



Propozycja Programowa Chorągwi Lubelskiej ZHP Kampania Bohater im. Polskich Lotników



Materiał przygotowany przez
Hufiec ZHP Biała Podlaska

Propozycja programowa

Hufca Biała Podlaska

Włączamy się do Kampanii Bohater proponowaną przez Chorągiew Lubelską zdobywającą imię Lotników Polskich. Hasłem tegorocznego programu w Naszym Hufcu będą LOTNICY POLSCY. Zalecamy przeprowadzenie przynajmniej 3 zbiórek o tej tematyce we wszystkich naszych środowiskach. Chcemy, żeby Nasi harcerze poznali patrona Chorągwi. Ta tematyka będzie pojawiała się we wszelkich przedsięwzięciach hufcowych.

Zachęcamy do zapoznania się z Propozycją Programową Chorągwi Lubelskiej ZHP <https://lubelska.zhp.pl/bohaterdialubelskiej/> oraz dzielimy się pomysłami przygotowanymi przez nasz zespół programowy na zbiórki o tej tematyce w lokalnych środowiskach. W niektórych przypadkach są one do wykonania on-line.

Zakończenie akcji programowych w gromadach i drużynach przewidziany jest do Zlotu Chorągwi w maju 2021r. W którym będziemy chcieli uczestniczyć. Podczas zlotu zostanie przekazany Chorągwi sztandar im. Lotników Polskich.

Zespół zajmujący się pionem NS

- p.wd. Agnieszka Lewkowicz,
- druhna Joanna Kulawczuk

Propozycje programowe dla harcerzy NS (i nie tylko):

1. Organizacja i udział w Turnieju pt. „Sprawni jak lotnicy” dla uczniów SOSW w Zalutyniu.
 - Opracowanie konkurencji z różnych obszarów (sprawność fizyczna, sprawność manualna, percepcja wzrokowa i słuchowa, umiejętność współpracy, kreatywność, itp.).
 - Przygotowanie zaproszenia i potrzebnych rekwizytów.
2. Poznanie historii Polskich Lotników i biografii jednego z nich (Roman Wiszniowski).
3. Nauka dwóch piosenek związanych z lotnictwem (Jestem pilotem, Samoloty). Nagranie i zaprezentowanie na FB drużyny.
4. Poznanie i wykonanie znaku Sił Powietrznych RP.
5. Wykonanie modelu samolotu z dostępnych materiałów.
6. Udział w grze terenowej „Uzyskanie licencji pilota” (poznanie cech i umiejętności pilotów, poznawanie technik harcerskich).
7. Zorganizowanie akcji charytatywnej na rzecz dzieci w Afryce pod hasłem „Lecimy z pomocą”.
 - Poznanie warunków życia dzieci z wioski Maili Tatu w Kenii.
 - Przygotowanie ulotki informacyjnej, ogłoszenia na FB dotyczących akcji.
 - Wykonanie i sprzedaż kartek świątecznych.
 - Przekazanie zebranych środków Fundacji Maili Tatu To Tu.
8. Zorganizowanie projekcji filmu pt. „Samoloty” dla uczniów SOSW w Zalutyniu.
 - Wykonanie zaproszenia.
 - Przygotowanie biletów i przekąsek.
 - Dyskusja po zakończeniu projekcji nt. wartości odwagi, siły charakteru i przyjaźni w życiu.
9. Zdobyć sprawności higienisty/higienistki, harcownika, majsterklepki.
10. Propozycje zbiórek:
 - Od marzenia do akrobacji – zapoznanie ze sztuką orgiami oraz polskimi lotniczymi zespołami akrobacyjnymi.
 - Przez trudy do gwiazd – poznanie sylwetki Mirosława Hermaszewskiego oraz samolotów polskiej produkcji.
 - Nie bój się latać – poznanie sposobów radzenia sobie ze stresem, trudnymi emocjami, lękami oraz uświadomienie własnych potrzeb, zdolności, marzeń i poszukiwanie możliwości ich realizacji.

Zespół zajmujący się pionem Zuchowym

- pwd Anna Daniłko
- pwd Michalina Barabaniec
- druhna Kamila Telaczyńska-Golwiej

Propozycje programowe dla pionu zuchowego

1. Zapoznanie zuchów z bajką " byli sobie wynalazcy" jako wstęp do dyskusji o lotnikach polskich, do zabaw, gier i majsterki oraz zapoznanie zuchów z 1 wybranym bohaterem- np.Puławski, Wiszniowski, Lechnicki, Ostowicz, Jach, Żwirko, Wigura, Jaraczewska, Chojnacki, Bartler
 - W FORMIE ON LINE po zapoznaniu z bajką I dyskusji proponujemy filmik instruktażowy drużynowego "jak zrobić samolot z papieru" wysłany dzieciom oraz malowanie lub kolorowanie samolotów- zdjęcia z wykonanych zadań zuchy odsyłają drużynowemu.
2. Zdobycie sprawności zespołowej poprzez cykl zbiorok np. Poszukiwacz nieznanego Łądu, podróżnik po.., lotnik, radiowiec, żołnierz, Tytus
 - W FORMIE ON LINE poszczególne zadania ze sprawności wysyłane zuchom pojedynczo do realizacji (najlepiej filmik instruktażowy drużynowego). Zuchy odsyłają nagrania z wykonywania/ efektu wykonania zadania. Proponujemy omówienie każdego zadania na wizji, co daje możliwość "spotkania się" i pochwalenia się przez zuchy realizacją (ilość I formę zadań dostosować do syt. Epidemiologicznej I możliwości dzieci)
3. Konkurs na samolot- forma dowolna, zdjęcia wysyłamy na adres.... do dnia.....

Zespół zajmujący się pionem harcerskim

- pwd Elżbieta Mirończuk
- pwd Magdalena Łyczewska

Propozycje programowe dla pionu harcerskiego

1. Zorganizujcie konkursu na:
 - Samolot, raketę lub inną maszynę lotniczą z wykorzystaniem plastikowych butelek, kartonu, puszek i innych odpadów (można również stworzyć przedmiot w kształcie samolotu, który będzie np. karmnikiem dla ptaków, koszami do segregacji odpadów, elementem użytkowym w harcówce-pojemnikiem na flamastry czy pudełkiem do przechowywania pałatek).
 - Grę planszową o lotnikach np. w formie memory, domino, dobble, monopoly, puzzle.
 2. Odkryjcie lotnictwo w waszym regionie. Odnajdźcie z drużyną miejsca upamiętniające lotników (może to będzie jakiś pomnik, ulica, mural). Czy znacie jakiegoś lotnika pochodzącego z waszego miasta, wsi lub okolic?
 3. Nawiążcie kontakt z drużyną o specjalności lotniczej. Dowiedzcie się co takie drużyny robią, jakie zdobywają sprawności. Może jeden z harcerzy będzie chciał wam udzielić wywiadu nt. działalności drużyn z tą specjalnością. Sprawdźcie co znajduje się na stronie internetowej Związku Harcerstwa Polskiego pod zakładką Specjalności.
 4. Poznajcie życiorysy i osiągnięcia wybranych Polskich Lotników. Harcerze mogą wylosować lub wybrać postać a na kolejnej zbiórce przedstawić zebrane o niej informacje na różne sposoby. Harcerze mogą:
 - przebrać za daną osobę i opowiedzieć o jej dokonaniach,
 - opowiedzieć gawędę, w której zwrócą uwagę na cechy tej osoby godne naśladowania,
 - przedstawić życiorys a następnie przeprowadzić quiz,
 - formie online harcerze mogą nagrać min. audycja radiowa, wywiad, napisać gawędę lub zrobić prezentacje.
- Po przedstawieniu wszystkich postaci można zorganizować kalambury (w formie online quiz).
5. Zapoznajcie się z filmami:
 - „Byli sobie wynalazcy- bracia Wright i lotnictwo” (dostępne na youtube).
 - „Dlaczego samolot lata” (lekcje muzealne Muzeum Sił Powietrznych w Dęblinie).
 - „Alfabet fonetyczny” (lekcje muzealne Muzeum Sił Powietrznych w Dęblinie).
 - „Witold Łokuciewski- Muszkieter, legenda dywizjonu 303” (lekcje muzealne Muzeum Sił Powietrznych w Dęblinie).

Wirtualne lekcje muzealne Muzeum Sił Powietrznych w Dęblinie (nie tylko te podane wyżej) są dostępne na stronie: <https://muzeumsp.pl/edukacja/wirtualne-lekcje-muzealne/>

Można to zrobić stacjonarnie lub na zbiórce online np. wykorzystując platformę Microsoft Teams i udostępniając innym uczestnikom spotkania swój ekran.

6. Stwórzcie wspólnie fragment piosenki „Lotnicze Opowieści” śpiewanej na melodię szanty „Morskich Opowieści”. Każdy zastęp wymyśla zwrotkę piosenki.

Np. „Wylądował Junior w krzakach, przy lotnisku całkiem blisko, bo ten drań, Kierownik Lotów, przesunął lotnisko”, „Już wypuścił Grzesio kłapy, już ląduje swoją Wilgą. Wióry w górę poleciały, bo rozwalił śmigło”

7. Zapoznajcie się z alfabetem fonetycznym lub alfabetem semaforowym. Podzielcie się na dwie drużyny. Jedna z nich będzie nadawała wiadomość, a druga odbierała i na zmianę.

8. Po obejrzeniu filmu „Witold Łokuciewski- Muszkieter, legenda dywizjonu 303” dostępnego na stronie Muzeum Sił Powietrznych w Dęblinie rozwiążcie krzyżówkę o tym lotniku.

Krzyżówka: <https://muzeumsp.pl/wp-content/uploads/2020/04/krzyzowka-w-lokuciewski-1300x898.jpg>

Odpowiedzi: <https://muzeumsp.pl/wp-content/uploads/2020/04/odpowiedzi.pdf>

9. Nauczcie się pieśni „Dywizjon 303” oraz „Hymnu Lotników”.

Nagrana są dostępne na stronie: <https://www.fundacjalotniczylublin.pl/audio.html>

10. Zorganizujcie grę terenową z fabułą opartą np. na: biografii jednego z lotników/ drodze do uzyskania licencji pilota. Do wykonania podczas gry mogą być np.: ćwiczenia fizyczne, zręcznościowe, zastosowanie technik harcerskich np. szyfry, zadania z użyciem alfabetu semaforowego.

11. Zorganizujcie turniej, łączący różne dziedziny, ponieważ dobry pilot powinien być nie tylko sprawny fizycznie, ale też posiadać inne chechy. Zadania turnieju mogą dotyczyć np. czytania mapy, szyfrów, wyznaczania kierunków w terenie jak i oczywiście zadania ruchowe.

12. Zaplanujcie krótką wędrowkę/ wycieczkę rowerową połączoną z ogniskiem. Podczas ogniska można np. skupić się na:

- historii dywizjonu 303,
- początkach Szkoły Orłąt,
- zastanowić się co łączy harcerzy z lotnikami.

13. Zróbcie zwiad, o tym, ile ludzie w waszym środowisku wiedzą o lotnikach polskich. Wspólnie w drużynie ułóżcie pytania dotyczące polskich lotników. Takie testy dajcie do rozwiązania np. domownikom, znajomym, ludziom na ulicy. Zbierzcie i podsumujcie wyniki. Zastanówcie się wspólnie, jak można popularyzować wiedzę o Lotnikach Polskich.

14. Napiszcie wspólnie larpa lub krótką grę fabularną RPG, w której uczestnicy wcielą się w pilotów. Możecie np. podzielić się na dwa zespoły, gdzie każdy stworzy grę dla innej grupy.

(LARP (ang. live action role-playing) – aktywność na pograniczu gry i sztuki, podczas której uczestnicy wspólnie tworzą i przeżywają opowieść, odgrywając role podobnie do improwizowanego teatru. Akcja larpa może być osadzona zarówno w świecie rzeczywistym, jak i fikcyjnym.

RPG- role-playing game, nieraz zwana grą wyobraźni, potocznie erpegiem lub rolplejem) – gra towarzyska oparta na narracji, w której gracze (od jednego do kilku) wcielają się w role fikcyjnych postaci. Cała rozgrywka toczy się zazwyczaj w fikcyjnym świecie, istniejącym tylko w wyobraźni grających)

Kilka internetowych narzędzi, które mogą się przydać w przygotowywaniu zbiorów:

- Propozycja programowa Chorągwi Lubelskiej- Kampania Bohater im. Lotników Polskich
https://lubelska.zhp.pl/bohaterdlalubelskiej/?fbclid=IwAR01FDMLyaKkvK7WN8SB_56rOoHfUHYkmXIoy8YQcK2kzJSPiTKUIdHQW8U
- Generator wykreslanek: <https://progmar.net.pl/szkola/panel-nauczyciela/narzedzia/generator-wykreslanek>
- Generator krzyżówek: <https://progmar.net.pl/szkola/panel-nauczyciela/narzedzia/generator-krzyzowek>
- Formularze Google Forms do tworzenia ankiet: <https://docs.google.com/forms/u/0/>
- Sprawności specjalnościowe lotnicze: <http://19kldh.pl/sprawnosci/>
- Zdalne harce- propozycja programowa ZHP: <http://cbp.zhp.pl/propozycje/zdalneharce/>
- Harcerstwo w domu- Centralny Bank Pomysłów: <http://cbp.zhp.pl/propozycje/harcerstwo-w-domu-marzec-2020/>

Zespół zajmujący się pionem starszoharcerskim i wędrowniczym

- pwd Grzegorz Lustyk
- druh Jan Hołub

Propozycje programowe dla pionu starszoharcerskiego i wędrowniczego

1. Zbiórka harcerska z gościem – osobą która była związana z lotnictwem, bądź jest nadal związana np. z emerytowanym pilotem, emerytowanym kontrolerem, aktualnym pilotem, stewardesą, osoba z obsługi naziemnej bądź absolwentem albo studentem LAW. Dana osoba opowiada o swojej pracy związanej z lotnictwem skąd pomysł na akurat ten zawód. Może być zamiast tego spotkanie z byłymi bialskimi lotnikami tymi od Izby Pamięci, może pokażą swoje pamiątki artefakty które przechowują.
2. Zbiórka harcerska może być online z osobą ze specjalności lotniczej (głównie środowisko krakowskie) czy to specjalizacja balonowa, spadochronowa, modelarsko – kosmiczna na temat tego co robią, bo akurat lotnictwo w harcerstwie jest dosyć nietuzinkowe.
3. Gra Miejska po Białej Podlaskiej o tematyce lotniczej naszego miasta i nie tylko. Tematyka: Związki Białej z lotnictwem (PWS), Dęblin, ogólna historia polskiego lotnictwa.
4. Warsztaty z budowy własnoręcznych „statków powietrznych” np. szybowce oczywiście w prostej formie Sprawność: Modelarz Redukcyjny **, jak się nauczymy możemy zrobić np. warsztaty dla dzieciaków z zewnątrz np. na jakimś Miejskim Dniu Dziecka czy coś.
5. Wycieczka do Lotniczej Akademii Wojskowej, Szkoła Orląt przy okazji Muzeum Sił Powietrznych.
6. Spotkanie z pasjonatem lotnictwa z osobą, która ma motolotnie albo parolotnie która pokaże jak to wszystko wygląda, jak to działa. Spotkanie z ekspertem.