



Scouterna

RAISED BY ADVENTURE



SCOUTERNAS

PROGRAM

The programmes theory of change

**Personal
progression**

**The scouting
method**

Activities

Why

+

How

= What

A large crowd of people is gathered outdoors, likely at a festival or event. In the foreground, a person wearing a tan shirt is holding up a red ribbon. The background is filled with many other people, some wearing colorful scarves, and several flags are visible on tall poles. The scene is bright and festive.

PERSONAL PROGRESSION

 *Scouter's*

Fem utvecklingsområden



14 målspar



A group of children are participating in a tug-of-war activity in a park. The children are wearing winter clothing, including jackets, hats, and gloves. They are pulling on a thick rope. The ground is covered with fallen autumn leaves. In the background, there are trees and other people. The text "SCOUTING METHOD" is overlaid in large white letters.

SCOUTING METHOD

 *Scouterna*



RAISED BY ADVENTURE



ACTIVITIES

A person wearing a vibrant, multi-colored knit beanie and a bright blue puffer jacket with a black hood is seen from behind, looking towards a group of people in a field. The group consists of several individuals, some wearing blue shirts, engaged in an activity. The background is filled with tall, thin trees, suggesting an outdoor setting like a park or sports field. The word "ACTIVITIES" is overlaid in large, white, bold, sans-serif capital letters across the center of the image.



FAMILJESCOUT



SPÅRARSCOUT

Nyfikenhet

Prova

Natur

Fantasi

Roligt



UPPTÄCKARSCOUT

Våga

Samarbeta

Vilja

Lösa problem

Omvärlden



ÄVENTYRARSCOUT

Medvetenhet

Respekt

Friluftsliv

Patrullen

Möten



UTMANARSCOUT

Engagemang

Reflektera

Nätverk

Internationellt

Gemenskap



ROVERSCOUT

Gränslöshet

Redo

Utveckla

Ledarskap

Lyssna och
stötta

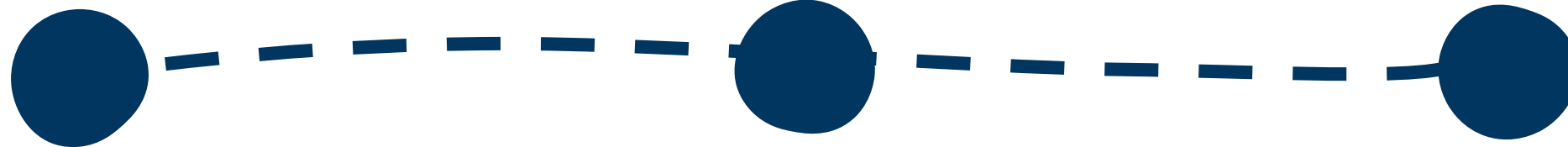
Stegring



How does this look in practise?



A scout activity timeline



**The leaders
find a
suitable
material to
use online.**

**The leaders
add and
change to fit
their plan on
their own**

**The scouts
participate in
the activity**

UPDATING THE PROGRAMME



Updating the scouting programme

Familyscouting



Rovers



Support materials



Activity planning



En ny medlem i familien



0-7 år

Fokus 5-7 år



8-9 år



10-12 år



12-15 år



15-19 år



19-25 år

Personlig utveckling



Men rover då?



Skapat av åldersgruppen genom den nationella rovergruppen.

- Mer kompisar, mindre ensamt
- Mer fysiskt stöd och inspiration
- Fler roliga aktiviteter
- Nätverk

Resultatet kommer att synas på Demokratijamboreen.



Our main thoughts right now

Gamification



Internationalization



Sustainability





Terminsplanning

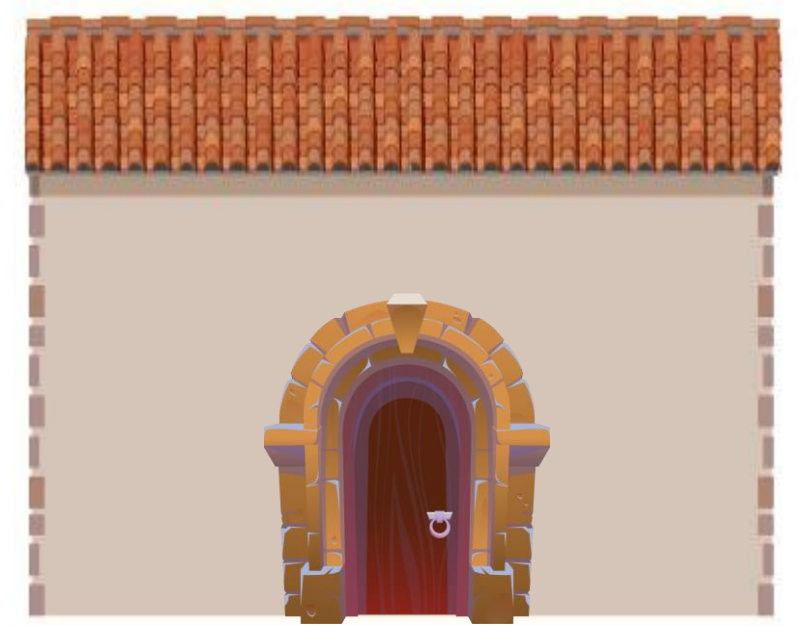
Aktivitetsplanering

Spelifiering



Aktivitetsplanering

Spelifiering



Aktivitetsplanering



Hitta Tofs vänner

Superscouten Tofs har tappat bort sina vänner igen! Spårarscouterna hjälper honom att hitta dem, scouterna väljer tillsammans vilken vän de letar efter.

Hitta Tofs!

Nu är Tofs borta! Spårarna hjälper hans vänner leta efter honom! Scouterna väljer olika platser att leta och får hjälp av vännerna.

Labyrint

Patrullerna måste hitta ut ur en labyrint och får själva välja vilka vägar de ska välja, vissa har genvägar andra har överraskningar av andra slag.

Hinderbanan

Patrullerna Tar sig igenom en terminslång hinderbana och måste på vägen utveckla nya förmågor för att ta sig igenom hela banan.

Landet

Patrullerna bygger ett land och hanterar dess resurser, med fokus på hållbarhet. Scouterna väljer vad som ska utvecklas i landet

Människor I staden

Patrullerna utvecklar en stad och dess invånare. Fokus på samhälle och mänskliga behov.

Det okända

Patrullerna utforskar det okända, saker som är helt nya för dem. Fokus på innovation och nya insikter.



Landet
Patrullerna bygger ett land och hanterar dess resurser, med fokus på hållbarhet.
Scouterna väljer vad som ska utvecklas i landet



Knivmöte 1

Knivmöte 2

Dygnamöte 1

Dygnamöte 2

Dygnamöte 3

Byggmöte 1

Byggmöte 2

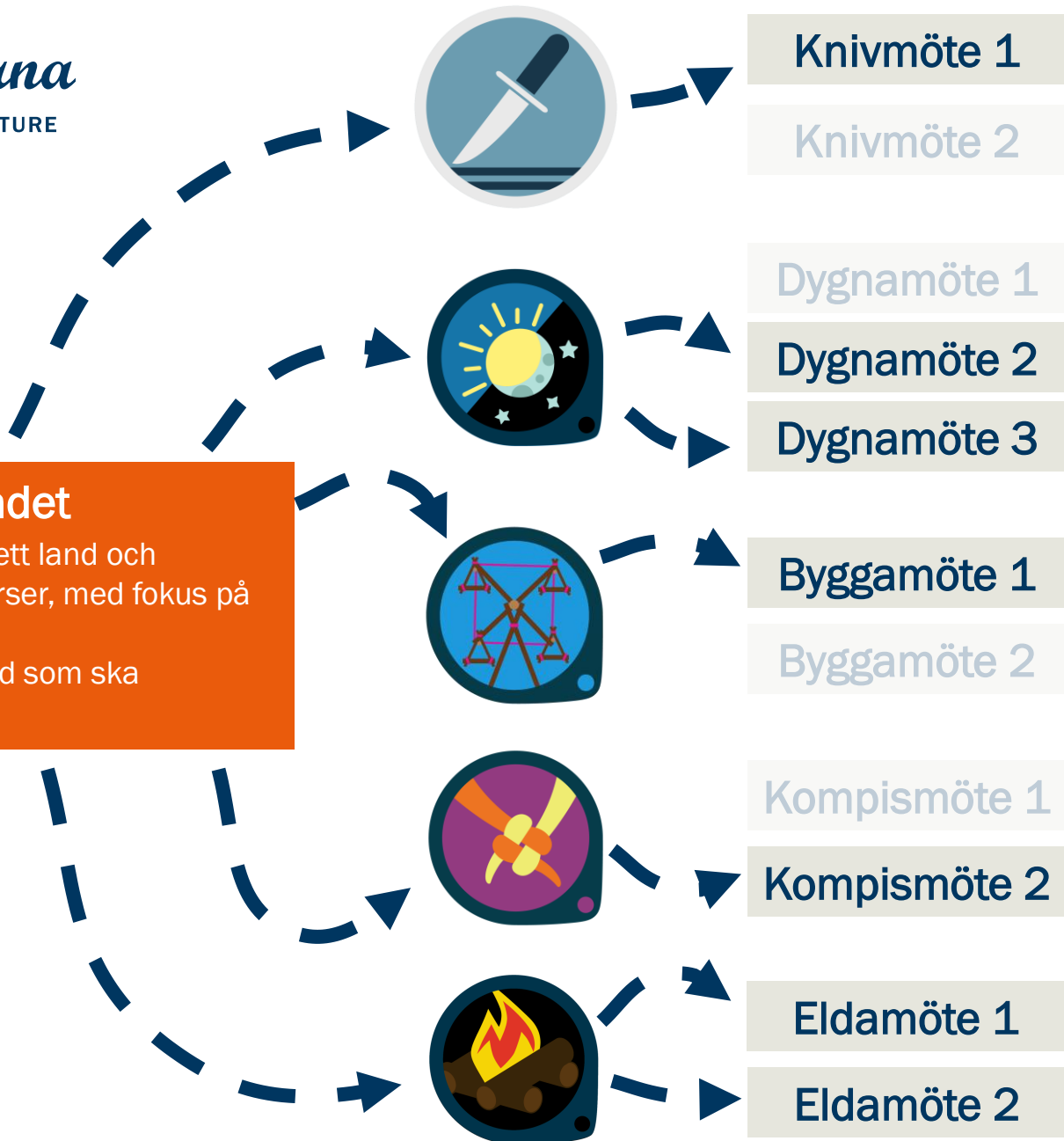
Kompismöte 1

Kompismöte 2

Eldamöte 1

Eldamöte 2

Landet
Patrullerna bygger ett land och hanterar dess resurser, med fokus på hållbarhet.
Scouterna väljer vad som ska utvecklas i landet



Knivmöte 1

Knivmöte 2

Dygnamöte 1

Dygnamöte 2

Dygnamöte 3

Byggmöte 1

Byggmöte 2

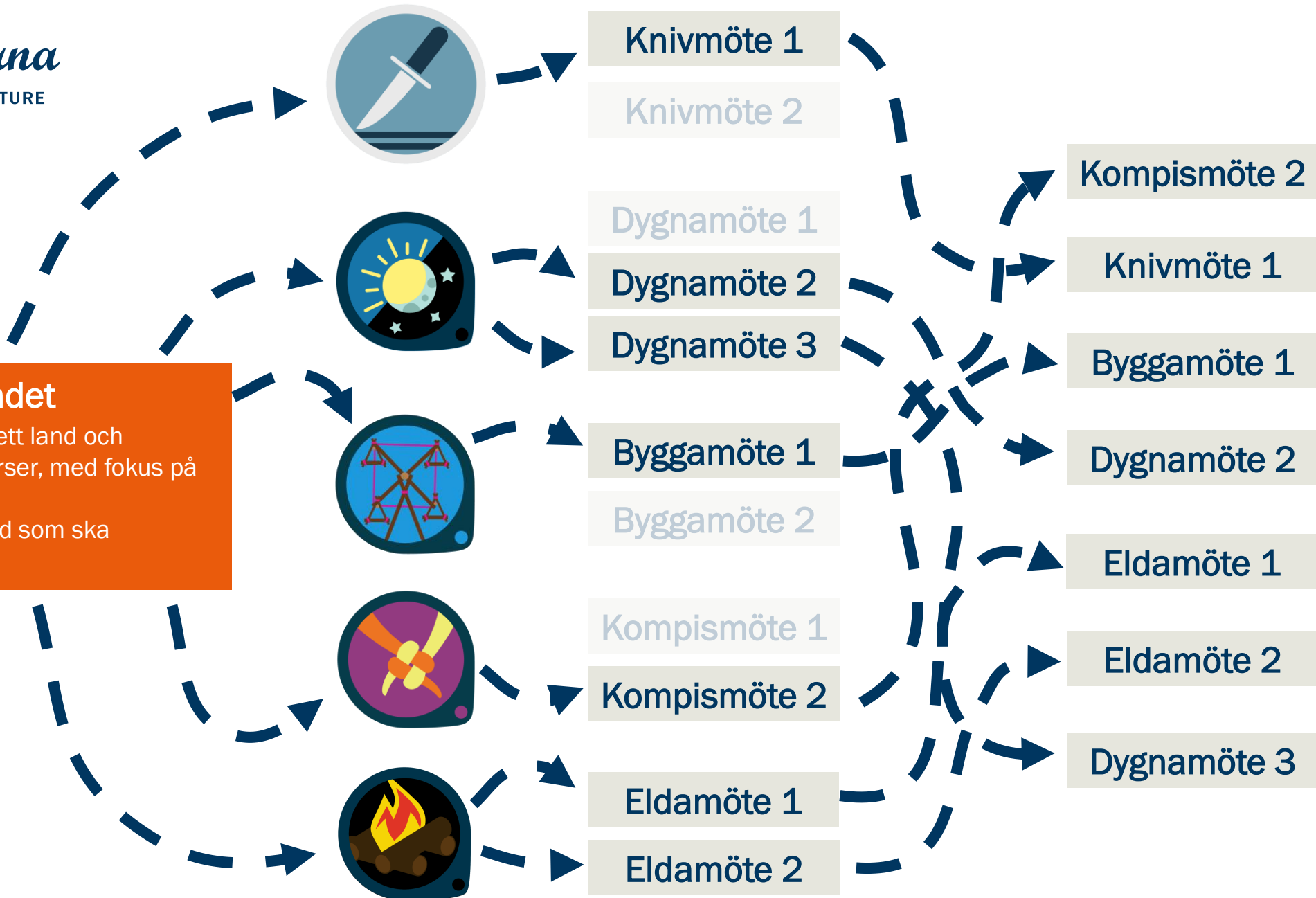
Kompismöte 1

Kompismöte 2

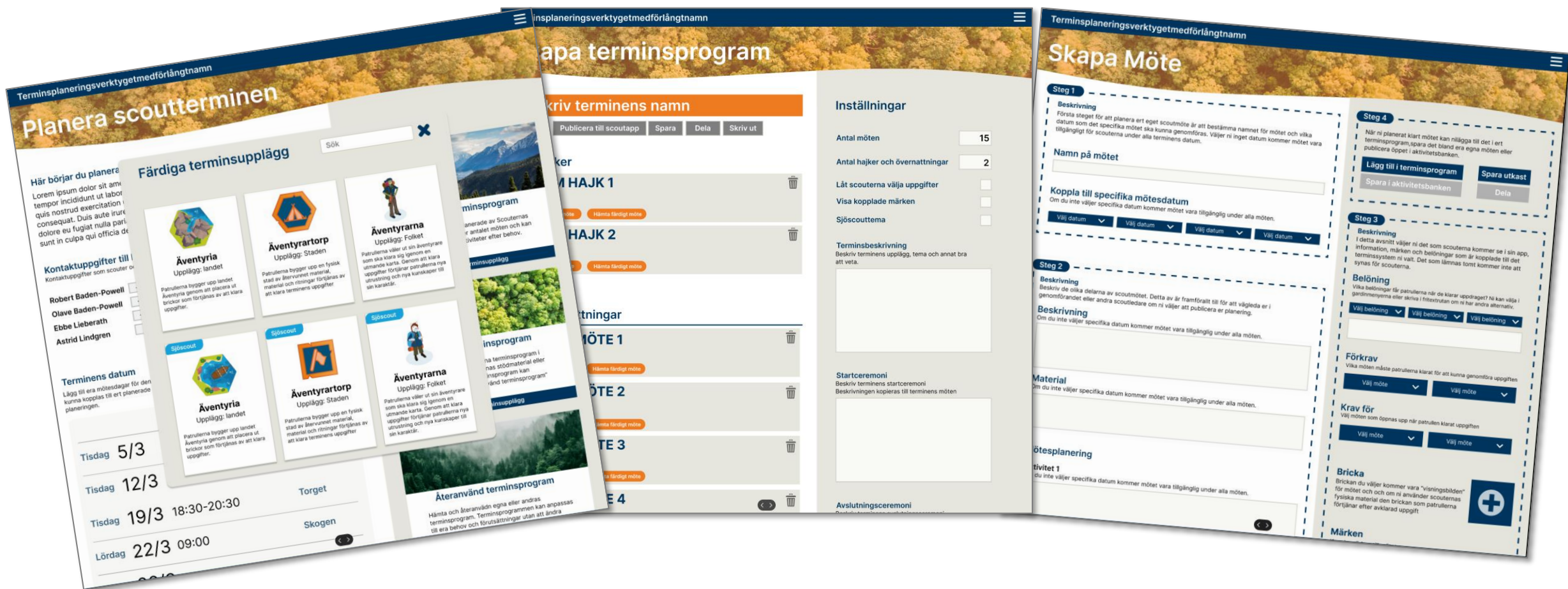
Eldamöte 1

Eldamöte 2

Landet
Patrullerna bygger ett land och hanterar dess resurser, med fokus på hållbarhet.
Scouterna väljer vad som ska utvecklas i landet



Digitalt verktyg



Digitalt verktyg



Terminsplaneringsverktyget med förlängning

Planera scoutterminen

Här börjar du planera...
Kontaktuppgifter till...
Terminens datum...
Tisdag 5/3
Tisdag 12/3
Tisdag 19/3 18:30-20:30
Lördag 22/3 09:00

Färdiga terminsupplägg

- Äventyria** (Upplägg: landet)
- Äventyrartorp** (Upplägg: Staden)
- Äventyrarna** (Upplägg: Folket)
- Sjöscout**
- Äventyrarna** (Upplägg: Folket)

Terminsplaneringsverktyget med förlängning

Skapa terminsprogram

Äventyria
Publicera till scoutapp | Dela | Skriv ut

Hajker

VANDRINGSHAJKEN
22/3

VÄRLÄGRET

Övernattningar

FYREN
5/3, 12/3, 26/3

BROBYGGET

SLOTTET
12/3, 26/3

MASTERCHEF

Inställningar

- Antal möten: 15
- Antal hajker och övernattningar: 2
- Låt scouterna välja uppgifter:
- Visa kopplade märken:
- Sjöscouttema:

Terminsbeskrivning
Beskriv terminens upplägg, tema och annat bra att veta.

Startceremoni
Beskrivning kopieras till terminens möten

Avslutningsceremoni

Terminsplaneringsverktyget med förlängning

Skapa Möte

Steget 4
När ni planerat klart mötet kan ni lägga till det i ert terminsprogram, spara det bland era egna möten eller publicera det i aktivitetsbanken.

Steget 3
Beskrivning i detta avsnitt väljer ni det som scouterna kommer se i sin app, information, märken och belöningar som är kopplade till det terminssystem ni valt. Det som lämnas tomt kommer inte att synas för scouterna.

Belöning
Vilka belöningar får patrullerna när de klarar uppdraget? Ni kan välja i gardsmenyerna eller skriva i fältet om ni har andra alternativ.

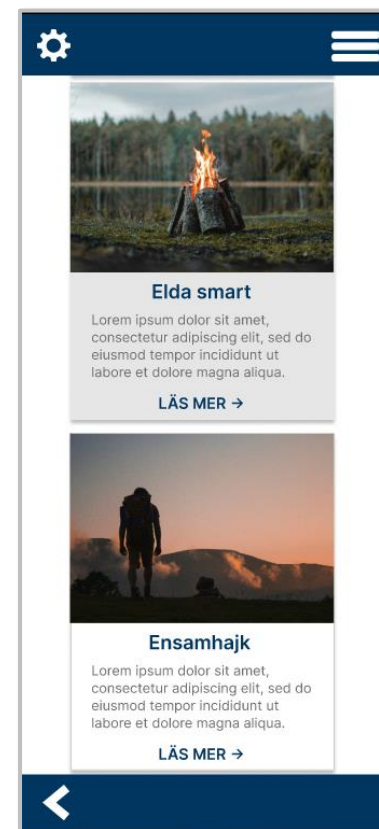
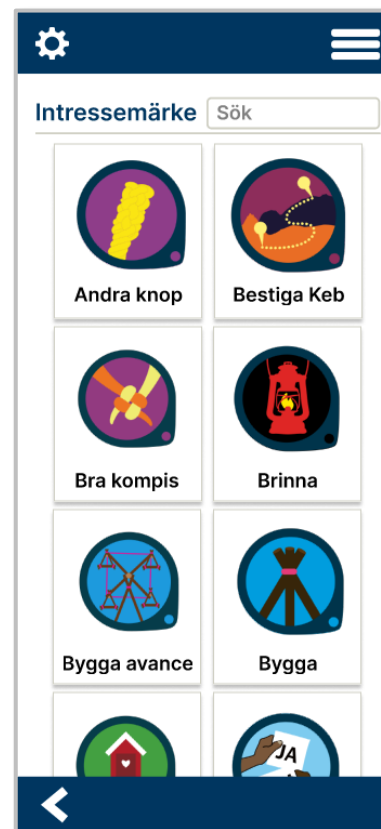
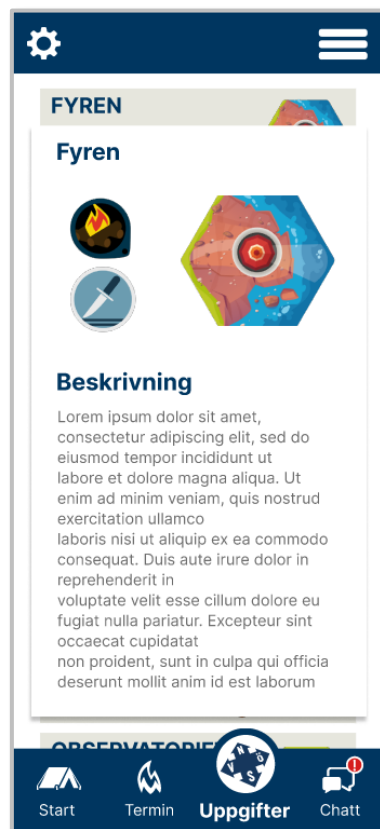
Förkrav
Vilka möten måste patrullerna klarat för att kunna genomföra uppgiften?

Krav för
Vilka möten som öppnas upp när patrullen klarat uppgiften?

Bricka
Brickan du väljer kommer vara "visningsbilden" för mötet och om ni använder scouternas fysiska material den brickan som patrullerna förtjänar efter avslutad uppgift.

Märken

Digitalt verktyg



Fysiskt material



The different themes/game systems

Find the friends friends



Discover the Laborinth



The country



Find Tofs the fox



Discover the islands



The city



The people



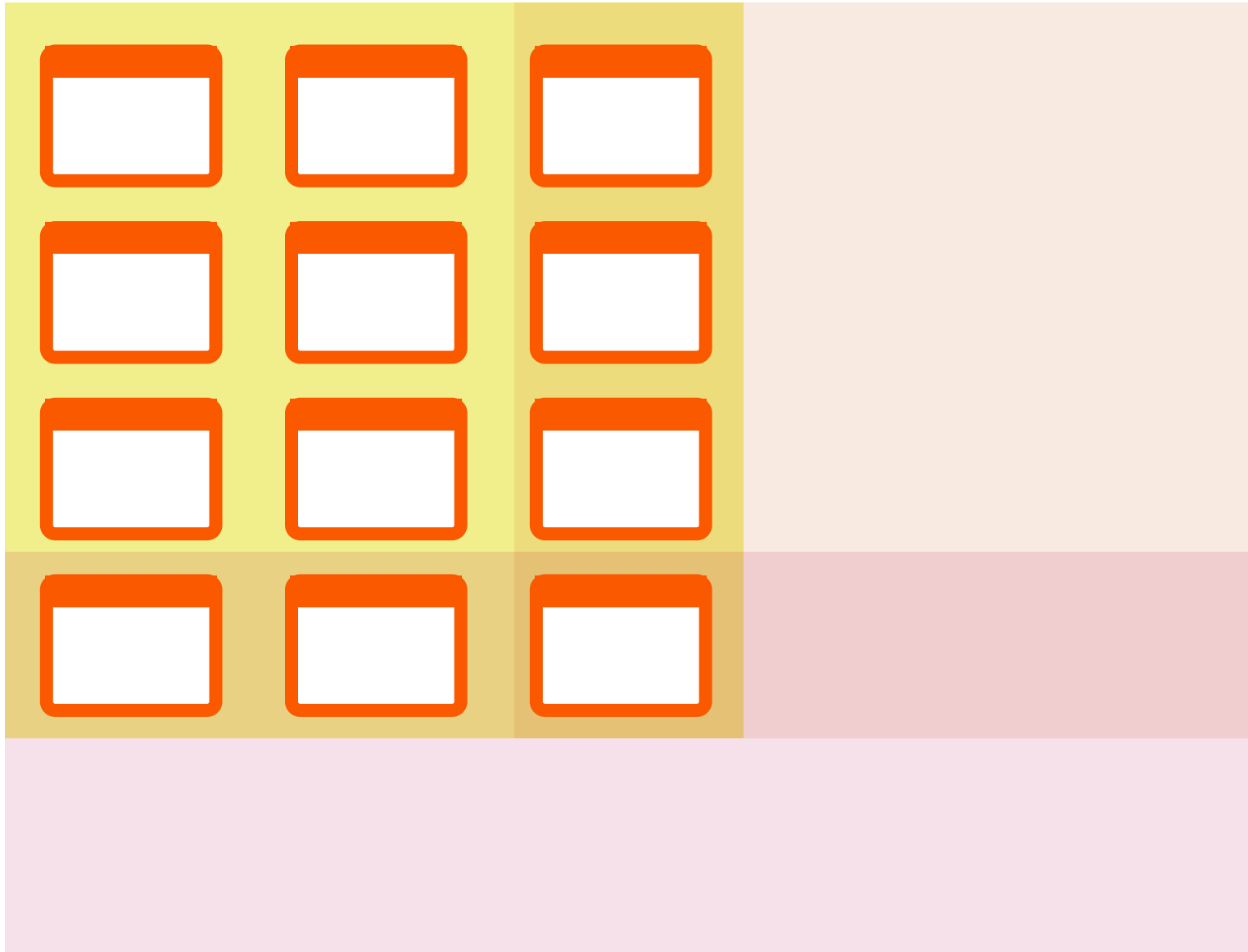
Each with its own symbolic framework and some kind of gamified system to facilitate a longer learning process

The country

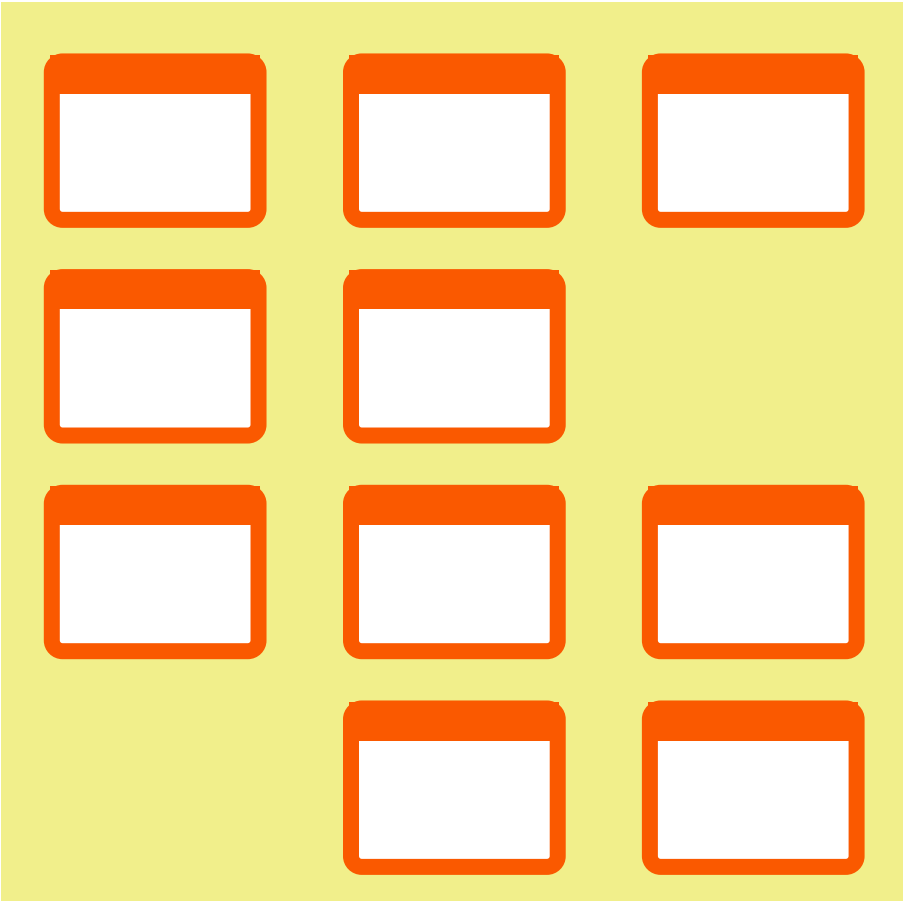
The City

The people

The leaders choose a theme/ game system



The country



The leaders choose fitting activities

The scouts choose the order and which activities they want too do.

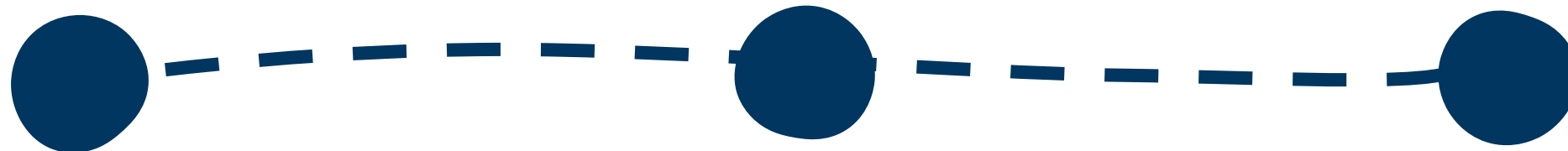
□ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □

A possible new planing tool



A scout activity timeline

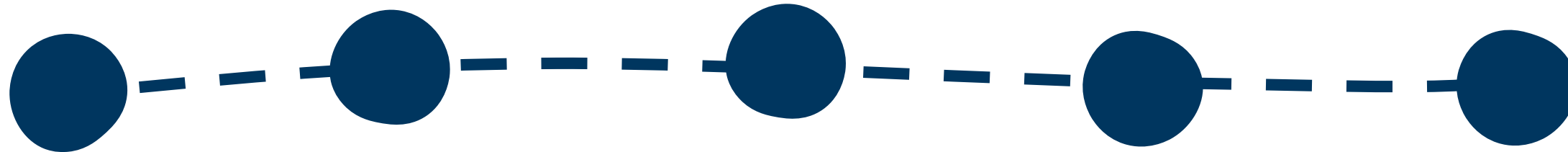


**The leaders
find a
suitable
material to
use online.**

**The leaders
add and
change to fit
their plan on
their own**

**The scouts
participate in
the activity**

A scout activity timeline



**The leaders
choose a
theme**

**The leaders
add and
change to fit
their plan in
"the tool"**

**The leaders
publish their
activities
and ideas for
others to see**

**The scouts
choose their
activity**

**The scouts
participate in
the activity**