

進級計画（隼スカウト章）

スカウトの進級は、初級スカウト章から順番にスカウトの最高章である富士スカウト章へと続いている。主に高校生年代のベンチャー活動では隼スカウト章、富士スカウト章に取り組むことになる。スカウトの到達目標である富士スカウト章の進歩課目は、これから君が長い人生を歩むうえで、君自身の大きな助けとなることだろう。富士スカウト章を取得したスカウト「富士スカウト」は我々が目指すべき良き公民としての資質を体得し体現した姿である。だからこそ君は富士スカウト章の取得を目指すべきである。そのためには、限られた時間のなかで効果的に進歩課程を進められるよう進級計画をしっかりと立てる必要がある。

ボーイスカウト隊でも進級計画を立てて進級に取り組んだことと思うが、ベンチャー活動では進級計画とベンチャー活動が完全にリンクしている。だから進級計画を立てることで、はじめて自分の取り組むべき活動が見えてくる。

もし、君が菊スカウト章を取得できていなければ、すぐに菊スカウト章取得に取り組もう。菊スカウト章の技能については中学3年生で取得できるように考えられているので、今の君ならば菊スカウト章を取得することはたやすいはずである。つまり、進級に取り組むか否かである。菊スカウト章の技能について、はすべて『スカウトハンドブック・ベーシック』に記載されているのもう一度見直してみよう。班長サインについては、菊スカウト章を取得しているベンチャーのスカウトがサインすることができるので議長に相談して進めるようにしよう。

進級計画は、どの進級章をいつまでに取得するのかを決めることが最初の作業である。取得する期日が決まれば、その期日までに取り組むべき進歩課目が見えてくる。そこでは必要な活動も出てくることだろう。ここで君のベンチャー活動が形成されてくるのである。

これから、隼スカウト章、富士スカウト章の課目について簡単に説明する。そこには、取得に必要な活動の要素があるので、よく読んで自分のやりたい活動とつなげながら進級計画を、君が取り組めるベンチャー活動の期間である18歳までの長期計画を立てよう。



隼スカウト章

隼スカウト章のキーワードは「冒険と奉仕」である。「スカウト技能を役立てることができ、ジュニアリーダーとしての基本的な隊運営の知識を有し、健全な体と精神を身につけます。」とある。ここでの重要な活動はジュニアリーダーである。隊運営の知識を得るためには実際にビーバースカウト隊、カブスカウト隊、ボーイスカウト隊の各隊の隊運営に何らかの役務を持って参画することが一番の近道となる。また、ベンチャー会議の中心メンバーとしてベンチャー活動を推進することも隊運営を身につけるために有効な手段となるだろう。

隼スカウト章も、各進級章と同様6つの分野に分かれているので各分野の項目を詳しくみてみよう。



1. 基本

- ・ 菊スカウトとして最低6か月間、「ちかい」と「おきて」の実践に最善をつくす。

「ちかい」と「おきて」については、このハンドブックの序章に書かれているので、よく読んで考えよう。最善をつくすために、君はどういった行動をとればよいだろうか？

2. スカウト技能

- ・ 自分を含めた2人以上のベンチャースカウトで、安全と衛生および環境に配慮した2泊3日以上移動キャンプ（歩行距離20kmまたは自転車100km以上）を計画し、隊長の承認を得て実施、報告する。
- ・ 次のスカウト技能のいずれかをボーイスカウト隊で指導する。
①計測 ②通信 ③ロープ結び
- ・ 技能章から「救急章」「パイオニアリング章」を取得する。

ベンチャーのモットーである「ルックワイド」の体现である。ベンチャーのキャンプの基本は移動キャンプである。探検旅行の基本をマスターするのだ。また指導については、スカウトキャンプに参画することで指導する機会を得ることができるだろう。

3. スカウト精神

- ・ 『スカウティング・フォア・ボーイズ』のキャンプファイア物語21、22および26を読み、内容について隊長と話し合う。

これは、ベーデン・パウエルが君たちに話してくれた内容のなかで、特に生き方について説かれたものである。騎士道とはどう生きることかという君の内面の心の持ち方であり、君の態度を決めるものとなる。公民とは社会の中で生きていくための資格であり資質である。

4. 奉仕

- ・ 他部門の活動へ6か月以上にわたり奉仕し、その実績を報告する。
- ・ 社会的弱者（高齢者、障がい者等）への支援活動を積極的に行い、隊長に活動記録を提出する。

ジュニアリーダーとしての奉仕や、社会奉仕も君たちがやるべきことである。スカウトとして奉仕の精神で他の人々の助けになる行動ができなければならない。ジュニアリーダーの奉仕は、隊運営について多くを知る絶好の機会であり身近な奉仕の機会である。

5. 信仰

- ・ 自分の所属または興味を持った教宗派の歴史と教えを知る。
- ・ 自分の所属または興味をもった教宗派の宗教行事について知る。

信仰は人間だけに与えられた特別なものである。信仰を持つということは、教えを受け入れて信じるということだ。信仰を持つためには、その教えや成り立ちを知ることが必要である。人類が長い年月をかけて、その環境に応じた形の多くの教えが存在する。自分に合った教宗派に出会い、その知恵にふれることは君の人生を豊かにしてくれることだろう。

6. 成長と貢献

- ・ チームプロジェクトのチーフが主要な役割としてプロジェクトを計画、実施し、隊長に報告書を提出する。または3泊4日以上隊キャンプの実実施計画書を作成し、実際に隊運営を行い、隊長に報告をする。

隼スカウトとしての仕上げとなる項目である。プロジェクトについては、この後ハンドブックの中で詳しく説明をするが、後者の隊キャンプの実実施計画についても実質的には、君が身につけられるものは同じである。君の置かれている環境がベンチャー活動を活発に展開している隊であるのなら



ば、迷わずプロジェクトを選択することを勧める。チームプロジェクトをする内容は活動チームと同じである。君の隊ではベンチャーのグループプロジェクトが難しい場合はボーイスカウト隊のスカウトキャンプの実施計画に携わるとよい。この項目は将来君にとって、特に役立つものとなるだろう。大切なことはやりぬくことである。決して途中で投げ出してはいけない。

以上が隼スカウト章の項目である。説明をよく読んで自分でしっかりとベンチャー活動を見つめて君の進級計画と活動計画を立てよう。君が菊スカウトであるのならば1年間のサイクルの中で隼スカウト章は取得可能だ。年間プログラム計画と併せて進級計画を立てればよい。

以上

