

# 童軍運動的核心方法 – 個人進程 (Personal Progression)

分類：童軍精神 · 作者：陳志南

## 一、個人進程 (Personal Progression)

### 一、要素定位：童軍成長的系統化路徑

如果說諾言、規律告訴童軍「要成為怎樣的人」，個人進程 (Personal Progression) 就是給每位童軍一張具體的成長地圖——標出每個階段的目標、挑戰、考驗、肯定方式。

個人進程是 8 個童軍方法要素中最具個別化設計的一個。它承認每個青少年的興趣、能力、節奏都不同，因此設計出一套既有共同框架、又允許個人化選擇的成長系統。

### 二、WOSM 對個人進程的定義

Personal progression: a progressive learning journey focused on motivating young people to develop themselves through individual goals and challenges, with reflection facilitating ongoing learning and development.

—— WOSM, The Scout Method (2019)

譯：個人進程：以個人化目標與挑戰激勵青少年發展自我的漸進學習旅程，透過反思促成持續的學習與成長。

這個定義中包含三個關鍵能力——這正是個人進程要培養的「三自」：

- 自立 (Self-reliance)：靠自己解決問題的能力
- 自治 (Self-governance)：管理自己生活與時間的能力
- 自學 (Self-learning)：找到資源、主動學習的能力

### 三、個人進程的設計原則

#### (一) 個人化：每個童軍走自己的路

個人進程不是「全班一起進度」，而是每個童軍依自己的興趣與能力選擇挑戰。喜歡野外的選擇登山章、喜歡音樂的選擇音樂章、喜歡科學的選擇電子章——同一個童軍團裡的成員可能拿到完全不同的徽章組合。

#### (二) 漸進性：從基礎到精熟

進程設計分級，每一級的考驗難度遞增。童軍從「基本入門」開始（如初級童軍），達成後挑戰下一級（中級），再下一級（高級、獅級）。這個設計保證童軍不會一開始就被難倒，也不會永遠停在容易的關卡。

#### (三) 自我設定：童軍主導目標

進程目標不是服務員指派，而是童軍與服務員共同討論後設定。服務員幫忙評估能力、提供建議，但最終由童軍自己決定要挑戰什麼、什麼時候挑戰。

#### (四) 多元評量：不只看技能熟練度

進程考驗評估的不只是「會不會做」，更包括：

- 態度：學習過程中的主動性、堅持度

- **合作**：與夥伴協作的的能力
- **領導**：在小隊中發揮的角色
- **成長**：與自己過去比的進步幅度

#### (五) 具體可見：以徽章呈現進步

進程的成果以**徽章、獎章、領巾顏色、肩章顏色**等具象方式呈現。當童軍把新徽章縫上制服，全團都看得到他的進步——這種公開的肯定對青少年自我認同的形塑極其重要。

### 四、台灣童軍進程體系

台灣童軍依年齡分為四階，每階都有自己的進程系統：

階段	適用年齡	進程級別	最高榮譽
幼童軍	7—11 歲	稚齡 / 一星 / 二星 / 三星	三星級幼童軍
童軍	12—14 歲 (國中)	初級 / 中級 / 高級 / 獅級	獅級童軍
行義童軍	15—17 歲 (高中)	行義 / 探險 / 領袖	總統獎
羅浮童軍	18—26 歲	羅浮環	羅浮環

### 五、徽章制度：個人進程的具體載體

中華民國童軍總會將「徽章制度」列為三大制度之一，官方論述為：

徽章制度發展青少年的成就慾，促進技能學習，使少年獲致：鍛鍊野外的技巧，增進服務的才能。

—— 中華民國童軍總會

#### (一) 徽章的類別

- **進程章**：標誌完成某一級進程考驗（如初級章、中級章、高級章）。
- **專科章**：對特定技能或興趣的肯定（如急救章、炊事章、登山章），台灣有約 100 種。
- **服務章**：對服務行為的肯定（如世界友誼章、社區服務章）。
- **特殊章**：紀念特定活動或職務（如大露營章、小隊長章）。

#### (二) 徽章不是「集點獎勵」

很多人誤以為徽章像遊戲裡的成就點數——拿越多越好。但 B-P 設計徽章的本意是「鼓勵青少年探索多元興趣與技能」，而不是炫耀。

一個只追求徽章數量、卻沒有真正內化技能的童軍，違背了徽章制度的本意。「我會這個技能」遠比「我有這張徽章」重要。

### 六、進程的檢驗：考驗 vs. 考試

童軍進程考驗與學校考試不同：

面向	學校考試	童軍考驗
時間	固定日期統一施測	準備好就申請考驗
內容	教師指定範圍	童軍與服務員共同設計

面向	學校考試	童軍考驗
形式	紙筆為主	操作展示為主
通過標準	分數線	技能熟練度與品格表現
失敗的意義	扣分	回去再練習，重新挑戰
評審	教師	服務員、技能教練、團務委員

## 七、與其他要素的整合

- 結合做中學：徽章考驗都需實際操作，不能紙上完成。
- 結合小隊制度：許多進程目標需小隊合作完成；高階進程要求擔任小隊長。
- 結合社區參與：高階徽章常包含服務時數或服務專案。
- 結合自然：野外技能徽章必須在戶外實踐。
- 結合象徵架構：每張徽章都有設計故事與象徵意義。

### 一個進程的真實歷程

阿翔是國二童軍，目前是初級童軍。他想挑戰中級章，但對結繩沒有把握。

週五晚上，他主動找團長討論：「中級結繩要會 12 種繩結，我目前會 6 種。」團長沒有直接教他，而是說：「你覺得自己最弱的是哪幾種？我幫你安排接下來幾次小隊聚會練習。」阿翔自己列出 6 種要強化的繩結。

接下來一個月，每次小隊聚會他主動找學長練習。某次他打不出「方回結」，挫折地說：「我學不會。」小隊長阿凱說：「我去年也這樣，你看我的手——右手一定要從上面繞下來。」示範三次後阿翔終於成功。

一個月後，阿翔申請考驗。團長準備了 12 條繩子隨機抽問，阿翔在 5 分鐘內全部正確完成。團長說：「通過！但更重要的是，你從不會到會的這個過程，才是你真正學到的東西。」

授徽典禮上，阿翔上台，在全團面前由團長親手將中級章縫上制服。他說那是他國中三年最有成就感的一刻。

### 給服務員的提醒

進程不是「集點」遊戲，而是協助童軍認識自己、設定目標、堅持實踐的歷程。

- 避免「徽章工廠」傾向：不要為了讓童軍快速拿到徽章而降低考驗標準。
- 避免「替童軍決定」：不要規定每個人都要拿哪些章——讓他自己選擇興趣。
- 重視過程勝於結果：考驗通過不是終點，過程中的學習與成長才是。
- 慶祝小成就：每張徽章都是一次成長，值得在團體前公開肯定。
- 允許失敗：考驗未通過不是羞辱，是「下次再試」的邀請。

### 資料來源

- WOSM (2019). The Scout Method, 第 3 頁 (Personal progression 官方定義)

- 中華民國童軍總會「童軍的三大制度」（含徽章制度）：[scout.org.tw](http://scout.org.tw)
- 中華民國童軍總會「各級童軍進程」：[scout.org.tw/autopage/70/471](http://scout.org.tw/autopage/70/471)
- 中華民國童軍進程合格標準（110年2月21日修訂）
- Robert Baden-Powell (1908). Scouting for Boys

台灣童軍進程體系：幼/童/行/羅四階段，徽章制度為三大制度之一。具體考驗標準依總會公告為準。