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
- 中華民國童軍總會「各級童軍進程」：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。