



ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
Комитет по образованию
Администрация Центрального района
Государственное бюджетное учреждение
дополнительного образования
Центр внешкольной работы с детьми, молодежью и взрослыми
Центрального района Санкт-Петербурга

**Методическая разработка занятия
внеурочной деятельности, направленная на формирование антикоррупционного
мировоззрения обучающихся
игра-соревнование
«Марафон испытаний»**

Шлыкова Наталия Валентиновна,
методист
Захаров Василий Алексеевич,
педагог-организатор

Санкт-Петербург
2023 г.

Структура методической разработки (занятие).

Класс, программа: игра-соревнование «Марафон испытаний», целевая аудитория - 5 класс.

Тема: методическая разработка занятия внеурочной деятельности, направленного на формирование антикоррупционного мировоззрения учащихся.

Цель занятия: создание условий для формирования антикоррупционного мировоззрения, повышения правовой грамотности, нетерпимого отношения к любому проявлению коррупции.

Задачи:

Обучающие:

1. Познакомить учащихся с таким явлением, как коррупция, и различными формами ее проявления.
2. Сформировать убеждение о неотвратимости наказания за коррупционные правонарушения.

Развивающие:

1. Способствовать развитию критического и аналитического мышления учащихся.
2. Способствовать формированию коммуникативных навыков и навыков группового взаимодействия.

Воспитательные:

1. Содействовать формированию у учащихся негативного отношения к коррупции как к социальному явлению.
2. Воспитание правового сознания и повышение правовой культуры учащихся.
3. Формирование активной гражданской позиции.

Планируемые результаты:

Личностные: формирование основ нравственного самосознания личности, развитие целеустремленности и настойчивости в достижении результата.

Метапредметные:

познавательные:

понимание способов критически оценивать информацию с разных позиций;

регулятивные:

умение выбирать пути достижения цели, организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели; проявление познавательной и творческой инициатив;

коммуникативные:

готовность осуществлять деловую коммуникацию со сверстниками, развернуто и точно излагать свою точку зрения в условиях группового взаимодействия.

Предметные: формирование основ правового мышления, осознание понятия коррупции как социального явления, противозаконного деяния.

Условия реализации: методическая разработка предназначена для учителей общеобразовательных школ, педагогов по организации внеурочной деятельности, педагогов дополнительного образования.

Оборудование занятия: стулья по количеству участников, экран, проектор, микрофоны, компьютер, система аудио/видео, напольная доска белая с металлическим покрытием, маркеры для белой доски, листы формата А 4, фломастеры, напольные цветные отметки, карточки с изображением производства, очистных сооружений.

Информационно-методические материалы: приглашение на игру-соревнование «Марафон испытаний», контрольно-измерительные материалы.

Время занятия: 45 минут.

Игра-соревнование «Марафон испытаний».

Аудитория: 5 класс, внеурочное занятие.

Тема: методическая разработка занятия внеурочной деятельности, направленного на формирование антикоррупционного мировоззрения обучающихся.

Форма проведения: игра-соревнование с включением интерактивной игры с эстафетами викторинами.

Ход занятия.

Этап 1. Мотивационно-целевой.

Цель этапа: создание условий для проявления интереса обучающихся к проблеме воспитания духовно-нравственных ценностей.

Продолжительность: 5 минут.

Содержание.

Перед игрой участникам раздают приглашения на игру-соревнование «Марафон испытаний».
(Приложение №1)

Действующие лица-ведущие игры-соревнования: Судья, Кор, Руп, Ция.

Судья – честность и справедливость.

Кор - злоупотребление служебным положением.

Руп - использование лицом своего должностного положения вопреки законным интересам общества.

Ция - nepoтизм/покровительство/фаворитизм.

Зрители сидят полукругом около сцены в актовом зале, каждое место помечено номером 1, 2 или 3, перед сценой пространство, позволяющее проводить эстафету с участием трех команд, на сцене большой экран, справа от сцены доска. На магнитной доске-содержится информация о названии игры, таблица учета баллов за пройденные испытания.

Макет таблицы учета баллов (см. Приложение №2).

Судья: здравствуйте, ребята! Я главный судья «Марафона испытаний», который вам предстоит сегодня пройти. Сейчас вам нужно разделиться на три команды. Капитанами команд станут Кор, Руп, Ция. *(на сцене появляются персонажи).*

Кор: здравствуйте, ребята, меня зовут Кор! У кого на стуле (кресле) цифра один, те ребята отправляются в мою команду.

Руп: всем привет, меня зовут Руп! В мою команду идут ученики, у которых на стульях номер два.

Ция: меня зовут Ция! Ко мне следуют все, у кого на стульях есть номер три.

(Ученики делятся на команды и выстраиваются лицом к сцене со своими капитанами.)

Судья: сегодня у нас состоится Марафон испытаний, вас будут ждать различные задания, а также главное **скрытое испытание!** За прохождения испытаний вы будете получать звезды *(демонстрирует звезду)*. Команда, набравшая к концу игры наибольшее количество звезд, получит грамоту. А если вам удастся пройти главное скрытое испытание, то грамоты получат все!

Как вы думаете, ребята, как нужно себя вести на соревнованиях? Как нужно относиться к соперникам? Почему стоит играть честно?

(Ответы детей).

Судья: я вижу, что вы замечательные ребята, и на словах говорите все правильно! Надеюсь, что так же окажется на деле!

Этап 2. Ориентационный (введение в тему).

Цель этапа: ввести учащихся в игровую ситуацию.

Продолжительность: 5 минут.

Форма работы: групповая, с использованием видеоматериалов.

Содержание.

Кор: первое, что нам нужно придумать, название своей команды!

(Дети совещаются с капитанами своих команд, придумывая название команды. Записывают название на карточку).

Руп: перед вами таблица учета баллов. *(на рабочей доске).*

Ция: каждая команда, проходя испытания, будет получать звезды от 1 до 5.

Кор: победит команда, которая наберет наибольшее количество звёзд!

Судья: или те команды, которые смогут пройти скрытое испытание! Победители получают грамоту!

Кор: а теперь давайте посмотрим, как проходили соревнования в одном из мультфильмов.

Руп: я выбрал мультфильм, в котором наглядно показано, как нужно соревноваться!

Ция: моя команда, садитесь поближе, чтобы вам было все видно!

Демонстрируется отрывок из мультсериала «Дракоша Тоша», где описывается, как Тоша Няша и Яша боролись за победу. Мультфильм ставится на паузу на временном промежутке 2:35 https://vk.com/video-53792521_456239488



Цель отрывка: познакомить учащихся с правилами поведения во время испытаний.

Руп: *(ставит на паузу).*

Ция: не волнуйтесь, моя команда, мы всех победим!

Кор: ребята, вам понятно, как нужно действовать во время соревнований?

(Ответы детей).

Судья: а разве у мультфильма нет продолжения?

(Замешательство у Кора, Руна, и Ции).

Судья: хотите увидеть продолжение, ребята?

(Ответы детей).

Продолжение просмотра мультфильма.

Судья: помните об этом, дорогие друзья!

Руп: *(Громко)* не волнуйтесь, ребята, **пользуясь своим служебным положением**, следующее испытание **я подсмотрел** и знаю, что нужно делать. Мы победим!

(Реплики детей о том, что это неправильно. Персонажи нехотя соглашаются).

Кор: я буду выставять стартовую линию, так что победа будет за нами! *(выставляет линию старта своей команды ближе к цели).*

(Реплики детей о том, что это неправильно. Персонажи нехотя соглашаются).

Ция: я буду отвлекать остальные команды, мы выиграем!

(Реплики детей о том, что это неправильно. Персонажи нехотя соглашаются).

Этап 3. Содержательно-операционный.

Цель этапа: способствовать развитию навыков законопослушного поведения обучающихся; воспитывать ценностные установки и развивать способности, необходимые для формирования у учащихся гражданской позиции в отношении коррупции; поощрять нетерпимость к

проявлениям коррупции; продемонстрировать возможности борьбы с коррупцией; стимулировать формирование культуры взаимодействия.

Продолжительность: 30 минут.

Форма работы: групповая, с использованием игр, эстафет, викторины.

Содержание.

Руп: итак, первое испытание, которое вас ждет, называется «Эстафета слова».

Кор: прошу мою команду выстроиться за моей спиной друг за другом!

(Капитаны выстраивают за собой ребят друг за другом в три колонны).

Ция: сейчас мы всем участникам раздадим лист бумаги и фломастер.

(Капитаны выдают детям лист формата А 4).

Руп: листок нужно положить на спину впереди стоящего человека. *(Показывает).*

Кор: последние участники сейчас подойдут к судье, и он им покажет слово *(на листе бумаги).*

Ция: после этого ребята встают в конец колонны и начинают писать это слово на листе, который они расположили на спине товарища.

Руп: ваша задача - почувствовать спиной, какое слово написано, записать то же самое слово всем участникам!

Судья: команда, сделавшая наименьшее количество ошибок и выполнившая задание быстрее остальных, побеждает! *(получает звезды)* *(См. видео).*

https://vk.com/video/@cvrcr?z=video-53792521_456239506%2Fclub53792521%2Fpl_-53792521_-2



Кор: *(обращается к своей команде).* Друзья, пользуясь случаем, я заглянул в лист судьи, хотите скажу это слово, тогда мы точно победим!

(Реплики детей о том, что это неправильно. Персонаж задумывается и нехотя соглашается).

Судья: прошу подойти ко мне участников, стоящих в конце своей команды. Вслух произносить слово, которое вы увидите, нельзя, соревнуйтесь честно. *(показывает слово Честность).* На старт! Внимание! Марш!

Игра «Эстафета слова».

Судья: испытание пройдено, капитаны, получите звезды согласно своим заслугам.

(5 звезд получает команда, которая передаст слово верно и пройдет испытание за наименьшее количество времени).

(Вручаются звезды, команды прикрепляют в таблицу учета баллов заработанные звезды).

Ция: а что такое честность, ребята?

(Ответы детей).

Кор: какие честные поступки вы знаете или, может быть, уже совершали?

(Ответы детей).

Руп: а какие поступки бесчестные?

(Ответы детей).

(После ответов детей Кор, Руп и Ция задумываются).

Кор: я... Мне хочется быть честным, как вы, ребята!

Судья: переходим к следующему испытанию!

(Капитаны подзывают своих участников к стартовой линии).

Судья: перед вами три коридора, для каждой команды он свой. От каждой команды в коридор выбирается по одному участнику. *(См. приложение № 3)*

Ция: судьей будут озвучены вопросы.

Руп: если вы считаете, что ответ «да», то участник двигается к ближайшей цветовой отметке.

Кор: если ответ «нет», возвращается к предыдущей.

Судья: победит команда, ответившая на все вопросы правильно.

Руп: *(обращается к своей команде)*. Ребята, а что, если мы предложим шоколадку двум командам? Подкупим их, чтобы они проиграли?

(Реплики детей о том, что это неправильно. Персонаж задумывается, соглашается).

Игра «Верные шаги».

Вопросы: *(герои обсуждают с ребятами вопросы с позиции совести).*

1. Важно ли следить за порядком в доме, во дворе, в подъезде? А почему это важно? *(обсуждение с командой).*
2. Каждый ли ребенок имеет право на образование? *(обсуждение с командой).*
3. Хорошо ли списывать домашнее задание у другого? Почему их нужно делать самому? *(обсуждение с командой).*
4. Несут ли родители ответственность за поступки детей? *(обсуждение с командой).*
5. Если вы нашли предмет на улице, является ли он вашим? *(обсуждение с командой).*
6. Если вы увидели правонарушение, стоит ли об этом кому-то сообщать? *(обсуждение с командой).*
7. Можно ли самому исправить в дневнике оценку? *(обсуждение с командой).*
8. Совесть - важное качество человека? Что такое совесть? *(обсуждение с командой).*

Руп: я, кажется, понял и осознал, что у меня есть совесть!

Судья: испытание пройдено, команды, получите звезды. *(максимальное количество звезд получает команда оказавшиеся на правильной цветовой отметке)*

Вручаются звезды, команды прикрепляют в таблицу учета баллов заработанные звезды. Кор, Руп и Ция подводят промежуточные итоги, подсчитав количество звёзд каждой команды.

Судья: следующее испытание заключается в следующем. Каждой команде выдается равная сумма игровых монет (10штук), на них они могут приобрести производства.

Большое производство – стоимость 5 монет, прибыль -10 монет.

Среднее производство – стоимость 3 монеты, прибыль - 5 монет.

Малое производство – стоимость 1 монета, прибыль - 3 монеты.

Малое очистное сооружение - стоимость 1 монета.

Среднее очистное сооружение – стоимость 1 монета.

Большое очистное сооружение – стоимость 3 монеты.

(Карточки с изображением производства, очистных сооружений, игровой монеты - см. приложение № 4)

Каждое производство приносит прибыль, но и загрязняет окружающую среду.

Игра «Прибыль».

Кор: понятно, наша задача: получить как можно больше прибыли!

Руп: нужно хорошенько поразмыслить и подсчитать...

Ция: *(своей команде)*. Я предлагаю не брать очистное сооружение, природа со временем сама себя очистит, а прибыль и победа будут сейчас!

Судья: вы тоже так думаете, ребята?

(Ответы детей).

Кор: а зачем заботиться о природе?

(Ответы детей).

Руп: здоровье жителей зависит от экологии?

(Ответы детей).

Ция: а можно будет потом просто уехать туда, где нет заводов!?! Как вы думаете, ребята?

(Ответы детей).

(Ция задумывается).

Судья: капитаны, подойдите ко мне, возьмите монеты для своей команды и обсудите стратегию с участниками.

(Капитаны советуются со своими командами).

Судья: команды, вы готовы? Тогда прошу подойти и приобрести производства на ваши монеты.

Команды приобретают производства, очистные сооружения.

Капитаны подсчитывают прибыль команды.

Вручаются звезды, команды прикрепляют в таблицу учета баллов заработанные звезды. Кор, Руп и Ция подводят итоги, подсчитав количество звезд у каждой команды.

Последнее завершающее испытание - превращение героев в совесть, честность и справедливость.

Герои Кор, Руп, Ция выходят в центр площадки.

Кор: ребята, мы вели себя не очень хорошо.

Руп: предлагали вам поступать нечестно, используя подкуп.

Ция: злоупотребляли своим положением капитанов.

Судья: ребята, что может победить коррупцию? Какие качества человека не дадут встать на путь коррупции?

(Ответы детей).

Кор: Я теперь буду зваться Честность!

Руп: А я Совесть!

Ция: А меня будут звать Справедливость!

Судья: вы прошли скрытое испытание, победив КорРупЦию!

И все команды получают Грамоты за успешное прохождение «Марафона испытаний».

Этап 4. Контрольно-оценочный (рефлексивный).

Цель этапа: осознать содержание пройденного, закрепить полученные знания, оценить эффективность собственной работы.

Продолжительность: 5 минут.

Форма работы: индивидуальная, заполнение опроса. *(Приложение №5)*

Честность: ребята, вы своей честностью, искренностью изменили меня!

Совесть: я понял, как важно соблюдать правила и поступать по Совести!

Справедливость: вы показали мне, что нельзя руководствоваться своими личными интересами, нужно поступать так, как велит сердце, в согласии с истиной и правдой.

Судья: перед тем, как уйти, заполните, пожалуйста, карточки с опросом.

Вы настоящие победители!

Обучающиеся заполняют опросник для проведения рефлексии.

Все: до свидания, ребята!

Судья: теперь вы знаете, как пройти испытание Коррупцией!

Приглашение.

Уважаемые ученики 5 класса!

Мы рады пригласить вас на уникальное мероприятие - Марафон испытаний!

В рамках встречи вас ждет серия увлекательных развивающих испытаний, которые помогут вам лучше понять такое явление, как коррупция, и научиться противостоять ей.

Но это не просто обычные задания — это настоящее соревнование, в котором вам предстоит применить все свои знания и умения, чтобы успешно пройти каждое испытание.

Ждем вас на Марафоне испытаний!

Удачи вам! И пусть победит сильнейший!

Макет таблицы учета баллов.

Марафон Испытаний					
Название команд	1 испытание «Эстафета слова»	2 испытание «Верные шаги»	3 испытание «Прибыль»	Скрытое испытание ???	Итого
1					
2					
3					

Пример оформления таблицы учета баллов.

The image shows a whiteboard with a handwritten table. The title is 'Марафон Испытаний' written in red. The table has five columns: 'Название команд', 'Игра: «Эстафета слова»', '«Верные шаги»', '«Прибыль»', and '???'. The first row has three red stars in the second column. The second and third rows are empty.

Название команд	Игра: «Эстафета слова»	«Верные шаги»	«Прибыль»	???
1.	★ ★ ★			
2.				
3.				

Игра «Верные шаги»

Пример оформления цветовой разметки.



Карточки с изображением производства, очистных сооружений.



Стоимость (1 карточка)
Прибыль (3 карточки)



Стоимость (3 карточки)
Прибыль (5 карточек)



Стоимость (5 карточек)
Прибыль (10 карточек)



Большое очистное сооружение
(стоимость 3 карточки)



Среднее очистное сооружение
(стоимость 1 карточка)



Малое очистное сооружение
(стоимость 1 карточка)

Карточка с изображением игровой монеты.



Опросник для проведения рефлексии.

I. Выберите 1 вариант ответа.

1. Как ты понимаешь слово коррупция?

- a) Получение денег за свою работу.
- b) Помощь товарищу.
- c) Использование должностного положения в личных интересах.

2. Как ты думаешь, коррупция – это ...

- a) Законно.
- b) Незаконно.

3. Какая ответственность грозит за коррупционные правонарушения?

- a) Штраф.
- b) Лишение свободы.
- c) Лишение квартиры.

II. Закончите фразу.

Сегодня я узнал ...

Я понял, что ...

Я смог ...