

ҲАЛОЛЛИК ЎЙИНИ

ҚЎЛЛАНМА



МУНДАРИЖА

Фасилитаторлар учун

- 3 Кириш
 - 3 Машғулотлар тартиби
 - 4 Машғулот режаси
 - 5 Асосий тушунчалар
 - 7 Ўйинни ўрнатиш
-

Ўйин иштирокчилари учун

- 9 Қандай ўйналади?
- 9 Қоидалар

ФАСИЛИТАТОРЛАР УЧУН

Кириш, машғулотлар тартиби ва машғулот режаси

Ўйин номи:	«ҲАЛОЛЛИК» ЎЙИНИ
Ўйинчилар ёши:	тавсия этилаётган ёш 13 дан 18 ёшгача
Иштирокчилар сони	4-20 нафар
Вақт:	45 дақиқа - 1 соат
Жиҳозлар:	Ўйин майдончаси, Савол ва топшириқли карточкалар, илончалар, зинапоялар ва кўприклар, олтиқиррали тошлар, рангли фишкалар.

КИРИШ

Бу ўйин ўқувчиларга ҳалолликнинг асосий тушунчасини ўргатишга мўлжалланган. Савол ва топшириқларни уйғунлаштирган ҳолда ўқувчиларга саволларга жавоб бериш ва вазифаларда рақобатлашиш орқали вазифанинг охирига етиш имконияти берилади. Махсус кўрсатмаларни «Ўйинчилар учун» деб номланган бўлимдан топиш мумкин. Ўйинни бошқарувчи ўқитувчи/фасилитатор бўлиши керак. Ўйинчилар эса ўқувчилар.

МАШҒУЛОТЛАР ТАРТИБИ

- Машғулотни олиб боровчи сифатида ўйинни бошлашдан олдин қўлланма ва барча изохларни ўқишга вақт ажратинг. Ўқувчиларга ўзларининг саволларига жавоб топишлари ва асосий тушунчаларни тушуниб олишлари учун қўлланма яратилган. Стол ўйинида қўлланиладиган саволларни кўриб чиқинг ва агар керак бўлса, қўшинг / мослаштиринг/ агар зарурат бўлса «Саволлар» карталарини чиқариб ташланг. Ўйинда камида 20 та саволли карточкаларни ишлатиш тавсия этилади.
- Ўқувчилар билан ўйин ўйнашга қарор қилсангиз, ўйинни кейинги бобдаги 7-бетдаги кўрсатмаларга мувофиқ жойлаштиринг.
- Ўйинни бошлашдан олдин, ўйиннинг мақсадини ўйнайдиган ўқувчиларга тушунтиринг. Ўйин ўқувчиларга коррупцияни тўғри тушуниш ва олдини олиш ҳамда ҳалол ишларни амалга ошириш имконини беради.
- Ўйин бошланганда сизнинг, иштирокингиз илон, зинапоя ёки «Тошириқ» қисмини ўйнаётган ўқувчиларга савол ва вазифа картасини ўқишдир (қоидалар қўлланмада 9-бетда кўрсатилган). Бундан ташқари, у кўприк устига тушганида ростгўй ҳаракат қиладиган ўйинчининг мисоллари тахтада олдинга силжитиш учун етарли эканлигини текшириш керак.

ФАСИЛИТАТОРЛАР УЧУН Кулланма

МАШҒУЛОТ РЕЖАСИ

Мазмуни:

Ушбу ўйин синфда, жисмоний ҳаракатлари чекланганлар учун ҳам қулай муҳитда фойдаланиш учун мўлжалланган. Мактабда ҳалоллик ва коррупцияга қарши ахлоқ каби қадриятларни ривожлантиришга қаратилган клублар мавжуд бўлса, ушбу ўйин аниқса муҳимдир. Катталар ва фасилитаторлар учун «Ўйинни созлаш» бобида тасвирланган ўйинни қандай қилиб созлашни ўқувчиларнинг тушуниши шарт эмас. Шунинг учун ўқувчилар ўйинни биринчи марта ўйнаганларида ўқувчилар учун масъул бўлган ўқитувчи ёки катталар томонидан бошқариш тавсия этилади;

БМТнинг гиёҳванд моддалар ва жиноятчилик бўйича бошқармаси

Ўйиннинг мақсади, «Адолат таълими» (Е4J) ташаббуси доирасида БМТнинг гиёҳванд моддалар ва жиноятчилик бўйича бошқармасининг коррупцияга қарши кураш бўйича мандатига ҳисса қўшишдир. Шунингдек, Барқарор ривожланиш мақсадига (БРМ) қўмаклашиш. 16-мақсад «Барқарор ривожланиш, тинчликсевар ва очиқ жамиятларнинг барпо этилишига қўмаклашиш, барчага одил судловдан фойдаланишни таъминлаш ва барча даражаларда самарали, ҳисоб берадиган ва иштирок этувчи муассасаларни яратиш» ҳисобланади. БРМ ҳақида батафсил маълумотни бу ерда топишингиз мумкин <https://www.unodc.org>.

Ушбу ўйин ёш фуқароларни ва ташкилотларни масъулиятга жалб қилиш, уларни иш сифатини яхшилаш ва улар учун мўлжалланган функцияларни бажаришга рағбатлантириш учун ўқитишга ёрдам беради. Ўйин сизни, ўқувчиларга ҳалоллик ва ҳалолликни талаб қиладиган фуқаро бўлишга имкон берадиган муҳим хусусиятлар ҳақида маълумот бериш орқали амалга ошириш имконини беради. Бу ўз ҳуқуқларини ва мажбуриятларини аниқлаш, коррупция оқибатида юзага келадиган муаммоларни ҳал қилиш, уларни аниқлаш ва уларни ҳал қилишга интилишни ўрганиш ва коррупция ва унинг жамиятдаги таъсирини англатишини аниқлаш учун ахборот олишни ўз ичига олади. Ўйиндаги ҳар бир савол энг тўғри жавобни топиш учун ҳалоллик ва унинг маъносини амалда муҳокама қилиш учун мўлжалланган.

Ушбу ўйин натижасида ўқувчилар қуйидагиларга эга бўладилар:

- «ҲАЛОЛЛИК» ўйинидан ўрнатилган олиб, ўзларининг қандай қилиб ҳалол иш қилишни ва ундан амалда қандай қилиб фойдаланиш ҳақидаги билимларини ривожлантирадилар.
- Танқидий фикрлаш орқали саволларга жавоб топиш ҳамда қўйилган вазифаларни бажариш учун жамоада ишлай оладилар.

Ушбу ўйин яхши фуқаро бўлиш ва ижтимоий масъулиятли бўлишга қаратилган бошқа ўқув дастурларига ўхшаш бўлиши мумкин. Ушбу ўйин мураккаб савол ва вазифаларни сўраб мураккаблаштириш ёки ўйиннинг охирига етиб боргунча ўқувчилар кўпроқ саволларга тўғри жавоб беришлари учун илонларнинг зинапояга бўлган муносабатини ўзгартириши мумкин. Илтимос, стол ўйини бир марта ўрнатилгандан сўнг, шундай шароит яратингки ўқувчилар хоҳлаган вақтда ундан фойдалана олсинлар.

ТАЪРИФ ВА ТУШУНЧАЛАР

Қуйида ўйин тадқиқ қилаётган айрим асосий тушунчалар келтирилган:

«ҲАЛОЛЛИК»

«Ҳалоллик» сўзини ҳар қайси одамлар ҳар хил тушунадилар. Баъзилар учун бу - ҳеч ким кўрмаган тақдирда ҳам тўғри иш қилишдир, бошқалар учун эса, диний тамойилларга риоя қилишдир. Ҳалолликнинг амалий ва конкрет таърифини бериш учун биз ҳалоллик формуласидан фойдаланишимиз мумкин:

$$X = [M + L + A] - K$$

Ҳалоллик = Масъулият (М), Лаёқат (Л), ва Ахлоқ (А)нинг бирлиги ва Коррупция (к)нинг йўқлиги

Маъулият = Маъулият –биз айтган нарсамизни қиламиз, биз қилаётганларимизни бошқаларга таклиф қиламиз ва текширишга рухсат берамиз.

Лаёқат (компетентлик) = бизда вазифамиз/ҳаракат/ни бажариш учун зарур бўлган барча нарса бор

Ахлоқ = биз тизимнинг қоидаларига амал қилиб, жамоатчилик манфаати учун ва никлюзив тарзда ишлаймиз.

Коррупциянинг йўқлиги = биз коррупцияни қийинлаштирадиган ўрнатилган ижтимоий меъёрлар ва қоидалар ёки маданий меъёрлар масалан, аудитлар, қонунлар (институционал ёки ижтимоий) меъёрларга мувофиқ ишлаймиз.

Коррупция

Коррупция - бу шахс ёки шахслар гуруҳи томонидан бошқа шахсга ёки шахслар гуруҳига зарар етказадиган имтиёзлар ёки фойда олиш учун қилинган ҳаракатлар. Бу ҳаракатлар кичик миқёсда, масалан, бепул хизмат кўрсатиш эвазига пора талаб қилганда ёки катта миқёсда, масалан, давлат маблағлари ҳукумат расмийлари томонидан талон-тарож қилинаётган пайтда юз бериши мумкин.

Бу ҳаракатларнинг содир бўлиши яширин тарзда кечади, чунки улар бағрикенг инсонпарвар жамиятда содир этилади. Бардошли муҳит - бу коррупция ҳар куни содир бўладиган муҳит ва унда ижтимоий меъёрлар коррупция деб ҳисобланиши мумкин бўлган кичик айирбошлаш ёки алмашувлар асосида қурилган. Коррупция яширинган соҳаларда жавобгар ҳисобланган коррупцион шахслар томонидан фуқаролардан яширилади, чунки фуқаролар маълумотларга кириш имконига эга эмаслар, шунинг учун давлат ёки хусусий секторда коррупция қачон содир бўлганлигини аниқлай олмайдилар.

Алоқа турлари

Турли хил алоқа воситалари – бу маълумотларнинг бир шахсдан /ташкilotдан бошқа шахсга/ ташкilotга қандай етиб боришини тушунтиришнинг бир усули. Тақдим этилаётган ахборотларнинг турлари кўп ва улар қабул қилувчиларни жалб қила олувчи ёки аксинча бўлиши мумкинлигини тушуниш зарур.

Бир томонлама мулоқот тингловчиларга жавоб бериш имконини бермайдиган маълумотдир бунга газетани мисол келтириш мумкин. Икки томонлама мулоқот – бу, иштирокчиларга жавоб бериш ва шарҳлаш имконини берадиган маълумотни етказишдир. Масалан, жамоат мажлиси ёки хонадонга ташриф буюриш.

Икки томонлама мулоқот айниқса, лойиҳа ёки хизматнинг муваффақиятли ишлаши учун жамият ёки гуруҳлар эҳтиёжларини қондириш учун муҳим аҳамиятга эга. Баъзида икки томонлама мулоқотдан қочилади бунинг сабаби, одамларнинг эҳтиёжларига эътибор бермаслик. Бу фойда олишга умид қиладиган, коррупцион усулда фаолият юритадиган шахслар /ташкilotлар/га хос бўлиши мумкин. Ривожланиш контекстида икки томонлама мулоқот лойиҳа ёки хизмат ҳаётни яхшилашни таъминлаш ва жамиятдаги барча гуруҳлар учун қулай бўлиши учун муҳимдир.

ТАЪРИФ ВА ТУШУНЧАЛАР

Кулланма

Гендер тенглик ва Ижтимоий интеграция

Нотўғри бошқарув ва йўқотишлар энг камбағал, ноқулай ва заиф гуруҳларга таъсир қилади, аёллар эса кўпинча оғирликларни тортишга маҳкум бўладилар, чунки улар кўпинча камбағал одамларнинг орасида камситилишлари кўплаб учрайди. Ижтимоий чеклаш Бирлашган Миллатлар Ташкилотининг Иқтисодий ва ижтимоий масалалар Департаменти томонидан белгилангандек, шахслар ва гуруҳларни жамиятнинг сиёсий, иқтисодий ва ижтимоий жараёнларидан мажбурий равишда чиқариб ташлаш, улар яшаётган жамиятда тўлиқ иштирок этишларига тўсқинлик қилишдир¹.

Гендер тенглик аёллар ва эркаклар, қизлар ва ўғил болаларнинг тенг ҳуқуқлари, мажбуриятлари ва имкониятлари билан боғлиқ. Ижтимоий интеграция барча гуруҳлар, шу жумладан энг камситилганлар ҳам барча жабҳаларда иштирок этиши ва юз берадиган ҳар бир нарсага қўшилишини таъминлаш учун чоралар кўриши кераклигини англатади.

Барқарор ривожланиш мақсадлари – БРМ (SDG)

Барқарор ривожланиш мақсадлари - БРМ (SDG) ёки Глобал Мақсадлар сифатида танилган, қашшоқликни бартараф этиш, сайёрани ҳимоя қилиш ва барча одамлар тинчлик ва фаровонликдан баҳраманд бўлишни таъминлаш учун универсал чақирув.

Ушбу 17 та мақсад Мингйиллик Ривожланиш Мақсадларининг ютуқлари, жумладан иқлим ўзгариши, иқтисодий тенгсизлик, инновация, барқарор истеъмол, тинчлик ва адолат каби бошқа янги устувор йўналишларга асосланган. Мақсадлар бир-бири билан боғлиқ - кўп ҳолларда муваффақиятга эришиш сири кўпинча бошқа мақсадлар билан боғлиқ бўлган муаммоларни ҳал этиш бўлади.

БРМ 16 – Тинчлик, одил судлов ва самарали институтлар

Инсон ҳуқуқи ва қонун устуворлиги асосида яхши бошқарув бўлмаса, барқарор ривожланишга умид қила олмаймиз. Биз борган сари кўпроқ бўлиниб кетаётган дунёда яшаймиз. Айрим ҳудудлар барқарор тинчлик, хавфсизлик ва фаровонликдан баҳраманд бўлиб яшаётган бўлса, бошқаларида зиддият ва зўравонликлар ичида қолиб кетган. Бу муқаррар ва албатта ҳал қилиниши керак.

Ҳарбий аралашувлар, зўравонлик ва хавфсизлик таъминланмаганлигининг юқори даражаси мамлакат ривожланишига салбий таъсир кўрсатади, бу эса ўз навбатида иқтисодий ўсишга таъсир қилади ва кўпинча бир неча авлодларгача давом этиши мумкин бўлган доимий офатларни келтириб чиқаради. Қаердаки можаролар бўлса ёки қонун устуворлиги мавжуд бўлмаса зўравонлик, жиноятчилик, эксплуатация ҳам кенг тарқалган бўлади, бундай ҳолатларда мамлакатлар хавф остида бўлганларни ҳимоя қилиш учун чоралар кўришлари керак.

Барқарор ривожланиш мақсадлари зўравонликнинг барча шаклларида сезиларли пасайиш, низоларга узоқни кўзловчи ечим топиш ва хавфсизликни таъминлаш учун ҳукумат ва жамоалар билан ишлашдир. Ҳуқуқ устуворлигини мустаҳкамлаш ва инсон ҳуқуқларини рағбатлантириш бу жараёнда асосий омил бўлиб, шунингдек, қурол-яроғларнинг ноқонуний савдосини камайтириш ва ривожланаётган мамлакатларнинг глобал бошқарув институтларида иштирокини кучайтириш ҳисобланади².

¹ <http://www.un.org/esa/socdev/publications/measuring-social-inclusion.pdf>

² <http://www.undp.org/content/undp/en/home/sustainable-development-goals.html>

ЎЙИННИ ЎРНАТИШ ВА СОЗЛАШ

Тахтадаги ўйиннинг таркибий қисмлари

Ўйин тахтасида сиз қуйидагиларни топасиз:

❶ A2 форматда ўйин майдонни. Агар керак бўлса, катта майдонлардан фойдаланиши мумкин, бунинг учун A4 катталиқдаги 9 та катаклар чизилган варақ. Улар босмадан чиқарилган ва ёпиштирилган бўлиши керак. Қуйидаги тўқ сариқ рангли чизиқлар ва ўқлар қоғоз қисмларини ёпиштириш кераклигини кўрсатади. Агар иложи бўлса, қоғозларни ламинатлаш ёки катта картон қатламига ёпиштириб олиш зарур, шунда сирт янада қаттиқроқ бўлади. **Натижада кўпроқ иштирокчилар ўйин ўйнай олишлари учун катта ҳажмдаги кенглик ҳосил бўлади.**

❷ Илон, нарвонлар ва кўприк билан битта кўриниш бор, иккинчиси эса бўш. Илтимос, тақдим этилган бўш шаблондан фойдаланинг ва ўқувчиларга илон ва нарвонларини ўзлари хоҳлаган ҳолда чизишларига рухсат беринг.

73	74	75	76	77	78	79	80	81
72	71	70	69	68	67	66	65	64
55	56	57	58	59	60	61	62	63
54	53	52	51	50	49	48	47	46
37	38	39	40	41	42	43	44	45
36	35	34	33	32	31	30	29	28
19	20	21	22	23	24	25	26	27
18	17	16	15	14	13	12	11	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9



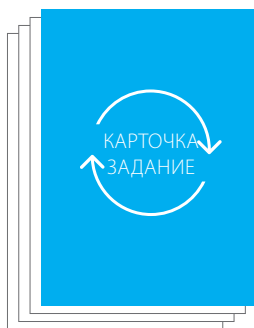
ЎЙИННИ ЎРНАТИШ ВА СОЗЛАШ

Кулланма

3 10 варақда саволлар билан билан карточкалар. Улар босмадан чиқарилган ва кесилган бўлиши керак.



4 Ҳужжатнинг 5-бетида вазифа карталари мавжуд. Улар босилган ва кесилган бўлиши керак..



Саволлар ва топшириқлар билан ишлайдиган карталар, уларни алоҳида тўпламга топшириқ ёзилган тарафи билан пастга қаратиб жойлаштиринг, ўйин жараёнида ўйинчи илонга, зинапояга тушганда ёки «вазифа» олганда қайси тўпламдан карточка олишни билиши учун «Топшириқ» ва «Саволлар» деб ёзилган биттадан карточкани тўпламлар устига ёзувли томонини юқорига қаратиб қўйиб қўйинг. Илтимос, ўйинчилар бу соҳаларга тушган пайтда вазифаларини бажариши учун кичикроқ ўлчамдаги «Топшириқ» карталарини тасодифий тартибда жойлаштиринг.

5 Ўйин тахтасида ўйинчиларни танитувчи белги бўлиши керак бўлади. Бунинг учун сиз қўллашингиз мумкин бўлган кичик нарсаларни топиб олишингиз керак бўлади (шиша қопқоқлари ва ҳоказо)лардан ҳам фойдаланиш мумкин.

ЎЙИНЧИЛАР УЧУН

ЎЙИН ҚОИДАЛАРИ

Ушбу ўйин жамоа бўлиб ўйналади ва битта ранг билан **ифодаланган 4 ўйинчидан иборат бўлади. Ҳар бир жамоада камида 2 ўйинчи бўлиши керак.** Улар масалаларни муҳокама қилиб, жамоада вазифаларни бажаришлари мумкин.

Ўйинни ўйнайдиган жамоалар сони ўйинчилар сони ва бўш жойга боғлиқ бўлиши мумкин. Ҳар бир ўйинда **максимал 5 та жамоа (максимал 20 та ўйинчи)** тавсия этилади.

Жамоа ҳақида қарор қабул қилиш учун, авваламбор, фалсилитатор қанча жамоа мос келишини ва ўйинчиларнинг сонини танлаши керак. Бир марта қарор қабул қилгач, улар ҳар бир командани тузиб чиқади (масалан 1 дан 5 гача) ва рақамларини қоғозга ёзиб, қутига жойланади. Қоғозлар сони иштирокчилар сонига тенг бўлиши ва ҳар бир жамоада тенг сонли ўйинчилар бўлиши талаб этилади. Қоғоз қатламларидаги ёзилган рақам иштирокчиларга кўринмаётганлигига ишонч ҳосил қилинг.

Иштирокчилар рақамланган қоғозлардан биттадан олиб бир хил рақам олган иштирокчилар битта жамоага бирлашадилар. Жамоа шаклланди.

ҚОИДАЛАР

Ўйиннинг мақсади тахтанинг охирига етиб бориш (81- квадрат) ЁКИ белгиланган вақт ичида тахтада юқорроқ рақамга етиб бориш.

Қайси жамоанинг биринчи бўлиб бошлашини ҳал қилиш учун ҳар бир жамоадан бир киши рақамли тошни ташлайди. Энг юқори рақамга эга бўлган жамоа биринчи бўлиб бошлайди. Иккинчи бўлиб кейинги энг юқори рақамга эга бўлган жамоа ва шу тариқа бошқалар давом эттирадилар.

Ҳар бир жамоа «**СТАРТ**» ёзилган катакчага ўз фишкасини қўяди.

Ўйинни бошлаш учун, энг юқори рақамга эга бўлган жамоа рақамли тошни ташлайди. Кейин жамоалар аввалги жамоа ўз навбатини тугатгандан сўнг навбатма-навбат рақамли тошларни олишни бошлайдилар.

Тош ташланганда тушган рақамга жамоа ўз фишкасини суради.

Агар жамоа фишкасини сурганда **зинапоянинг пастки қисмида** ёки **илоннинг бошида** бўлган квадратларга тушиб қолса, улар саволлар тўпламидаги карточкада берилган саволга жавоб беришлари керак. Танланган карточка ўйинни бошқараётган фалсилитатор ёки қарама-қарши гуруҳга берилади ва улар саволни ўқиб эшиттирадилар. Тўғри жавоб карточканинг орқа тарафида ёзилган бўлади.

ЎЙИНЧИЛАР УЧУН

ЎЙИН ҚОИДАЛАРИ (КУЛЛАНМА)

Жамоа ушбу масалани узоғи 20 сония давомида муҳокама қилиши ёки дарҳол жавоб бериши мумкин. Вақт, ўйин бошқарувчиси ёки қарама-қарши жамоа аъзолари томонидан назорат қилинади. Берилиши мумкин бўлган жавоблар рўйхати:

Жойлашган ўрни	Тўғри ва нотўғри жавоблар	Натижа
Зинапоянинг қуйи қисми	Тўғри	Фишкалар зинапоянинг юқори қисмидаги квадратга жойланади
	Нотўғри	Фишка ўз жойида қолади, савол бошқа иштирокчига ўтади
Илоннинг боши	Тўғри	Фишка ўз жойида қолади
	Нотўғри	Фишка илоннинг дум қисмидаги пастки квадратга жойланади, савол бошқа иштирокчига ўтади

Агар 20 сония ичида саволга жавоб берилмаса, савол бошқа гуруҳларга ўтади. Бошқа жамоалар ўзларининг **жавобларини муҳокама қилишлари мумкин эмас**, лекин алоҳида ўйинчи саволга жавобни билса, қўл кўтариши мумкин. Агар улар саволга тўғри жавоб берсалар, ўйинчилар ва уларнинг командалари **3 квадрат** олдинга ҳаракат қилишлари мумкин. Агар жавоб нотўғри бўлса, улар **2 квадрат** орқага қайтарилади.

Агар жамоа кўприк устига келиб тўхтаган бўлса, улар кўприкнинг нариги томонига ўтадилар ва **ҳалоллик билан ҳаракат қилганларини таъкидлайдилар**. Ўйинни бошқарувчи ҳакамлик қилади ёки бошқа ўйинчилар қўл кўтариш билан бу жараённинг адолатли ёки йўқлигини намоиш этадилар.

Ўйинчилар барча зарурий ҳаракатларни тугатганларида ўйинни тугатишади.

ТОПШИРИҚЛИ КАРТАЛАР

Вазифали карталар ўйиннинг қўшимча қисмидир. Улар ўйинга турли хил ҳаракатларни киритадилар.

Агар жамоангиздаги ўйинчи «Топшириқ» сегментига тушган бўлса, улар «Топшириқ» картасини олишлари ва «Топшириқ»ни ўқиб эшиттирадилар.

Ўз жамоангиз билан бирга картада ёзилган «Топшириқ»ни бажарасиз.

Агар сиз «Топшириқ» картасини ютган жамоанинг аъзоси бўлсангиз, сиз ўз фишкангизни учта квадрат олдинга кўчиришингиз мумкин. **(муҳими: агар сиз ушбу ҳаракат натижасида нарвоннинг пастки қисми ЁКИ илоннинг бошида тўхтаб қолсангиз бу сизга тушган саволга жавоб беришингизни англамайди, ҳудди сиз алоҳида ўйинчи бўлганингиздек).**