

И Г Р А Ч Е С Т Н О С Т Ь

РУКОВОДСТВО



СОДЕРЖАНИЕ

Для учителей/фасилитаторов

3	Введение
3	Процедура занятия
4	План занятия
5	Ключевые концепции
7	Установка Игры

Для участников игры

9	Как играть
9	Правила

ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ/ФАСИЛИТАТОРОВ

Введение, процедура занятия и план занятия

Название:	ИГРА «ЧЕСТНОСТЬ»
Игроки:	13 - 18 лет
Количество игроков:	4 - 20
Время:	45 минут - 1 час
Материалы:	Игровое поле, Карточки с вопросами и заданиями, могут использоваться кубики с нумерацией, цветные фишки.

ВВЕДЕНИЕ

Эта игра предназначена для обучения учащихся ключевой концепции Честности. Сочетая вопросы и задачи, ученикам дают шанс, добраться до конца задания, отвечая на вопросы и соревнуясь в заданиях. Специальные инструкции можно найти в разделе «Для игроков». Ведущим должен быть учитель/фасилитатор. Игроками являются учащиеся.

ПРОЦЕДУРА ЗАНЯТИЯ

- Как учитель/фасилитатор, пожалуйста, найдите время, чтобы прочитать все страницы руководства и заданий, прежде чем играть в игру. Руководство было создано для обеспечения понимания ключевых понятий, если учащиеся хотят узнать больше о задаваемых им вопросах. Просмотрите вопросы, которые входят в настольную игру, и добавьте/адаптируйте/исключите карточки «Вопросы», если необходимо. Рекомендуется использовать в игре около 20 вопросных карточек.
- Решив играть в игру с учащимися, пожалуйста, подготовьте игру в соответствии с инструкциями в следующем разделе на странице 7.
- Перед началом игры, пожалуйста объясните цель игры ученикам, которые будут играть. Игра направлена на то, чтобы позволить учащимся действовать честно, а также распознавать и предотвращать коррупцию.
- Когда идет игра, ваше участие состоит в том, чтобы прочитать вопрос и карточку- задание учащимся, которые играют на змейке, лестнице или в разделе «ЗАДАНИЕ» (правила описаны на стр. 9 в руководстве). Вам также потребуется проверить, достаточен ли пример игрока, действующего честно, когда он (она) приземляется на мосту, чтобы двигаться вперед по доске.

ДЛЯ УЧИТЕЛЕЙ/ФАСИЛИТАТОРОВ

Продолжение

ПЛАН ЗАНЯТИЯ

Содержание:

Эта игра предназначена для использования в классе, в среде, доступной для людей с ограниченными физическими возможностями. Эта игра особенно актуальна, если в школе есть клуб, который фокусируется на развитии таких ценностей, как честность и антикоррупционная нравственность. Учителям/ фасилитаторам нет необходимости, чтобы учащиеся понимали, как настроить игру, описанную в разделе «Настройка игры». По этой причине рекомендуется, чтобы первая игра, которую играют учащиеся, проводил взрослый; будь то учитель/ фасилитатор, ответственный за учащихся.

Управление ООН по наркотикам и преступности (УНП ООН)

Цель игры состоит в том, чтобы внести в мандат УНП ООН вклад по борьбе с коррупцией в рамках инициативы «Образование для правосудия» (E4J). А также внести вклад в Цель Устойчивого Развития (ЦУР) 16 «Содействие построению миролюбивых и открытых обществ в интересах устойчивого развития, обеспечение доступа к правосудию для всех и создание эффективных, подотчетных и основанных на широком участии учреждений на всех уровнях». Более подробную информацию о ЦУР можно найти здесь <https://www.unodc.org>.

Игра поможет воспитывать молодых граждан, чтобы они могли привлекать организации к ответственности, поощряя их к улучшению качества работы и выполнять те функции, для которых предназначены. Игра позволяет это сделать, путем осведомления учащихся об особо важных качествах, которые позволят им стать гражданами, действующими честно и требующими честности. Сюда входит доступ к информации для выявления своих прав и обязанностей, действия в отношении проблем, вызванных коррупцией, которую они учатся выявлять и добиваться их решения, и понимать, что представляет собой коррумпированное поведение и то влияние, которое оно оказывает на общество. Каждый вопрос в игре призван инициировать обсуждение честности и ее смысла на практике, чтобы выяснить наиболее подходящий ответ.

Как результат данной игры, учащиеся смогут:

- Совершенствовать свои знания, как действовать честно и как использовать это на практике, по примеру игры «Честность».
- Уметь критически мыслить, чтобы отвечать на вопросы, а также работать в командах, чтобы отвечать поставленным задачам.

Эта игра может быть похожа на другие уроки учебной программы, которые относятся к тому, чтобы быть хорошим гражданином и быть социально-ответственным. Эту игру можно усложнить, задавая более сложные вопросы и задачи, чтобы ученики ответили правильно на большее количество вопросов, чтобы дойти до конца игры. После того, как настольная игра будет установлена один раз, пожалуйста, сделайте ее доступной для учащихся, чтобы они могли ее использовать, когда захотят.

ОБЪЯСНЕНИЕ И КОНЦЕПЦИЯ

Ниже, приведены некоторые ключевые понятия, которые исследует игра:

«Честность»

Разные люди подразумевают разные понятия, когда они используют слово «Честность». Для одних — это делать правильные вещи, когда никто этого не видит, для других следовать общечеловеческим принципам. Чтобы обеспечить более практичное, четкое и конкретное определение честности, мы можем использовать формулу честности:

$$Ч = [О + К + Э] - к$$

Честность = совмещение Ответственности (О), Компетенции (К) и Этики (Э) и отсутствие Коррупции (к).

Ответственность = мы делаем то, что мы говорим, мы предлагаем и разрешаем остальным проверять то, что мы делаем.

Компетенция = у нас есть все необходимое, чтобы профессионально выполнить работу/действие.

Этика = совокупность норм поведения, мораль, следование правилам системы.

Без коррупции = мы работаем по установленным общественным нормам, правилам или культурным нормам, которые затрудняют коррупцию, например, аудиты, законы (институциональные или социальные) и нормы.

Коррупция

Коррупция означает действие или действия, совершенные отдельным лицом или группой лиц для получения преимуществ или выгод, которые наносят ущерб другому лицу или группе лиц. Эти действия могут происходить в небольших масштабах, например, при требовании взятки в обмен на бесплатную услугу или в более широких масштабах, например, при разграблении государственных средств государственным должностным лицом. Эти действия могут происходить, потому что они совершаются в обществе, которое является толерантным или где они скрыты. Толерантная среда — это среда, в которой коррупция происходит изо дня в день, и где социальные нормы строятся на небольших обменах, которые иначе могли бы восприниматься как коррупция. Сферы, в которых скрывается коррупция, скрывается от граждан коррумпированными лицами, которые должны быть подотчетны им, так как граждане имеют ограниченный доступ к информации, поэтому они не могут определить, когда произошла коррупция, будь то в государственном или частном секторах.

Виды коммуникации/связи

Различные типы коммуникации — это способ объяснить, как информация поступает от одного человека/учреждения другому человеку/учреждению. Важно понимать, как разные виды информации представлены, и будут или не будут привлекательны для своей аудитории.

Односторонняя связь — это информация, которая предоставляется ее аудитории таким образом, чтобы аудитория не могла ответить, например, газеты.

Двусторонняя связь — это предоставление информации, которая предлагает аудитории отвечать и комментировать, например, собрание сообщества или социальные сети.

Двусторонняя связь особенно важна, когда потребности сообщества или группы лиц имеют важное значение для успеха проекта или услуги. Иногда двусторонняя связь игнорируется, чтобы игнорировать потребности обслуживаемых людей. Это может быть характерно для отдельных лиц/организаций, которые могут рассчитывать на получение выгоды, действуя в коррумпированной манере. В контексте развития двусторонняя связь имеет важное значение для обеспечения того, чтобы проект или служба фактически улучшали жизнь и были доступны для всех групп людей в сообществе.

ОБЪЯСНЕНИЕ И КОНЦЕПЦИЯ

Продолжение

Гендерное Равенство и Социальная интеграция

Без равного участия всех людей, в том числе лиц, подвергающихся риску исключения, общество имеет меньше возможностей для достижения своего полного потенциала, как с точки зрения экономики, так и уровня управления.

Неправильное управление и потери затрагивают самые уязвимые слои населения. Женщины также более подвержены тяжелому бремени, поскольку они зачастую представлены среди самых уязвимых слоев населения. Социальная изоляция определяется Департаментом по экономическим и социальным вопросам Организации Объединенных Наций как вынужденное исключение отдельных лиц и групп из политических, экономических и социальных процессов общества, что препятствует их полному участию в обществе, в котором они живут¹.

Гендерное равенство относится к равным правам, обязанностям и возможностям женщин и мужчин, девочек и мальчиков². Социальная интеграция должна принять меры для обеспечения того, чтобы все группы, включая наиболее уязвимые, были вовлечены и включены во все процессы интеграции общества.

Цели устойчивого развития – ЦУР (Sustainable Development Goals)

Цели Устойчивого Развития – ЦУР (SDG), или более известные как Глобальные Цели являются универсальным призывом к действию по преодолению бедности, защите планеты и обеспечению того, чтобы все люди пользовались миром и процветанием.

Эти 17 целей основываются на достижениях Целей Развития Тысячелетия, включая новые области, такие как изменение климата, экономическое неравенство, инновации, устойчивое потребление, мир и справедливость, среди других приоритетов. Цели взаимосвязаны - зачастую ключом к успеху в одной, будет решение вопросов, которые чаще всего связаны с другой.

ЦУР 16 - Мир, правосудие и эффективные институты

Без мира, стабильности, прав человека и эффективного управления, основанного на верховенстве закона, мы не можем надеяться на устойчивое развитие. Мы живем в мире, который все больше разделяется. Некоторые регионы наслаждаются устойчивым миром, безопасностью и процветанием, а другие - бесконечными циклами конфликтов и насилия. Это отнюдь не неизбежно и необходимо решать.

Высокий уровень военного вмешательства, насилия и отсутствия безопасности оказывают разрушительное воздействие на развитие страны, что сказывается на экономическом росте и часто приводит к постоянным недовольствам, которые могут длиться несколько поколений. Насилие, преступность, эксплуатация также распространены там, где есть конфликты или нет верховенства закона, и страны должны принять меры для защиты тех, кто подвергается наибольшему риску.

Целями Устойчивого Развития является значительное сокращение всех форм насилия, и работой с правительствами и сообществами для поиска долгосрочных решений конфликтов и создание безопасности. Укрепление верховенства закона и поощрение прав человека является ключевым фактором в этом процессе, а также сокращением незаконного оборота огнестрельного оружия и укреплением участия развивающихся стран в институтах глобального управления³.

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

² <http://www.un.org/womenwatch/osagi/conceptsanddefinitions.htm>

³ <http://www.undp.org/content/undp/en/home/sustainable-development-goals.html>

УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА ИГРЫ

Компоненты игры на Доске

На доске вы найдете:

1 Игровое поле в формате А2. При необходимости поля большего формата можете использовать 9 разлинованных листов формата А4. Они должны быть напечатаны и склеены. Оранжевые линии и стрелки ниже указывают, где должны быть склеены кусочки бумаги. Если возможно, склеенные вместе листы, ламинировать или наклеить на большой кусок картона, чтобы поверхность была более жесткой. **В результате должна получиться большая доска для игры, для большого количества участников.**

2 Существует одна версия со змеями, лестницами и мостами, и другая - пустая. Пожалуйста, не стесняйтесь использовать предоставленный пустой шаблон и разрешить учащимся рисовать самим змей и лестниц, если хотите.


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




⁴ <http://www.undp.org/content/undp/en/home/sustainable-development-goals.html>

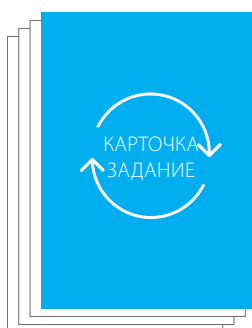
УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА ИГРЫ

Продолжение

3 10 страниц документа содержат карточки с вопросами. Они должны быть распечатанными и разрезанными. 



4 5 страниц документа содержит карточки с заданиями. Они должны быть распечатанными и разрезанными. 



Карточки с вопросами и заданиями, сложить отдельными стопками, заданием вниз. Положите по одной карточке, в каждую стопку с «**Заданием**» и «**Вопросами**», лицом вверх. Для того чтобы игрок знал с какой стопки брать, когда приземляется на змею, лестницу или получает «Задание» во время игры. Пожалуйста, разместите карточки «Задание» меньшего размера в случайном порядке на доске, чтобы игроки могли выполнять задания, когда они приземляются на эти поля.

5 Вам понадобится найти маленькие предметы, которые вы можете использовать, для представления команды игроков на доске (фишки, крышки от бутылок и т.д.), а также вы можете распечатать и вырезать небольшие фигурки, которые есть в упаковке.

ДЛЯ ИГРОКОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В эту игру играют командами, **состоящими максимально из 4 игроков**, которые будут представлены одним цветом на доске. **В каждой команде должно быть, как минимум 2 игрока.** Они могут обсуждать вопросы и выполнять задания в команде.

Количество команд, играющих в игру, может зависеть от количества игроков и свободного места. Мы рекомендуем **максимум 5 команд (значит максимум 20 игроков)** в каждой игре.

Чтобы принять решение о командах, во-первых, учитель/фасилитатор должен решить, сколько команд подходит и количество игроков. После того, как решили, они нумеруют каждую команду (например, от 1 до 5) и помещают числа на листы бумаги, которые они складывают. Кусочки бумаги должны иметь один из номеров каждой команды, и должно быть одинаковое количество кусочков бумаги, написанных с каждым номером команды. Общее количество кусков бумаги должно равняться количеству игроков. Удостоверьтесь, что листы бумаги свернуты так, чтобы числа на них не было видно игрокам.

Игроки выбирают кусочки бумаги с номерами из кучи. Затем они присоединяются к другим игрокам, которым выбрали листик с таким же номером, что и они. Команды образованы.

ПРАВИЛА

Цель игры добраться до конца доски (квадрат 81) ИЛИ в течение установленного времени, достичь наибольшего числа на доске.

Для того, чтобы решить какая команда начнет первая, один человек от каждой команды кидает кубик. Команда у которой выпадет самое большое число, начинает первая. Команда, у которой выпала второе самое большое число начинает второй и т.д.

Каждая команда ставит свои предметы на квадрате, где написано **‘СТАРТ’**.

Чтобы начать игру, команда с самым высоким номером бросает кубики. Затем команды начинают по очереди бросать кубики после того, как предыдущие команды закончили свой ход.

Команды переставляют свои фишки на число, выпавшее на кубике.

Если команда приземляется на квадрат, где находится **нижняя часть лестницы** или на квадрат, где **голова змеи**, они должны ответить на вопрос из стопки карточек с вопросами. Об этом просит учитель/фасилитатор или игрок противоположной команды. Правильный ответ находится на обратной стороне карточки с вопросом.

ДЛЯ ИГРОКОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Команда может обсудить вопрос **максимум 20 секунд** или сразу дать ответ. Время должно регулироваться учителем/фасилитатором или игроком противоположной команды.

Список возможных ответов:

Место расположения	Правильные или Неправильные Ответы	Результат
Нижняя часть лестницы	Правильный	Фишка перемещается на квадрат в верхней части лестницы
	Неправильный	Фишка остается на том же квадрате, вопрос переходит к другим игрокам
Голова змеи	Правильный	Фишка остается на том же квадрате
	Неправильный	Фишка перемещается на квадрат к нижней части змеи, вопрос переходит к другим игрокам.

Если ответ на вопрос неправильный или нет ответа через 20 секунд, вопрос может быть задан другим командам. Игроки других команд, **не могут обсуждать свой ответ**, но отдельные игроки могут поднимать руки, когда они думают, что знают правильный ответ. Если они ответили верно, фишки их команды могут продвинуться вперед на **3 квадрата**, если ответили неправильно, они возвращаются назад на **2 квадрата**.

Если команда приземлилась на мост, они могут передвигаться на другой конец моста **указав пример, когда они действовали честно**. Учитель/Фасилитатор будет судить, или другие игроки голосуют поднятием рук, демонстрирует ли этот опыт честность.

Игроки заканчивают игру, когда они завершают все необходимые действия.

КАРТОЧКИ С ЗАДАНИЕМ

Карточки с заданием — это дополнительный компонент игры. Они вводят разные действия в игру.

Если игрок вашей команды приземлился на карточку «Задание», они должны взять карточку с «Заданием» и выполнить «Задание»

В своих командах, вы выполняете «Задание», как написано в карточке.

Если вы являетесь игроком команды, которая выигрывает карточку с «Заданием», вам разрешено перемещать ваши фишки на три квадрата вперед (**важно: если в результате этого хода вы останавливаетесь на нижнюю часть лестницы ИЛИ на голове змеи, это не обозначает, что вы отвечаете на вопрос, как если бы вы были отдельным игроком**).