

Методическая разработка воспитательного мероприятия «антикорр-хоккей»

Проблема коррупции является одной из самых основных в современной России, ведь затрагивает она практически все сферы жизни общества. Столкнуться с проявлениями коррупции граждане могут и в сфере медицины, и в органах правопорядка, и в образовательных учреждениях. Коррупция наносит вред и государству в целом, разрушая его экономику и снижая инвестиционную привлекательность в глазах стран-партнеров, и простым гражданам, ведь бюджетные средства, направленные на улучшение жизни населения, зачастую оседают в карманах коррумпированных чиновников. Понимая, что на современном этапе антикоррупционное воспитание — это не только антикоррупционное образование, а и информирование семей обучающихся, антикоррупционное воспитание в школе требует от наших учителей методического мастерства для воспитания ценностных установок и развития способностей и навыков, необходимых для формирования у старшеклассников гражданской позиции относительно коррупции. Методами работы в сфере антикоррупционного воспитания могут выступать тематические уроки, классные часы, воспитательные мероприятия в неурочное время.

С этой целью я предлагаю методическую разработку внеклассного мероприятия в форме развивающей игры.

Данная игра является модифицированным и адаптированным вариантом игры, приведенной в сборнике С.П. Афанасьева и С.В. Каморина «100 отрядных дел».

Развивающая игра «Интеллектуальный хоккей» предназначена для расширения представления детей об окружающем мире, развития у них общей эрудиции, коммуникативных качеств и быстроты реакции т.е. развитие когнитивной, эмоциональной и коммуникативной сфер (личностные, регулятивные, познавательные, коммуникативные УУД). В игру могут играть дети от 7 лет и старше. «Интеллектуальный хоккей» - это соревнование в эрудиции, проводимое по правилам спортивной игры хоккей. Как следствие играют две команды по 6 человек: 3 нападающих, 2 защитника, 1 вратарь.

Игра начинается с «вбрасывания». В нем участвуют трое: судья и центральные нападающие обеих команд. Судья «бросает шайбу» - задает несложный вопрос (вопросы отображаются на слайде презентации). Нападающие должны на него ответить по принципу «кто быстрее» (ответы также выводятся на слайд). Тот, кто оказался проворнее и сообразительнее, зарабатывает для своей команды 15 секунд - время для «подготовки

атаки», то есть время для придумывания вопроса. (вопросы у каждой команды заготовлены заранее с помощью педагога и игрокам нужно лишь выбрать подходящий вопрос из заранее составленного списка). До того, как 15 секунд истекут, команда, «владеющая шайбой», должна «начать атаку», т. е. задать вопрос.

После того, как вопрос задан, начинает «работать» команда противника. У этой команды есть три попытки дать правильный ответ. Первыми могут ответить нападающие. Для этого они в течение 15 секунд могут совещаться, но только между собой, не привлекая защитников и вратаря. Если через 15 секунд нападающие дают неправильный ответ или не отвечают вообще, в «бой» вступают защитники. Им тоже предоставляется 15 секунд и возможность общаться между собой. Если и защитники за 15 секунд не справятся с вопросом, команде даются последние 15 секунд. Спасти команду в эти оставшиеся секунды может только вратарь. При этом вратарь ни с кем не советуется и рассчитывает только на собственный кругозор (именно поэтому вратарями обычно назначают самых эрудированных членов команды). Если и вратарю вопрос оказывается «не по зубам» - тогда ГОЛ. На табло меняется счет, и игра возобновляется вбрасыванием: вопросом на слайде презентации. Но игра может развиваться и по другому сценарию. Для этого одна из линий команды (нападающие, защитники или вратарь) должна ответить на вопрос. Когда на вопрос дан правильный ответ, считается, что команда «перехватила шайбу». А это значит, что уже этой команде предоставляется 15 секунд на «подготовку атаки», то есть на то, чтобы выработать и задать свой вопрос. «Перехватывать» друг у друга «шайбу» команды могут сколько угодно. Итог «интеллектуального хоккея» проводится одним из двух способов. Первый - по «чистому времени». Тайм в хоккее длится 20 «чистых минут», значит и в «интеллектуальном хоккее» можно оттолкнуться от этой цифры. Подсчитать же «чистое» время не трудно - ведь на каждый этап игры (подготовка атаки, поиск ответа) дается по 15 секунд. Подсчитать суммарное игровое время может специальный помощник арбитра. Второй способ - до «трех (пяти, семи, десяти) голов». В этом случае команды заранее договариваются о точном числе «голов», после которого игра прекратится.

Требования к вопросам:

- единая тематическая окрашенность;
- четкость формулировок (обязательно);
- этическая корректность (обязательно);
- соответствие уровню эрудиции участникам.

Вопросы командами составляются заранее при поддержке педагога, подготовка команд ведется на уроках обществознания.

Роль судьи.

Кроме главного судьи – арбитра, оценивающий качество и корректность вопросов, точность и полноту ответов, может быть пять арбитров: два помощника главного, присматривающие за командами; ответственный за учет времени.

Заранее так же заготавливаются 10-20 простых, но симпатичных вопросов для «вбрасывания».

Возраст участников: 15-17 лет (9-11 классы)

Цели мероприятия: Формирование гражданского самосознания обучающихся, знаний по теме «коррупция», «антикоррупционная деятельность».

Задачи мероприятия:

- Отработать теоретический уровень знаний у учащихся о коррупции, причин возникновения, факторов, способствующих ее развитию.
- Развивать навыки работы с нормативно-правовыми документами.
- Воспитывать активную жизненную позицию, закрепить учащимися практические меры по борьбе с коррупцией.

Место проведения: кабинет со свободным пространством, где можно разместить 12 стульев (для двух команд). которые устанавливаются в 6 рядов по схеме «1 - 2- 3- 3-2-1». Стулья команд повернуты друг к другу и образуют как бы две пирамиды. Соответственно, в основаниях пирамид усаживаются нападающие, за ними защитники, вершины пирамид - место вратарей.

Материально – техническое оснащение игры:

Игровое табло – школьная доска, на которой мелом пишется результат.

Мультимедиа – для показа презентации (вопросы для «вбрасывания»))

Игровая площадка: стулья – 12 штук.

ПЛАН КОНСПЕКТ ИГРЫ

1. Организационный момент:
 - Знакомство
 - Озвучивание цели занятия
 - Представление команд
2. Ход игры (по правилам игры «Хоккей»)
3. Подведение итогов:
 - Подсчет времени или голов
 - Поздравление победителей, братание команд.
 - Выступление членов жюри

Сценарий воспитательного мероприятия

Ведущая: Добрый день, ребята! Добрый день, дорогие гости нашего мероприятия!

9 декабря – Международный день коррупции, провозглашенный Генеральной Ассамблеей ООН. Цель учреждения этого памятного Дня - углубление понимания

проблемы коррупции и роли Конвенции в предупреждении коррупции и борьбе с ней. Сегодняшнее наше мероприятие посвящено важной теме – коррупция. Ведь врага, как известно, нужно знать в лицо. А почему коррупция – наш враг, чем она вредит обществу, и как карается законом, мы сегодня и узнаем. Я, думаю, все играли в спортивную игру «Хоккей». И наше мероприятие мы проведем в таком необычном формате. Итак! Мы начинаем!

Классы заранее разделились на команды, остальным присутствующим я предлагаю выступить в качестве зрителей и болельщиков за свои команды. Я приглашаю команды занять свои места! *(ребята рассаживаются на места, которые заранее устанавливаются в 6 рядов по схеме «1 - 2- 3- 3-2-1»)*. В каждой команде у нас есть 3 нападающих, 2 защитника, 1 вратарь. Давайте познакомимся с капитанами команд! *(Капитан каждой команды называет себя и объявляет название своей команды, которое фиксируется членами жюри в протоколе)*

Ведущая: В свою очередь я хочу представить командам наше компетентное жюри _____ *(в качестве членов жюри могут быть приглашены сотрудники органов власти, преподаватели обществознания)*

Ведущая: Итак, я объявляю начало игры!

Судья: Внимание! Первое «вбрасывание» *(Судья «бросает шайбу» - задает несложный вопрос, который отображается на слайде презентации)*.

Ведущая: Нападающие команд, у вас 15 сек. Время пошло.... Так, право дать ответ зарабатывает нападающий из команды «..» *(Если через 15 секунд нападающие дают неправильный ответ или не отвечают вообще, в «бой» вступают защитники. Им тоже предоставляется 15 секунд и возможность общаться между собой. Если и защитники за 15 секунд не справятся с вопросом, команде даются последние 15 секунд. Спасти команду в эти оставшиеся секунды может только вратарь.)*

Судья: И у нас есть первый правильный ответ! И «шайба», т.е. право задать свой вопрос у команды, которая ответила на вопрос «вбрасывания» *(Команда, которая оказалась проворнее и сообразительнее, зарабатывает для своей команды 15 секунд - время для «подготовки атаки», то есть время для выбора вопроса противнику)*.

Ведущая: До того, как 15 секунд истекнут, команда, «владеющая шайбой», должна «начать атаку», т. е. задать вопрос. Напоминаю зрителям, что «перехватывать» друг у друга «шайбу» команды могут сколько угодно - в настоящем хоккее чаще всего так и происходит. Ну а у нас сегодня на «льду» супер профессионалы, голы - большая редкость!

Судья: Время истекло. И ответ на вопрос: И у нас есть правильный ответ! «Шайба» переходит команде противника. *(команда задает свой вопрос)*. Время пошло.....

Ведущая: Ждем ответ от нападающего команды.....(допустим, что нападающие дают неправильный ответ), не справились наши нападающие! Какая досада!!! Но не все потеряно, и дать ответ за 15 сек. появляется у защитников команды. Время пошло...(например и защитники не находят правильный ответ)

Ведущая: И снова неудача! Теперь все зависит от вратаря! При этом вратарь ни с кем не советуется и рассчитывает только на собственный кругозор. Время пошло.....

Судья: Время истекло. И ответ на вопрос:(вратарь не находит правильного ответа или он не точный)

Ведущая: Вратарю вопрос оказывается «не по зубам» - тогда ГОЛ! И прошу помощников поменять счет, и игра возобновляется вбрасыванием: вопросом на слайде презентации. (Игра продолжается по окончании времени или до определенного счета)

Ведущая: Наша игра подошла к концу! И мы выбрали вариант подведения итогов количество забитых «шайб» в «ворота». Попрошу нашего главного судью и его арбитров сверить свои протоколы и вынести вердикт. А пока жюри совещается, для вас музыкальный номер _____

Ведущая: Я приглашаю в центр площадки наше уважаемое жюри для оглашения результатов и награждения команд. (Вручение грамот)

Ведущая: На этом наше мероприятие окончено. Мы рады, что равнодушных среди вас не было. Теперь вы знаете, что любые коррупционные проявления – это противоправные действия, и реагировать на них нужно соответственно.

Литература:

1. Афанасьев С.П., Коморин С.В.; Веселые конкурсы для больших и маленьких; АСТ – ПРЕСС СКД; Москва 2006.
2. Афанасьев С.П., Коморин С.В.; Сто отрядных дел; Методический центр «Вариант»; Кострома 2000.
3. Социальная сеть работников образования nsportal.ru . Методическая разработка (1 класс) на тему: Интеллектуальный марафон. Командная игра. 1 класс <http://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/mezhdistsiplinarnoe-obobshchenie/intellektualnyi-marafon-komandnaya-igra-1-klass>