



**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
(МИНОБРНАУКИ РОССИИ)

Тверская ул., д. 11, стр. 1, 4, Москва, 125009, телефон: (495) 547-13-16,
e-mail: info@minobrnauki.gov.ru, <http://www.minobrnauki.gov.ru>

19.11.2025 № МН-6/3297

О проведении мероприятий
по противодействию коррупции

Образовательные организации
высшего образования,
подведомственные
Минобрнауки России

Департамент информационной политики и комплексной безопасности Минобрнауки России (далее – Департамент) информирует о проведении ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет» комплекса мероприятий, посвященных противодействию коррупции в образовательных организациях высшего образования:

интеллектуально-развлекательная игра «Зумеры и классика против коррупции», проводимая с помощью кроссплатформенной системы мгновенного обмена сообщениями «Телеграм» до 30 ноября 2025 года. Ссылка для участия и QR-код представлены в информации о мероприятии.

Ответственное лицо – Пережогина Галина Владимировна, контактный телефон: +7 (922) 006-48-10, электронная почта: g.v.perezhogina@utmn.ru;

I Всероссийская антикоррупционная научно-образовательная сессия «Лига справедливости. Создай свою антикоррупционную игру» состоится с 9 по 11 декабря 2025 г. в офлайн формате. Для участия в сессии приглашаются обучающиеся, преподаватели, научные сотрудники и работники образовательной организации. Пройти регистрацию можно по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/690cbbbf068ff0cd5c62608a> в срок до 1 декабря 2025 года;

дискуссионная площадка на тему «Игровые и инновационные технологии антикоррупционного просвещения и воспитания» в рамках I Всероссийской антикоррупционной научно-образовательной сессии «Лига справедливости», которая состоится 9 декабря 2025 г. с 10:00 до 16:00 часов в онлайн и офлайн форматах.

Ключевые вопросы для экспертной дискуссии:

02.01-09.03/2162
19.11.2025
7



геймификация и игровые методы в формировании антикоррупционного сознания обучающихся;

эффективные форматы деловых игр, онлайн-симуляций и кейсов для антикоррупционного обучения;

моделирование коррупционных рисков и этических дилемм в образовательной среде через интерактивные сценарии;

интеграция цифровых платформ, AI и современных технологий в антикоррупционное просвещение и воспитание;

роль ролевых и сюжетных игр в развитии критического мышления и этических убеждений у молодежи;

оценка эффективности и критерии результативности игровых методов.

вовлечение представителей общества, семьи и правоохранительных органов в совместные игровые проекты;

геймифицированное обучение финансовой и правовой грамотности как инструмент профилактики коррупции.

Предусмотрен следующий формат выступлений:

пленарные доклады – 10-15 мин. (отбираются оргкомитетом проекта);

марафон мнений – 5-7 мин.;

свободный микрофон – 2 минуты.

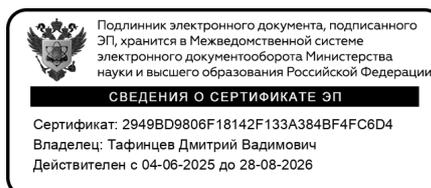
Для участия приглашаются преподаватели, научные сотрудники и работники образовательной организации. Пройти регистрацию можно по ссылке <https://forms.yandex.ru/u/690cacf89029029c88e7cddb> в срок до 1 декабря 2025 года;

Ответственные лица – Высоцкая Валерия Геннадьевна, контактный телефон: +7 (906) 875-66-91, электронная почта: v.g.vysockaya@utmn.ru, Комиссарова Наталья Валерьевна, контактный телефон: +7 (915) 086-96-55, электронная почта: n.v.komissarova@utmn.ru.

Департамент просит проинформировать обучающихся о возможности участия в указанных мероприятиях.

Приложение: на 5 л. в 1 экз.

Директор Департамента
информационной политики
и комплексной безопасности



Д.В. Тафинцев



Информация о мероприятии «Зумеры и классика против коррупции»

1. Общие положения

1.1. Мероприятие «Зумеры и классика против коррупции» представляет собой интеллектуально-развлекательную игру, которая проводится индивидуально с помощью кроссплатформенной системы мгновенного обмена сообщениями «Телеграм».

Интеллектуально-развлекательная игра содержит в себе вопросы, которые представляют собой новое прочтение классической литературы. Материал обращен к отражению негативного образа коррупционера и коррупционным проявлениям в национальной традиционной идее, через обращение к произведениям ставших классическими. Вопросы, представленные в игре изложены современным языком, что позволяет отразить историческое и современное «перепрочтение» нетерпимого отношения к коррупционным проявлениям, выраженное в культуре и традициях общества.

1.2. Организатором мероприятия является Школа права и управления ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет».

1.3. Организатор мероприятия:
проводит мероприятие;
утверждает итоги.

1.4. Участники мероприятия награждаются сертификатами, победители награждаются дипломами и ценными призами.

2. Цели, задачи и результаты мероприятия

2.1. Цель мероприятия – антикоррупционное просвещение и противодействие коррупции.

2.2. Задачи мероприятия:
профилактика коррупционного поведения;
антикоррупционное просвещение;
привлечение внимания современной молодежи к проблемам коррупции;
разъяснение положений антикоррупционной политики;
развитие нетерпимого отношения к коррупции;
позитивное отношение к проводимой антикоррупционной работе в системе образования и других сферах.

2.3. Результаты мероприятия:
формирование у обучающихся понятийного аппарата, системного понимания коррупции как сложного социального явления через знакомые языковые формы и обращение к произведениям классической литературы;
формирование и укрепление ценностно-ориентированных моделей поведения;

определение этических и юридических последствий совершенных действий через ознакомление с культурой и повышения культурной



осведомленности;

формирование нетерпимого отношения к коррупционному поведению.

3. Условия и порядок проведения мероприятия

3.1. Мероприятие «Зумеры и классика против коррупции» представляет собой интеллектуально-развлекательную игру, которая проводится индивидуально с помощью кроссплатформенной системы мгновенного обмена сообщениями «Телеграм», ссылка для участия и QR-код представлены в Приложении 1.

3.2. «Зумеры и классика против коррупции» представляет собой интеллектуальную викторину, требующую от участников широкого кругозора в области противодействия коррупции.

3.3. Участниками мероприятия могут быть студенты образовательных организаций высшего образования. Для участия в мероприятии необходимо пройти по ссылке или QR-коду, зарегистрироваться и ответить на представленные вопросы.

4. Сроки проведения мероприятия

4.1. Мероприятие проводится до 9 декабря 2025 года.

4.2. В срок до 30 ноября 2025 г. мероприятие реализуется путем индивидуального участия с помощью кроссплатформенной системы мгновенного обмена сообщениями «Телеграм», ссылка для участия и QR-код представлены в Приложении 1.

4.3. Итоги мероприятия публикуются на сайте <https://anticorp.utmn.ru/>.

5. Контакты

По всем вопросам, связанным с организацией и проведением мероприятия, обращаться по электронной почте: upd@utmn.ru.



@zoomers_and_classics_bot



ПРОГРАММА НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СЕССИИ

«Создай свою антикоррупционную игру»

Дата проведения: 9-11 декабря 2025 года;

Место проведения: Школа права и управления ФГАОУ ВО «Тюменский государственный университет» (далее – ТюмГУ), г. Тюмень, ул. Ленина 38, ауд. 406;

Целевая аудитория: обучающиеся, преподаватели, научные сотрудники, руководители и работники образовательных, молодежных и научных организаций;

Эксперты-модераторы сессии: Комиссарова Н.В., профессор, заместитель директора Школы права и управления ТюмГУ, кандидат педагогических наук, доцент; Высоцкая В.Г., доцент академического департамента Школы права и управления ТюмГУ;

Цель курса: формирование профессиональных навыков проектирования и внедрения антикоррупционных образовательных игр в учебный процесс, повышение компетентности в использовании современных игровых технологий для профилактики коррупции и формирования правового сознания в образовательной среде.

Программа курса

День 1 – 9 декабря 2025 г.

Модуль 1. Теоретические основы антикоррупционного образования и игровых технологий (8 ак. ч.).

Тьюториалы от экспертов:

Современные подходы к антикоррупционному просвещению.

Геймификация и игровые методы в формировании антикоррупционного сознания обучающихся, развитии критического мышления и этических убеждений у молодежи.

Эффективные форматы деловых игр, онлайн-симуляций и кейсов для антикоррупционного обучения.

Интеграция цифровых платформ, AI и современных технологий в антикоррупционное просвещение и воспитание.

Дискуссия, практические задания:

Обзор отечественных и зарубежных кейсов. Анализ удачных игровых примеров.

День 2 – 10 декабря 2025 г.

Модуль 2. Проектирование антикоррупционных игровых сценариев (8 ак. ч.).

Тьюториалы от экспертов:

Механика образовательных игр, сюжетные основы и форматы (настольные, цифровые, кейсовые, ролевые).



Структура сюжета и игровых правил: как создать мотивирующую антикоррупционную игру.

Юридические, этические и возрастные ограничения при создании игр.

Практические задания, групповая работа:

Разработка собственной антикоррупционной игры.

Творческая лаборатория: сбор идей и выбор формата

Итерация правил и механик. Настольная/цифровая/ролевая игра: прототипирование.

Этапы создания: целеполагание, разработка правил, дизайна, карточек, приложений.

День 3 – 11 декабря 2025 г.

Модуль 3. Разработка и презентация собственной антикоррупционной игры (8 ак.ч.)

Тьюториалы от экспертов:

Методика интеграции антикоррупционных игр в образовательные программы, внеурочные мероприятия, профориентационные и просветительские акции.

Инструменты оценки эффективности игрового антикоррупционного обучения: мониторинг, диагностика, интервью, анкетирование.

Практические задания, групповая работа:

Презентация игр, тренировка презентационных навыков.

Тестирование элементов игры и сбор обратной связи.

Экспертная оценка, дискуссия и подведение итогов сессии.

Рекомендации для реализации в разных типах организаций.

Модуль 4. Внедрение, тестирование и тиражирование антикоррупционной игры (48 ак.ч.)

Самостоятельная работа:

Проведение пробных сессий на местах, тестирование и анализ поведения участников игры, сбор обратной связи.

Анализ результатов, корректировка механик, доработка.

Сбор финальных игровых портфолио участников сессии и обмен успешными проектами в онлайн формате.

