Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение – средняя общеобразовательная школа № 31

Петрова Ольга Валерьевна,
учитель истории и обществознания МАОУ-СОШ №31

СТАТЬЯ

Право, деньги и решения: как превратить урок обществознания в лабораторию жизненного выбора

Аннотация.
В статье рассматривается применение игровых технологий и проектной деятельности на уроках обществознания в 11-х классах социально-экономического профиля. Показано, как деловые игры, моделирование правовых ситуаций и учебные проекты помогают связывать изучение права, экономики и финансовой грамотности с практическими задачами, развивать аргументацию, самостоятельность и навыки принятия решений.

Ключевые слова: обществознание, социально-экономический профиль, игровые технологии, проектная деятельность, правовое образование, экономика, финансовая грамотность.

Подготовка одиннадцатиклассников социально-экономического профиля — это не только освоение понятий и повторение материала к экзамену. Старшеклассникам предстоит разбираться в общественных процессах, оценивать экономическую информацию, понимать правовые нормы и принимать финансовые решения. Поэтому на уроках особенно важно связывать теорию с ситуациями, которые могут возникнуть в реальной жизни. В этом помогают игровые технологии и проектная деятельность.

В профильном классе обществознание естественно объединяет право, экономику и финансовую грамотность. Например, тему трудовых отношений можно изучить не только через понятия и нормы Трудового кодекса, но и через моделирование собеседования, анализ трудового договора или разбор ситуации с нарушением прав работника. При подготовке таких заданий ученики становятся не пассивными слушателями, а участниками процесса: задают вопросы, аргументируют позицию и применяют знания к конкретному случаю.

Игровой формат помогает создать безопасное пространство для проб и ошибок. На уроках можно проводить деловые игры, учебные дебаты, ролевые судебные процессы, экономические симуляции. В игре «Собрание акционеров» школьники распределяют роли руководителей, инвесторов и сотрудников компании, обсуждают цели предприятия и принимают решение, на что направить ограниченные ресурсы. В правовой игре участники представляют стороны спора, изучают обстоятельства дела и обосновывают свои выводы нормами права. В финансовой симуляции команды составляют бюджет, планируют крупную покупку или оценивают условия кредита.

Такие задания развивают не только предметные знания. Ученики учатся слушать оппонента, отделять факты от мнений, работать с источниками и объяснять ход своих рассуждений. После игры важно провести короткую рефлексию: какие аргументы оказались убедительными, какие данные помогли принять решение, где участники столкнулись с нехваткой информации. Именно обсуждение превращает игровую ситуацию в осмысленный учебный опыт.

Проектная работа позволяет углубить тему и дать школьникам больше самостоятельности. Например, класс может подготовить памятку для сверстников о безопасных онлайн-покупках, исследовать доступность финансовых услуг для разных групп населения, сравнить условия банковских продуктов или разработать план школьного мероприятия с ограниченным бюджетом. У каждого проекта должен быть понятный результат: исследование, презентация, инструкция, модель или предложение, которое можно представить аудитории.

Чтобы проект не превратился в простое оформление слайдов, полезно заранее определить этапы и критерии. Сначала ученики формулируют вопрос и планируют поиск информации, затем распределяют роли, проверяют источники и анализируют данные. На защите важно оценивать не только итоговый продукт, но и качество аргументации, достоверность сведений, вклад участников и способность отвечать на вопросы. Учитель при этом выступает организатором и консультантом, помогая командам сохранять исследовательскую направленность.

Игровые технологии и проекты особенно эффективны, когда дополняют системную работу с учебным содержанием, а не подменяют её. После практического задания важно вернуться к понятиям, правилам и причинно-следственным связям, которые ученики использовали. Тогда конкретный опыт становится опорой для обобщения: школьники лучше видят, как право, экономика и общество взаимодействуют в реальных ситуациях.

Для одиннадцатиклассников такой подход имеет и практическую ценность. Они не просто запоминают определения, а тренируются принимать решения, анализировать последствия и обосновывать свою позицию. Эти умения нужны и при освоении программы, и за пределами школы — в дальнейшей учёбе, работе и повседневной жизни.

Урок обществознания может стать местом, где ученик не только узнаёт, как устроено общество, но и пробует действовать в нём осознанно. Когда игровая ситуация или проект опираются на содержательные вопросы и завершаются анализом, знания обретают личный смысл. Именно в этом я вижу главную возможность профильного обществоведческого образования: помочь старшеклассникам перейти от изучения правил и моделей к ответственному выбору.

Список источников и литературы:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт среднего общего образования: утверждён приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.05.2012 № 413 (с изменениями и дополнениями).
2. Федеральная образовательная программа среднего общего образования: утверждена приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 371 (с изменениями и дополнениями).
3. Полат Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования: учебное пособие. — Москва: Академия, 2009.

4. Селевко Г. К. Энциклопедия образовательных технологий: в 2 т. — Москва: НИИ школьных технологий, 2006.
5. Проектная деятельность в школе: материалы и рекомендации для организации учебных проектов. — Москва: Просвещение, 2019.
6. Финансовая грамотность: материалы для учащихся и педагогов / Министерство финансов Российской Федерации, Банк России. — Официальный ресурс «Мои финансы».— URL: https://моифинансы.рф/ (дата обращения: 29.10.2026).