

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г.ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теологии и религиоведения

**Деловые игры как средство развития метапредметных умений на
уроках обществознания**

**АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ
БАК РАБОТЫ**

Студентки 4 курса 461 группы
направления 44.03.01 Педагогическое образование
профиль – «Обществознание»
факультета гуманитарных дисциплин, русского и иностранных языков
Педагогического института

Учаевой Виктории Вячеславовны

Научный руководитель
доцент кафедры
теологии и религиоведения,
кандидат философских наук,
доцент

_____ А.В. Иванов
дата, подпись

Зав. кафедрой
теологии и религиоведения,
доктор философских наук,
доцент

_____ М.О. Орлов
дата, подпись

Саратов 2025 год

Введение. Современное школьное образование требует обновления содержания, методов и целей, чтобы соответствовать вызовам времени. Новый образовательный стандарт (ФГОС) опирается на системно-деятельностный подход, при котором ученик становится активным участником учебного процесса. В приоритете – развитие универсальных учебных действий: критическое мышление, коммуникация, самообразование, решение нестандартных задач. Особенно важно формировать у школьников метапредметные компетенции и навыки самостоятельной работы. Преподавание истории и обществознания должно опираться на личностно-ориентированные, развивающие, проектные и информационно-коммуникативные технологии. Это необходимо в условиях снижения мотивации и активности учеников. Основная цель — подготовить личность, способную к саморазвитию и успешной адаптации в быстро меняющемся мире.

Объект исследования – методики развития метапредметных умений учеников средствами школьной образовательной среды.

Предметом исследования являются деловые игры как средство развития метапредметных умений на уроках обществознания.

Целью исследования является изучение деловых игр как средства развития метапредметных умений на уроках обществознания. Её достижение подразумевает выполнение следующих исследовательских **задач**:

1. Представить методологические основы и дидактические принципы обучения, которые опираются на методику деловых игр;
2. Раскрыть, в чем заключается организация познавательной деятельности учащихся на основе игровых методик;
3. Разработать и провести метапредметный урок обществознания в форме деловой игры;
4. Осуществить оценку и интерпретацию результатов опытно-экспериментальной работы.

В работе использовались такие *методы исследования*, как

1. Изучение научной и методической литературы, посвящённой вопросам метапредметных компетенций, игровых методик и деловых игр в педагогике. Это позволило определить теоретические основания исследования и выделить основные подходы к организации деловых игр в образовательной среде.

2. Сравнительно-сопоставительный метод – применялся для анализа эффективности деловых игр по сравнению с другими педагогическими технологиями, выявления их специфики и преимуществ в формировании метапредметных умений.

3. Метод моделирования – использовался при разработке сценариев деловых игр, включая «Социальный лабиринт» и «Градостроительный симулятор», с целью воспроизведения социальных и профессиональных ситуаций, приближенных к реальным условиям.

5. Анкетирование – метод эмпирического сбора данных, использованный для получения информации от учителей обществознания о применении ими игровых технологий, их эффективности и проблемах внедрения.

6. Методы анализа и интерпретации данных – использовались для обработки результатов опытно-экспериментальной работы, обобщения полученных данных и формулирования выводов.

Методологической базой исследования является реформирование образовательной системы в настоящее время предполагает пересмотр как целей обучения, так и методов их достижения. В контексте модернизации преподавания предметов гуманитарного цикла наряду с системным, деятельностным и личностно-ориентированным подходами, важное значение сохраняет компетентностный подход. Он способствует развитию у учащихся способности применять знания и навыки в новых, непривычных ситуациях, а также в построении коммуникации с окружающими. Компетентностный подход – это совокупность принципов, регулирующих цели образования, выбор содержания, организацию образовательного процесса и оценку

результатов. Он ориентирован на такие цели, как обучаемость, самоопределение, социализация и развитие индивидуальности. Методика данного подхода включает моделирование целей и оценку результата как готовности учащегося к выполнению различных видов деятельности, а также обновление содержания образования в ответ на изменения социально-экономической ситуации. Важнейшим аспектом компетентностного подхода является не просто знание определенной области, а способность обучающегося эффективно решать проблемы в процессе познания и в практической жизни.

Теоретическая база данной работы строится на современных педагогических концепциях, подчеркивающих важность формирования метапредметных умений как основы универсальной учебной деятельности. Исследователи, такие как И.А. Бабанова, П.И. Образцов, А.А. Вербицкий и С.А. Зонова, рассматривают деловую игру как средство интеграции теоретических знаний с практическими навыками, способствующее развитию критического мышления, коммуникативных умений и способности к решению проблемных ситуаций. Важность системного подхода к обучению подчеркивают В.В. Сагайдачная и Е.А. Барина, акцентируя внимание на необходимости комплексного развития личности через междисциплинарные формы деятельности. О.В. Тумашева и Т.М. Захожая в своих трудах указывают на значимость мотивационного аспекта и субъектной позиции ученика в образовательном процессе, что делает игровые методики особенно актуальными в условиях реализации компетентностного подхода в современном образовании.

Материал исследования:

1. нормативные документы, регламентирующие содержание и цели современного школьного образования, а также учебно-методическая база, направленная на реализацию требований Федерального государственного образовательного стандарта общего образования (ФГОС, ООО и СОО). Особое внимание уделялось методическим рекомендациям, касающимся

внедрения метапредметного подхода в преподавание обществознания;

2. данные анкетирования учителей обществознания, выявляющего уровень осведомлённости и готовности педагогов к применению деловых игр в учебном процессе;

3. материалы проведённых уроков в форме деловых игр («Социальный лабиринт», «Градостроительный симулятор»), адаптированных под школьную аудиторию 9–11 классов;

4. индивидуальные и групповые наблюдения за учащимися в процессе участия в деловых играх;

5. письменные и устные рефлексивные отклики участников после завершения игровых занятий.

Научная новизна исследования вытекает из актуальности стоящих перед ним задач: привести теоретические основы под такое понимание образования, в котором последнее не сводится к тем или иным предметным знаниям, но нуждается в мета-предметных подходах к преподаванию, при которых у школьников развиваются более общие компетенции. Для этого в исследовании рассматривается возможность использования интегральных познавательных заданий для оценки уровня формирования метапредметных компетенций у школьников.

Теоретическая значимость исследования заключается в возможности использования его результатов в дальнейшем изучении методического аспекта деловых игр как технологий, способствующих развитию метапредметных умений на уроках обществознания, а также в теоретической систематизации педагогического опыта, приобретенного в ходе практико-экспериментальной деятельности по реализации данных методик.

Практическая значимость исследования заключается в возможности применения и углубления опыта проведенной педагогической работы при дальнейшем обучении детей средствами уроков обществознания при использовании игровых методов обучения.

Структура исследования: Настоящая работа состоит из введения, двух глав основного текста, заключения, списка использованных источников и приложения. Во введении обоснована актуальность исследуемой проблемы, сформулированы объект и предмет, определены цель, задачи и методы исследования.

В первой главе информация посвящена теоретическим аспектам применения деловых игр в образовательном процессе. Рассматриваются методологические подходы, педагогические условия и структура деловой игры как педагогической технологии.

Во второй главе изложены результаты опытно-поисковой работы, включающей разработку и реализацию уроков обществознания с использованием авторских деловых игр. Проведён анализ эффективности игровой методики с точки зрения формирования метапредметных умений.

Основное содержание

Первая глава выпускной квалификационной работы посвящена теоретическому обоснованию деловой игры как современной педагогической технологии, применяемой в школьной практике. Особое внимание уделяется концептуальным основам метода, его месту в системе обучения, дидактическим возможностям, а также специфике реализации на уроках обществознания.

Деловая игра представлена как эффективное средство активного обучения, способствующее развитию познавательной активности, критического мышления и коммуникативных навыков. Подчёркнуто, что деловая игра позволяет соединить теоретическое содержание учебного курса с практической деятельностью, моделируя реальные социальные и профессиональные ситуации. Также определены основные педагогические условия, этапы организации и проведения деловой игры в образовательной среде.

Деловая игра рассматривается как способ моделирования социальных и профессиональных ситуаций, направленных на решение учащимися

определённых учебно-практических задач. Отмечается, что этот метод активного обучения формирует не только предметные, но и метапредметные умения: критическое мышление, способность анализировать информацию, аргументировать собственную позицию, принимать коллективные решения, взаимодействовать в команде.

В числе теоретических источников, на которые опирается исследование, представлены труды отечественных педагогов и методистов (И.А. Бабанова, А.А. Вербицкий, П.И. Образцов и др.), рассматривающих деловую игру как часть компетентностного и системно-деятельностного подхода. Автор подчёркивает, что эффективность использования деловых игр зависит от соблюдения ряда условий:

- А чёткой постановки целей и задач игры;
- Б создания профессионального или социального контекста;
- В проработки сценария, ролей и игровых правил;
- Г выстраивания этапов игры (подготовительный, основной, аналитический).

Важным акцентом является характеристика познавательной активности школьников: деловая игра не только вовлекает учащихся эмоционально, но и обеспечивает осмысленное усвоение учебного материала, способствует личностному и профессиональному самоопределению. Метод позволяет преодолеть недостатки традиционного урока, активизирует внимание, повышает мотивацию, создаёт условия для применения знаний на практике.

Таким образом, в первой главе обоснована целесообразность внедрения деловых игр в учебный процесс как эффективного инструмента формирования метапредметных умений, соответствующего современным требованиям к результатам образования.

Во второй главе представлена практическая часть исследования, направленная на реализацию и проверку эффективности деловых игр как метода формирования метапредметных умений у школьников. Работа

включает описание разрабатываемых игр, условия их проведения, а также анализ полученных результатов.

Центральное место занимают две авторские деловые игры:

«Социальный лабиринт» – индивидуальная карточная пошаговая игра, где учащиеся соотносят ключевые понятия обществознания с конкретными социальными ситуациями и решают проблемные задачи.

«Градостроительный симулятор» – командная ролевая игра, моделирующая взаимодействие социально-экономических и экологических факторов при управлении городом.

В рамках апробации были определены цели игровых занятий: развитие критического мышления, формирование навыков анализа, прогнозирования, принятия решений, работа с понятиями, текстами и визуальной информацией. Игры адаптированы под особенности цифрового поколения: акцент на визуализацию, краткость, смысловую насыщенность заданий и вовлечение через соревновательность.

Также были сформулированы требования к качественной образовательной деловой игре, включая:

- А наличие значимого для ученика результата;
- Б связь с жизненными ситуациями;
- В проблемность заданий;
- Г доступность по уровню сложности;
- Д поэтапность реализации.

В завершении главы подробно рассматриваются результаты анкетирования учителей обществознания из трёх школ, направленного на выявление практик использования деловых игр. По итогам опроса:

- 78% учителей частично или полностью применяют деловые игры;
- основной эффект – рост мотивации, вовлечённости и активности учащихся;
- респонденты отметили нехватку методических материалов,

дефицит времени и потребность в обучении игровым технологиям.

Анализ данных подтвердил, что деловые игры:

1. эффективно формируют метапредметные компетенции (самостоятельность, коммуникация, оценка последствий решений);
2. обеспечивают условия для активного обучения, где учащиеся выступают субъектами учебного процесса;
3. позволяют учитывать индивидуальные особенности школьников, адаптируя уровень сложности и тип заданий.

Заключение. Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

1. Деловая игра есть система взаимодействий между субъектами (участниками игры), в которой устанавливается связь и закономерность между методами решения поставленных в игре проблемных задач, разрешаемых участниками по-отдельности или коллективно, и действительными результатами принятых ими решений и избранных таким способом методик. Деловая игра может быть организационно-деятельностной или коммуникативной, ролевой или имитационной. Организация деловой игры требует соблюдения нескольких педагогических условий: установление диалога в процессе игры между участниками, принцип «двуплановости», благодаря которому фиктивные условия игры, тем не менее, способствуют развитию реальных качеств и навыков в рамках формирования метапредметных умений школьников; «проблемный принцип», подразумевающий, что игра содержит в себе определенную проблематику, задающую игровое поведение участников и никогда не полный спектр возможных решений поставленных проблем. Тем самым, применение деловых игр в рамках школьных уроков позволяет решить такие задачи, как: пробуждение у учащегося познавательной заинтересованности в предмете; развитие у ученика системного мышления как целостного восприятия мира и осознания своего места в нём; обучение навыкам совместной интеллектуальной и практической деятельности; воспитание ответственности

в профессиональной деятельности за принятые решения, а также уважения к ценностям коллектива и, шире, общества.

2. Деловые игры позволяют достичь метапредметных результатов за короткий срок, используя несколько эффективных приёмов, тогда как традиционные методы обучения требуют значительно больше времени и усилий для достижения аналогичных целей. Для начала необходимо определить модель деловой игры, имитацию какой деятельности она предлагает, какие роли и модели поведения в ней можно выбрать. Определение игровой модели неотделимо от очерчивания целей и задач игры. Деловая игра требует наличия сценария и распределения функций между участниками: не только самими игроками, но и, в том числе, между зрителями, способными модерировать игровой процесс и выступать в качестве оценивающей стороны. В свою очередь, проведение игры предполагает чередование нескольких этапов: за разработкой её сценария и за составлением правил игры должна следовать «репетиция» игрового процесса или разминочный этап: проверка игры на наличие тех или иных сценарных просчётов или несовершенства её правил, определение того, насколько эти последние понятны самим участникам. За проведением самой игры следует подведение итогов и оценка степени успешности её участников.

3. В ходе мета-предметного урока обществознания в форме деловой игры с учениками 10-11 классов были проведены две игры: бизнес-игра по обществознанию «Социальный лабиринт» и игра «Градостроительный симулятор». Целью первой игры было ознакомление учащихся с основными понятиями обществознания, помощь ученикам в определении логической структуры, которую между собой образуют эти понятия. Во втором случае задачей игры было ознакомление учащихся с основами экономики, экологии, социологии и градостроительства при установлении связи между несколькими темами: бизнес, социальная справедливость и окружающая среда. Разработка и проведение метапредметного урока обществознания в форме деловой игры нуждается в выполнении ряда предварительных условий. Метапредметные

умения представляют собой освоенные универсальные способы деятельности, которые могут быть использованы как в образовательном процессе, так и в реальных жизненных ситуациях. Одним из условий освоения школьником метапредметных умений является ориентация игрового метода на особенности возрастной группы, с которой работает педагог, а также – на чем мы особенно сосредоточили внимание – учет педагогом особенностей современного молодого поколения. Главными такими особенностями являются потребность в визуализации информации, наглядность игрового процесса, лаконичность и доступность игровых правил и заданий. Совокупность данных требований должна быть учтена при организации и проведении деловой игры в современной школе.

Таким образом, проведенная педагогическая опытно-экспериментальная работа позволяет дать следующую оценку игровому методу как средству освоения и закрепления метапредметных навыков в рамках уроков по обществознанию. Метод деловой игры не только позволил сконцентрировать внимание учеников на предметном материале, изложив его в более легкой форме, но также помог им развить такие метапредметные навыки, как умение работать в коллективе, свободно аргументировать свою точку зрения, грамотно обращаться с информацией (её поиск, отбор и последующее использование). У учеников удалось пробудить интерес к самообразованию, а проблемные ситуации, созданные в рамках деловой игры, послужили моделями реальных задач, с которыми ученик может столкнуться впоследствии в рамках своей профессиональной деятельности. Достигнутые в ходе опытно-экспериментальной работы результаты позволяют заключить об эффективности метода деловой игры как средства метапредметного обучения школьников.