

Научная статья**УДК 373.51****DOI: 10.25683/VOLBI.2026.75.1582****Svetlana Olegovna Altukhova**

Candidate of Pedagogy,
Associate Professor of the Department of Informatics,
Information Technologies and Information Security,
Lipetsk State
Pedagogical P. Semenov-Tyan-Shansky University
Lipetsk, Russian Federation
sv_altuhova@mail.ru

Anastasia Andreevna Altukhova

Student of the Institute of Philology,
field of training
44.03.05 — Pedagogical education
(with two training profiles),
profile: Russian language and additional education:
English, translation and Translation studies,
Lipetsk State
Pedagogical P. Semenov-Tyan-Shansky University
Lipetsk, Russian Federation
asya_alt@mail.ru

Zoya Alexandrovna Kononova

Candidate of Engineering,
Associate Professor of the Department of Informatics,
Information Technologies and Information Security,
Lipetsk State
Pedagogical P. Semenov-Tyan-Shansky University
Lipetsk, Russian Federation
kononovazoy@gmail.com

Светлана Олеговна Алтухова

канд. пед. наук,
доцент кафедры информатики,
информационных технологий и защиты информации,
Липецкий государственный педагогический
университет имени П. П. Семенова-Тян-Шанского
Липецк, Российская Федерация
sv_altuhova@mail.ru

Анастасия Андреевна Алтухова

студент института филологии,
направление подготовки
44.03.05 — Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки),
профиль: русский язык и дополнительное образование:
английский язык, перевод и переводоведение,
Липецкий государственный педагогический
университет имени П. П. Семенова-Тян-Шанского,
Липецк, Российская Федерация
asya_alt@mail.ru

Зоя Александровна Кононова

канд. техн. наук,
доцент кафедры информатики,
информационных технологий и защиты информации,
Липецкий государственный педагогический
университет имени П. П. Семенова-Тян-Шанского
Липецк, Российская Федерация
kononovazoy@gmail.com

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ КАК ИНСТРУМЕНТ ФОРМИРОВАНИЯ НАВЫКОВ УЧАСТИЯ ШКОЛЬНИКОВ В ИЗБИРАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ

5.8.2 — Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования)

Аннотация. Статья посвящена формированию навыков участия школьников в избирательном процессе через реализацию игровых ситуаций на основе применения обучающей игры. Реализуемая игровая деятельность позволяет направить педагогическое воздействие на формирование личности, мотивации учения, развитие коммуникативных способностей и других компетенций через приобретение социальных навыков общения и сотрудничества. Это в конечном результате позволит в нестандартной форме познакомиться с основополагающими принципами организации избирательного процесса в России и процедурой выборов.

Представленная в статье обучающая игра реализует две игровые линии. Первая — школьники, одна часть которых играет роль представителей политических партий, а другая — электората. Вторая игровая линия — члены жюри, которые осуществляют «общественный контроль» над процедурой выборов. Цель игры — набрать наибольшее количество голосов электората, которая достигается за счет включенности игроков в публичные выступления

и дискуссии по проблемам современной действительности, что в свою очередь способствует развитию ораторских способностей и коммуникативных навыков.

Обучающая игра состоит из двух этапов: представление идеологий партий и политическая борьба, в ходе которых осуществляются отработка навыков участия школьников в избирательном процессе и проверка их знаний по разделам обществознания.

Применение разработанной обучающей игры в процессе обобщения знаний на уроках обществознания или во внеурочной деятельности, организованной и построенной в максимальном приближении к реальному избирательному процессу, способствует формированию у обучающихся гражданской позиции и осознанию своего влияния на развитие общества и своей страны.

Ключевые слова: игровая технология, обучение, игра, обучающая игра, избирательный процесс, выборы, молодежь, политическая активность, обществознание, формирование навыков, электоральная грамотность

Для цитирования: Алтухова С. О., Алтухова А. А., Кононова З. А. Игровые технологии как инструмент формирования навыков участия школьников в избирательном процессе // Бизнес. Образование. Право. 2026. № 2(75). С. 370—375. DOI: 10.25683/VOLBI.2026.75.1582.

Original article

GAME TECHNOLOGY AS A TOOL FOR TEACHING SCHOOLCHILDREN TO PARTICIPATE IN THE ELECTORAL PROCESS

5.8.2 — Theory and methodology of training and education (by areas and levels of education)

Abstract. *The article is devoted to the formation of skills of schoolchildren's participation in the electoral process through the implementation of game situations based on the use of educational games. The implemented game activity allows you to direct pedagogical influence on the formation of personality, motivation for learning, development of communicative abilities and other competencies through the acquisition of social skills of communication and cooperation. This will ultimately make it possible to get acquainted with the fundamental principles of the organization of the electoral process in Russia and the election procedure in a non-standard way.*

The educational game presented in the article implements two game lines. The first is schoolchildren, some of whom play the role of representatives of political parties, and the others are the electorate. The second line of the game is the jury, who exercise "public control" over the election procedure. The goal of the game is to gain the largest number of votes from the elec-

torate, which is achieved through the involvement of players in public speaking and discussions on the problems of modern reality, which in turn contributes to the development of public speaking and communication skills.

The educational game consists of two stages: the presentation of the parties' ideologies and the political struggle, during which the skills of schoolchildren's participation in the electoral process are tested and their knowledge of social studies is assessed.

The use of the developed educational game in the process of generalizing knowledge in social studies lessons or in extra-curricular activities, organized and built as close as possible to the real electoral process, contributes to the formation of students' civic position and awareness of their influence on the development of society and their country.

Keywords: *game technology, education, game, educational game, electoral process, elections, youth, political activism, social studies, skill formation, electoral literacy*

For citation: Altukhova S. O., Altukhova A. A., Kononova Z. A. Game technology as a tool for teaching schoolchildren to participate in the electoral process. *Biznes. Obrazovanie. Pravo = Business. Education. Law.* 2026;2(75):370—375. DOI: 10.25683/VOLBI.2026.75.1582.

Введение

Актуальность. Формирование навыков участия школьников в избирательном процессе — сложный и многогранный процесс, требующий целенаправленной работы в рамках различных социальных институтов. И хотя в соответствии с Федеральным законом от 12 июня 2002 г. № 67-ФЗ «Об основных гарантиях избирательных прав и права на участие в референдуме граждан Российской Федерации», человек получает право выбора с 18 лет, но и до наступления совершеннолетия он должен видеть, а желательно косвенно участвовать (наблюдать) за процессом голосования, борьбой политических партий и итогами выборов. Так, участие членов семьи в выборах призвано показать ребенку ответственное отношение к будущему своей семьи и будущему своей страны [1]. В рамках школы ребенок получает опыт и право на первые выборы. Например, выбор президента школы, старосты класса. И хотя эти выборы не регламентируются законом, но у них также есть процедура, которую все участники должны строго соблюдать. Еще одним вариантом решения обозначенного вопроса может стать применение на уроках обобщения знаний или во внеурочной деятельности игровых технологий (игр) [2; 3], организованных и построенных в максимальном приближении к реальному избирательному процессу.

Изученность проблемы. Современная молодежь достаточно сложно вовлекается в различные социальные процессы, что отмечается в работе Н. В. Бушной и Н. П. Вишникиной [4]. Авторы указывают на проблему низкой электоральной активности молодежи, выявляют комплекс причин, определяют направления работы по ее повышению. Одним из важнейших направлений является вовлечение школьников в просветительскую

деятельность в области избирательного права. Активные методы вовлечения современной молодежи в избирательный процесс отражены в работах М. И. Крюковой, А. Ю. Труфановой, А. Н. Пеньковой [5], С. И. Поповой [6], Е. В. Шапкиной [7]. Философские аспекты развития гражданского мировоззрения, важной частью которого является электоральная грамотность, рассмотрены в работах А. В. Шумаковой, В. А. Яшуткина [8]. Указанные авторы основываются на аксиологическом подходе к формированию гражданско-патриотической мировоззренческой позиции у российских школьников, достаточно подробно анализируют основные ценностные ориентиры. Однако при хорошей проработанности теоретической базы развития электоральной грамотности, исследователями не предлагаются конкретные практические инструменты решения данной проблемы. По мнению авторов данной статьи, таким инструментом может стать применение на уроке и во внеурочной деятельности игровой технологии. Вопросы использования игровых технологий в образовательном процессе проанализированы в работах П. А. Амеджановой [9], К. И. Мурашовой [10], С. С. Попоновой [11], А. В. Толочко [12], М. А. Степанова [13]. Авторами работ отмечается, что игра может стать эффективным инструментом освоения и практической отработки знаний, умений и навыков через погружение в интерактивность, субъект-субъектное и субъект-объектное взаимодействие в процессе обучения.

Целесообразность разработки темы. Несмотря на достаточно детальную теоретическую проработку темы применения игровых технологий в образовательном процессе, наблюдается нехватка практических разработок, особенно в области преподавания гуманитарных дисциплин. В целом применение игровых технологий

в образовательном процессе призвано помочь в решении задач по формированию личности, мотивации учения, развитию коммуникативных способностей и других компетенций через приобретение социальных навыков общения и сотрудничества [6; 14; 15].

Научная новизна исследования заключается в практической разработке обучающей игры, направленной на формирование практических навыков участия школьников в избирательном процессе, что позволит не только актуализировать и закрепить предметные знания, но и будет способствовать формированию электоральной грамотности, навыкам публичных выступлений, развитию коммуникативных способностей и работе в команде.

Целью исследования является демонстрация одного из вариантов формирования навыков участия школьников в избирательном процессе через применение игровой технологии во внеурочной деятельности или на уроках обществознания в школе.

Задачи исследования: представить структуру и содержание обучающей игры, продемонстрировать на ее примере борьбу политических партий и процесс голосования.

Теоретическая значимость. Предложенная обучающая игра, направленная на формирование навыков участия школьников в избирательном процессе, позволит организовать обучение в нестандартной форме и продемонстрировать избирательный процесс в действии.

Структура и содержание разработанной игры, а также организация игрового процесса на ее основе и определяет **практическую значимость** исследования.

Основная часть

В эпоху цифровых технологий и социальных сетей самой активной частью населения страны становится молодежь. Именно она в будущем и станет электоратом, который будет участвовать в политической жизни страны через процедуру выборов. И чем раньше познакомиться с данной процедурой, тем больше шансов стать ответственными избирателями. Кроме того, знакомство с процедурой выборов развивает критическое мышление и учит анализировать полученную информацию. Но как заинтересовать современную молодежь? Существуют ли какие-либо инструменты?

По мнению П. А. Амеджановой, К. И. Мурашовой, С. С. Попоновой [9—11] таким инструментом может стать игра, в сценарий которой вписаны ключевые стадии избирательного процесса, такие как: выдвижение кандидатов, представление программы партий, борьба за электорат, подведение итогов выборов [16; 17].

На рис. 1 в соответствии с указанными ключевыми стадиями избирательного процесса разработаны игровые линии: школьники — представители партий и электорат, члены жюри — «общественный контроль» над процедурой выборов.

Рассмотрим структуру и содержание разработанной авторами статьи обучающей игры.



Рис. 1. Игровые линии участников обучающей игры

Игра направлена на развитие навыков участия в избирательном процессе. Часть заданий направлена на проверку фактических знаний по таким разделам обществознания как политика, право, социология, экономика, человек и общество, а часть — на умение выражать свою позицию и отстаивать свою точку зрения. На рис. 2 представлен состав игры.

На старте игры формируются три команды, представляющие три политические партии: демократическую, консервативную и коммунистическую. Принадлежность команды к той или иной партии определяется случайным образом через выбор карточки политических партий. Остальные игроки — жители страны (электорат), участвующие в выборах. Процесс всех действий игры оценивается членами жюри (до 3 чел.).

Первый этап игры начинается с определения порядка ходов политических партий. Для этого каждая команда представляет идеологию своей партии в современной жизни. На подготовку отводится до 5 минут. На представление — до 2 минут (оценивание: 1 балл — уложился во времени, 0 баллов — не уложился во времени). Каждый член жюри оценивает выступление (от 1 до 5 баллов) в соответствии с карточкой оценивания первого этапа игры. Для каждой политической партии рассчитывается сумма баллов, в результате чего определяется последовательность ходов, которые соответствуют занятым местам. На рис. 3 представлен пример заполнения карточки.



Рис. 2. Состав обучающей игры

Политическая партия	Баллы за этап			Сумма баллов всех членов жюри + выполнение регламента выступления (max = 16)	Очередность хода 1-е место 2-е место 3-е место
	Члены жюри 1 балл	1-5 баллов	Сумма баллов жюри + выполнение регламента выступления (max = 16)		
Демократическая партия	1	1	5	15	1
		2	4		
		3	5		
Консервативная партия	0	1	4	13	2
		2	4		
		3	5		
Коммунистическая партия	1	1	4	11	3
		2	3		
		3	3		

Рис. 3. Карта оценивания первого этапа игры

При равенстве баллов место определяется простой жеребьевкой.

После определения порядка ходов начинается второй этап игры. Его цель — набрать наибольшее количество голосов электората.

На втором этапе в ход вступают: игровое поле (карта государства), карточки заданий (1-го и 2-го уровней), карта оценивания этапа игры, а также магниты и карточки для голосования.

Рассмотрим ход игры, фрагмент которого представлен на рис. 4.

Регионы страны «Обществознание»	Порядок ходов по результатам I этапа			Действия
	1-е место	2-е место	3-е место	
	Название политической партии			
Республика культурологов (20 т. чел.)	Демократическая	Консервативная	Коммунистическая	Период противоборств
	П			
Край историков (25 т. чел.)		Х		Период противоборств
	Б		П	
	П	Б		
	П			
	25			Результат

Рис. 4. Фрагмент второго этапа игры

Например, первой ходит демократическая партия и выбирает республику культурологов. Так как в начале игры ни один регион не занят, то ответив правильно минимум на два вопроса из трех карточки 1-го уровня, данной партии ставится символ «П» (победа).

Далее ходит консервативная партия и выбирает, например, край историков. Но так как она не смогла правильно ответить на два вопроса из трех карточки 1-го уровня, то в карте игры ей ставится символ «Х» (поражение).

Такой же принцип применяется и далее, если регион не занят.

Далее ходит коммунистическая партия, выбирает край историков, отвечает правильно минимум на два вопроса из трех карточки 1-го уровня и в карте игры ей ставится символ «П» (победа).

Следующий ход — ход демократической партии и она решает побороться за электорат края историков. Но так как он уже занят коммунистической партией, то демократической ставится символ «Б» (политическая борьба). Далее она должна доказать право на участие в выборах, правильно ответив минимум на два вопроса из трех карточки 1-го уровня. Если партия на участие в выборах получено, то партия, которая уже заняла регион (коммунистическая), и партия претендент (демократическая) участвуют в дебатах по проблеме, указанной в карточке 2-го уровня. По результатам дебатов жители региона (остальные участники игры) голосуют. Побеждает та партия, которая набирает наибольшее число голосов. В нашем фрагменте игры побеждает демократическая партия и поэтому в ячейке ниже ей ставится символ «П» (победа).

Для каждого региона возможно не более четырех смен лидирующих позиций. Побеждает та партия в регионе, которая на последнем этапе одерживает победу над остальными. Ей в копилку переходит весь электорат региона. Победитель в регионе может быть только один. В нашем фрагменте победителем стала демократическая партия. Ей начислили 25 очков (25 тыс. голосов).

Еще одним существенным ограничением игры является время. Продолжительность игры до 80 минут.

После окончания времени или определения победителей во всех регионах игра останавливается. Победителем считается та партия, которая набрала наибольшее количество баллов (электората).

Заключение

Знакомство с избирательным процессом является важным этапом становления личности гражданина. Раннее погружение в данную тему через образовательные игровые технологии позволяет обучающемуся еще до получения реальных избирательных прав прийти к осознанию своего влияния и меры ответственности за развитие общества и своей страны.

В рамках данного исследования нам удалось разработать практический инструмент формирования и развития навыков участия школьников в избирательном процессе через применение игровой технологии на уроках обществознания в школе. В статье подробно описана структура

и содержание обучающей игры, на конкретном примере продемонстрированы механизмы борьбы политических партий и организации процесса голосования.

В ходе проведения игровых сессий на уроках обществознания школьниками были отработаны практические навыки участия в избирательном процессе, как со стороны избирателя (электорат), так и со стороны участника политической борьбы (представитель партии), а также закреплены и отработаны теоретические знания по предмету. Структура и содержание разработанной игры, а также организация игрового процесса на ее основе являются эффективным инструментом повышения практической составляющей образовательного процесса.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Панкратов С. А. Участие в выборах как семейная традиция: политологический анализ практик в современной России // Вестник Удмуртского университета. Социология. Политология. Международные отношения. 2024. Т. 8. № 4. С. 467—474. DOI: 10.35634/2587-9030-2024-8-4-467-474.
2. Алтухова С. О., Кононова З. А. Технология дополненной реальности как средство закрепления учебного материала // Бизнес. Образование. Право. 2023. № 4(65). С. 403—406. DOI: 10.25683/VOLBI.2023.65.823.
3. Гангалюк Ю. О., Алтухова С. О. Обобщение и систематизация знаний на уроках информатики на основе применения игровой технологии // Естественные, математические и технические науки. Образование. Технологии. Инновации : материалы Межрегион. науч.-практ. студенч. конф. Липецк : Липец. гос. пед. ун-т им. П. П. Семенова-Тян-Шанского, 2023. С. 67—71.
4. Бушная Н. В., Вишникаина Н. П. Молодежь и ее участие в выборах: формы и методы повышения электоральной активности молодежи // Право и образование. 2019. № 10. С. 87—94.
5. Крюкова М. И., Труфанова А. Ю., Пенькова А. Н. Электоральная грамотность школьников и участие молодежи РФ в выборах // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2022. № 2(62). С. 273—277.
6. Попова С. И. Формирование ценностных отношений учащихся посредством вовлечения их в различные практики социального участия // Перспективы науки и образования. 2021. № 4(52). С. 343—357. DOI: 10.32744/pse.2021.4.22
7. Шапкина Е. В. Вовлечение молодежи в избирательный процесс и повышение электоральной активности посредством деловых политических игр // Политические институты и процессы. 2016. № 2. С. 53—60.
8. Шумакова А. В., Яшуткин В. А. Аксиологические основы формирования гражданского-патриотической мировоззренческой позиции у российских школьников // Современная начальная школа: проблемы и перспективы развития : сб. материалов I Междунар. науч.-практ. конф. Махачкала : АЛЕФ, 2023. С. 436—444.
9. Амеджанова П. А. Практическое применение игровых технологий в работе с молодежью // Новая наука в новом мире : сб. ст. VIII Междунар. науч.-практ. конф. Петрозаводск : Новая наука, 2024. С. 84—89.
10. Мурашова К. И. Игровые технологии как средство развития познавательной деятельности у старших школьников на уроках обществознания // Современные научные исследования и разработки. 2018. № 10(27). С. 577—580.
11. Попонова С. С. Использование игровых технологий в процессе изучения блока «право» на уроках обществознания в основной школе // Лига исследователей МГПУ : сб. ст. : в 3 т. М. : ПАРАДИГМА, 2023. Т. 3. С. 230—233.
12. Толочко А. В. Особенности применения игровых технологий на уроках обществознания в школе // Психология образования в поликультурном пространстве. 2021. № 1(53). С. 107—114.
13. Степанов М. А., Гергет О. М. Игровая технология в образовательном процессе: технологические особенности игр в процессе обучения // International Journal of Open Information Technologies. 2025. Т. 13. № 4. С. 170—180.
14. Мельник А. В. Игровые технологии как средство формирования навыков публичных выступлений у подростков // Инновационное образовательное пространство: теория и практика : сб. ст. М. : Перспектива, 2024. С. 241—246.
15. Большаков В. В., Шайхлисламов А. Х. Польза и создание настольных игр: от идеи до прототипа // Образование, инновации, исследования как ресурс развития сообщества : материалы II Всерос. науч.-практ. конф. Чебоксары : Среда, 2025. С. 291—292. DOI: 10.31483/r-149372.
16. Биктагиров Р. Т. Становление избирательного права России и стадии избирательного процесса // Гражданин. Выборы. Власть. 2017. № 1—2. С. 50—65.
17. Ефимова Л. С. Избирательный процесс: структура и стадии (Урок обществознания в 9 классе) // Педагогический поиск. 2016. № 1. С. 38—42.

REFERENCES

1. Pankratov S. A. Participation in elections as a family tradition: political analysis of practices in contemporary Russia. *Vestnik Udmurtskogo universiteta. Sotsiologiya. Politologiya. Mezhdunarodnye otnosheniya = Bulletin of Udmurt University. Sociology. Political Science. International Relations*. 2024;8(4):467—474. (In Russ.) DOI: 10.35634/2587-9030-2024-8-4-467-474.
2. Altukhova S. O., Kononova Z. A. Augmented reality technology as a means of consolidating educational material. *Biznes. Obrazovanie. Pravo = Business. Education. Law*. 2023;4(65):403—406. (In Russ.) DOI: 10.25683/VOLBI.2023.65.823.

3. Gangalyuk Yu. O., Altukhova S. O. Generalization and systematization of knowledge in computer science lessons based on the use of game technology. *Estestvennyye, matematicheskie i tekhnicheskie nauki. Obrazovanie. Tekhnologii. Innovatsii = Natural, mathematical and technical sciences. Education. Technologies. Innovations. Proceedings of the Interregional scientific and practical student conference*. Lipetsk, Lipetsk State Pedagogical P. Semenov-Tyan-Shansky University publ., 2023: 67—71. (In Russ.)
4. Bushnaya N.V., Vishnikina N.P. Youth and its participation in the election: forms and methods of increasing the electoral activity of youth. *Pravo i obrazovanie*. 2019;10:87—94. (In Russ.)
5. Kryukova M. I., Trufanova A. Yu., Penkova A. N. Electoral literacy of schoolchildren and participation of youth of the Russian Federation in elections. *Uchenye zapiski. Elektronnyi nauchnyi zhurnal Kurskogo gosudarstvennogo universiteta = Uchyonye zapiski. Electronic scientific journal of the Kursk State University*. 2022;2(62):273—277. (In Russ.)
6. Popova S. I. Formation of value relations of the students by involving them in various practices of social participation. *Perspektivy nauki i obrazovaniya = Perspectives of Science and Education*. 2021;4(52):343—357. (In Russ.) DOI: 10.32744/pse.2021.4.22.
7. Shapkina E. V. The involvement of young people in the electoral process and the increase of electoral activity through business political games. *Politicheskie instituty i protsessy*. 2016;2:53—60. (In Russ.)
8. Shumakova A. V., Yashutkin V. A. Axiological foundations of the formation of a civil-patriotic ideological position among Russian schoolchildren. *Sovremennaya nachal'naya shkola: problemy i perspektivy razvitiya = Modern primary school: problems and prospects of development. Collection of materials of the I International scientific and practical conference*. Makhachkala, ALEF, 2023:436—444. (In Russ.)
9. Amedzhanova P. A. Practical application of game technologies in working with youth. *Novaya nauka v novom mire = New science in the new world. Collection of articles of the VIII International scientific and practical conference*. Petrozavodsk, Novaya nauka, 2024:84—89. (In Russ.)
10. Murashova K. I. Game technologies as a means of developing cognitive activity among senior schoolchildren in social studies lessons. *Sovremennye nauchnye issledovaniya i razrabotki*. 2018;10(27):577—580. (In Russ.)
11. Poponova S. S. The use of gaming technologies in the process of studying the “law” block in social studies classes at the secondary school. *Liga issledovatelei MGPU = League of Researchers of the Moscow State Pedagogical University. Collection of articles*. Moscow, PARADIGMA, 2023;3:230—233. (In Russ.)
12. Tolochko A. V. Features of the application of game technologies during social studies lessons at school. *Psikhologiya obrazovaniya v polikul'turnom prostranstve = Educational Psychology in polycultural space*. 2021;1(53):107—114. (In Russ.)
13. Stepanov M., Gerget O. Game technology in the educational process: technological features of games in the learning process. *International Journal of Open Information Technologies*. 2025;13(4):170—180. (In Russ.)
14. Melnik A. V. Gaming technologies as a means of developing public speaking skills among teenagers. *Innovatsionnoe obrazovatel'noe prostranstvo: teoriya i praktika = Innovative educational space: theory and practice. Collection of articles*. Moscow, Perspektiva, 2024:241—246. (In Russ.)
15. Bol'shakov V. V., Shaikhislamov A. K. The benefits and creation of board games: from idea to prototype. *Obrazovanie, innovatsii, issledovaniya kak resurs razvitiya soobshchestva = Education, innovation, research as a resource for community development. Proceedings of the II All-Russian Scientific and Practical Conference*. Cheboksary, Sreda, 2025:291—292. (In Russ.) DOI: 10.31483/r-149372.
16. Biktagirov R. T. The formation of Russian electoral law and the stages of the electoral process. *Grazhdanin. Vybory. Vlast' = Citizen. Elections. Authority*. 2017;1—2:50—65. (In Russ.)
17. Efimova L. S. Electoral process: structure and stages (Social studies lesson in 9th grade). *Pedagogicheskii poisk*. 2016; 1:38—42. (In Russ.)

Статья поступила в редакцию 12.02.2026; одобрена после рецензирования 19.03.2026; принята к публикации 23.03.2026.
The article was submitted 12.02.2026; approved after reviewing 19.03.2026; accepted for publication 23.03.2026.