Приложение № 1 к ООП СОО

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение лицей № 373 Московского района Санкт-Петербурга «Экономический лицей»

ПРИНЯТА
решением Педагогического совета Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения лицей № 373 Московского района Санкт-Петербурга «Экономический лицей», протокол от 31.08.2026 № 1

УТВЕРЖДЕНА
приказом по Государственному бюджетному общеобразовательному учреждению лицей № 373 Московского района Санкт-Петербурга «Экономический лицей» от 31.08.2026 № 126-од

Афанасьева Ирина Викторовна

Подписано цифровой подписью: Афанасьева Ирина Викторовна
DN: c=RU, st=г. Санкт-Петербург, l=Санкт-Петербург, title=Директор, o=ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ЛИЦЕЙ № 373 МОСКОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА "ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ЛИЦЕЙ", 1.2.643.100.3=120B303036393539393238393 5, 1.2.643.3.131.1.1=120C373831303039383138333932, email=school373@yandex.ru, givenName=Ирина Викторовна, sn=Афанасьева, cn=Афанасьева Ирина Викторовна

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Клуб интеллектуального и социального моделирования»

10-11 класс

Составитель:
Петрова Юлия Эдуардовна,
педагог-психолог
ГБОУ лицей №373 Московского района Санкт–Петербурга

Санкт-Петербург
2026

Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу ВУД «Клуб интеллектуального и социального моделирования» для учащихся 10-11 классов разработана на основе:

– Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 17.05.2012 № 413 (с изменениями и дополнениями);
– Федеральной образовательной программы среднего общего образования, утвержденной приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2023 № 371 (с изменениями и дополнениями);
– Положения «О рабочей программе учебного предмета, курса государственного бюджетного общеобразовательного учреждения лицей №373 Московского района Санкт-Петербурга «Экономический лицей».

Настоящая рабочая программа является составной частью основной образовательной программы среднего общего образования ГБОУ лицей №373 Московского района Санкт-Петербурга (содержательный раздел).

Цель программы:

Создание условий для формирования у обучающихся 10–11 классов навыков социального взаимодействия, критического и вербального мышления, ассертивного поведения, а также развития эмоционального интеллекта и лидерского потенциала через погружение в моделируемые социальные и интеллектуальные ситуации.

Задачи программы:

1. **Развитие когнитивных и вербальных способностей:** развитие логического, критического и ассоциативного мышления; развитие вербального интеллекта и навыка публичных выступлений; тренировка способности к быстрой аналитике, аргументации и обоснованию своей точки зрения в устной и письменной форме.
2. **Формирование социального и эмоционального интеллекта:** развитие эмпатии и децентрации (умения вставать на позицию другого); тренировка навыков командной работы, распределения ролей, ведения переговоров, конструктивного разрешения конфликтов; развитие лидерских качеств и умения принимать коллегиальные решения в стрессовых ситуациях.
3. **Развитие рефлексивных способностей:** формирование у обучающихся навыков самоанализа и самопознания; понимание механизмов собственного поведения и мотивов поведения других людей.
4. **Создание безопасной среды для самовыражения:** предоставление обучающимся возможности безопасно экспериментировать с социальными ролями, моделями поведения и стратегиями принятия решений в условиях игровой реальности.
5. **Развитие творческого и проектного потенциала:** обучение основам игротехники и социального моделирования, создание собственных игровых моделей и сценариев.

Научно-методологической основой программы являются:

- **Системно-деятельностный подход:** рассматривает процесс обучения как активную деятельность самого обучающегося по самостоятельному открытию новых знаний и умений.

- **Компетентностный подход:** формирует у обучающихся ключевые компетенции XXI века через практическую деятельность в рамках игровых моделей.
- **Субъект-субъектный подход (персонифицированный):** предполагает равноправное партнёрство, диалог и взаимообогащение участников образовательных отношений.

Программа носит название **«Клуб интеллектуального и социального моделирования»** и опирается на современные достижения психологии развития и педагогической психологии.

Обоснование названия:

1. **Интеллектуальное моделирование.** В основе программы лежит теория развития высших психических функций Л.С. Выготского и концепция поэтапного формирования умственных действий П.Я. Гальперина. Ролевые социально-психологические игры являются мощным инструментом моделирования процессов, требующих решения сложных логических задач. В таких играх подростки учатся не просто запоминать факты, а оперировать ими: анализировать (разделять целое на части), синтезировать (объединять части в новое целое), сравнивать и обобщать. Развитие данных функций, как и умение строить доказательную базу, требует высокого **вербального интеллекта** (умения оперировать словами и понятиями). В ходе игры участники постоянно вынуждены «озвучивать» свои мысли, аргументировать решения — это напрямую развивает речь, логику и способность к научной дискуссии.
2. **Социальное моделирование.** Во время игры участники попадают в условия «замещающего онтогенеза» (термин А.В. Семенович, который мы используем в работе с детьми с ОВЗ, но он применим и здесь). Моделируя социальные процессы (кризисы, катастрофы, выборы, переговоры), подростки проигрывают и «проживают» различные сценарии взаимодействия. Это развивает **социальный и эмоциональный интеллект** (способность понимать, что чувствуют другие, и управлять их поведением). Подростки учатся распознавать эмоции (свои и чужие), эмпатии, умению координировать действия в команде и принимать решения в условиях неопределённости.
3. **Формирование навыков XXI века.** В условиях информационного общества и растущей неопределённости (VUCA-мир) традиционные знания быстро устаревают. На первое место выходят «soft skills»: умение критически мыслить, творчески подходить к решению задач, эффективно коммуницировать и работать в команде. Игры позволяют тренировать эти навыки в безопасной среде, без риска реальных потерь. Это соответствует ФГОС ООО, который прямо требует формирования у обучающихся «готовности к сотрудничеству и коммуникации» и «умения вести диалог».

Принципы реализации программы

1. Принцип адресности (обучающиеся 10–11 классов).
2. Принцип вариативности (возможность изменения конкретных игр в рамках курса).
3. Принцип психологической безопасности (создание условий, исключающих психологическое давление и насилие).
4. Принцип сотрудничества (совместное проектирование игровых моделей, где педагог является модератором, а не авторитарным руководителем).
5. Принцип преемственности (логическое усложнение игровых моделей от 10-го к 11-му классу).

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты

В личностной сфере:

- сформированность у обучающихся стабильной адекватной самооценки и мотивации к саморазвитию;
- повышение уровня эмоциональной устойчивости и стрессоустойчивости;
- приобретение навыков рефлексии и умения анализировать мотивы своих поступков.

В контексте **личностных результатов** программа решает ключевую задачу воспитания личности, способной к самоопределению и саморазвитию. Через участие в моделируемых социальных ситуациях обучающиеся приобретают опыт осознанного выбора, учатся брать ответственность за свои поступки и понимать последствия принимаемых решений. На первый план выходят такие качества, как готовность к сотрудничеству, умение выстраивать конструктивный диалог, а также толерантность к иным точкам зрения. Игры, включающие в себя элементы стратегического планирования и командной работы, напрямую способствуют становлению гражданской идентичности и формированию ценностных ориентиров, что полностью согласуется с требованиями ФГОС о развитии нравственной сферы личности.

Метапредметные результаты

- **Регулятивные УУД:** умение самостоятельно планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; умение контролировать и оценивать свои действия.
- **Познавательные УУД:** умение выделять существенную информацию, проводить анализ и синтез, строить логические рассуждения; умение формулировать и аргументировать свою позицию.
- **Коммуникативные УУД:** умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; умение сотрудничать с одноклассниками и педагогом; умение слушать и слышать собеседника, признавать его право на иную точку зрения.

С точки зрения **метапредметных результатов** программа обеспечивает практическую базу для отработки всех видов универсальных учебных действий:

- **Регулятивные УУД** формируются в процессе принятия решений в условиях ограниченного времени и неопределённости. Участники учатся ставить цели, планировать свои шаги, прогнозировать исходы и корректировать свою деятельность в зависимости от меняющихся обстоятельств. В игре создаются условия для тренировки волевого самоконтроля и саморегуляции, что впоследствии переносится на реальные учебные и жизненные ситуации.
- **Познавательные УУД** развиваются через необходимость анализа большого объёма информации, её структурирования, выявления причинно-следственных связей и построения доказательной базы. Ролевые игры требуют от участников синтеза разнородных данных (логических, социальных, эмоциональных) и умения вычленять главное в условиях информационного шума. Это напрямую стимулирует развитие критического мышления и способности к абстрагированию, что является неотъемлемыми компонентами успешного обучения.

- **Коммуникативные УУД** выступают центральным элементом программы. Игровой процесс невозможен без активного взаимодействия между участниками, что предполагает умение формулировать и отстаивать свою позицию, аргументированно спорить, идти на компромисс и конструктивно разрешать конфликты. Подростки учатся договариваться о распределении ролей, слушать и слышать собеседника, а также учитывать интересы и потребности всей группы. Это создаёт прочную основу для формирования навыков эффективного социального взаимодействия, необходимых и в учебной, и в будущей профессиональной деятельности.

Предметные результаты (косвенно)

– улучшение успеваемости по гуманитарным предметам и успешности при сдаче устных экзаменов за счёт развития вербального интеллекта и аргументации.

В сфере социального самоопределения:

– формирование представлений о социальном многообразии и вариативности моделей поведения;
– выработка собственной позиции в вопросах лидерства, ответственности и принятия решений.

В отношении **предметных результатов** программа не привязана к какой-то одной дисциплине, однако она косвенно углубляет и обогащает знание школьников в области гуманитарных и социальных наук. Моделируемые ситуации (кризисы, катастрофы, социальные выборы) позволяют применить на практике знания по истории, обществознанию, географии и психологии. Таким образом, игровое моделирование выступает инструментом межпредметной интеграции, позволяя школьникам увидеть взаимосвязь между теоретическими знаниями и их практическим применением в комплексных социальных контекстах.

Содержательный раздел

Занятия в «Клубе интеллектуального и социального моделирования» проходят в формате живого, интерактивного взаимодействия. Основной формой работы является **сюжетно-ролевая социально-психологическая игра**, которая позволяет участникам в безопасной среде «проживать» сложные социальные ситуации, проверять гипотезы и отработывать стратегии поведения. В структуру каждого занятия органично вплетены элементы групповой рефлексии, обсуждения и анализа принятых решений, что позволяет превращать игровой опыт в личностные открытия.

Занятия строятся по следующему алгоритму:

Для группы 10–11 классов (1 академический час / 45 минут):

1. **Вводный этап (5 минут).** Создание психологически комфортной атмосферы, разминка для активизации внимания, краткое введение в тему занятия.
2. **Основной этап (30–35 минут).** Непосредственно игровой процесс. Участники делятся на команды или действуют индивидуально в рамках заданной игровой роли. Педагог-психолог выступает в роли модератора и наблюдателя, поддерживая игровую динамику и фиксируя значимые моменты для последующего обсуждения.

3. **Рефлексивный завершающий этап (5–10 минут).** Групповое обсуждение результатов игры. Анализ действий участников, обмен впечатлениями, выявление причин успехов и неудач, формулирование выводов. Подведение итогов, снятие эмоционального напряжения, определение задач на следующее занятие.

   Такой цикл повторяется на протяжении всего учебного года.

Коллекция социально-игровых моделей

Ключевым инструментом, обеспечивающим содержательное наполнение Клуба, является **«Коллекция социально-игровых моделей»** (далее — **Коллекция**). Это не жёсткая программа с фиксированным перечнем игр, а живой, постоянно пополняемый банк социально-психологических ролевых, интеллектуальных и настольных игр, который позволяет педагогу адаптировать занятия под конкретные задачи, возрастные особенности и текущую динамику группы. В Коллекцию входят полные тексты сценариев, правила и инструкции к сюжетно-ролевым социально-психологическим, настольным и интеллектуальным играм.

Коллекция пополняется за счёт:

- **Адаптации существующих сюжетов.** Игры, найденные в открытых источниках, адаптируются под задачи Клуба (например, изменяется количество игроков, сложность логических задач, добавляются элементы, актуальные для конкретной возрастной группы).
- **Собственных разработок участников.** Обучающиеся старшей группы сами становятся авторами игровых моделей, которые также включаются в Коллекцию после апробации.
- **Игрового фонда.** Отдельный блок Коллекции — **«Игротека»** — включает в себя настольные игры. Они используются как разминочный или вспомогательный инструмент, а также как самостоятельный материал для развития логического и стратегического мышления.

Приложение к рабочей программе.
Коллекция оформляется как отдельное приложение к рабочей программе, которое содержит сгруппированные, систематизированные материалы (сценарии, правила, инструкции) и постоянно обновляется. Таким образом, рабочая программа задаёт рамки и цели, а приложение — гибкий инструментарий, позволяющий эти цели достигать.

Содержание тем:

Период	Тематический блок	Основное содержание
1-е полугодие	Сюжетно-ролевые игры на стратегическое мышление и управление ресурсами	Участие в играх из Коллекции, моделирующих сложные социально-экономические системы (например, выживание в кризис, распределение ресурсов, построение альянсов).

Период	Тематический блок	Основное содержание
	Сюжетно-ролевые игры на дипломатию, переговоры и конфликтологию	Игры, направленные на отработку навыков ведения переговоров, разрешения конфликтов, достижения компромиссов и построения коалиций.
2-е полугодие	Обучение игротехнике и создание собственных игр (теоретическая часть)	Изучение принципов построения игрового сценария, разработки персонажей, лог-линии, игровых механик. Создание прототипов собственных игр.
	Обучение игротехнике и создание собственных игр (практическая часть)	Полный цикл разработки собственных сюжетно-ролевых социально-психологических игр: написание сценариев, тестирование, доработка. Успешные разработки включаются в Коллекцию.
	Совместные игровые сессии с младшей группой «Наставническая проба»	Проведение собственных игр для обучающихся 5–7 классов. Старшие участники выступают в роли авторов, игротехников и модераторов. Это формат реальной апробации своих проектов и развития лидерских качеств.

Специфика второго полугодия

Второе полугодие становится кульминацией образовательного цикла. В **10–11 классах** упор делается на **обучение игротехнике** — то есть на полный цикл создания игрового продукта: от замысла и написания сценария до тестирования и проведения. Это позволяет обучающимся не просто пассивно участвовать в играх, а становиться их авторами, развивая проектные, организаторские и аналитические навыки.

Параллельно во втором полугодии реализуется практика **совместных игровых сессий** между младшей и старшей группами. Это важно по нескольким причинам:

- **Создание пространства наставничества.** Старшие участники получают возможность проявить себя в роли лидеров и организаторов, помогая младшим адаптироваться в сложных игровых ситуациях.

- **Развитие эмпатии и социальной перцепции.** Младшие (группа с 5 по 7 класс) учатся взаимодействовать с более опытными партнёрами, старшие — понимать потребности и возможности менее опытных участников.
- **Реализация принципа преемственности.** Совместные сессии создают условия для передачи игровых традиций и ценностей Клуба от старшего поколения к младшему, укрепляя командный дух и чувство общности.

Формы проведения занятий

Беседа применяется на вводных занятиях и предполагает диалоговую форму работы, в ходе которой педагог-психолог и обучающиеся обсуждают цели, задачи и правила Клуба, а также актуальные вопросы игрового взаимодействия.

Тренинг представляет собой форму групповой психологической работы, направленную на отработку навыков, развитие эмоционального интеллекта, эмпатии, коммуникации и рефлексии.

Сюжетно-ролевая игра является ведущей формой занятий, поскольку сама программа носит название «Клуб интеллектуального и социального моделирования». Участники погружаются в моделируемую социальную ситуацию, принимают на себя роли и действуют в рамках игровых правил, что позволяет в безопасной среде «проживать» сложные социальные ситуации и отрабатывать стратегии поведения.

Игровой практикум используется для освоения и отработки игровых механик, стратегий и моделей поведения в условиях игровой реальности. Эта форма позволяет участникам сосредоточиться на отдельных аспектах игрового взаимодействия и отработать их более детально.

Настольные игры из «Игротеки» применяются как разминочный или вспомогательный инструмент, а также как самостоятельный материал для развития логического и стратегического мышления.

Дискуссия представляет собой форму группового обсуждения проблемных вопросов, требующую аргументации, умения слушать и слышать собеседника, формулировать и отстаивать свою позицию. Дискуссии органично вплетены в игровой процесс и используются для обсуждения принятых решений.

Дебаты — это форма структурированного спора по заданной теме, направленная на развитие критического мышления, вербального интеллекта и навыков публичного выступления. В старшей группе дебаты носят более сложный и аналитический характер.

Мастерская применяется в рамках творческой и проектной работы, в ходе которой обучающиеся осваивают азы игротехники, разрабатывают игровые элементы, персонажей и сценарии. Эта форма особенно значима во втором полугодии, когда старшие обучающиеся становятся авторами собственных игровых моделей.

Проектная работа представляет собой форму самостоятельной и групповой деятельности по созданию собственных игровых моделей: от замысла и написания сценария до тестирования и презентации. Проектная работа используется преимущественно в старших группах (10–11 классы) и позволяет обучающимся пройти полный цикл создания игрового продукта.

Наставническая проба — это форма разновозрастного взаимодействия, в ходе которой старшие обучающиеся проводят собственные игры для младших в роли авторов, игротехников и модераторов. Данная форма позволяет старшим проявить лидерские качества, а младшим — получить опыт взаимодействия с более опытными партнёрами.

Совместная сессия представляет собой форму совместной игровой деятельности младшей и старшей групп Клуба, направленную на обмен опытом, развитие эмпатии и реализацию принципа преемственности. Совместные сессии создают условия для передачи игровых традиций и ценностей Клуба от старшего поколения к младшему.

Презентация используется для публичного представления итоговых проектов, игровых моделей и результатов деятельности обучающихся. Эта форма позволяет участникам продемонстрировать свои достижения, получить обратную связь и осмыслить проделанную работу.

Рефлексия является обязательным этапом каждого занятия и представляет собой форму группового и индивидуального самоанализа, позволяющую осмыслить игровой опыт, выявить причины успехов и неудач, сформулировать выводы.

Круглый стол применяется как форма итогового обсуждения, в ходе которого участники обмениваются мнениями, подводят итоги и намечают перспективы дальнейшей работы.

Итоговое занятие завершает учебный год и включает подведение итогов, награждение участников и определение задач на следующий учебный год.

Лекция используется при обучении игротехнике в старшей группе и предполагает теоретическое изложение материала по таким темам, как структура сценария, теория персонажей и игровые механики.

Тематическое планирование

№ п/п	Название темы	Количество часов
1	Сюжетно-ролевые игры на стратегическое мышление и управление ресурсами	7
2	Сюжетно-ролевые игры на дипломатию, переговоры и конфликтологию	7
3	Сюжетно-ролевые игры на развитие критического мышления и дебатов	7
4	Обучение игротехнике и создание собственных игр	10
5	Совместные игровые сессии с младшей группой «Наставническая проба»	3
Итого		**34**

Приложение 2
к рабочей программе
курса ВУД «Клуб
интеллектуального и
социального моделирования»

Оценочные и методические материалы

Система оценивания образовательных результатов

Программа «Клуб интеллектуального и социального моделирования» реализуется в рамках внеурочной деятельности, где в соответствии с ФГОС ООО и СанПиН **не предусмотрено выставление отметок.** В журнал внеурочной деятельности выставляется только отметка об отсутствии обучающегося, поскольку основной целью курса является не усвоение теоретического материала, а развитие метапредметных и личностных компетенций (коммуникации, рефлексии, критического мышления, эмпатии), которые не поддаются формальной балльной оценке.

Цель системы оценивания: отслеживание динамики развития метапредметных и личностных компетенций обучающихся, а также оценка эффективности реализации программы для её своевременной корректировки.

Принципы системы оценивания:

1. **Безотметочность.** Отсутствие баллов, оценок и сравнения участников друг с другом.
2. **Встроенность в процесс.** Оценивание происходит естественно, в ходе игры и рефлексии, без выделения отдельных процедур.
3. **Динамичность.** Оценивается не «уровень», а **прирост** (динамика) относительно предыдущего этапа.
4. **Субъектность.** Обучающийся сам участвует в оценке своих результатов через рефлексию.
5. **Конфиденциальность.** Результаты рефлексии доступны только педагогу и самому обучающемуся (по желанию — родителям).

Инструменты оценивания, встроенные в занятие:

1. Рефлексивный круг (самооценивание).

После каждой игры проводится рефлексивный этап, в рамках которого участники отвечают на вопросы:

- Что мне удалось в этой игре?
- Какая стратегия оказалась наиболее эффективной?
- Что я узнал о себе как о партнёре / лидере / участнике?
- Что я хотел бы попробовать в следующий раз?

Рефлексивный круг проводится в виде устных рефлексивных высказываний и обсуждения в формате «открытого микрофона». Эти формы не требуют письменного оформления и не создают дополнительной работы для педагога.

2. Портфолио достижений Клуба (групповое, творческое).
Совместно с обучающимися ведётся «Летопись Клуба» — творческий дневник, в котором фиксируются:

- наиболее яркие игровые моменты и инсайты;
- авторские разработки игр (для старшей группы);
- отзывы участников.

Этот формат позволяет увидеть динамику развития группы в целом и каждого участника в частности без формальных баллов. Ведение «Летописи» осуществляется самими обучающимися, а не педагогом.

3. Итоговая групповая рефлексия (в конце учебного года).
В конце года проводится итоговое занятие в формате открытого обсуждения или творческого проекта, где обучающиеся сами оценивают свой прогресс, вспоминают наиболее значимые моменты и формулируют, чему они научились за год. Это позволяет педагогу увидеть результаты программы без дополнительной диагностики.

Критерии эффективности программы (без выставления баллов):

- положительная динамика групповой сплочённости и психологического климата;
- рост активности и инициативности обучающихся в игровом процессе;
- усложнение используемых стратегий поведения (от избегания конфликта к конструктивному разрешению);
- появление и рост качества авторских игровых разработок (для старшей группы);
- удовлетворённость участников занятиями (по итогам рефлексии и обратной связи);
- востребованность Клуба (сохранность контингента, приток новых участников).