

**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: cn=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=12083030363935393932383935,  
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»**

**8-9 класс**

**Составитель:**

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

## Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу ВУД «Клуб интеллектуального и социального моделирования» для учащихся 8-9 классов разработана на основе:

- Приказа Минпросвещения России от 31.05.2021 N 287 "Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования" (с изменениями и дополнениями);
- Федеральной основной образовательной программой основного общего образования, утвержденной приказом Минпросвещения России от 18.05.2023 № 370 «Об утверждении федеральной образовательной программы основного общего образования» (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 основного общего образования ГБОУ лицей №373 Московского района Санкт-Петербурга (содержательный раздел) и составлена с учётом рабочей программы воспитания.

### Цель программы:

Создание условий для формирования у обучающихся 8–9 классов навыков социального взаимодействия, критического и вербального мышления, асертивного 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.

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 8–9 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 8-го к 9-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 междисциплинарной 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 отрабатывать 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 8–9 классов (1 академический час / 40- 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. Для группы 8–9 классов занятия проводятся 1 час в неделю (34 часа в год).

### 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.

### 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).                                            |
|               | 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. |

### 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 (8–9 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                |
|       | <b>Итого</b>                                                           | <b>34</b>        |

## **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 **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).