

A stack of wooden blocks with numbers on a light gray surface. Some blocks are scattered around the base of the stack. The numbers visible include 3, 5, 12, 18, 17, 29, 29, 36, 12, 1, 59, 46, 66, 48, 48, and 31. One block is yellow.

школа решений

**обучение через игру
для детей 10-13 лет**

Леонид Потапов

**Школа решений. Обучение
через игру для детей 10–13 лет**

«Автор»

2026

Потапов Л.

Школа решений. Обучение через игру для детей 10–13 лет /
Л. Потапов — «Автор», 2026

Сборник игровых сценариев «Школа решений: обучение через игру для детей 10–13 лет» посвящен игровому подходу как эффективному способу развития ключевых навыков школьников. Игра рассматривается как полноценная образовательная среда, в которой дети учатся принимать решения, анализировать последствия своих действий, работать в команде и брать ответственность за результат. Такой формат помогает вовлекать детей в обучение через действие, интерес и личный опыт. В пособии представлены методологические основы игрового обучения, учтены возрастные особенности детей 10–13 лет и подробно описан цикл авторских образовательных игр. Материал ориентирован на педагогов, методистов и специалистов, работающих с детьми, и может использоваться как для проведения отдельных игровых занятий, так и при разработке образовательных программ, направленных на формирование навыков, востребованных в современном мире.

© Потапов Л., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Аннотация	6
Введение	7
Глава 1	8
Глава 2	10
Глава 3	12
Конец ознакомительного фрагмента.	13

**Олеся Порхало, Юлия
Антонова, Леонид Потапов
Школа решений. Обучение
через игру для детей 10–13 лет**

УДК 372.8

ББК 74.202.67

П64

Рецензенты:

Директор Президентского физико-математического лицея № 239 *М. Я. Пратусевич*
Директор Технологического лицея «Авангард» *Л. Г. Ефимова*

Потапов Л. С. Школа решений. Обучение через игру для детей 10–13 лет / Л. С. Потапов, Ю. В. Антонова, О. В. Порхало. – СПб. : ПОЛИТЕХ-ПРЕСС, 2026. – 70 с.

Содержит подборку игровых сценариев для организации занятий с детьми 10–13 лет. Сценарии построены на решении практических задач и моделировании ситуаций, в которых участники самостоятельно выбирают способы действий, взаимодействуют друг с другом и оценивают полученный результат. Материалы включают рекомендации по подготовке и проведению игр, роли ведущего и организации обсуждения.

Книга может быть использована педагогами, методистами и специалистами дополнительного образования при создании развивающих занятий и образовательных программ.

ISBN 978-5-7422-9629-6

© Потапов Л. С., Антонова Ю. В., Порхало О. В., 2026

© Санкт-Петербургский политехнический университет Петра Великого, 2026

Аннотация

Сборник игровых сценариев «Школа решений: обучение через игру для детей 10–13 лет» посвящен игровому подходу как эффективному способу развития ключевых навыков школьников.

Игра рассматривается как полноценная образовательная среда, в которой дети учатся принимать решения, анализировать последствия своих действий, работать в команде и брать ответственность за результат. Такой формат помогает вовлекать детей в обучение через действие, интерес и личный опыт.

В пособии представлены методологические основы игрового обучения, учтены возрастные особенности детей 10–13 лет и подробно описан цикл авторских образовательных игр.

Материал ориентирован на педагогов, методистов и специалистов, работающих с детьми, и может использоваться как для проведения отдельных игровых занятий, так и при разработке образовательных программ, направленных на формирование навыков, востребованных в современном мире.

Введение

Образование решает задачу не только передачи знаний, но и развития у детей навыков, необходимых для жизни и работы в меняющемся мире. Речь идет о способности анализировать информацию, взаимодействовать с другими и принимать решения.

В возрасте 10–13 лет эти навыки только формируются. При этом традиционные формы обучения не всегда дают нужный эффект, так как опираются на пассивное восприятие и требуют высокой концентрации.

Игровой подход позволяет преодолеть это ограничение. Он создает среду, в которой обучение происходит через действие, вовлечение и личный опыт.

Игра становится инструментом, который объединяет развитие мышления, коммуникации и самостоятельности.

В данном пособии игровое обучение рассматривается как способ формирования ключевых компетенций через специально спроектированные образовательные ситуации.

Цель пособия – показать возможности игрового подхода и предложить практические решения для разработки и проведения образовательных игр с детьми 10–13 лет.

Глава 1

Почему игра работает: научные основы игрового обучения

Современные исследования в педагогике, психологии и нейронауках подтверждают, что игра – это не просто развлечение, а полноценный образовательный инструмент. Она одновременно задействует когнитивную, эмоциональную и социальную сферы ребёнка, создавая благоприятные условия для усвоения знаний и развития навыков.



Традиционные методы обучения, основанные на пассивном восприятии информации, часто не удерживают внимание детей, особенно в возрасте 10–13 лет. В этот период учащиеся нуждаются в активной деятельности, взаимодействии и возможности самостоятельно принимать решения.

Игровая форма позволяет превратить обучение в осмысленную, мотивирующую и вовлекающую деятельность.

Исследования показывают, что обучение через игру способствует

- 1. Улучшению когнитивных навыков.** Дети, участвующие в структурированных играх, демонстрируют более высокие показатели в логике, памяти и решении проблем.
- 2. Развитию социальных навыков.** Игры в группе способствуют формированию коммуникации, умению договариваться и сотрудничать.
- 3. Повышению мотивации и вовлечённости.** Игровые ситуации создают эмоционально насыщенную среду, что усиливает интерес к изучаемой теме.
- 4. Формированию критического мышления и самостоятельности.** Принятие решений, планирование действий и анализ последствий помогают детям развивать способность критически оценивать ситуацию.

Психолого-педагогические механизмы эффективности игры

Эмоциональная активация: вовлечённость усиливает усвоение знаний.

Вовлечённость через действие: активная практика снижает когнитивную перегрузку.

Социальное взаимодействие: формирует навыки коммуникации и сотрудничества.

Безопасная среда для проб и ошибок: дети учатся экспериментировать без страха наказания.

Структурированная сложность: правила и цели позволяют развивать стратегическое мышление и гибкость.



Глава 2

Игровая деятельность как инструмент развития компетенций

В рамках данного пособия игровое обучение рассматривается как инструмент формирования ключевых компетенций через практическую деятельность, принятие решений и взаимодействие в учебных игровых сценариях.

Образовательная игра – это не только способ усвоения знаний, но и мощный инструмент развития ключевых компетенций школьников. В возрасте 10–13 лет дети формируют навыки, которые будут востребованы во взрослой жизни: критическое мышление, способность сотрудничать, ответственность, инициативность и умение анализировать последствия своих действий.

Игровая деятельность позволяет интегрировать знания и умения в практическую деятельность, развивая навыки через опыт и поведенческие модели. В процессе игры дети не только получают информацию, но и учатся применять её, обсуждать, аргументировать свои решения и взаимодействовать с другими.

Критическое мышление

Игры стимулируют анализ информации, оценку вариантов решений и прогнозирование последствий.

Пример. В ходе игровой задачи дети распределяют ресурсы и разрабатывают стратегию для достижения общей цели.

Педагогический эффект. Ученики учатся оценивать альтернативы, делать выводы на основе анализа и аргументировать свои решения.

Коммуникативные компетенции

Игровые задания предполагают командное взаимодействие и обмен идеями.

Пример. Дети совместно планируют и обсуждают действия в рамках игровой ситуации.

Педагогический эффект. Развивается умение слушать, объяснять, договариваться и учитывать мнение других.

Ответственность и самостоятельность

Дети видят прямую связь между своими действиями и результатом.

Пример. Участники принимают решения, которые влияют на общий результат командной деятельности.

Педагогический эффект. Формируется чувство ответственности, умение оценивать последствия своих действий и принимать решения.

Инициативность и способность к решению проблем

Игровая деятельность даёт возможность пробовать разные стратегии, искать решения в новых ситуациях.

Пример. Дети сталкиваются с неожиданными ситуациями и самостоятельно выбирают пути их решения.

Педагогический эффект. Развивается умение адаптироваться, проявлять инициативу и находить нестандартные решения.

Социальное и эмоциональное развитие

Игры создают пространство для взаимодействия, разрешения конфликтов и управления эмоциями.

Пример. В ходе задания дети обсуждают варианты, сталкиваются с разными точками зрения и ищут компромисс.

Педагогический эффект. Развиваются навыки сотрудничества, эмпатии и конструктивного взаимодействия.

Глава 3

Возрастные особенности школьников 10–13 лет и их значение для выбора игровых методик

Возраст 10–13 лет – переходный период между младшей и старшей школой, когда у детей активно формируются когнитивные, социальные и эмоциональные способности. Понимание этих особенностей помогает разрабатывать игры, которые будут одновременно увлекательными, эффективными и безопасными для развития.

Социальное развитие

В этом возрасте дети ищут своё место в коллективе, активно взаимодействуют с одноклассниками и начинают осознавать значимость групповой деятельности. Игровые задания, включающие командную работу, становятся особенно ценными.

Пример. Дети распределяют роли для совместного достижения общей цели, обсуждают стратегию и договариваются о распределении задач.

Педагогический эффект. Развиваются навыки сотрудничества, умение учитывать мнение других участников и договариваться о совместных действиях.

Эмоциональная восприимчивость

Дети в возрасте 10–13 лет эмоционально восприимчивы: они ярко переживают успехи и неудачи, остро реагируют на оценки и социальные ситуации. Игры, которые создают эмоциональное вовлечение, помогают закреплять знания и формировать необходимые компетенции.

Пример. В игровой ситуации участники сталкиваются с последствиями своих действий, что вызывает эмоциональное вовлечение и стимулирует обсуждение альтернативных решений.

Педагогический эффект. Усиливается запоминание материала, формируется ответственность и эмпатия.

Когнитивное развитие

Дети начинают мыслить более абстрактно, понимать причинно-следственные связи, строить логические рассуждения и прогнозировать последствия своих действий. Это открывает возможности для включения в игру стратегических задач, логических головоломок и сложных сценариев.

Пример.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.