

A stack of wooden blocks with numbers on them, including 3, 5, 12, 14, 17, 29, 29, 36, 12, 1, 59, 46, 56, 48, 48, 48, and 48. A yellow block is also visible at the bottom left.

школа решений

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

**Леонид Потапов
Олеся Порхало
Юлия Антонова**

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

<https://litres.ru/74558873>

SelfPub; 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.

Содержание

Аннотация	7
Введение	8
Глава 1	9
Глава 2	12
Глава 3	15
Конец ознакомительного фрагмента.	18

**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 договарива-

ются 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 за-

дач, 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.