

Муниципальное учреждение дополнительного образования  
«Центр дополнительного образования для детей»  
Октябрьского района г. Саратова

---

**Конференция «В потоке метод и технологий»**

**«Практика применения IT технологий с игровыми технологиями  
на занятиях по ментальной арифметике»**

**педагог дополнительного образования  
Шмачина Оксана Леонтьевна**

**Саратов - 2024**

Одним из современных направлений в дополнительном образовании является ментальная арифметика. Это одна из самых популярных и перспективных методик развития умственных способностей детей. Главными целями методики ментальной арифметики являются: умение сосредоточиться на поставленных целях и концентрация внимания, развитие креативности, творческого мышления и когнитивных навыков, зрительной и слуховой памяти, логики, наблюдательности, воображения. Передо мной, как педагогом стоит важная задача — совершенствовать процесс обучения таким образом, чтобы на занятиях объединения каждый воспитанник работал головой и руками активно и увлечённо, и я стараюсь использовать это как отправную точку для возникновения и развития глубокого познавательного интереса. Использование игровых и информационных технологий в дополнительной образовательной программе дает такую возможность реализовать все способности учащимся. Через увлекательную и познавательную игру, которая позволяет расширить знания и умения. Соединение информационных и игровых технологий, применяемых на занятиях, в большей мере способствуют мотивации детей к обучению, развитию самостоятельности, и как следствие, увеличению продуктивности образовательного процесса. Понятие игровые и информационные технологии включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме разных игр с использованием интерактивных презентаций, соревнований, конкурсов, викторин, квестов. На занятиях по Ментальной арифметике обучение происходит через игру, с использованием игровых методов и приемов. При обучении постоянно меняется вид деятельности, используются при этом специальные кинезиологические упражнения, тренажеры, флеш-карты, фундаментальные упражнения на абакусе, таблицы Шульте, рисование двумя руками одновременно, нейрогимнастика. И более всего подходит из игровых технологий - технология квест-игры.

Основная цель образовательного квеста — это организация эффективного, рационального использования времени учащимися, а также налаживание процесса поиска и обработки информации. Иными словами, в процессе такой игры ребенок учится не только искать информацию, но и критически её воспринимать, аналитически мыслить и строить свои умозаключения строго на основе анализа фактов, а также эффективно работать в команде, ради достижения цели.

Чтобы ментальная арифметика приносила детям максимум пользы, а педагогу открывала новые возможности обучения, созданы онлайн-платформы, на которых используются современные IT решения с элементами геймификации. Они служат для эффективного, игрового, непринужденного и нескучного образования. Эти платформы используются на занятиях, а дети с удовольствием тренируются дома, используя WEB версию сайта и мобильное приложение. Одной из таких платформ, которую я использую на своих занятиях по ментальной арифметике является платформа Rich Brain. Онлайн и оффлайн школа ментальной арифметики представляет инновационную методику преподавания ментальной арифметики на базе онлайн-платформы. Платформа представлена тренажерами для счета, играми, домашними

заданиями, олимпиадами. В квест-игре также используется эта платформа, как наиболее эффективный способ освоения и улучшения навыков устного счета. Таким образом, онлайн-платформа Rich Brain включает в себя такие виды тренажеров и функций, которые позволяют осуществлять качественный процесс обучения ментальной арифметике (в индивидуальной и групповой формах) без использования дополнительных учебных материалов. А игровые технологии делают процесс обучения ментальной арифметике интересным, насыщенным и занимательным, позволяют достичь максимальных результатов. Опыт работы показывает, что использование игровых и современных IT технологий, в совокупности способствуют развитию у детей мотивации к обучению, улучшают память, формируют включенное внимание.

### **Используемая литература**

1. Ваганова О.И., Смирнова Ж.В., Мокрова А.А. Применение игровых технологий в обучении (Электронный ресурс) // Инновационная экономика: перспективы развития и совершенствования. -2019-№1 (35)
2. Вострецова Н.С. Интеллектуальное развитие детей, занимающихся по технологии «Ментальная арифметика» // Российский журнал образования. -2019 -№8 -С.16-22
3. Игумнова Е.А., Радецкая И.В. Квест-технология в контексте требований ФГОС общего образования // Современные проблемы науки и образования. — 2016. — № 6.