

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



Шмачина Оксана Леонтьевна, педагог дополнительного образования
МУДО «Центр дополнительного образования для детей»
Октябрьского района г.Саратова

Соединение информационных и игровых технологий способствуют мотивации детей к обучению



Созданы онлайн-платформ, на которых используются современные IT решения с элементами геймификации

The screenshot displays the RichBrain online platform interface. At the top, it says "RichBrain | Онлайн платформа развития IQ" and includes navigation links: "главная", "АБОНЕМЕНТЫ", "ШКОЛА", "ДОМАШНИЕ ЗАДАНИЯ".

The first task, titled "Цепочка" (Chain), shows a progress bar with a score of 15. It includes buttons: "ЗАПУСТИТЬ", "НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ", "НАСТРОЙКИ", and "НАЗАД". The task details show a score of 0 out of 1, a time of 5.7 c, and the equation $25 \neq 4$. The math problem is $+6 + 2 - 8 + 9 - 5$ with the result $25 \neq 4$. A cartoon fox character is on the left.

The second task, titled "Флеш-драйв" (Flash Drive), shows a progress bar with a score of 0. It includes buttons: "ПРОВЕРИТЬ", "НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ", "НАСТРОЙКИ", and "НАЗАД". The task details show a score of 0 out of 0, a time of 0.4 c, and a prompt "Введите ответ" (Enter the answer) with a checkmark icon. Below the prompt is an abacus.



Игровые технологии в совокупности с IT технологиями



Спасибо за внимание!

