

МБУДО «Дом детского творчества»

**Развивающие игры – эффективное средство повышения качества образования  
обучающихся**

(Методические рекомендации)

Автор-составитель:  
Лопатина Анастасия Олеговна,  
педагог дополнительного образования

Бийск, 2024

**Лопатина А.О.**

Методические рекомендации «Развивающие игры – эффективное средство повышения качества образования обучающихся».

МБУДО «ДДТ» г. Бийск Алтайского края, 2024

Методические рекомендации «Развивающие игры – эффективное средство повышения качества образования обучающихся» освещают вопросы эффективного использования развивающих игр на занятиях по ментальной арифметике.

Методические рекомендации разработаны на основе личного опыта педагога по использованию развивающих игр на занятиях с обучающимися детского объединения «Я гений».

Данные методические рекомендации предназначены для педагогов дополнительного образования, школьных учителей, применяемых на занятиях игровые технологии.

## Пояснительная записка

Основной вид деятельности на занятиях по ментальной арифметике – счёт. Обучающиеся считают разными способами: на специальных листах с заданиями, на слух, у доски, на интерактивном тренажере. Но заниматься исключительно арифметикой, даже необычной – это утомительно. Поэтому всегда встает вопрос: чем разнообразить занятие? Как развлечь обучающихся, и желательно так, чтобы это веселье приносило пользу освоению предмета?

Воспользовавшись возможностью совмещать обучение и развлечение, я стала с успехом применять игровую технологию на занятиях в детском объединении «Я гений».

Игровая технология – группа методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных игр, которая стимулирует познавательную активность обучающихся, «провоцирует» их самостоятельно искать ответы на возникающие вопросы, позволяет использовать жизненный опыт, включая обыденные представления.

Педагогическая суть игровых технологий заключается в активизации мышления, повышении самостоятельности обучающихся и обеспечении творческого подхода в обучении. Цель игры – сформировать навыки и умения обучающегося в активном творческом поиске. В процессе игровой деятельности активизируются не только знания, но и коммуникативные навыки, что обуславливает социальную значимость игровой технологии.

На занятиях по ментальной арифметике обучающиеся всё время вовлечены в активную деятельность. Занятия построены 50/50: часть обязательно уделяется счёту, часть – играм, направленным на развитие познавательных процессов.

Основная цель предлагаемых методических рекомендаций состоит в том, чтобы оказать помощь педагогам-практикам, в частности в условиях учреждений дополнительного образования обучающихся, в плане эффективного использования развивающих игр на занятиях.

Планируемые результаты от использования данных методических рекомендаций в системе дополнительного образования обучающихся и школы:

- повышение качества образования;
- увеличение степени доступности образования;
- использование эффективных инструментов для развития новых форм и методов обучения;
- повышение мотивации обучающихся;
- развитие познавательной активности обучающихся;
- формирование умения у обучающихся ощущать себя в пространстве окружающего мира и людей;
- формирование у обучающихся нравственно-волевых качеств, таких как самообладание, способность преодолевать стеснительность, страхи.

Значимость предлагаемой работы состоит в возможности использования представленного опыта преподавания любой направленности с учётом возрастных особенностей обучающихся.

### 1. Роль развивающих игр в учебном процессе

Во-первых, игра – самая свободная форма деятельности, в которой изучается окружающий мир, открывается широкий простор для личного творчества, активности самопознания, самовыражения.

Во-вторых, игра – главная сфера общения, в которой решаются проблемы межличностных отношений, приобретается опыт взаимоотношений людей.

В-третьих, игра – самостоятельный вид развивающей деятельности разных возрастов.

В-четвертых, активное внедрение развивающих игр даёт возможность проведения эффективной диагностики интеллектуального и личностного развития.

В-пятых, игровая деятельность снижает стрессогенный фактор проверки уровня развития, помогает продемонстрировать истинные возможности.

Роль развивающих игр заключается в том, что в них важен не результат, а сам процесс, процесс переживаний, связанных с игровыми действиями. Хотя ситуации, проигрываемые обучающимися, воображаемые, но чувства, переживаемые ими, реальны. Играя, обучающиеся не только смеются, но и глубоко переживают, а иногда и страдают. Эта специфическая особенность игры несёт в себе большие воспитательные возможности, так как, управляя содержанием игры, педагог может программировать определённые положительные чувства играющих.

## 2. Карточка развивающих игр на занятиях по ментальной арифметике

В настоящее время предлагается множество различных игр для улучшения умственной деятельности обучающихся. Я выделила несколько игр для своих занятий и использую их, учитывая возраст и индивидуальные особенности обучающихся, уровень подготовки группы, содержание учебных материалов и свои собственные навыки.

**Рекомендую** к использованию на занятиях любой направленности следующие развивающие игры:

<p style="text-align: center;"><b>Дримикум</b></p> 	<p><b>Цель игры</b> – набрать большее количество очков, отгадывая карты других участников.</p> <p><b>Правила игры:</b> Все участники получают по 6 карт с иллюстрациями. Ведущий выбирает 1 из своих картинок и выкладывает её на стол рубашкой вверх, озвучивая ассоциацию, которая больше всего к ней подходит. Остальные игроки находят в своих картах ту, что наилучшим образом соответствует этой ассоциации. А когда все иллюстрации будут открыты, задача участников – указать на карту, выложенную ведущим. Потом ходит следующий участник.</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b> «Дримикум» помогает выйти за привычные рамки представления окружающих предметов, действий, наделяя их новыми свойствами (развитие воображения), а также активизирует речевые и коммуникативные навыки.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Дубль</b></p> 	<p><b>Цель игры</b> – быть первым игроком, который назовет общий символ между двумя данными картами.</p> <p><b>Правила игры:</b> Необходимо быть самым быстрым, чтобы раньше других найти изображение, совпадающий на двух карточках, громко его объявить, затем взять карточку себе, отдать другому или сбросить (зависит от правил).</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b> «Дубль» улучшает реакцию, скорость мышления, внимательность, переключаемость между различного рода задачами, учит придерживаться необходимой последовательности действий, адекватно принимать как проигрыш, так и победу</p>
<p style="text-align: center;"><b>Кто я?</b></p>	<p><b>Цель игры</b> – угадать, кто ты, опередив соперников.</p> <p><b>Правила игры:</b> Игрок с карточкой на лбу переворачивает песочные часы и начинает задавать вопросы всем остальным игрокам или</p>



какому-то конкретному игроку, пытаюсь угадать, кто или что изображено на его карточке. Игроки обязаны быстро, четко и правдиво отвечать на его вопросы. Если игроку удастся угадать, что изображено на его карточке, он забирает ее себе. Тогда ведущий закрепляет ему в диадежке-держателе следующую карточку из лежащих на центре стола, и игра продолжается, пока не истекло время на песочных часах.

**Что развивает настольная игра?**

«Кто я?» развивает зрительное восприятие, логическое и пространственное мышление, внимание, память. Игра способствует развитию речи и аналитических способностей при помощи использования правильных вопросов и верно построенных логических связей.

**Мемо**

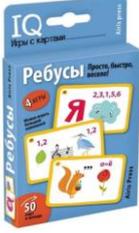


**Цель игры** – найти как можно больше пар одинаковых картинок, а для этого нужно хорошенько сосредоточиться и напрячь зрительную память и внимание.

**Правила игры:**

1. Классические правила. Карточки выкладываются на стол картинками вниз. Игроки ходят по очереди. Каждый переворачивает любые 2 карточки, стараясь найти пару. Если изображения совпали, игрок забирает пару себе. Теперь он имеет право делать ходы, пока ему не попадутся разные картинки. В этом случае ход переходит к следующему игроку.
2. Найди! Каждый игрок переворачивает только по одной карточке. Как только на столе появится пара, самый глазастый должен как можно быстрее закрыть рукой ту из двух карточек, которая была открыта первой, и прокричать «Нашел (Нашла)!» После этого он забирает пару себе. Но если игрок закрыл рукой не ту карточку, то он должен вернуть в коробку одну из своих выигранных пар (если, конечно, они у него уже есть).
3. Ловкие пальчики. Все карточки высыпаются на стол кучей в совершенно произвольном порядке: одни могут быть перевернуты, другие лежать картинками вниз. Главное – скорость и внимательность! Все игроки одновременно начинают искать парные картинки. Перевернутые изображения можно переворачивать в любой момент (и даже возвращать их в прежнее положение, чтобы усложнить задачу соперникам). Важное условие: хватать парные карточки можно только одновременно, а не одну за другой! Если два игрока вместе взяли карточки из одной пары (один первую, другой вторую), то эта пара выбывает из игры. А если игрок по ошибке взял непарные картинки, он должен вернуть в коробку одну из своих выигранных пар.
4. Домик. Колода делится пополам таким образом, чтобы все карточки в каждой стопке были разными. Одна половина карт – так называемый «домик» – кладется отдельно. Рядом картинками вниз выкладывается «земля» – 5 рядов по 5 карточек. Первый игрок переворачивает сначала одну карту из домика, а затем одну из земли. Если ему повезло найти пару, то он забирает ее себе и продолжает игру, переворачивая следующую карту из домика. Но если картинка

	<p>на земле оказалась другой, она переворачивается обратно, и ход переходит к следующему участнику. Так игроки по очереди переворачивают по одной карточке земли, пока кто-то не найдет пару с картой домика. Игра заканчивается, когда весь домик будет разобран.</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b></p> <p>Основным достоинством игры «Мемо» является то, что она помогает развивать познавательные процессы: внимание, память, мышление, воображение, воспитывает самостоятельность, способность аргументировать свой выбор и, несомненно, вызывает интерес к новым открытиям. В ходе игры обучающийся может блеснуть эрудицией и поделиться своими знаниями относительно объекта, изображённого на карточке. Как следствие, такая самопрезентация учит уверенно держаться на публике и открыть в себе скрытые таланты.</p>
<p><b>Нажимай – запоминай!</b></p> 	<p><b>Цель игры</b> – запомнить последовательность загорающихся кнопок и правильно повторить её.</p> <p><b>Правила игры:</b></p> <p>Игрокам необходимо следить за тем, в каком порядке загораются кнопочки, а затем правильно повторяйте последовательность мигающих цветов. С каждым верным выбором цвета уровень усложняется, а вы приближаетесь к победе!</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b></p> <p>Играя в игру «Нажимай – запоминай», обучающийся совершенствует скорость реакции, внимание, а также зрительную память.</p>
<p><b>Не буди кота!</b></p> 	<p><b>Цель игры</b> – разбудить больше всех котов.</p> <p><b>Правила игры:</b></p> <p>Необходимо разбудить больше всех котов. Для того, чтобы разбудить кота и заполучить карточку с ним, нужно воспользоваться карточкой с собакой. Однако, как и в каждом пушистом переполохе, есть свои условия. Воспользуйтесь карточкой со специальным лакомством, которое с легкостью сможет похитить пробужденного кота другого игрока. Игрок, кота которого намереваются похитить, может сыграть карточку переноски и защитить его. Если кота другого игрока снова нужно погрузить в глубокий сон сыграйте карточку лежанки, но и тут на ее пути встает пылесос, который не даёт коту уснуть.</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b></p> <p>Динамичная игра «Не буди кота!» развивает внимательность, сообразительность и память.</p>
<p><b>На 4 ногах</b></p> 	<p><b>Цель игры</b> – избавиться от своих стульчиков, расположив каждый из них так, чтобы башня не упала.</p> <p><b>Правила игры:</b></p> <p>Первый игрок ставит первый стульчик. Второй и последующие игроки ставят свои стульчики сверху таким образом, чтобы сохранить баланс и не уронить всю конструкцию. Игрок, в результате хода которого башня упала, забирает все стульчики себе. Побеждает игрок, который</p>

	<p>первым избавиться от всех своих стульчиков.</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b></p> <p>С настольной игрой «На 4 ногах» обучающиеся прокачают ловкость, координацию движений и логическое мышление.</p>
<p><b>Отгадайка</b></p> 	<p><b>Цель игры</b> – повысить словарный запас, развить интеллект.</p> <p><b>Правила игры:</b></p> <p>Ребус читается слева направо; картинки и символы обозначают слово или часть слова; запятые показывают, что из слова нужно убрать определенные буквы (с начала или с конца). Знак равенства показывает, что одну букву нужно заменить другой. Цифры означают перемену порядка букв.</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b></p> <p>Занимаясь решением ребусов, обучающиеся не только повышают словарный запас, но и развивают свой интеллект, помогают расширить кругозор.</p>
<p><b>Ох уж эти совушки</b></p> 	<p><b>Цель игры</b> – быть внимательным и проворным, чтобы отыскать всех птичек и опередить других игроков в весёлой чехарде.</p> <p><b>Правила игры:</b></p> <p>Первый игрок бросает кубики. На одном выпадет совушка, на втором – цвет. Задача всех участников: как можно раньше найти одну карточку, совпадающую и по цвету, и по изображению птицы с теми, что выпали на кубиках, и хлопнуть по ней первым. Игрок, который это сделает, забирает карточку себе. А ход переходит к следующему участнику по часовой стрелке. Тот, кто набрал большее количество карт, становится победителем!</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b></p> <p>Настольная игра «Ох уж эти совушки» развивает концентрацию внимания, скорость реакции, быстроту мышления и координацию движений.</p>
<p><b>Падающая башня</b></p> 	<p><b>Цель игры</b> – проявлять чудеса ловкости, демонстрировать точность движений и мелкую моторику, просчитывать баланс.</p> <p><b>Правила игры:</b></p> <p>Для начала нужно построить из деревянных брусков небольшую башню, сложив их друг на друга. Затем игроки поочередно тянут из башни по одному бруску. Задача каждого игрока – вытянуть брусок так, чтобы башня не сломалась.</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b></p> <p>Настольная игра «Падающая башня» развивает мелкую моторику рук, координацию движений, коммуникативные навыки, приобретает эмпирический опыт во взаимодействии с конструкциями (архитектурное мышление), понимается общий принцип распределения массы, улучшается сенсорное восприятие.</p>
<p><b>Попробуй объясни</b></p>	<p><b>Цель игры</b> – объяснять слова, но не жестами и мимикой, а другими словами, то есть иначе. При этом на каждой карточке указаны запретные слова, которые нельзя произносить при объяснении.</p> <p><b>Правила игры:</b></p> <p>Игрокам необходимо на скорость объяснять слова, но делать это нужно немного иначе, чем обычно. На каждой карточке</p>

	<p>будет написано по 5 слов, которые нельзя использовать во время объяснения главного слова.</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b></p> <p>Игра «Попробуй объясни» способствует совершенствованию воображения, словарного запаса, интеллекта, творческого и абстрактного мышления, памяти, внимания, коммуникативного навыка.</p>
<p><b>Пятнашки в ряд</b></p> 	<p><b>Цель игры</b> – составить 4 ряда из 4 фишек так, чтобы в столбцах и строках предметы не повторялись.</p> <p><b>Правила игры:</b></p> <p>Каждый игрок старается первым выложить 4 фишки своего цвета в один ряд: по горизонтали, вертикали или диагонали.</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b></p> <p>«Пятнашки в ряд» способствует развитию у обучающихся логики и стратегического мышления, помогая тем самым совместить интересный досуг с пользой.</p>
<p><b>Свинтус</b></p> 	<p><b>Цель игры</b> – избавиться от всех карт, находящихся на руках быстрее соперников.</p> <p><b>Правила игры:</b></p> <p>Перед началом игры колода хорошенько перемешивается, после чего каждому игроку выдается по 8 карт. Оставшиеся карты ложатся рубашкой вверх по центру стола. Игрок, который был на раздаче, снимает верхнюю карту из колоды и располагает ее рядом рубашкой вниз. Так закладывается основание игровой стопки. Правила игры просты, но в то же время крайне динамичны, и строятся на трех понятиях:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. «Подложи товарищу». Игроки по очереди пополняют новосозданную игровую колоду картами. При этом карта должна совпадать с верхней по одному из двух параметров: цвету или достоинству. Например, если сверху находится красная восьмерка, то игрок вправе выложить любую красную карту или восьмерку. При отсутствии подходящей для хода карты игрок тянет из закрытой колоды дополнительную, которой может сыграть, если та подходит;</li> <li>2. «Свинтус». Главная задача игры – избавиться от всех карт на руках, и сделать это как можно скорее. При этом, когда у вас остается всего две карты, и вы выкладываете предпоследнюю, перед этим вам нужно презрительно посмотреть на всех окружающих и сказать: «Свинтус!». Если вы забудете это сделать, любой из оппонентов, увидев, что у вас осталась всего одна карта, сможет заставить вас тянуть дополнительные карты в качестве наказания;</li> <li>3. «Перехват». Большая часть карт в колоде имеет дубли. Некоторых экземпляров по 2 штуки, некоторых – по 3 или 4. Если вы увидели, что кто-то из игроков положил карту, которая имеется и у вас, вы можете быстро и вне очереди избавиться от нее. Далее ход передается следующему игроку по часовой стрелке.</li> </ol> <p>Если колода подойдет к концу, а вы так и не выявите</p>

	<p>победителя, то можете перемешать уже использованные карты и сформировать их в новую стопку.</p> <p>Особый интерес в игре добавляют свинские карты, которые способны перевернуть ход партии.</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b></p> <p>Веселая карточная игра «Свинтус» развивает внимательность, чувство юмора и позволяет обучающимся общаться непринужденно и с юмором.</p>
<p><b>Соображарий</b></p>  <p>На изображении представлена настольная игра «Соображарий». В центре находится картонная коробка с ярким дизайном, на котором изображены животные и предметы. Рядом с коробкой лежат две стопки карт: одна синяя, другая красная. Вокруг коробки разложены отдельные карточки с изображениями и текстом.</p>	<p><b>Цель игры</b> – называть слова по категориям на выпавшую букву, пользуясь подсказками и объяснениями, демонстрируя свой словарный запас.</p> <p><b>Правила игры:</b></p> <p>Карты хорошо перемешивают и также по колодам раскладывают в центр игрового стола. Выбирают первого игрока, который переворачивает первую синюю карточку, зачитывает задание и следом открывает красную карту с буквой. Теперь необходимо соединить задание и букву, т.е. слово из задания должно начинаться (или заканчиваться, если так написано в условиях синей карты) на эту выпавшую букву.</p> <p><b>Что развивает настольная игра?</b></p> <p>В сжатый промежуток времени настольная игра «Соображарий» учит быстрой концентрации, а также способствует развитию реакции, смекалки, воображению, творческих и коммуникативных навыков.</p>

Вышеперечисленные игры играют фундаментальную роль в продуктивности занятия и повышении качества образования в целом, так как побуждают обучающихся эффективно управлять своим учебным процессом.

Необходимо также отметить, что развивающие игры дают обучающимся возможность сотрудничать, развивать социальные навыки, решать проблемы, практиковать свои языковые и цифровые навыки. Игра позволяет обучающимся иметь право голоса в процессе обучения, развивать их самостоятельность и уверенность в себе.

При выборе развивающих игр необходимо учитывать определённые критерии.

Основные критерии отбора развивающих игр:

- тематический критерий (отобранные или разработанные игры должны покрывать тематику);
- критерий проблемности (использование в играх коммуникативных заданий, направленных на решение проблем, стимулирующих интеллектуальную активность обучающихся);
- критерий вариативности (для эффективности обучения необходимо разнообразие типов игр и упражнений);
- критерий учения с удовольствием (обучающийся продуктивно учится, если он делает это свободно, без принуждения, испытывая радость и удовольствие);
- критерий эго-фактора (учебная работа – это не только выполнение самостоятельных упражнений, но и также игровых заданий, направленных на личный жизненный опыт обучающегося, его потребности, и самое важное – индивидуально – психологические особенности обучающегося).

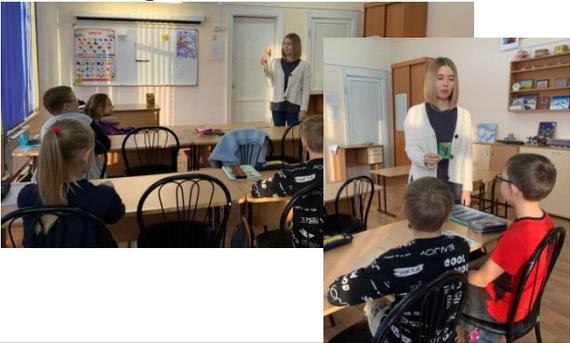
Доказано, что усвоение новых знаний, а также адаптация обучающихся в окружающем мире происходят намного успешнее в процессе игры, нежели на обычных занятиях.

### 3. Примеры использования развивающих игр на этапах занятия

За два года применения развивающих игр в образовательном процессе моего детского объединения я разработала свою систему использования некоторых игр на каждом этапе занятия.

Развивающие игры можно использовать на любом из этапов занятия.

**Предлагаю** варианты, которые часто применяю на своих занятиях:

<p>Организационный этап</p> 	<p>Специальная карта «Тихохрюн» из игры <b>«Свинтус»</b> может использоваться на 1-м этапе занятия и сигнализировать о начале занятия. Обучающиеся в этот момент проверяют свои рабочие места, внешний вид, приветствуют педагога.</p> <p>Также на протяжении всего занятия педагог может использовать «Тихохрюн» для поддержания дисциплины как всего коллектива, так и индивидуально каждого обучающегося.</p>
<p>Актуализация знаний</p> 	<p>Повторение пройденного материала можно организовать с помощью карточек из игры <b>«Кто я?»</b> или <b>«Попробуй объяснить»</b>. В первом варианте у каждого обучающегося термины будут записаны и закреплены на диадемке-держателе, а во втором варианте – на карточке будет записан не только термин, но и 5 слов, усложняющие задачу.</p>
<p>Целеполагание и мотивация познавательной деятельности</p> 	<p>Для определения темы, цели и плана занятия можно использовать подходящие ребусы из игры <b>«Отгадайка»</b>, а можно воспользоваться генератором и автоматически создать ребус (<a href="http://kvestodel.ru">http://kvestodel.ru</a>), зашифровав слово или фразу с помощью изображений, букв, цифр или символов.</p> <p>В игре <b>«Дримикум»</b> среди множества однотипных картинок одна выделена цветом:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) через зрительное восприятие обучающиеся концентрируются на выделенной картинке, совместно определяют причину общности всего предложенного. Далее определяют тему и цель занятия;</li><li>2) через анализ общего и отличного обучающиеся находят лишнее, объясняя свой выбор. Формулируют учебную цель.</li></ol>

### Основной этап



В рамках предмета «Ментальная арифметика» можно использовать обычные карты игры **«Свинтус»**, составляя из них примеры разной величины и сложности (простой счёт, счёт с использованием формул). Также обучающиеся могут показывать ответы картами, которые они получили перед решением примеров.

### Физкультминутка

Специальная карта «Хлопкопыт» из игры **«Свинтус»** может обозначать физкультминутку.

### Итоговый этап. Рефлексия



Используя игру **«Ох уж эти совушки»**, педагог описывает внешний вид совух (например, оранжевая совушка в красном шарфике) и деятельность обучающегося на занятии (например, обучающийся был активным, он доволен своей деятельностью на занятии, у него всё получилось). Если обучающийся согласен с описанием, то ищет и поднимает подходящую совуху.



Обучающиеся выбирают фишку зелёного или красного цвета из игры **«Пятнашки в ряд»** и опускают в ячейку вертикальной доски. Если обучающийся выбирает фишку зелёного цвета, то озвучивает свои положительные моменты в рамках конкретной темы. Если красную – ошибки или неудачи, на которые стоит обратить внимание. Также обучающиеся могут воздержаться от голосования, если довольны своей работой на занятии только на половину, но обязательно аргументировав своё решение. В играх **«На 4 ногах»**, **«Падающая башня»** обучающиеся строят башню из стульчиков или деревянных брусков 3 цветов: зелёного, жёлтого, красного. Распределение цветов ничем не отличается от вышеупомянутой игры (жёлтые стульчики – воздержание от голосования). Также можно использовать игру **«Нажми – запоминай!»**, в которой есть кнопки тех же 3 цветов.



### Заключение

Накопленный опыт показывает, что использование развивающих игр помогает разнообразить процесс занятия, создаёт дополнительные потенциальные возможности для решения самых разных задач. Также создаётся положительный эмоциональный фон на занятии, что благотворно влияет на мотивацию.

Развивающие игры в обучении ментальной арифметике приносят в процесс элемент веселья и соревнования, что делает обучение более динамичным и интересным. Это не только способствует лучшему усвоению материала, но и помогает развивать другие важные навыки, такие как групповая работа, стратегическое мышление и самоконтроль. Включив развивающие игры в образовательную программу, можно значительно повысить эффективность обучения ментальной арифметике среди обучающихся и качество образования в целом.

### Список рекомендуемой литературы

1. **Зимняя, И.А.** Педагогическая психология / И.А. Зимняя. – Ростов на Дону: Феникс, 2007. – 477 с.
2. **Сластёнин, В.А.** Педагогика / В.А. Сластенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов. – Москва: Издательский центр «Академия», 2002. – 576 с.

#### Интернет – ресурсы:

1. Ментальная арифметика. Методическое пособие для преподавателей и родителей: сайт. – 2018. – URL: <https://litportal.ru/avtory/kuralay-eruskyzyzhunisbekova/kniga-mentalnaya-arifmetika-metodicheskoe-posobie-dlya-prepodavateleyi-roditeley-769165.html> (дата обращения: 15.01.24)
2. Мосигра: сайт. – URL: <https://www.mosigra.ru/> (дата обращения: 22.01.24)
3. Hobby games: сайт. – URL: <https://hobbygames.ru/> (дата обращения: 22.01.24)
4. Smarty kids: сайт. – URL: <https://smartykids.ru/> (дата обращения: 15.01.24)

