

V Международная конференция учащихся

## НАУЧНО-ТВОРЧЕСКИЙ ФОРУМ

Секция: Первые шаги в IT

### Азбука для современных малышей

Автор: Гуликова Атия Абдулманаповна,  
ученица 7 Д класса МАОУ СОШ № 7

Руководитель: Полукарикова Алла Сергеевна,  
учитель информатики МАОУ СОШ № 7,  
высшая квалификационная категория

## Оглавление

Введение .....	3
Основное содержание .....	4
Этапы работы.....	4
Виды электронных азбук.....	4
Создание интерактивной азбуки.....	6
Выбор программного обеспечения .....	6
Структура азбуки .....	7
Создание слайдов .....	8
Заключение.....	11
Список источников информации .....	12

## **Введение**

Я учусь в седьмом классе и отлично понимаю, что для каждого человека очень важно умение читать. Чем бы человек ни занимался, какой профессией ни владел, ему необходимо получать текстовую информацию и правильно вести диалог в устной и письменной форме, а значит пользоваться азбукой своего родного языка. Азбука – это первое, что должен освоить каждый ребёнок для своей дальнейшей успешной учёбы и жизни.

Моё знакомство с азбукой началось еще до школы, как и у многих ребят, в том числе моих одноклассников. Чтобы уточнить, когда они начали изучать буквы, я провела опрос, который показал, что все 100% одноклассников познакомились с азбукой ещё до первого класса. Причём, многие вспоминают, что это была печатная книга с интересными картинками.

Мои младшие брат и сестра тоже начинают знакомство с буквами русского алфавита, и как все современные дети стремятся освоить компьютер. Появилась идея самой создать азбуку для изучения алфавита малышами при помощи компьютера.

**Цель проекта:** создание интерактивной азбуки для малышей.

Для достижения цели сформулированы следующие **задачи:**

1. Ознакомиться с примерами азбук в электронном виде имеющимися в сети Интернет.
2. Определить общую идею, которая создаст оригинальность интерактивной азбуки.
3. Выбрать доступное программное обеспечение для оформления азбуки.
4. Создать азбуку в интерактивной форме.
5. Протестировать готовый проект.

Для решения поставленных задач применялись **методы:** теоретические - изучение и анализ литературы и источников информации; практические - освоение функций и навыков работы в программах, использованных для создания проекта.

## **Практическая значимость.**

Разработанный проект электронная «Азбука для современных малышей» предназначена для дошкольников и младших школьников, может быть использована как одно из средств для развития способностей детей дошкольного и младшего школьного возраста, для знакомства с буквами и звуками русского языка. Программа может использоваться как обучающее средство на занятиях в детском саду или в 1 классе.

## **Основное содержание**

### **Этапы работы**

На первом этапе определены актуальность темы и задачи проектной работы. Проведен поиск в сети Интернет и анализ электронных азбук для детей.

На втором этапе базовым методом исследования стал практический. Это выбор вида, тематики азбуки. Выбор программных средств ИКТ для создания проекта. Подготовка текста и изображений для азбуки и непосредственное её создание и оформление.

На третьем этапе проводился окончательное оформление электронной азбуки, где так же использован практический метод работы. Представление интерактивной презентации и тестирование проекта ребенком.

### **Виды электронных азбук**

Для того, чтобы создать что-то новое, надо первоначально познакомиться с существующими примерами, изучить самые важные свойства будущего «продукта».

Сначала выясним, что такое «Азбука». На странице сайта Национальная педагогическая энциклопедия [1] мы встречаем следующее разъяснение: азбука

- письменное упорядоченно изложенное собрание букв, выражающих звуки какого-либо языка. Слово «азбука» произошло как аббревиатура из первых двух букв старославянского алфавита: азъ и буквы. Оно и обозначает алфавит.

Азбука – это первая и самая важная книга. Именно она помогает малышу выучить алфавит своего родного языка. Система азбуки состоит в том, что на странице изображена буква, а рядом с ней имеется картинка какого-то объекта, который называется на эту букву. Например, буква А – Арбуз, Б – Баран и т. д.

В настоящее время производители книг придумали большое количество самых разнообразных азбук. Это и говорящие азбуки, где, нажав на кнопку, ребенок услышит букву и слово, начинающееся на эту букву. Это может быть магнитная азбука в виде отдельных букв, которые крепятся на специальную доску. Может быть азбука в виде плаката.

В сети Интернет довольно много примеров азбук (рис.1).

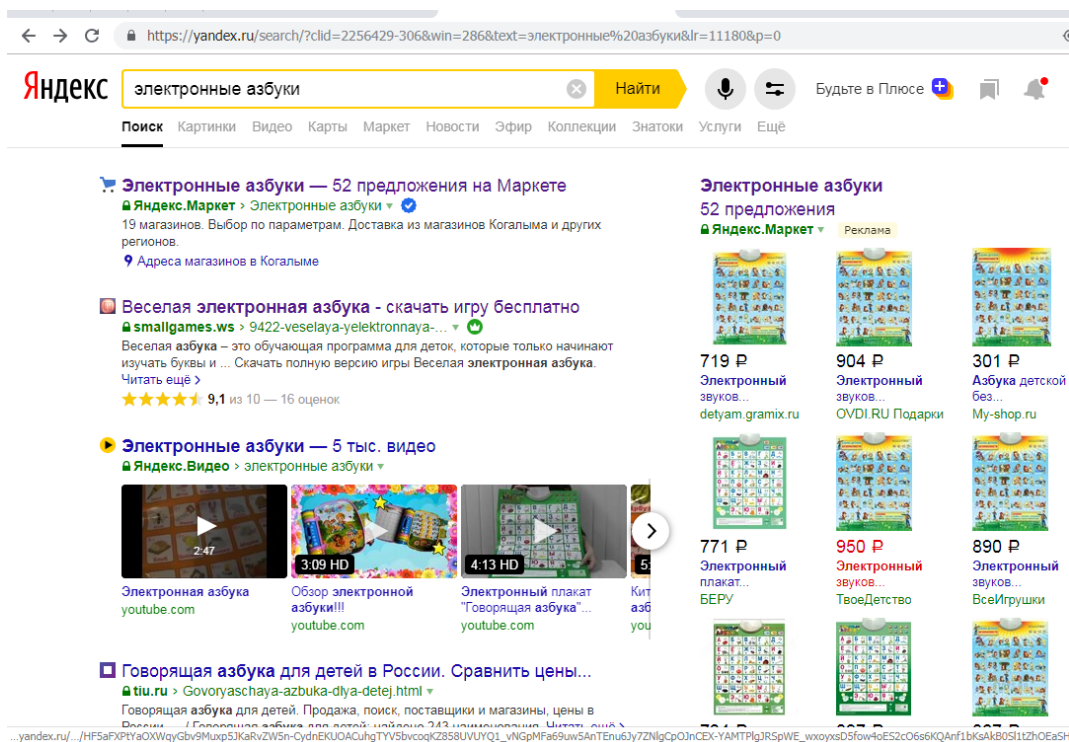


Рис.1

Авторы на страницах сайтов и печатных изданий предлагают варианты азбук, которые можно разделить на следующие виды:

- Книги печатные
- Плакаты

- В форме настольной или магнитной игры
- Электронные звуковые плакаты
- Интерактивные азбуки
- электронные азбуки в формате .PDF
- в виде программы или видеоролика

Среди имеющихся примеров моё внимание привлекли азбуки в которых есть возможность самостоятельно выбирать последовательность букв, прослушать звуки.

В некоторых азбуках, на мой взгляд было много отвлекающих картинок, что затрудняет сосредоточиться на главной информации.

Рассмотрев примеры электронных азбук в информационных источниках, я решила отобразить в своём проекте весь алфавит и для каждой буквы сделать отдельную страницу. При этом не загромождать её большим количеством рисунков.

## **Создание интерактивной азбуки**

### **Выбор программного обеспечения**

При выборе программного средства разработки интерактивной азбуки необходимо учесть следующие критерии:

- возможность работать с текстом и изображениями, обрабатывая их;
- возможность простой записи звука;
- наличие функции вставки гиперссылок и управляющих кнопок;
- возможность блокировки от случайного нажатия клавишей мыши.

Данным критериям полностью соответствует доступное для каждого ученика программное обеспечение – Microsoft Office PowerPoint.

Уже многим известен способ создания интерактивных событий на слайде презентации – переключатель или триггер. Для воспроизведения соответствующих эффектов на слайде необходимо щелкнуть сам переключатель, а не просто слайд.

Доступность и простота в освоении стали главными аргументами для выбора именно этой программы для создания проекта.

Интерактивные события при просмотре азбуки можно выполнить более сложными для освоения программными средствами используя флеш –анимацию, программирование. Для меня это пока сложно.

### Структура азбуки

Приступая к созданию интерактивной презентации прежде всего необходимо продумать схему интерактивных связей между слайдами. На мой взгляд обязательно должен быть титульный слайд, слайд со всем алфавитом и слайды для каждой отдельной буквы. Связь между слайдами будет организована по гиперссылкам и при использовании управляющих кнопок. Схема связей представлена на Рисунке 2.

На слайдах презентации, все объекты создавались с использованием инструмента Фигуры, готовых рисунков, надписей, с помощью объекта WordArt. Для корректировки рисунков применялись функции обрезка, эффекты для фигур, порядок фигур, группировка объектов. Например, к объекту WordArt, с буквой алфавита, добавлен эффект «Увеличение», начало воспроизведения эффекта – по щелчку на объект с переключателем.

Гиперсвязи организованы с помощью Управляющих кнопок и гиперссылок. Смена слайдов «По щелчку» отключена для всех слайдов (Применить ко всем).

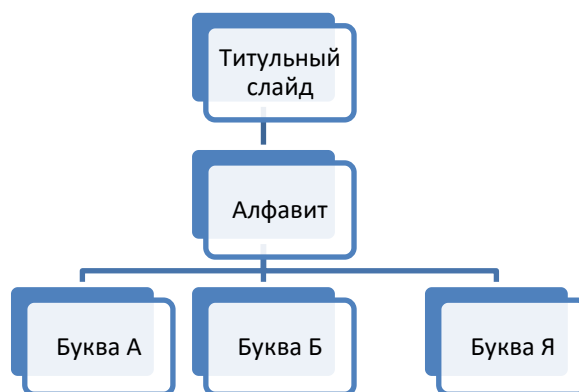


Рис. 2

## Создание слайдов

На титульном слайде (Рис.3) размещаются: название презентации, картинки с фруктами и ягодами, две управляющие кнопки, и выноска с комментариями и справкой по интерактивным свойствам презентации. Одна управляющая кнопка настроена как триггер для вывода и скрытия справки. Другая кнопка служит переходом на слайд с алфавитом.



Рис. 3

Второй слайд презентации представляет весь алфавит, и каждая буква является объектом для перехода на соответствующий слайд по гиперссылке. Рисунки с буквами использованы готовые, взяты из Интернета.

Оформление слайда представлено на рисунке 4.



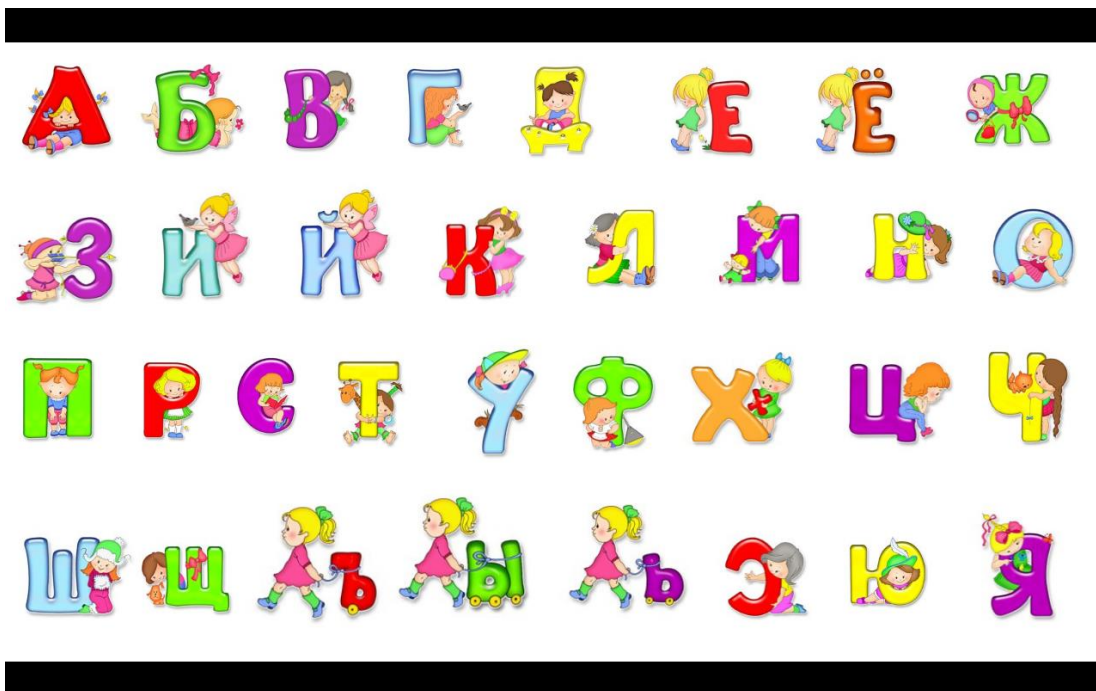


Рис. 4

Для полной настройки гиперссылок необходимо заранее создать все слайды с буквами.

После создания слайда с алфавитом переходим к оформлению тридцати трех однотипных слайдов, на которых есть образец написания буквы, буква в рисунке, картинка фрукта или ягод, слово с буквой слайда, озвучивание и управляющие кнопки.

Образец написания печатной буквы, выполнен как объект WordArt, выделяется анимацией при запуске триггером. Картинки фруктов, ягод и плодов найдены в Интернет. При использовании готовых иллюстраций, некоторые пришлось изменять, удалять фон, выполнять обрезку.

Для некоторых букв пришлось отыскать экзотические названия и изображения плодов. Часть букв вообще не имели подходящих по тематике слов, поэтому они были заменены другими примерами с использованием данной буквы.

На Рисунке 5 можно видеть оформление слайдов с буквами. Все объекты чётко видны в области просмотра. Внимание ребёнка будет сосредоточено на букве и ассоциативном ряде, связанным с ней: «Буква» - «Образ в картинке» - «Предмет» - «Название предмета».



Рис. 5

Заключительным этапом работы с презентацией было озвучивание.

Звуковые файлы были записаны с помощью диктофона и каждый вставлен на соответствующий слайд.

Проект сохранён в режиме просмотра презентации с названием «Вкусная азбука для малышей».

## **Заключение**

Подводя итоги проделанной работы по созданию электронной азбуки считаю, что цель, поставленная в проекте выполнена. Проведена большая ознакомительная работа по имеющимся вариантам оформления азбук:

- рассмотрены виды азбук на основе информационных источников в Интернет;
- выбраны основные принципы и особенности, по которым можно работать в интерактивной азбуке;
- отобраны иллюстрации, дизайн оформления слайдов проекта.

Создавая интерактивную азбуку для детей, я получила практические навыки работы в программах Paint, MS Office PowerPoint, а именно: создавать образцы слайдов; вставлять и редактировать текст и картинки; записывать звук; настраивать параметры перехода слайдов и анимацию; пользоваться гиперссылками и управляющими кнопками, использовать триггеры.

Я считаю, что мой проект «Вкусная азбука для малышей» отличается от других. Она имеет свой дизайн, обеспечена функцией с помощью, которой ребенок может сразу узнать произношение той или иной буквы. Проект актуален тем, что ребенок, учась произносить и даже читать буквы, знакомится с неизвестными для него фруктами и узнаёт несколько новых, экзотических.

Создание интерактивной азбуки средствами офисных программ меня очень увлекло. Моя младшая сестра уже оценила интерактивную азбуку, с интересом рассматривала и уже хорошо запомнила несколько букв.

Планируется представить данный проект в первых классах начальной школы.

## Список источников информации

1. <http://didacts.ru/termin/azbuka.html> - сайт «Педагогика. Национальная педагогическая энциклопедия». Термины.
2. [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%B7%D0%B1%D1%83%D0%BA%D0%B0\\_\(%D1%8D%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F\\_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%B7%D0%B1%D1%83%D0%BA%D0%B0_(%D1%8D%D0%BB%D0%B5%D0%BA%D1%82%D1%80%D0%BE%D0%BD%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D0%BA%D0%BD%D0%B8%D0%B3%D0%B0)) – примеры интерактивной азбуки.
3. <https://v3toys.ru/index.php?nid=937> - примеры интерактивной азбуки.
4. В. Леонов. PowerPoint с нуля. Компьютер на 100%. Москва. ЭКСМО. 2010. – 320 с.