

V Международная конференция учащихся
НАУЧНО-ТВОРЧЕСКИЙ ФОРУМ

Секция: Первые шаги в IT

Загадки Этьёна Табурó

Автор: Кайсаров Илья Евгеньевич,
ученик 7 Б класса МАОУ СОШ № 7 города Когалыма
Руководитель: Полукарикова Алла Сергеевна,
учитель информатики МАОУ СОШ № 7 города Когалыма,
высшая квалификационная категория

Никакой человек еще не научился думать, читая в готовом виде записанные мысли другого человека. Научиться думать можно, лишь размышляя самостоятельно.

/ Михай Еминеску /

Оглавление

Введение.....	2
Основное содержание	5
Что такое ребус?.....	5
История ребусов.....	5
Правила ребусов.....	8
Создание сборника ребусов	9
Заключение	12
Список источников информации.....	13
Приложения	Error! Bookmark not defined.
Приложение 1	14
Приложение 2	15
Приложение 3	17

Введение

Актуальность исследования.

Миллионы людей во всех частях света любят разгадывать ребусы. И это не удивительно. “Гимнастика ума” полезна в любом возрасте. Ведь ребусы тренируют память, обостряют сообразительность, вырабатывают настойчивость, способность логически мыслить, анализировать и сопоставлять.

Вся наша жизнь – непрерывная цепь игровых ситуаций. Они бывают, значительны, а бывают, простые, но и те, и другие требуют от нас принятия решений. Еще в Древней Элладе без игр не мыслилось гармоническое развитие личности. И игры древних не были только спортивными. Наши предки знали шахматы и шашки, им были интересны ребусы и загадки. Таких игр во все времена не чуждались ученые, мыслители, педагоги. Они и создавали их. С древних времен известны головоломки Пифагора и Архимеда.

Да и среди наших сверстников найдется немало любителей головоломок и ребусов. Для выяснения популярности ребусов была проведена анкета среди учащихся начальной школы и седьмых классов. Оказалось, что 100% (60 человек) опрошенных учащихся умеют разгадывать ребусы и 63% пробовали создавать ребусы по школьным предметам. На вопрос: «Знаете ли вы все правила составления ребусов?», положительно ответили всего 19%. А об истории возникновения ребусов практически никто ничего не знал. (Приложение 1)

Так выяснилась проблема исследования работы: какова история ребусов, как они составляются и создаются. С помощью каких технических, программных средств лучше всего реализовать данную идею?

С учётом теоретической и практической значимости данной проблемы была определена тема работы: «**Загадки Этьена Табура**».

Цель работы: создание сборника ребусов по информатике с помощью ИКТ в соответствии с системой правил.

Объектом исследования является доступные для младших школьников средства ИКТ в создании ребусов.

Предметом исследования является система правил составления ребусов, знакомство с которой, позволит преодолеть затруднения в их разработке.

Для достижения цели сформулированы следующие **задачи исследования работы:**

1. Выявить степень освещенности темы в литературе.
2. Познакомиться с системой правил составления ребусов.
3. Выявить особенности создания ребусов средствами ИКТ и выбрать доступное программное средство для оформления сборника.

Для решения поставленных задач применялся комплекс **методов исследования:**

- ✓ Теоретические: изучение и анализ литературы и источников информации.
- ✓ Практические: освоение навыков работы с различными функциями программ для оформления ребусов.
- ✓ Эмпирические: анкетирование, наблюдение, беседа с учащимися, преподавателями школы.

Практическая значимость исследования:

- использование презентации с ребусами для проведения учебных занятий по информатике;
- применение материалов работы для ознакомления учащихся с историей и правилами составления ребусов;
- навыки создания ребусов могут найти применение для других учебных предметов.

Этапы исследования:

На первом этапе применялись теоретические и эмпирические методы исследования. Выявлялась степень изученности проблемы в литературе. Было проведено анкетирование, которое подтвердило проблему, помогло определить тему исследования, сформулировать задачи.

На втором этапе базовым методом исследования стал практический. Это непосредственное создание и оформление ребусов. Выбор средств ИКТ для работы.

На третьем этапе проводился окончательное оформление сборника, где так же использованы практический и эмпирический методы исследования. Представление интерактивной презентации в классе. Проводилась беседа со сверстниками.

Основное содержание

Что такое ребус?

Ребус - загадка, в которой разгадываемые слова изображены в виде комбинации рисунков с буквами и другими знаками.

Это задача, в которой какой-нибудь текст зашифрован с помощью рисунков — изображений тех или иных предметов. Такое определение ребуса общеизвестно.

Слово «ребус» нередко употребляется в ином, более широком смысле. Оно стало нарицательным для обозначения всего замысловатого, загадочного, непонятного... Это не случайно: в мире занимательных задач ребусам отведено почетное место.

В свое время так называемый ребусный тип письма сыграл существенную роль в развитии письменности многих народов, явившись первым шагом на пути «от рисунка к букве», который, в конце концов, привел к созданию современных систем письменности. Об этой интереснейшей странице биографии ребусов умалчивать непростительно.

Их можно назвать и «рисованными загадками» и «рисуночным письмом», а я ребусам придумал ещё одно название «загадки Этьена Табура», потому что узнал, работая над темой, об авторе первого сборника ребусов.

Само слово «ребус» происходит от латинского «**res**» — вещь, предмет; **rebus** — творительный падеж множественного числа от *res*, то есть в буквальном переводе — вещами, предметами... ("Non verbis sed rebus" - "Не словами, а при помощи вещей"). Название лаконичное и правильное.

Принятую в современном ребусном письме систему знаков-поправок называют ребусным кодом, а сами эти знаки — кодовыми, знаками.

История ребусов

Своими историческими корнями ребусы уходят в очень далекое прошлое, когда не существовало еще письменности как таковой, алфавитов с графическим

изображением букв, и людям приходилось передавать ту или иную информацию с помощью рисунков. Значит самыми первыми составителями ребусов можно считать древних людей, которые на камне и кости выцарапывали рисунки и иероглифы с целью передать в них какую-либо информацию.

Если древний человек изображал на песке или на скале, например, лук со стрелой, животных, означающих названия племен, страну смерти в виде трех небес с тремя солнцами, лодку с людьми, плывущими в ее сторону, да еще глаз со струйками слез, то рассматривающему такой рисунок становилось ясно, что в данном месте разразилась война, принеся людям много горя и лишений.

При всем своем внешнем сходстве с древним рисуночным письмом ребусы отличаются тем, что каждый изображенный в них предмет обычно очень далек от того, что имел в виду шифровщик. Если бы древний человек хотел сказать, что воины, допустим, шли по дороге, то он и нарисовал бы именно дорогу. В ребусе же вместо нее, возможно, будут изображены дом и рога, то есть предметы, никакого отношения к данному понятию не имеющие. Вот почему без знания приемов шифровки прочесть ребус не всегда просто. История ребусов в том виде, в котором мы их сейчас знаем, насчитывает около 500 лет.

Рисованные загадки - ребусы зародились в XV веке во Франции. Первоначально в Пикардии ребусом называли особого рода ежегодные выступления во время карнавалов, содержащие остроумные обзоры местной жизни, называвшиеся "новостями дня". Это были популярные представления, рассказывающие о местных событиях в шуточной форме. Спустя какое-то время, французы стали называть этим словом, зашифрованные в рисунках фразы и выражения, и слово "ребус" получило то значение, в котором оно употребляется и сейчас.

Первый печатный сборник ребусов был издан именно во Франции в 1582 году, составлен он был Этьеном Табуро. Этьен Табу́ро — французский поэт (1549—1590), известный под именем *seigneur des Accords*, превосходный

«рифмоплёт», прославившийся играми со стихосложением, в большей степени, чем настоящей поэзией. Особенно известны в этом отношении его стихотворения «La coupe» (чаша) и «La marmite» (кастрюля), где очертания стихотворения представляют тот предмет, который в нём описан. Были у него и более серьёзные произведения. Именно его можно считать ключевой фигурой в истории ребусов [2].

В XVI веке ребусы проникают в Англию, Германию, Италию. Они — модное увлечение. Шествие их триумфально - изображения ребусного характера можно было видеть не только на страницах печатных изданий, но и на улицах городов — на вывесках, дверях, на крышах домов. Этому во многом способствовал сборник ребусов, который составил француз Этьен Табуро.

В Россию ребусы попали лишь к середине 18 века. Первые ребусы-загадки появились на страницах журнала «Иллюстрация» в 1845 году. Большой популярностью пользовались ребусы, нарисованные художником И. Волковым в журнале "Нива". Позднее ими увлеклись многие дети и взрослые, превратив разгадывание ребусов в семейную вечернюю игру. В 1880 году в России стал издаваться журнал «Ребус», в котором, кроме этих увлекательных головоломок, читатель мог найти интересные статьи о воспитании детей, различные новости со всего света. За верно угаданные ребусы читатели могли получить небольшую денежную премию. Этот журнал был очень популярным и просуществовал 20 лет [3-6].

Мир устроен так, что вещи в нем могут жить гораздо дольше, чем люди, иметь разные имена в разных странах, и на протяжении столетий оставаться любимыми для многих поколений...

Ребус и сейчас одна из популярных и распространённых игр. В нем можно зашифровать пословицы, поговорки, отрывки из стихотворений, отдельные фразы и слова.

Правила ребусов

Ребус состоит из деталей, каждая из которых может быть образной, символической, цифровой, буквенной. В ребусах не желательно наличие латинских букв, портретов личностей, так как толкование может быть очень расплывчатым, тем более китайских иероглифов, сложных технических изображений и т.п. узкоспециальных вещей. Элементы ребуса должны быть интуитивно понятны, иначе смысл ребуса теряется.

Составление ребуса – это умственный труд. Работу облегчают правила [6-7].

Советы по составлению и разгадыванию ребусов

1. Графическое изображение – означает, что здесь надо просто вписать название изображенного предмета в именительном падеже. Рисунки должны быть однозначными, если это роза, значит конкретно роза, если корова, значит корова, а не что-то среднее.
2. Если над рисунком стоят цифры, тогда и буквы из названия нарисованного предмета надо читать в порядке этих цифр, например, четвёртая, третья, вторая и, наконец, первая.
3. Запятая - означает удаление крайней буквы у элемента, к которому запятая повернута хвостом, соответственно удаление может быть в начале или в конце элемента. Большое количество запятых на один элемент означают дилетанта, так как ребус из-за этого «тупеет».
4. Перечеркнутая буква или цифра над элементом ребуса – означает, что в этой части удаляют перечеркнутую букву или букву с указанным номером. Если рядом с зачеркнутой буквой стоит другая буква, то это означает замену.
5. Взаимное пространственное положение – буквы, цифры и т.д. внутри ребуса могут находиться друг в друге, одно на другом, состоять одно из другого, прятаться за спиной у другого, таким образом взаимные положения: «в», «на», «над», «под», «из», «за» скрывают соответственно эти предлоги.

6. Цифра или число в решение вписывается в виде слова. То есть ребус «100 Л» естественно решается, как «стол».
7. Несколько одинаковых элементов, расположенных подряд означают добавление вперед числительного. Например, ребус «Я Я Я Я Я Я Я» расшифровывается, как «семья».
8. Перевернутый элемент – означает, что его надо прочесть наоборот, справа налево. Например, *воз - зов*.
9. Такие слова, как перед, над, на, под, за, при, у, о, в, как правило, в ребусах рисунком не изображаются, но выявляются из соответствующего положения букв и рисунков.
10. Части слова как с, к, из, от, по, и можно рисунком не изображать, а использовать их в качестве предлогов или союзов, указывающих отношение одного элемента ребуса к другому.

С полным перечнем правил можно ознакомиться в Приложении 2.

Создание сборника ребусов

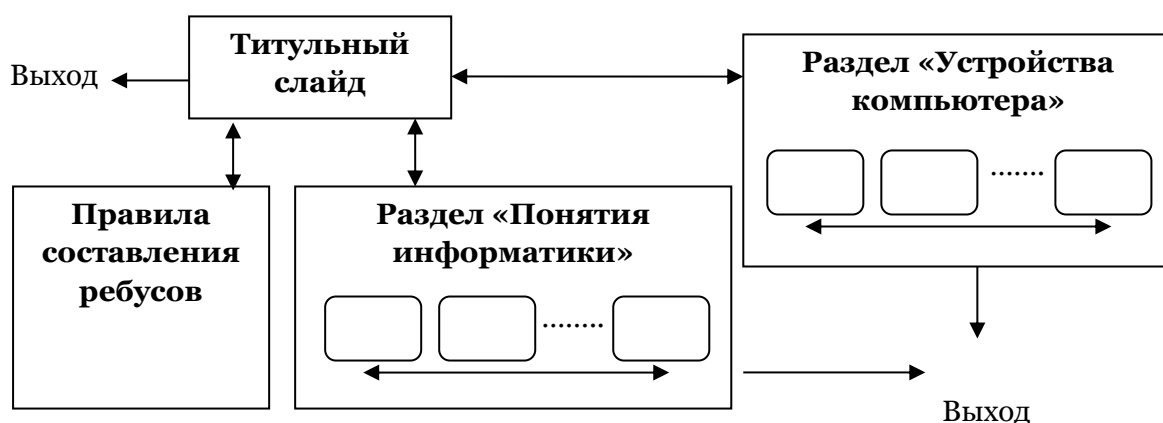
Существует много сборников ребусов, кроссвордов, загадок и т.п., но все они составлены на произвольные темы. Поэтому мы, решили создать свой сборник «Информатика в ребусах», который может использоваться на уроках информатики для закрепления пройденного материала в очень интересной форме.

Составлять ребусы можно и просто пользуясь карандашами и бумагой, а гораздо увлекательней с помощью компьютера. Наш сборник мы хотели видеть в электронном варианте, преимущества которого даже не надо доказывать .

Создание сборника «Информатика в ребусах» проходило по следующему плану:

1. Выбор основных понятий информатики, подходящих для создания ребусов.
Использование индивидуальных творческих работ и собственных и наших одноклассников.
2. Поиск рисунков различных предметов в Интернет.
Рисунки для ребусов можно создать и самостоятельно, например, используя функции графического редактора Paint, но это трудоемкий процесс. Тем более имеется большой выбор картинок различной тематики во всемирной паутине.
3. Выбор программы для оформления ребусов и самого сборника.
При создании ребусов используются картинки, надписи, которые удобно выполнять в виде объекта WordArt (имеется в любой офисной программе). Этот объект позволяет быстро изменить размер, цвет, положение и эстетично выглядит.. Сборник ребусов можно было создать и в текстовом редакторе MS Office Word, Office Publisher, но наш выбор остановился на полюбившейся программе MS Office PowerPoint. В данном приложении есть функции, которые позволяют сделать её интерактивной.
4. Разработка интерактивной презентации – сборника ребусов.

Структуру нашей презентации можно представить в виде схемы:



Слайды презентации имеют гиперсвязи, для перехода на интересующий слайд. Возможные переходы изображены стрелками на схеме. В презентации имеется справочный материал, для ознакомления с правилами разгадывания

ребусов. К ребусам (для проверки) имеются отгадки, которые появляются по желанию пользователя.

Слайды, с изображениями ребусов, создавались с использованием готовых рисунков, надписей, с помощью объекта WordArt. Для корректировки рисунков применялись функции обрезка, эффекты для фигур, порядок фигур, группировка объектов (Рис.1).



Рис.1

К объекту, с правильным ответом на ребус, добавлен эффект «Вход», начало воспроизведения эффекта – по щелчку на скругленный прямоугольник с надписью. Для надписи с ответом назначен параметр эффекта Время\Переключатели (Рис.2).

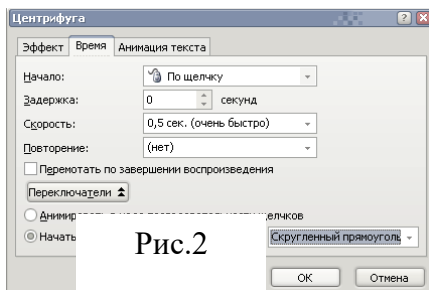


Рис.2

Гиперсвязи организованы с помощью Управляющих кнопок и гиперссылок. Смена слайдов «По щелчку» отключена для всех слайдов (Применить ко всем). Оформление презентации – сборника представлены в Приложении 3.

Заключение

Результатом работы в рамках проектной деятельности стал сборник ребусов с названием «Информатика в ребусах».

Проект является логическим завершением знакомства с теоретическим материалом по теме «Загадки Этьена Табуро» и закрепления практических навыков работы в программах Paint, MS Office PowerPoint, MS Office Word, MS Office Publisher.

В рамках проектной деятельности я подробно рассмотрел правила и способы составления ребусов. Проявляя творческие способности, рисовал и придумывал ребусы, используя при этом возможности компьютерной графики офисных приложений.

Чтобы ознакомить ребят с информацией об истории ребусов и правилами разгадывания оформлен в программе Office Publisher буклет.

Создание ребусов средствами компьютера оказалось очень увлекательным. Как оказалось, другим ребятам тоже было интересно познакомиться с рисованными задачками поближе, узнать о том, как и когда они вошли в нашу жизнь, какие правила нужно соблюдать при их составлении. Поэтому, в нашем 7А классе сделал небольшое сообщение и раздал буклеты с полезной информацией. Планирую подобные выступления и в других классах, в частности начальной школы.

Все что я узнал, работая над проектом, было очень полезно. Но рано «ставить точку», потому что свои полученные знания и навыки я буду совершенствовать и применять в дальнейшей учебе!

Список источников информации

1. Еженедельное приложение к газете «Первое сентября» № 2, январь 1997.
2. <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B0%D0%B1%D1%83%D1%80%D0%BE>.Этьен Табуро.
3. <http://www.prozagadki.ru/99-istorija-rebusov.html>. История ребусов.
4. <http://www.kubik.by/staticpage/main/page> - Наша школа. История ребусов.
5. http://vsesvit-ikt.blogspot.com/2010/02/blog-post_24.html. Историческая справка.
6. <http://www.igraza.ru/page-1-1-5.html>. Правила составления ребусов.
7. http://www.vobv.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=209.
Советы по разгадыванию ребусов.
8. <http://zagadki.org.ua/ru/rebuses/word/>. О ребусах.

Приложение 1

Анкета для школьников «Актуальности темы работы»

+ *положительный ответ на вопрос*

№ п/п	Умеете разгадывать ребусы?	Вы создавали ребусы по школьным предметам?	Вы знаете все правила составления ребусов?	Вы знакомы с историей возникновения ребусов?
1.	+	+		
2.	+	+	+	
3.	+	+		
4.	+	+		
5.	+			
6.	+	+	+	
7.	+	+		
8.	+	+	+	
9.	+			
10.	+	+		
11.	+			
12.	+	+		
13.	+	+	+	
14.	+			
15.	+	+		
16.	+	+		
17.	+			
18.	+	+	+	
19.	+	+		
20.	+	+		
Всего:	20	15	5	0
Всего:	20	10	3	0
Всего:	20	13	3	0
Итого:	60	38	11	0
В %	100%	63%	19%	0%

Правила составления ребусов

Правило 1,2

1. Название всех изображённых на рисунках предметов надо читать только в именительном падеже.
2. Часто предмет, изображённый в ребусе, может иметь несколько названий. Например: глаз и око, нога и лапа; или же предмет может иметь одно общее или одно конкретное название, например: рыба-общее название; сазан, карась, щука - конкретные названия. Умение правильно назвать изображённый на рисунке предмет представляет одну из главных трудностей при расшифровке ребусов. Чтобы решить ребус надо расшифровать его по частям, то есть записать подряд наименования всех изображённых букв, рисунков и цифр, а затем разделить их на слова и составить по смыслу зашифрованный текст.

Правило 3

3. Если предмет нарисован в перевёрнутом виде, название его надо читать справа налево. Например воз -> зов.

Правило 4,5

4. Если слева или справа от нарисованного предмета одна или две запятых, это значит, что в начале или в конце слова надо отбросить одну или две буквы.
5. Такие слова, как перед, над, на, под, за, при, у, о, в, как правило, в ребусах рисунком не изображаются, но выявляются из соответствующего положения букв и рисунков.

Правило 6,7,8

6. Такие части слова как с, к, из, от, по, и можно рисунком не изображать, а использовать их в качестве предлогов или союзов, указывающих отношение одного элемента ребуса к другому.

7.Если над рисунком стоят цифры , тогда и буквы из названия нарисованного предмета надо читать в порядке этих цифр, например, четвёртая, третья, вторая и, наконец, первая.

8.Если конфигурация какой-либо буквы составлена из других букв, надо читать изображённую букву, используя предлог из .

Правило 9,10,11,12

9. Отдельные слоги в ребусе можно изображать при помощи нот .

10.Если часть слова произносится одинаково с числительным, то в ребусе можно изобразить её числами.

11.Иногда в ребусе можно использовать дробь. В этом случае черта, отделяющая числитель от знаменателя, ставится наклонно или же рисуется половина буквы.

12.Если нарисован предмет, а около него или над ним написана зачёркнутая буква, это значит, что эту букву надо исключить из названия нарисованного предмета.

Правило 13,14

13.Если над перечеркнутой буквой или рядом с ней написана другая буква, то в названии предмета читается буква, стоящая над зачёркнутой или рядом с нею.

14. В ребусах рядом с рисунком или над ним могут стоять две буквы со знаком уравнения между ними. Это означает, что буква, находящаяся слева, заменяется второй буквой.

Сборник «Информатика в ребусах»

<p>СБОРНИК</p> <p>Информатика в ребусах</p> <p>Устройства компьютера Правила ребусов</p>	<p>Правила ребусов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Число букв ребуса и число разгадываемых им предметов, предметов или действий должно совпадать с числом букв в ребусе, а не с числом предметов или действий, изображенных на ребусе. 2. Если в ребусе есть изображение предмета, то предмет должен быть изображен полностью. 3. Если в ребусе есть изображение предмета, то предмет должен быть изображен полностью. 4. Если в ребусе есть изображение предмета, то предмет должен быть изображен полностью. 	<p>Правила ребусов</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Если в ребусе есть изображение предмета, то предмет должен быть изображен полностью. 2. Если в ребусе есть изображение предмета, то предмет должен быть изображен полностью. 3. Если в ребусе есть изображение предмета, то предмет должен быть изображен полностью. 	<p>Правила ребусов</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Иногда в ребусе можно использовать пропуск. Если пропуск есть, то ребус должен состоять из букв, цифр, знаков препинания, знаков препинания, знаков препинания, знаков препинания. 11. Если в ребусе есть изображение предмета, то предмет должен быть изображен полностью. 12. Если в ребусе есть изображение предмета, то предмет должен быть изображен полностью. 13. В ребусе можно использовать пропуск. Если пропуск есть, то ребус должен состоять из букв, цифр, знаков препинания, знаков препинания, знаков препинания, знаков препинания.
<p>Устройства компьютера</p> <p>Ребраки Правила ребусов</p>	<p>Д=М</p> <p>Монитор</p>	<p>% " С "</p> <p>Процессор</p>	<p>Т=П</p> <p>3</p> <p>Принтер</p>
<p>" Н "</p> <p>Сканер</p>	<p>" "</p> <p>Мышка</p>	<p>Т=М</p> <p>100</p> <p>Модем</p>	<p>" "</p> <p>Пилот</p>
<p>' "</p> <p>Колонки</p>	<p>" "</p> <p>Монитор</p>	<p>" "</p> <p>5</p> <p>25 32</p> <p>ЕР</p> <p>Компьютер</p>	<p>" "</p> <p>Сканер</p>

Клавиатура

17

Клавиатура

18

ДИСК

19

Дисковод

20

Монитор

21

Сервер

22

Дисплей

23

Процессор

24

Винчестер

25

Принтер

26

Понятия информатики

27

Исполнитель

28

Файл

29

Алгоритм



30

Редактор

31

Хранение

32

 <p>Интернет</p>	 <p>Курсор</p>	 <p>Криптография</p>	 <p>Память</p>
33	34	35	36
 <p>Накопитель</p>	 <p>Драйвер</p>	 <p>Оператор</p>	 <p>Интернет</p>
37	38	39	40