



Электронное приложение к букварю

Урок обучения грамоте

Ю.В. КАРАКУРЧИ,

учитель-методист, Некоммерческое партнерство «Телешкола», Москва

Электронное приложение к учебнику — новый компонент УМК «Русская азбука» В.Г. Горещкого и др. Электронное приложение к учебнику содержит анимации, упражнения и образовательные игры, которые учитель может использовать, чтобы сделать процесс изучения русского языка в начальной школе более интересным и интерактивным. В статье описываются способы использования электронного приложения к «Русской азбуке» для развития навыков письма, чтения и анализа звуков речи.

Ключевые слова: начальная школа, электронное приложение, букварь, уроки обучения грамоте, электронное обучение.

Yu. V. Karakurchi, teacher methodist, Nonprofit partnership «Teleschool», Moscow

Electronic supplement to the primer on the literacy lesson

Electronic supplement to the textbook is the new part of methodical complex of study books «Russian alphabet» by V.G. Goretskij and others. Electronic supplement to the textbook contains different kinds of animations, exercises and educational games, that teacher can use to make the process of learning russian language in primary school more interesting and interactive. The article describes ways of using electronic supplement to «Russian alphabet» to develop students' skills of writing, reading and analyzing the sounds of speech.

Key words: primary school, electronic supplement, primer, literacy lesson, e-learning.

Контакт с автором: karakurchi@internet-school.ru

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования предписывает необходимость использования электронных образовательных ресурсов (ЭОР) в образовательном процессе для достижения требуемых образовательных результатов. Образовательное учреждение должно иметь доступ к ЭОР, размещенным в федеральных и региональных базах данных ЭОР, а также должно быть обеспечено учебниками с электронными приложениями [1]¹. Наша задача — продемонстрировать методические возможности одного из видов ЭОР, о котором говорит стандарт, — электронного приложения (ЭП) к учебнику для начальной школы, в частности, электронного приложения к учебнику «Русская азбука» В.Г. Горещкого, В.А. Кирюшкина, Л.А. Виноградской [2].

Традиционно в учебно-методический комплект (УМК) по обучению грамоте входят следующие издания: учебник, прописи, демонстрационные таблицы, поурочные разработки по обучению грамоте и письму. Современные УМК стремятся соответствовать общей тенденции к расширению образовательного пространства за счет использования средств информационно-компьютерных технологий (ИКТ). В настоящее время в составе трех УМК по обучению грамоте появился новый компонент — **электронное приложение** к учебнику. Это Букварь (Р.Н. Бунеев и др.), «Русская азбука» (В.Г. Горещкий и др.) и Азбука (Л.Ф. Климанова и др.). Электронное приложение — особый вид электронных учебных изданий. Принципиальное отличие электронного приложения к букварю от

¹ В квадратных скобках указан номер работы из списка «Использованная литература». — *Ред.*



иных электронных ресурсов для обучения грамоте заключается в тесной связи ЭП с содержанием, структурой и научно-методическим аппаратом УМК. Задача ЭП к учебнику — расширить содержание печатных компонентов УМК за счет дополнительного мультимедийного материала: анимаций, интерактивных заданий, упражнений и игр. Мультимедийный материал ЭП реализует принцип *интерактивной наглядности*. Последняя представляет собой особый вид наглядности, создающий эффект погружения в обучающую программную среду и позволяющий установить с ней взаимодействие.

Структурное единство ЭП и других компонентов УМК позволяет ученику свободно ориентироваться в электронном издании, а учителю выстроить работу в тесной связи всех компонентов. Необходимо особо отметить единство в символических обозначениях и художественных образах ЭП к букварю и печатных компонентов УМК. Это, прежде всего, выражается в использовании одинаковых символических обозначений в звуковой схеме, схеме предложения, прописях. Кроме того, персонажи и иллюстрации, присутствующие на страницах книг, функционируют и в ЭП. Это формирует единую художественно-символическую среду УМК, которую ученик воспринимает как привычную и интуитивно понятную.

ЭП к «Русской азбуке» В.Г. Горещкого и др. [3] выделяет в изучении каждой буквы следующие блоки:

- звукослоговой анализ и составление звуковой схемы;
- слоговое чтение и составление слов из слогов и букв;
- чистописание;
- развитие речи.

Каждый из блоков включает мультимедийный материал, который может быть использован как учителем на уроке для организации разных видов деятельности, так и в самостоятельной работе учащихся в классе и дома.

Блок, ориентированный на *развитие навыков звукослогового анализа*, представлен несколькими заданиями, общая задача которых — развитие фонематического слуха. «От успешного развития фонематического

слуха зависит весь ход усвоения учеником грамоты и особенно правильности письма и чтения», — писал В.Г. Горещкий [4]. Первое задание блока предполагает вычленение нужного звука из слова, отделение его от предшествующих и последующих звуков. Так, например, в рамках изучения звука [а] ученикам предлагаются иллюстрации арфы и аиста. Ученики должны определить, что изображено на картинках, произнести слова-названия этих изображений и вычленить на слух искомый звук — [а]. После того как звук найден, определено его место в слове, учитель может продемонстрировать учащимся звуковую схему, в которой цветом выделен только изучаемый звук. Другой объект — интерактивное упражнение «Что лишнее?», в котором ученик должен вычленить из ряда слов лишнее — то слово, которое не включает изучаемого звука. Например, подобное задание на уроке по изучению звука [о] и буквы *о* представлено как набор иллюстраций, объединенных в круг: бутер-брод, пирог, редис, сок, торт, сырок, лук. В центре круга — знак вопроса. Данное задание может быть предварено обсуждением иллюстраций, указанием на то, что все эти предметы можно назвать общим названием — продукты (продукты питания). Ученики называют каждый предмет словом, отчетливо произнося все звуки. Затем учитель предлагает ученику найти лишние картинки и кликнуть по ним мышкой. После того как лишние картинки найдены (редис, лук), раздается поощрительный звуковой сигнал, вопросительный знак меняется на восклицательный и рядом с иллюстрациями появляются соответствующие слова с выделенной буквой *о*. На этом этапе учитель может обратить внимание учащихся не только на звук, но и на изучаемую букву, сопоставить звуки речи и их реализацию на письме.

Отдельно необходимо остановиться на интерактивном упражнении по составлению звуковой схемы, которое содержится в каждой теме ЭП к букварю. В.А. Кирюшкин рассматривал схему как «внешнее средство фиксации анализируемой речи», которое позволяет ученику определить количество и порядок звуков в слоге и слове, количество слогов в слове [5]. Этот принцип



закрепления звучащей речи в модели слова (схеме) реализуется в УМК «Русская азбука». Авторами разработаны обозначения разных типов звуков (гласный звук, согласный твердый звук, согласный мягкий звук), а также слогов-слияний (твердого согласного с гласным и мягкого согласного с гласным). В звуковой схеме слова также ставится ударение и обозначается граница между слогами слова. В ЭП к «Русской азбуке» реализуется заложенный в печатных компонентах УМК метод фиксации звучащей речи с помощью схемы, используются принятые в УМК обозначения. В каждой теме ЭП ученику предлагается составить звуковые схемы шести слов с изучаемыми звуками. Так, например, в рамках изучения звуков [м] и [м'] ученику нужно составить схемы к словам *мышь, мяч, марка, мельница, машина, помидоры*. На первом экране интерактивного упражнения располагаются шесть иллюстраций, по клику на любую из них пользователь попадает в окно непосредственной работы над звуковой схемой. На этом этапе учителю важно обсудить с учениками, что изображено на картинке, предложить произнести название этого предмета вслух, четко определить, сколько в данном слове слогов, гласных и согласных звуков. Затем ученик составляет звуковую схему: перетаскивает те или иные блоки в нужную часть схемы, расставляет границы слогов, размещает значок ударения над соответствующим слогом. Составление звуковой схемы в интерактивном режиме предполагает реакцию обучающей программы на действия пользователя: при неправильном размещении того или иного блока программа относит этот элемент на исходную позицию и предлагает выполнить действие заново. Это позволяет ученику провести анализ собственных действий в процессе выполнения задания, скорректировать ход выполнения работы. Важно, что в заданиях такого типа предусмотрена возможность перейти к экрану, на котором присутствуют все шесть слов и звуковые схемы для каждого слова. Этот экран в зависимости от уровня класса можно использовать на разных этапах освоения курса «Обучение грамоте» для демонстрации закономерностей обозначения звуков речи на

письме. Отметим, что составление звуковых схем в интерактивном режиме позволит учителю сэкономить время на уроке и более эффективно организовать работу по анализу звуковых моделей слов.

Блок, ориентированный на *развитие навыков слогового чтения*, представлен несколькими типами упражнений, которые реализованы как интерактивные учебные игры. Специфика мультимедийных технологий позволяет в ЭП к букварю широко реализовать игровой метод обучения. Необходимость использования игры в процессе обучения младших школьников грамоте объясняется особенностями психологического состояния первоклассника, для которого игра остается привычным и комфортным видом деятельности. В ЭП к УМК «Русская азбука» задания по определению твердости/мягкости согласных звуков предлагаются в виде интерактивных игр. Твердость/мягкость согласных звуков в слогах с изучаемой согласной буквой символизируют пингвины. Пингвинов, на которых нарисованы слоги с твердым согласным (к примеру, *ва, ву, во*), нужно посадить на льдину, а пингвинов, на которых нарисован слог с мягким согласным (слоги *вя, вю, ве*), — на гору снега. В режиме групповой или фронтальной работы учитель предлагает учащимся распределить пингвинов. В случае ошибки программа самостоятельно реагирует на действия учащегося: пингвин соскальзывает с льдины или проваливается в снег. Такой вариант реакции на неправильный ответ ставит школьника в ситуацию психологического комфорта и позволяет избежать страха ошибки. Кроме того, реакция программы дает возможность учителю организовать работу учащихся по анализу допущенных ошибок. При выполнении подобных интерактивных заданий из ЭП достигаются не только предметные результаты (умение различать твердые и мягкие согласные), но и формируются универсальные коммуникативные умения: первоклассник учится выражать свои мысли перед аудиторией, строить сотрудничество с преподавателем и сверстниками.

Другие интерактивные упражнения ЭП этого блока предлагают учащимся найти слова внутри другого слова (например, сло-



ва *балка*, *рыба*, *бал* в слове *рыбалка*), собирать слова из букв-бусинок, составить слова из слогов.

Отличает эти типы упражнений возможность наглядной фиксации результатов работы, обратная связь с обучающей программой, игровой характер.

Блок, ориентированный на *развитие навыков чистописания*, включает анимации написания прописных и печатных букв. В анимациях с помощью стрелок демонстрируется направление движения руки, показываются опорные точки написания буквы, а затем сам процесс написания буквы. Первоклассник имеет возможность копировать движение руки при письме. Таким образом, у ученика формируется не только зрительный, но и двигательный образ буквы. Учитель имеет возможность проиграть анимацию необходимое количество раз, что может существенно сэкономить время на уроке.

Блок *по развитию речи* для каждой буквы состоит из стандартных элементов: интерактивное задание на отработку лексики, серия сюжетных картинок, мультфильм, текст для чтения. Элементы связаны содержательно: здесь присутствуют «сквозные» герои, имеется тематическое единство, которое позволяет формировать единый тематический корпус слов. Рассмотрим каждый элемент блока по развитию речи ЭП к УМК «Русская азбука» на примере материалов к букве *г*.

Первое интерактивное задание ориентировано на подбор слов, содержащих изучаемую букву *г*, с опорой на сюжетную иллюстрацию. На иллюстрации изображены гусь и гусыня над корзиной с огурцами, рядом — грядки, пугало, изгородь. На изгороди висят гроздь винограда. При выполнении задания ученику необходимо найти те предметы, в названиях которых содержится буква *г*. По клику на соответствующую часть картинки слово появляется на экране. В процессе работы с этим упражнением ученик вспоминает знакомые ему слова (*огурец*, *гусь*, *грядки*, *виноград*), а также с помощью учителя знакомится с новыми словами (*изгородь*, *гроздь*), которые пока не входят в его словарный запас. Заметим, что в таких условиях предъявления новой

лексики имеется и хороший материал для семантизации незнакомых учащимся слов — рисунки этих предметов. Учитель может предложить записать найденные слова на слух, списать их с экрана, а также составить словосочетания и предложения с данными словами. На основе этих слов у первоклассников постепенно начинает формироваться тезаурус для создания своего будущего высказывания.

Второе задание состоит из сюжетных картинок, которые по стилю, сюжетно и тематически связаны как с предыдущей картинкой (гусь и гусыня на огороде), так и с будущим мультфильмом. Серия сюжетных картинок представляет собой набор иллюстраций, которые учитель последовательно демонстрирует учащимся: 1) маленький домик, на домике табличка с надписью «Гоша и Глаша» (так зовут гусей); 2) огород, грядка с горохом, рядом грядка огурцов; 3) пугало машет рукавами, отгоняет грачей; 4) гуси собирают огурцы и горох. Это задание ориентировано на развитие монологической речи школьников: при работе с данным элементом ученик, руководствуясь вопросами учителя и используя активированную в предыдущем задании лексику, описывает то, что изображено на картинке. Итогом работы с сюжетными картинками должно стать словесное составление плана будущего текста с опорой на уже существующий картинный план.

Третий интерактивный компонент этого блока — мультфильм. Он демонстрирует разработанную в сюжетных картинках историю в анимированном виде с аудиосопровождением. Ученику предлагается посмотреть и прослушать историю, чтобы потом составить свой устный пересказ с опорой на подготовленный ранее план. Важно, что данный элемент блока по развитию речи служит также для переключения вида деятельности учащихся — от активного говорения к активному слушанию.

Заметим, что учитель, учитывая особенности подготовки к школе и уровень развития речи детей своего класса, может второе и третье задания поменять местами. Если класс имеет не очень хорошую речевую подготовку, то сначала можно посмотреть мультфильм, а потом по результатам про-



смотра организовать работу над планом пересказа мультфильма.

Заключительный элемент блока — текст для чтения: «Гуси посадили огурцы и сладкий горох. Каждый день они поливали грядки. Скоро на веточках появились сочные стручки гороха. А вот и огурчики поспели. На изгороди висят грозди винограда. Хорош огород!»

Работу над текстом можно организовать по-разному. Слабо подготовленные учащиеся могут на интерактивной доске прочитать только выделенные слова по указке учителя. Это будет нетрудно, потому что эти слова они уже неоднократно встречали в предыдущих занятиях, читали их. Текст прочитывается учениками или учителем и может быть представлен как один из вариантов ранее пересказанной школьниками истории: «Чья история похожа на этот текст?» Учащиеся получают возможность для дискуссии. Итогом работы над этим текстом должно стать название для него, которое придумывается под руководством учителя. В обсуждении заглавия участвует весь класс, даже те ученики, которые не смогли прочитать весь текст, ведь тема текста им знакома, словарный запас, подготовленный предыдущими заданиями, позволяет им это сделать.

В зависимости от уровня подготовленности учеников преподаватель может также исключить работу над сюжетными картинками и предложить ученикам пересказать мультфильм. Возможно также составление текста на основе просмотра мультфильма с отключенным звуком, т.е. без опоры на чужую устную речь.

На разных этапах работы с блоком по развитию речи ЭП к «Русской азбуке» В.Г. Горецкого и др. возможна организация диалогового общения между учениками. Используя принцип сюжетно-ролевой игры, учитель может предложить ученикам выступить в роли того или иного персонажа данного сюжета (гусь, гусыня, грач, пугало) и разыграть разговор героев, их поступки. Итогом этой работы станет составление рассказа на основе игры учащихся.

Другой вариант — учебная беседа, в которой учитель подведет школьников к нравственным идеям, заложенным в сюжете: бережное отношение к чужому труду, эффективность совместной деятельности. Эти виды работы будут способствовать не только развитию собственно речевых умений учащихся — строить разные виды высказываний, но также будут служить и формированию универсальных коммуникативных умений: адекватному использованию речевых средств для решения коммуникативных задач, формулированию собственного мнения и позиции, умению договариваться и приходить к общему решению.

ЭП к учебнику — сравнительно новый жанр электронных образовательных ресурсов. Электронные продукты, выпущенные в этой жанровой модификации, выдержали на сегодняшний момент только одно издание и могут быть усовершенствованы с точки зрения их использования и с методической, и с предметной стороны. Разумеется, речь должна идти о грамотном, эффективном и методически оправданном использовании ЭП (и шире — мультимедийных технологий) в процессе обучения. Однако кажется несомненным тот факт, что ЭП к букварю является средством оптимизации обучения младших школьников грамоте, облегчает подготовку учителя к урокам, делает их более яркими и интересными.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования / Министерство образования и науки Российской Федерации. М., 2010. С. 317.
2. *Горецкий В.Г. и др.* Русская азбука. 1 класс: Учеб. для общеобразовательных учреждений: В 2 ч. М., 2010.
3. Обучение грамоте. 1 класс: Интерактивные таблицы к учебнику В.Г. Горецкого и др. «Русская азбука». М., 2010.
4. *Горецкий В.Г.* О возможных вариантах обучения грамоте // Начальная школа. 2000. № 7. С. 39.
5. *Кирюшкин В.А.* Работа со схемами при обучении грамоте // Там же. С. 47.