RuStore

И туган тел,
и матур тел...

App Store

МЕТОДИК КУЛЛАНМА

ӘЛИФБА 2.0

Тәүге хәрефтән беренче җөмләгә кадәр

Татар мультфильм

БАЛА СИТИ

ТОИ
ТАТАР БАЛАЛАР НӘШРИЯТЫ
ТАТАРСКОЕ ДЕТСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО

БАЛАЧАК

Ж
Ө

ӘЛИФБА 2.0

ПРОЕКТЫ ӨЧЕН МЕТОДИК КУЛЛАНМА

1. Методик нигез – басма «Әлифба»

«Әлифба 2.0» проекты нигезенә ирле-хатынлы **Сәләй Гатат улы Вәгыйзов һәм Рәмзия Гыйлаҗ кызы Вәлитова** тарафыннан эшләнгән классик укырга өйрәтү методикасы салынган. Аларның 1965 елда нәшер ителеп, дистәләгән тапкыр кабат басылган зәңгәр тышлы легендар әлифбасы дәреслек тә, үзенә күрә бер мәдәни код та, берничә буын татар баласы өчен белем диңгезендәге маяк та булып тора. Вәгыйзов һәм Вәлитова методикасы күрсәтмәлелек, эзлек-лелек һәм тәрбия бирү принципларына нигезләнә: алар сюжетлы рәсемнәрне анализлау һәм аваз иялртемнәреннән башланып, иҗекләр төзү белән дәвам итә, ә аннан соң мәгъ-нәне аңлап укуга илтә. Дәреслек **логик күнегүләрне, сөйләм уеннарын һәм фольклор материалын** бик ярашлы рәвештә берләштерә, уку техникасы белән бергә, тәрбияви максатны да күздә тота — **хезмәт сөючәнлек, өлкәннәрне хөрмәт итү-не һәм туган телне ярату** кебек сыйфатлар формалаштыра.

2. «Әлифба 2.0» мобиль кушымтасы ярдәмендә уку-укыту методикасы

Басма әлифба методологиясен цифрлы мохиттә саклап калу өчен яңа дидактик структура эшләү таләп ителде. Басма әлифба билгеле бер сызык буенча гына үсеп бара торган, статик структуралы, ә **мобиль кушымта — интерактив һәм җайлаштырылган.** «Әлифба 2.0» мобиль кушымтасы, бер яктан, вакыт белән сыналган классик «Әлифба» методикасына, икенче яктан, балалар өчен телләр өйрәтә торган мобиль кушымталарның дөньядагы иң яхшы тәҗрибәләренә нигезләнгән. Басма әлифбадагы Алсу исемле кыз цифрлы дөньяга аяк басты. Шул рәвешле, **«Әлифба 2.0» һич тә басма китапны алыштырмый, бәлки, традицион күнегүләрне мультисенсорлы уен форматына күчереп, аны тулыландыра һәм баета гына.**

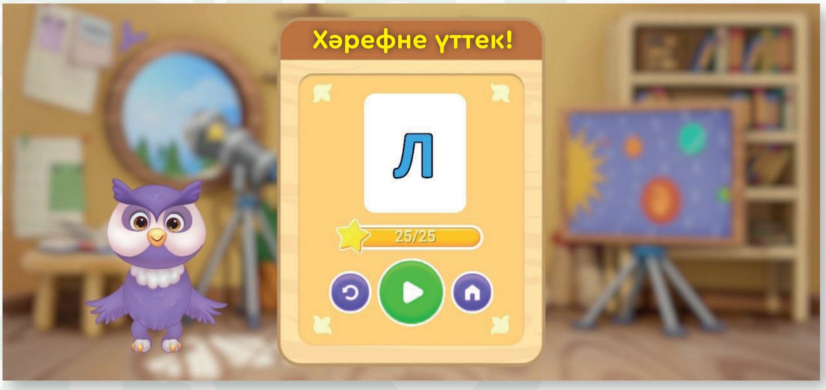
RuStore

Бушлай йөкләп ал

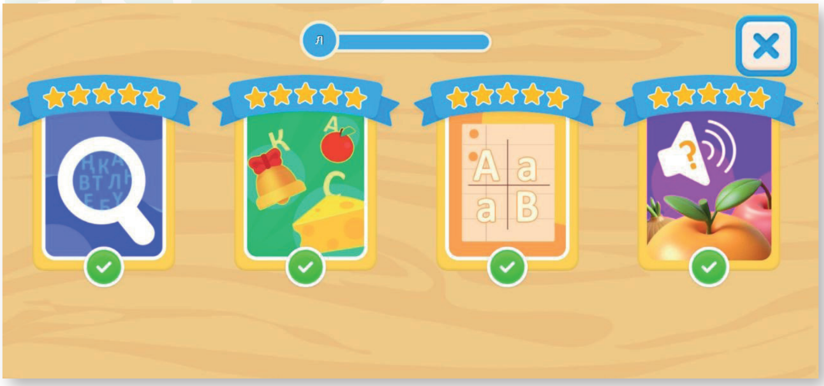
App Store

2.1. Аудиовизуаль принцип һәм фонетик ысул

Уку – визуаль билге (хәреф), аның яңгырашын һәм мәгънәсен бәйләүдән гыйбарәт комплекслы нейрофизиологик процесс ул. Мобиль кушымтада бу принцип **аудиовизуаль кабул итү** юлы белән тормышка ашырыла: **һәр хәреф абстракт символ рәвешендә түгел, ә татар әкиятләре һәм мифларындагы анык бер образ белән бәйләнештәге тавышландырылган аваз буларак тәкъдим ителә.** Хәрефләрне өйрәнү эзлеклелеге алфавит тәртибендә бармый. Ешлык принцибы нигезендә башта иң күп кулланыла торган авазлар өйрәнелә, алардан бала шундук мәгънәле беренче сүзләрне төзи ала.

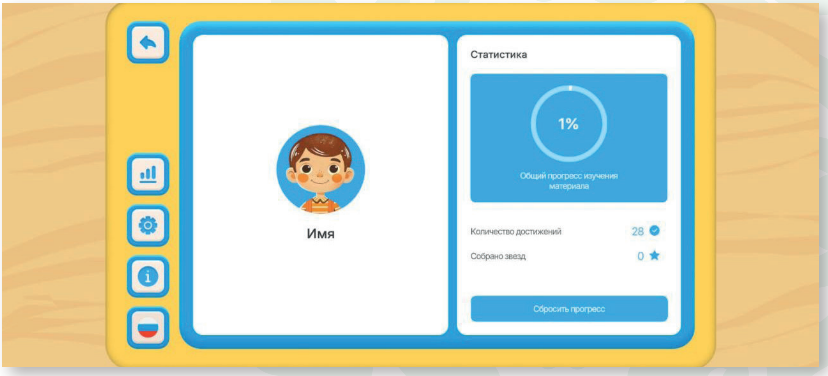


Татар телен һәм чит телләрне укыту белгечләре булган методист педагоглар бу алымны татар теле фонетикасы һәм графикасына җайлаштырды.



2.2. Геймификация һәм мотивация. Баллар системасы һәм персонажлар

Проект ныгытып тору теориясенә таяна. Уңышлы үтәлгән һәр бирем өчен балага баллар бирелә. Кулланучы хәреф-ләр иленә сәфәрен башлаганда ясаган **шәхси профиль һәм уникаль персонаж** мотивациянең төп элементы булып тора. Тупланган баллар үз героеңны «яхшыртырга», аның өчен кием элементлары яки аксессуарлар сатып алырга мөмкин-лек бирә.



Бу озак вакытлы максат («персонаж хакына») формала-шуга булыша һәм балада борчылу-курку хисен киметә: хата өчен җәза бирелми, ә баллар булмау геройны бүләкләү миз-гелен кичектереп кенә тора.

2.3. Акрынлап катлауландыра бару

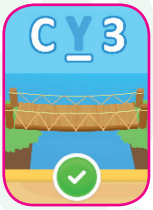
Кушымта интерфейсы гади һәм матур итеп бизәлгән, геймплей «гадидән катлаулыга» принцибына нигезләнгән. Һәр хәреф төрле биремнәрдән (барлыгы **22 төр бирем**) торган циклны уза. Башлангыч этапта бала

- экранда килеп чыккан хәрефкә баса,
- аннары аны башкалар арасында аерып ала белергә,
- алга таба – хәрефне сүздә табарга,
- һәм нәтиҗәдә – иҗекләр һәм җөмләләр кора белергә өйрәнә.

Катлаулылык дәрәҗәсе, баланың «үсә бару зонасы»нда калып, аның өчен сиздермичә арттырыла бара.

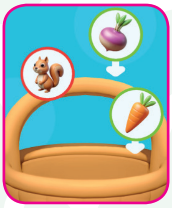
Бирем төрләре

Лабиринт

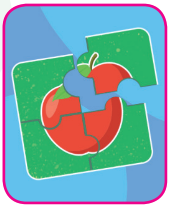


Сүздә хәрефне тап

Диктор артыннан кабатла

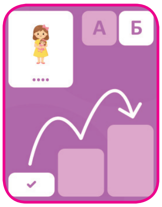

Төрләргә аеру

Дөрес рәсемне тап

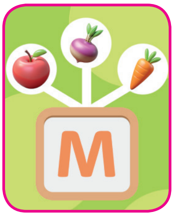

Пазл – хәрефне җый

Өч хәреф арасыннан кирәклесен тап

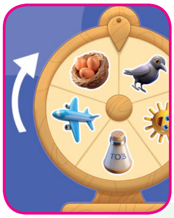
Хәрефне тап



Баскычта



Төрләргә аеру



Могҗизалар
кыры

Ноталарны
кабатла

Хәрефне
урынына куй

Җөмлә
төзибез

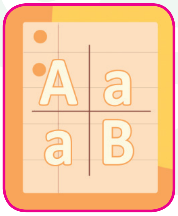
Хәрефне
сайлап ал

Сүз төзибез

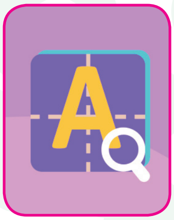
Авазына карап
парын тап

Хәрәкәттә
төрләргә аеру

Хәрефләр
яңгыры



Зур һәм кечкенә
хәреф



Экранда кирәкле
хәреф бармы?

3. Уен мохитенә чуму чарасы буларак, анимация һәм персонажлар системасы

Басма «Әлифба»дагы статик рәсемнәрдән аермалы буларак, цифрлы мохит тулысынча кереп китү эффектын тудырырга мөмкинлек бирә. «Әлифба 2.0» кушымтасында **15 анимацияләнгән персонаж** бизәлеш чарасы ролен генә үтәп калмый, ә дидактик агентлар — уку-язу дөньясына җитәкләп алып баручылар булып тора..

Проекттагы персонажлар

Керпе

Шүрәле

Зилант

Эт

Тычкан

Песи

Сарык

Тиен

Куян

Ябалак

Аю

Кондыз

Барс

Үрдәк

Төлке

3.1. Персонажларның типологиясе һәм эшләнеше

15 төп персонажның һәрберсе татар стилистикасында эшләнгән. Моны орнаментлар, татар милли киеме, фольклор элементлары аша күрергә була.

Һәр геройның мөһим үзенчәлекләре:

- Кабатланмас холкы: зирәк Ябалак, шаян Шүрәле, хезмәт сөючән Керпе.
- Шул персонажга гына хас фон һәм тирәлек: йорты-оясы, урман аланы, Зилант яши торган мифик җир асты.

- Тиңсез анимацияләр җыелмасы: сәламләү, шатлык, гаҗәпләнү хисләре, ялгышкан очракта юатып-дәртләндереп җибәрү.
- Вокаль партияләр – персонажлар өйрәнелгән хәрефләр турында **39 уникаль җыр** башкара. Бу исә балада музыкаль хәтерне эшкә җигә һәм арыганлыкны бетерә.

3.2. Анимациянең функциональ роле

Һәр анимация билгеле бер методик вазыйфаны башкара:

1. **Аттракция** (игътибарны җәлеп иту). Экранда персонажның хәрәкәте баланың ориентир рефлексын («бу нәрсә?» рефлексы) уята.

2. **Эмоциональ регуляция**. Әгәр бала ялгышса, персонаж орышмый, ә **моңсулана** яки дәртләндереп-хуплап җибәрә (ярдәм иту анимациясе), шул рәвешле хатадан, булдыра алмаудан курку хисен киметә.

3. **Семантизация**. Хәрефне өйрәнгәндә, мәсәлән, «Э» хәрефендә, персонаж – Эт артикуляцияне күрсәтә яки хәрефне таныш сүз һәм күренеш белән бәйли.

4. Уенлы биремнәр типологиясе

Проектта 22 төр уен тәкъдим ителә. Алар әлифба өйрәнү чорының **график образны танып белүдән алып сүзләр синтезлауга һәм аңлап укый алуга кадәр** барлык бурычларын тулысынча үз эченә алган. Барлык уен механикалары да басма «Әлифба»дагы хәреф кисү, иҗек таблицалары, логик чылбырлар тезү кебек күнегүләрнең мантыйгын нигез итеп ала, ләкин аларны динамик интерактив формага күчерә.

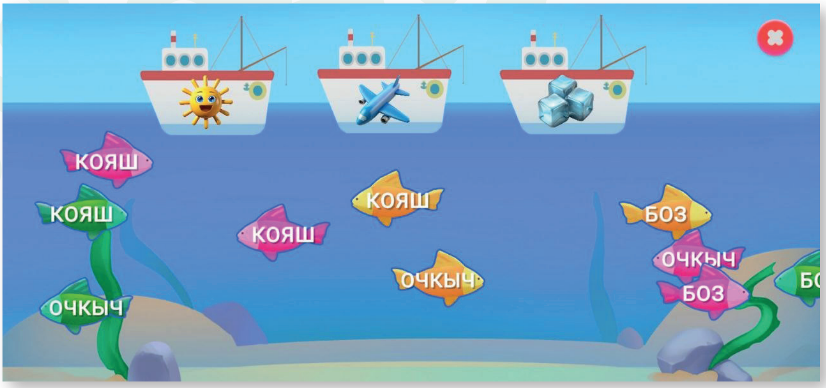
Балада формалаша торган күнекмәләр буенча классификация

№	Күнекмә	Эш методикасының кыскача тасвирламасы
1	**Хәрефләрне күреп аера белү**	**«Хәрефне тап», «Өч хәреф арасыннан хәрефне тап», «Зур һәм кечкенә хәреф» уеннары**. Бала тавыш фоныннан графемаларны аерып ала белергә, зур һәм кечкенә (баш һәм юл) хәрефләр арасындагы аерманы аңларга өйрәнә.
2	**Кинестетика һәм форма**	**«Пазл – хәрефне җый»**. Алты кисәктән хәреф җыю хәрәкәт ярдәмендә аңда әлеге хәрефнең тулы образын барлыкка китерә.
3	**Фонетика һәм аваз-хәреф анализы**	**«Баскычта», «Кабатла», «Рәсем белән хәрефне тоташтыр»**. Бала (сөйләүчедән яки персонаждан ишеткән) тавышны рәсемдәге хәреф һәм объект белән чагыштыра, бәйли.
4	**Сүзне уку һәм аңлап уку**	**«Төрләргә аеру», «Сүз төзибез», «Җөмлә төзибез»**. Хәрефтән аңлап укуга күчү. Рәсемнәрне сүзләргә тартып китерү һәм хәрефләрдән сүзләр җыю уку процессының аналитик-синтетик функциясен үстерә.
5	**Игътибарны һәм реакция тизлеген үстерү**	**«Хәрефләр яңгыры»**. Билгеле бер хәрефкә генә басу таләп ителгән аркада (компьютер уены төре). Ул динамик каршылыклар фонында игътибарның сайлап алу сәләтен үстерә.
6	**Контекстны һәм орфографияне тоемлау**	**«Сүздә хәрефне тап», «Кайсы хәрефне куярга кирәк?»**. Сүздә хәрефләрнең ролен аңлау. Югалган элементлар белән эшләү.

4.1. Методик яктан төп уен механикалары үрнәкләре

«Лабиринт». 10 рәтнең һәрберсеннән дөрес хәрефне сайлый-сайлый, бала персонажны тиешле урынга алып бара. Бу әлифба китабындагы «сүзләр тезмәсе»н укуга охшаган, ләкин биредә ул горизонталь, динамик форматта башкарыла.

«Төрләргә аеру». Классификация аша логик фикерләүне үстерү. Бала сүзне генә укып калмый, ә аның категориясен дә аңлап, объектны дөрес «сандык» яки «кәрҗин»гә тартып китерә.



«Могҗизалар кыры». Ихтималлык һәм яңалык элементы. Рәсемле тәгәрмәч бертөрлелектән арыганлыкны киметә, шул ук вакытта укырга өйрәтү максатын саклый – бала тавышландырылган сүзне график рәсем белән туры китерә (исемлектән сайлап ала).

5. Йомгак

Шул рәвешле, «Әлифба 2.0» мобиль кушымтасы татар педагогикасында басма Әлифбаның классик системасын (аваздан – хәрефкә, иҗектән текстка килү алымы, күрсәтмәлелеккә таяну) саклап калу гына түгел, бәлки цифрлы инструментлар: анимацияле озата баручы персонажлар, 22 төрле уен, тоткарлыксыз аудиаль кире элемтә һәм тупланмалы кызыксындыру моделе хисабына көчәйтүне дә күздә тоткан гибрид методиканың беренче үрнәге булып тора. Укырга өйрәтү процессын мәктәпкә йөкләнгән бурычтан бигрәк татар мәдәнияте дөньясына мавыктыргыч, интерактив сәяхәт рәвешенә кертеп, «Әлифба 2.0» проекты телне саклау белән бәйле стратегик мәсьәләне хәл итә.

Татарстан Республикасы Рәисе каршындагы Татар телен һәм Татарстан Республикасында яшәүче халыклар вәкилләренең туган телләрен саклау, үстерү мәсьәләләре комиссиясе
И туган тел,
и матур тел...

Татар мультфильм
БАЛА СИТИ
ТОИ
ТАТАР БАЛАЛАР НӘШРИЯТЫ
ТАТАРСКОЕ ДЕТСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО
БАЛАЧАК

ӘЛИФБА 2.0

ПРОЕКТЫ ӨЧЕН МЕТОДИК КУЛЛАНМА

Тәүге хәрефтән беренче җөмләгә кадәр

ӘЛИФБА 2.0

400
уенлы бирем

22
төрле уен

15
уникаль персонаж

300
анимация фрагменты

39
җыр

190
минут аудиоматериал

1650
иллюстрация

Уңыш дәрәҗәсен бәяләү системасы

RuStore

www.алифба.рф

App Store