

УДК 378.14

ОБРАЗ ПОЛЯ ПРЕДСТОЯЩЕГО ДЕЙСТВИЯ В КОНТЕКСТЕ МУЛЬТИМЕДИА СРЕДЫ КАК СТРУКТУРНАЯ МОДЕЛЬ ФОРМИРОВАНИЯ РЕЧЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ СУБЪЕКТА

Сергиевская И.Л.

Пензенский артиллерийский инженерный институт, г. Пенза, Россия, alexiz-17@yandex.ru

Процесс создания образа поля действия – это сценирование восприятия субъекта динамичной аудиовизуальной формой экранного сообщения, которая настраивает субъекта на восприятие его содержания и становится основой для высказывания. Процесс создания образа требует от автора мультимедийной презентации владения определенной технологией создания и оперирования образом. Образ интегрирует разнообразные виды информации и способы взаимодействия с ней, позволяя субъекту выйти на новый уровень интерактивного общения. Образ поля предстоящего действия выступает в виде целостного информационного пространства. Это пространство включает в себя такие составляющие, как контур образа поля действия, по которому будет разворачиваться высказывание, и информационные поля, на которых будут обрабатываться отдельные речевые модели. Эти составляющие конкретизируют образ как структурную модель речевых действий субъекта. В образе поля действия мы имеем качественно новый уровень представления и обработки информации. Это специально подготовленный аудиовизуальный образ, воздействующий как целое на субъекта. Через создаваемый с помощью мультимедиа среды образ поля предстоящего действия субъекта мы имеем в распоряжении стратегию его будущего высказывания.

Ключевые слова: образ поля предстоящего действия, многослойный образ ситуации, управление восприятием, организация высказывания, военно-технический вуз.

IMAGE OF THE FIELD OF FORTHCOMING ACTION IN THE CONTEXT MULTIMEDIA OF ENVIRONMENT AS STRUCTURAL MODEL OF FORMATION OF SPEECH ACTIONS OF THE SUBJECT

Sergievskaia I.L.

Penza Artillery Engineer Institute, Penza, Russia, alexiz-17@yandex.ru

Process of creation of an image of a field of action is сценирование perception of the subject the dynamical audiovisual form of the screen message which adjusts the subject on perception of his maintenance and becomes a basis for the statement. Process of creation of an image demands from the author of multimedia presentation of possession the certain technology of creation and operating by the image. The image integrates various kinds of the information and ways of interaction with it, allowing the subject to leave on a new level of interactive dialogue. The image of a field of forthcoming action acts as complete information space. This space includes such components, as a contour of an image of a field of action on which the statement will be developed, and information fields on which separate speech models will be fulfilled. These components concretize an image as structural model of speech actions of the subject. In an image of a field of action we have qualitatively new level of representation and processing of the information. It is specially prepared audiovisual image influencing as whole on the subject. Through created with the help multimedia of environment an image of a field of forthcoming action of the subject we have strategy of his future statement at the order.

Keywords: an image of a field of forthcoming action, a multilayered image of a situation, management of perception, the organization of the statement, a military-technical college.

Анализ современных мультимедийных программ показал, что моделированию содержания изучаемого материала средствами мультимедиа-визуализации как эффективного средства обучения уделяется мало внимания.

Понятие моделирования в контексте мультимедиа среды мы связываем с понятием моделирования информационного пространства.

Информационное пространство в контексте мультимедиа среды имеет

иерархическую структуру, представляющую собой совокупность информационных полей различного уровня. Через движение и взаимодействие информационных полей происходит изменение состояния информационного пространства (его трансформация).

Информационное пространство создается на экране как *образ поля предстоящего действия* или образа поля действия (термин Гальперина П.Я.). Процесс создания образа поля действия – это сценарирование восприятия субъекта динамичной аудиовизуальной формой экранного сообщения, которая настраивает субъекта на восприятие его содержания, которое затем становится основой для высказывания. Внимание субъекта удерживается визуальным моделированием способов взаимоотношений между информационными полями внутри общего информационного пространства.

Образ поля предстоящего действия выступает в виде целостного информационного пространства. Это пространство включает в себя такие составляющие, как контур образа поля действия, по которому разворачивается высказывание, и информационные поля, на которых отрабатываются отдельные речевые модели. Эти составляющие конкретизируют образ как *структурную модель речевых действий* субъекта. Работа с языковым материалом включена в общую структуру образа поля действия и не нарушает общей целостности образа.

Первый этап в создании образа поля действия – разработка отдельных информационных полей (образов ситуаций, сюжетов).

Второй этап – комбинаторика информационных полей, которая, связывая отдельные ситуации (сюжеты), следует по единому контуру (единой сюжетной линии). Процесс создания образа – это выстраивание отношений между сюжетами (их комбинаторика).

Образ поля действия - многослоен, имеет несколько слоев, что позволяет переводить субъекта с одного слоя на другой и постоянно направлять его на смысловое ядро высказывания (основной слой), раскрывая логику последовательного разворачивания слоев (переход от основного к дополнительным слоям и возвращение обратно, к смысловому ядру).

В каждом слое отрабатывается та или иная речевая модель, необходимые для построения высказывания. Таким образом, текст отрабатывается в семантических и грамматических трансформациях языкового материала на разных слоях презентации (в разных информационных полях).

Отработанные в сюжетах (в разных ситуациях) речевые модели соединяются, составляя цельный образ поля действия, в котором они функционируют уже не по отдельности, а в качестве элементов образа.

В образе поля действия мы имеем качественно новый уровень представления и обработки информации. Это не просто документ с текстом, схемой, звуком, пиктограммой, это специально подготовленный визуальный *образ*, воздействующий как целое на субъекта.

Образ поля действия выстраивается последовательно, по мере создания образов отдельных ситуаций (раскрытия информационных полей): каждый последующий образ ситуации появляется на экране только после изучения и усвоения предыдущего.

В основе образа ситуации лежит создание визуально-звуковой композиции. Композиция строится на определенных принципах соединения элементов в композиционной структуре. Композиционное пространство образа ситуации никогда не остается неподвижным. Элементы композиции могут трансформироваться, перемещаться.

При создании образа ситуации языковой материал перекодируется в знаково-символьный код. Этот процесс происходит в виде взаимодействий и переходов – от языкового материала к знакам и символам и обратно.

Структура образа ситуации, как и всего образа поля предстоящего действия, многослойна. Образ ситуации включается в поле экрана в виде многослойного информационного поля, в соответствии с изменением которого субъект строит свои языковые действия.

В контексте мультимедиа среды мы представляем образ ситуации как подвижное информационное поле, как трансформирующийся сюжет.

Взаиморасположение сюжетов и их взаимодействие определяются сюжетной линией (контуром), на основе которого будут разворачиваться будущее высказывание. Высказывание субъекта будет представлять собой следование по контуру через цепь сюжетов.

Характер раскрытия каждого сюжета приспособливается к контуру образа поля предстоящего действия. В зависимости от этого происходит процесс модификации образа.

Существенной особенностью сюжета является то, что он может вывести субъекта за пределы наличной в кадре ситуации и предоставить контекст, на который и «ляжет» новая информация.

Особое внимание автору мультимедийной презентации следует уделить созданию информационного поля, на основе которого создается сюжет. Мы считаем, что этот процесс должен идти в направлении последовательного *расширения информационного поля*. В содержательном плане рамки информационного поля на экране могут расширяться за счет включения дополнительных содержательных составляющих сюжета, которые могут идти параллельно с основным контуром образа высказывания.

Введение в сюжет *отрезков действительности, зафиксированных вербально или графически*, т.е. в форме текста, схем, символов или пиктограмм, происходит в соответствии

с главным контуром образа (сюжетной линией). Разумное соотношение вербальных и графических компонентов делает каждый сюжет насыщенным и экономичным.

Технология создания сюжета основана на взаимодействии его элементов: фона и интерактивных элементов, которые накладываются на фон.

Фон является *стратегическим элементом* сюжета. Сюжет трансформируется вследствие того, что фон постоянно меняется. Этим задается каждый раз новая ситуация.

Каждый сюжет обладает определенным набором интерактивных объектов, которые находятся в системе взаимодействия с фоном и друг с другом. Отношения эти определяются правилами преобразования сюжета.

Интерактивные элементы функционируют не только внутри сюжета, они могут перемещаться из слоя в слой внутри многослойного образа предстоящего действия. Слои связаны тем, что между ними осуществляется обмен интерактивными элементами.

Созданный в контексте мультимедиа среды образ поля действия, содержащий определенный набор сюжетов, усваивается субъектом, удерживается в памяти и воспроизводится в высказывании.

Средством, соединяющим сюжеты (кадры) в образ поля действия, является монтаж. Основой монтажной организации кадров выступает сюжетная линия. На экране монтируются, соединяются между собой сюжеты, которые составляют содержание кадров. Кадры монтируются таким образом, чтобы сюжет имел смысловую законченность и нашел продолжение в следующем кадре. При монтаже сюжетов необходима согласованность кадров по композиции.

Опыт использования комплекса монтажных приемов в мультимедиа среде свидетельствует о том, что монтаж служит *средством динамической организации* образа поля предстоящего действия.

Одной из важных проблем в технологии создания сюжета является определение набора элементов, из которых он формируется. Совокупность таких элементов, как схема, знак-символ, пиктограмма, видеокادر должны быть подобраны таким образом, чтобы способствовать созданию целостного образа поля действия как основы будущего высказывания.

На *схеме* субъект видит, как образуются различного рода сцепления, как разворачиваются информационные блоки, как происходит слияние их в единое информационное поле, т.е. как формируется синтез информации на базе частных разделов.

Сочетание вербального текста и *пиктограмм* дает возможность оценить, насколько те или иные единицы языка связаны с компонентами речевой ситуации. Сюжет,

функционирующий с пиктограммами, позволяет раскрыть механизм мыслительной деятельности с учетом «экстралингвистических» компонентов речевой ситуации.

Сюжет можно моделировать посредством *знаковой системы в форме символов*, в которой решение смысловой задачи находится в свернутом виде. Эта модель «заряжена» на динамику, она выражает мысль и регулирует действие. Символы в информационном поле выстраиваются таким образом, чтобы составить сообщение, в котором они функционируют со своими условными правилами соединения.

Психологическая ценность создания образа поля предстоящего действия состоит в мобилизации психической активности субъекта: стабилизации произвольного и непроизвольного внимания, расширении объема памяти посредством опоры на различные органы ощущений, развитии образного и логического мышления.

Восприятие информации, проходящей через образы отдельных ситуаций (сюжеты) и всего образа поля предстоящего действия, комплексно задействует все каналы поступления информации. Аудиовизуальное предъявление материала включает в систему запоминания образную и эмоциональную память, потому материал сохраняется в памяти дольше.

Образ поля предстоящего действия позволяет управлять восприятием излагаемого материала, направляет и организует высказывание. Главными способами управления являются средства динамики и композиции кадра, монтаж кадров. Управление восприятием открывает перспективы формирования механизмов чувственного познания, вызывает мыслительную деятельность субъекта в образной форме.

Список литературы

1. Беляева Т.А. Интерактивная компьютерная модель информационно-познавательной среды : дис. ... канд. техн. наук : М., 2006. – 140 с.
2. Демин И.С. Многослойные гипертекстовые среды: дис... д-ра эконом. наук. – М., 2004. – 240 с.
3. Леонтьев А.А. Язык, речь, речевая деятельность. – М., 1969. – 215 с.
4. Майер Н.Я. Психологические механизмы формирования зрительного образа: дис. ... канд. пед. наук. – Новосибирск, 1998. – 197 с.
5. Подкопаев Д.А. Методика развития понятийно-образного мышления студентов с использованием мультимедиа технологий: дисс... канд. пед. наук. – Магнитогорск, 2009. – 195 с.
6. Поспелов Д.А. Когнитивная графика «окно в новый мир» // Программные продукты и системы. – 1992. “2” – С.4-6.

7. Гальперин П.Я. Введение в психологию. – 2-е изд. – М.: Ун-т, 2000. – 329 с.

Рецензенты:

Мещеряков А.С., д.п.н., профессор ФГБОУ ВПО «Пензенский государственный университет», г. Пенза;

Варникова О.В., д.п.н., доцент, профессор кафедры иностранных языков Пензенского артиллерийского инженерного института, г. Пенза.