

УДК 378.14

## СИМВОЛ, СХЕМА, ПИКТОГРАММА КАК ЭЛЕМЕНТЫ СЮЖЕТА МУЛЬТИМЕДИЙНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ

Сергиевская И.Л.

*Пензенский артиллерийский инженерный институт (г. Пенза, Россия), E-mail: alexiz-17@yandex.ru*

Задачи обучения построению иноязычного высказывания в контексте мультимедиа среды решаются успешнее в том случае, когда развертывание высказывания опирается на образ ситуации или сюжет. Одной из важных проблем в технологии создания сюжета в контексте мультимедиа среды является определение набора элементов, из которых он формируется. Совокупность таких элементов, как схема, знак-символ, пиктограмма, должны быть подобраны таким образом, чтобы способствовать созданию целостного образа поля действия как основы будущего высказывания. Визуальное сообщение в мультимедийной презентации строится в виде сюжета. Оно остается в памяти обучающегося и служит основой для построения будущего высказывания. Сюжет на экране моделируется в виде взаимодействий и переходов — от языкового материала к знакам и символам и обратно. Такая модель регулирует мысль и побуждает действие. Схемы становятся инструментом визуализации изменения сюжета. Движение в схеме задается развертыванием информации для построения логической последовательности будущего высказывания. Сюжет, функционирующий с пиктограммами, позволяет раскрыть механизм мыслительной деятельности с учетом «экстралингвистических» компонентов речевой ситуации.

Ключевые слова: мультимедиа среда, сюжет, знак-символ, схема, пиктограмма, образ поля предстоящего действия

## SYMBOL, DIAGRAM, ICON AS ELEMENTS OF THE PLOT OF MULTIMEDIA PRESENTATIONS

Sergievskaia I.L.

*Penza Artillery Engineer Institute (Penza, Russia), E-mail: alexiz-17@yandex.ru*

Problems of training to construct another language statement are solved more successfully in the case when the deployment of the utterance relies on a situation or plot. One of the important problems in the technology of the creation story in the context of multimedia environment is the definition of a set of elements from which it is formed. The combination of elements such as scheme, sign-symbol, icon must be selected in such a way as to contribute to the creation of a complete image of the field of action as the basis of future statements. Visual communication in a multimedia presentation is formed as a story. It remains in the memory of the student and serves as the basis for the future statements. The plot on the screen is modeled in the form of interactions and transitions — from linguistic material to the signs and symbols and back. This model regulates thought and motivates action. Circuits become a tool to visualize changes of the plot. The movement in the scheme is set to deploy information to build a logical sequence of future statements. The plot, functioning with icons that allows you to reveal the mechanism of mental activity with the "extra-linguistic" components of the speech situation.

Keywords: multimedia environment, plot, diagram, sign, symbol, icon, image of the field of upcoming action

Опыт создания мультимедийных презентаций показывает, что задачи обучения построению иноязычного высказывания в контексте мультимедиа среды решаются успешнее в том случае, когда развертывание высказывания опирается на **образ ситуации** или **сюжет**.

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

Образ апеллирует к долговременной памяти, знаково-символически закрепляется в ней

эмоциональным фоном. [9, с. 32]

Как идеальная конструкция вещи символ создает перспективу для ее бесконечного развертывания в мысли, переход от обобщенно-смысловой характеристики предмета к его отдельным конкретным единичностям. Символ является, таким образом, не просто знаком тех или иных предметов, но он заключает в себе обобщенный принцип дальнейшего развертывания свернутого в нем смыслового содержания [6, с. 43].

Наличие знака позволяет представить в наличной ситуации моменты будущего действия. Воспринимаемые элементы настоящей ситуации включаются в одну структурную систему с символически представленными элементами будущего. Создается совершенно новое «психологическое поле для действия», которое ведет к появлению «спланированного заранее целевого действия» [1, с. 49].

Сначала действие развертывается в полном составе ориентировочных и исполнительных операций, затем ориентировочная часть начинает сокращаться и доходит до превращения объекта в систему сигналов. Сокращенная часть действия, кодируясь в символах, продолжает участвовать в его понимании субъектом и в скрытом автоматическом механизме контроля [2, с. 159].

Знаки являются основными элементами и средствами мыслительной деятельности. С их помощью осуществляются операции абстрагирования, обобщения, опосредования свойств и отношений предметов и явлений. Многие задачи, как наглядно-образные, так и абстрактно-логические, человек решает при помощи наглядных знаковых систем, которые обеспечивают связь символических процессов с сенсорными [9, с. 38].

Разворачивание графических знаков на экране дает возможность в динамической организации визуального сообщения показать процесс перехода от графической формы знака к пространству содержаний, стоящих за ним, которое может предъявляться несколько раз по-разному для зрителя. Так демонстрируется способ и основания его кодировки прямо на глазах у зрителя за счет его трансформаций [5, с.79].

Символ приобретает пластичную структуру за счет способности свертывать и развертывать понимание заложенных в нем смыслов за счет возможности акцентировать те или иные смысловые слои. Пластичность как свойство знака-символа определяет глубину его смысловой наполняемости, указывает на потенциал заложенных в нем смыслов [8, с. 36].

Развернутая система символов является одним из средств объединения уровней многослойного пространства. Структура символа, выступающего в качестве концентрации идей в тексте, сама по себе многослойна [8, с. 35].

Сюжет на экране моделируется в виде взаимодействий и переходов — от языкового материала к знакам и символам и обратно. Именно такая модель «заряжена» на динамику, она регулирует мысль и побуждает действие.

Особое внимание следует уделить созданию многослойного сюжета, в котором знак-символ может изменять свою форму в зависимости от функции, перехода из одного слоя в другой. Субъект при этом становится свидетелем преобразования знака-символа от одной формы в другую, на разных слоях информационного пространства, понимая, в какой ситуации используется та или иная форма.

Кодирование информации в виде схем – это форма, которая позволяет проверить адекватность информации тому смыслу, который закладывал автор.

Схема содержит информацию об основных элементах ситуации, объекте восприятия, их отношениях, расположении в пространстве, тенденциях изменения, а также правила и нормы взаимодействия с ними; и задает направление взаимосвязи субъекта с объектом. В восприятии схематизация осуществляет следующие взаимосвязанные функции: упорядочивание воспринимаемого, антиципацию изменений ситуации и направление активности субъекта. Схема создает контекст, направляющий восприятие по определенному руслу [7, с. 82–83].

Н.В. Громыко указывает на то, что организационно-деятельностная функция схемы заключается в организации при помощи схемы движения в том или ином реально-символическом пространстве. Это — «живой» образец, который можно наблюдать и воспринимать. Автор считает, что психологическая свобода высказывания при наличии схемы определяется тем, что отпадает необходимость в одновременном выполнении нескольких операций: удерживать в памяти план высказывания и строить само высказывание. Автор отмечает, что в схеме субъект видит способ осуществляемой им мыследеятельности в представленном схематическом идеально-символическом пространстве [3].

Взаимодействие информационных блоков внутри сюжета и между сюжетами в наших мультимедийных презентациях изображается схематично в рамках динамического развития сюжета.

Н.Я. Майер отмечает, что на этапе схематизации при создании образа используется *достраивание*. Достраивание имеет некоторые разновидности и может осуществляться в следующих формах: заполнение, расширение, завершение. Заполнение включается в перцептивный процесс, при заполнении пробелов. Расширение позволяет «раздвинуть» границы однородной поверхности. Завершение включается при восприятии изображенного на плоскости пространства, когда ближние предметы перекрывают дальние [7, с. 91–92].

Н.В. Громыко указывает на то, что субъект учится вычленять эти пространства, сопоставлять их друг с другом и анализировать, что за ними стоит. Но сначала ему надо научиться использовать эти пространства и двигаться внутри выделенных пространств [3].

Главное информационное поле, на котором будет сфокусировано внимание субъекта, помещается в центре экрана. Информационные блоки помещаются на ветвях, расходящихся от центра. На схеме субъект видит, как образуются различного рода сцепления, как разворачиваются информационные блоки, как происходит переход их к информационному полю (т.е. как формируется синтез информации на базе частных разделов).

Схема на экране должна представлять собой краткую структурированную версию определенного модуля учебного материала, выполненную с применением специальных *графических элементов*.

В технологии схематизации Г.А. Гуленков уделяет особое внимание определению набора графических элементов, из которых формируются графические конструкции [4].

Используя раскрывшуюся на экране схему, субъект должен видеть в ней некую схематизированную структуру своего будущего высказывания.

Еще одним элементом в технологии создания сюжета в контексте мультимедиа среды является пиктограмма.

Часто субъект не знает, с чего начать и в какой последовательности говорить. Пиктограмма дает отправной момент, направление и основной стержень для высказывания, основанного на внутренней наглядности.

Ю.К. Пугач отмечает необходимость контроля работы воображения, т. Е. «не отпускать возникающие образы» отдельных предложений и «складывать из них общую картинку». Каждое последующее предложение должно накладываться на предыдущее до тех пор, пока характер «картинки» не изменится [10, с. 10].

Сжатие и разжатие картинки, раскручивание через спираль одной картинки в другую, смещение одного изображения другим должно быть обязательно завязано в логике повествования, которое это изображение несет [5, с. 93].

Мы считаем, что пиктограмма в контексте мультимедиа среды может быть использована как на этапе развертывания визуального сообщения, так и на этапе построения высказывания.

Необходимо совершенствование процесса создания пиктограмм в контексте мультимедиа среды таким образом, чтобы они наглядно показывали развитие сюжета по определенному алгоритму. Для этого необходим правильный монтаж сюжетов.

Монтаж сюжета по принципу разворачивающейся карты и функционирующих на ее фоне пиктограмм является стимулом, побуждающим субъекта к развитию творческого

мышления параллельно с развитием инициативной иноязычной речи.

Представление описываемых в тексте явлений *движением* в пиктограмме способствует развитию образности мышления.

В пиктограмме должен быть заложен момент разворачивающегося действия. Такой прием, как *расширение* пиктограммы на экране дополнительными, не описанными в тексте, элементами объекта, способствует формированию у субъекта более целостного представления о нем.

Подводя краткие итоги, отметим, что сюжет, создаваемый в контексте мультимедиа среды и содержащий определенный набор элементов — символ, схема, пиктограмма — быстрее усваивается субъектом, дольше удерживается в памяти и может оперативно извлекаться на этапе построения иноязычного высказывания.

### Список литературы

1. Выготский Л.С. Собрание сочинений: В 6 т. М., 1984 – Т.6. – С. 49.
2. Гальперин П.Я. Введение в психологию: Учебное пособие для вузов. – М.: Книжный дом «Университет», 1999. – 332 с.
3. Громыко Н.В. Метапредмет «Знание»: Учебное пособие для учащихся старших классов. – М.: Пушкинский институт, 2001. – 288 с.
4. Гуленков Г.А. Схемокурс эффективное средство представления текстовой информации: Тез. докл. Восьмая междунар. конф. ИТО – М., 2000. – URL: <http://www.ito.su/2000/.htm>
5. Ищенко Е.В. Принцип окна в современной экранной культуре: дисс...к. культурологи: М., 2006. – 248 с.
6. Кондратьева Ю.Б. Роль символов в социокультурной реальности: дисс ... к. философ.н.: Москва, 2004. – 121 с.
7. Майер Н.Я. Психологические механизмы формирования зрительного образа: дисс. ... к. пед. н.: Новосибирск, 1998. – 197 с.
8. Михайлова Е.Н. Многослойность художественного пространства балетного театра Р.Щедрина: дис ... к. искусствоведения: Саратов, 2009. – 191 с.
9. Подкопаев Д.А. Методика развития понятийно-образного мышления студентов с использованием мультимедиа технологий: дисс... к. пед. н.: Магнитогорск, 2009. – 195 с.
10. Пугач Ю. К. Развитие памяти: Система приемов: Ч. 1. Образная память. – Минск, 1995. – 95 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.