

Отвечай, книжка...

Сократ не слишком хорошо ставил книжную письменность. Ее "дурная особенность" заключалась, по его словам, в том, что ее "порождения стоят, как живые, а спроси их - они величаво и гордо молчат". С тех пор, на протяжении 2500 лет никто не спорил с Сократом: книга нема и лишена всякой способности реагировать на обращение человека к ней. Но в наши дни великий афинский мудрец был бы вынужден взять свои слова обратно. Книги, о которых пойдет речь, можно с полным правом назвать живыми

Так что же это за книги?

На техническом языке - интерактивные книги с анимируемой графикой (иногда их называют гиперкнигами), которые печатают сегодня на лазерных дисках CD-ROM и читают посредством компьютера.

Поясним - интерактивность здесь означает возможность получать встречный отклик, ответ, а анимация - способ делать графические изображения движущимися.

Другими словами - книга, которая умеет говорить, отвечать на вопросы и показывать мультики.

Конечно, можно использовать такую книгу как и обычную: открыть на экране буквенный текст и читать его про себя, разглядывая в тишине неподвижные иллюстрации, перелистывая страницы нажатием клавиши. В этом случае преимущество (впрочем немалое) окажется лишь в сокращении объема, занимаемого вашей библиотекой. Многотомная эпопея или энциклопедия хранятся в легкой коробочке размером с тонкий карманный блокнот.

Однако, в отличие от книг на бумаге, интерактивные книги "умеют" намного больше. Если их спросить - они не молчат, а сразу отвечают. Причем не всегда одно и то же, а в зависимости от того, как вы поставите вопрос. Обратиться к ним можно с просьбой-командой с помощью клавиатуры или "мыши", перемещающих по экрану стрелку - курсор. Скажем, вам встретились в тексте незнакомое слово или непонятный научный термин. Укажите на него стрелкой и нажмите кнопку - на экране возникнет дополнительное окно, в котором приведено соответствующее значение, а если вы захотите узнать больше - то и целый абзац из толкового словаря. Интересно, не правда ли? Но это только начало.

Скомандуйте гиперкниге: "Читай вслух!" - и текст зазвучит в исполнении первоклассного актера, причем любое место, по вашему желанию, может быть тут же повторено. Дотроньтесь курсором до картинки - фигурки людей и животных придут в движение, заговорят на разные голоса, оживят написанное.

Сочетание в одной компьютерной программе текста, анимации и звука для краткости именуется термином "мультимедиа" (буквально - "много сред"). У детей, только начинающих учиться грамоте, да и у многих взрослых, прежде не часто бравших в руки обычную книгу, "живые книжки" вызывают просто восторг. Книга готова по вашей команде не только ответить на вопрос или продемонстрировать одно из своих "умений". Со своей стороны гиперкнига сама часто спрашивает: не хочется вам научиться чему-либо, что так хорошо получается у ее героев? Например, предлагает юным читателям поупражняться в правильном произношении какого-нибудь трудного слова, выразительно продекламировать только что прозвучавший с экрана стишок или песенку с кем-нибудь из персонажей, а затем послушать самого себя на фонограмме, тут же сделанной компьютером (современные модели имеют для этого крошечный микрофончик).

Тут законно будет возразить: форма другая, а суть прежняя. Ведь и звучащий текст, и движущиеся иллюстрации неизменно повторяют единожды записанное. А иной преподаватель литературы с тревогой добавит: если речь идет всего лишь о чем-то вроде озвученных и анимированных комиксов или тех же мультиков, то не отобьют ли они у детей и без того не слишком сильную тягу к чтению? Ведь любое настоящее произведение - требует к себе сосредоточенного внимания и постигается ценой определенных усилий.

К счастью, интерактивные книги специально рассчитаны на то, чтобы провоцировать к себе именно такое отношение - инициативное отношение. Большинство из них издают сегодня как раз

в образовательных целях: начиная с обучения дошкольников чтению и письму и кончая научными трудами, приглашающими вас к совместному исследованию и поиску. Само понятие интерактивности предполагает, что в процессе общения с подобной книгой ни вам, ни ей не свойственна пассивность.

Гиперкнига первой обращается к вам с кратким рассказом о своем содержании и устройстве (иногда на экране появляется собственной персоной и представляющий ее автор). Затем она спрашивает: что в ней конкретно вас интересует, каким способом вы предпочитаете с ней работать и в чем ваша задача? Узнать неведомую историю? Раскопать подробности какого-то происшествия? Познакомиться с новыми персонажами и поиграть с ними (например, вмешаться в развитие сюжета и как-то изменить его)?

А может вам нужно получить список всех синонимов какого-то слова? научиться правильно его писать и произносить? сделать конспект содержания? найти пересекающиеся сюжетные линии или фрагменты, объединенные каким-то общим признаком? и т.д. и т.п. Выберите нужное, и книга будет реагировать на ваши дальнейшие вопросы соответствующим образом: по одному или нескольким ключевым словам выделять нужные места в огромном тексте, отыскивать тематические параллели, приводить перекрестные ссылки и прочее. Она ничуть не будет возражать (а иногда даже сама предложит) создать к ней любые комментарии, внести в нее что-то новое, отредактировать и так далее.

Короче говоря, прилежно помогая вам в чтении, интерактивная книга будет делать ваше общение с ней более тесным, эстетически привлекательным, интеллектуально развивающим и прочно запоминающимся.