

## УДК 372.881.1

**Крылова Елена Александровна**

кандидат педагогических наук,

доцент

СПбПУ

г. Санкт-Петербург, Россия

**Одинокая Мария Александровна**

кандидат педагогических наук,

доцент

СПбПУ

г. Санкт-Петербург, Россия

**Elena Krylova**

PhD in Pedagogy

Associate Professor

SPBSTU

Saint-Petersburg, Russia

krylova\_ea@spbstu.ru

**Maria Odinskaya**

PhD in Pedagogy

Associate Professor

SPBSTU

Saint-Petersburg, Russia

odinskaya\_ma@spbstu.ru

**Кац Нора Григорьевна**  
кандидат педагогических наук,  
старший преподаватель  
СПбПУ  
г. Санкт-Петербург, Россия

**Nora Kats**  
PhD in Pedagogy, Senior Lecturer  
SPBSTU  
Saint-Petersburg, Russia  
kats\_ng@spbstu.ru

## К ВОПРОСУ ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ЦИФРОВЫХ МУЛЬТИМОДАЛЬНЫХ ТЕКСТОВ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ

Анализируется понятие мультимодального текста с позиций цифровой лингводидактики. Определяются ключевые характеристики цифровых мультимодальных текстов, используемых при обучении иностранным языкам. Исследуется методический потенциал цифровых мультимодальных историй в практике обучения иностранному языку в вузе.

*Ключевые слова: мультимодальный текст; иностранные языки; цифровая образовательная среда; цифровая мультимодальная история.*

## THE USE OF DIGITAL MULTIMODAL TEXTS IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES

The paper explores the concept of multimodality from the perspective of digital language pedagogy. It outlines the salient characteristics of digital multimodal texts that are employed in foreign language instruction. The authors examine the instructional benefits of using digital storytelling in a foreign language classroom at a university.

*Key words: multimodal texts; foreign languages; digital learning environment; digital storytelling.*

Современное общество, характеризующееся стремительным развитием цифровых технологий, предъявляет новые требования к формам представления информации. В цифровой среде основной единицей коммуникации стал текст, объединяющий различные знаковые системы – вербальную, визуальную и аудиальную. Являясь представителями цифровой культуры, современные студенты регулярно взаимодействуют с семиотически неоднородными цифровыми текстами: электронными письмами, лонгридами, постами и комментариями в социальных сетях, блогами и т. д. Восприятие мультимодальных текстов отличается от восприятия традиционных текстов, что в конечном итоге приводит к формированию специфических стратегий цифрового чтения, изменению лингвокогнитивных привычек студента и формированию склонности к визуальному восприятию информации. Данные процессы оказывают влияние на сферу обучения иностранным языкам, где традиционные методы преподавания уже не могут полностью удовлетворить потребности современных обучающихся. В связи с чем использование цифровых мультимодальных текстов представляется достаточно перспективным с точки зрения активизации иноязычного учебного процесса.

Отечественные и зарубежные исследователи трактуют цифровой мультимодальный текст как форму представления информации, которая объединяет различные модальности или способы передачи данных в цифровой среде [1–5].

Такие тексты включают следующие обязательные компоненты: вербальный (текстовая информация), визуальный (изображения, графики, диаграммы, инфографика и пр.), аудиальный (звуковые файлы, музыка, подкасты и пр.), видео (видеоролики, анимации и другие динамические визуальные материалы), а также интерактивные элементы (гиперссылки, кнопки и пр., с которыми пользователь может взаимодействовать).

Исследователи отмечают, что восприятие цифровых мультимодальных текстов значительно отличается от восприятия традиционных текстов, и это связано с различиями в их структуре и способах передачи информации [6–8] (Таб. 1).

Т а б л и ц а 1

Характеристики цифровых мультимодальных и традиционных текстов

Цифровые мультимодальные тексты	Традиционные тексты
<p><b>Интерактивность</b> Наличие интерактивных элементов (гиперссылки, анимация, видео, интерактивные упражнения) позволяет обучающимся активно взаимодействовать с текстом, выбирая пути чтения, и получать мгновенную обратную связь.</p>	<p><b>Пассивное восприятие</b> Читатель традиционного текста играет более пассивную роль, не имея возможности активно вмешиваться в процесс получения информации.</p>
<p><b>Гипертекстность</b> Наличие гиперссылок позволяет в зависимости от потребностей и интересов обучающихся переходить от одного фрагмента текста к другому.</p>	<p><b>Линейность</b> Традиционные тексты характеризуются линейной структурой, где информация представлена последовательно, что чаще всего подразумевает последовательное усвоение информации текста (от абзаца к абзацу).</p>
<p><b>Мультимодальность</b> Объединение различных знаковых систем (вербальной, визуальной, аудиальной и кинетической) позволяет более полно передавать информацию за счет воздействия на разные каналы восприятия.</p>	<p><b>Одноmodalность</b> Основной знаковой системой традиционных текстов является вербальная. При этом визуальные элементы играют вспомогательную роль.</p>
<p><b>Когнитивная нагрузка</b> Чтение мультимодальных текстов требует от обучающегося умения интегрировать информацию из разных модальностей, что может увеличить когнитивную нагрузку. При этом такая интеграция будет способствовать многоуровневому пониманию материала.</p>	<p><b>Когнитивная нагрузка</b> Восприятие традиционных текстов требует от читателя сосредоточенности на вербальной составляющей и способности к линейному мышлению.</p>

Таким образом, можно отметить, что цифровые мультимодальные тексты обладают достаточно широким дидактическим потенциалом, обеспечивая более высокий уровень вовлеченности в процесс чтения и усвоения информации. В этой связи интересна точка зрения G. R. Kress, который отмечает, что при взаимодействии с цифровым мультимодальным текстом меняется роль читателя: он становится соавтором, определяя порядок восприятия информации, каждый раз решая, переходить ли по ссылке, углубляться в контекст или продолжать линейное чтение [9].

Исследованием возможностей использования цифровых мультимодальных текстов в иноязычном учебном процессе занимаются все больше и больше ученых. Т. С. Веселовская, О. Ф. Купрещенко отмечают, что цифровые учебные мультимодальные тексты являются эффективным инструментом для обеспечения индивидуализации иноязычного учебного процесса, а также активизируют самостоятельную работу студентов на занятии по иностранному языку [10]. J. Choi и Y. Yi представили результаты исследования, в котором при обучении английскому языку как иностранному в экспериментальной группе использовались цифровые мультимодальные тексты, в контрольной группе – традиционные печатные тексты. Исследователи пришли к выводу, что использование цифровых историй способствовало лучшему усвоению учебного материала, активизировало формирование лексических навыков студентов экспериментальной группы, а также в целом положительным образом сказалось на уровне вовлеченности студентов в учебный процесс [11]. M. Dressman в своем исследовании подчеркивает, что процесс обучения иностранному языку будет наиболее эффективен, если студенты взаимодействуют разными модальностями представления информации, которые могут быть объединены в цифровом мультимодальном тексте [12].

Отметим также и ряд исследований, которые пришли к негативным выводам относительно использования цифровых мультимодальных текстов в образовательном процессе. Так, R. R. Garcia отмечает, что чрезмерное использование динамических визуальных элементов может негативно повлиять на качество чтения, отвлекая обучающегося от вербального компонента и снижая процент усвоения информации [13]. Исследование J. T. Schugar показало, что невозможность подчеркивать/выделять значимую информацию в цифровом тексте привело к более низким результатам в понимании содержания цифровых текстов по сравнению с чтением их бумажных аналогов [14].

Таким образом, большинство исследователей сходятся во мнении, что использование цифровых мультимодальных текстов в образовательной среде имеет определенные преимущества, обеспечивает вовлеченность, а также деятельностную, субъектную позицию читающего цифровой текст.

Для того, чтобы эмпирически доказать или опровергнуть данную точку зрения, авторами исследования был проведен опрос студентов Санкт-Петербургского политехнического университета Петра Великого с целью выяснить их отношение к использованию цифровых мультимодальных текстов в иноязычном учебном процессе.

Участниками эксперимента стали 40 бакалавров 2 курса, обучающихся по направлению 38.03.06 «Торговое дело». Уровень владения обучающимися английским языком – B1+(Intermediate). Участники эксперимента изучали английский язык 2 раза в неделю (4 академических часа) по программе университета с использованием учебника The Business 2.0 Upper Intermediate.

Кратко опишем алгоритм внедрения цифровых мультимодальных историй в учебный процесс. Студенты работали с цифровыми мультимодальными текстами один раз в неделю в течение одного месяца. Тематика цифровых мультимодальных текстов соответствовала темам из учебника. Цифровые истории разрабатывались авторами исследования на платформе Tilda и помимо вербальной составляющей включали ряд обязательных элементов: иллюстрации, видео- и аудиозаписи, интерактивные упражнения на отработку лексико-грамматического материала, ссылки на дополнительные источники информации, встроенное домашнее задание, нацеленное на отработку иноязычной письменной и устной монологической речи (Рисунок 1–3).

### 1930-1939

In the 1930s designers increased the **efficiency** of boats and aircraft by giving them smooth and curved shapes. Then, in 1934, Chrysler launched its new streamlined car, the Airflow. This was the start of the use of aerodynamics in car design. **Streamlining** suggested speed, **efficiency** and most of all **modernity**. Designers realised that consumers **could** be attracted to other streamlined products, and they therefore began to use **streamlining** in a wide range of domestic appliances.


The designer Henry Dreyfus helped to develop a new theory about design called **ergonomics**. He believed that machines **could** be more efficient if they were based on the Bell 3000 telephone. Because of its ergonomic design, it was easy for people to use. At this time a number of new materials were used in design, such as Bakelite (an early type of plastic). It was a perfect material for producing smooth, streamlined products.

**Task 3.2.**

Watch the video about ergonomics.

Then answer the questions:

- Why a sink could be placed lower than another one and why could computer keyboard have a special shape?
- Can you complete the sentence: "Ergonomics is about interaction of \_\_\_\_ and \_\_\_\_"?
- How does ergonomics influence a company's income?



Посмотреть на YouTube


### 1990-1999

During the 1990s, many designers worried about the damage to the environment caused by **industrialisation**. They were especially worried about the destruction of energy sources and raw materials. They wanted to find ways of slowing this down. These concerns influenced design in many areas. For examples, solar cars and electric cars were developed. Recycling paper and other materials became popular, as in designer Jane Atfield's plastic shelving unit. She **could** use the material that came from old washing-up liquid bottles. Designers created more energy-saving products and products which consumers **could** repair or recycle. The focus was on product durability. Another big influence on design was advances in communication, in particular the Internet and the mobile telephone.

One product that illustrated the two big concerns of designers in the 1990s was Trevor Baylis' wind-up radio, launched in 1995. This product was particularly useful in Africa because it **could** generate power without having expensive batteries. People made the radio work simply by turning a small handle.

**Task 3.4.**

Match **design ideas** to historic events that they could have connection with



ergonomics  
consumerism  
environmental sustainability

Take the quiz

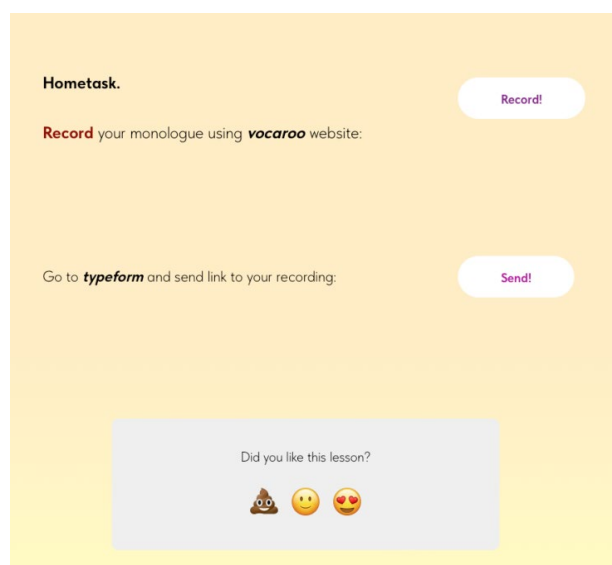


Рис. 1–3. Примеры цифровой мультимодальной истории

Далее студентам было предложено поучаствовать в опросе с целью выяснения их отношения к использованию цифровых мультимодальных текстов на занятиях по иностранному языку. Анкета включала 5 утверждений, с которыми респонденты должны были выразить свое согласие или несогласие по шкале от 1 до 5, где «5» – полностью согласен, «4» – согласен, «3» – нейтральное отношение, «2» – не согласен, «1» – полностью не согласен; и 1 вопрос открытого типа, отвечая на который, студенты могли дать любые комментарии относительно их работы с цифровыми мультимодальными текстами. В опросе приняли участие 36 студентов. Результаты опроса представлены в Таблице 2.

Т а б л и ц а 2

Результаты опроса

Вопрос	Количество респондентов (N)	Оценка (Mean)
Цифровые мультимодальные тексты делают занятия по иностранному языку более интересными и увлекательными.	36	4,7
Использование цифровых мультимодальных текстов помогает мне лучше понимать и запоминать учебный материал.		4,6
Использование цифровых мультимодальных текстов способствует развитию моих навыков чтения и аудирования на иностранном языке.		3,5
Интерактивные элементы, содержащиеся в цифровых мультимодальных текстах, мешают мне сосредоточиться на чтении и содержании текста.		1,5

Я предпочитаю традиционные печатные тексты цифровым мультимодальным текстам на занятиях по иностранному языку.		2,7
--	--	-----

В целом можно отметить, что большинство студентов согласны с тем, что использование цифровых мультимодальных текстов повышает мотивацию и интерес к изучению дисциплины «Иностранный язык». Так, отвечая на открытый вопрос, один из респондентов написал следующее: *«Я также заметил, что использование цифровых текстов повышает мою мотивацию к изучению английского. Они делают занятия более разнообразными и интересными, что помогает мне оставаться вовлеченным и сосредоточенным. Я бы хотел, чтобы на занятии использовали больше таких материалов, так как они действительно способствуют моему прогрессу в изучении английского языка»*. Также большинство студентов согласилось с тем, что использование цифровых мультимодальных текстов положительным образом сказывается на запоминании учебного материала, прежде всего новых лексических единиц. Для примера приведем еще один комментарий: *«Это особенно полезно для изучения новых слов и фраз, так как я могу видеть их в контексте»*. При этом большинство студентов не считает, что использование цифровых мультимодальных историй значительным образом способствует развитию навыков в иноязычном чтении и аудировании по сравнению с традиционными текстами и аудиозаписями. Среди респондентов были и те, кто предпочитает работать с традиционными печатными текстами. Приведем точку зрения одного из таких студентов: *«Мне не нравится работать с цифровыми текстами на занятиях по английскому языку. Цифровые материалы часто перегружены различными элементами, такими, как видео, аудио и ссылки. Это отвлекает меня от основного содержания текста. Когда я читаю обычные тексты, я всегда делаю заметки на полях, подчеркиваю важные моменты. Так я лучше запоминаю информацию»*.

В заключении отметим, что в условиях цифровой эпохи мультимодальные тексты становятся значимой частью иноязычного образовательного процесса, обеспечивая интеграцию различных каналов восприятия и способствуя формированию комплексных языковых компетенций. Использование цифровых мультимодальных тестов на занятиях по иностранному языку обладает достаточным дидактическим потенциалом для активизации различных аспектов иноязычного учебного процесса. Такие тексты способствуют развитию языковых навыков, стимулируют интерес обучающихся и делают процесс обучения более интерактивным и увлекательным. Тем не менее, чрезмерное использование цифровых и интерактивных элементов может привести к когнитивной перегрузке, что затрудняет восприятие и запоминание действительно значимой информации. Поэтому важно, чтобы создание любого цифрового мультимодального текста отвечало потребностям студентов и было методически целесообразным. Только при соблюдении этих условий можно достичь оптимального баланса между инновационными методами обучения и эффективностью образовательного процесса.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Kress G. *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. London : Routledge, 2009. 232 p.
2. Walsh M. *Multimodal literacy: What does it mean for classroom practice?* // *Australian Journal of Language and Literacy*. 2010. Vol. 33 (3). P. 211–239.
3. Кибрик А. А. Мультимодальная лингвистика // *Когнитивные исследования IV*. М., 2010. С. 134–152.
4. Некрасова Е. Д. К вопросу о восприятии полимодальных текстов // *Вестник Томского государственного университета*. 2014. № 378. С. 45–48.
5. *Digitalization and Foreign Language Training: Trends, Tools, Theories, and Practices* / N. Anosova, E. Tsimerman, D. Varinova [et al.]. СПб. : Издательство ВВМ, 2023. 88 p.
6. Акишина А. А., Тряпельников А. В. Кибертекст как новый вид учебного текста в цифровой среде обучения РКИ // *Cross Cultural Studies: Education and Science*. 2018. № 3. С. 205–211.
7. Zou X. L., Ou L. EFL reading test on mobile versus on paper: a study from metacognitive strategy use to test-media impacts [Electronic resource] // *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*. 2020. P. 373-394. DOI: [doi.org/10.1007/s11092-020-09320-0](https://doi.org/10.1007/s11092-020-09320-0)
8. *Designing digital texts for beginner readers* / S Walker, A. Black, A. Bessemans, K. Bormans, M. Renckens, M. Barratt // *Learning to Read in a Digital World. Studies in written language and literacy* (17). Amsterdam : John Benjamins, 2018. P. 31–56.
9. Kress G. R. *Literacy in the new media age*. London and New York : Routledge, 2003. 208 p.
10. Веселовская Т. С., Купрещенко О. Ф. Интерактивность как свойство цифрового учебного текста и ее дидактический потенциал [Электронный ресурс] // *Мир русского слова*. 2021. № 2. С. 80–87. DOI 10.24412/1811-1629-2021-2-80-87.
11. Jayoung Ch., Youngjoo Y. *Teachers' Integration of Multimodality into Classroom Practices for English Language Learners* [Электронный ресурс] // *TESOL Journal* 7. № 2, 2016. P. 304–327. DOI: <https://doi.org/10.1002/tesj.204>.
12. Dressman M. *Multimodality and Language Learning* // *The Handbook of Informal Language Learning* : ed. M. Dressman, R. W. Sandler. New Jersey : Wiley-Blackwell. P. 39–56.
13. *Interactive multimedia animation with macromedia flash in descriptive geometry teaching* [Electronic resource] / R. R. Garcia, J. S. Quiros, R. G. Santos, S. M. González, S. M. Fernanz // *Computers & Education*. 2007. № 49 (3). P. 615–639. DOI: [doi: 10.1016/j.compedu.2005.11.005](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2005.11.005)
14. Schugar J. T., Schugar H., Penny C. A. *Nook or a Book? Comparing College Students' Reading Comprehension Levels, Critical Reading, and Study Skills* // *International Journal of Technology in Teaching & Learning*, 2011. Vol. 7. № 2. P. 174–192.