

Наталія ЯРЕМЕНКО,
orcid.org/0000-0003-2834-0894
кандидат філологічних наук, доцент,
старший викладач кафедри української та світової літератури
Криворізького державного педагогічного університету
(Кривий Ріг, Дніпропетровська область, Україна) yartala28@gmail.com

Наталія КОЛОМІЄЦЬ,
orcid.org/0000-0001-5455-2538
кандидат філологічних наук, доцент,
старший викладач кафедри української та світової літератури
Криворізького державного педагогічного університету
(Кривий Ріг, Дніпропетровська область, Україна) kolomiets_n1@ukr.net

КРЕОЛІЗОВАНІ ТЕКСТИ ЯК СКЛАДОВА ДИДАКТИЧНОГО ДИЗАЙНУ ЛІТЕРАТУРОЗНАВЧИХ ДИСЦИПЛІН

Мета статті полягає в тому, щоб окреслити стратегії використання креолізованих текстів для моделювання сучасного дидактичного дизайну літературознавчих дисциплін. У статті застосовано комплексну методику, в основі якої елементи семантичного аналізу, аналіз наукової літератури, осмислення та узагальнення засадничих моментів досліджуваної проблеми; метод типологічного зіставлення, спостереження за освітнім процесом на заняттях (аудиторних, факультативах, гурткових). У дослідженні розглянуто мультимодальні стратегії навчання, спрямовані на трансляцію філологічних знань засобами ІКТ. Авторами акцентовано на тому, що технологічні зміни детермінували появу нових смислів на основі діалогу різних дисциплін та поповнили арсенал технічних засобів реалізації різних семіотичних кодів. Використання на заняттях з літературознавчих дисциплін креолізованих текстів дає можливість застосовувати зорові асоціації, створювати просторові образи, які увиразнюють важливі властивості об'єкта. Вагомою умовою інтеграції цих технологій до філологічної освітньої галузі є сформованість інформаційно-комунікаційної компетентності як у викладачів закладів вищої освіти, так і у студентів-філологів.

Авторами відзначено, що залучення креолізованих текстів у процес викладання літературознавчих дисциплін створює низку переваг, а саме: сприяє формуванню ключових компетентностей, зокрема ціннісно-сміслової, навчально-пізнавальної, комунікативної, інформаційної; залучає до сприйняття навчального матеріалу різні семіотичні системи, надаючи можливість максимально інтегровано й інтенсивно засвоювати інформацію; реалізує міжпредметний підхід, спонукає до системної проектної діяльності; інтенсифікує процес взаємодії учасників навчального процесу, сприяє покращенню якості комунікативних співдій, розвиває емоційний інтелект, облаштовуючи для студента сприятливий для особистісного зростання простір.

Ключові слова: креолізований текст, літературознавчі дисципліни, дидактичний дизайн, мультимодальність, ІКТ, когнітивна візуалізація.

Natalia YAREMENKO,*orcid.org/0000-0003-2834-0894**Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Senior Lecturer at the Department of Ukrainian and World Literature
Kryvyi Rih State Pedagogical University
(Kryvyi Rih, Dnipropetrovsk region, Ukraine) yartala28@gmail.com***Nataliia KOLOMIETS,***orcid.org/0000-0001-5455-2538**Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Senior Lecturer at the Department of Ukrainian and World Literature
Kryvyi Rih State Pedagogical University
(Kryvyi Rih, Dnipropetrovsk region, Ukraine) kolomiets_n1@ukr.net*

CREOLIZED TEXTS AS A COMPONENT OF THE DIDACTIC DESIGN OF LITERARY COURSES

The purpose of the article is to outline strategies for using realized texts to model the modern didactic design of literary disciplines. The article uses a complex methodology, which is based on elements of semantic analysis, analysis of scientific literature, understanding and generalization of the fundamental points of the investigated problem; the method of typological comparison, observation of the educational process in classes (auditory, optional, group). The article emphasizes that technological changes determined the emergence of new meanings based on the dialogue of various disciplines and replenished the arsenal of technical means of implementing various semiotic codes. The use of realized texts in classes on literary disciplines provides an opportunity to apply visual associations, create spatial images that emphasize the important properties of the object. An important condition for the integration of these technologies into the field of philological education is the formation of information and communication competence both among teachers of higher education institutions and among philological students.

The authors noted that the involvement of realized texts in the process of teaching literary disciplines creates a number of advantages, namely: it contributes to the formation of key competencies, in particular, value-semantic, educational-cognitive, communicative, informational; involves various semiotic systems in the perception of educational material, providing the opportunity to absorb information in the most integrated and intensive manner; implements an interdisciplinary approach, encourages systemic project activity; intensifies the process of interaction of the participants of the educational process, contributes to the improvement of the quality of communicative interactions, develops emotional intelligence, arranging for the student a space favorable for personal growth.

Key words: *realized text, literary disciplines, didactic design, multimodality, ICT, cognitive visualization.*

Постановка проблеми. В умовах сучасного глобалізованого світу, де через потужні інформаційні потоки повсякчас зростають темпи оновлення знань, створюється нагальна потреба реформувати традиційну освітню систему, розбудувати модернізовану інформатизовану модель. На базі крос-дисциплінарного діалогу технологічні зміни та виклики сформували нові завдання спрямовані на залучення технічних засобів для освоєння нових семіотичних кодів. А отже навчальний процес поступово перетворюється на діяльність із залученням різних комунікаційних форм. Це спричиняє оновлення дидактичної матриці, яке базується на збільшенні сегменту креативного компонента, розширенні кутів життєтворчості, конструюванні оновленого комплексу смислів.

Чи не найвагомішим національним ресурсом України, що робить її конкурентоспроможною в сучасному світі, є інтелект. Соціальні трансформації спричиняють зміну освітньої парадигми,

яка «буде спрямована на генерування інформації та продукування креативних ідей у тому числі, залучаючи потенціал інформаційних технологій» (Yaremenko, Kolomyetz, 2021 : 491). У сфері філологічних дисциплін використання ІКТ має певну методичну специфіку. Для моделювання вираженого ефективного дидактичного дизайну літературознавчих дисциплін слід актуалізувати низку компетентностей, що виходять за межі філологічних знань. Хоча саме аудіо-графічні модули увиразнюються завдяки залученню ІКТ, потенціал зваженого використання медіатехнологій на заняттях із курсів «Історія української літератури», «Історія зарубіжної літератури», «Теорія літератури» достатньою мірою не застосовується. Тому залучення креолізованих текстів в дидактичному дизайні літературознавчих дисциплін під час підготовки вчителів-словесників, коли студенти та викладачі під час занять вільно оперують цифровими технологіями видається перспективним.

Аналіз досліджень. Полімодальні дидактичні стратегії, в яких застосовуються ІКТ перебувають у полі зору багатьох дослідників. Так питання залучення відеоконтенту в освітньому процесі вишів розглядається у працях W. Laaser, E. A. Toloza (Laaser, Toloza, 2007), P. Rice, P. Beeson, J. Blackmore-Wright (Rice, Beeson, Blackmore-Wright, 2019) та ін. Переваги ж використання креолізованих текстів під час викладання дисциплін гуманітарного циклу окреслено в роботах A. Oskoz, I. Elola (Oskoz, Elola, 2016), E. Domínguez Romero, J. Bobkina, S. Stefanova (Domínguez Romero, Bobkina, Stefanova, 2018) та ін. Варто також зауважити, що низку досліджень присвячено саме вивченню дидактичних стратегій підготовки майбутніх учителів-словесників із використанням ІКТ. Так, мультимодальний підхід під час організації колаборованої роботи здобувачів вищої освіти із використанням інструментів Web 2.0 розглянуто в статті J. A. Prieto-Velasco, A. Fuentes-Luque (Prieto-Velasco, Fuentes-Luque, 2016). У дослідженні акцентовано на провідних вимогах до викладачів університетів, які готують фахівців обізнаних у сфері сучасних інформаційних технологіях.

Мета дослідження полягає у тому, щоб окреслити стратегії використання креалізованих текстів для моделювання сучасного дидактичного дизайну літературознавчих дисциплін.

Виклад основного матеріалу. Парадигма філологічної освіти, в основі якої мономодальність поступається тій, що базується на інтеграції різних способів репрезентації навчального навчального контенту. Синтез візуального та вербального рядів, визнання графічних, образотворчих елементів як самодостатніх носіїв певної реальності обумовили знаковий поворот (Boehm, Mitchell, 2009: 104). Сприйняття навчальної інформації покращується за умов поєднання вербальної, візуальної, аудіо- й тактильної складових. Освітня модель мультимедійного навчання CTML (The Cognitive Theory of Multimedia Learning), розроблена Richard E. Mayer (Mayer, 2010: 32) переконує, що процес засвоєння інформації утворює і вербальна, і візуальна складові. Навчання поєднує фільтрацію, сепарацію та інтеграцію отриманої інформації на базі вже наявних знань. Щоб студенти максимально коректно засвоїли матеріал, не перенавантажуючи візуальний канал трансформацією знаків із символічного у квазіфонетичний канал, варто уникати застосування значних масивів друкованого тексту.

Сучасна філологічна освіта спирається на лінгводидактичні та технологічні чинники. Використання ІКТ дає можливість застосовувати зорові асоціації, створювати просторові образи, які увиразнюють важливі властивості об'єкта, а динамічна візуалізація (анімація) також дозволяє рельєфно його окреслити. Вагомою умовою інтеграції цих технологій у філологічну освітню галузь є сформованість ІТ-компетентності як у викладачів закладів вищої освіти, так і у студентів-філологів, майбутніх педагогів середньої ланки освіти. Мультимодальна стратегія вивчення гуманітарних дисциплін із застосуванням ІКТ дозволяє залучити в навчальний процес медійні АРТ-об'єкти, тривимірні АРТ-об'єкти, прикладне мультимедіа, комп'ютерну графіку й анімацію тощо. Візуалізацію розглядаємо як винесення в процесі навчальної діяльності ментальних образів із внутрішнього на зовнішній план шляхом асоціативних проєкцій. При цьому враховуємо, що створення креалізованих текстів у навчальному процесі сприяє інтенсифікації сприйняття та залучає до активної роботи уяву, мислення, особистий досвід та пам'ять.

Робота з креалізованими текстами створює підґрунтя для формування низки професійних компетентностей майбутнього учителя. Аудіо-візуальні образи, що є складовими інтерактивної інсталяції, допомагають звільнитися від інформаційного шуму, актуалізувати найпотрібнішу на часі інформацію. Серед засобів когнітивної візуалізації провідною є інтерактивна вітрина (інтерактивна стіна, сенсорна вітрина, інтерактивний екран). Інтерактивні інсталяції дають можливість взаємодіяти з контентом у будь-якому форматі: навчальному, інформаційному, розважальному. Для їх створення використовуються інтерактивні столи або вітрини, тачскрін і відеомеппінг та інше обладнання. Інсталяції, створені за допомогою технології доповненої реальності, дозволяють показати уявні об'єкти, створити часову або просторову ілюзію, трансформувати контент, актуалізуючи необхідну інформацію.

Конструктивним різновидом інсталяції є інтерактивний плакат, робота з яким дозволяє задіяти візуальний, аудіальний, вербальний канали сприйняття інформації (Яременко, Дремлюх, 2020: 7). Як комплексний дидактичний інструмент, інтерактивний плакат дає можливість зіставляти поняття та процеси, аналізувати явища, уточнювати й коригувати інформацію. Це стимулює педагогів та студентів до активної творчої колаборації в процесі аналізу та моделювання оптимальних смислових конструктів. Дидактичні переваги інтерактивного плакату:

- коректний і простий інтерфейс, створений за принципом єдиного екрану;
- максимальна активізація візуального каналу сприйняття;
- створення умов для повноцінної взаємодії викладача і студентів;
- можливість реалізувати індивідуальний і груповий підходи в навчальному процесі;
- навчальна інформація сконструйована у вигляді компактних, логічно завершених блоків.

Створення інтерактивного плакату можливе на різних платформах. Охарактеризуємо кілька, на нашу думку, найбільш оптимальних. **Glogster**–сервіс, що дає можливість створити ефектний продукт, залучаючи графічні, відео-, аудіо-, текстові складові, використати готові шаблони, оформити гіперпосилання елементів. Платформа **Thing Link** дозволяє зробити звичайні картинки інтерактивними, що досягається шляхом додавання міток із текстовою інформацією чи підказками, посиланнями на аудіо-, відео- або зображення. Створений інтерактивний плакат легко вбудовується у блог або сайт. Він може бути відредагований іншими користувачами або залишатися приватним. Інтерактивна дидактична одиниця **ArcGIS Online** дозволяє на основі різноманітних веб-карт створювати візуальні історії. Принцип роботи сервісу базується на використанні базових карт, шарів даних, легенди та навігаційних інструментів. Сервіс містить значну кількість фізичних, політичних, історичних карт, супутникових знімків тощо. Для роботи на цьому майданчику потрібна реєстрація за допомогою соцмереж або **Goggle +ArcGIS Online** дозволяє створити пробну безкоштовну версію. Існує варіант для мобільних пристроїв Android і ОС IOS. Для моделювання історій на основі панорамної фотографії використовуються сервіс **Round Me**. Зокрема така форма проектування актуальна при вивченні біографічних матеріалів, сюжетоутворюючих конструктів та хронотопу творів літератури. На зображенні можна розмістити необмежену кількість інтерактивних міток із невеликими текстами й малюнками. Цей інструмент дає можливість викладачу створити інтерактивну багатовимірну модель навчального епізоду.

Готові шаблони для моделювання інтерактивного контенту містить зручний дидактичний конструктор **H5P**. Майданчик дозволяє створювати вправи, ігри, вікторини, відео, презентації, інтерактивні плакати, колажі й аудіоплеєри. Сервіс безкоштовний, кількість створюваних робіт у ньому не обмежена. **H5P** містить ряд вдалих інструментів для гейміфікації навчального процесу та дозво-

ляє вбудовувати власний конструкт у ряд LMS або веб-сторінки за допомогою Embed-кода. За допомогою цих сервісів можна моделювати мультимедійні карти-подорожі письменників або літературних героїв. Наприклад, під час вивчення творчості А. Міцкевича, Т. Шевченка, Лесі Українки, Вольтера, Й.-В. Гете та ін. репрезентація життєпису за допомогою інтерактивної мапи дозволяє візуалізувати сукупність міждисциплінарних знань. На заняттях із курсу «Історія зарубіжної літератури» (епоха Середньовіччя) елементом інтерактивного плакату «Архаїчний епос» може бути мультимедійна карта-подорож. У процесі її створення студенти укладають таблицю-характеристику міфологічних персонажів кельтського епосу, порівнюючи їх із міфологічними образами інших народів на теренах Європи (за вибором).

Створити діяльнісне медіасередовище дозволяє кроссенс. Ця асоціативна головоломка сприяє актуалізації фонових знань, включає учасників обговорення в процес аналізу зв'язків між поняттями, виявляє нові нюанси та відтінки їхніх смислів тощо. Кроссенс можна використовувати на будь-якому етапі вивчення теми, адже він дозволяє перевірити знання текстів, виявити рівень засвоєння студентами теоретико-літературних понять, поглибити вміння аналізу поетикальної системи творів тощо. Зважаючи на те, що зображення з текстом суттєво змінює сприйняття його змісту, здійснюючи більш глибокий емоційний вплив, ґрунтований на тісному взаємозв'язку вербальних і візуальних складників, креалізація внутрішньої форми лексем певної групи дозволяє простежити конотативні відтінки з урахуванням екстралінгвістичних детермінацій.

Кроссенси можна конструювати за допомогою програмного забезпечення для створення колажів. Більшість програмних продуктів функціонують онлайн. Так, безкоштовний сервіс для компіляції колажів **mycollages.ru** дозволяє моделювати композиції з зображень і на комп'ютері, і на смартфоні (без необхідності встановлювати додаток з App Store). Потужним сервісом для створення колажів також є **Fotor**. Крім класичних, він містить і оригінальні художні шаблони, які індивідуально налаштовуються (стікери, текст, кастомізація тла) (рис. 1).

Значний обсяг оптимально структурованої інформації транслюється за допомогою ментальної карти. Створення цього дидактичного об'єкта дозволяє наочно уявити смислові логічні зв'язки між частинами навчального матеріалу, задіяти особистісний досвід та активізувати логічне мислення студентів. Опорні конспекти у вигляді мен-

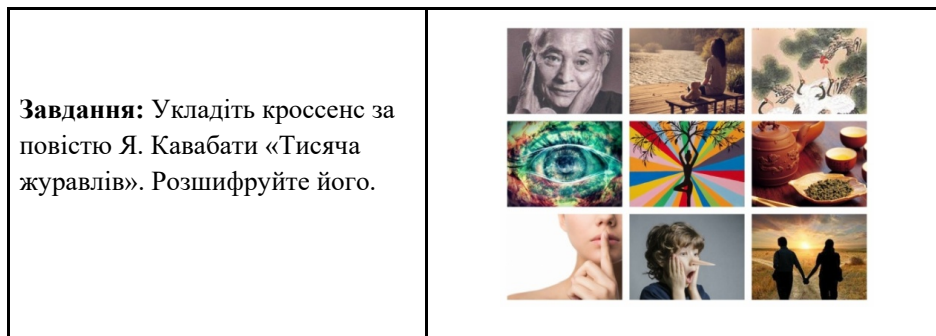


Рис. 1. Приклад завдання із використанням кроссенсу

тальних карт відтворюють цілісну картину культурного явища, що вивчається. Радіальна форма запису сприяє фокусуванню уваги на концептуальному понятті. Слова-асоціації, графічні зображення, знаки, що розташовані на гілках ментальної карти, окреслюють сутність проблеми, намічають шляхи її вирішення, сприяють активізації робочої пам'яті. Так, опрацюючи на заняттях з курсу «Історія української літератури с. XX століття» тему «МУР як духовний феномен», студенти виконували завдання по створенню ментальних карт на основі прослуханої лекції (рис. 2).

Обов'язковими умовами створення інтелектуальної карти є зосередження уваги на центральному образі (у наведеному прикладі – це МУР (Мистецький Український Рух), вербальне кодування, максимальна візуальна рельєфність (використання різних кольорів, об'ємних шрифтів, графічних малюнків, шрифтів різних розмірів тощо). Візуалізувати інформацію можна за допомогою різних сервісів: MindMeister, MindMup, XMind, MindJet Mindmanager та ін.

Перспективною видається подальша інтеграція ІКТ в філологічну освіту шляхом розробки і введення спецкурсів, спрямованих на підвищення рівня ІТ-грамотності студентів; модифікація методики викладання базових курсів із урахуванням тенденцій розвитку цифрового суспільства, системної позааудиторної роботи (гурток, проблемна група, факультатив). Так, на базі факультету української філології Криворізького державного університету три роки поспіль працює науковий гурток «UML_ITstudio», серед програмних завдань якого: осмислення специфіки вивчення художньої літератури в умовах інформаційного суспільства; моделювання креолізованих текстів; освоєння технологічних можливостей мобільних застосунків для створення навчального контенту з літературознавчих дисциплін; нарощування інтелектуального потенціалу для впровадження інтерактивного, змішаного і дистанційного навчання.

Конструювання навчального процесу із застосуванням креолізованих текстів продемонструвало суттєвий освітній потенціал. Нами здійснене

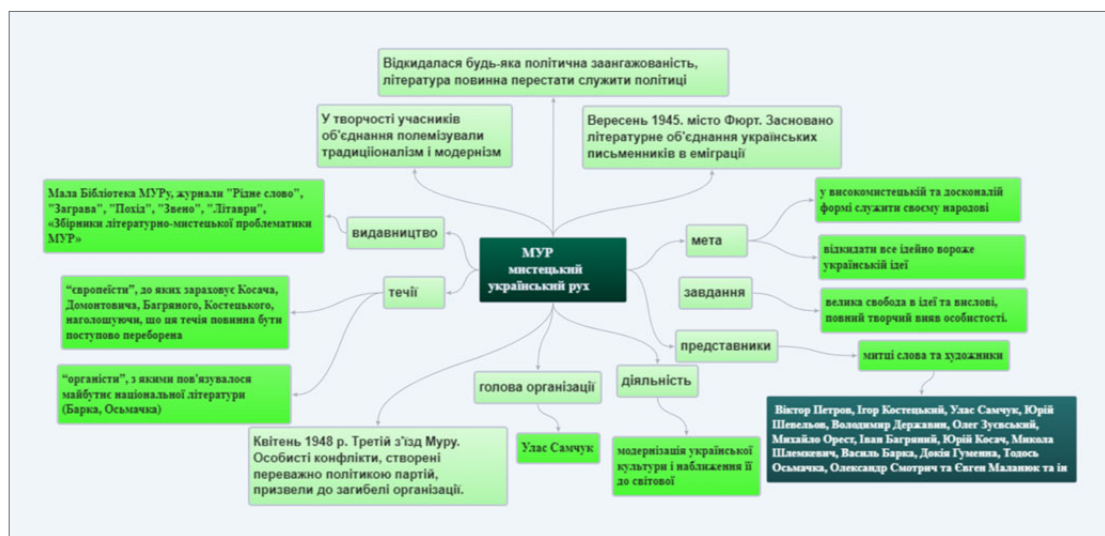


Рис. 2. Приклад завдання структурування навчального контенту через створення ментальних карт

опитування та анкетування студентів, які брали участь у апробації цього дидактичного конструкту. Під час опитування студенти-філологи відзначили, що реалізація візуалізація літературознавчого контенту із застосуванням ІКТ надає процесу ряд суттєвих переваг. Більшість опитуваних (93 %) вказали, що впровадження цієї моделі формує творчу, комунікативну компетентності, цифрову грамотність як уміння орієнтуватися в цифровому середовищі, створює можливість охопити значні масиви інформації в обмеженому часовому проміжку. Усі опитувані вказали, що створення та використання інтерактивних плакатів, ментальних карт, хмар тегів та ін. унаочнює поняттєвий апарат курсів, а введення нових видів роботи підвищує ефективність діалогу викладачів і студентів, посилює інтенсивність колаборації в умовах групової роботи. Значна частина респондентів (82 %) відзначила, що робота з креалізованими текстами реалізує принципи міжпредметності, стимулює навчальну діяльність дослідницького спрямування в умовах динамічного освітнього середовища. Усе це, на їх думку, посилює емоційну складову, інтенсифікує розвиток емоційного інтелекту, поживляє навчальний процес. Крім того, усі опитані відзначили, що особистісна складова формується в персональному середовищі, у комфортному для них темпі, з використанням індивідуально-домінантного інформаційного каналу.

Висновки. Однією з концептуальних ознак сучасної вищої освіти є використання мультимодальних стратегій навчання, що спрямовані

на трансляцію філологічних знань засобами ІКТ. Доцільність застосування цих стратегій зумовлена потребою врахування когнітивних особливостей сучасного молодого покоління, а також необхідністю місткого подання навчального матеріалу у вигляді найбільш зручному для його сприйняття, розуміння, засвоєння, запам'ятовування. Створення й інтерпретація креалізованих текстів сприяє оптимальному поєднанню вербального компонента й художньої графіки. Завдяки такій інтеграції відбувається вплив на різні сигнальні системи; реалізуються провідні дидактичні принципи; створюються передумови для підвищення якості й результативності освітньої діяльності; студенти мотивуються до читацької активності, підвищується естетичний поріг сприйняття художнього твору.

Залучення креалізованих текстів у процес викладання літературознавчих дисциплін створює низку переваг, а саме:

- сприяє формуванню ключових компетентностей, зокрема ціннісно-сислової, навчально-пізнавальної, комунікативної, інформаційної;
- залучає до сприйняття навчального матеріалу різні семіотичні системи, надаючи можливість максимально інтегровано й інтенсивно засвоювати інформацію;
- реалізує міжпредметний підхід, спонукає до системної проектної діяльності;
- інтенсифікує процес взаємодії учасників навчального процесу, сприяє покращенню якості комунікативних співдій, розває емоційний інтелект, облаштовуючи для студента сприятливий для особистісного зростання простір.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Boehm G., Mitchell W. J. T. Pictorial versus Iconic Turn: Two Letters. *Culture, Theory and Critique*. 2009. Vol. 50. P. 103-121.
2. Domínguez Romero E., Bobkina J., Stefanova S. Teaching literature and language through multimodal texts. 2018. 320 p. URL : <https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=mG5IDwAAQBAJ&oi=fnd&p>
3. Laaser W., Toloza E. A. The Changing Role of the Educational Video in Higher Distance Education. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 2007. 18(2). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i2.3067>
4. Rice P., Beeson P., Blackmore-Wright J. Evaluating the Impact of a Quiz Question within an Educational Video. *TechTrends*, 63, 522–532. 2019. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00374-6>
5. Mayer Richard E. Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. NY: Cambr. Univ. Press, 2010. pp. 31–48.
6. Oskoz A., Elola I. Digital stories: Bringing multimodal texts to the Spanish writing classroom. *Published online by Cambridge University Press*. Volume 28, Special Issue 3 (Multimodal Environments in CALL). September 2016, pp. 326-342 <https://doi.org/10.1017/S0958344016000094>
7. Prieto-Velasco J.A., Fuentes-Luque A. A collaborative multimodal working environment for the development of instrumental and professional competences of student translators: an innovative teaching experience. *The Interpreter and Translator Trainer*. Issue 1: Situated Learning in Translator and Interpreter Training: Bridging research and good practice. 2016. № 10.P. 76-91. URL: <https://doi.org/10.1080/1750399X.2016.1154344>
8. Yaremenko, N., Kolomiets, N., Kharadzjan, N., Mishenina, T. e Kohut, I.V. 2021. Multimodalidade da transmissão de conhecimentos filológicos durante atividades de sala de aula usando TIC. *Revista on line de Política e Gestão Educacional*. 25, esp.5 (dez. 2021). DOI : <https://doi.org/10.22633/tpge.v25iesp.5.15993>
9. Яременко Н., Дремлюх В. Інтерактивний плакат як засіб візуалізації навчального контенту на уроках української літератури. Збірник наукових праць ЛОГОС. 2020. С. 45-48.

REFERENCES

1. Boehm G., Mitchell W. J. T. Pictorial versus Iconic Turn: Two Letters. *Culture, Theory and Critique*. 2009. Vol. 50. P. 103-121.
2. Domínguez Romero E. , Bobkina J. , Stefanova S. Teaching literature and language through multimodal texts. 2018. 320 p. URL : <https://books.google.com.ua/books?hl=uk&lr=&id=mG5IDwAAQBAJ&oi=fnd&p>
3. LaaserW., Toloza E. A. The Changing Role of the Educational Video in Higher Distance Education. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 2007. 18(2). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v18i2.3067>
4. Rice P., Beeson P., Blackmore-WrightJ. Evaluating the Impact of a Quiz Question within an Educational Video. *TechTrends*, 63, 522–532. 2019. <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00374-6>
5. Mayer Richard E. *Cognitive Theory of Multimedia Learning. Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. NY: Cambr. Univ. Press, 2010. pp. 31–48.
6. Oskoz A., Elola I. Digital stories: Bringing multimodal texts to the Spanish writing classroom. *Published online by Cambridge University Press*. Volume 28, Special Issue 3 (Multimodal Environments in CALL). September 2016, pp. 326-342 <https://doi.org/10.1017/S0958344016000094>
7. Prieto-VelascoJ.A., Fuentes-LuqueA. A collaborative multimodal working environment for the development of instrumental and professional competences of student translators: an innovative teaching experience. *The Interpreter and Translator Trainer*. Issue 1: Situated Learning in Translator and Interpreter Training: Bridging research and good practice. 2016. № 10. P. 76-91. URL: <https://doi.org/10.1080/1750399X.2016.1154344>
8. Yaremenko, N., Kolomiets, N., Kharadzjan, N., Mishenina, T. e Kohut, I.V. 2021. Multimodalidade da transmissão de conhecimentos filológicos durante atividades de sala de aula usando TIC. *Revista on line de Política e Gestão Educacional*. 25, esp. 5 (dez. 2021). DOI : <https://doi.org/10.22633/rpge.v25iesp.5.15993>
9. Jaremenko N., Dremljukh V. Interaktyvnyj plakat jak zasib vizualizaciji navchal'nogho kontentu na urokakh ukrajins'kohoji literatury. [Interactive poster as a means of visualizing educational content in Ukrainian literature lessons] *Zbirnyk naukovykh pracj ΛOGHOS*. 2020. S. 45-48. [in Ukrainian]