

DOI: 10.26565/2786-5312-2024-99-12

УДК 378.016:811.111

І. Ю. Гусленко

к. пед. н., доцент кафедри ділової іноземної мови та перекладу факультету іноземних мов Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна;

e-mail: i.guslenko@karazin.ua ORCID: orcid.org/0000-0003-0785-0000;

GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com/citations?user=lr7hoo0AAAAJ&hl=uk> ;

RESEARCH GATE: <https://www.researchgate.net/profile/Iryna-Huslenko>

І. В. Зміїова

к. філол. н., доцент, професор кафедри германо-романської філології та перекладу Харківського гуманітарного університету «Народна українська академія»;

e-mail: i.zmiyova@gmail.com ORCID: orcid.org/0000-0002-02817183

GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com.ua/citations?hl=uk&user=SnWdLZ8AAAAJ>

RESEARCH GATE: <https://www.researchgate.net/profile/Irina-Zmiyova>

Я. М. Літовченко

старший викладач кафедри ділової іноземної мови та перекладу

Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна; e-mail: y.litovchenko@karazin.ua;

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8757-9729>

Інтеграція трансмедіа в процес навчання іноземних мов: можливості та виклики

Статтю присвячено дослідженню способів використання трансмедійних технологій на заняттях з іноземної мови. Питання залучення студентів до навчального процесу в дистанційному форматі, підтримки в них інтересу і мотивації до навчання потребують відповідей і пошуку нових можливостей. Саме це і визначає актуальність цього дослідження. Метою дослідження є визначення специфіки використання трансмедійних технологій для навчання фахової іноземної мови в ЗВО. Об'єктом дослідження є феномен трансмедіації та відповідні технології в освіті, а предметом – способи використання трансмедійних технологій на заняттях з англійської мови. Ретельний аналіз використання сучасних медійних технологій освітянами різних країн доводить невелику кількість розроблених методик навчання іноземних мов на основі трансмедійних технологій. В статті проаналізовано переваги використання трансмедіа в навчальному процесі і їх вплив на результати навчання. Приклади трансмедійних завдань та проєктів, що можуть використовуватись на заняттях з іноземної мови доводять, що ефективність трансмедіа обумовлена різноманітними можливостями вдосконалення мовленнєвих навичок читання, говоріння, аудіювання та письма, а також розвитку комунікативних компетентностей студентів засобами трансмедіа. Автори, однак, наголошують на певних викликах, пов'язаних головним чином з недостатньою трансмедійною грамотністю викладачів. Вдосконалення цифрових навичок, що виходять за межі базових знань, є необхідною умовою для ефективного впровадження трансмедійних технологій.

Ключові слова: іноземна мова, освітній процес, трансмедіа, трансмедійна грамотність, трансмедійні технології.

Як цитувати: Гусленко, І., Зміїова, В., & Літовченко, Я. (2024). Інтеграція трансмедіа в процес навчання іноземних мов: можливості та виклики. *Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна. Серія: Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов*, (99), 94-101.

DOI: 10.26565/2786-5312-2024-99-12

In cites: Huslenko, I., Zmiyova, I., & Litovchenko, Ya. (2024). Integrating transmedia into the process of teaching foreign languages: opportunities and challenges. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series: Foreign Philology. Methods of Foreign Language Teaching*, (99), 94-101.

DOI: 10.26565/2786-5312-2024-99-12



1. ВСТУП

Широке використання засобів наочності від найпростіших друкованих матеріалів до аудіальних, візуальних та аудіо-візуальних засобів і комп'ютерних технологій, стали невід'ємною частиною мовної освіти. Втім, педагогічна практика XXI століття є свідком зміни загальної парадигми навчання та всебічної трансформації навчального середовища під впливом подальшого розвитку цифрових технологій та таких потужних інструментів як мультимедійні засоби й трансмедійні технології, які змінили принципи створення, розповсюдження і сприймання медіаконтенту.

Залучення мультимедійних засобів до сучасного навчального середовища не обмежується використанням освітніх та цифрових платформ. До мультимедіа відносяться й засоби доповненої реальності, й мобільні додатки, соціальні мережі, відеоігри тощо, все це стало предметом обговорення для освітян, які щоденно стикаються з новими викликами та можливостями в цьому «мультимедійному всесвіті». В Україні через пандемію COVID-19, а потім через повномасштабну російську агресію частина закладів освіти була змушена перейти до навчання онлайн або в змішаному форматі, що тільки загострило ці питання, у тому числі й в контексті навчання іноземних мов. Необхідність дослідити ці проблеми і знайти відповіді на питання визначає актуальність цього дослідження.

Об'єктом дослідження є явище трансмедіації та трансмедійні технології в освіті, а предметом – способи використання трансмедійних технологій на заняттях з іноземної мови. Метою статті є визначення специфіки використання трансмедійних технологій для навчання фахової іноземної мови в ЗВО. Для досягнення зазначеної мети слід розв'язати такі завдання:

- проаналізувати поняття «трансмедіа», «трансмедіальність», «трансмедійні технології»;
- визначити педагогічні перспективи залучення трансмедійних технологій до сфери освіти;
- з'ясувати труднощі та переваги запровадження трансмедійних технологій;
- розглянути можливості використання трансмедійних технологій на заняттях з фахової іноземної мови.

2. ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Термін «трансмедіа» був запроваджений у 1991 році Маршою Кіндер, яка розглядала його як свідомий та цілеспрямований вихід за межі різних видів медіа, що здійснюється різними засобами – інтертекстуальною адаптацією, маркетинговою стратегією чи медіа-мережами. Цей вихід або перехід є відкритим, таким що знаходиться у стані постійних змін [16].

Широта розуміння терміну «трансмедіа» та похідного терміну «трансмедіальність» породила

різні варіанти їхнього трактування в залежності від сфери дослідження, як от: теорія соціальних та масових комунікацій [2; 9; 19], маркетинг [18], філософія та теорія мистецтва [6; 17], лінгвістика [23], освіта [10; 21; 22].

Трансмедіальність визначається як «специфічна форма діалогу культур і світогляд» та розглядається через те, як художні знаки взаємодіють в різних видах мистецтва на рівнях змісту та форми [1, с. 41–42], або як явище мистецтва (семіотичний феномен), що проявляється більш ніж в одному середовищі [7, с. 69]. А в маркетингових дослідженнях трансмедіа пов'язують зі створенням та поширенням маркетингового контенту на різних медіа-платформах задля залучення різних ринкових ніш [5].

Більшість наукових досліджень поєднують термін 'трансмедіа' з концептом «трансмедійна розповідь» або «трансмедійний сторітеллінг» (transmedia storytelling), запроваджений в дослідженнях Генрі Дженкінса [12; 13; 14] щодо тенденцій конвергенції основних традиційних видів медіа з новітніми цифровими платформами та реалізації трансмедійної технології сторітеллінгу. Під сторітеллінгом розуміється будь-яка історія або нарратив інтерактивного характеру, що транслюється в різних медіаформатах на різних медійних платформах, що дозволяє користувачу брати активну участь у створенні трансмедійної розповіді. Характерною ознакою трансмедійної розповіді, що відрізняє її від інших мультимедійних історій є те, що «кожен новий текст робить особливий і цінний внесок у ціле» [13, с. 95–96]. Тобто, історія, що передається різними медійними засобами, розгортається та збагачується новими сюжетними лініями, водночас зберігаючи неперервність оповіді та свою тематичну цілісність, а кожна медіаплатформа робить свій унікальний, властивий їй внесок у розгортання історії.

Трансмедіальність передбачає не просто розповідь за допомогою кількох ЗМІ, а й створення кількох пов'язаних тематично медіапродуктів, що забезпечує різні точки контакту з брендом [2, с. 74]. Отже, трансмедійна розповідь може бути представлена у фільмі, розширена в телевізійному серіалі або мультиплікаційному фільмі, доповнена в романі та коміксах; на її основі можуть бути розроблені відеоігри або навіть атракціони у парках розваг, створюючи «трансмедійний всесвіт».

3. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

3.1. Трансмедійні технології в освіті

Інтернет, цифрові та мультимедійні технології за визначенням мають інтерактивний характер, вони дозволяють здійснювати взаємодію між користувачами, забезпечують доступ до знань та навчання деінде у будь-який час, тож не дивно, що без сучасних технологій важко уявити освіту XXI століття. Отже, трансмедійні технології набувають значного педагогічного потенціалу, оскільки дозволяють реалізу-

вати переваги цифрових технологій у поєднанні з традиційними навчальними методиками.

Лора Флемінг, освітній консультант з методів та інструментів навчання нового покоління, визначає трансмедійне навчання як таке, що поєднує в собі можливості традиційних методик, досвід реально-го життя та особистісно орієнтовану педагогіку з опорою на медіа. На її думку застосування технології трансмедія разом з технологією сторітеллінгу допомагає створити «захоплюючий ландшафт» навчального середовища, який має численні канали для здійснення викладання та навчання, ландшафт, який практично не обмежений кордонами [8, с. 371].

Педагогічного потенціалу теорії трансмедія Дженкінса надає те, що вона базується на трьох фундаментальних концептах: конвергенція медіа (media convergence), культура участі (participatory culture) та колективне мислення (collective intelligence) [14].

Конвергенція медіа – це потік контенту, що поширюється кількома медіа- та соціальними платформами та приваблює медіа-аудиторію, яка піде куди завгодно у пошуку відповідного контенту [14, с. 40].

Культура участі протиставляється пасивному споживанню медіаконтенту, яке панувало за доби панування традиційних ЗМІ. В педагогічному контексті вона означає громадянську активність, свободу мистецького вираження, обмін створеним контентом, неформальне наставництво, коли досвідчені учасники передають знання новачкам. Внесок кожного має рівноцінне значення, учасники відчують певний ступінь соціального зв'язку [14, с. 37]. Культура участі змістила акцент з індивідуального самовираження до колективної співпраці, до формування соціальних навичок (soft skills) та нового виду грамотності.

Колективне мислення також є частиною сучасних навичок, необхідних для того, щоб порівнювати свої знання та об'єднувати з іншими для розуміння культурних відмінностей в різних спільнотах, для узгодження суперечностей задля формуванні цілісної картини світу [14, с. 4].

Отже, впровадження трансмедійних засобів в освіту тісно пов'язано з формуванням цифрової грамотності, активної громадянської позиції, етичної обізнаності тощо, що зрештою підтверджує педагогічні та дидактичні можливості технології трансмедія.

3.2. Трансмедія в освіті: переваги, виклики і ... мотивація студентів

Проникнення трансмедійних технологій в навчальне середовище надає ряд переваг, які виходять за рамки традиційних методів навчання, та характеризується активністю користувачів на різних медіа-платформах, де вони можуть публікувати, редагувати мультимедійний контент та взаємодіяти з іншими користувачами [10, с. 214].

Трансмедійна діяльність впливає на формування та розвиток цифрової грамотності, адже студенти, залучені до трансмедійного навчання, розвивають багатогранний набір навичок, як от: вміння орієнтуватися на різноманітних цифрових платформах, розпізнавати достовірність інформації та відповідально брати участь в онлайн-дискусії. Розвиток цифрової грамотності є обов'язковим для підготовки студентів до складнощів цифрової епохи, де ефективне спілкування передбачає навігацію безліччю цифрових інструментів і джерел інформації.

Крім того, залучення трансмедійних стратегій у навчальне середовище узгоджується з особистісно орієнтованими педагогічними технологіями, які надають можливість персоналізувати процес навчання, щоб задовольнити індивідуальні та колективні потреби [8]. Цей персоналізований підхід визнає різноманіття студентів, дозволяє педагогам адаптувати навчальний зміст і дії відповідно до унікальних стилів навчання та особистісних уподобань.

Трансмедійні технології мають вплив і на результати навчання, оскільки «створення цифрових наративів відбувається на перетині гносеологічних та емоційних аспектів навчання; поєднує практику рефлексивної розповіді й теорію, інтелект і афект» [4].

Інтеграція трансмедія сприяє створенню більш інклюзивного та адаптивного навчального середовища, дозволяє педагогам знаходити баланс між індивідуальною та спільною роботою, віртуальним середовищем та навчанням віч-на-віч, що робить навчання динамічним та захоплюючим.

Незважаючи на очевидні переваги, перехід від традиційних засобів навчання до трансмедійних має ряд труднощів.

Одним із основних викликів, з якими стикаються освітяни, є потреба у суттєвому вдосконаленні цифрових навичок. Традиційні методи навчання, можливо, не вимагали глибокого володіння цифровими інструментами та технологіями. Проте, інтеграція трансмедія вимагає такого рівня технологічної грамотності, що виходить за межі базових знань. Педагоги повинні ознайомитися з різноманітними цифровими платформами, програмами та мультимедійними інструментами, які складають основу трансмедійного навчання. Це є не лише необхідною умовою для ефективного впровадження трансмедійних технологій, а й дає викладачам можливість спрямовувати діяльність студентів в трансмедійному навчальному середовищі.

Крім того, викладач повинен вміти застосовувати нові підходи, стратегії та технології, які будуть сприяти інтерактивній діяльності, створенню інтерактивних завдань та проєктів. Цей перехід до комунікаційної екосистеми (communication ecosystem) вимагає від викладачів, як керівників цієї екосистеми, використання нових інструментів і тактик, що сприяють контекстному навчання та

активній участі студентів у розв'язанні важливих завдань професійної діяльності [20]. Це передбачає перехід від виконання викладачем традиційної ролі розповсюджувача інформації до ролі фасилітатора, який спрямовує трансмедійну діяльність студентів.

Важливим аспектом подолання цих проблем є набуття навичок трансмедійної грамотності (transmedia literacy або transliteracy skills) [20; 21, с. 4]. Трансмедійна грамотність означає не лише компетентність у використанні цифрових інструментів, а й розуміння того, як різні форми медіа взаємодіють і доповнюють одна одну в навчанні, це здатність розуміти, інтерпретувати та створювати контент в різних форматах на різних медіа-платформах на основі нової культури співпраці, коли студенти стають просьюмерами (producers + consumers), здатними створювати та обмінюватися медіаконтентом різних типів і рівнів складності. Таким чином, «з'являється можливість не просто створити ефект причетності споживача інформації, реципієнта, а залучити його до реальної активної взаємодії та взаємозв'язку, створити комбіновану комунікаційну реальність, яка об'єднує онлайн- і офлайн комунікування» [3].

Успішна інтеграція трансмедіа в освіту багато в чому також залежить від тонкого розуміння мотиваційних факторів для створення належної мотивації студентів. Вирішення цієї проблеми лежить в площині прийняття викладачами стратегій, які сприяють і підтримують мотивацію студентів протягом трансмедійної навчальної подорожі, наприклад: включення завдань, які резонують з інтересами й уподобаннями студентів [20, с. 15]. Отже, визнаючи, що кожен студент має унікальний набір інтересів, задля зміцнення внутрішньої мотивації студентів до навчання, необхідно відбирати трансмедійний контент, який відповідає різноманітним інтересам.

Педагоги також сприяють створенню позитивного та сприятливого навчального середовища, коли визнають досягнення студентів, надають вчасний конструктивний зворотній зв'язок, створюють можливості для співпраці та сприяють почуттю успіху та спільності. Інтеграція елементів гейміфікації в трансмедійне навчання також може значно підвищити мотивацію учнів. Таке позитивне підкріплення підвищує мотивацію студентів, вселяє почуття гордості за свій прогрес у навчанні.

Хоча мотивація студентів є серйозною проблемою в інтеграції трансмедіа, викладачі мають можливість творчо подолати цю перешкоду. Узгодження змісту навчання з інтересами студентів, відбір релевантного матеріалу, сприяє створенню позитивного навчального середовища та гарантує повну реалізацію переваг трансмедійного навчання.

3.3. Трансмедіа в навчанні іноземних мов

Незважаючи на всі переваги використання трансмедіа в освіті, досліджень щодо розробки методик навчання іноземних мов на основі трансмедійних

технологій в Україні доволі мало. Наприклад, на платформі Google Академія представлено 65 публікацій українських дослідників на зазначену тематику за період з 2015 по 2023 роки. З них тільки три стосуються методики викладання іноземних мов на основі трансмедіа та сторітеллінгу у закладах вищої освіти.

Американська дослідниця Кармен Херреро також зазначає, що в сфері мовної освіти, особливо в вищій школі США, таких робіт доволі небагато попри те, що мова, як дисципліна, що спирається на розвиток компетентностей на основі її практичного застосування, повинна використовувати всі можливі технології та ресурси, щоб задовільнити потреби студентів, особливо в умовах гібридного навчання. Втім, хоча більшість вчителів та викладачів іноземної мови все більше використовують мультимедійні ресурси, досі зберігається тенденція частини викладачів повністю спиратися на моноmodalні підручники та на виконання традиційних завдань (письмові роботи, усні презентації, перевірка сприйняття на слух або прочитаного тощо) [11, с. 48–49].

Як бачимо, освітнє середовище та мовна освіта певною мірою зберігає свій консерватизм, але вплив прогресу неминучий, і для того, щоб спростити перехід до більш широкого запровадження мультимедійних та трансмедійних технологій, соціальними та освітніми інституціями Великою Британією, Португалією, Чеської Республіки, США було проведено низку досліджень. Наприклад, проект *New Approaches to Transmedia and Language Pedagogy* від Дослідницької Ради Великої Британії *Open World Research Initiative* спрямований не тільки на подолання розриву між шкільною та університетською освітою, а й на дослідження того, як трансмедійні проекти можуть доповнити традиційні методи навчання іноземної мови та оцінювання студентів, якою мірою реалізація нових стратегій формального та неформального навчання сприяє потребам XXI століття, формуванню у студентів соціальних та комунікативних навичок, набуттю професійної освіти [22]. Наведений приклад доводить, що ефективно впровадження новітніх освітніх стратегій спирається на суспільну та урядову підтримку, розробку та реалізацію спеціальних програм для заохочення та допомоги освітнім закладам та освітянам більш широко використовувати трансмедійні технології та ресурси, які можуть бути ефективними у викладанні.

Ефективність трансмедіа в навчанні та вивченні іноземної мови обумовлена різноманітними можливостями вдосконалення мовленнєвих навичок читання, говоріння, аудіювання та письма, а також розвитку творчих здібностей студентів, їхніх навичок комунікації засобами трансмедіа.

Ось декілька прикладів трансмедійних завдань та проектів, що можуть використовуватись на заняттях з іноземної мови:

1. Інтерактивний сторітеллінг (Interactive Storytelling): створення трансмедійної історії, представленої в різних форматах (текст, аудіозапис, відео, інтерактивні елементи) на різних платформах.

2. Подкастинг (Podcasting Projects): створення студентами подкастів з обговорення різних тем англійською мовою. До подкастів може додаватися фонова музика, візуальні ефекти тощо.

3. Віртуальна реальність (Virtual Reality (VR) Experiences): занурення в реалістичне та культурно контекстуалізоване віртуальне середовище сприяє автентичному використанню мови, розумінню культури та формує навички спілкування в реальному світі [15, с. 45].

4. Аналіз фільмів і серіалів (Digital Simulations): після перегляду фільму або уривка з нього можливе обговорення сюжетних моментів, створення альтернативного сценарію.

5. Програми для вивчення мови (Language Learning Apps): програми для вивчення іноземних мов (наприклад, Duolingo) часто включають трансмедійні елементи, такі як ігри, інтерактивні вікторини та розповіді, що сприяє закріпленню словникового запасу, граматики та вимови.

6. Цифрове моделювання (Digital Simulations): ділові онлайн-переговори, віртуальні подорожі тощо.

7. Проекти в соціальних мережах (Social Media Projects): студенти можуть писати короткі повідомлення, створювати відео або брати участь в онлайн-дискусіях, практикуючи неформальне використання мови та отримуючи доступ до автентичного спілкування.

8. Цифрове портфоліо (Digital Portfolio Development): до цифрового портфоліо можуть додаватися письмові есе, мультимедійні презентації та записи, все, що демонструє прогрес студентів у навчанні іноземної мови.

9. Цифрові платформи: для забезпечення активної взаємодії між студентами, обговорення результатів проекту весь створений контент може розміщатися на цифрових платформах Google classroom, MOODLE та інших, що допомагає кожному студенту створити своє цифрове портфоліо.

На вибір трансмедійних засобів навчання впливають різноманітні чинники, серед яких й цілі, що ставить викладач, й тема заняття, ступінь вмотивованості викладача та студентів, їхня технічна

обізнаність, інтереси тощо. Застосування трансмедійних ресурсів у викладанні іноземних мов сприяє більш динамічному навчанню та емоціональному залученню студентів, дозволяє викладачу враховувати різні стилі навчання, що сприяє використанню мови в різноманітних контекстах та більш глибокому опануванню мови студентами.

4. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ДОСЛІДЖЕНЬ

В сучасному освітньому середовищі трансмедійні технології посідають центральне місце у покращенні процесу навчання студентів і відкривають безліч можливостей. Вони дозволяють інтегрувати різноманітні медіаформи, такі як текст, відео, аудіо, графіка тощо, для створення більш комплексних та цікавих навчальних матеріалів. Трансмедіа сприяють індивідуалізації навчання, дозволяючи студентам обирати формат сприйняття інформації, який найбільше відповідає їхнім потребам та стилю навчання. Використання трансмедійних технологій стимулює активну участь студентів у навчальному процесі, спонукає до більш глибокого засвоєння матеріалу та позитивно впливає на мотивацію студентів.

В той же час, проведене дослідження засвідчує, що засоби та методи використання трансмедійних технологій є найпоширенішими у викладанні гуманітарних та суспільних наук. Таким чином, виникає питання доцільності застосування трансмедіа на заняттях із іноземної мови для студентів, наприклад, економічних спеціальностей, адже мета фахової іноземної мови – формування у студентів навичок саме професійного спілкування, засвоєння та вживання спеціальної лексики, вміння працювати з фаховою літературою, що певним чином може обмежувати способи використання трансмедіа.

Перспективою подальшого дослідження вважаємо вирішення таких завдань: з'ясувати теми в межах дисциплін «Ділова іноземна мова» або «Мова професійного спілкування», які дозволяють використовувати технології сторітеллінга, віртуальної реальності або цифрового моделювання; які інтерактивні вправи, відео-матеріали та ігрові елементи можуть заохочувати студентів до більш активної участі в навчальному процесі і забезпечують індивідуалізацію навчання.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Вежневцев, І. Л. (2019). «Музичний портрет» як художня форма французької вокальної культури ХХ століття. (Дис. канд. мистецтвознавства). Національна академія керівних кадрів культури і мистецтв, Київ.
2. Женченко, М. І. (2013). Поняття «мультимедіа», «крос-медіа», «трансмедіа» у науковому дискурсі цифрової доби. *Наукові записки Інституту журналістики*, 52, 72-75. Відновлено з: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzizh_2013_52_12.
3. Стекольщикова, В. А. (2020). Відеосторітеллінг як ефективна модель та структура якісного інвестиційного матеріалу. *Вчені записки ТНУ імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні комунікації*, 31(70), № 3, 174-177.

4. Тимчук, Л. (2017). *Теоретико-методичні засади проектування цифрових нарративів у навчанні майбутніх магістрів освіти*. (Автореф. докт. пед. наук). Інститут інформаційних технологій і засобів навчання Національної академії педагогічних наук України, Київ.
5. Saceda, A. & León, V. (2022). YouTube and Transmedia Storytelling on Educational Marketing of a Business School in Perú. Proceedings of the 2022 International Conference on International Studies in Social Sciences and Humanities, 50-64. <http://doi.org/10.2991/978-2-494069-25-1>.
6. Derbaix, M., Bourgeon, D., Jarrier, E. & Petr, Ch. (2017). Transmedia Experience and Narrative Transportation. *Journal of Marketing Trends*, 4(2), 39-48.
7. Eder, J. (2015). Transmediality and the politics of adaptation: Concepts, forms, and strategies. In D. Hassler-Forest, & P. Nicklas (Eds.), *The politics of adaptation* (pp. 66-81). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
8. Fleming, L. (2013). Expanding Learning Opportunities with Transmedia Practices: Inanimate Alice as an Exemplar. *Journal of Media Literacy Education*, 5(2), 370-377 <https://doi.org/10.23860/jmle-5-2-3>.
9. Freixa, P., Sora-Domenjó, C. & Soler-Adillon, J. (2022). Webdocs: social interaction and transmedia. In Freixa, P., Codina, L., Pérez-Montoro, M. & Guallar, J. (Eds.). *Visualisations and narratives in digital media: methods and current trends*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, Ediciones Profesionales de la Información (pp. 82-100). <http://doi.org/10.3145/indocs.2022.6>.
10. González-Martínez, J., Esteban-Guitart, M., Rostan-Sanchez, C., Serrat-Sellabona, E. & Estebanell-Minguell, M. (2019). What's up with transmedia and education? A literature review). *Digital Education Review*, 36, 207-222. Retrieved from: <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/26784>.
11. Herrero, C. (2022). *Applications of transmedia practices and open educational resources in higher education*. Materials of the conference 'Visual Literacy and Digital Communication: the role of media in new educational practices' 18-19 December, Madrid: Facultad de Filología, 43-60.
12. Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *MIT Technology Review*. Retrieved from: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling>.
13. Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press. Retrieved from: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>.
14. Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: MIT Press.
15. Ketzner-Nöltge, A. (2024). Potentials of immersive digital learning environments – teaching and learning languages in 360° and VR. *Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація: матеріали наук. конф. з міжнар. уч. 02 лютого*. Харків: ХНУ імені В.Н Каразіна, 45.
16. Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
17. Lynch, D. (2016). Between the network and the narrative: transmedia storytelling as a philosophical lens for creative writers. *New Writing*, 13(2), 161-172. <https://doi.org/10.1080/14790726.2016.1170858>.
18. Özbölük, T. (2018). The Marketer as Storyteller: Transmedia Marketing in a Participatory Culture. In Yilmaz, R., Nur Erdem, M., Resuloğlu, F. (Eds.). *Handbook of Research on Transmedia Storytelling and Narrative Strategies* (pp. 310-329). Ankara: IGI Global.
19. Poda, T. (2021). Storytelling as a modern communication phenomenon. *Proceedings of the National Aviation University. Philosophy. Cultural Studies: collection of scientific papers*, 2(34), 102-107.
20. Sánchez-Caballé, A. & González-Martínez, J. (2023). Transmedia learning: fact or fiction? A systematic review. *Culture and Education*, 35(1), 1-32. <https://doi.org/10.1080/11356405.2022.2121131>.
21. Scolari, C. A. (Ed.). (2018). *Teens, media and collaborative cultures: exploiting teens' transmedia skills in the classroom*. Barcelona: H2020 TRANSLITERACY Project. Retrieved from: <https://transmedialiteracy.org/>.
22. Scolari, C. A., Masanet, M.-J., Guerrero Pico, M. & Estables, M.-J. (2019). *Transmedia Literacy in the New Media Ecology. An International Map of Teens' Transmedia Skills*. Pittsburgh, PA: ETC Press. <http://doi.org/801.10.3145/epi.2018.jul.09>.
23. Vorobyova, O. (2022). Multimodality and transmediality in Kamal Abdulla's short fiction: a cognitive-emotive interface. *Cognition, Communication, Discourse*, 24, 91-102. <http://doi.org/10.26565/2218-2926-2022-24-07>.

Стаття надійшла до редакції 29.02.2024

Стаття рекомендована до друку 25.04.2024

Iryna Huslenko – PhD in Pedagogy, Associate Professor at the Department of Business Foreign Language and Translation in V. N. Karazin Kharkiv National University; e-mail: i.guslenko@karazin.ua ORCID: orcid.org/0000-0003-0785-0000; GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com/citations?user=lr7hoo0AAAAJ&hl=uk> ; RESEARCH GATE: <https://www.researchgate.net/profile/Iryna-Huslenko>

Iryna Zmiiova – PhD in Philology, Associate Professor, Professor of the Department of Romano-Germanic Philology and Translation in KhUH People's Ukrainian Academy; e-mail: i.zmiyova@gmail.com ORCID: orcid.org/0000-0002-02817183 GOOGLE SCHOLAR: <https://scholar.google.com.ua/citations?hl=uk&user=SnWdLZ8AAAAJ> ; RESEARCH GATE: <https://www.researchgate.net/profile/Irina-Zmiyova>

Yana Litovchenko – Senior Lecturer at the Department of Business Foreign Language and Translation in V. N. Karazin Kharkiv National University; e-mail: y.litovchenko@karazin.ua; ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8757-9729>

INTEGRATING TRANSMEDIA INTO THE PROCESS OF TEACHING FOREIGN LANGUAGES: OPPORTUNITIES AND CHALLENGES

The article is focused on the study of ways of using transmedia technologies in foreign language classes. The issues of engaging students in the learning process in a distance format, maintaining their interest and motivation to learn require answers and the search for new opportunities. This is what stipulates the relevance of this study. The purpose of the study is to determine the specifics of using transmedia technologies for teaching a professional foreign language in a higher education institution. The object of the study is the phenomenon of transmediation and relevant technologies in education, and the subject is the methods and techniques of using transmedia technologies in English language classes. A thorough analysis of the use of modern media technologies by educators from different countries shows that there are few developed methods of teaching foreign languages based on transmedia technologies. The article studies the advantages of using transmedia in the educational process and their impact on learning outcomes. Examples of transmedia tasks and projects that can be used in foreign language classes prove that the effectiveness of transmedia is due to the various opportunities for improving students' reading, speaking, listening and writing skills, as well as developing their communicative competences through transmedia. The authors, however, emphasise certain challenges, mainly related to the lack of transmedia literacy of teachers. Improving digital skills beyond basic knowledge is a prerequisite for the effective implementation of transmedia technologies.

Key words: *educational process, foreign language, transmedia, transmedia literacy, transmedia technologies.*

REFERENCES

- Vezhnevets', I. L. (2019). "Музичний портрет" як художня форма франсуз'кої вокальної культури ХХ століття. (Dys. kand. mystetstvoznavstva). ["Musical portrait" as an artistic form of twentieth-century French vocal culture (Art PhD thesis)]. Natsional'na akademiia kerivnykh kadriv kul'tury i mystetstv, Kyiv. (in Ukrainian)
- Zhenchenko, M. I. (2013). Poniattia 'multymedia', 'kros-media', 'transmedia' u naukovomu dyskursi tsyfrovoy doby [The concepts of 'multimedia', 'cross-media', 'transmedia' in the scientific discourse of the digital age]. *Naukovi zapysky Instytutu zhurnalistyky*, 52, 72-75. Retrieved from: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nzizh_2013_52_12 (in Ukrainian).
- Stiekol'schukova, V. A. (2020). Videostoritelinh iak efektyvna model' ta forma u strukturi iakisnoho investyhejtornoho material [Video storytelling as an effective model and form in the structure of high-quality investment-generating material]. *Vcheni zapysky TNU imeni V. I. Vernad's'koho. Seriya: Filolohiia. Sotsial'ni komunikatsii*, 31(70), № 3, 174–177. (in Ukrainian)
- Tymchuk, L. (2017). *Teoretyko-metodychni zasady proektuvannia tsyfrovyykh naratyviv u navchanni majbutnikh mahistriv osvity* (Avtoreferat doktorskoi dysertatsii) [Theoretical and Methodological Foundations of Designing Digital Narratives in the Education of Future Masters of Education (Doctor of Sciences synopsis)]. Instytut informatsiinykh tekhnolohii i zasobiv navchannia NAPN Ukrainy, Kyiv. (in Ukrainian)
- Caceda, A. & León, V. (2022). YouTube and Transmedia Storytelling on Educational Marketing of a Business School in Perú. Proceedings of the 2022 International Conference on International Studies in Social Sciences and Humanities, 50-64. <http://doi.org/10.2991/978-2-494069-25-1>.
- Derbaix, M., Bourgeon, D., Jarrier, E. & Petr, Ch. (2017). Transmedia Experience and Narrative Transportation. *Journal of Marketing Trends*, 4(2), 39-48.
- Eder, J. (2015). Transmediality and the politics of adaptation: Concepts, forms, and strategies. In Hassler-Forest, D. & Nicklas, P. (Eds.) *The politics of adaptation* (pp. 66–81). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Fleming, L. (2013). Expanding Learning Opportunities with Transmedia Practices: Inanimate Alice as an Exemplar. *Journal of Media Literacy Education*, 5(2), 370–377 <https://doi.org/10.23860/jmle-5-2-3>.
- Freixa, P., Sora-Domenjó, C. & Soler-Adillon, J. (2022). Webdocs: social interaction and transmedia. In Freixa, P., Codina, L., Pérez-Montoro, M. & Guallar, J. (Eds.). *Visualisations and narratives in digital media: methods and current trends*. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra, Ediciones Profesionales de la Información (pp. 82-100). <http://doi.org/10.3145/indocs.2022.6>.
- González-Martínez, J., Esteban-Guitart, M., Rostan-Sanchez, C., Serrat-Sellabona, E. & Estebanell-Minguell, M. (2019). What's up with transmedia and education? A literature review). *Digital Education Review*, 36, 207-222. Retrieved from: <https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/26784>.

Herrero, C. (2022). *Applications of transmedia practices and open educational resources in higher education*. Materials of the conference 'Visual Literacy and Digital Communication: the role of media in new educational practices' 18–19 December, Madrid: Facultad de Filología, 43–60.

Jenkins, H. (2003). Transmedia storytelling moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. *MIT Technology Review*. Retrieved from: <https://www.technologyreview.com/2003/01/15/234540/transmedia-storytelling/>.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press. Retrieved from: <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>.

Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge: MIT Press.

Ketzer-Nöltge, A. (2024). Potentials of immersive digital learning environments – teaching and learning languages in 360° and VR. *Каразінські читання: Людина. Мова. Комунікація: матеріали наук. конф. з міжнар. уч. 02 лютого*. Харків: ХНУ імені В.Н. Каразіна, 45.

Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.

Lynch, D. (2016). Between the network and the narrative: transmedia storytelling as a philosophical lens for creative writers. *New Writing*, 13:2, 161–172. <https://doi.org/10.1080/14790726.2016.1170858>.

Özbölük, T. (2018). The Marketer as Storyteller: Transmedia Marketing in a Participatory Culture. In Yilmaz, R., Nur Erdem, M. & Resuloğlu, F. (Eds.). *Handbook of Research on Transmedia Storytelling and Narrative Strategies* (pp. 310–329). Ankara: IGI Global.

Poda, T. (2021). Storytelling as a modern communication phenomenon. *Proceedings of the National Aviation University. Philosophy. Cultural Studies: collection of scientific papers*, 2 (34), 102–107.

Sánchez-Caballé, A. & González-Martínez, J. (2023). Transmedia learning: fact or fiction? A systematic review. *Culture and Education*, 35(1), 1–32. <https://doi.org/10.1080/11356405.2022.2121131>.

Scolari, C. A. (Ed.). (2018). *Teens, media and collaborative cultures: exploiting teens' transmedia skills in the classroom*. Barcelona: H2020 TRANSLITERACY Project. Retrieved from: <https://transmedialiteracy.org/>.

Scolari, C. A., Masanet, M.-J., Guerrero Pico, M. & Estables, M.-J. (2019). *Transmedia Literacy in the New Media Ecology. An International Map of Teens' Transmedia Skills*. Pittsburgh, PA: ETC Press. <http://doi.org/801.10.3145/epi.2018.jul.09>.

Vorobyova, O. (2022). Multimodality and transmediality in Kamal Abdulla's short fiction: a cognitive-emotive interface. *Cognition, Communication, Discourse*, 24, 91-102. <http://doi.org/10.26565/2218-2926-2022-24-07>.

The article was received by the editors 29.02.2024

The article is recommended for printing 25.04.2024