

Formation of speech etiquette among younger schoolchildren in the context of digital transformation of education

Natalia Yu. Kuzmenkova

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor
Moscow University of Finance and Industry «Synergy»
Moscow, Russia
nkpgu@mai.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Olga P. Machekhina

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor
Moscow University of Finance and Industry «Synergy»
Moscow, Russia
olga_machekhina@mail.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Received 04.03.2025

Accepted 25.04.2025

Published 30.05.2025

UDC 372.8

DOI 10.25726/a6276-1351-4773-z

EDN IBKJWK

VAK 5.8.2. Theory and methodology of teaching and upbringing (by fields and levels of education) (pedagogical sciences)

OECD 05.03.HB. EDUCATION, SCIENTIFIC DISCIPLINES

Abstract

The article discusses the current problem of speech etiquette formation among younger schoolchildren in the context of the modern digital transformation of Russian education. The author substantiates the high importance of speech etiquette as a key means of socialization, as well as a factor of successful integration of an individual into society. The key challenges of the digital transformation of education due to the specifics of digital communication are analyzed, namely: asynchrony, depersonification, the predominance of written speech, and the risks of violating the non-ticket. Based on the theoretical analysis of linguistic (communicative qualities of speech: relevance, accuracy, logic) and sociolinguistic (social roles, situation structure) components of speech etiquette, as well as means and innovative tools of the digital environment (simulators, simulators, network projects), an integrated model of its formation is proposed with comprehensive consideration of the relevant characteristics of the communicative space, in particular within the framework of which the socialization of children of the «digital generation» (digital natives) is unfolding. The model's structure includes both traditional methods (situation analysis, role-playing games) and digital tools. The implementation of the educational process based on the proposed model is aimed at developing the basic norms of speech etiquette and specific skills within the framework of digital etiquette (netiquette). The special importance of forming an adequate level of speech etiquette is emphasized in order to ensure psychological well-being, conflict prevention and cyberbullying, the development of civic identity and preparation for successful self-realization within the global digital community.

Keywords

speech etiquette, primary school students, socialization, digital transformation of education, digital communication, culture of speech, communicative qualities of speech, non-ticket, digital etiquette, model of formation.

References

1. Asmolov A.G., Shekhter E.D., Cherner S.L. Digital socialization in the cultural-historical paradigm: a changing child in a changing world // *Contemporary Foreign Psychology*. 2018. Vol. 7. No. 4. Pp. 26–34.
2. Baiborodova L.V., Kharisova I.G. Digital tools for developing communicative universal learning activities in primary school children // *Primary School*. 2021. No. 10. Pp. 39–44.
3. Balakai A.G. *Explanatory Dictionary of Russian Speech Etiquette*. Moscow: AST-Press Kniga, 2004. 672 p.
4. Bochaver A.A., Zhilinskaya A.V., Khlokov K.D. Cyberbullying: experience of online harassment among adolescents // *Psychological Science and Education*. 2015. Vol. 20. No. 1. Pp. 178–189.
5. Vorontsov A.B., Chudinova E.V. Learning activity and universal learning actions of primary school children // *Psychological Science and Education*. 2019. Vol. 24. No. 3. Pp. 34–45.
6. Gvazava V.I. *Russian Speech Etiquette in Linguocultural Context: Dissertation ... PhD in Philology*. Krasnodar, 2000. 210 p.
7. Golovin B.N. *Fundamentals of Speech Culture: A Textbook for Universities*. 2nd ed., revised. Moscow: Higher School, 1988. 320 p.
8. Zinovyeva N.A. "Digital natives": psychological and pedagogical features of Generation Z // *Bulletin of Tomsk State Pedagogical University*. 2019. No. 6(203). Pp. 84–91.
9. Karabanova O.A. *The social situation of child development: structure, dynamics, principles of correction: Dissertation ... Doctor of Psychology*. Moscow, 2002. 360 p.
10. Kostomarov V.G., Leontiev A.A. Some theoretical issues of speech culture // *Issues of Linguistics*. 1966. No. 5. Pp. 3–15.
11. Crystal D. *Language and the Internet*. 2nd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2006. 316 p.
12. Kuzmin N.N., Glazunova I.N., Chistyakova N.A. The introduction of artificial intelligence in education: pros and cons // *Education Management: Theory and Practice*. 2024. No. 3-1. Pp. 130–138.
13. Patarakin E.D. *Online communities and learning*. Moscow: PER SE, 2006. 112 p.
14. Prensky M. *Digital Natives, Digital Immigrants* // *On the Horizon*. 2001. Vol. 9. No. 5. Pp. 1–6.
15. Skvortsov L.I. *Theoretical Foundations of Speech Culture*. Moscow: Nauka, 1980. 352 p.
16. Smirnova E.O. *Features of Communication with Preschool Children: Study Guide*. Moscow: Academia, 2000. 160 p.
17. Usanova O.N., Figueredo E.L. Features of nonverbal intelligence in children with general speech underdevelopment // *Defectology*. 1996. No. 1. Pp. 45–49.
18. Filicheva T.B., Chirkina G.V. Preparing children with general speech underdevelopment for school in the conditions of a special kindergarten: In 2 parts. Part I: The first year of training (senior group). Moscow: Alfa, 1993. 103 p.
19. Formanovskaya N.I. *Speech Etiquette and the Culture of Communication*. Moscow: Higher School, 1989. 159 p.
20. Herring S.C. *Computer-mediated communication: linguistic, social, and cross-cultural perspectives*. Amsterdam: John Benjamins Publishing, 1996. 326 p.
21. *Digital Literacy and Online Safety: Methodological Guidelines for Educators*. Ed. by S.V. Zenkin, E.I. Bulin-Sokolova. Moscow: Russian State Children's Library, 2020. 112 p.

**Креативно-визуальная педагогика: формирование коммуникативной компетенции студентов
вуза на основе технологии комиксов**

Малика Янарсовна Эльжуркаева

Кандидат филологических наук, доцент кафедры Европейских языков

Чеченский государственный педагогический университет

Грозный, Россия

Eldzurkaeva@chspu.ru

ORCID 0000-0000-0000-0000

Диана Нурдиевна Батаева

Ассистент кафедры Английского языка

Чеченский государственный университет им. А.А. Кадырова

Грозный, Россия

Bataeva@chesu.ru

ORCID 0000-0000-0000-0000

Поступила в редакцию 09.03.2025

Принята 29.04.2025

Опубликована 30.05.2025

УДК 37.035.2

DOI 10.25726/q6347-5542-5095-t

EDN BGMRNX

БАК 5.8.7. Методология и технология профессионального образования (педагогические науки)

OECD 05.03.HE. EDUCATION, SPECIAL

Аннотация

В современной образовательной среде традиционные методы обучения диалогической речи на иностранном языке демонстрируют недостаточную эффективность, формируя у студентов ригидные речевые навыки, не готовые к спонтанному общению. Актуальность исследования продиктована необходимостью перехода от репродуктивных методик к конструктивистским, отвечающим когнитивным особенностям «цифрового поколения». Цель работы – экспериментально доказать, что использование технологии создания комиксов, основанное на принципах визуальной педагогики и деятельностного подхода, является эффективным инструментом для комплексного формирования иноязычной коммуникативной компетенции и сопутствующих гибких навыков у студентов вуза. В рамках педагогического эксперимента была сформирована контрольная группа, обучавшаяся по традиционной методике, и экспериментальная группа, активно использовавшая онлайн-платформу StoryboardThat для создания собственных комиксов. Методология исследования включала пред- и пост-тестирование для оценки динамики развития речевых умений (лексика, грамматика, прагматика), а также анкетирование для измерения уровня учебной мотивации и самооценки креативных способностей. Качественный анализ созданных студентами комиксов проводился для оценки глубины усвоения материала и развития навыков сторителлинга. Обсуждение результатов подтверждает, что комикс выступает не просто иллюстрацией, а полноценной педагогической технологией. Визуальный ряд снижает когнитивную нагрузку, а творческий процесс создания сюжета и диалогов переводит студентов из пассивных получателей знаний в активных конструкторов собственного учебного опыта. Данная технология способствует развитию целого спектра компетенций XXI века: коммуникации, коллаборации, креативности и критического мышления. Она формирует учебную автономию и изменяет роль преподавателя на фасилитатора, что соответствует современным трендам в педагогике. Метод

обладает высоким потенциалом для междисциплинарного применения и может быть интегрирован в проектное обучение.

Ключевые слова

комикс, английский язык, StoryboardThat, цифровизация, интернет-ресурс, диалогическая речь.

Введение

Система образования России претерпевает значительные изменения, вызванные определенными предпосылками. Одной из предпосылок можно считать поколение молодых людей, которые растут в период цифровизации, и которые не представляют своей жизни без ежедневного использования мобильных устройств. Их когнитивные способности диктуют необходимость введения современных методов подачи информации: на смену объемным текстам приходят короткие визуальные форматы. В связи с этим, использование комиксов, в частности на занятиях по английскому языку, идеально отвечают этой потребности, повышая мотивацию студентов к обучению и развивая их коммуникативные навыки. Однако простое признание этого факта оставляет за рамками анализа глубокие педагогические механизмы, лежащие в основе эффективности данного метода (Григорьева, 2023).

Проблема заключается не только в необходимости адаптации к «клиповому мышлению» студентов, но и в фундаментальном переосмыслении подходов к формированию иноязычной коммуникативной компетенции. Традиционные методики, основанные на заучивании диалогов-образцов и выполнении упражнений по аналогии, часто приводят к формированию ригидных, деконтекстуализированных речевых навыков. Студенты могут формально правильно строить фразы, но оказываются беспомощными в условиях спонтанного, живого общения, поскольку у них не развиты компенсаторные, стратегические и социокультурные составляющие коммуникации (Apostolou, 2023).

В этом контексте комикс перестает быть просто иллюстративным материалом и трансформируется в полноценную педагогическую технологию, основанную на принципах конструктивизма и когнитивной психологии. Согласно конструктивистскому подходу, знание не передается от преподавателя к студенту в готовом виде, а активно конструируется самим обучающимся в процессе деятельности. Создание собственного комикса, а не только анализ готового, является ярким примером такой деятельности. Студент выступает в роли автора, сценариста, режиссера и художника, что заставляет его не просто воспроизводить языковой материал, а осмысленно применять его для решения конкретной коммуникативной задачи. Этот процесс активизирует высшие когнитивные функции: планирование, прогнозирование, рефлексия и самокоррекцию.

С точки зрения когнитивной теории, комикс как креолизованный текст, сочетающий вербальный и визуальный компоненты, способствует снижению когнитивной нагрузки. Визуальный ряд (мика персонажей, их жесты, обстановка) предоставляет мощную контекстуальную опору, или «скаффолдинг», который помогает декодировать и усваивать новые лексические единицы и грамматические структуры. Это позволяет студентам работать с более сложным языковым материалом в пределах их зоны ближайшего развития, как ее определял Л.С. Выготский, делая процесс обучения более эффективным и менее стрессовым (Выготский, 2024; Выготский, 2008).

Кроме того, применение комиксов напрямую отвечает целям коммуникативного подхода в обучении иностранным языкам, где во главу угла ставится не знание о языке, а умение им пользоваться. Комикс по своей природе представляет собой застывшую модель коммуникативного акта. Реплики в «пузырях» не существуют в вакууме; они привязаны к конкретным персонажам, ситуации, их эмоциональному состоянию и целям общения. Работа с таким материалом учит студентов не только тому, что сказать, но и как, когда и почему это уместно. Это способствует развитию социолингвистической компетенции – способности выбирать языковые средства в соответствии с социальным контекстом. Более того, мотивационный аспект выходит далеко за рамки простого развлечения. Использование комиксов и цифровых инструментов для их создания задействует внутреннюю мотивацию обучающихся, апеллируя к их творческому потенциалу и стремлению к

самовыражению. Возможность создать собственный уникальный продукт, которым можно поделиться, является мощным стимулом, который превосходит традиционную внешнюю мотивацию, основанную на оценках.

Наконец, в современном образовательном пространстве, ориентированном на формирование так называемых «гибких навыков» (soft skills) или компетенций XXI века, технология комиксов выступает как комплексный инструмент их развития. В процессе создания диалога и визуального ряда студенты развивают креативность (придумывание сюжета и персонажей), критическое мышление (анализ соответствия текста и изображения, оценка уместности реплик), навыки коллаборации (при работе в группах) и, безусловно, коммуникацию. Таким образом, актуальность исследования определяется не только соответствием трендам цифровизации, но и глубоким педагогическим потенциалом комиксов как технологии, способной обеспечить комплексное развитие личности обучающегося и формирование у него целостной, многокомпонентной иноязычной коммуникативной компетенции, готовой к применению в реальных жизненных ситуациях.

Цель исследования – рассмотреть применение комиксов в обучении диалогической речи на английском языке, включая анализ интернет-ресурсов для их создания, оценку преимуществ/недостатков и разработку соответствующих учебных заданий.

Задачи исследования:

- изучить научные труды по методике обучения диалогической речи и использованию комиксов в педагогике (отечественные и зарубежные исследования);
- определить комплекс речевых, интеллектуальных и компенсаторных умений, необходимых для ведения диалога;
- проанализировать онлайн-инструменты для создания комиксов (на примере StoryboardThat) и их дидактический потенциал;
- выявить преимущества и ограничения использования комиксов.

Научная новизна исследования заключается в том, что впервые предложено использовать комиксы для обучения диалогической речи и определены конкретные задачи для формирования речевых навыков на таких занятиях.

Материалы и методы исследования

В работе проведен анализ отечественных и зарубежных исследований. Содержание диалогической речи, методика ее обучения и развитие соответствующих компетенций освещаются в работах как отечественных, так и зарубежных исследователей. К наиболее значимым трудам в этой области относятся исследования О.В. Агаевой (Агаева, 2011), Е.В. Пахомовой (Пахомова, 2020), В.Л. Скалкина (Скалкин, 1989), P.A. Aleixo, D. Matkin, L. Kilby (Aleixo, 2020). Использование комиксов в обучении английскому языку и другим дисциплинам становится эффективным инструментом для преподавателя, поэтому много содержательных и интересных научных исследований реализуется в образовательном процессе в последнее время. Исследователи Ю. В. Булдакова и Д. А. Шишкин рассматривают комикс как феномен массовой культуры, уделяя внимание его популяризации в России через издательства, специализированные журналы, онлайн-обзоры, посвященные комиксам (Булдакова, 2020).

В свою очередь Н.Э. Куликова рассматривает комикс как новый вид искусства и уникальной формы повествования. Автор отмечает, что комиксы стали неотъемлемой частью массовой культуры и оказывают влияние и на другие сферы искусства, в частности многие фильмы, в том числе и мультипликационные, были сняты на основе комиксов; литературные произведения довольно часто преобразуют в формат комикса, в результате чего они становятся востребованными новыми группами потребителей; комиксы оказали существенное влияние на рекламу и телевидение (Куликова, 2019).

Григорьева Н.Ю. в своей статье рассматривает креолизированные тексты, к которым она относит и комиксы, как средство формирования ценностных ориентаций подростков (Григорьева, 2013). А.М. Рунеева уделяет большое внимание использованию аутентичных и визуально привлекательных материалов, которые способствуют повышению мотивации учащихся и развитию их коммуникативных

навыков. Одним из таких средств по мнению автора являются комиксы, которые сочетают в себе текстовую и визуальную информацию, что делает их эффективным инструментом для развития умений диалогической речи (Рунеева, 2025).

Эффективность создания цифровых комиксов на уроках информатики и их вклад в успешное обучение исследованы зарубежными учеными D. Apostolou и G. Linardato (Apostolou, 2023). Другие исследователи – P.A. Aleixo, D. Matkin и L. Kilby – провели опрос учителей об их опыте применения комиксов в образовательном процессе и проанализировали полученные ответы. Результаты показали, что комиксы воспринимались преимущественно как развлекательный инструмент, лишенный учебной значимости. Их основная полезность в обучении усматривалась лишь в оказании помощи учащимся, требующим дополнительной поддержки. При этом исследователи отметили, что педагогический потенциал комиксов оставался нереализованным (Aleixo, 2020).

Результаты и обсуждение

Обучение диалогической речи является сложным и многоэтапным процессом, требующим последовательного освоения: отработка диалогических единств через специальные упражнения, построение микродиалогов, создание собственных развернутых диалогов. Соответственно для каждой личности этот процесс будет проходить по-разному, в зависимости от индивидуально-возрастных особенностей, развития внимания и наличия мотивов для усвоения английского языка.

Обучение диалогической речи невозможно без формирования у студентов речевых, учебных, интеллектуальных, организационных и компенсационных умений, что предусматривает возможность начинать разговор, поддерживать его и заканчивать, при этом использовать соответствующую интонацию, жесты, мимику, мочь переключаться с одной темы разговора на другую; способность спрогнозировать возможную реплику собеседника, систематизировать и оценить полученную во время разговора информацию и соответственно на нее отреагировать; умение пользоваться различными информационно-коммуникационными технологиями и опорами; способность быстро реагировать на фразы собеседника и обеспечить обратную связь; возможность находить пути решения сложных ситуаций, возникших во время диалога.

Для эффективного обучения диалогической речи необходимо развитие у студентов комплекса умений: речевых, учебных, интеллектуальных, организационных и компенсаторных. Это включает способность инициировать, поддерживать и завершать беседу, используя адекватные невербальные средства (интонация, жесты, мимика). Кроме того, студенты должны обладать навыками прогнозирования реплик собеседника, систематизации и оценивания полученной информации, чтобы адекватно на нее реагировать.

В основе комикса лежит изображение, с помощью которого описывается какая-то история с добавлением диалогов и описания событий. Последовательность этих изображений создает определенное повествование. Тексты на этих изображениях чаще всего помещаются в филатерии-облака или словесные пузыри, которые передают речь или мысли героев комикса.

Комиксы обладают значительными преимуществами в обучении. Они емко и динамично представляют информацию, облегчая ее усвоение через визуальные каналы. Поэтапная работа с комиксом (обсуждение фрагментов по 2-3 панели, анализ лексико-грамматических аспектов, прогнозирование дальнейших событий) не только углубляет понимание учебного материала, но и стимулирует познавательный процесс и желание не только углубляет понимание, но и стимулирует у студентов познавательный интерес и желание к дальнейшему чтению (Григорьева, 2023).

Еще одно преимущество комиксов заключается в краткости и точности изложения, позволяющего применять несложную лексику и фразы, что, в свою очередь, повышает удобочитаемость и способствует быстрому запоминанию учебного материала. Работа над комиксом поддерживает активность студентов, поскольку они выполняют целевые задания, направленные на совершенствование навыков чтения, устной речи, письма и аудирования. Чтение и анализ англоязычных комиксов развивает у студентов навыки общения на иностранном языке, а их создание позволяет осваивать различные интернет-ресурсы и мобильные технологии (смартфоны, планшеты, компьютеры, приложения).

Рассмотрим создание комиксов с помощью онлайн-инструментов на примере сервиса StoryboardThat (<https://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>). Данный ресурс предоставляет студентам широкий спектр возможностей: выбор фона, настройку персонажей, подбор речевых пузырей различных форм. Функционал работы с текстом включает выбор шрифта, размера и цвета (рис. 1).

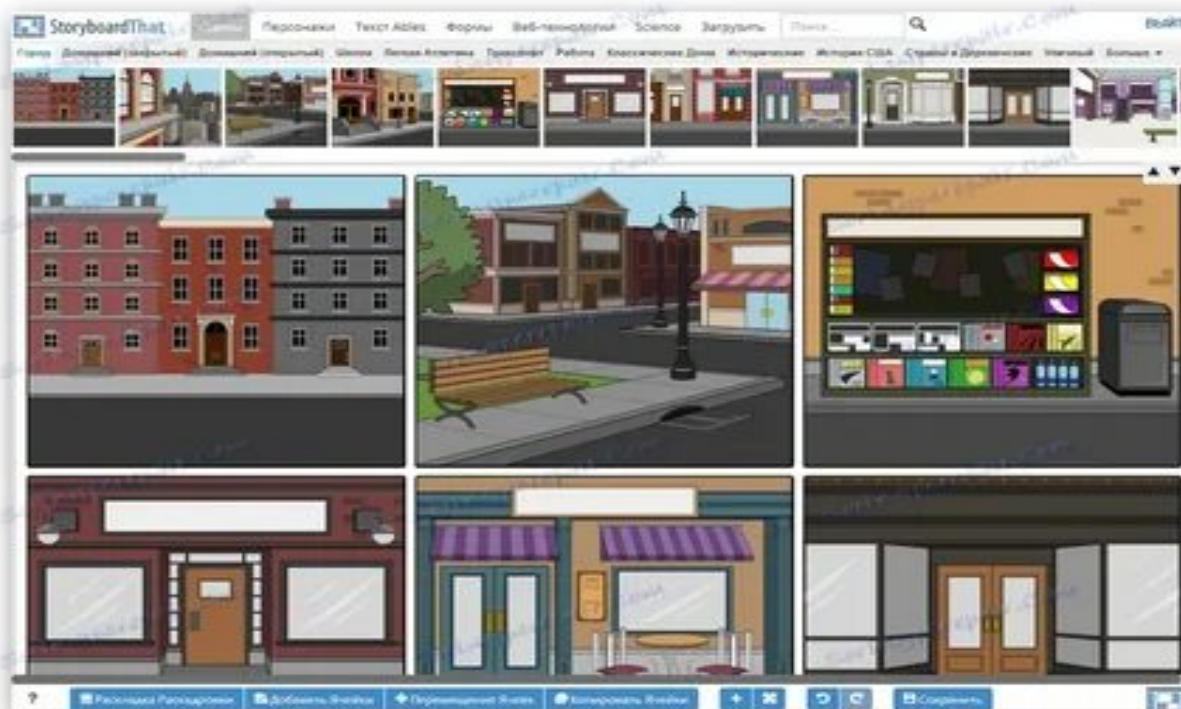


Рисунок 1. Меню ресурса для создания комикса

Сайт дает пользователям возможности для экспериментов с образами героев – представителями разных эпох и профессий, монстрами, мифами, животными и тенями. Студенты, работающие с сайтом, могут менять их позы (сидя, стоя, в диалоге), внешность (включая цвет волос, кожи, одежды) и передавать различные эмоции (рис. 2).

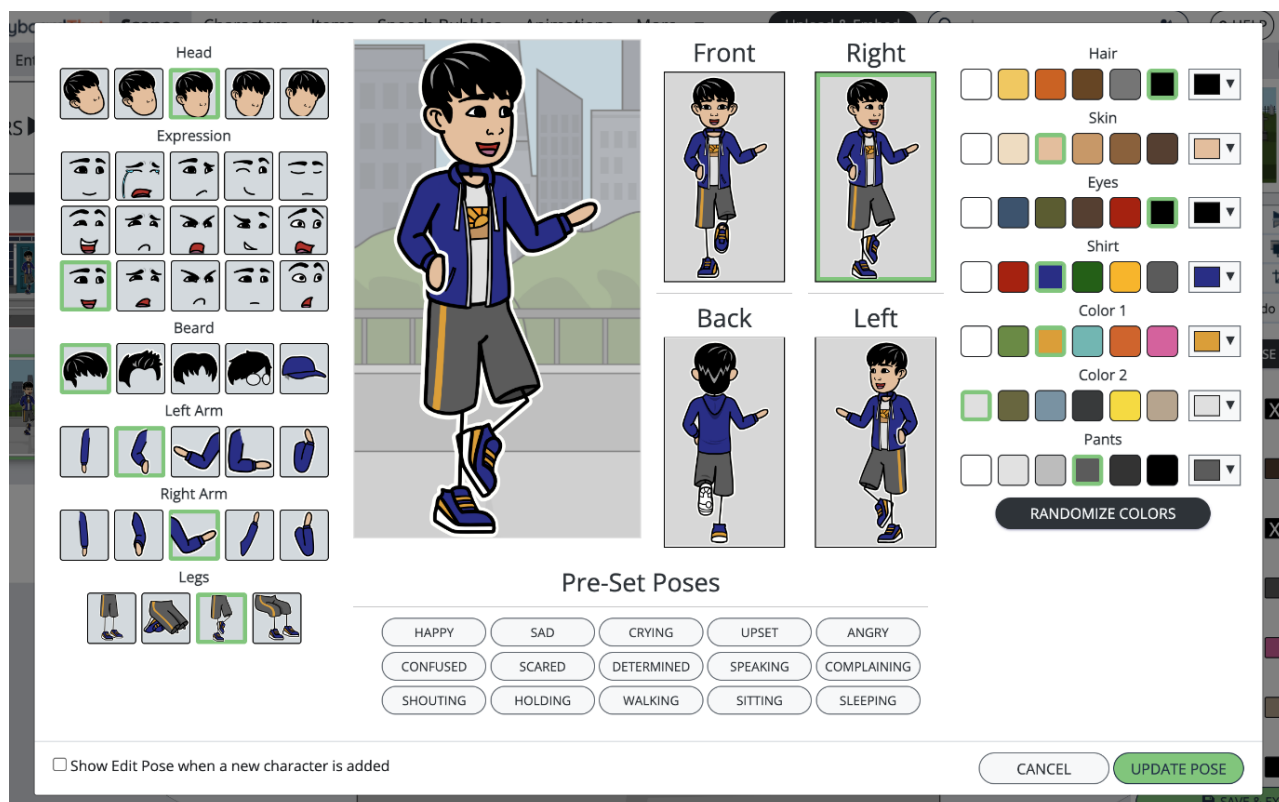


Рисунок 2. Создание образа героя комикса

Обучение навыкам диалогической речи невозможно без обучения лексике и грамматике. Изучение лексического материала с помощью комиксов может быть интересным и эффективным, если предложить студентам выполнить определенные задачи. Прежде всего, следует найти или создать комикс по определенной теме, который студенты должны выучить. На базе этого комикса можно создать задание, при выполнении которого студенты должны заполнить пробелы словами или выражениями для запоминания (рис. 3). Перед выполнением задания студентам предоставляется подсказка, например, к какой части речи может относиться слово, или можно написать первые буквы слова, которое нужно вставить.



Рисунок 3. Задание с использованием комикса для заполнения пробелов

Формирование речевых навыков можно осуществлять уже с помощью диалога. Студентам предлагается сначала выполнить определенные задания: раздать изображения с комиксами без реплик главных героев, а студенты должны догадаться, о чем предстоящий разговор, где он будет происходить, кто будет главным героем. После общего обсуждения, студентам раздаются те же изображения, но уже с определенными репликами главных героев. В задачу студентов входит дополнение диалога недостающими репликами (рис. 4).



Рисунок 4. Задание на формирование речевых навыков

Во время выполнения этого упражнения студентов можно разделить на группы, чтобы они заполнили пропуски соответствующими фразами. В конце можно послушать все возможные варианты и выбрать лучший.

Еще одним вариантом упражнения может быть выполнение задания на установление правильной последовательности реплик. Студентов можно поделить на команды, чтобы они выстроили реплики в правильной последовательности, соблюдая грамматические правила и правила пунктуации. Во время выполнения задания можно установить еще лимит времени. По завершению выполнения, проверяем полученные варианты ответов и сверяем с оригиналом комикса (Issa, 2019).

Заключительным этапом может быть составление собственного диалога, где студенты должны продемонстрировать усвоенный ими лексический и грамматический материал и собственные речевые умения.

В завершение отметим, что в настоящее время комиксы стали неотъемлемой частью жизни общества. С развитием информационно-коммуникационных технологий, появилась возможность не только использовать комиксы в образовательном процессе, но и создавать их. Комиксы стали эффективным инструментом преподавателя, с помощью которого можно развивать умения и формировать навыки иноязычного общения студентов. Выполнение заданий на основе комиксов при изучении английского языка, позволяет развивать связную иноязычную диалогическую речь, расширять словарный запас студентов, улучшать их фонетические, лексические и грамматические навыки, анализировать прочитанный материал и выделять главное, демонстрировать свою креативность, нестандартное и творческое мышление, повышать мотивацию к обучению.

Результаты исследования подтвердили гипотезу, что обучение диалогической речи значительно эффективнее, когда используются комиксы в качестве вербально-изобразительных опор. Студенты понимают важность умения общаться с другими людьми, которое лучше всего реализуется при составлении диалога. Именно занятие превращается в вид деятельности, где они могут

продемонстрировать все свои умения и навыки, как в построении собственного высказывания, так и применении современных технологий.

Наконец, данная технология способствует развитию метакогнитивных навыков и учебной автономии. В процессе работы над комиксом студент вынужден рефлексировать над своим учебным процессом: он планирует свою деятельность, ставит промежуточные цели, оценивает адекватность выбранных языковых и визуальных средств, анализирует результат и вносит коррективы. Это учит его учиться, брать на себя ответственность за свое образование и становиться активным субъектом, а не пассивным объектом педагогического воздействия. Роль преподавателя при этом также трансформируется: из транслятора знаний он превращается в фасилитатора, консультанта и модератора творческого процесса, который направляет и поддерживает студентов, создавая благоприятную и психологически комфортную образовательную среду.

Заключение

Проведенное исследование доказывает, что технология использования комиксов является не просто вспомогательным или развлекательным элементом, а представляет собой целостную педагогическую систему, способную решать комплексные образовательные задачи. Ее применение выходит за рамки узкоспециализированной методики преподавания английского языка и имеет значительные перспективы в общей педагогике. Данный подход может быть успешно адаптирован для преподавания других гуманитарных дисциплин, например, истории (создание комиксов о ключевых событиях), литературы (визуализация сцен из произведений), обществознания (иллюстрация социальных ситуаций и конфликтов) и даже в естественнонаучном цикле для объяснения сложных процессов и явлений. В основе этой универсальности лежит опора на фундаментальные принципы обучения: наглядность, деятельностный подход, развитие критического и творческого мышления.

Использование комиксов в образовательном процессе способствует формированию целого спектра универсальных учебных действий и ключевых компетенций. Во-первых, развивается коммуникативная компетенция в ее самом широком понимании: не только лингвистическая (словарный запас, грамматика), но и социолингвистическая (умение выбирать стиль речи в зависимости от ситуации), дискурсивная (умение выстраивать логичный и связный диалог) и стратегическая (умение преодолевать коммуникативные трудности, используя невербальные опоры). Во-вторых, активно формируется креативная компетенция. Студент, создавая комикс, проходит все этапы творческого процесса: от генерации идеи и разработки сюжета до его визуального и вербального воплощения. Это развивает воображение, нестандартное мышление и способность находить оригинальные решения. В-третьих, неотъемлемой частью работы становится развитие цифровой компетенции. Использование онлайн-конструкторов, таких как StoryboardThat, учит студентов ориентироваться в цифровой среде, использовать современные инструменты для создания контента, что является критически важным навыком в XXI веке.

Таким образом, перспективы дальнейшего использования технологии комиксов лежат в плоскости разработки междисциплинарных проектов, новых приемов для их использования в образовательном процессе; в поиске новых интернет-ресурсов и онлайн-инструментов, которые можно использовать для создания комикса с целью обучения английскому языку, а также создания методических рекомендаций для различных предметных областей и интеграции этого подхода в систему проектного обучения, что позволит в полной мере реализовать его мощный педагогический потенциал для воспитания гармонично развитой, творческой и компетентной личности.

Список литературы

1. Aleixo P.A., Matkin D., Kilby L. What do teachers think about the educational role of comic books?: A qualitative analysis // *Studies in comics*. 2020. Vol. 11. Iss. 2. pp. 387-404.
2. Агаева О.В. Обучение диалогической речи на уроках английского языка // *Актуальные задачи педагогики: мат. I Межд. науч. конф. (декабрь 2011 г., Чита)*. Чита: Молодой ученый, 2011. С. 92-94.

3. Булдакова Ю.В., Шишкин Д.А. Комикс в России: трансмедийный нарратив и издательские стратегии // Текст. Книга. Книгоиздание. 2020. № 23. С. 82-96.
4. Григорьева Е.Н., Абрамова А.Г., Леонтьева Л.Е. Обучение диалогической речи с помощью комиксов на занятиях по английскому языку в вузе // Вестник ЧГПУ им. И.Я. Яковлева. 2023. № 3(120). С. 15-20.
5. Выготский Л.С. Мышление и речь. М.: АСТ, 2024. 576 с.
6. Выготский Л.С. Педагогическая психология. Под ред. В.В. Давыдова. М.: АСТ: Астрель, 2008. 670 с.
7. Григорьева Н.Ю. Комикс как креолизованный текст // Вестник ЮУрГУ. Серия: Лингвистика. 2013. № 1. С. 88-91.
8. Куликова Н.Э. Комикс как вид визуального искусства // Огарев-Online. 2019. № 13(134). С. 1-4.
9. Пахомова Е.В. Развитие навыков и умений диалогической речи у младших школьников на основе игровой и проектной технологий в рамках реализации ФГОС // Мастерство педагога: от вопросов к решениям: мат. II Всеросс. науч.-прак. конф. с межд. участ. (30 октября 2020 г., Чебоксары). Под ред. О.Н. Широкова. Чебоксары: Центр научного сотрудничества «Интерактив плюс», 2020. С. 72-75.
10. Рунеева А.М. Использование комиксов как средство развития диалогической речи на уроках английского языка // Молодой ученый. 2025. № 24(575). С. 273-275.
11. Скалкин В.Л. Обучение диалогической речи (на материале английского языка). Киев: Радянська школа, 1989. 158 с.
12. Apostolou D., Linardatos G. Cognitive load approach to digital comics creation: A student-centered learning case // Appl. Sci. 2023. Vol. 13. Iss. 13. pp. 1-19.
13. Storyboard That. Tally Chart Worksheets // storyboardthat.com. 2024.
14. Issa S. Comics in the English Classroom: A Guide to Teaching Comics across English Studies // Journal of graphic novels and comics. 2018. № 9(4). pp. 310-328.

Creative and visual pedagogy: formation of university students' communicative competence based on comic book technology

Malika Ya. Elzhurkaeva

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the Department of European Languages
Chechen State Pedagogical University
Grozny, Russia
Eldzurkaeva@chspu.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Diana N. Bataeva

Assistant Professor of the English Language Department
A.A. Kadyrov Chechen State University
Grozny, Russia
Bataeva@chesu.ru
ORCID 0000-0000-0000-0000

Received 09.03.2024

Accepted 29.04.2024

Published 30.05.2024

UDC 37.035.2

DOI 10.25726/q6347-5542-5095-t

EDN BGMRNX

VAK 5.8.7. Methodology and technology of vocational education (pedagogical sciences)

OECD 05.03.HE. EDUCATION, SPECIAL

Abstract

In the modern educational environment, traditional methods of teaching dialogical speech in a foreign language demonstrate insufficient effectiveness, forming rigid speech skills among students who are not ready for spontaneous communication. The relevance of the research is dictated by the need to move from reproductive techniques to constructivist ones that meet the cognitive characteristics of the «digital generation». The aim of the work is to experimentally prove that the use of comic book creation technology based on the principles of visual pedagogy and an activity-based approach is an effective tool for the integrated formation of foreign language communicative competence and related flexible skills among university students. As part of the pedagogical experiment, a control group was formed that studied according to the traditional methodology, and an experimental group that actively used the online platform StoryboardThat to create their own comics. The research methodology included pre- and post-testing to assess the dynamics of speech skills development (vocabulary, grammar, pragmatics), as well as questionnaires to measure the level of educational motivation and self-assessment of creative abilities. A qualitative analysis of the comics created by the students was carried out to assess the depth of assimilation of the material and the development of storytelling skills. The discussion of the results confirms that the comic book is not just an illustration, but a full-fledged pedagogical technology. The visual series reduces cognitive load, and the creative process of creating a plot and dialogues transforms students from passive recipients of knowledge into active constructors of their own learning experience. This technology contributes to the development of a whole range of competencies of the 21st century: communication, collaboration, creativity and critical thinking. It forms educational autonomy and changes the role of the teacher to a facilitator, which corresponds to modern trends in pedagogy. The method has a high potential for interdisciplinary application and can be integrated into project-based learning.

Keywords

comics, English, StoryboardThat, digitalization, Internet resource, dialogic speech.

References

1. Aleixo P.A., Matkin D., Kilby L. What do teachers think about the educational role of comic books?: A qualitative analysis // *Studies in Comics*. 2020. Vol. 11. Iss. 2. pp. 387-404.
2. Agaeva O.V. Teaching dialogical speech in English lessons // *Current Issues of Pedagogy: Proc. of the I Int. Scientific Conf. (December 2011, Chita)*. Chita: Young Scientist, 2011. pp. 92-94.
3. Buldakova Yu.V., Shishkin D.A. Comics in Russia: transmedia narrative and publishing strategies // *Text. Book. Book Publishing*. 2020. No. 23. pp. 82-96.
4. Grigorieva E.N., Abramova A.G., Leontyeva L.E. Teaching dialogical speech through comics in English classes at university // *Bulletin of Chuvash State Pedagogical University named after I.Ya. Yakovlev*. 2023. No. 3(120). pp. 15-20.
5. Vygotsky L.S. *Thinking and Speech*. Moscow: AST, 2024. 576 p.
6. Vygotsky L.S. *Educational Psychology*. Edited by V.V. Davydov. Moscow: AST: Astrel, 2008. 670 p.
7. Grigorieva N.Yu. Comic as a creolized text // *Bulletin of South Ural State University. Series: Linguistics*. 2013. No. 1. pp. 88-91.
8. Kulikova N.E. Comic as a type of visual art // *Ogarev-Online*. 2019. No. 13(134). pp. 1-4.
9. Pakhomova E.V. Development of dialogical speech skills in primary school children based on play and project technologies within the framework of implementing the Federal State Educational Standard // *Mastery of the Teacher: from Questions to Solutions: Proc. of the II All-Russian Scientific-Practical Conf. with*

Int. Participation (October 30, 2020, Cheboksary). Edited by O.N. Shirokov. Cheboksary: Center for Scientific Cooperation "Interactive Plus", 2020. pp. 72-75.

10. Runeeva A.M. Using comics as a means of developing dialogical speech in English lessons // Young Scientist. 2025. No. 24(575). pp. 273-275.

11. Skalkin V.L. Teaching dialogical speech (based on the material of the English language). Kiev: Radianska Shkola, 1989. 158 p.

12. Apostolou D., Linardatos G. Cognitive load approach to digital comics creation: A student-centered learning case // Applied Sciences. 2023. Vol. 13. Iss. 13. pp. 1-19.

13. Storyboard That. Tally Chart Worksheets // storyboardthat.com. 2024.

14. Issa S. Comics in the English Classroom: A Guide to Teaching Comics across English Studies // Journal of Graphic Novels and Comics. 2018. No. 9(4). pp. 310-328.