

**Кондратьева Ирина Германовна** -  
кандидат педагогических наук,  
доцент,  
Казанский федеральный университет,  
420008, Россия, Казань,  
Кремлевская, 18  
E-mail: [irina.kondrateva.67@mail.ru](mailto:irina.kondrateva.67@mail.ru)

**Kondrateva Irina Germanovna** -  
PhD in Education,  
Associate Professor,  
Kazan Federal University,  
18 Kremlyovskaya Str.,  
Kazan, 420008, Russian Federation.  
E-mail: [irina.kondrateva.67@mail.ru](mailto:irina.kondrateva.67@mail.ru)

Поступила в редакцию 15.11.2018.  
Принята к публикации 10.12.2018.

УДК 81

**РЕАЛИЗАЦИЯ ИНТЕГРИРОВАННОГО  
ПРЕДМЕТНО-ЯЗЫКОВОГО ПОДХОДА ПОСРЕДСТВОМ  
ВОЗОБНОВЛЕНИЯ РАБОТЫ НАД ПРОЕКТОМ ПО МЕРЕ ОСВОЕНИЯ  
ИНЫХ ДИСЦИПЛИН**

*Д.А. Алексеева*

*alexeeva.collect@gmail.com*

***Саратовский национальный исследовательский государственный  
университет имени Н.Г. Чернышевского, г. Саратов, Россия***

**Аннотация.** В статье рассматривается пример реализации междисциплинарного и интегрированного предметно-языкового (CLIL) подходов к обучению английскому языку студентов высших учебных заведений посредством проектной деятельности в рамках дисциплины «Иностранный язык» и совершенствования конечного продукта по мере освоения студентами материала дисциплин основного образовательного цикла. Работа со студентами 1 курса факультета компьютерных наук и информационных технологий ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского» по созданию обучающей игры “The Power of Knowledge” («Сила знаний»), направленной на закрепление навыков употребления времен английского глагола, велась с учетом развития у студентов компетенций в рамках компетентностной модели обучения, а именно компетенции УК 4 и УК 5. Особое внимание уделяется роли преподавателя во время различных стадий работы над проектом и при подготовке к его защите. В статье подробно рассматриваются этапы создания проекта, его результаты, усовершенствование и применение на практике. Приведены иллюстрации эволюции

внешнего вида игры; описаны изменения в концепции игры после ее апробации; указаны дальнейшие пути ее усовершенствования.

**Ключевые слова:** проектная деятельность, компетентностная модель обучения, CLIL.

**Для цитирования:** Алексеева Д.А. Реализация интегрированного предметно-языкового подхода посредством возобновления работы над проектом по мере освоения иных дисциплин // Казанский лингвистический журнал. 2018, том 1, № 4 (4). С. 81–93.

## THE IMPLEMENTATION OF CLIL METHOD THROUGH THE ADVANCING OF THE PROJECT WORK ALONGSIDE WITH THE STUDENTS' ACQUAINTANCE OF OTHER DISCIPLINES

*D.A. Alexeeva*

*alexeeva.collect@gmail.com*

*Saratov State University, Saratov, Russia*

**Abstract** The article describes the implementation of such approaches to teaching English to university students as the interdisciplinary method and content and language integrated learning (CLIL) through the project work that had several stages of development as the students were acquainting knowledge and skills within the main educational cycle disciplines. The supervising of the project work was conducted by the lecturers of Saratov State University with the intention to activate and develop several competences within the competence learning model. The first year students of the Faculty of Computer Science and Information Technologies created an education game called “The Power of Knowledge”, which is aimed at drilling English tenses. The paper is focused on supervising and assisting students’ work on the project and the ways to get students ready to present their project work to the jury. The stages of the project work, its results, advancing of complexity, development, and implementation are briefly overviewed. After the implementation, severe changes were made in the game’s concept. The article contains pictures of how the game was changing in process and the ideas on the future development of the game.

**Keywords:** project work, competence learning model, CLIL.

**For citation:** Alexeeva D.A. The implementation of CLIL method through the advancing of the project work alongside with the students’ acquaintance of other disciplines // Kazan linguistic journal. 2018. Vol. 1, No. 4 (4). Pp. 81–93.

Согласно последнему поколению основных регулятивных документов системы высшего профессионального образования, которыми являются Основная образовательная программа (ООП) и Федеральный государственный стандарт (ФГОС), методологической основой содержания современного высшего образования является компетентностная модель обучения, а целью

освоения дисциплин, входящих в состав ООП, становится формирование ряда универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций.

В рамках проектной деятельности по дисциплине «Иностранный язык» следует учитывать компетенции УК 4 (способность осуществлять деловую коммуникацию в устной и письменной формах на государственном языке Российской Федерации и иностранном языке) и УК 5 (способность воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах), т. е. владение языком на уровне, необходимом для того, чтобы выпускники высших учебных заведений могли эффективно использовать иностранный язык в профессиональных целях.

Для формирования указанных компетенций и облегчения интеграции лингвистических навыков выпускаемых специалистов в их профессиональную деятельность, ряд отечественных исследователей (И.В. Слесаренко, О.Б. Бессерт, И.В. Попова, М.М. Степанова, Ю.В. Панова [3]) считают необходимым использование принципа междисциплинарности при составлении рабочих программ в вузах. В зарубежной методике преподавания иностранных языков понятие «междисциплинарность» связано с применением интегрированного предметно-языкового подхода (CLIL), предложенного Дэвидом Маршем в 1994 и обозначающего учебные ситуации, в которых все учебные предметы или часть предметов преподаются на иностранном языке для одновременного изучения предмета и иностранного языка [8].

Наиболее простым способом реализации интегрированного предметно-языкового подхода является проектная деятельность, когда перед студентами ставится такая прикладная задача, для решения которой им требуется привлечь навыки, полученные в рамках дисциплин основного образовательного цикла.

Групповая работа над проектом стимулирует развитие социальных навыков, что актуально, учитывая индивидуализм, являющийся одной из характерных черт представителей современного поколения студентов и иногда выступающий препятствием на пути к успешной командной работе

[Шилова 2016, с. 493], а «работа в парах/группах (или согласно определению В.К. Дьяченко – диалогических сочетаниях) в значительной степени отвечает потребностям современного поколения студентов, принадлежащих к так называемому поколению Y или поколению Миллениум» [6, с. 376].

Преподаватели факультета иностранных языков ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского» при поддержке Управления международного сотрудничества и интернационализации вуза организовали ежегодный Фестиваль междисциплинарных проектов «Учимся играя», проводимый в рамках Международной недели науки и мира и позволяющий сохранить соревновательный компонент, а также обеспечить совместную работу студентов разных специальностей и курсов [4, с. 253].

Рассмотрим один из проектов, представленный на фестивалях 2017 и 2018 годов (в модифицированном виде), в рамках которого студенты факультета компьютерных наук и информационных технологий СГУ создали проект обучающей игры “The Power of Knowledge” («Сила знаний»), направленной на закрепление навыков употребления времен английского глагола.

На фестиваль 2017 года был представлен пилотный вариант игры, в работе над которым принимали участие четыре студента разных направлений подготовки факультета компьютерных наук и информационных технологий под руководством двух преподавателей кафедры английского языка и межкультурной коммуникации факультета иностранных языков и лингводидактики.

За 6 недель реализации проекта студенты сами выбрали и реализовали способы тренировки грамматических и лексических явлений; разработали тематику, дизайн, образы. Им пришлось самостоятельно освоить некоторые из программ, которые потребовались им для написания игры, таким образом, студенты не только применили знания в области программирования и дизайна,

усвоенные в рамках профильных дисциплин, но и научились формулировать промежуточные задачи и искать пути их решения.

Для начала в качестве материала был выбран раздел грамматики «Времена группы Simple», что позволило студентам осуществить написание игры (т. е. отработать и совершенствовать навыки программирования и дизайна) параллельно с анализом и систематизацией лингвистической информации (т.е. самостоятельно сформулировать правила употребления времен с учетом размера и вида диалогового окна, найти или составить примеры для отработки правил) и развитием коммуникационных навыков (работа в коллективе, исполнение разных социальных ролей в рамках проекта: координатор проектной группы, программист, дизайнер и т.д.).

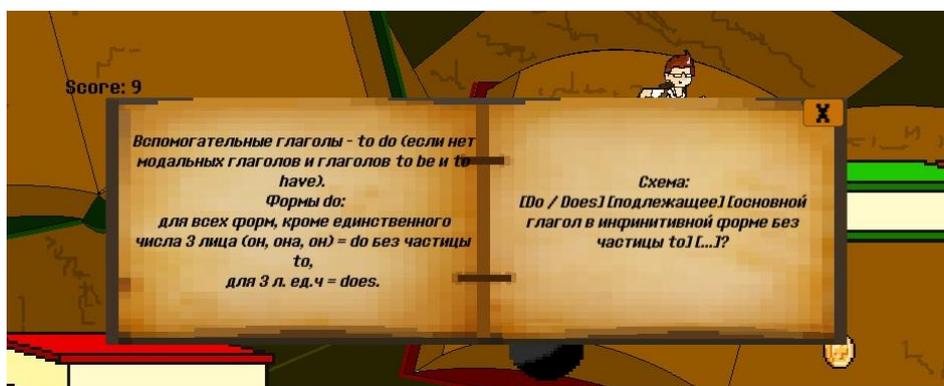
Так как студенты, работавшие над проектом, учились на тот момент на 1 курсе, то нами было решено за целевую аудиторию взять студентов первого курса, соответственно, дизайн и концепция создавалась с расчетом на целевую аудиторию 17-19 лет. Дизайн игры был создан с применением графического редактора Adobe Photoshop CS3 и программы Pro Motion NG), работа осуществлялась на языке C#, в силу мультиплатформенности и удобства, в пользовании был выбран игровой движок Unity.

Сюжет игры построен на том, что первокурсник Федор видит кошмарный сон о предстоящей сдаче экзамена по иностранному языку. Для персонажа прорисовывались отдельно движения (бег, прыжки, дыхание), учитывалась светотень.



*Рис. 1. Создание главного персонажа игры – первокурсника Федора.  
Pic. 1. The creation of a freshman Fyodor, the main character of the game.*

Начальным этапом стала проработка персонажа, его движений и анимации. Затем прорабатывался окружающий мир и предметы: платформы, ловушки, а также система записок, которая позволяет игроку изучать правила английского языка в процессе набора очков на каждом уровне. Сама организация системы записок построена максимально наглядно: слева приводится основное правило в виде тезисов, порядок расположения которых соблюдается во всех записках. Справа – краткая схема построения предложения. На каждом уровне рассматривается одна временная форма. Схемам построения утвердительных, отрицательных и вопросительных предложений отводятся отдельные книги-записки.



*Рис. 2. Книги-записки.*

*Pic. 2. Books with instructions.*

Федор бегаёт и прыгает по дорожке из учебников, на фоне типичный рабочий стол студента: книги, конспекты, канцелярские принадлежности. Фон в приглушенных золотисто-коричневых цветах рассчитан на аллюзию к старым библиотекам. Задний фон не содержит ярких цветов для создания плановости в игре. Учебники, из которых сложена платформа для передвижения персонажа, намеренно выполнены в более ярких тонах, чтобы пользователю было удобнее ориентироваться в пространстве игры.

В конце каждого уровня Федор сражается с боссом-монстром. Монстры выполнены в разных цветах, для обозначения уровней сложности вопросов.



*Рис. 3. Федор сражается с боссом.*

*Pic. 3. Fyodor faces the Boss.*

Во время прохождения уровня Федор собирал монеты, из которых складываются его жизни. Это страховка при ошибке в битве с монстром.

Последняя неделя реализации проекта состояла в анализе результатов. После оценки руководителя проекта, был проведен социальный эксперимент – апробация результатов на студентах 1 курса факультета компьютерных наук и информационных технологий СГУ. Были внесены изменения в дизайн игры в рамках цветового решения, и был полностью заменен фон, лингвистическое наполнение признано релевантным.

Для подготовки к презентации проекта на конкурсе студенты-исполнители проекта ознакомились с основными требованиями к презентации материала на английском языке, вводными словами и оборотами, разбирали выступления спикеров на платформе TED в качестве примеров.

По результатам конкурса проекту “The Power of Knowledge” («Сила знаний») был присвоен диплом 1 степени, студенты получили комментарии и пожелания членов жюри, среди которых были и преподаватели профильных дисциплин.

Для фестиваля 2018 года проект был существенно переделан в виду того, что, как оказалось, часть студентов испытывала затруднения с прохождением уровней не по части языка, а потому что «срывалась» с платформы и не успевала перепрыгивать ловушки, т. е. часть усилий тратилась на само прохождение уровня, что не соответствовало обучающей цели игры.

В обновленной игре герой ходит по лесу. Вместо монстров встречается с другими персонажами, которым помогает. Собираение монет заменено на три жизни, которые отображаются стандартно в левом верхнем углу.

Было решено сконцентрироваться на лингвистическом аспекте, в связи с чем были введены лексические карточки, которые герой собирает при прохождении уровня и использует в последующих заданиях.



*Рис. 4. Лексические карточки.*

*Pic. 4. Vocabulary cards.*

Видоизменена проверка знаний, например, теперь Федор ловит нужные предметы, что позволяет сохранить игровую составляющую игр-приключений без потери «жизней» на неязыковую составляющую.



*Рис. 5. Пример выполнения задания в новой игре.*

*Pic. 5. An example of Fyodor doing the challenge.*

В связи с тем, что игра ориентирована на уровень владения языком А1–А2+ (согласно «Общеввропейской шкале уровней владения иностранным языком»), и исходя из опыта прошлого года, было решено формулировать задания на русском языке.

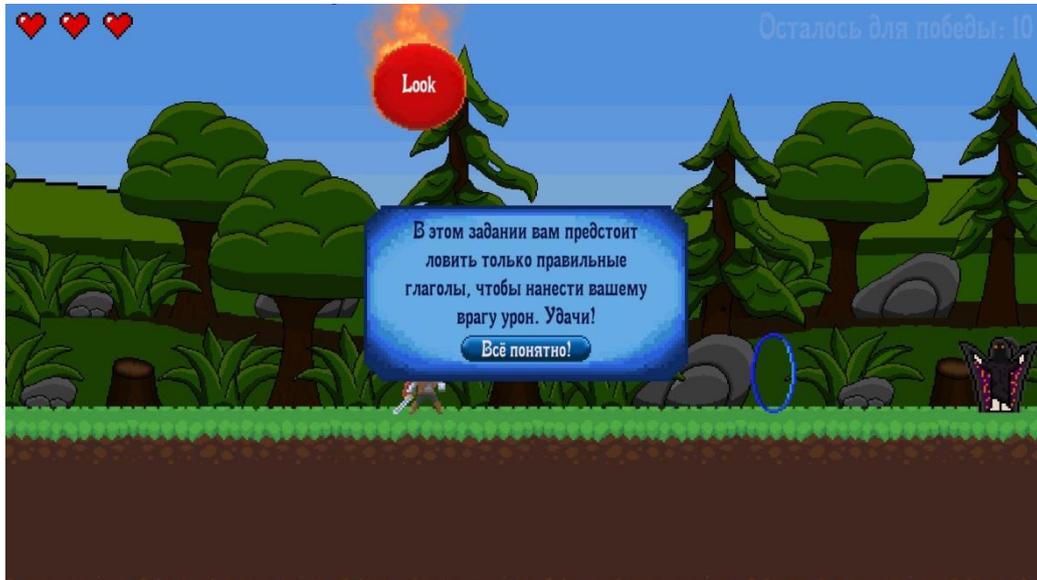


Рис. 6. Пример задания в новой игре.

Рис. 6. An example of a challenge in the new version of the game.

В дальнейшем планируется ввести в игру возможность выбора уровня владения иностранным языком. На уровне В1+ ввести терминологию в лексические карточки, для её лучшего и более легкого усвоения, так как «the new meaning is not necessarily connected with the original one by some actually existing features, but usually lays on our notion of the first object. That is why sometimes it is hard to see the semantic links between the first and the second (metaphorical) meaning of the word» [7, p. 201].

Помимо этого, студенты во время апробации выразили свою заинтересованность в сленге, что весьма логично, так как он «за счет своей динамичности и отсутствия “энциклопедичности”, отражает живую и более современную картину взаимодействия человека с миром» [1, с. 80]. Возможно, будет введена дифференциация по уровню формальности (formal and informal English), так как «многие литературные жанры имеют, соответственно, две

реализации; прописываются отдельные правила для написания писем, отчётов, заметок и эссе в этих двух стилях» [1, с. 252].

Отзывы студентов, участвующих в создании проекта, тех, кто был приглашен для ее апробации, успешное внедрение игры в учебный процесс в рамках дисциплины «Иностранный язык» и высокие оценки преподавателей по профильным предметам позволяют сделать вывод, что подобная форма работы вызывает большой интерес у студентов и обладает значительным образовательным и развивающим потенциалом.

### Литература

1. *Алексеева Д.А.* Метафорические номинации, характеризующие человека (на основе лексики семантического поля «Имущественные и товарно-денежные отношения») // Социо- и психолингвистические исследования: Научный журнал. Пермь: Пермский государственный научно-исследовательский университет. Вып.1. 2013. С. 78–80.

2. *Алексеева Д.А.* Финансово-экономические метафоры в английском сленге // Известия Саратовского университета. Серия Филология. Журналистика. Т. 16. Вып. 3. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2016. С. 252–255.

3. *Иноземцева К.М., Крупченко А.К.* Методология междисциплинарного иноязычного образования специалиста // Языковое образование сегодня – векторы развития: Сборник трудов конференции. Екатеринбург: Урал. гос. пед. ун-т, 2014. С. 102–116.

4. *Кубракова Н.С., Шилова С.А.* Использование ИКТ в воспитательной и профориентационной работе // Информационные технологии в образовании: Материалы VII Всерос. научно-практ. конф. Саратов: ИЦ «Наука», 2015. С. 252–255.

5. *Шилова С.А.* Актуализация и совершенствование навыков говорения посредством парной и групповой форм работы // Иностранные языки в контексте межкультурной коммуникации: Материалы докладов VIII Международной конференции «Иностранные языки в контексте

межкультурной коммуникации (25-26 февраля 2016 года). Саратов: ИЦ «Наука», 2016. С. 491–497.

6. *Шилова С.А.* Формирование гибких навыков средствами микрогрупповых форм работы при обучении иностранному языку в вузе // Известия Саратовского университета. Новая серия. Акмеология образования. Психология развития. Т. 6. № 4. 2017. С. 374–380.

7. *Alexeeva D.A.* Terminology as a source of metaphors // Проблемы оптической физики и биофотоники. SFM-2016: материалы Международного симпозиума и Международной молодежной научной школы Saratov Fall Meeting 2016 / под. ред. Г.В. Симоненко, В.В. Тучина. Саратов: Изд-во “Новый ветер”, 2016. С. 201–203.

8. *Marsh D.* CLIL: An interview with Professor David Marsh // URL: [http://www.unifg.it/sites/default/files/allegatiparagrafo/21-01-2014/marsh\\_d.\\_interview\\_on\\_clil.pdf/](http://www.unifg.it/sites/default/files/allegatiparagrafo/21-01-2014/marsh_d._interview_on_clil.pdf/) (дата обращения: 20.12.2018).

### References

1. Alexeeva, D.A. (2013). *Metaforicheskie nominacii, harakterizuyushchie cheloveka (na osnove leksiki semanticheskogo polya “Imushchestvennye i tovarno-denezhnye otnosheniya”)* [Metaphorical Nominations Describing the Person (Based on the Semantic Field “Property and Commodity-monetary Relations”)] // Socio- i psiholingvisticheckie issledovaniya. Perm’: Permskij gosudarstvennyj nauchno-issledovatel’skij universitet. Vyp.1. pp. 78–80. (In Russian)

2. Alexeeva, D.A. (2016). *Finansovo-ehkonomicheskie metafory v anglijskom slenge* [Financial and Economic Metaphors in the English Slang] // Izvestiya Saratovskogo universiteta. Seriya Filologiya. Zhurnalistika. T. 16, vyp. 3. Saratov: Izd-vo Sarat. un-ta, pp. 252–255. (In Russian)

3. Inozemceva, K.M., Krupchenko, A.K. (2014). *Metodologiya mezhdisciplinarnogo inoyazychnogo obrazovaniya specialista* [Methodology of Interdisciplinary Foreign Language Specialist Education] // YAzykovoe

obrazovanie segodnya – vektory razvitiya: Sbornik trudov konferencii. Ekaterinburg: Ural. gos. ped. un-t, pp. 102–116. (In Russian)

4. Kubrakova, N.S., Shilova, S.A. (2015). *Ispol'zovanie IKT v vospitatel'noj i proforientacionnoj rabote* [The Use of ICT in Educational and Vocational Guidance Work] // *Informacionnye tekhnologii v obrazovanii: Materialy VII Vseros. nauchno-prakt. konf.* Saratov: Izdatel'skij centr "Nauka", pp. 252–255. (In Russian)

5. Shilova, S.A. (2016). *Aktualizaciya i sovershenstvovanie navykov govoreniya posredstvom parnoj i gruppovoj form raboty* [Activation and Improvement of Speaking Skills through Pair and Group Work] // *Inostrannye yazyki v kontekste mezhkul'turnoj kommunikacii: Materialy dokladov VIII Mezhdunarodnoj konferencii «Inostrannye yazyki v kontekste mezhkul'turnoj kommunikacii (25–26 fevralya 2016 goda).* Saratov: Izdatel'skij centr "Nauka", pp. 491–497. (In Russian)

6. Shilova, S.A. (2017). *Formirovanie gibkih navykov sredstvami mikrogruppovyh form raboty pri obuchenii inostrannomu yazyku v vuze* [Developing Soft Skills through Group Work within the Framework of Teaching English at University] // *Izvestiya Saratovskogo universiteta. Novaya seriya. Akmeologiya obrazovaniya. Psihologiya razvitiya.* T. 6. № 4. Pp. 374–380. (In Russian)

7. Alexeeva, D.A. (2016). *Terminology as a source of metaphors* // *Problemy opticheskoy fiziki i biofotoniki. SFM-2016: materialy Mezhdunarodnogo simpoziuma i Mezhdunarodnoj molodezhnoj nauchnoj shkoly Saratov Fall Meeting 2016 / pod. red. G.V. Simonenko, V.V. Tuchina.* Saratov: Izd-vo "Novyj veter", pp. 201–203. (In English)

8. Marsh, D. *CLIL: An interview with Professor David Marsh* // URL: [http://www.unifg.it/sites/default/files/allegatiparagrafo/21-01-2014/marsh\\_d.\\_interview\\_on\\_clil.pdf/](http://www.unifg.it/sites/default/files/allegatiparagrafo/21-01-2014/marsh_d._interview_on_clil.pdf/) (accessed: 20.12.2018). (In English)

**Авторы публикации****Authors of the publication***Алексеева Дина Алексеевна –**преподаватель,**ФГБОУ ВО «Саратовский национальный  
исследовательский государственный**университет имени Н.Г. Чернышевского»,  
410012, Россия, Саратов, Астраханская,  
83.**E-mail: alexeeva.collect@gmail.com**Alexeeva Dina Alekseyevna –**lecturer,**Saratov State University,**83 Astrakhanskaya Str., Saratov,  
410012, Russian Federation.**E-mail: alexeeva.collect@gmail.com***Поступила в редакцию 15.11.2018.****Принята к публикации 10.12.2018.****УДК 372:881.1****ЛИНГВОДИДАКТИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ СРЕДСТВ  
ИНФОРМАТИЗАЦИИ ОБРАЗОВАНИЯ*****Н.Е. Есенина****nataliayesenina@yandex.ru***Рязанский государственный радиотехнический университет, г. Рязань,  
Россия**

**Аннотация.** Развитие комплексной информатизации и интенсификации иноязычной подготовки независимо от уровня образования и его профильной направленности зависит от полноценной реализации лингводидактических возможностей средств информатизации образования. Отдельные возможности средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) отражены в работах зарубежных и отечественных учёных. Так, справедливо отмечено, что перспективными с точки зрения обучения иностранным языкам являются такие технические средства информатизации образования, как мультимедиа, гипертекст, гипермедиа, телекоммуникации и виртуальная реальность, обладающие уникальными функциональными возможностями. Однако лингводидактические возможности средств информатизации образования анализируются эпизодически и вне контекста их функциональных возможностей. Цель данной работы заключается в формулировании лингводидактических возможностей средств информатизации образования во взаимосвязи с функциональными возможностями технических средств мультимедиа, гипертекст, гипермедиа, телекоммуникации, виртуальная реальность, раскрытии лингводидактического потенциала технических средств и обосновании взаимозависимости между ИКТ и речевой коммуникации. В качестве результата представлен лингводидактический анализ функциональных возможностей перечисленных выше технических средств информатизации образования, взятых по отдельности. Были выявлены