

Научная статья

УДК 811:34

DOI: 10.25683/VOLBI.2026.74.1575

Ekaterina Sergeevna Kolesnik

Senior Lecturer of the Department of General Humanitarian and Socio-Economic Disciplines, Crimean Law Institution (branch) of the University of the Prosecutor's Office of the Russian Federation
Simferopol, Russian Federation
ekaterinakolesnik258@gmail.com

Anastasia Vitalyevna Bezrodnaya

2nd year student of the Law Faculty, field of training 40.05.04 — Judicial and Prosecutor's Activity, Crimean Law Institution (branch) of the University of the Prosecutor's Office of the Russian Federation
Simferopol, Russian Federation
nastya.bezrodnaya.07@bk.ru

Екатерина Сергеевна Колесник

старший преподаватель кафедры общегуманитарных и социально-экономических дисциплин, Крымский юридический институт (филиал) Университета прокуратуры Российской Федерации
Симферополь, Российская Федерация
ekaterinakolesnik258@gmail.com

Анастасия Витальевна Безродная

студент II курса юридического факультета, направление подготовки 40.05.04 — Судебная и прокурорская деятельность, Крымский юридический институт (филиал) Университета прокуратуры Российской Федерации
Симферополь, Российская Федерация
nastya.bezrodnaya.07@bk.ru

ПРИМЕНЕНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗАНЯТИЯХ ПО ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ В СФЕРЕ ЮРИСПРУДЕНЦИИ В ВЫСШЕЙ ШКОЛЕ

5.8.7 — Методология и технология профессионального образования

Аннотация. В условиях глобализации юридической практики возрастает потребность в специалистах, владеющих профессиональной межкультурной коммуникацией. Цель представленного в статье исследования заключается в теоретическом обосновании и практической апробации системы игровых технологий, направленных на повышение эффективности обучения иностранному языку студентов юридических специальностей. Научная новизна исследования состоит в конкретизации понятия «игровые технологии в юридическом иноязычном образовании» и в разработке и экспериментальной проверке эффективности иноязычных профессионально ориентированных игр, которые применяются в ходе практических занятий по иностранному языку у будущих прокурорских работников. В статье подтверждается, что применение гибких форм обучения позволяет адаптировать методику под различные профили права и уровни подготовки. Внедрение игровых форм обучения повышает мотивацию и вовлеченность студентов, способствует прочному усвоению юридической лексики и концепций на иностранном языке, развивает коммуникативные навыки, аргументацию и командную работу, улучшает способность

применять правовые нормы в межкультурном контексте. Авторы приходят к выводу, что разработанный комплекс профессионально ориентированных игр способствует преодолению трудностей у студентов, с которыми они сталкиваются в ходе изучения иностранного языка, повышению уровня иноязычной профессионально-коммуникативной компетенции, внутренней мотивации и эффективному усвоению профессионального материала. Значительное внимание в работе уделяется практическому применению результатов: предложенный комплекс профессионально ориентированных игр может быть непосредственно внедрен в образовательный процесс юридических вузов, использован при разработке учебных изданий, методических рекомендаций, а также в системе повышения квалификации преподавателей иностранного языка в сфере юриспруденции.

Ключевые слова: игровые технологии, иностранный язык, юриспруденция, образовательный процесс, высшая школа, профессиональная коммуникативная компетенция, мотивация студентов, преодоление трудностей при изучении иностранного языка, юридический английский, иноязычная подготовка юристов

Для цитирования: Колесник Е. С., Безродная А. В. Применение игровых технологий на занятиях по иностранному языку в сфере юриспруденции в высшей школе // Бизнес. Образование. Право. 2026. № 1(74). С. 551—556. DOI: 10.25683/VOLBI.2026.74.1575.

Original article

USE OF GAME-BASED TECHNOLOGIES IN TEACHING FOREIGN LANGUAGES IN JURISPRUDENCE HIGHER EDUCATION

5.8.7 — Methodology and technology of vocational education

Abstract. In the context of the globalization of legal practice, there is an increasing demand for specialists proficient in professional intercultural communication. The aim of this study is to

theoretically substantiate and practically test a system of gaming technologies designed to enhance the effectiveness of foreign language education for students in legal disciplines. The scientific

novelty lies in specifying the concept of game-based technologies in legal foreign language education and in the development and experimental verification of the effectiveness of foreign language professionally-oriented games used during practical foreign language classes for future prosecutors. The article confirms that the application of flexible teaching methods allows for the adaptation of techniques to various areas of law and levels of preparedness. The introduction of game-based forms of education enhances student motivation and engagement, facilitates the solid acquisition of legal vocabulary and concepts in a foreign language, develops communication skills, argumentation, and teamwork, and improves the ability to apply legal norms in an intercultural context. The authors conclude that the developed set of professionally-oriented games helps students overcome difficulties in learn-

ing a foreign language, enhances their level of foreign language professional communicative competence, internal motivation, and effective mastery of professional material. Considerable attention in this work is given to the practical application of the results: the proposed set of professionally-oriented games can be directly integrated into the educational process of law universities, used in the development of educational publications, methodological recommendations, and in the system of professional development for foreign language instructors in the field of jurisprudence.

Keywords: *game-based technologies, foreign language, jurisprudence, educational process, higher education, professional communicative competence, student's motivation, overcoming difficulties in learning a foreign language, legal English, foreign language training for lawyers*

For citation: Kolesnik E. S., Bezrodnaya A. V. Use of game-based technologies in teaching foreign languages in jurisprudence higher education. *Biznes. Obrazovanie. Pravo = Business. Education. Law.* 2026;1(74):551—556. DOI: 10.25683/VOLBI.2026.74.1575.

Введение

Современная система высшего образования ставит перед преподавателями иностранного языка в профессиональной сфере задачи не только в усвоении лексики и грамматики, но и в формировании иноязычных практико-ориентированных компетенций. В условиях глобализации юридической практики растет спрос на специалистов, обладающих умением осуществлять профессиональную межкультурную коммуникацию. Соответственно, **актуальность** темы обусловлена потребностью рынка труда в юридически грамотных специалистах и необходимостью активизации учебного процесса за счет вовлечения студентов в практико-ориентированную деятельность.

Изученность проблемы. В профессионально ориентированном обучении важна мотивация и осознание обучающимися важности профессионального иноязычного общения для будущей профессиональной деятельности.

Анализ современных научных работ демонстрирует, что Е. А. Курченкова [1] рассматривает особенности мотивации студентов университета к изучению иностранного языка и факторы, которые ее определяют. Автор выделяет внутреннюю и внешнюю мотивацию, а также предлагает методы, которые могут способствовать развитию положительной мотивации. Потенциал игровых технологий как средство повышения мотивации студентов к изучению иностранного языка в вузе исследовал Н. У. Амирхажиев [2] и пришел к выводу, что при проектировании игровых упражнений необходимо обеспечивать их направленность на комплексную активизацию познавательных, коммуникативных и личностных мотивов студентов.

Вопросы компетентного подхода в системе высшего образования, а также интерактивные формы обучения, в частности проектно-ориентированные технологии, нашли свое отражение в работах А. А. Сиротовой [3], П. В. Самылова [4], О. А. Шередекиной [5]

В своих исследованиях отечественные (С. В. Кудряшова [6], А. Ш. Габдуллина и А. В. Рубцова [7], Н. Иванова [8]) и зарубежные исследователи (П. Кабрера-Солано [9], К. М. Л. Де ла Круз, О. В. Т. Гебера, С. Дж. Н. Копайя [10]), выявляя подходы реализации игровых технологий и анализируя их эффективность, эмпирически доказали положительные результаты применения геймификации в процессе обучения студентов иностранному языку.

Однако вопрос адаптации игровых технологий к юридическому дискурсу (разработка игр для конкретных направлений подготовки) в современной компетентностной парадигме высшего образования требует систематизации.

Целесообразность разработки темы обусловлена необходимостью перехода от пассивного накопления лексического запаса к формированию устойчивых профессионально-коммуникативных компетенций. Игровой метод является одним из способов моделирования квазипрофессиональной деятельности учебно-воспитательного процесса, что отвечает требованиям федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования.

Цель исследования заключается в теоретическом обосновании и практической апробации системы игровых упражнений и симуляций, направленных на повышение эффективности обучения иностранному языку студентов юридических специальностей.

Для достижения поставленной цели были сформулированы следующие исследовательские **задачи**: изучить теоретико-методологические основы применения игровых технологий в обучении иностранным языкам; проанализировать специфику учебных потребностей студентов юристов в изучении английского языка; разработать комплекс игровых упражнений, направленных на развитие профессиональных компетенций будущих юристов; экспериментально проверить эффективность предложенных игровых технологий.

Методологию исследования составили теоретический (анализ научных трудов отечественных и зарубежных исследователей, методы обобщения, статистический и понятийный анализ) и эмпирический (включенное наблюдение, статистический метод обработки данных) методы.

Научная новизна исследования заключается в конкретизации понятия «игровые технологии в юридическом иноязычном образовании» как системно организованном наборе педагогических методов и цифровых/нецифровых игровых форм обучения, направленных на формирование и развитие профессионально-юридической языковой компетенции учащихся в процессе освоения иностранного языка и в разработке и апробации иноязычных профессионально ориентированных игр, которые применяются в учебной деятельности студентов, обучающихся по специальности 40.05.04 «Судебная и прокурорская деятельность».

Теоретическая значимость. Результаты исследования расширяют научно-методические представления о реализации интерактивного подхода для студентов неязыковых специальностей в высшей школе. Теоретически обоснован синтез лингвистического и правового компонентов в рамках игрового моделирования, что вносит вклад в теорию и методику профессионального образования.

Практическая значимость. Разработанный комплекс игровых заданий возможно непосредственно внедрить в учебный процесс юридических вузов. Материалы исследования могут быть использованы при составлении рабочих программ, учебных пособий и методических указаний по иностранному языку для студентов-юристов, а также на курсах повышения квалификации преподавателей.

Основная часть

Современное образование в сфере юриспруденции требует не только глубокого понимания правовых норм и принципов, но и владения иностранными языками, которые становятся неотъемлемым инструментом профессиональной деятельности востребованного юриста. В условиях глобализации и усиления международного сотрудничества, юристы все чаще сталкиваются с необходимостью работы с международными правовыми документами, взаимодействия с зарубежными коллегами, а также участия в международных мероприятиях. В связи с этим владение иностранным языком в сфере юриспруденции приобретает особую значимость, становясь важным компонентом профессиональной подготовки будущих юристов [11].

Формирование иноязычной коммуникативной компетенции в сфере юриспруденции, обеспечивающей готовность будущих специалистов к эффективному профессиональному взаимодействию на международной арене, является основной целью изучения иностранного языка юристами.

Образовательные цели курса иностранного языка для юристов концентрируются вокруг трех основных компонентов. Первый компонент — лексический — заключается в построении устойчивого запаса профессиональной терминологии. Второй, коммуникативный, направлен на отработку речевых умений, необходимых в практической юридической деятельности. Третий, аналитический, компонент фокусируется на формировании навыков работы с оригинальными правовыми текстами, требующими комплексного применения знаний языка и права [8].

Ключевым вызовом в образовательном процессе, по нашему мнению, служит вопрос учебной мотивации. Традиционные методы обучения часто не обеспечивают достаточного уровня вовлеченности и психологической готовности к иноязычному общению.

Со студентами Крымского юридического института (филиала) Университета прокуратуры Российской Федерации, обучающимися по специальности 40.05.04 «Судебная и прокурорская деятельность», было проведено анкетирование, составленное на основе теста-опросника Т. Д. Дубовицкой «Выявление направленности и уровня развития внутренней мотивации учебной деятельности обучающихся» [1]. Согласно его результатам (см. табл.), подавляющее количество студентов имеет средний или совсем низкий уровень мотивации учебной деятельности по изучению иностранного языка. Соответственно, большинство студентов заинтересовано в изучении иностранного языка, в приобретении важных профессиональных компетенций, которые помогут им в дальнейшем успешно осуществлять служебную деятельность.

Уровни развития внутренней мотивации учебной деятельности респондентов (N = 52)

Вид мотивации	Уровень	Значение	
		N	%
Внутренняя	Высокий	20	38,5
	Средний	17	32,7
	Всего	37	71,2
Внешняя	Средний	8	15,4
	Низкий	7	13,4
	Всего	15	28,8

Также существует ряд трудностей, с которыми сталкиваются обучающиеся при изучении иностранного языка в сфере юриспруденции, их можно разделить на три вида:

- лингвистические трудности;
- психологические трудности;
- организационные и методические проблемы.

К лингвистическим трудностям мы можем отнести сложную терминологию. В юридическом английском языке достаточно много узкоспециализированных терминов, которые не имеют прямого аналога в русском языке. В эту же группу трудностей относятся сложные грамматические конструкции, которые могут быть непривычны для студентов; отличия значений терминов в общем языке и в правовом контексте.

К психологическим трудностям можно отнести страх обучающегося допустить ошибку в устной и письменной речи; недостаточный уровень мотивации.

И, наконец, организационные и методические проблемы — они могут включать в себя трудности моделирования реальных профессиональных ситуаций в аудитории. К таким трудностям относятся разный уровень владения языком и юридических знаний обучающихся [12].

Именно игровые технологии позволяют повысить уровень внутренней мотивации и снизить показатель внешней мотивации среди студентов, преодолеть вышеперечисленные трудности и трансформировать учебный процесс, создавая условия для интеграционных процессов, среди которых особое значение приобретает взаимосвязь профессиональной и иноязычной подготовки.

Дидактический потенциал игровых методик многогранен. Прежде всего, они моделируют условия, приближенные к реальным профессиональным сценариям, позволяя будущим юристам апробировать теоретические знания [13]. Так, деловые игры, воссоздающие судебные заседания или общение с клиентами, выступление в качестве обвинителя, способствуют отработке навыков спонтанной речи и построения убедительной аргументации. Помимо этого, подобные форматы неизбежно требуют активного диалога между участниками, тем самым совершенствуя их коммуникативную компетенцию. Наконец, игровая составляющая помогает снять психологический барьер и снизить тревожность, что крайне важно при усвоении сложной терминологии и синтаксических конструкций правового поля [6].

Таким образом, внедрение игровых элементов продиктовано запросом на развитие ключевых профессиональных качеств: командного взаимодействия, творческого подхода к решению задач и оперативности в принятии решений. Эти компетенции приобретают все большую значимость в современной юридической отрасли, где успех определяется не только блестящей эрудицией, но и высоким уровнем социального интеллекта [9].

Согласно педагогическому толковому словарю, игра — это вид деятельности в условных ситуациях, ориентированной на воспроизведение и усвоение накопленного опыта, фиксированного в социально закрепленных способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры.

Немаловажно то, что данная форма деятельности направлена, в нашем случае, на усвоение лексического и грамматического материала, преодоление психологических барьеров через создание безопасной и мотивирующей среды, лингвистических сложностей через контекстуальное и осмысленное использование языка, решение организационно-методических задач через моделирование реальной практики, гибкость и формирование комплексных профессиональных компетенций. Именно поэтому очень важно применять на практических занятиях игровые технологии [10]. Под «игровой технологией» понимается совокупность методологических приемов, организационных форм и технических средств, используемых для активизации познавательной активности учащихся посредством игрового моделирования реальных ситуаций профессиональной деятельности. Также необходимо дать определение понятию «игровые технологии в юридическом иноязычном образовании» как системно организованный набор педагогических методов и цифровых/нецифровых игровых форм обучения, направленных на формирование и развитие профессионально-юридической языковой компетенции учащихся в процессе освоения иностранного языка.

Внедрение таких элементов, как головоломки, тематические квесты, профессионально-ориентированные игры вовлекают студентов в учебный процесс, снижают стресс и страх перед ошибками, позволяют смоделировать реальные жизненные ситуации и преодолевать барьеры в общении, развивать навыки коммуникации [14].

Обучающие игры можно разделить на две группы: языковые (фонетические, лексические, грамматические, орфографические) и коммуникативные (ролевые, творческие) [7].

Рассмотрим некоторые иноязычные профессионально ориентированные игры, внедренные в учебный процесс в ходе изучения дисциплины «Иностранный язык» по специальности 40.05.04 «Судебная и прокурорская деятельность»:

- настольная игра «Судебная монополия»;
- кроссворд «Преступления и преступники»;
- интерактивная игра “The Legal Game” («Правовая игра»);
- квест по станциям «Государственное устройство Российской Федерации, Великобритании и США»;
- викторина «Ложные друзья переводчика в юридическом английском языке»;
- анализ юридических кейсов (*Case Studies*);
- ролевая игра «Расследование преступления».

Настольная игра «Судебная монополия» была разработана на основе известной экономической игры «Монополия» и позволяет обучающимся закрепить знания, полученные о судебных системах Российской Федерации, Англии и США, а также развить логическое мышление в решении юридических вопросов. На игральном поле располагаются вместо названий улиц (предприятий, магазинов) суды, относящиеся к судебным системам вышеперечисленных стран. Попадая на определенный суд,

игрок(и) вытягивают карточку с его названием, где им предлагается ответить на вопрос о функциях суда, категориях дел, которые они рассматривают и т. д. Карточки «Шанс» содержат задания с переводом слов/предложений, игру «Объясни понятие».

Кроссворд «Преступление и наказание» представляет собой интерактивное лексическое упражнение, направленное на закрепление тематической лексики, совершенствование навыков перевода в игровой форме.

Интерактивная игра “The Legal Game” представляет собой презентацию с гиперссылками, при нажатии на которые, студенты видят вопросы того или иного уровня. Командам предлагаются задания трех уровней сложности по четырем темам. Студенты делятся на две команды и по очереди выбирают тему и количество очков. Первый уровень представляет собой перевод лексических единиц, на втором уровне студентам необходимо дать развернутые ответы на вопросы о содержании изученных источников права; третий уровень содержит предложения, которые необходимо перевести с русского языка на английский.

Квест по станциям «Государственное устройство Российской Федерации, Великобритании и США» разработан с целью повторения материала по вышеуказанной теме и совершенствования всех видов речевой деятельности. Перед прохождением станций, студенты делятся на две команды, выбирают капитана и определяются с названием.

Студентам необходимо пройти пять станций: «Факты», «Сопоставь и опиши», «Правда или ложь», «Аудирование», «Объясни». Рассмотрим задания каждой станции:

1. **Станция «Факты»:** в конверте лежат картинки, связанные с культурой, политикой Российской Федерации, США и Великобритании. Задача студентов — правильно распределить картинки в соответствии со странами и на английском описать их письменно или устно.

2. **Станция «Сопоставь и опиши»:** студентам понадобятся листы А4, клей и карточки с названием государственных учреждений и ветвей власти. Капитаны выбирают конверты с заданием: из карточек необходимо составить схему государственного устройства двух стран (США или Великобритании и Российской Федерации), описать органы, которые осуществляют законодательную, исполнительную и судебную власти.

3. **Станция «Правда или ложь»:** участникам раздаются карточки, на которых указано десять утверждений о ветвях власти, о государственном устройстве, партиях и источниках права. Задача студентов — определить, верны ли эти утверждения и исправить неверные.

4. **Станция «Аудирование»:** участники дважды прослушивают аудиозапись по теме и выполняют предложенные задания (клоуз-тест, ответы на вопросы, выявление ошибок в представленной расшифровке текста).

5. **Станция «Объясни»:** один участник от команды должен выбрать карточку со словом или словосочетанием на английском языке и показать его при помощи мимики, жестов и движений. Команды называют понятие на английском.

Викторина «Ложные друзья переводчика в юридическом английском» является отличным инструментом для изучения/повторения слов в английском языке, которые имеют двойное значение [4]. В целом изучение «ложных друзей переводчика» формирует у обучающихся профессиональную языковую осторожность. Рассмотрим несколько примеров:

Слово	General English	Legal English
fine	хорошо	штраф
custody	забота, присмотр	опека над детьми; содержание под стражей
party	вечеринка	сторона
breach	брешь (например, в стене)	нарушение (условий договора)
settlement	поселение	урегулирование спора, мировое соглашение

Если обучающийся не распознаёт эти различия, он может исказить смысл переведенного текста или предложения, приняв правовой термин за бытовое слово.

Анализ юридических кейсов на английском языке (Case Studies). Данная игра объединяет разбор реальных или моделируемых правовых ситуаций из уголовного или гражданского права с коммуникативной практикой на иностранном языке. Студентам необходимо изучить материалы кейса, дать правовую оценку и определить наказание за совершенные деяния. В некоторых случаях студентам может быть предложено по материалам кейса подготовить защиту и письменные заключения на английском, по итогам которых выбирается победившая сторона и дается версия решения на языке оригинала [5].

В процессе **ролевой игры «Расследование преступления»** студентам, работая в парах или небольших группах, необходимо представить, что в доме, где проходит вечеринка, совершено преступление, и их задача — собрать о нем информацию, разыграв интервью с помощью следующих фраз:

Policemen (possible questions)	Witnesses (possible answers)
What were you doing last night?	It was dark, cloudy and raining.
What the weather was like?	Talking, dancing, taking photos and eating.
Did you notice something interesting that night?	I was talking to my colleagues and some new acquaintances.
What was the time?	Loud voices and screams from outside.
What were you and your friend wearing?	I saw two men running through the garden when a ladder fell in the next house.
Where were you at 11 pm?	There were a lot of snacks and cocktails.
What did you eat and drink at the party?	I was wearing my red dress and my friend was wearing a T-shirt and jeans.
What did you see when you heard the noise?	It was about 10-11 pm.

Полицейские и свидетели могут задавать дополнительные вопросы и сообщать новую информацию.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Курченкова Е. А. Внутренняя и внешняя мотивация к изучению иностранного языка у студентов неязыковых направлений обучения университета // *Artium Magister*. 2024. Т. 24. № 2. С. 14—18.
2. Амирхажиев Н. У., Усманов Т. И. Игровые технологии как средство повышения мотивации студентов к изучению иностранных языков в вузе // *Управление образованием*. 2024. № 5-1. С. 67—75. DOI: 10.25726/k8718-6400-6878-i.
3. Сиротова А. А. Формирование интегрированной предметно-языковой компетентности обучающихся образовательных организаций высшего образования (на примере неязыковых направлений подготовки) : дис. ... канд. пед. наук. Саратов, 2021. 204 с.
4. Самылов П. В. Развитие профессиональных компетенций и интерактивная образовательная технология // *Человеческий капитал*. 2012. № 9(45). С. 94—99.
5. Шередекина О. А. Формирование прагматической компетенции у студентов юридических направлений подготовки на основе кейс-технологии (английский язык) : дис. ... канд. пед. наук. СПб., 2024. 234 с.
6. Кудряшова С. В. Использование игр при обучении юридическому иностранному языку // *Иностранные языки в контексте межкультурной коммуникации* : материалы докл. XIII Всерос. науч.-практ. конф. с междунар. участием. Саратов : Саратовский источник, 2021. С. 277—282.

Данная игра развивает навыки профессиональной коммуникации, критическое мышление и аналитические способности. Студентам необходимо выстраивать логические цепочки, анализировать имеющиеся факты и выдвигать версии, что полностью соответствует междисциплинарному подходу изучения иностранного языка [15].

Выводы

Применение игровых технологий на занятиях по иностранному языку для юристов — это перспективное направление, которое повышает качество обучения и готовит студентов к реальным профессиональным вызовам. Соответственно, должны быть созданы педагогические условия для применения игровых технологий в рамках формирования иноязычной профессиональной коммуникативной компетенции.

Анализ научных работ отечественных и зарубежных исследователей позволил сформулировать понятие «игровые технологии в юридическом иноязычном образовании» как системно организованный набор педагогических методов и цифровых/нецифровых игровых форм обучения, направленных на формирование и развитие профессионально-юридической языковой компетенции учащихся в процессе освоения иностранного языка.

Была проанализирована специфика учебных потребностей студентов-юристов в изучении английского языка и в соответствии с ними был разработан и экспериментально проверен комплекс профессионально ориентированных игр для студентов специальности 40.05.04 «Судебная и прокурорская деятельность».

Полученные результаты исследования в ходе анкетирования среди студентов, мониторинга оценивания их успеваемости, мотивации, позволяют сделать вывод об эффективности применения разработанных игр. Интеграция игровых технологий в учебный процесс в сочетании с традиционными методами позволяет создать интерактивную образовательную среду, способствующую преодолению основных трудностей студентов (сложность изучения терминологии, психологический барьер и недостаток мотивации), развитие критического мышления, языковой и профессиональной компетентности будущих специалистов, умения аргументировать и работать в команде [3].

Дальнейшие исследования в данной сфере могут быть направлены на разработку специализированных игровых модулей для различных отраслей права и анализ их долгосрочной эффективности.

7. Габдуллина А. Ш., Рубцова А. В. Геймификация в контексте современного иноязычного обучения студентов-бакалавров в высших школах // *Современные наукоёмкие технологии*. 2023. № 11 С. 98—103. DOI: 10.17513/snt.39827.
8. Ivanova N. Role Play Technology In The Future Lawyers' Professional Training // *Man, Society, Communication : Selected, peer reviewed papers from the International Scientific and Practical Conference*. European Publisher, 2021. Pp. 146—153. (European Proceedings of Social and Behavioural Sciences; vol. 108). DOI: 10.15405/epsbs.2021.05.02.18.
9. Cabrera-Solano P. Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction // *International Journal of Educational Methodology*. 2022. Vol. 8. Iss. 4. Pp. 719—729. DOI: 10.12973/ijem.8.4.719.
10. De La Cruz K. M. L., Gebera O. W. T., Copaja S. J. N. Application of Gamification in Higher Education in the Teaching of English as a Foreign Language // *Perspectives and Trends in Education and Technology : Selected Papers from ICITED 2021 / eds. A. Mesquita, A. Abreu, J. V. Carvalho*. Singapore : Springer, 2022. Pp. 323—341. (Smart Innovation, Systems and Technologies; vol. 256). DOI: 10.1007/978-981-16-5063-5_27.
11. Агошкова А. В., Чикилева Л. С., Агальцова Д. В. Иностранные языки в высшей школе: новая реальность : моногр. / под науч. ред. М. В. Мельничук, О. А. Калугиной. М. : Прометей, 2022. 368 с.
12. Колесник Е. С. Учебные трудности различной сложности в овладении английским языком студентами неязыковых специальностей // *Педагогическое искусство*. 2025. № 1. С. 55—59.
13. Гузикова В. В., Походзей Г. В. Обучение английскому юридическому языку в свете инновационных интерактивных технологий в неязыковом вузе // *Педагогическое образование в России*. 2024. № 6. С. 191—201.
14. Буравлев И. А. Инновационные методы преподавания английского языка специального назначения в техническом вузе // *Национальная ассоциация ученых*. 2021. № 63. Ч. 4. С. 21—23.
15. Козлова М. Н. К вопросу об использовании ролевой игры при обучении профессиональной коммуникации на иностранном языке студентов юридического факультета // *Мир науки, культуры, образования*. 2023. № 3(100). С. 257—259. DOI: 10.24412/1991-5497-2023-3100-257-259.

REFERENCES

1. Kurchenkova E. A. Internal and external motivation for studying a foreign language in non-linguistic students of university. *Artium Magister*. 2024;24(2):14—18. (In Russ.)
2. Amirkhazhiev N. U., Usmanov T. I. Gaming technologies as a means of increasing students' motivation to study foreign languages at the university. *Upravlenie obrazovaniem: teoriya i praktika = Education Management Review*. 2024; 5-1:67—75. (In Russ.) DOI: 10.25726/k8718-6400-6878-i.
3. Sirotova A. A. Formation of integrated subject-language competence of university students (on the example of non-linguistic areas of training). Diss. of the Cand. of Pedagogy. Saratov, 2021. 204 p. (In Russ.)
4. Samylov P. V. Development of professional competencies and interactive educational technology. *Chelovecheskii capital = Human capital*. 2012;9(45):94—99. (In Russ.)
5. Sheredekina O. A. Formation of pragmatic competence among law students based on case technology (English). Diss. of the Cand. of Pedagogy. Saint Petersburg, 2024. 234 p. (In Russ.)
6. Kudryashova S. V. Use of games in teaching legal foreign language. *Inostrannye yazyki v kontekste mezhkul'turnoi kommunikatsii = Foreign languages in the context of intercultural communication. Proceedings of the XIII All-Russian scientific and practical conference with international participation*. Saratov, Saratovskii istochnik, 2021:277—282. (In Russ.)
7. Gabdullina A. Sh., Rubtsova A. V. Gamification in the context of modern foreign languages education of bachelor students at universities. *Sovremennye naukoemkie tekhnologii = Modern high technologies*. 2023;11:98—103. (In Russ.) DOI: 10.17513/snt.39827.
8. Ivanova N. Role Play Technology In The Future Lawyers' Professional Training. *Man, Society, Communication. Selected, peer reviewed papers from the International Scientific and Practical Conference*. European Proceedings of Social and Behavioural Sciences; vol. 108. European Publisher, 2021:146—153. DOI: 10.15405/epsbs.2021.05.02.18.
9. Cabrera-Solano P. Game-Based Learning in Higher Education: The Pedagogical Effect of Genially Games in English as a Foreign Language Instruction. *International Journal of Educational Methodology*. 2022;8(4):719—729. DOI: 10.12973/ijem.8.4.719.
10. De La Cruz K. M. L., Gebera O. W. T., Copaja S. J. N. Application of Gamification in Higher Education in the Teaching of English as a Foreign Language. *Perspectives and Trends in Education and Technology. Selected Papers from ICITED 2021*. A. Mesquita, A. Abreu, J. V. Carvalho (eds.). Smart Innovation, Systems and Technologies; vol. 256. Singapore, Springer, 2022:323—341. DOI: 10.1007/978-981-16-5063-5_27.
11. Agoshkova A. V., Chikileva L. S., Agal'tsova D. V. Foreign languages in higher education: a new reality. Monograph. M. V. Mel' nichuk, O. A. Kalugina (eds.). Moscow, Prometei, 2022. 368 p. (In Russ.)
12. Kolesnik E. S. Learning difficulties of varying complexity in mastering English by students of non-linguistic specialties. *Pedagogicheskoe iskusstvo*. 2025;1:55—59. (In Russ.)
13. Guzikova V. V., Pokhodzey G. V. Teaching English legal language in the light of innovative interactive technologies in a non-linguistic university. *Pedagogicheskoe obrazovanie v Rossii = Pedagogical education in Russia*. 2024;6:191—201. (In Russ.)
14. Buravlev I. Innovative methods of teaching English for specialized purposes at the technical university. *Natsional'naya assotsiatsiya uchenykh*. 2021;63-4:21—23. (In Russ.)
15. Kozlova M. N. On the issue of role playing in teaching professional foreign language at law faculty. *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya = The World of Science, Culture, Education*. 2023;3(100):257—259. (In Russ.) DOI: 10.24412/1991-5497-2023-3100-257-259.

Статья поступила в редакцию 23.01.2026; одобрена после рецензирования 20.02.2026; принята к публикации 24.02.2026.
The article was submitted 23.01.2026; approved after reviewing 20.02.2026; accepted for publication 24.02.2026.