

А.Г. Козлов, И.Г. Тучкова

КЕЙСЫ И РОЛЕВЫЕ ИГРЫ КАК ИННОВАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ РЕАЛИЗАЦИИ КОМПЕТЕНТНО-ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ПОДХОДА

Аннотация. В статье представлены и проанализированы результаты опроса обучающихся второго и третьего курсов Государственного университета управления, посвященного оценке эффективности применения инновационных образовательных технологий – кейсов и ролевых игр – в процессе обучения иностранному (английскому) языку. Опрос показал высокую заинтересованность обучающихся в изучении английского языка на базе кейсов и ролевых игр. В процессе проведения исследования были выявлены ключевые особенности мышления бакалавров, решающих кейсы и участвующих в учебных ролевых играх, принципы сбора и обработки информации, необходимой для формулирования ответов на конкретные вопросы практико-ориентированного характера, а также предметная область применения знаний, полученных при обучении посредством применения инновационных образовательных технологий. В статье проанализирована связь между инновационными образовательными технологиями, компетентно-деятельностным подходом к обучению иностранному (английскому) языку и методом проектов. Авторы выявили и описали основные задачи, стоящие перед разработчиками кейсов и ролевых игр. Результаты проведенного исследования отражают реалии осуществляемого в вузе образовательного процесса и позволяют сделать выводы о возможных способах совершенствования практико-ориентированного обучения бакалавров.

Ключевые слова: преподавание иностранного (английского) языка, инновационные образовательные технологии, кейсы, ролевые игры, компетентно-деятельностный подход, практико-ориентированное обучение.

A.G. Kozlov, I.G. Tuckova

CASE STUDY AND ROLE PLAY AS INNOVATIVE TECHNOLOGIES FOR THE IMPLEMENTATION OF THE COMPETENCE-BASED EDUCATION APPROACH

Abstract. The article presents and analyzes the results of a survey of second- and third-year students of the State University of Management aimed at evaluating the effectiveness of innovative case study and role play educational technologies in the process of learning foreign (English) language. The survey demonstrated a high level of students' interest in learning foreign (English) language on the basis of case study and role play. In the course of the research, the key features of thinking of bachelors, solving cases and participating in role plays, were identified alongside with the principles of collecting and processing information necessary to formulate answers to specific practice-oriented questions and the subject area of application of knowledge acquired during training through the use of innovative educational technologies. The article analyzes the relationship between innovative case study and role play educational technologies, the competence-based approach to teaching foreign (English) language and the project method. The authors identified and described the main tasks facing the developers of case studies and role plays. The research results reflect the realities of educational process carried out at the university and allow to make conclusions about possible ways of improving practice-oriented bachelor training.

Keywords: teaching foreign (English) language, innovative educational technologies, case study, role play, competence-based education approach, practice-oriented training.

Козлов Антон Гордеевич

старший преподаватель кафедры иностранных языков, Государственный университет управления, Москва. Сфера научных интересов: деловая и профессиональная коммуникация, юридическая компаративистика, инновационные педагогические методики. Автор более 40 опубликованных научных работ. ORCID: 0000-0002-9561-9513, AuthorID: 1120657, SPIN-код: 8532-9468.

Электронный адрес: ag_kozlov@guu.ru

Тучкова Ирина Геннадьевна

старший преподаватель кафедры иностранных языков, Государственный университет управления, Москва. Сфера научных интересов: информационные технологии в сфере педагогики, проектное обучение, преподавание иностранного языка для специальных целей, инновационные методы преподавания иностранного языка. Автор более 60 опубликованных работ. ORCID: 0000-0002-5388-8862, AuthorID: 716437, SPIN-код: 8535-4737.

Электронный адрес: ig_tuchkova@guu.ru

Введение

Разрыв связей между российским научным сообществом и западными научными организациями по инициативе последних, наряду с объективно осознаваемой необходимостью внедрения педагогических инноваций в процесс обучения иностранному (английскому) языку, актуализирует интенсивный путь развития российской педагогической науки, то есть разработку, внедрение и ситуативную корректировку инновационных образовательных технологий за счет собственных ресурсов российской образовательной системы [1]. Наиболее эффективными и распространенными концепциями современного обучения являются компетентностно-деятельностный подход и проектная деятельность, взаимосвязь которых обусловлена возникновением новых продуктов как результатов практического применения знаний и навыков, полученных в рамках реализации отдельных учебных проектов [2; 3]. Кейсы и ролевые игры, активно применяемые в качестве инновационных способов развития академиче-

ских иноязычных компетенций, могут быть успешно интегрированы в процесс подготовки обучающихся к участию в практико-ориентированных проектах [4].

Методологическая рамка исследования

Компетентностно-деятельностный подход послужил методологической основой для разработки и обновления ФГОС высшего образования по всем направлениям подготовки бакалавриата. ФГОС высшего образования по каждому направлению подготовки в обязательном порядке содержит требование формирования у бакалавров набора универсальных компетенций, в число которых входят системное и критическое мышление, разработка и реализация проектов (понимаемая прежде всего как способность определять и успешно выполнять конкретные задачи для достижения определенной цели), а также деловая коммуникация на иностранном языке. Общепрофессиональные компетенции, подлежащие освоению бакалаврами, различаются в зависимости от выбранного ими направления

подготовки. Ключевые профессиональные компетенции по каждому направлению подготовки отбираются каждым образовательным учреждением самостоятельно [5].

Согласно интегративным определениям, выработанным в процессе комплексного рассмотрения вопроса о роли и взаимосвязи инновационных технологий преподавания иностранных языков в системе высшего образования, кейсы – это однофакторные или многофакторные задачи деловой и профессиональной направленности, предполагающие одно или несколько конкретных решений, а ролевые игры – это ситуативно-вариативные задания, выступающие в качестве основного способа тренировки навыков иноязычной коммуникации обучающихся [6; 7]. Сущность и способы применения данных образовательных технологий позволяют назвать их в числе основных инструментов формирования и развития вышеуказанных компетенций.

Инновационный характер кейсов и ролевых игр обуславливает актуальность проведения исследования восприятия данных технологий обучающимися с целью выявления возможных недостатков разрабатываемых методик преподавания иностранного (английского) языка и возможных сложностей в их реализации.

Обзор литературы

Обзор научных публикаций, посвященных вопросу внедрения технологий кейсов и ролевых игр в процесс обучения иностранному (английскому) языку, позволяет поэтапно проанализировать процесс формирования и развития компетенций обучающихся и, следовательно, сформулировать

ключевые задачи, стоящие перед разработчиками инновационных образовательных методик для всех направлений подготовки высшего образования-бакалавриата, реализуемых в Государственном университете управления (далее – ГУУ)¹.

Сотрудники научной лаборатории г. Ярославля по разработке оценочных материалов для измерения сформированности универсальных компетенций обучающихся приходят к выводу о том, что системный подход к проблеме – это подход диалектический, учитывающий такие объективные факторы, как ограниченность знаний и ресурсов исследователя, включенность исследуемой системы фактов, понятий и признаков в комплексную систему более высокого порядка, а также способность исследуемой системы изменяться под воздействием внешней среды, в том числе конкретных действий самого исследователя. Ключевыми методами системного подхода сотрудники лаборатории назвали абстрагирование и конкретизацию, анализ и синтез, индукцию и дедукцию, а также прогнозирование посредством применения ИТ-инструментов [8]. Приверженцы метода доказательной аргументации (Evidence-Centered Design), исследующие опыт успешных представителей различных современных профессий, особо подчеркивают комплексный характер универсальных компетенций и определяют «критическое мышление» как сложный конструкт, в состав которого в обязательном порядке входит накопление объема знаний, объективно достаточного для рациональной оценки стоящей перед исследователем проблемы и принятия аргументированного решения [9].

Разработчики кейс-методики должны обращать пристальное внимание на рав-

¹ Направления подготовки // Приемная комиссия ГУУ. URL: <https://priem.guu.ru/education/full-time/directions-training/> (дата обращения: 15.01.2024).

Кейсы и ролевые игры как инновационные технологии реализации компетентностно-деятельностного подхода

нозначность интеллектуального и коммуникативного потенциала обучающихся и, следовательно, ставить перед ними исключительно такие задачи, которые позволяют сформулировать конкретные практико-ориентированные вопросы и требуют содержательных практико-ориентированных ответов [10; 11]. Ролевые игры необходимо понимать как речевые модели будущей трудовой деятельности обучающихся, проходящих подготовку к решению конкретных деловых и профессиональных задач [12]. Сторонники инновационного подхода к обучению иностранным языкам особо отмечают важную роль ролевых игр в разрушении психологических барьеров для эффективной деловой и профессиональной коммуникации обучающихся, которые под маской роли делятся со своими одногруппниками результатами проведенного тематического исследования [13].

Отвечая на вопрос о целесообразности внедрения инновационных образовательных технологий в традиционную систему обучения, исследователи выделяют следующие неотъемлемые показатели успешности проводимых инноваций: 1) критический отбор Интернет-источников информации обучающимися при подготовке ответов на поставленные перед ними практико-ориентированные вопросы и 2) синтез релевантных знаний, полученных обучающимися из всего комплекса преподаваемых им дисциплин, при формулировании конкретных решений практико-ориентированных задач [14].

Оценка эффективности кейсов и ролевых игр по результатам опроса обучающихся

При проведении исследования авторы ставили себе задачу выяснить степень актуальности применения кейсов и ролевых игр как инновационных технологий обучения

иностранному (английскому) языку бакалавров 2–3-х курсов. Использовался метод опроса, в котором участвовали студенты 2–3-х курсов Государственного университета управления, обучающиеся на разных образовательных программах (общее число респондентов – 107 человек). Полученные данные были исследованы авторами посредством метода сравнительно-сопоставительного анализа.

Анкета представляла собой восемь вопросов, из которых три – это вопросы с множественным выбором, один вопрос закрытого типа и четыре открытых вопроса. По содержанию вопросы делятся на несколько категорий. Первая категория включала два вопроса, касающихся формирования и развития системного и критического мышления. Во вторую категорию вошел один вопрос, относящийся к сфере деловой и профессиональной коммуникации. К третьей категории авторы отнесли один вопрос о критериях отбора источников деловой и профессиональной информации. Четвертую категорию составляют три вопроса, призванные установить связь между применением образовательных технологий – кейсов и ролевых игр – в процессе обучения бакалавров иностранному (английскому) языку и накоплению ими знаний по профильным дисциплинам.

Задачи, поставленные авторами в исследовании:

1) выяснить, какими методами системного и критического мышления бакалавры пользуются при принятии решений в процессе решения кейсов и участия в ролевых играх;

2) понять, какие показатели мышления, по мнению обучающихся, можно совершенствовать при помощи данных инновационных образовательных технологий;

3) выявить необходимые условия для эффективной деловой профессиональной

коммуникации, формированию которых способствует применение технологий кейсов и ролевых игр;

4) определить, каким образом обучающиеся осуществляют сбор, обработку и анализ данных при принятии практико-ориентированных решений;

5) установить, каким образом знания, полученные в результате работы над кейсами и ролевыми играми, помогли бакалаврам при изучении основных дисциплин.

Авторы опросили 107 студентов 2–3-х курсов ГУУ (Москва, учебный год 2023/2024). Авторы намеренно не проводили опрос обучающихся вторых и третьих курсов отдельно, поскольку уже на втором курсе студенты ГУУ имеют опыт решения кейсов и участия в ролевых играх.

Первый вопрос первой категории анкеты звучал так: «Отметьте методы, используемые Вами при изучении условий кейсов и ролевых игр». При ответе на данный вопрос обучающиеся могли выбрать несколько вариантов ответа. Максимальное количество голосов набрал вариант «индукция и дедукция» – 75,7 %. Немного меньшее количество обучающихся (64,5 %) выбрали «синтез и анализ». «Абстрагирование и конкретизация» и «прогнозирование» набрали примерно одинаковое количество респондентов – 39,3 % и 38,3 % обучающихся соответственно. Приведенные результаты могут объясняться тем, что индукция и дедукция являются относительно простыми в применении методами научного познания.

Второй вопрос первой категории касался показателей мышления, тренировке которых поспособствовало применение технологий кейсов и ролевых игр. Обучающиеся могли указать несколько показателей в своем ответе. В Таблице 1 указаны результаты ответа на данный вопрос. Данные представлены по мере убывания популярности предложенных вариантов ответа.

Целью *вопроса, составляющего вторую категорию*, было выявление признаков эффективной деловой и профессиональной коммуникации, развитию которых, с точки зрения опрашиваемых, поспособствовало применение кейсов и ролевых игр. Наибольшее количество респондентов отметили «корректность высказываний» (77,6 %). «Уважение к противоположной позиции» указали 65,4 % опрашиваемых. «Базовая грамотность высказывания» и «формальная вежливость» были названы 59,8 % и 43 % респондентов соответственно. Такие результаты свидетельствуют о том, что содержательная часть речи при решении кейсов и участия в ролевых играх является, с точки зрения обучающихся, более важной, чем форма высказываний.

Вопрос, составляющий третью категорию, был открытым и касался основных источников информации, используемых студентами при решении кейсов/подготовке и проведении ролевых игр. Наибольшее число респондентов ответили, что это тематические сайты (41,4 %) и Интернет вообще (34,6 %). Также среди обучающихся популярны электронные энциклопедии (14,8 %) и социальные сети (3 %). 4 % опрашиваемых предложили разные ответы на данный вопрос, среди которых наиболее примечательными были следующие:

- жизненный опыт;
- фильмы, компьютерные игры, сериалы;
- материалы, выдаваемые на занятии;
- методические пособия и учебники;
- нейросети.

Ответы, которые нельзя назвать адекватными вопросу, были даны 2,2 % респондентов.

Ответы на *первый вопрос четвертой категории*: «Какие проблемы, решаемые представителями Вашей будущей профессии, Вы считаете наиболее значимыми? Какие из этих проблем были упомянуты/

Кейсы и ролевые игры как инновационные технологии реализации
компетентностно-деятельностного подхода

Таблица 1

**Показатели мышления, тренировке которых поспособствовало применение кейсов
и ролевых игр**

| Показатели мышления | Доля ответов, % |
|--|-----------------|
| Самостоятельность мышления | 73,8 |
| Анализ существующих мнений, идей, концепций, гипотез по рассматриваемым вопросам | 61,7 |
| Ясность изложения собственной позиции | 58,9 |
| Выработка конкретных решений | 49,5 |
| Умение выделять релевантную информацию при изучении источников информации | 45,8 |
| Умение находить противоречия в чужих и собственных суждениях | 42,1 |
| Анализ прямых и косвенных последствий принимаемых решений | 40,2 |
| Непредвзятость суждений | 32,7 |

Источник: составлено авторами по материалам исследования.

раскрыты при решении кейсов/проведении ролевой игры?» – можно систематизировать следующим образом: экономические проблемы и проблемы в бизнесе в целом (29,1 %); юридические проблемы (25,6 %); управление компанией в целом (19,5 %); взаимоотношения между сотрудниками в компании (8,6 %); проблемы, касающиеся маркетинга и продвижения товаров на рынке (6,9 %); проблема подбора квалифицированных кадров (5,8 %); анализ и обработка информации (1,5 %). При этом 3 % респондентов не отметили ни одной значимой проблемы либо дали ответ, не соответствующий вопросам. Такое внимание к экономическим проблемам и актуальным бизнес-проблемам объясняется руководящей ролью экономики в формировании современного рыночного ландшафта.

В качестве ответа на *второй вопрос четвертой категории* опрашиваемым было предложено привести примеры нового знания (новых понятий, идей, концепций, гипотез, теорий и т. д.), полученного ими при решении кейсов/подготовке и проведении ролевых игр. Ответы респондентов авторы разделили на несколько групп. Большую группу составили теории и концепции в сфере экономики, например, концепция «новой экономики» и новая институцио-

нальная экономическая теория были упомянуты 35,6 % опрашиваемых. Понятия в сфере менеджмента, например, агильный менеджмент и эмоциональный интеллект, были даны в качестве ответа 30,3 % респондентов. В третью группу вошли новые концепции в сфере юриспруденции, а именно антропологическая теория права и информационно-когнитивная теория права, которые составили 17,4 % всех ответов. В отдельную группу авторы включили ответы, относящиеся к совершенно разным отраслям знаний, например, теория холистического маркетинга, треугольник драмы, 6 шляп мышления, спиральная динамика и т. д. Данные теории и концепции упомянули 12,5 % респондентов. 2,5 % обучающихся затруднились с ответом на шестой вопрос. 1,7 % студентов дали ответы, не отражающие сути данного вопроса. Анализируя полученные данные, авторы считают необходимым сделать следующие выводы:

- большинство студентов 2–3-х курсов дали продуманные ответы на заданный вопрос, что говорит об осознанном подходе к своей образовательной программе;
- экономические теории и концепции в сфере менеджмента пользуются наибольшим интересом со стороны обучающихся;

• круг интересов студентов ГУУ достаточно широк и включает в себя гипотезы и идеи из различных областей знаний.

Третий вопрос четвертой категории был направлен на выявление основных дисциплин, знания по которым были применены обучающимися при решении кейсов/подготовке и проведении ролевых игр. Отвечая на данный вопрос, обучающиеся могли назвать несколько дисциплин. Результаты опроса даны в Таблице 2.

На *четвертый вопрос четвертой категории*: «Помогли ли Вам знания, полученные в процессе решения кейсов/ проведения ролевой игры при подготовке докладов/ проектов по основным дисциплинам?» – утвердительно ответили 86,9 % респондентов, отрицательно – 8,4 %. Оставшиеся 4,7 % респондентов предложили свои собственные варианты ответа на данный вопрос, например: «на данный момент нет, но могут пригодиться», «пока не сталкивался с этим», «пока не знаю». Такой значительный процент утвердительных ответов свидетельствует о высокой эффективности использования кейс-методики и ролевых игр на занятиях по иностранному (английскому) языку.

Заключение

Результаты проведенного исследования позволяют сделать вывод о том, что кейсы и ролевые игры как инновационные образовательные технологии могут быть успешно использованы в процессе обучения иностранному (английскому) языку бакалавров ГУУ в качестве переходных этапов от ситуативных исследований к проектной научно-исследовательской деятельности. Наиболее очевидными проблемами данного подхода на текущем этапе внедрения являются следующие: недостаточное знание обучающимися ряда ключевых методов системного и критического мышления, недостаточное количество учебных и методических пособий, содержащих рекомендации и практические примеры решения кейсов и подготовки к проведению ролевых игр, а также объективно существующий недостаток отраслевых профессиональных знаний у преподавателей иностранного (английского) языка.

Для решения вышеуказанных проблем уместно внести следующие предложения:

- уделять больше внимания развитию навыков правильного мышления в процессе преподавания вводных дисциплин для каждой специальности;

Таблица 2

Основные дисциплины, знания по которым были применены обучающимися при решении кейсов/подготовке и проведении ролевых игр

| Дисциплины | Доля ответов, % |
|-----------------------|-----------------|
| Экономика | 24,3 |
| Теория менеджмента | 20,8 |
| Иностраннный язык | 19,3 |
| Маркетинг | 17,1 |
| Философия | 10,2 |
| История | 8,4 |
| Право | 6,7 |
| Психология управления | 6 |
| Другие дисциплины | 5,1 |

Источник: составлено авторами по материалам исследования.

Кейсы и ролевые игры как инновационные технологии реализации компетентностно-деятельностного подхода

- создать условия для совместной работы кафедр над практико-ориентированными учебными и методическими пособиями;
- предоставить преподавателям иностранного (английского) языка возможности для повышения профессиональной квалификации в рамках программ, содержательно связанных с различными профильными дисциплинами, преподаваемыми в ГУУ.

Реализация этих предложений позволит перейти к разработке кейсов и ролевых игр, которые будут способствовать целенаправленному формированию и развитию всего комплекса компетенций обучающихся в соответствии с объективно обозначенными потребностями отдельных образовательных программ, существующих в ГУУ.

Литература

1. Смолин О.Н. Наука и образование в условиях санкций: первоочередные антикризисные меры // Научные труды Вольного экономического общества России. 2022. Т. 235. № 3. С. 140–157. EDN ZKLJGQ. DOI: 10.38197/2072-2060-2022-235-3-140-157
2. Бышляго А.А. Формирование самостоятельности студентов в исследовательской деятельности в контексте компетентностно-деятельностного подхода // Образование в XXI веке : Материалы Международной научно-практической конференции, Москва, 15 апреля 2019 г. / Под ред. О.М. Коломиец, М.Г. Голубчиковой, И.И. Капальгиной, Р.К. Кыякбаевой. М. : Иркутский государственный университет, 2019. С. 377–379. EDN XUKPVL.
3. Дорошина Л.А. Инновационная проектная деятельность как путь совершенствования проектной деятельности учащегося // Современное технологическое образование: опыт, инновации, перспективы : Сборник материалов II Международной научно-практической конференции, Липецк, 26–27 апреля 2018 г. Липецк : Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, 2018. С. 23–26. EDN XRIPBV.
4. Уланова К.А., Сорочкина С.Г. Особенности применения кейс-технологии в процессе развития профессиональной коммуникативной компетенции студентов неязыковых специальностей // Современное педагогическое образование. 2019. № 3. С. 152–156. EDN ARHTDB.
5. Коломиец О.М. Компетентностно-деятельностный подход – методологическая основа преподавания в высшей школе // Вестник Московского университета. Серия 20: Педагогическое образование. 2017. № 1. С. 84–98. EDN YJTJDP. DOI: 10.51314/2073-2635-2017-1-84-98
6. Козлов А.Г. Технология создания юридических кейсов как ориентир для разработки современной кейс-методики // Инновационные технологии преподавания иностранных языков в системе высшего образования : монография / А.Д. Чудновский, Т.С. Путиловская, В.В. Денисова и др.; под ред. А.Д. Чудновского. М. : Русайнс, 2022. С. 142–160. ISBN 978-5-466-02551-4. URL: <https://book.ru/book/947802> (дата обращения: 15.01.2024).
7. Тучкова И.Г. Применение ролевых игр в обучении иностранному языку // Инновационные технологии преподавания иностранных языков в системе высшего образования : монография / А.Д. Чудновский, Т.С. Путиловская, В.В. Денисова и др.; под ред. А.Д. Чудновского. М. : Русайнс, 2022. С. 123–142. ISBN 978-5-466-02551-4.
8. Измерение и оценка сформированности универсальных компетенций обучающихся при освоении образовательных программ бакалавриата, магистратуры, специалитета :

коллективная монография / Тарханова И.Ю., Белкина В.В., Макеева Т.В. и др.; под науч. ред. И.Ю. Тархановой. Ярославль : Ярославский государственный педагогический университет, 2018. 383 с. ISBN 978-5-00089-297-8.

9. Авдеева С.М., Гасс П.В., Карданова Е.Ю., Корешникова Ю.Н., Куликова А.А., Орел Е.А., Пащенко Т.В., Сорокин П.С. Оценка универсальных компетентностей как результатов высшего образования : Аналитический доклад к XXII Апрельской международной научной конференции по проблемам развития экономики и общества, Москва, 13–30 апр. 2021 г. М. : НИУ ВШЭ; 2021. 52 с.

10. Ерина И.А., Черкашина С.П., Лапшин В.А. Кейс-метод как ведущая технология формирования коммуникативной компетентности // Мир науки, культуры, образования. 2022. № 2 (93). С. 266–268. EDN FNHJVN. DOI: 10.24412/1991-5497-2022-293-266-268

11. Подкорытова С.В. Метод кейсов в формировании коммуникативной компетенции студентов // Электронный сетевой политематический журнал «Научные труды КубГТУ». 2017. № 8. С. 191–201. EDN YWFSOC. URL: <https://ntk.kubstu.ru/tocs/45> (дата обращения: 15.01.2024).

12. Баева Т.А., Жаворонкова Е.М., Сеницына Т.А. Ролевые игры в обучении коммуникации на иностранном языке // Тенденции развития науки и образования. 2020. № 59-4. С. 5–7. EDN WMOFOE. DOI: 10.18411/lj-03-2020-61

13. Банарцева А.В., Каплина Л.Ю. Применение инновационных методов в процессе обучения иностранным языкам в высшем учебном заведении // Проблемы современного педагогического образования. 2022. № 75-3. С. 42–45. EDN XKWDZG.

14. Гвоздева А.В., Мезенцева Е.М. Критериальное поле педагогических инноваций, применяемых при обучении иностранным языкам в неязыковом вузе // Ученые записки. Электронный научный журнал Курского государственного университета. 2018. № 1 (45). С. 191–197. EDN XPMKOT. URL: <http://scientific-notes.ru/magazine/archive/number/50> (дата обращения: 15.01.2024).

References

1. Smolin O.N. (2022) Science and education under sanctions: Priority anti-crisis measures. *Scientific Works of the Free Economic Society of Russia*. Vol. 235. No. 3. Pp. 140–157. DOI: 10.38197/2072-2060-2022-235-3-140-157 (In Russian).

2. Byshlyago A.A. (2019) Formation of students' independence in research activities in the context of a competence-based education approach. In: Kolomiets O.M., Golubchikova M.G., Kapalygina I.I., Kuyakbaeva R.K. (Ed.) *Obrazovanie v XXI veke* [Education in the XXI century] : Proc. Int. Sci. & Pract. Conf., Moscow, 15 April 2019. Irkutsk : Irkutsk State University Publ. Pp. 377–379. (In Russian).

3. Doroshina L.A. (2018) Innovative project activity as a way to improve the student's project activity. In: Filippov V.V. (Ed) *Sovremennoe tekhnologicheskoe obrazovanie: opyt, innovatsii, perspektivy* [Modern Technological Education: Experience, Innovations, Prospects] : Proc. II Int. Sci. & Pract. Conf., Lipetsk, April 26–27, 2018. Lipetsk : Lipetsk State Pedagogical University Publ. Pp. 23–26. (In Russian).

4. Ulanova K.L., Sorokina S.G. (2019) Features of the application of case technology in the process of development of professional communicative competence of non-linguistic students. *Modern Pedagogical Education*. No. 3. Pp. 152–156. (In Russian).

5. Kolomiets O.M. (2017) Competence-activity approach – Theoretical base for teaching at the higher school. *Lomonosov Pedagogical Education Journal*. No. 1. Pp. 84–98. DOI: 10.51314/2073-2635-2017-1-84-98 (In Russian).

6. Kozlov A.G. (2022) The technology of creating legal cases as a guideline for the development of modern case methodology. In: Chudnovskii A.D. (Ed), Putilovskaya T.S., Denisova V.V., et al. *Innovatsionnye tekhnologii prepodavaniya inostrannykh yazykov v sisteme vysshego obrazovaniya* [Innovative technologies for teaching foreign languages in the higher education system] : Monograph. Moscow : Ru-Science Publ. Pp. 142–160. ISBN 978-5-466-02551-4. (In Russian).
7. Tuchkova I. G. (2022) The use of role-playing games in teaching a foreign language. In: Chudnovskii A.D. (Ed), Putilovskaya T.S., Denisova V.V., et al. *Innovatsionnye tekhnologii prepodavaniya inostrannykh yazykov v sisteme vysshego obrazovaniya* [Innovative technologies for teaching foreign languages in the higher education system] : Monograph. Moscow : Ru-Science Publ. Pp. 123–142. ISBN 978-5-466-02551-4. (In Russian).
8. Tarkhanova I.Yu. (Ed.), Belkina V.V., Makeeva T.V., et al. (2018) *Izmerenie i otsenka sformirovannosti universal'nykh kompetentsii obuchayushchikhsya pri osvoenii obrazovatel'nykh programm bakalavriata, magistratury, spetsialiteta* [Measurement and assessment of the formation of students' universal competencies in the development of Bachelor, Master and Specialist degree programs] : Collective monograph. Yaroslavl : Yaroslavl State Pedagogical University Publ. 383 p. ISBN 978-5-00089-297-8. (In Russian).
9. Avdeeva S.M., Gass P.V., Kardanova E.Yu., Koreshnikova Yu.N., Kulikova A.A., Orel E.A., Pashchenko T.V., Sorokin P.S. (2021) *Otsenka universal'nykh kompetentnostei kak rezul'tatov vysshego obrazovaniya* [Assessment of universal competencies as the results of higher education] : Analytical report for the XXII April International Scientific Conference on Economic and Social Development, Moscow, April 13–30, 2021. Moscow : HSE Publ. 52 p. (In Russian).
10. Erina I.A., Cherkashina S.P., Lapshin V. A. (2022) Case method as the leading technology for the formation of communicative competence. *Mir nauki, kul'tury, obrazovaniya* [The world of science, culture, and education]. No. 2 (93). Pp. 266–268. DOI: 10.24412/1991-5497-2022-293-266-268 (In Russian).
11. Podkorytova S.V. (2017) Study method in the formation of students' communicative competence. *Electronic network polythematic journal "Scientific works of KubSTU"*. No. 8. Pp. 191–201. URL: <https://ntk.kubstu.ru/tocs/45> (accessed 15.01.2024). (In Russian).
12. Baeva T.A., Zhavoronkova E.M., Sinitsyna T.A. (2020) Role play in teaching foreign language communication. *Tendentsii razvitiya nauki i obrazovaniya* [Trends in the development of science and education]. No. 59-4. Pp. 5–7. DOI: 10.18411/lj-03-2020-61 (In Russian).
13. Banartseva A.V., Kaplina L.Yu. (2022) Application of innovative methods in the process of teaching foreign languages at university. *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya* [Problems of modern pedagogical education]. No. 75-3. Pp. 42–45. (In Russian).
14. Gvozdeva A.V., Mezentseva E.M. (2018) The criterion field of pedagogical innovations used in teaching foreign languages in a non-linguistic university. *Uchenye zapiski. Elektronnyi nauchnyi zhurnal Kurskogo gosudarstvennogo universiteta* [Scientific notes. Electronic scientific journal of Kursk State University]. No. 1 (45). Pp. 191–197. URL: <http://scientific-notes.ru/magazine/archive/number/50> (accessed 15.01.2024). (In Russian).