

**ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЕННОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«РОСТОВСКИЙ ЮРИДИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ МИНИСТЕРСТВА
ВНУТРЕННИХ ДЕЛ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ»
(ФГКОУ ВО РЮИ МВД России)**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС ПОЛИЦИИ
РЕСПУБЛИКИ АРМЕНИЯ**

Н.Г. Келеберда Е.С. Косарева М.Ж. Аракелян

**TEST STRATEGIES IN LAW STUDIES AND ENGLISH LANGUAGE
(ТЕСТОВЫЕ СТРАТЕГИИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ПРАВА И
АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА)**

Учебно-практическое пособие

Ростов-на-Дону

2021

Рецензенты:

Е.В. Казанская, заведующий кафедрой иностранных языков для экономических специальностей Ростовского государственного экономического университета (РИНХ) кандидат филологических наук, доцент;

Р.Р. Казарян, заведующий кафедрой теории перевода и практики Ереванского государственного университета, кандидат филологических наук, доцент

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Часть 1. Web-Quest как стратегия при изучении английского языка в сфере юриспруденции.....	9
Часть 2. Образец тестового контента для создания Web-Questa на базе Twine 2.....	24
Заключение.....	40
Список литературы.....	44

ВВЕДЕНИЕ

На современном этапе развития СМИ, в условиях бесконечного потока информации, стали неизбежны такие процессы как глобализация, междисциплинарная интеграция и информатизация образования. Внедрение медиатехнологий в образовательную систему подвергло коренным изменениям всю образовательную парадигму. С одной стороны, повысилась эффективность учебного процесса, расширились доступность и популярность образовательных услуг, создались общедоступные образовательные платформы, изменилось содержание образования. С другой стороны, возникли новые вызовы в виде освоения новых форм грамотности – медиа и информационная, компьютерная и интернетная. Для раскрытия дидактического потенциала медиатехнологий и их применения в учебном процессе необходимо рассмотреть сущность медиа. Термин «медиа» включает в себя целый ряд современных телекоммуникационных средств – Интернет, телевидение, кинофильмы, видеоклипы, радио, фотография, реклама, газеты и журналы, электронные книги (текстовые и голосовые), записанная музыка, компьютерные игры. При преподавании курса английского языка юридической направленности в качестве медиатекстов можно отметить электронные версии законодательных актов, кодексов, деклараций прав человека, норм уголовного, административного и гражданского права, статей закона, а также электронные юридические словари, юридические фильмы, телевизионные инсценировки судебных заседаний и т. д. Эти средства создания и передачи информации подразумевают сочетание текста, графики, звука, видеоматериала и анимации, что позволяет построить и представить содержание информации различными способами¹. В процессе преподавания курса английского языка юридической направленности (как языка специальности) мультимедийные средства могут передавать информацию в следующих форматах:

¹ Andersen, B. B., Brink, K. Multimedia in Education Curriculum. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education, 2013, 139 p., p.21

- **графическая иллюстрация**, посредством которой возможно раскрыть значение юридических терминов неязыковым способом;
- **аудиозаписи**, которые можно использовать для прослушивания юридических текстов или терминов;
- **видеозаписи**, посредством которых, наряду с традиционной текстовой информацией, можно показывать судебные слушания, фильмы юридической тематики, адвокатские слушания, раскрытые дела и т. д.;
- **анимация**, которая позволяет раскрыть смысл юридического термина или понятия, посредством движущихся изображений;
- **гипертекст**, благодаря которому можно непрерывно увеличивать объём информации в любом тексте посредством гиперссылки на каждый термин или понятие.

Все виды учебных Интернет-ресурсов включают в себя вышеперечисленные форматы передачи информации. Под учебными Интернет-ресурсами подразумеваются текстовые, аудио- и визуальные материалы по различной тематике, направленные на формирование иноязычной коммуникативной компетенции и развитие коммуникo-гнитивных умений обучающихся осуществлять поиск, отбор, классификацию, анализ и обобщение информации.

В методике преподавания английского языка известны следующие виды учебных Интернет-ресурсов:

- Hotlist,
- Multimedia Scrapbook,
- Treasure Hunt,
- Subject Sampler,
- Web-Quest².

Hotlist и Multimedia Scrapbook направлены на поиск, отбор, классификацию информации. Treasure Hunt, Subject Sampler и Web-Quest уже

² Сысоев П. В., Евтигнеев М. Н., Методика обучения иностранному языку с использованием новых информационно-коммуникационных Интернет-технологий, М.: «Глосса-Пресс», 2010, 182с., С. 41

содержат элементы проблемного обучения и направлены на активизацию поисково-познавательной деятельности учащихся³. В этом контексте целью исследования стало глубокое изучение технологии Web-Quest и раскрытие её дидактического потенциала для эффективного внедрения в процесс обучения английскому языку в сфере юриспруденции.

Основываясь на ряд факторов, такие как: новые вызовы образования и необходимость разработки определенных обучающих стратегий, повышение роли языкознания будущего сотрудника органов внутренних дел и кратковременность обучения, внедрение современных ИКТ в образовательную систему и недостаток сформированности определенной медиакомпетенции, задачами исследования стали:

1. Изучение теоретических основ внедрения учебных медиа (по примеру технологии Web-Quest) в процесс обучения английскому языку в сфере юриспруденции.

2. Анализ воздействия геймификации, то есть применения механизмов компьютерной игры, на повышение качества учебного процесса.

3. Разработка на базе геймификации стратегий, направленных на повышение мотивации учащихся и стимулирование самостоятельной познавательной работы.

4. Разработка методики промежуточного и итогового контроля при обучении иностранному языку посредством игровых технологий.

5. Разработка игровых тестовых задач на платформе «Twine 2», которая в отличие от других программ, доступна на всех гаджетах и не предполагает финансовых вложений (компьютерная оболочка, программные средства) и временных затрат (время на изучение 3D-моделирования и программирования).

Исследование состоит из теоретической и практической частей. В первой части, озаглавленной «Web-Quest как стратегия при изучении

³ Сысоев П. В., Евтигнеев М. Н., Методика обучения иностранному языку с использованием новых информационно-коммуникационных Интернет-технологий, М.: «Глосса-Пресс», 2010, 182с., С. 100

английского языка в сфере юриспруденции», рассматриваются педагогические условия внедрения игровых технологий в образовательный процесс. Выдвигается тезис об эффективности геймификации как факторе усиления мотивации учащихся. Ключевым инструментом стимуляции мотивации в данном исследовании является двухслойный характер тестовых задач: образовательный и игровой. Образовательные цели всегда остаются в приоритете, а игровые помогают удерживать внутреннюю мотивацию к выполнению образовательных задач. Кроме того, геймификация позволяет обеспечивать изучение всей учебной темы по иностранному языку, начиная от постановки целей и задач до итогового контроля знаний.

В контексте геймификации более глубоко анализируется технология Web-Quest, как одна из современных форм игрового механизма. Web-Quest - от английского «Интернет-проект» - самый сложный тип учебных Интернет-ресурсов. Это сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет.

Технология Web-Quest имеет разные виды, направленные на развитие всех четырех типов речевой деятельности: говорение, слушание, чтение и письмо.

Во второй части исследования, озаглавленной «Образец тестового контента для создания Web-Quest-а на базе Twine 2», представлена система упражнений, направленных на освоение лексико-грамматического материала курса английского языка юридической направленности. Система отличается своей уникальностью и простотой. Во-первых, в отличие от традиционных форм обучения, она предлагается на онлайн платформе, что, в свою очередь, обеспечивает временную и пространственную свободу участия в занятиях. Во-вторых, простота предложенной системы заключается в доступности платформы «Twine 2», что не требует от учащихся владения какими-либо навыками программирования, специального оборудования или программного обеспечения.

Таким образом, платформа «Twine 2» может стать бесценным ресурсом для обеих сторон процесса обучения – как для учащегося, так и для преподавателя, что позволяет реализовать эффективную совместную работу. Кроме того, она создает условия для самостоятельной работы учащихся над повышением уровня владения языком вне аудитории.

ЧАСТЬ 1. WEB-QUEST КАК СТРАТЕГИЯ ПРИ ИЗУЧЕНИИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В СФЕРЕ ЮРИСПРУДЕНЦИИ

В современном мире на сегодняшний день четко прослеживается необходимость пересмотра подходов к подготовке квалифицированных сотрудников органов внутренних органов. В современной высшей школе иностранный язык рассматривается как неотъемлемый компонент профессиональной подготовки будущего специалиста любого профиля. Целью дистанционного обучения иностранным языкам сотрудников органов внутренних органов является достижение уровня, достаточного для практического использования иностранного языка в будущей профессиональной деятельности. При этом актуальным становится вопрос выбора обучающих стратегий, поскольку иностранный язык не является профилирующим предметом.

Необходимость в новых стратегиях при обучении иностранному языку в юридическом вузе возникла в связи с внесением в Федеральный Закон⁴ об образовании №273 – ФЗ от 29 декабря 2012 года электронной формы обучения с применением дистанционных технологий. Тема дистанционного обучения сегодня актуальна как никогда. Этот способ получения знаний становится важным направлением в сфере образования и переходом на качественно иной уровень взаимодействия с информацией. Инновационная деятельность вузов это подтверждает. Сегодня они находятся в процессе разработки единого подхода к образованию – система открытого и дистанционного обучения.

Практика применения дистанционных образовательных технологий в условиях режима самоизоляции показала, что важнейшей проблемой дистанционного обучения иностранному языку является в первую очередь повышение мотивации к самообразованию. Качество данного образования

⁴ Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 30.04.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.06.2021) http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/9ab9b85e5291f25d6986b5301ab79c23f0055ca4/

зависит от самого студента, его дисциплины и желания понять и разобраться в предлагаемых к изучению материалах. Процесс изучения иностранного языка организован в интенсивном режиме в связи с кратковременностью сроков освоения языка, поэтому особое значение в последний год приобретает вопрос автономности обучающихся при изучении предмета и их ответственности за результат изучения. Современный квалифицированный специалист должен уметь обучаться автономно даже языку, уметь эффективно решать поставленные задачи, а изучение языка этому способствует. В центре внимания здесь оказываются стратегии обучения языку, нацеленные на повышение качества обучения, на поиск более эффективных путей и способов развития иноязычного общения.

Стратегии обучения представляют собой некоторые методы обучения, в использовании которых заинтересованы сами обучающиеся. Вопрос о дефинициях и классификациях стратегий обучения иностранному языку до сих пор остается открытым. Большинство ученых под обучающими стратегиями понимают особые действия, модели поведения, шаги и приемы, которые используют обучающиеся (часто намеренно) для совершенствования своих языковых навыков. Эти стратегии могут облегчить использование изучаемого языка.

В то же время интенсивность учебного процесса предполагает, что акцент сдвигается от стратегий обучения на стратегии изучения, что заставляет по-новому взглянуть на роль игр, в том числе компьютерных, в образовательной деятельности. Зарубежные исследователи и разработчики компьютерных игр также призывают серьезно задуматься о включении ведущих механик, действующих в играх, в образовательную практику. Механики, используемые в компьютерных играх, примененные к любому другому неигровому виду деятельности, во-первых, усиливают мотивацию обучающегося уделять более сильное и более качественное внимание процессу деятельности, во-вторых, продлевают приверженность задаче и, наконец, повышают вероятность достижения поставленной цели.

Геймификация, то есть применение механики компьютерной игры при создании тестовых заданий как формы контроля качества обучения иностранному языку является, по нашему мнению, наиболее действенной образовательной стратегией при дистанционном обучении. Целью и ожидаемым результатом геймификации становится изменение привычного поведения студентов при изучении иностранного языка. При этом содержание выбранной деятельности остается прежним, но определенным образом структурируется, чем достигается повышение мотивации к решению поставленной задачи, а также увеличивается время приверженности этой задаче, например, самостоятельному заучиванию иностранных слов. Сама же процедура геймификации состоит из комплекса мер, которые могут применяться как в полном объеме, так и частично.

Ключевой считается такая особенность игры, как способность увлечь, захватить все внимание и не отпускать от себя долгое время, когда геймер теряет счет времени. Являясь игровой практикой, геймификация коренным образом отличается от известных ранее образовательных игровых форм. Суть этого отличия в том, что реальность остается реальностью, не превращаясь в игру, а игровые установки вводятся в систему учебных операций студента с этой реальностью. геймифицированный тест не является компьютерной игрой, хотя похож на нее за счет игровой оболочки, в данном случае Twine 2. По ходу движения обучающийся выполняет и образовательные и игровые задачи. Например, образовательная задача – продемонстрировать уровень усвоения изученных тем по иностранному языку, а игровая задача – набрать 60 баллов за выполненные задания к определенному сроку для перехода на следующий уровень. Причем образовательные цели всегда остаются в приоритете, а игровые – лишь помогают удерживать внутреннюю мотивацию к выполнению образовательных задач.

Геймификация имеет правила и цель, она происходит в реальном мире, а не в игровой ситуации, абсолютно не спонтанна, все ходы «игрока»

прописаны и структурированы преподавателем. Структурированность геймифицированной образовательной деятельности вдвойне обязательна, так как необходимо разделить весь тест на определенные шаги/этапы, а каждый этап должен иметь свою цель, работающую на общую цель темы.

Нам кажется важным еще раз отметить, что в геймифицированных практиках участник остается собой, не принимая на себя никаких ролей, и движется, исходя только из своей мотивации и внутренней цели, например, выучить английский язык. Наиболее близки к геймификации симуляторы, которые создают иллюзию реальности в компьютерной среде и служат обучающим и тренировочным целям – употребление лексики в контексте, работе со сложным предложением и так далее. Тем не менее, в отличие от симуляторов, геймификация, создавая иллюзию игры, использует механики компьютерной среды в реальном мире.

Что касается параметра системности, крайне важного для геймификации и совершенно необязательного для иных игропрактик, то под системностью понимаются не эпизодические вкрапления игры в структуру деятельности, а целостный процесс геймифицированного сопровождения изучения всей учебной темы или ряда учебных тем по иностранному языку, начиная от постановки целей и задач и до итогового контроля знаний.

Геймификация как стратегия контроля знаний преследует одну цель: решить проблему, мотивировать и стимулировать обучение посредством игрового мышления и техник. Игровая механика – это то, как работает игра: ее правила и процесс: структура и динамика игры должна соответствовать контенту. Или наоборот: учебный контент, то есть текстовое наполнение, вписывается в структуру игры, к примеру, если контент описывает тему «Maintaining Public Order», то игровая механика теста должна иметь отношение к охране общественного порядка: например, запреты, разрешения, дорожные знаки, штрафы, рейтинги, доски почета и другие стимулы. Благодаря этим механикам учащиеся все сильнее вовлекаются в динамику

теста – и именно в такие моменты обучение становится максимально эффективным.

Степень вовлеченности игрока зависит от множества факторов: сложности игровой механики, соответствия механики учебному контенту и суммарной сложности процесса. В идеальных условиях задачи, которые стоят перед игроком, позволяют ему достигать конкретных целей в игре. При проектировании этих задач преподаватель может следовать следующим техникам:

- При постановке задачи учитывать, какие действия и решения игрока можно отследить.
- Вознаграждать учащихся за достижение обозначенных целей, причем эти награды должны представлять для них определенную ценность.
- Предложить каждую задачу с разной сложностью, продолжительностью и временем на решение.

Одной из современных форм игровой механики является Quest, который можно использовать как стратегию промежуточного и итогового контроля при обучении иностранному языку.

Согласно Б. Доджу Quest – это «ориентированная на запросы деятельность, когда часть или вся информация, с которой взаимодействуют учащиеся, поступает из ресурсов в Интернете».⁵ Кроме того, Questы могут быть междисциплинарными или относиться к одной дисциплине.

При работе с Questом осуществляется интеграция различных дисциплин и знаний, и основной фокус падает на решение определенной задачи. Подобная стратегия наиболее эффективна для формирования коммуникативной компетенции при изучении английского языка и языка права.

Идейно технология «Quest» соотносится с проектной технологией, которая берет начало в 1920-х годах в США, когда было предложено

⁵ Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997. http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html

обучение строить не по принципу «от теории к практике», а от необходимости решить определенную задачу. Суть метода заключается в том, что для достижения заданного конечного результата от учащегося требуется применения целого ряда междисциплинарных компетенций, самостоятельная работа, рефлексия, планирование возможных результатов и многое другое.

Данное понятие существовало в англоязычной культуре задолго до того, как его стали использовать в виде одного из методов обучения. Особую популярность Quest приобрел в конце XX века с появлением одноименного жанра компьютерных игр, в основе которых, как правило, лежала история персонажа, которому необходимо было достичь определенной конечной цели, преодолевая ряд препятствий и разгадывая загадки и головоломки. Суть Questa осталась неизменной, когда в 1995 году Берни Додж впервые упомянул его в качестве технологии обучения. На тот момент он создал уникальный учебный проект, где учащиеся для решения поставленной проблемы должны были, привлекая всевозможные ресурсы, в том числе интернет, и идя от этапа к этапу, достигнуть конечной цели.

Сегодня Quest, используемый в образовании, характеризуется наличием истории, элементов ролевой игры, а также различных задач, решение которых необходимо для продвижения по заданному сюжету. Том Марч предложил более детальное описание данной технологии, выделив особую разновидность Questa, а именно, Web-Quest (англ. web – сеть, паутина, и quest – поиск, исследование).⁶

Принципиальным отличием Web-Questa является то, что все задания в нем полностью базируются на выбранной онлайн-платформе или сайте в сети Интернет, и учащиеся могут быть задействованы в решении поставленной проблемы дистанционно. Присутствие учителя сводится к минимуму и ограничено лишь предоставлением ресурсов, как правило в виде

⁶ March T. Web-Quests for Learning. <https://tommmarch.com/writings/why-webquests/>

гиперссылок, необходимых в ходе работы. Получение обратной связи так же может быть осуществлено вне аудитории.

По мнению Т. Марча, Web-Quest обладает следующими ключевыми чертами:

1. В основе Web-Questa лежит интересное и оригинальное задание, которое имеет непосредственную связь с реальностью – с явлениями и процессами, с которыми люди сталкиваются в повседневной жизни.

2. Web-Quest предполагает интенсивную интеллектуальную деятельность (ее анализ, синтез, критическую оценку и т. п.), а не просто обобщение информации.

3. Выполнение Web-Questa невозможно без активного использования сети Интернет.

В России исследования в области технологии Questa и Web-Questa ведутся сравнительно недавно, потому можно встретить множество трактовок данных понятий. Основными исследователями технологии Questa в отечественной педагогике являются М.В. Андреева, Я.С. Быховский, Н.В. Николаева, И.Н. Сокол и др. Большинство из них определяет Web-Quest просто как сайт в Интернете, с которым работают учащиеся, выполняя ту или иную учебную задачу. Точнее формулирует данное понятие М.Е. Мезенцева⁷, считая, что Web-Quest представляет собой сценарий организации проектной деятельности учащихся по любой теме с использованием ресурсов сети Интернет. Известно, что в своей учебной деятельности учащиеся сегодня имеют дело с большим количеством исследовательских работ, целью которых является поиск и систематизация информации. Quest же, помимо этого, позволяют обучающимся задействовать воображение и умения решать проблемные задачи. Ответы заранее неизвестны и потому у студентов, выполняющих Quest, есть возможность создать что-то новое и уникальное. Лишь применив творческое

⁷ М.Е. Мезенцева. Quest as a Modern Technique Among Interactive Ways of Teaching Foreign Languages // Вопросы методики преподавания в вузе. 2017. Том 6. № 21. DOI: 10.18720/HUM/ISSN 2227-8591.21.8

мышление, студенты могут достигнуть финального решения поставленной перед ними задачи. При этом, исследуя проблему, учащиеся не только усваивают информацию: сталкиваясь с противоречивыми мнениями, они определяют свою позицию по конкретной проблеме, формулируют свою точку зрения, вступают в дискуссию, отстаивая свое мнение.

Анализ литературы показывает, что в соответствии с различными признаками ученые выделяют следующие типы Questов:

- по форме проведения: компьютерная игра, когда учащиеся ищут и анализируют Web-ресурсы и создают Web-продукт: блог, заметку, сайт и т. п.
- по режиму проведения: в реальном режиме, в виртуальном режиме и комбинированный;
- по сроку реализации: краткосрочные и долгосрочные Questы;
- по форме работы: индивидуальные и групповые;
- по доминирующей деятельности: Quest-исследование, информационный Quest, творческий Quest, Quest-игра, ролевой Quest;
- по структуре сюжета: линейный и нелинейный.

Характеризуя технологию «Quest», следует отметить, что, как и любая другая проектная деятельность, Quest выполняется в несколько этапов, которые реализуются в виде самостоятельной работы дома и аудиторной работы на занятии.

Применять игровые механизмы при тестировании – стратегия, которая включает и запускает разные источники вовлеченности сразу. Возможно, что геймификация может быть ключевым инструментом, который повысит эффективность и раскроет качества, недоступные другими способами.

Использование Web-Questов для промежуточного или финального контроля, безусловно, будет способствовать непосредственному закреплению пройденного лексико-грамматического материала, языковой компетенции, а так же позволит осуществить более индивидуализированный контроль как языковой, так и коммуникативной компетенций.

Web-Quest полностью отвечает практической направленности занятий в нефилологическом ВУЗе, т.е. курсанты овладевают языком для получения дополнительной информации по специальности.

В Web-Questax последствия ошибки значительно ниже, чем в реальной жизни; обучающиеся могут сохраниться и, в случае провала, вернуться в игру. Это стимулирует их рисковать, исследовать и пробовать новое. На самом деле, риск в игре – это положительный момент. Чтобы обеспечить курсанту «право на ошибку», преподаватель может предложить несколько попыток. Когда курсант ошибается в первый раз, то можно обеспечить ему обратную связь путем объяснения его ошибки и способа, как ее исправить. После этого, курсант получает возможность попробовать снова. В глобальной перспективе важно, чтобы учащиеся могли проходить тренинг снова и снова, пока не будет достигнута цель или освоен навык, доведенный до автоматизма. Повторение, в свою очередь, помогает закрепить новые навыки, чтобы решить очередную задачу. Система баллов демонстрирует, насколько хорошо учащийся достигает поставленных учебных целей, а также поощряет его движение вперед, к примеру, простым сообщением «вы на верном пути!».

WebQuest как обучающая технология включает три взаимосвязанных компонента: диагностико-целевой, организационно-технологический и критериально-оценочный.

Первый компонент - диагностико-целевой, подразумевает стратегическое планирование учебного процесса. Данный этап включает следующие пункты:

1. Постановка целей и определение результатов учебного курса, в виде планируемых компетенций и конкретных образовательных результатов и способностей.

2. Диагностические мероприятия: определение уровня владения иностранным языком обучающихся, выявление уровня мотивированности, распределение по подгруппам, корректировка планируемых результатов

обучения. Как показывает практика, в отличие от очного обучения, при дистанционном обучении иностранным языкам, оптимальное количество обучающихся в группе не более 5 человек. Кроме того, данное разделение дает возможность распределения обучающихся по уровню их подготовленности.

3. Техническая подготовка: выбор платформы для дистанционного обучения, соответствующей по функциональным возможностям для реализации образовательной программы; организация рабочих мест и т.д.

Второй компонент - организационно-технологический, предполагает структуризацию учебного материала и совокупность технологий и методов, направленных на достижение конкретных учебных результатов и входящих в состав основной технологии. В зависимости от категории и уровня подготовленности обучающихся, подбирается соответствующий инструментарий. По сути, данный компонент представляет собой технологическую структуру отдельно взятой учебной темы и интеграцию в эту структуру набора эффективных геймифицированных методик. Такой дистанционный контроль по дисциплине «Иностранный (английский) язык для сотрудников органов внутренних органов» ориентирован на уровень языковой подготовки «А 1 – Базовый», исходя из чего, был подготовлен соответствующий учебный тестовый контент и подобран инструментарий. В качестве фундамента для построения структуры учебного занятия мы использовали метод Web-Quest.

Несмотря на то, что в педагогической практике WebQuest принято рассматривать инструментом планирования учебного занятия, данный метод, примененный в качестве промежуточного или итогового тестового контроля уровня сформированности коммуникативной компетенции, имеет все признаки технологии, такие как системность, алгоритмичность, воспроизводимость, ориентированность на конечный результат и т.д.

Web-Quest включает четыре этапа, которые системно взаимосвязаны между собой и направлены на достижение запланированных результатов.

Bridge-in – мост, перекинутый от грамматического теоретического материала к практическим упражнениям по теме занятия. Для реализации данного этапа может быть использован не только текстовый контент, но и видео материал, таблицы, видеозапись с элементом лекции преподавателя;

Outcomes – результаты, которые должны будут достичь слушатели в процессе изучения лексико-грамматического материала по теме, представляющие собой целевую установку на достижение конкретных учебных результатов в рамках отдельной темы или учебного модуля в целом;

Pre-Assessment – предварительная оценка сформированности коммуникативной компетенции, представляющая собой оценку, достигнуты ли запланированные результаты после каждого контрольного блока учебного материала. В случае если цель не достигнута, осуществляются анализ и корректировка ошибок путем Bridge-in к неусвоенному теоретическому лексико-грамматическому материалу и упражнениям соответствующего тестового блока. Создание ценностной установки на достижение образовательных результатов и эффективно подобранные геймифицированные технологии усиливают мотивацию на получение запланированных преподавателем результатов.

Post-Assessment – заключительный критериально-оценочный **Третий компонент**, подразумевает контроль достижения запланированных результатов в соответствии с заранее установленными критериями, после каждой пройденной темы или модуля путем проведения контрольного тестирования и/или сформированности иноязычной компетенции после завершения всего курса обучения во время итоговой аттестации.

За основу организации тестового контроля мы взяли второй и третий компоненты и, частично, первый. В зависимости от темы слушатели решают ситуативные задачи с активным использованием речевых единиц в тематических ситуациях. Кроме того, была введена грамматика, включающая passive voice, модальные глаголы must, have to, be to, present, past, future continuous, основные предлоги направления движения.

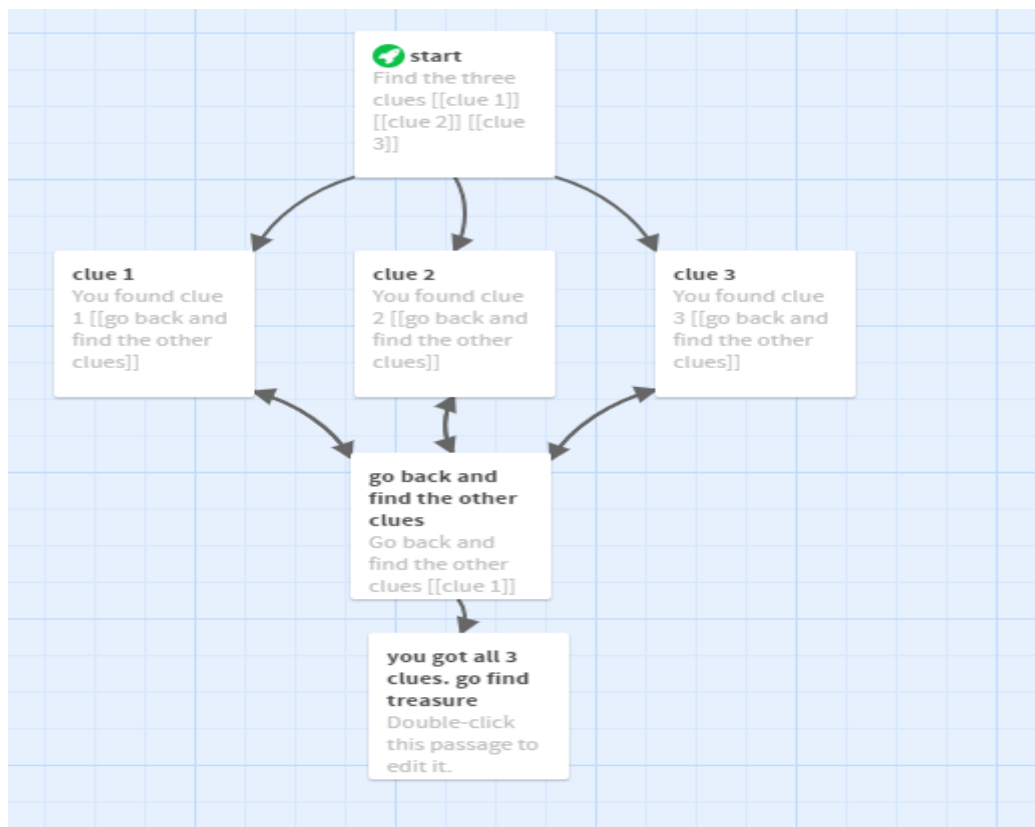
Изучение теоретической литературы по проблеме использования в учебном процессе технологии «Quest», позволило в ходе проведенного исследования разработать Quest на платформе Twine 2.

Twine - это новый инструмент, позволяющий создавать игры практически каждому. Это нелинейный способ создания текстов. Его чрезвычайно легко использовать, и он уже породил живую образовательную среду.

Twine – это утилита для создания интерактивного обучающего контента, где обучающиеся читают текст, а интерактивность заключается в нажатии на строчки-ссылки. Она использует очень простую визуальную блок-схему, и скриптинг представляет собой создание гиперссылок между отдельными узлами или «переходами». На выходе получается файл .html, содержащий всю информацию, то есть, игру сразу можно запускать в онлайн, и вместе с этим она поддаётся глубокой настройке – всё, что можно сделать с веб-страницей, можно сделать с помощью Twine.

Схематично блок информации выглядит таким образом, как показано на рисунке.

Рис.1.



Система невероятно проста в использовании благодаря следующим ключевым аспектам:

- экстремально низкий входной порог. Всё, что требуется, это рабочий компьютер и умение читать и писать. Навыки художника или программиста, равно как и дорогостоящее оборудование или софт, не понадобятся.
- обнародовать Twine-тест-игру очень просто. Итоговый html-файл можно сразу размещать в сети. Можно делиться им через dropbox или бесплатно загружать на philome.la. Установка не потребуется, никакие плагины не нужны, проходить тест курсантам можно прямо в браузере.

Преподавателю, не имеющему «традиционного» опыта в разработке компьютерных игр, не составит большого труда начать делать с помощью той утилиты собственные обучающие quest-игры. Кроме того, разработчики Twine помогают другим делать собственный игровой контент с помощью руководств, геймджеймов и семинаров, благодаря чему Twine получила широкое распространение в качестве общедоступного инструмента для создания questовых игр.

Слово «игра» используется в очень просторном значении: в нем нет обычных отношений «победы/поражения», и вместо выбора с последствиями есть переходы по ссылкам, которые зачастую скорее предоставляют возможность изучать английский язык как игровой мир. Иногда через сюжет, чем «проходить» игру.

Существует огромное количество игровых стратегий Twine. Наиболее подходящими для Web-Quest тестирования являются, на наш взгляд, «игроподобные» с системой ролей, головоломок, очков, «адвенчуры», которые ближе стоят к книгам-играм с их нелинейным сюжетом и интересными решениями, а также «эмпатические машины», балансирующие на грани симуляторов, помещая игрока в ситуации, которые служат в образовательных целях. Такая стратегия наиболее подходит для междисциплинарных занятий.

Под категорию «комментирование» попадают многие Twine-стратегии. Они используют среду для прямого выражения мнения или оценки. «Интерактивные рассказы» – это линейные игры, где интерактивность сводится к изучению сюжета. Эти игры сосредоточены на особенностях стиля прозы или риторических приемах. Их очень удобно применять при изучении новой лексики. Большинство этих игр очень короткие.

Структурно Web-Quest игры Twine состоят из «отрывков» - отдельных фрагментов текста. В классической теории гипертекста они называются «лексиями». Web-Quest в Twine предполагает переход от одного отрывка к другому. Отрывки состоят из двух элементов: названия и содержания. Имя прохода никогда не отображается на экране; оно просто используется негласно, чтобы направлять обучающегося на его пути в игре. С другой стороны, контент – это то, что видит пользователь, когда достигает этого отрывка игры.

Есть отрывок, в котором пользователь может выбрать, выполнять или нет определенное действие. В нескольких отрывках отображается один текст для тех, кто решил выполнить действие, и другой текст для тех, кто этого не сделал, и оба эти текста в одном отрывке.

Таким образом, Twine создан именно для текстовых игр и включает в себя базовые элементы программирования. Сообщество Twine написало множество разных макросов на Javascript, значительно расширяющих возможности утилиты. Их можно добавлять в любой проект простым копированием. Также можно скачивать темы для смены оформления программы (цвета, фоны, эффекты). Можно создать свою таблицу стилей для самостоятельной настройки внешнего вида.

Кроме того, несомненным достоинством Twine является то, что в большинстве случаев разработка тестов в игровой форме предполагает значительные финансовые вложения (компьютерная оболочка, программные средства), временные затраты (время на изучение 3D-моделирования или программирование на досуге), поэтому разработка Web-Quest тестов для

преподавателя становится непозволительной роскошью. Twine «демократизирует» процесс, избавляясь от лишних препятствий и делая разработку доступной – что получается лучше любых других известных программ.

ЧАСТЬ 2. ОБРАЗЕЦ ТЕСТОВОГО КОНТЕНТА ДЛЯ СОЗДАНИЯ WEB-QUESTA НА БАЗЕ TWINE 2.

FUTURE SIMPLE PASSIVE VOICE

Выберите правильный вариант ответа

This crime ... by our investigators as quick as possible.

will be solved

will solve

to be solved

solves

Повторите грамматический материал по теме и выполните следующие задания

В английском языке глаголы имеют 2 залога: действительный (*The Active Voice*) и страдательный (*The Passive Voice*).

В действительном залоге действие производится подлежащим.

В страдательном залоге подлежащее (лицо или предмет) подвергается действию со стороны другого лица или предмета.

Страдательный залог образуется с помощью вспомогательного глагола ***to be*** и причастия II смыслового глагола.

Future Simple Passive Voice образуется при помощи вспомогательного глагола ***will be*** и причастия II смыслового глагола (правильные глаголы при помощи прибавления окончания ***-ed*** или III форма неправильного глагола).

В страдательном залоге употребляется предлог ***by***, если называется лицо или предмет, совершающий действие.

This bank robbery ... soon.

will solve

will be solved

solves

to be solved

We hope this criminal ... within the next few days.

detains

will detain

will be detained

to be detained

Amendments to the new Criminal Code ... next month.

will be adopted

will adopt

adopt

to be adopted

PAST SIMPLE PASSIVE VOICE

Выберите правильный вариант ответа

The escaped criminal ... by the police officer a week ago.

- A. *was located*
- B. located
- C. were located
- D. will be located

Повторите грамматический материал по теме и выполните следующие задания

В английском языке глаголы имеют 2 залога: действительный (***The Active Voice***) и страдательный (***The Passive Voice***).

В действительном залоге действие производится подлежащим.

В страдательном залоге подлежащее (лицо или предмет) подвергается действию со стороны другого лица или предмета.

Страдательный залог образуется с помощью вспомогательного глагола

to be и причастия II смыслового глагола.

Past Simple Passive Voice образуется при помощи вспомогательного глагола **was** (для единственного числа) или **were** (для множественного числа) и причастия II смыслового глагола (правильные глаголы при помощи прибавления окончания **-ed** или III форма неправильного глагола).

В страдательном залоге употребляется предлог **by**, если называется лицо или предмет, совершающий действие.

The suspect ... to the police station by the operative two hours ago.

is taken

took

was taken

takes

Many problems of rising crime ... by the police officers at the meeting yesterday.

were discussed

discussed

are discussed

have been discussed

Last night Joe Black ... on suspicion of robbery.

arrests

was arrested

is arrested

will be arrested

PRESENT SIMPLE PASSIVE VOICE

Выберите правильный вариант ответа

At this very moment the suspect ... by the police.

is interviewed

interviews

was interviewed

are interviewed

Повторите грамматический материал по теме и выполните следующие задания

В английском языке глаголы имеют 2 залога: действительный (***The Active Voice***) и страдательный (***The Passive Voice***).

В действительном залоге действие производится подлежащим.

В страдательном залоге подлежащее (лицо или предмет) подвергается действию со стороны другого лица или предмета.

Страдательный залог образуется с помощью вспомогательного глагола ***to be*** и причастия II смыслового глагола.

Present Simple Passive Voice образуется при помощи вспомогательного глагола ***am*** (1 л. единственного числа), ***is*** (3 л. единственного числа) или ***are*** (множественное число) и причастия II смыслового глагола (правильные глаголы при помощи прибавления окончания ***-ed*** или III форма неправильного глагола).

В страдательном залоге употребляется предлог ***by***, если называется лицо или предмет, совершающий действие.

They ... of deliberately smashing the phone box.

are accused

accused

are accusing

accuse

Such questions ... usually in our department.

were not discussed

don't discuss

are not discussed

will not be discussed

Crimes ... often by teenagers.

committed

are committed

was committed

commit

PRESENT CONTINUOUS

Выберите правильный вариант ответа

The investigator is busy now, he ... the suspect.

A. *is interrogating*

B. has interrogated

C. interrogates

D. interrogate

Повторите грамматический материал по теме и выполните следующие задания

Времена группы ***Continuous*** употребляются для обозначения действия, происходящего в определенный период времени. Утвердительная форма образуется при помощи вспомогательного глагола ***to be*** и причастия настоящего времени смыслового глагола.

Время ***Present Continuous*** употребляется для выражения длительного действия, совершающегося в момент речи.

Время ***Present Continuous*** образуется при помощи вспомогательного глагола ***am*** (1 л. единственного числа), ***is*** (3 л. единственного числа) или ***are*** (множественное число) и причастия настоящего времени смыслового глагола (образуется путем прибавления окончания ***-ing*** к основе глагола).

Вопросительная форма образуется путем постановки формы глагола

to be в соответствующем лице и числе перед подлежащим.

Отрицательная форма образуется при помощи отрицательной частицы **not**, которая ставится после вспомогательного глагола **to be**.

Now the investigative group ... a crime scene.

- A. search
- B. is searching**
- C. has searching
- D. searches

problem of juvenile delinquency now.

- A. were discussing
- B. discusses
- C. discuss**
- D. **are discussing**

te ... at the moment.

- are not increasing
- do not increasing
- is not increasing**
- is not increased

PAST CONTINUOUS

Выберите правильный вариант ответа

I ... a crime scene when the phone rang.

- A. was searching**
- B. is searching
- C. will be searching
- D. searched

Повторите грамматический материал по теме и выполните следующие

задания

Времена группы **Continuous** употребляются для обозначения действия, происходящего в определенный период времени. Утвердительная форма образуется при помощи вспомогательного глагола **to be** и причастия настоящего времени смыслового глагола.

Время **Past Continuous** употребляется:

с точным указанием времени совершения действия в прошлом;

с другим действием в прошлом.

Время **Past Continuous** образуется при помощи вспомогательного глагола **was** (для единственного числа) или **were** (для множественного числа) и причастия настоящего времени смыслового глагола. (образуется путем прибавления окончания **-ing** к основе глагола).

Вопросительная форма образуется путем постановки формы глагола **to be** в соответствующем лице и числе перед подлежащим.

Отрицательная форма образуется при помощи отрицательной частицы **not**, которая ставится после вспомогательного глагола **to be**.

1. The investigator ... the documents when we came back.

A. **was looking through**

B. is looking through

C. looked through

D. looked

Probably, we ... the dangerous criminal when you called.

interrogated

were interrogating

are interrogating

had interrogated

He ... the robbery when the woman returned home.

is committing

committed
were committed
was committed

FUTURE CONTINUOUS

Выберите правильный вариант ответа

When you come to us, he ... a witness.

- A. is questioning
- B. *will be questioning***
- C. was questioning
- D. will question

Повторите грамматический материал по теме и выполните следующие задания

Времена группы ***Continuous*** употребляются для обозначения действия, происходящего в определенный период времени. Утвердительная форма образуется при помощи вспомогательного глагола ***to be*** и причастия настоящего времени смыслового глагола.

Время ***Future Continuous*** употребляется:

- с точным указанием времени совершения действия в будущем;
- с другим действием в будущем.

Время ***Future Continuous*** образуется при помощи вспомогательного глагола ***will be*** и причастия настоящего времени смыслового глагола (образуется путем прибавления окончания ***-ing*** к основе глагола).

Вопросительная форма образуется путем постановки вспомогательного глагола ***will*** перед подлежащим.

Отрицательная форма образуется при помощи отрицательной частицы ***not***, которая ставится после вспомогательного глагола ***will*** (сокращенная

форма **will + not = won't**)

Tomorrow at 2 o'clock we ... this dangerous criminal.

will be interrogating

will interrogate

will be interrogated

will have interrogated

Tomorrow when you arrive I ... the crime scene.

will search

was searching

will be searching

will be searched

The court ... the materials of this murder case this time tomorrow.

hears

will be hearing

will hear

was hearing

MODAL VERB “MUST” AND ITS EQUIVALENTS

Выберите правильный вариант ответа

Now our police ... combat crime, spread of drugs, crimes related to money and terrorism.

A. should

B. ***is to***

C. may

D. need

Повторите грамматический материал по теме и выполните следующие задания

Модальными глаголами называются такие глаголы, которые обозначают не само действие, а указывают только на его возможность, вероятность, необходимость. Эти глаголы не изменяются по лицам, числам, инфинитив смыслового глагола следует за ними без частицы **to**.

MUST – **должен, нужно, надо** (необходимость, обязательность)

Для образования вопросительной формы модальные глаголы ставятся перед подлежащим.

Для образования отрицательной формы частица **not** присоединяется к модальному глаголу.

Так как модальные глаголы являются недостаточными, то есть у них отсутствуют некоторые формы, то для восполнения недостающих форм употребляются модальные эквиваленты этих глаголов. Модальный глагол **must** имеет следующие эквиваленты:

to be to – **должен, необходимо** (в соответствии с расписанием, планом, приказом)

to have to – **быть должным, приходиться, вынужден**

should – **должен, следует** (совет, рекомендация)

ought to – **следует, следовало (бы), нужно было бы** (моральное обязательство)

Вопросительная и отрицательная формы модальных эквивалентов образуются по общим правилам.

The police ... inform the detainee of his rights and duties.

- A. **must**
- B. **ought to**
- C. **need**
- D. **should**

You ... know about punishment for embezzlement.

- A. **have to**

B. *ought to*

C. is to

D. should

He ... confess committing the arson.

is to

should

ought to

needn't

MODAL VERBS "CAN" and "MAY"

Выберите правильный вариант ответа

Nobody ... be convicted twice for one and the same crime.

may

can

must

is able to

Повторите грамматический материал по теме и выполните следующие задания

Модальными глаголами называются такие глаголы, которые обозначают не само действие, а указывают только на его возможность, вероятность, необходимость. Эти глаголы не изменяются по лицам, числам, инфинитив смыслового глагола следует за ними без частицы **to**.

CAN – могу, умею (физическая возможность)

MAY – могу, можно (разрешение, вероятность совершения действия)

Для образования вопросительной формы модальные глаголы ставятся перед подлежащим.

Для образования отрицательной формы частица **not** присоединяется к модальному глаголу.

Модальные глаголы **can** и **may** имеет форму прошедшего времени:

can – could

may – might

Constant support of all organizations ... help the police greatly.

- A. may
- B. must
- C. **can**
- D. have to

No person ... be arrested without an order of a public prosecutor or a court.

- A. must
- B. can
- C. is able to
- D. **may**

He said that he could interview that witness the next day.

can

may

could

might

Прочитайте текст и выполните задания.

WHAT IS A CRIME?

In ordinary language, the term “crime” denotes an unlawful act punishable by the state. The term “crime” does not, in modern criminal law, have any simple and universally accepted definition, though statutory definitions have been provided for certain purposes. The most popular view is that crime is a category created by law (i.e. an action is a crime if applicable law says that it is). One proposed definition is that a crime, also called an offence or a criminal offence, is an act harmful not only to some individual, but also to the community or the state

(a public wrong). Such acts are forbidden and punishable by law.

So, crimes are acts which the state considers to be wrong and which can be punished by the state. There are some acts which are crimes in one country but not in another. For example, it is a crime to drink alcohol in Saudi Arabia, but not in Egypt. It is a crime to smoke marijuana in England, but not (in prescribed places) in the Netherlands. It is a crime to have more than one wife at the same time in France, but not in Indonesia. In general, however, there is quite a lot of agreement among states as to which acts are criminal. A visitor to a foreign country can be sure that stealing, physically attacking someone or damaging their property will be unlawful. The idea that acts like murder, rape and theft are prohibited exists all around the world, and has a universal moral basis. What precisely is a criminal offence is defined by criminal law of each country. But the way of dealing with people suspected of crime may be different in other countries.

In many legal systems it is an important principle that a person cannot be considered guilty of a crime until the state proves he committed it. The suspect himself need not prove anything, although he will of course help himself if he can show evidence of his innocence. The state must prove his guilt according to high standards and there are elements that must be proved. In codified systems, these elements are usually recorded in statutes. In common law systems, the elements of some crimes are detailed in statutes; others, known as "common law crimes", are still described mostly in case law.

There are usually two important elements of a crime: (1) the criminal act itself; and (2) the criminal state of mind of the person when he committed the act. In Anglo-American law these are known by the Latin terms of (1) *Actus Reus* and (2) *Mens Rea*.

The state (government) has the power to severely restrict one's liberty for committing a crime. Therefore, in modern societies, a criminal procedure must be adhered to during the investigation and trial. Only if found guilty, the offender may be sentenced to punishment such as community sentence, imprisonment, life

imprisonment or, in some jurisdictions, even death.

Задание 1. Определите, какое утверждение соответствует содержанию текста.

A criminal offence is defined by civil law of each country.

A criminal offence is defined by criminal law of each country.

There are usually three important elements of a crime

The term “crime” in modern criminal law has a simple and universally accepted definition

Задание 2. Завершите утверждение согласно содержанию текста.

A person cannot be considered guilty of a crime ...

if he hasn't committed it.

if the state doesn't prove he committed it.

until the state proves he committed it.

until he confesses to this crime.

Задание 3. Определите основную идею текста.

Conception of a crime in various countries.

Types of crimes in various countries.

Punishment in various countries.

Conception of a crime in Russia.

Задание 4. Ответьте на вопрос: «What is a crime?»

Crime is a category created by law.

A crime is an act harmful only to some individual.

A crime is an act not punishable by the state.

Crime is an act which the state considers to be wrong and which can be punished by the state.

Прочитайте текст и выполните задания.

Dear Sir, I am residing at Park Avenue apartments for the last 3 years and all the residents here are peace loving, business-class people. Though, I would like to bring to your attention to a very pressing matter about a series of burglaries taking place in the area since last one month.

On the 11th of September,'11, there was a major burglary across the street in which the burglars killed an old lady and took away all the valuables. This case was registered with the New Orleans Police Fatality Department and assigned to Sergeant Luke Wallace. Within a time frame of 2 days, another such unfortunate incident took place just two buildings away from mine. This time the burglars broke and entered into an apartment and killed a couple and ran away with all the valuables. The Police department has still not informed us about any development in the case. Because of these heinous crimes we, all the residents at Park Avenue, are very tensed and scared.

I am, on behalf of the residents of Park Avenue, keeping in touch with the police about all the latest developments in the case but I am afraid there isn't much to feel hopeful about at this point of time. The crime rate in this area has increased multi fold in the last one year and now this latest series of murders and theft has taken away the peace and sleep of the neighborhood entirely. We, in association with the local police, have organized a neighborhood vigilance team where we have made multiple teams of 8 people who take turns and stand guard in the area all night. We rotate turns and so since the last 2 weeks there hasn't been any crime reported here. At the same time, we are very thankful to the local police department for providing us with the necessary gear like flash lights and teaser guns for our night shifts.

But on behalf of all the residents of Park Avenue and in lieu of the absence of any development in the case, I request FBI's intervention into the matter. We are sure the local police department is doing its best here but a timely and swift action is required here before the trial falls cold. Saying this we are confident that with FBI's involvement, the criminals would be brought to justice very soon.

Thanking you for your time and in anticipation of a prompt response.

Задание 1. Определите, какое утверждение соответствует содержанию текста.

The crime rate in this area has increased multi fold in the last two years.

It is the first crime of late.

The crime rate in this area has increased multi fold in the last one year.

The crime rate in this area hasn't increased in the last one year.

Задание 2. Завершите утверждение согласно содержанию текста.

In lieu of the absence of any development in the case, I request ...

Interpol's intervention into the matter.

FBI's intervention into the matter.

Police intervention into the matter.

SWAT intervention into the matter.

Задание 3. Определите основную идею текста.

Burglary is a serious crime.

Request letter of the residents Park Avenue apartments.

All the residents of the United States are very tensed and scared.

The letter to the precinct station about the frequent cases of burglaries.

Задание 4. Озаглавьте текст, выбрав одно из предложенных названий.

Request to the police station about burglaries and murders in the area.

Crime at Park Avenue.

A crime is committed!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Представленное учебно-практическое пособие представляет собой разработку, имеющую достаточную ценность для повышения качества процесса обучения английскому языку в рамках специальности. В результате исследования были получены следующие результаты:

1. Разработана теоретически и практически обоснованная методическая система развития у учащихся навыков изучения английского языка профессиональной направленности.

2. Раскрыт дидактический потенциал современных учебных медиа по примеру технологии Web-Quest.

3. Рекомендованы стратегии эффективного внедрения технологии Web-Quest в процесс изучения английского языка в сфере юриспруденции.

4. На базе платформы Twine 2 разработаны тесты в игровой форме для занятий юридическим английским языком.

5. Разработаны эффективные системы планирования учебного процесса (Bridge-in), мониторинга запланированных результатов (Outcomes), предварительного оценивания (Pre-Assessment) и заключительно-критериального оценивания (Post-Assessment).

В рамках исследования проанализированы виды учебных медиа, определена сущность игровых технологий, представлены формы создания и передачи информации посредством платформы Twine 2.

Наиболее подробно и глубоко была изучена технология Web-Quest, результаты исследований дидактического потенциала которой, как одной из форм учебных медиатехнологий, позволяют решать следующие важные задачи, возникающие в учебном процессе:

1.Мультимедирование учебного процесса. Мультимедировать учебный процесс - означает наполнить его разнообразными средствами, используя неограниченные возможности цифровых технологий. Обогащение учебного процесса различными средствами, с одной стороны, делает данный процесс более интересным, с другой - повышает уровень усвоения учебного

материала. Таким образом, одновременно активизация зрительных и слуховых органов в несколько раз облегчает понимание учебного материала. В настоящее время многочисленные исследования подтверждают, что раздражение одного анализатора оказывает влияние на возбуждение другого. В этом случае раздражение зрительных рецепторов увеличивает чувствительность слухового анализатора. Кроме того, одновременная активация зрительных и слуховых органов чувств обеспечивает переход от языкового (вербального) мышления к унификации зрительного (визуального) и языкового видов мышления.

2. Индивидуализация учебного процесса. Эффективное внедрение медиатехнологий в образовательный процесс позволяет адаптировать его к индивидуальным потребностям и интересам обучающихся. Это особенно актуально, когда учащиеся отличаются разным уровнем владения языковыми знаниями, что требует от преподавателя соответствующей гибкости в адаптации учебного материала к образовательным потребностям всех студентов. В этом случае уместное и грамотное применение медиатехнологий в образовательном процессе может во многом способствовать решению указанной задачи.

3. Формирование мотивации. Одним из наиважнейших факторов повышения эффективности преподавания и обучения является мотивация студентов, особенно при обучении иностранному языку. Часто мотивация учащихся снижается, так как изучение иностранного языка требует больших усилий и времени. А вот использование медиатехнологий меняет контекст традиционного образования, делая его более интересным и эффективным, создает возможности для самообучения, таким образом, позволяя учащимся сохранять мотивацию.

4. Развитие самостоятельной учебно-познавательной деятельности. Применение медиатехнологий в учебном процессе во многом способствует развитию самостоятельной учебно-познавательной деятельности студентов. Получая доступ к интернету, учащийся ищет

профессиональные медиатексты на английском языке, содержащие гиперссылки. Каждая гиперссылка параллельно с предоставлением новой информации может также каждый раз вызывать новые вопросы. Более того, гиперссылки могут содержать не только текстовую, но и аудио-, видеоинформацию, иллюстрированные материалы, называемые гипермедиа. Продвигаясь по этой бесконечной цепочке, учащийся невольно включается в самостоятельную учебно-познавательную деятельность.

5. Формирование критического мышления. В процессе обучения, работы с разнообразными медиатекстами на английском, у учащихся формируется критическое мышление, имеющее важное значение для выбора, анализа, оценки и использования необходимой и достоверной информации. А формирование критического мышления для выпускника, в нашем случае офицера полиции, чрезмерно важно в сфере профессиональной деятельности и является наиважнейшим конечным результатом.

6. Формирование лингво-коммуникативной компетенции. Применение медиатехнологий в курсах иностранных языков позволяет создать среду общения, максимально приближенную к естественной, способствуя тем самым развитию языковой коммуникативной компетенции студентов.

7. Создание возможностей для дистанционного обучения и обратной связи. Обратная связь имеет огромное значение в образовательном процессе не только как средство представления прогресса учащегося, но и как инструмент поощрения, поиска правильных способов обучения, мотивации к продолжению обучения⁸. Медиатехнологии дают возможность учащимся, отсутствующим по какой-либо причине на занятии, участвовать в занятиях дистанционно, восполнять пробелы в знаниях, а также обеспечивать обратную связь с преподавателем.

⁸ White, C. Language Learning in Distance Education. Cambridge: Prentice Hall, 2003, 258 p., p. 187

8.Создание рычагов самообразования и продолжительного образования. Медиатехнологии дают возможность получить образование в учебных заведениях разных стран, преодолевая имеющиеся временные и пространственные барьеры. Организация асинхронного обучения позволяет учащемуся присоединиться к образовательному portalу где угодно, а также в удобное ему время.

Сегодня изучение языка рассматривается как перспективная задача, не теряющая свою актуальность в течение всей жизни, а потому очень важной становится работа по развитию у молодых людей мотивации, навыков в приобретении нового языкового опыта вне вуза, что, в свою очередь, является важной предпосылкой для обеспечения непрерывности образования. И сегодня интернет-ресурсы стали бесценным и неисчерпаемым источником создания информационной среды, организации процесса образования и самообразования, удовлетворения профессиональных и личных интересов и потребностей. Медиатехнологии создают прочную платформу для самообразования и непрерывного образования, что является одним из важнейших компонентов профессионального и непрерывного совершенствования личности. Навыки постоянного языкового образования очень важны для будущего полицейского, поскольку в современных условиях владение иностранным языком является одним из показателей профессионализма полицейского.

Методическая модель, стратегии, система упражнений, тесты, разработанные в результате исследования, могут дополнить систему преподавания профессионально-ориентированного иностранного языка посредством медиатехнологий. Результаты исследования могут быть внедрены в учебных курсах юридического английского языка и в курсах другого профиля при условии адаптации контента упражнений, а также использоваться для разработки новых учебных материалов и пособий.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Байбурина Р. З. Особенности разработки учебных материалов для дистанционного обучения по дисциплине «иностранный язык» для обучающихся в заочной форме // Материалы Международной научно-теоретической конференции «Актуальные проблемы лингвистики и формирования языковой компетенции юристов в современных условиях», Ростовский юридический институт МВД России, Ростов-на-Дону, 19 марта 2021 г.
2. Мезенцева М.Е. Quest as a Modern Technique Among Interactive Ways of Teaching Foreign Languages // Вопросы методики преподавания в вузе. 2017. Том 6. № 21. DOI: 10.18720/HUM/ISSN 2227-8591.21.8
3. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 30.04.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.06.2021)
http://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_140174/9ab9b85e5291f25d6986b5301ab79c23f0055ca4/
4. Aly Amer and Mohamed El-Okda. Using Web Quests in teaching and learning English // Paper presented at the Language Centre 6th Annual Conference: Language Learning in the Cyber Age: Innovations and Challenges. Sultan Qaboos University, Oman, 19-20 April, 2006. // https://www.researchgate.net/publication/275153246_Using_Web_Quests_in_teaching_and_learning_English
5. Dodge B. Some Thoughts About WebQuests. 1995-1997.
http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html
6. Irma Savitri Sadikin. The Use of Webquest for Teaching English Vocabulary In an EFL Young Learners Context. // PROSIDING ICTTE FKIP UNS 2015, Vol 1, Nomor 1, Januari 2016,
<https://media.neliti.com/media/publications/171853-EN-the-use-of-webquest-for-teaching-english.pdf>

7. March T. Web-Quests for Learning. <https://tommarch.com/writings/why-webquests/>
8. Oxana V. Khasanova, Anna A. Karimova, Anastasiya M. Mubarakshina
Web Quest Technologies for Learning English at University: Opportunities and Prospects / VI International Forum on Teacher Education Proceedings IFTE-2020
DOI:10.3897/ap.2.e1055
9. <https://twinery.org/>
10. Andersen, B. B., Brink, K. Multimedia in Education Curriculum. Moscow: UNESCO Institute for Information Technologies in Education, 2013, 139 p.
11. Сысоев П. В., Евтигнеев М. Н., Методика обучения иностранному языку с использованием новых информационно-коммуникационных Интернет-технологий, М.: «Глосса-Пресс», 2010, 182 с.
12. White, C. Language Learning in Distance Education. Cambridge: Prentice Hall, 2003, 258 p.