

УДК 811.111'25 + 81'25 + 378.016:81'25

ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ В ПРОЦЕССЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ ПЕРЕВОДЧИКОВ

Е.А. Телешова

Статья посвящена использованию игровой технологии в процессе подготовки переводчиков в вузе. Автором определено понятие «игра», выделены и описаны функции игры в процессе подготовки переводчиков в вузе, определены принципы использования игры и представлен пример проведения деловой игры на занятиях по переводу.

Ключевые слова: игра, игровая технология, функции игры в профессиональной подготовке переводчиков, принципы организации игры, деловая игра.

Переход высшей школы на двухуровневую систему подготовки изменяет требования к подготовке специалистов. Меняется не только содержание обучения, но в первую очередь изменяются подходы к оптимизации процесса профессиональной подготовки: разрабатываются новые методы и технологии, трансформируются уже известные. В современной высшей школе, делающей акцент на активизации и интенсификации образовательного процесса, игра может занять достойное место.

Игра рассматривается наукой с позиции философии, психологии, социологии и конечно, педагогики. Современные ученые М.В. Фоминых, Г.К. Селевко, Т.С. Панина характеризуют различные аспекты игры, говорят о ее целенаправленном, ситуативно-обусловленном характере; выделяют социальную и мотивирующую функции; отмечают присущий игре механизм передачи практического и этического опыта [7; 8; 11].

Определим понятие игры с учетом особенностей подготовки переводчиков, под которой мы будем понимать вид целенаправленной, организованной деятельности, связанной воссозданием и усвоением профессионального переводческого опыта в условиях ситуаций профессионального общения [6; 9].

В ходе игры формируются следующие умения и навыки, выделенные П.И. Образцовой [5]:

- межличностного взаимодействия;
- коммуникативные;
- самостоятельной работы;
- сбора и анализа информации;
- профессионального мышления;
- работы в коллективе, владения устной и письменной речью.

На основе выделенных умений и навыков определим функции игры в профессиональной подготовке переводчика [5; 9].

Центральной функцией игры является, прежде всего, *профессионально-ориентированная*, которая состоит в адаптации к профессиональной деятельности переводчика и проявляется в подготовке к реальным ситуациям профессиональной деятельности. Игра связана с включением студентов в имитационную профессиональную деятельность, подразумевает решение проблем, характерных для будущей переводческой деятельности и формирует способность к профессиональной адаптации в меняющихся производственных условиях на основе анализа соответствующей речевой коммуникации. Реализация этой функции проявляется в декодировании и перекодировании информации, умении создавать текст на языке перевода, изучать передовой опыт, современные технологии, работать с отраслевыми словарями и справочниками, электронными базами данных, что способствует профессиональному росту и развитию. Кроме того, данная функция дает студентам представление о различных видах переводческой и околопереводческой деятельности, которые зачастую приходится осуществлять профессиональному переводчику а, именно, редактирование собственных и чужих переводов, аннотирование и реферирование.

Социальная функция игры в профессиональной подготовке переводчиков выделяется многими учеными и связана с приобретением опыта группового взаимодействия [6; 8]. Общение является основой любой профессиональной деятельности, и переводчика в частности. В общении важны и содержание, и эмоциональный фон. Проигрывание ситуаций профессионального общения ведут к формированию инициативности в общении, способностью управлять общением, умения создавать благоприятную атмосферу, принимать решения в конфликтных ситуациях, которые неизбежно возникают в процессе коммуникации. Данная функция игры напрямую связана с коммуникативной функцией.

Коммуникация, являясь видом общения, обладает рядом особенностей, которые напрямую связаны с профессиональной переводческой деятельностью: процессы коммуникации связаны со знаковыми системами и речевой деятельностью; в коммуникации важным моментом является получение и оценка информации, включая способ ее подачи. Именно поэтому, на наш взгляд, необходимо выделить *коммуникативную функцию* игрового моделирования, так как она во многом отражает суть переводческой деятельности. Коммуникация занимает важнейшее место в профессиональной деятельности переводчика. По мнению теоретиков и практиков перевода, коммуникация – это не только способность интерпретировать смысл, но и умение сопоставлять интерференционные способности представителей двух языковых коллективов, умение анализировать коммуникативные ситуации заказчика, автора исходного текста и получателя текста перевода в рамках

соответствующих культур [3]. Кроме того, умения выступать публично, отстаивать свою точку зрения, включаться в дискуссию, реализуемые в игре, напрямую связаны с процессом вербализации, лежащим в основе перевода. Успешность коммуникации предполагает умение правильно отбирать языковые средства, логически строить изложение передаваемой информации, ориентировать речь на собеседника, связана с высоким уровнем антиципации. Игра же коммуникативна по своей сути, что напрямую свидетельствует о возможности и даже необходимости использования всего потенциала игровой технологии в процессе профессиональной подготовки.

Не менее важна и *мотивационная функция* игры. Формирование профессиональных компетенций состоит не столько в осознании того, как эта деятельность происходит и освоении необходимого содержания образования, сколько предполагает личное позитивное отношение к ней. Основным показателем высокой мотивации является активность. Позитивное отношение студентов к самой игре воздействуют и на вовлеченность студентов в практическую деятельность, предполагают активное участие в ней, усиливают мотивацию к процессу подготовки переводчиков в целом, предполагает социальное признание результатов профессиональной переводческой деятельности.

Созидательная/обучающая функция игры представляется не менее важной, так как предполагает, что анализ и обобщение усвоенных знаний в области переводоведения, а также другого опыта позволяет извлекать, созидать более глубокие, по сравнению с усвоенными, знания. В результате открываются возможности выхода на специальные понятия, межпонятийные и межпредметные связи, на теоретические интерпретации.

Следует выделить и *организационно-управленческую функцию*, которая выражается в осмыслении субъектом систем действий, приемов, методов, направленных на достижение поставленных целей. Умения определять переводческую стратегию с учетом потребностей заказчика, индивидуальных особенностей данной работы, осуществлять обоснованный выбор наиболее эффективных методов, форм и средств решения переводческих задач, оценивание и самодиагностика собственной деятельности, формируемые в процессе игры, связаны с реализацией этой функции. Данная функция, по мнению Е.Р. Бреуса, А.А. Дементьева, Е.Н. Сладковской, заключается в умении организовывать профессиональную деятельность, строить программы своего профессионального самовоспитания, самообразования, в определении путей самосовершенствования [1]. Проигрывание ситуаций профессионального переводческого общения позволяет разрешать проблемные ситуации, принимать ответственность за управленческое решение, эффективно организовывать свою работу.

Тщательное планирование и конструирование, подготовка и реализация игры процессы довольно трудоемкие требующие от студента-переводчика самостоятельности, усердия, педантичности, терпения, внимания, трудолюбия, ответственности, что, несомненно, позволяет говорить о наличии *воспитательной* функции игровых технологий.

Развивающая функция заключается в осмыслении методов и способов познания мира, профессионального становления и совершенствования. Отношенческий компонент лежит в основе осуществления данной функции, являясь стимулом к процессам самореализации и самосовершенствования, к повышению своего профессионального мастерства.

Таким образом, выделенные нами функции игры в переводческой деятельности говорят об особой роли игры в процессе профессиональной подготовки переводчиков.

В современной педагогической науке и практике существует огромное многообразие игр. Они соответствуют различным этапам обучения, имеют свою структуру, свойственные недостатки и достоинства. На наш взгляд, более всего именно деловые игры соответствуют целям и задачам высшей школы сегодня и обладают описанным функционалом. Рассмотрим особенности данной технологии и возможности ее применения в процессе профессиональной подготовки переводчиков в вузе.

Деловая игра в процессе профессиональной подготовки переводчиков – это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной переводческой деятельности, моделирования систем отношений, характерного для профессиональной переводческой деятельности [2]. Любая игра подразумевает проведение определенных этапов: введение в игру, погружение в игру, игровой процесс, рефлексия.

В ходе организации и проведения деловой игры необходимо руководствоваться следующим принципом [7]:

Принцип обеспечения личностного включения в профессиональную деятельность и принцип профессиональной направленности. В процессе деловой игры моделируется реальная переводческая ситуация, что способствует приобретению опыта профессиональной деятельности.

Принцип моделирования форм, условий и содержания будущей профессиональной деятельности реализуется в деловой игре, так как в процессе осуществления данного вида игр студент выполняет реальные переводческие задачи.

Принцип проблемности предполагает наличие переводческой проблемы, на решение которой направлена деловая игра.

Принцип сотрудничества регулирует процедуру проведения игры. Участники взаимодействуют друг с другом, обсуждают варианты решения проблемы.

Принцип активности направлен на повышение интереса и мотивации всех студентов в процессе организации и осуществления деловой игры как метода активного и интерактивного обучения. В ходе деловой игры активизируются психические процессы и развивается целеустремленность, динамичность мышления, оперативность памяти.

Принцип рефлексии занимает особое место, так как ориентирован на оценку процесса игры, своих ошибок, определение трудностей и их устранение, что ведет к объективизации самооценки участников игры [4].

Принцип интеграции предполагает углубление знаний по определенной тематике, усиливаются межпредметные связи.

Рассмотрим особенности применения игровой технологии в процессе профессиональной переводческой подготовки на примере деловой игры «Переводческое бюро» с использованием программы ABBYY Smartcat.

Первый организационно-методический этап включает в себя работу организатора (при первичном применении, это может быть преподаватель). На данном этапе необходимо определить цель игры, подготовить сценарий, материал, определить правила игры. По сценарию студенты делятся на три группы: теоретики, переводчики, редакторы, а также выбирается менеджер и заказчик перевода. Менеджер принимает заказ перевода, обсуждаются стоимость, сроки выполнения. Затем задание передается теоретикам с целью составления глоссария, после чего текст поступает переводчикам. Они осуществляют перевод текста на основе глоссария. После выполнения перевода, текст поступает к группе редакторов. Они выделяют и исправляют переводческие ошибки. В заключении проводится групповая дискуссия с целью выявления переводческих трудностей и способов их преодоления, также предполагается написание переводческого комментария.

На этапе доигрового инструктажа участникам разъясняются правила и ход деловой игры, происходит знакомство со сценарием и задачами.

Этап реализации деловой игры состоит в последовательном исполнении сценария в рамках установленного времени для каждой полгруппы. Эксперты осуществляют экспертную оценку выполненных переводов по таблице критериев.

Этап рефлексии предполагает разбор и анализ игры. Участники делятся впечатлениями об игровой деятельности, проходят анкетирование.

По результатам деловой игры участникам выставляются оценки по следующим выделенным критериям:

- коммуникативные умения;
- активность во время проведения деловой игры;
- качество выполненного задания (наличие ошибок);
- навыки работы в команде;
- умение сбора и анализа информации;

- умение профессионально мыслить и решать переводческие задачи;
- умение применения фоновых знаний при выполнении задания;
- способность проанализировать результаты деятельности;
- умение использовать словари базы данных, переводческие программы.

Проведенное опытное обучение позволит сделать вывод, что применение игровой технологии способствует формированию у студентов следующих компетенций, отраженных в Гос [10]:

♣ способность к обобщению, анализу, критическому осмыслению, систематизации информации, прогнозированию, постановке профессиональных целей и выбору путей их достижения, анализировать логику рассуждений и высказываний (ПК-23);

♣ способность к теоретическому осмыслению задач профессиональной деятельности (ПК-28);

♣ способность на научной основе организовать свою профессиональную деятельность, самостоятельно оценивать ее результаты (ПК-1);

♣ способность применять методику ориентированного поиска информации в справочной, специальной литературе и компьютерных сетях (ПК-15);

♣ способность оценивать качество и содержание информации, выделять наиболее существенные факты и концепции, давать им собственную оценку и интерпретацию (ПК-24);

♣ способность использовать современные образовательные и информационные технологии для повышения уровня своей профессиональной квалификации и общей культуры, самостоятельно осуществлять поиск профессиональной информации в печатных и электронных источниках, включая электронные базы данных (ПК-5);

♣ способность осуществлять послепереводческое саморедактирование и контрольное редактирование текста перевода (ПК-17);

♣ способность проводить лингвопереводческий анализ текста и создавать лингвопереводческий и лингвострановедческий комментарий к тексту (ПК-33);

♣ способность анализировать результаты собственной переводческой деятельности с целью ее совершенствования и повышения своей квалификации (ПК-34);

♣ способность логически верно, аргументированно и ясно строить устную и письменную речь на русском языке, готовить и редактировать тексты профессионального назначения, вести дискуссии и участвовать в полемике (ОК-9);

♣ способность применять знания в области географии, истории, политической, экономической, социальной и культурной жизни страны изучаемого языка, а также знания о роли страны изучаемого языка в региональных и глобальных политических процессах (ПК-4);

♣ способность к профессиональной адаптации в меняющихся производственных условиях на основе эффективного научно-методического анализа соответствующей речевой коммуникации (ПК-6).

Библиографический список

1. Бреус, Е.В. Синхронный перевод: пути овладения профессией / Е.В. Бреус, А.А. Дементьев, Е.Н. Сладковская // Тетради переводчика. – М.: Высш. шк., 1987. – Вып. 22. – С. 107–113.
2. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход в образовании: проблемы интеграции / А.А. Вербицкий, О.Г. Ларионова. – М.: Логос, 2010. – 336 с.
3. Комиссаров, В.Н. Теоретические основы методики обучения переводу / В.Н. Комиссаров. – М.: Рема, 1997. – 12 с.
4. Краевский, В.В. Основы обучения: дидактика и методика: учебное пособие / В.В. Краевский, А.В. Хуторской. – М.: Издательский центр «Академия», 2007. – 352 с.
5. Образцова, П.И. Игровые методы проведения учебных занятий / П.И. Образцова, А.И. Уман // Психолого-педагогический журнал Гаудеамус. – 2005. – № 2. – С. 90–100.
6. Панина, Т.С. Современные способы активизации обучения: учебное пособие / Т.С. Панина, Л.Н. Вавилова. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 176 с.
7. Панфилова, А.П. Игровое моделирование в деятельности педагога: учебное пособие / А.П. Панфилова. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 368 с.
8. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г.К. Селевко. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
9. Телешова, Е.А. Аспекты профессиональной деятельности переводчика / Е.А. Телешова // Педагогический менеджмент и прогрессивные технологии в образовании: материалы X-ой международной конф. – Пенза: Приволжский дом знаний, 2003. – С. 429–432.
10. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования по направлению подготовки (специальности) 035701 перевод и переводоведение (квалификация (степень) «специалист»). – URL: <http://fgosvo.ru>.
11. Фоминых, М.В. Технология применения игрового моделирования в процессе развития педагогических способностей студентов профессионально-педагогического университета: практико-ориентированная монография / М.В. Фоминых. – М.: Издательство РГППУ, 2010. – 85 с.

[К содержанию](#)