

тановленным исходным языком и тексты, являющиеся переводами с третьего языка.

Интерфейс новой программы поиска имеет поле ввода запроса, кнопку переключения направлений перевода (нем-рус, рус-нем, бел-нем, нем-бел), ограничитель поиска по стилям (художественный – специальный, специальный – четыре стиля, все), а также кнопки экспорта результатов поиска в формат Word. В поисковом запросе по-прежнему могут использоваться подстановочные знаки * и ?. Искать информацию можно также в сегментах на переводящем языке, т.е., например, при выборе направления *немецкий* → *русский* поиск может производиться и в сегментах на русском языке. Результаты поиска группируются по текстам и по страницам (пагинация) и могут быть экспортированы в формат Word либо целиком, либо по стилям.

На текущий момент в немецко-русском направлении в категории «Художественная литература» имеется 90 текстов, в категории «Публицистика и пресса» – 30, в категории «Официально-деловые тексты» – 30, «Научно-технические тексты» – 10. В русско-немецком направлении наиболее хорошо представлены художественная литература (10 текстов) и официально-деловой стиль (40 текстов), единичные тексты есть в категориях «Публицистика» и «Техника». Белорусско-немецко-белорусское направление представлено десятком текстов договоров РБ с немецкоязычными странами. Общее количество текстов в корпусе – 230.

Немецко-русское направление (художественные + специальные тексты) содержит около 435 000 сегментов (порядка 6,5 млн словоупотреблений), из них художественных текстов – около 395 000 сегментов, специальные – примерно 40 000. Русско-немецкое направление содержит около 53 000 сегментов (приблизительно 820 000 словоупотреблений), из них на художественные тексты приходится примерно 37 000 сегментов и на специальные – около 16 000. Белорусско-немецко-белорусское направление – по полторы тысячи сегментов.

В дальнейшем предполагается постоянное увеличение объема корпуса, в том числе путем добавления переводов из открытых источников, и его совершенствование по всем функциональным стилям и жанрам текстов, а также расширение и совершенствование функциональных возможностей программы-поисковика.

А. Н. Подоляка

ИГРА КАК СПОСОБ РЕАЛИЗАЦИИ ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ПОДХОДА ПРИ ОБУЧЕНИИ ПЕРЕВОДУ

Репродуктивному методу как способу достижения значительной образовательной эффективности за счет повышения мотивации студентов

к обучению в условиях игры по праву отводится важное место среди прочих методов обучения переводу.

Игры – ролевые, деловые и имитационные – важны как для студентов, так и для преподавателей: первым они дают возможность воспроизвести полученные знания в относительно свободной непринужденной обстановке, реализовать творческий потенциал, а вторым позволяют оценить реальный уровень знаний студентов, привлечь интерес к предмету.

Проблема геймификации обучения затрагивается в работах ряда исследователей (см. работы И. С. Алексеевой, Е. Р. Поршневой, Ю. М. Алониной и др.).

Однако предлагаемый авторами формат проведения игр по ряду причин не подходит при работе с иностранными студентами, чей активный и/или родной язык не совпадает с языком, с которого/на который осуществляется перевод.

Во-первых, на занятиях в подобных смешанных группах не соблюдается принцип аутентичности, согласно которому перевод во время подобной имитируемой игры должен осуществляться носителями языка либо, что чаще встречается в наших аудиториях, людьми, для которых хотя бы один из используемых языков является активным родным.

Во-вторых, абсолютное большинство игр, описываемых авторами, направлено на выработку навыка устного последовательного либо синхронного перевода. Это могут быть переговоры, интервью, дискуссии и т.д. Их реализация предполагает высокий уровень владения обоими языками, что не является фактом в группах иностранных студентов. Соответственно, игра подобного рода может привести к противоположному результату – она скорее демотивирует студента.

При работе с иностранными студентами особенно остро встает вопрос применения дифференцированного подхода.

Соответственно, актуальной необходимостью является разработка игр, которые бы отличались индивидуализированностью, т.е. давали студенту возможность выбирать для себя уровень сложности, темп и тактику прохождения, высокой степенью контролируемости (во время проведения которых преподаватель мог бы работать со студентами индивидуально), дидактичностью (в процессе игры слабые студенты могли бы учиться у сильных), гибкостью и универсальностью, т.е. могли бы быть без значительных временных затрат модифицированы преподавателем в зависимости от уровня подготовленности группы и темы.

Как представляется, этого возможно добиться с помощью настольной игры, специфика которой заключается в том, что:

1) благодаря разбиению предлагаемого для перевода материала на три уровня (начальный, средний, высокий) студент сам определяет стиль работы. Стремиться к «профессиональному росту», т.е. пытаться постепенно повышать сложность предложений/тестов либо оставаться на начальном уровне, при этом получать меньше бонусов в виде денег и навыков;

2) студенты не только демонстрируют приобретенные знания, но и в процессе перевода предложений с карточек лучше закрепляют пройденный материал либо овладевают им;

3) игра полезна практически каждому студенту, даже тому, который не имеет достаточно прочных знаний в языке – слушая переводы других, они могут пытаться перевести по аналогии, прибегнуть к помощи коллег.

Кроме того, настольная игра реиграбельна и применима практически на каждом этапе обучения переводу, т.е. с ее помощью можно отрабатывать лексические, грамматические трудности на разных курсах.

Подводя итог, отметим, что дифференциация на занятиях по переводу в группах, неоднородных по уровню владения русским и английским языками возможна за счет включения в учебный процесс настольных игр, которые позволяют создать оптимальные условия для развития способностей каждого студента на принципиально новой мотивационной почве.

А. С. Пономаренко, И. Г. Марголин

АНАЛИЗ ГРАММАТИЧЕСКИХ ТРАНСФОРМАЦИОННЫХ
МОДИФИКАЦИЙ В ПЕРЕВОДЕ
ПОВЕСТИ М. ФРАЯ «ТЕНЬ ГУГИМАГОНА»
С РУССКОГО ЯЗЫКА НА НЕМЕЦКИЙ И АНГЛИЙСКИЙ

Исследование посвящено грамматическим трансформациям на материале фэнтезийной повести Макса Фрая «Тень Гугимагона» на русском языке с переводом Анны Серафин на немецкий и Полли Гэннон на английский язык.

С целью анализа грамматических трансформаций проводилось количественное сопоставление данных каждой выборки оригинала и переводов по следующим параметрам: количество слов, части речи, типы предложений, а именно: ПП, СП и усложненных; коротких, длинных и сверхдлинных; количество союзов, артиклей и т.д.; а также количество использованных в переводах трансформаций по каждой выборке переводов, и была совершена попытка интерпретировать полученные результаты.

Специфике перевода фэнтези с русского на немецкий язык в теории перевода уделяется недостаточно внимания, поскольку почти отсутствуют статьи и другие научные публикации, где рассматривалась бы эта проблематика. Анализ переводов фэнтези с английского и на английский языки посвящено большее количество работ, поскольку сам жанр, согласно различным источникам, появился впервые именно в англоязычной литературе.

Фэнтези – это авторская реальность. И каждый автор создает свою мифологию, и придумывает собственные правила поведения в мире своих существ, либо изменяет уже существующие. Особую трудность вызывает перевод реалий, относящихся к семантическому полю волшебного. Можно выделить специфические трудности, возникающие в процессе перевода:

1) лакуны и частичные несоответствия в национальных системах фантастиче-