

**Я. Э. Осипова, А. А. Кульчицкая (Минск)**

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЛОВЫХ ИГР В ОБУЧЕНИИ ПИСЬМЕННОМУ ПЕРЕВОДУ

В эпоху высокой конкуренции требования, предъявляемые к переводчикам на рынке профессиональных услуг, постоянно растут. Несмотря на бурное развитие систем машинного перевода, их потенциал до сих пор ограничен. Так или иначе заказчикам приходится прибегать к услугам профессиональных переводчиков. Сейчас переводчик письменных текстов – это не просто посредник в ситуации межкультурного общения, это специалист, умеющий работать с различными электронными программами,

оптимально организовать взаимодействие с коллегами и свое рабочее время, постоянно совершенствовать собственные «гибкие навыки» (soft skills). Во многом благодаря волонтерской деятельности многие переводчики имеют возможность начать профессиональную карьеру уже во время обучения в университете. В связи с этим особенно остро встает вопрос о выборе таких форм обучения письменному переводу, которые, как отметила Е. Р. Поршнева, «позволили бы в течение короткого времени смоделировать все аспекты профессиональной деятельности и сократить время накопления профессионального опыта, формируя у будущих специалистов целостное представление о профессиональной деятельности в ее динамике» [3, с. 107].

Изучив сайты о трудоустройстве в сфере письменного перевода, мы обнаружили широкий спектр требований, которые заказчик предъявляет к потенциальным работникам. Кроме очевидного высокого уровня владения языком перевода, среди наиболее часто встречающихся требований можно выделить: уверенное пользование ПК; знание программ CAT; умение работать по ГОСТу (напр. ISO9); умение верстать и обрабатывать документы (верстка Microsoft Word/Pages, Microsoft PowerPoint/Keynote, OCR); умение работать в CRM-системе Bitrix; повышенное внимание к деталям; умение работать в сжатые сроки; стрессоустойчивость; умение понимать желание клиента и удовлетворять их требования по тексту перевода; умение обоснованно отвечать на претензии клиента по качеству перевода.

Проанализировав требования заказчиков, мы обнаружили, что они соответствуют основным переводческим компетенциям, среди которых выделяют лингвистическую, межкультурную, предметную, технологическую, информационную и обеспечивающую переводческие услуги, или по-другому, переводческие метакомпетенции (translation service provision) [4]. На наш взгляд, одним из эффективных способов их формирования является использование деловых игр.

В последнее время деловые игры активно внедряются в обучение студентов различным видам устного перевода. Так, среди наиболее распространенных видов можно выделить международную дискуссию, круглый стол, собеседование. В обучении же письменному переводу предпочтение по-прежнему отдается традиционным методам, а именно работе с текстом, несмотря на огромный потенциал использования имитационно-ролевых моделей деятельности.

По определению Т. И. Бочаровой, деловая игра – это «психолого-педагогический, дидактико-технологический феномен, выражающийся в имитации в игровой форме учебно-познавательной, практико-ориентированной ситуации, решение которой направлено на формирование значимых умений и навыков обучающихся» [1, с. 14]. А. А. Вербицкий отмечает, что деловая игра представляет собой квазипрофессиональную деятельность, так как учащиеся усваивают знания и формируют умения не абстрактно, а в процессе реальной деятельности [2, с. 168]. Она включает в себя 3 компонента: *ролевой, имитационный и профессиональный*. *Ролевой* компонент игры заключается в выполнении студентами определенной роли, соответствующей

той или иной должности в рамках выполнения письменного перевода (прим.: локализация документа – переводчик-локализатор). И м и т а ц и о н н ы й компонент заключается в имитации реальной переводческой деятельности. П р о ф е с с и о н а л ь н ы й (деловой) компонент реализуется посредством выполнения профессиональной задачи – перевода письменного текста.

За основу мы взяли модель деловой игры, предложенную Е. В. Аликиной, но адаптировали ее под наши реалии и пересмотрели организацию форм работы. При составлении игры мы старались использовать материалы, актуальные для нынешней ситуации на рынке переводческих услуг и интересные для самих студентов. Мы провели анкетирование среди студентов 3 курса факультета межкультурных коммуникаций, задачей которого являлось определение наиболее предпочтительных форм работы, а также тематика предлагаемых преподавателем материалов. Так, выяснилось, что студентам в ходе занятий не хватает групповой формы работы, выполнения проектов, а среди наиболее актуальных тем они отметили IT, спорт и туризм.

В результате, основой для игры стало моделирование деятельности переводческого бюро. Заказчиком проекта была выбрана белорусская компания Travelsoft, которая занимается разработкой ПО в сфере туризма. В качестве материалов была использована ежегодная международная выставка в сфере туризма Travel Technology Europe, которая проходит в Лондоне. «Переводческому бюро» необходимо осуществить отбор и перевод материалов о выставке, которую планирует посетить заказчик.

Этап 1: Подготовительный. Подготовка к работе в облачной технологии Google Диск.

На подготовительном этапе студенты получают карточки, в которых указываются роли, основные обязанности и путь доступа к аккаунту Google Drive. В зависимости от количества студенты делятся на команды. Рабочая команда – 4 человека. В каждой из команд, в соответствии с полученной карточкой, определяются роли менеджера-проекта, переводчика-локализатора, редактора-верстальщика, контент-менеджера. Менеджер проекта отвечает за сбор и обработку данных по запросу клиента. Переводчик-локализатор – за перевод и адаптацию материалов, представленных МП. Редактор-верстальщик – за вычитку материалов, внесение редакторских правок, выполнение форматирования. Контент-менеджер осуществляет постредактирование материалов и подготовка финального продукта к отправлению заказчику. Выполнив вход в Google Диск, студенты более подробно знакомятся с последовательностью выполняемых задач. Задания для каждой из ролей прописаны в боковой панели документа Google в разделе «Задачи».

Этап 2: Основной. Проведение деловой игры.

Следуя указаниям раздела «Задачи», студенты выполняют работу за отведенное им время (20 минут) поэтапно. При реализации своих обязанностей участники отмечают задачу как выполненную, после чего приступают к следующему этапу работы над проектом. Порядок работы следующий: менеджер проекта начинает работу над проектом, знакомясь с информацией о заказчике и выставке, используя ссылки, предварительно добавленные в основной документ. Затем заносит данные в таблицу на английском языке.

Также в задачи менеджера проекта входит отбор наиболее интересных для заказчика мероприятий. Для этого нами заранее были отобраны девять событий выставки, ссылки на которые также были добавлены в таблицу. Из них менеджеру необходимо выбрать три и занести в таблицу. Преподавателю важно указать, что менеджер проекта при отборе мероприятий должен ориентироваться на направление деятельности компании-заказчика, а также стараться следить за тем, чтобы события не проводились в одно и то же время. Переводчик-локализатор осуществляет первичный перевод сведений, которые до этого были добавлены менеджером проекта, при помощи системы машинного перевода Google Translate и фиксирует информацию в таблице. Далее производится исправление неточностей, добавление примечаний и уточнение ЛЕ, при необходимости. Редактор-верстальщик выполняет вычитку сведений о мероприятии на русском языке, исправляет неточности, а также осуществляет первичное форматирование текста на ПЯ согласно установленным требованиям. Контент-менеджер выполняет постредактирование отобранной информации на ПЯ и готовит финальный продукт к отправке компании-заказчику – копирует информацию из ячеек таблицы и создает отдельный документ, в котором содержатся основные данные о мероприятии на ПЯ, дополняет/сокращает необходимую информацию, совершает косметические преобразования.

В то время как один из студентов выполняют свою часть работы, трое остальных занимаются редактированием сведений о компании-заказчике, переведенных при помощи системы машинного перевода. Студенты выполняют вычитку сведений на предмет наличия лексических, грамматических, речевых, стилистических, а также пунктуационных ошибок. Помимо этого производится форматирование текста согласно требованиям, описанным в условии. После завершения своего этапа работы определенный студент присоединяется к редактированию, а к работе над проектом приступает следующий студент.

Важно отметить, что облачная технология Google Drive позволяет преподавателю контролировать процесс на всех этапах деловой игры.

Этап 3: Заключительный.

Послеигровой этап позволяет провести рефлексию и анализ итогов переводческой работы. На данном этапе проводится анализ конечного продукта, а также разбор ошибок. Студенты и преподаватели имеют взаимную коммуникацию, в ходе которой студенты делятся трудностями, с которыми столкнулись, и тем, как они их преодолевали и/или будут преодолевать в будущем.

Таким образом, использование деловой игры как одного из видов квази-профессиональной деятельности контекстной формы обучения позволяет моделировать определенный отрезок профессиональной деятельности. В ходе проведения игры студенты четко осознают ограниченность времени, отведенного на выполнение своих обязанностей, и пошаговость выполняемых действий, от которых зависит конечный результат работы. Вследствие этого нередко в аудитории возникает стрессовая обстановка, которая позволяет психологически подготовиться к дальнейшей профессиональной

деятельности. Работая друг с другом в командах, студенты также приобретают навыки социального взаимодействия, повышается их интерес и мотивация к обучению.

## ЛИТЕРАТУРА

1. *Бочарова, Т. И.* Комплексная деловая игра как средство формирования профессиональных навыков и функций специалиста : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Т. И. Бочарова. – Ставрополь, 2006. – С. 26.
2. *Вербичкий, А. А.* Активное обучение в высшей школе : контекстный подход : метод. пособие. – М. : Высш. шк., 1991. – С. 207.
3. *Поршнева, Е. Р.* Методика проведения имитационно-деловой игры при обучении переводу [Текст] / Е. Р. Поршнева, А. Н. Панова // Вестн. ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. – Изд-во Перм. нац. иссл. политех. ун-та. – 2013. – № 8 (50). – С. 101–109.
4. Competences for professional translators, experts in multilingual and multimedia communication [Electronic resource]. – Mode of access : [http://ec.europa.eu/dgs/translation/programmes/emt/key\\_documents/emt\\_competences\\_translators\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/dgs/translation/programmes/emt/key_documents/emt_competences_translators_en.pdf). – Date of access : 07.11.2019.