

**И. С. Ильющенко**

## РОЛЕВАЯ ИГРА В ОБУЧЕНИИ ПИСЬМЕННОМУ ПЕРЕВОДУ

Слабыми сторонами традиционной методики преподавания перевода являются следующие: недостаточность поисковых, проблемных ситуаций на занятиях, слабая связь образовательного процесса с условиями и требованиями заказчиков кадров, малая степень индивидуализации в процессе обучения. Ведущими видами деятельности в рамках дисциплин по письменному переводу обычно являются двусторонний устно-зрительный перевод, письменный перевод микроконтекстов/статей. Следовательно, на передний план выходит проблема мотивации и повышения заинтересованности в обучении. С целью совершенствования методики преподавания перевода с учетом сниженной мотивации студентов были спроектированы занятия с использованием игровой технологии, в частности, деловой игры, и обобщен опыт их проведения.

В рамках дисциплины «Письменный перевод» можно моделировать ситуацию работы в офисе международной компании. Далее представлено описание и ход игры на занятии по грамматическим трудностям перевода.

Однако сценарий данной игры подходит и для усовершенствования навыков по лексическим трудностям перевода. Следует отметить, что данный вид деятельности подходит для занятия по комплексному применению и закреплению знаний, умений и способов деятельности, когда в арсенале у обучающихся есть несколько пройденных грамматических/лексических тем.

*Подготовительный этап* включает в себя объяснение правил, распределение ролей и жеребьевку карточек с заранее напечатанным заданием. В целях вовлечения всех обучающихся, а также стимулирования обучения в сотрудничестве предлагается парная работа. В контексте международной компании могут быть следующие роли: «Копирайтер», «Переводчик», «QA» (контроль качества), причем каждую из вышеперечисленных ролей выполняют по две пары студентов. Таким образом, можно задействовать 12 человек.

*Реализационный этап.* Из аудитории необходимо сформировать два отдела, например, «Инфинитивный» и «Причастный» (в зависимости от изученных тем). Пара «Копирайтеров» из каждого условного «отдела» получает набор карточек с заданиями. На карточке прописана на английском языке середина предложения, например, "... *the timing could be hardly worse...*". Суть задания для «Копирайтеров» заключается в том, чтобы придумать начало и конец предложения, при этом есть обязательное условие: грамматически оформить предложение в соответствии с названием своего отдела, то есть, использовать при составлении предложения, например, инфинитив/инфинитивную конструкцию. Придумав предложение, «Копирайтеры» передают карточку паре «QA», а сами приступают к выполнению задания на следующей карточке. Можно усложнить задание, поставив также условие о смысловой связанности всех предложений, чтобы на выходе получился текст, а также заранее оговорить цель его написания, например, для размещения на сайте в рекламных целях.

Перед парой «Контролеров качества» ставятся следующие задачи: проверить правильность предложения с точки зрения употребления лексики, использования грамматических форм, наличия смысловой составляющей и при необходимости отредактировать предложение.

Далее карточка с внесенными правками в предложение передается паре «Переводчиков», которые выполняют письменный перевод предложения с английского на русский язык и саморедактирование. Затем карточку необходимо отправить «Контролерам» для завершающей проверки и редактирования. В зависимости от количества карточек данная последовательность действий повторяется желаемое количество раз.

Моделируя профессиональные условия, мы находимся в учебной ситуации, поэтому можно делать ротацию ролей в рамках одного отдела, чтобы каждый из обучающихся попробовал себя во всех ролях. Не следует также исключать роль преподавателя, который в данной игре выполняет не только организационную, но и контролирующую функцию. В случае если «служба контроля качества» пропускает ошибки, преподаватель указывает на них.

На *заключительном этапе* целесообразно представить в устной форме результат совместной работы. Презентовать готовый продукт могут «Копирайтеры». Презентацию перевода можно провести следующим образом. «Копирайтер» зачитывает оригинал на английском, делая паузы после каждого предложения, а один из сотрудников параллельного отдела выполняет последовательный перевод на русский язык. Прослушав устный перевод, «Копирайтер» озвучивает результат работы над этим предложением команды «Переводчиков» своего отдела, затем переходит к следующему предложению. Таким образом, представляется возможность сравнить результат устного неподготовленного перевода и письменного отредактированного перевода на одном и том же материале.

Сложность реализации такой игровой ситуации заключается в ступенчатом характере процесса, то есть пока первая пара «Копирайтеров» в каждом отделе готовит предложение по первой карточке, необходимо организовать деятельность студентов, которые ожидают поступления задачи в рамках своей роли. Это можно сделать путем ввода подкатегорий «новичок» и «опытный». «Опытные переводчики» и «контролеры качества» проводят короткий опрос и консультацию «новичков» по теоретическому материалу, чтобы обеспечить их подготовку к выполнению ответственного и срочного задания.

*Методическое обеспечение:* распечатанные карточки с формулировкой середины предложения.

В целом, у студентов остаются приятные впечатления от занятий с использованием игровой технологии. Студенты демонстрируют высокую степень вовлеченности, подтверждают полезность деятельности в контексте деловых игр, просят повторять занятия в таком формате в рамках изучения других тем. С помощью данной технологии можно создать условия для актуализации мотивации обучающихся к изучению сложных или вызывающих наименьший интерес, тем, а также обеспечивать связь с реальной жизнью.