

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ПЕРЕВОДУ: РАЗРАБОТКА И ПРИМЕНЕНИЕ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ "ПЕРЕВОДЧИК: БИЗНЕС-ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Узакова Н.А.

Студентка, кафедры теории и практики перевода
ТашГУЯЛ им. Алишера Навои Узбекистан, Ташкент

E-mail: Uzakovanazima02@gmail.com

Научный руководитель: **Багавова Эльнара Рафиковна**

Доктор философии по педагогическим наукам (PhD), доцент кафедры «Теория и практика перевода ТашГУЯЛ им. Алишера Навои

Аннотация: Данная научная статья представляет деловую игру "Переводчик: бизнес-приключение", разработанную для решения проблем учащихся в поиске работы и развития практических навыков перевода.

Ключевые слова: Переводчик, образовательная игра, практические навыки, бизнес-сценарии, работодатели, обратная связь.

Annotation: This scientific article introduces the business game "Translator: Business Adventure," developed to address students' challenges in job search and practical translation skills development.

Keywords: Translator, educational game, practical skills, business scenarios, employers, feedback.

Использование игровых технологий в образовании становится все более популярным и востребованным среди педагогов и учеников. Это связано с тем, что игровые методики обучения предлагают инновационные подходы, способные активизировать интерес учащихся и содействовать развитию их навыков. Александр Вербицкий, в своем исследовании, отмечает, что в современной системе образования существует необходимость в повороте от традиционного "абстрактного метода школы" к практикоориентированному обучению. Такой поворот должен происходить без потери фундаментального научного содержания¹.

Идея А.А. Вербицкого находит свое отражение в том, что применение игровых технологий в образовании может обеспечить этот переход к практическому обучению, сохраняя при этом акцент на научных знаниях и концепциях. Теория контекстного обучения, которую он упоминает, предполагает последовательное "погружение" обучающихся в контекст их будущей профессиональной деятельности. Это означает, что обучение должно быть максимально приближено к реальным ситуациям, с которыми студенты будут сталкиваться в профессиональной жизни.

Применительно к использованию игровых технологий в образовании, теория контекстного обучения может быть реализована через создание игровых сценариев, которые имитируют реальные профессиональные ситуации. Например, игровая среда может быть разработана таким образом, чтобы студенты могли применять свои знания и навыки перевода в условиях, близких к работе с реальными клиентами и документацией.

¹ 4. Вербицкий А.А. Качество подготовки специалиста в контексте компетентного подхода / Вербицкий А.А. // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2009. №4. С. 3–5.

В данном контексте игровые технологии предоставляют уникальную возможность студентам не только получить практические навыки, но и углубить свои знания в предметной области. Кроме того, использование игр в образовании способствует развитию коммуникативных и коллаборативных навыков, так как многие игры предполагают работу в команде и решение задач в группе.

В данной статье рассматривается создание и применение деловой игры "Переводчик: Бизнес-Приключение" в образовании по переводу с целью решения проблем, с которыми сталкиваются студенты при поиске работы, а также для совершенствования практических навыков перевода.

Развитие практических навыков перевода: Посредством увлекательной игры студенты занимаются реальными задачами перевода, совершенствуя свои языковые и культурные компетенции.

- a) Ознакомление с реальными сценариями бизнеса: Игра моделирует аутентичные ситуации деловой жизни, предоставляя студентам понимание практических аспектов работы переводчика.
- b) Возможности для знакомства с потенциальными работодателями: Путем привлечения представителей переводческих компаний в качестве наблюдателей и оценщиков студенты имеют возможность продемонстрировать свои навыки и установить контакты с представителями отрасли.

Данная деловая игра разработана в рамках исследования для решения проблем, с которыми сталкиваются студенты при поиске работы, а также для развития практических навыков перевода.

Сценарий игры: Игра рассчитана на глобальный масштаб и решение проблем, с которыми сталкиваются студенты, и может быть адаптирована для использования в различных образовательных контекстах. Студенты делятся на команды и выполняют несколько заданий, отражающих реальные ситуации в сфере перевода.

Переговоры с клиентами: Студентам предлагается сыграть роли переговорщика и переводчика в бизнес-сценариях, где им необходимо договориться о условиях контракта.

Пример переговоров:

Представитель компании LKS (Покупатель):

-Здравствуйте, я представляю компанию LKS. Мы заинтересованы в установлении долгосрочного партнерства с вашей фирмой и рассматриваем возможность заключения контракта на поставку товаров.

Представитель компании HAVER (Представитель продавца):

- Добрый день! Рады видеть вас. Меня зовут [Имя], я представляю компанию HAVER. Мы также открыты для сотрудничества. Какие условия вы рассматриваете?

Представитель компании LKS (Представитель покупателя):

- Наша компания ориентирована на стабильные поставки. Мы рассматриваем вопрос объемов и сроков. Каковы ваши возможности по объемам поставок?

Представитель компании HAVER (Представитель продавца):

- Мы готовы обеспечить вас необходимым объемом. Однако, нам важно обсудить условия оплаты. Какие варианты вы рассматриваете?

Представитель компании LKS (Представитель покупателя):

- Мы рассматриваем различные варианты оплаты, включая отсрочку платежа. Но, конечно, хотелось бы узнать ваши предложения по этому вопросу.

Представитель компании HAVER (Представитель продавца):

- Мы готовы рассмотреть вопрос отсрочки платежа, но важно уточнить сроки. Какую длительность отсрочки вы предлагаете?

Представитель компании LKS (Представитель покупателя):

- Мы рассматриваем отсрочку в 30 дней после поставки. Это соответствует нашей текущей практике. Как вы относитесь к такому варианту?

Представитель компании HAVER (Представитель продавца):

- Этот вариант вполне разумен для нас. Мы готовы принять условия контракта с отсрочкой в 30 дней после поставки. Кроме того, мы готовы обсудить дополнительные условия.

Представитель компании LKS (Представитель покупателя):

- Прекрасно! Давайте обсудим дополнительные условия и подпишем контракт. Мы уверены, что это будет успешным сотрудничеством.

Следующий этап: Работа с текстами разного стиля: Студентам предоставляются официальные документы или тексты разного стиля для перевода с учетом специфики отрасли.

Пример текста научного стиля: Исследование направлено на изучение влияния изменения климата на морскую биоразнообразие в Тихом океане. Был проведен комплексный анализ температурных тенденций, океанографических переменных и распределения видов. Результаты выявили значительную корреляцию между повышением температуры моря и изменениями в распределении ключевых морских видов.

Кроме того, было проведено глубокое изучение исторических данных климата для выявления долгосрочных тенденций океанических условий. Полученные результаты подчеркнули увеличивающееся воздействие антропогенной деятельности на хрупкое экологическое равновесие морской экосистемы Тихого океана. Исследование указывает на необходимость срочных мер по смягчению негативных последствий изменения климата, подчеркивая важность международного сотрудничества и устойчивых стратегий сохранения.

Приглашение для работодателей: Представители компаний, занимающихся переводческими услугами, могут наблюдать за процессом игры, оценить навыки студентов и дать обратную связь.

Обратная связь и возможности трудоустройства: По завершении игры студенты получают обратную связь от работодателей, что помогает им улучшить свои навыки. Также предоставляются возможности для обсуждения возможностей трудоустройства и стажировок в компаниях-партнерах.

Такая деловая игра помогает студентам не только развивать свои навыки, но и устанавливать ценные контакты в индустрии перевода.

Список литературы:

1. Алексеева И. С. Профессиональный тренинг переводчика. Спб: Союз, 2001. 278 с
2. Вербицкий А.А. Качество подготовки специалиста в контексте компетентностного подхода / Вербицкий А.А. // Муниципальное образование: инновации и эксперимент. 2009. №4. С. 3–5.
3. Вербицкий А.А. Условия и факторы становления новой образовательной парадигмы / Вербицкий А.А. // Вестник ВГТУ. 2014. №5-2. С. 28–32
4. Хусаинова А.Н. Использование обучающих игровых программ в преподавании иностранного языка детям младшего школьного возраста. Выпускная квалификационная работа по направлению 44.03.01