

Харитонова Дарья Ивановна

старший преподаватель

ФГБОУ ВО «Нижегородский государственный
лингвистический университет им. Н.А. Добролюбова»

г. Нижний Новгород, Нижегородская область

**DISCIPULUS LUDENS: ТАК ЛИ НУЖНА ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ВУЗЕ?
(НА ПРИМЕРЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ
ДЛЯ СТУДЕНТОВ-ПЕРЕВОДЧИКОВ)**

***Аннотация:** в статье предпринята попытка проанализировать упражнения игрового типа для будущих переводчиков-юристов. Представлен проект междисциплинарной деловой игры по вопросам миграции, рассмотрены этапы и ключевые моменты игры, описаны стратегии подготовки преподавателя и студентов.*

***Ключевые слова:** иностранные языки, перевод, деловая игра, геймификация.*

В современной педагогике все чаще можно услышать советы об интеграции игровой технологии в учебный процесс (см., например, [1]), поскольку современное поколение студентов не готово и не в состоянии читать и понимать сложные тексты, осваивать большие объемы информации, да и «обучение через развлечение» – это не только увлекательно, эдьютейнмент якобы обеспечивает возможность для получения опыта профессиональной деятельности [2]. Но так ли нужна геймификация, если речь идет об освоении профессии, шуток и развлечений не предполагающей? И какие игровые инструменты можно использовать при обучении будущих переводчиков-юристов?

В рамках освоения курсов по переводческим дисциплинам можно встретить, например, упражнения игрового типа (например, блок заданий «Act as an interpreter»), а также ролевые игры. Мы, в свою очередь, хотели бы рассмотреть проект междисциплинарной деловой игры для будущих переводчиков-юристов,

обучающихся в НГЛУ в рамках сетевой программы «Экономика. Право. Лингвистика» по направлению подготовки 45.03.02 *Лингвистика*, направленность (профиль): *Юридическая и экономическая лингвистика и перевод*.

Междисциплинарная ролевая деловая игра для студентов старших курсов «Международная пресс-конференция по вопросам миграции» позволяет актуализировать знания и применить навыки, полученные в рамках изучения как языковых и переводческих, так и юридических дисциплин. Основными целями являются освоение и закрепление терминологии по теме «Миграция», ознакомление с международными нормативно-правовыми актами по вопросам миграции на иностранных и русском языках, развитие коммуникативных навыков в ситуации профессионального общения, а также развитие переводческих навыков в парах языков английский / русский, французский / русский. Игра организуется по итогам изучения темы «Миграция», что позволяет закрепить полученные в рамках практических занятий навыки. Роли раздаются заранее, студенты делятся на группы самостоятельно, внося имена в общую онлайн-таблицу, подготовленную преподавателем. Деловая игра проводится в формате пресс-конференции, общее время – 1 час 30 минут.

В игре предусмотрены следующие этапы.

1. Открытие конференции (5 минут).

Модератор (1 студент) координирует процесс общения, он открывает конференцию, заявляет тему, представляет участников и знакомит всех с регламентом выступлений. На этом этапе актуализируются навыки публичного выступления, демонстрируется умение организовать коллектив и задать общий тон мероприятия.

2. Выступления участников (15 минут (в расчете на 3 страны)).

Представители различных государств (Великобритания, США, Франция) поочередно представляют доклады о существующих в их странах подходах к решению проблем миграции (1–2 студента на подготовку доклада, один из них представляет устно). Цель – используя изученный материал и привлекая дополнительные источники, кратко и максимально полно охарактеризовать политику

государства в указанной сфере, аргументировать позицию со ссылкой на нормативно-правовые документы. Оценивается не только владение фактической информацией, но и умение ее грамотно и выразительно представить. Выступления сопровождаются показом презентаций с тезисами докладов, которые заранее высылаются для ознакомления участникам игры. Демонстрируется умение анализировать и синтезировать информацию.

3. Общение с представителями СМИ (15 минут (в расчете на 3 страны)).

Затем представители СМИ (3–5 студентов) задают вопросы по содержанию доклада. Общение в формате открытого диалога демонстрирует имеющиеся коммуникативные навыки, умение поддерживать общение, задать вопросы и ответить на них, реагировать на возможные провокации и ориентироваться в ситуации в условиях неподготовленной речи на иностранном языке.

4. Обеспечение устного перевода конференции 15 минут (в расчете на 3 страны) + 15 минут (вопросы-ответы).

Команда переводчиков (2 человека) отвечает за устный последовательный перевод на протяжении всей конференции. Доклады (тезисы докладов) высылаются переводчикам заранее. Вопросы представителей СМИ переводятся в режиме реального времени. Цель – продемонстрировать и развить навыки устного перевода, ознакомление с будущей профессией.

5. Обеспечение письменного перевода материалов конференции.

Команда переводчиков-терминологов (2 человека) отвечает за подготовку многоязычных глоссариев по темам докладов. Материалы рассылаются участникам конференции заранее. Цель – продемонстрировать и развить навыки письменного перевода в специальных областях, ознакомление с профессией.

6. Закрытие конференции (3 минуты).

Модератор подводит итоги и благодарит всех за участие, актуализируя навыки публичного выступления, демонстрируя умение подвести итоги мероприятия и завершить общение.

7. Подведение итогов (20 минут).

На этом этапе проводится оценка выступлений и игры в целом со стороны как преподавателя, так и самих участников. Детальное обсуждение качества перевода целесообразнее проводить в рамках занятий по переводу, тогда как степень усвоения лексико-грамматического материала – на языковых занятиях. Оценка игры в целом, общее обсуждение, выявление проблемных моментов и определение путей их разрешения проводится после игры, студенты также приглашаются для выражения собственных мыслей и предложений относительно того, что, по их мнению, удалось / не удалось / было полезно / необходимо скорректировать / доработать. Во избежание конфликтных ситуаций и полноценного учета мнения каждого можно организовать онлайн-анкетирование. Онлайн-голосование за лучшее выступление также представляется максимально объективным и честным.

При подготовке к игре преподаватель должен:

- 1) проанализировать материал, изученный студентами по теме «Миграция», определить основные опорные точки и дискуссионные вопросы, найти дополнительные материалы, сформировать список рекомендованных нормативно-правовых актов, загрузить его в общую онлайн-папку по теме;
- 2) подготовить план и сценарий деловой игры, затем создать онлайн-таблицу с кратким описанием хода деловой игры, расписать роли и функции участников на каждом этапе, направить ссылку студентам;
- 3) давать необходимые комментарии онлайн и в режиме реального времени, проследить, чтобы все студенты были вовлечены в деловую игру, установить сроки, в которые материалы должны быть готовы (разосланы другим участникам (при необходимости)), и ознакомить студентов с дедлайнами, по возможности создать онлайн-таблицу для отслеживания выполнения заданий;
- 4) следить за ходом выполнения заданий и подготовкой к деловой игре;
- 5) в ходе проведения игры предоставить студентам достаточный уровень свободы и самостоятельности, при необходимости оказывать поддержку модератору, если процесс выходит из-под контроля;
- 6) делать заметки во время деловой игры;

7) организовать финальное обсуждение и дать оценку мероприятию, провести онлайн-анкетирование и инициировать голосование, составить отчет по итогам игры, выработать рекомендации для проведения следующей игры.

Организация деятельности студентов выглядит следующим образом.

1. Студенты самостоятельно знакомятся с планом и сценарием игры, выбирают роли и проводят подготовку в соответствии с функциями, предусмотренными для той или иной роли, используя обязательную литературу и рекомендованные источники, а также дополнительные материалы, при необходимости могут обратиться за консультацией к коллегам / преподавателям.

2. Студенты уважают чужой труд, соблюдают сроки выполнения заданий, ведь от работы одного зависит не только работа команды, но и успешность проведения игры в целом.

3. Студенты проявляют активность не только во время своего выступления на игре, но и взаимодействуют с другими участниками, готовы оценить работу коллег по команде, принимают участие в итоговом обсуждении, анализируют и оценивают качество мероприятия и степень вовлеченности всех его участников.

Хочется верить, что подобная игра станет не просто развлекательной, а действительно позволит студентам получить первый опыт профессиональной деятельности, определив их дальнейшую карьерную траекторию.

Список литературы

1. Гольцова Т.А. Использование средств геймификации в процессе обучения иностранным языкам / Т.А. Гольцова, Е.А. Проценко // Ярославский педагогический вестник. – 2021. – №1 (118) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-sredstv-geymifikatsii-v-protsesse-obucheniya-inostrannym-yazykam> (дата обращения: 09.06.2025).

2. Педагогика и психология высшей школы: учеб. пособ. / сост. М.Н. Сираева. – Ижевск: Удмуртский университет, 2023. – 312 с.