

Олена Олександрівна Мацюк,

кандидат педагогічних наук, доцент кафедри перекладу Хмельницького національного університету

КОМП'ЮТЕРНІ СИМУЛЯЦІЇ ЯК ЗАСІБ ФОРМУВАННЯ ПРОФЕСІЙНОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ ПЕРЕКЛАДАЧІВ В УМОВАХ ІНФОРМАЦІЙНОГО СУСПІЛЬСТВА

Стаття присвячена проблемі формування професійної компетентності майбутніх перекладачів засобами інформаційно-комунікаційних технологій. Досліджено, що використання інформаційно-комунікаційних технологій забезпечує сприятливі умови для ефективного засвоєння студентами навчальної інформації, оптимізації й інтенсифікації навчального процесу, а комп'ютерні симуляції створюють реальне професійне середовище.

***Ключові слова:** професійна компетентність, комп'ютерні симуляції, моделювання, інформаційно-комунікаційні технології.*

Постановка проблеми у загальному вигляді. Розширення та поживлення міжнародних політичних, економічних і культурних відносин з країнами близького та далекого зарубіжжя суттєво підвищує значущість перекладачів, які одні з перших представляють нашу державу на міжнародній арені, її могутній науковий і технічний потенціал, багату історію та культуру. Активізація процесів європейської і світової інтеграції до освітнього простору свідчить про необхідність пошуку нових, досконаліших підходів та технологій професійної підготовки перекладачів, які забезпечили б досягнення високих результатів, що зумовлює необхідність посилення уваги до різних аспектів їхньої фахової підготовки. У цьому контексті особливої актуальності набуває проблема формування професійної компетентності майбутніх перекладачів в умовах інформаційного суспільства з урахуванням вимог світових стандартів і ринку праці.

Аналіз останніх досліджень і публікацій, в яких започатковано вирішення даної проблеми та на які опирається автор, свідчить, що з огляду на підвищений інтерес до вивчення зазначеного питання, існує ціла низка наукових праць вітчизняних та зарубіжних учених. Використання інформаційно-комунікаційних технологій (далі – ІКТ) у процесі викладання і вивчення іноземних мов досліджують В. Краснопольський, Л. Морська, Є. Полат, І. Роберт, П. Сердюков та ін. Світоглядні позиції інформатизації навчального процесу розглядаються у працях зарубіжних дослідників Дж. Велінгтона, Д. Евісона, Д. Чана, Р. Шенка та ін. Теоретичні і практичні основи підготовки перекладачів викладено в працях І. Алексєєвої, М. Варшауера, Т. Коваль, Л. Латишева, Г. Мірама, Р. Міньяр-Белоручева, П. Ньюмарка, Л. Размжоу, Д. Соєра, А. Чужакіна та ін. Але проблема комп'ютеризації навчання у вищому навчальному закладі сучасного типу потребує подальшого дослідження. Перш за все, це стосується вивчення досвіду використання комп'ютерних симуляцій у професійній підготовці перекладачів.

Мета статті – висвітлити деякі можливості застосування інформаційно-комунікаційних технологій у процесі підготовки майбутніх перекладачів до професійної діяльності з урахуванням поглядів вітчизняних і зарубіжних учених.

Виклад основного матеріалу дослідження.

На сучасному етапі технологічна підготовка фахівців складається з багатьох компонентів, одним з яких є опанування основ інформаційних технологій та вміння використовувати їх у професійній діяльності. Сучасна концепція вищої професійної освіти передбачає формування у студентів готовності до здійснення професійної діяльності в умовах інформатизації освіти.

Сучасний ринок програмних продуктів пропонує безліч комп'ютерних програм для вивчення англійської мови, але їх використання не може вирішити всіх тих завдань щодо знань і вмінь, які ставляться перед фахівцями з

перекладу. Для досконалого опанування фонетичної та граматичної структури іноземної мови, що вивчається, поповнення лексичного запасу активно використовуються мультимедійні навчальні програми, електронні енциклопедії, словники, програми-тренінги тощо.

Науковці вважають, що комп'ютерні симуляції є надзвичайно ефективними і перспективними для формування необхідних компетенцій, які згодом з легкістю переносяться в реальну діяльність [4]. Симуляції ще називають “іграми для дорослих”, “серйозними іграми”, що використовуються для серйозних цілей – освітніх, тренінгових, управлінських. Вони навчають легко та невимушено, надають можливість комплексно відпрацьовувати практичні навички і вміння, які застосовують у реальній професійній діяльності, та апробувати нові практичні стратегії і тактики роботи без ризику [5]. Саме тому вони активно використовуються провідними бізнес-школами Harvard, Wharton, Kelley та ін., а всесвітньовідомі корпорації Dell, Microsoft, General Electric, Samsung, Citybank PWC та ін. використовують комп'ютерні симуляції для підготовки і підвищення кваліфікації власного персоналу. Отриманий сертифікат після проходження комп'ютерних симуляцій надає можливість працівнику обіймати певну посаду.

Згідно з дослідженням, проведеним Apply Group, від 100 до 135 компаній із списку Global Fortune використовують ігри для навчання персоналу. Освітні установи, що беруть участь у цій програмі, дістають вільний доступ до програмного забезпечення IBM, апаратних засобів, навчальних матеріалів, навчальних курсів та тренувальних методик [1].

Через значну вартість таких програмних продуктів вони є не завжди доступними для навчальних закладів. Для ознайомлення з найновішими розробками корпорацій, які спеціалізуються з виготовлення програмних продуктів, можна використовувати ознайомлювальні і пробні версії сучасного програмного забезпечення, так звані trial та demo версії, доступ до яких забезпечує мережа Інтернет. Завдяки пробним версіям такі програмні продукти

є доступними певний час для широкого загалу користувачів, упродовж якого їх можна апробувати безкоштовно.

Щоб набути професійного досвіду, виникає потреба в моделюванні комунікативних ситуацій і реалізації їх у симуляціях, що надають можливість студентам як суб'єктам навчальної діяльності “на високому рівні усвідомити процесуальний та змістовні аспекти професійно-орієнтованого спілкування, виявити свою творчу індивідуальність, удосконалити свої комунікативні й організаційні здібності” [6]. Деякі дослідники ще називають таку діяльність імітаційно-моделюючою грою. Мета як симуляцій, так і рольових ігор – сформувати професійно-орієнтовані вміння іншомовного спілкування студентів під час вирішення різноманітних проблем ділового життя та, таким чином, реалізувати їхню рольову поведінку у заданих чи створених викладачем умовах [7].

Власне “рольова гра” і “симуляції” й є моделюванням. Але між “рольовою грою” та “симуляціями” є певні відмінності, хоча здебільшого умовні. Л. Морська і Л. Черній вважають, що “рольова гра” – це театралізоване дійство, контрольоване, яке можна спрогнозувати та спрямувати у певне русло, а “симуляції” не лише імітують професійні ситуації, але й відтворюють професійне середовище, що максимально наближене до реального [3]. У реальній професійній ситуації перекладач не спрямовує, не керує комунікацією співрозмовників, а лише відтворює її засобами цільової мови та навпаки. Відповідно і симуляції є непередбачуваними та непрогнозованими, програма сама “думає і приймає” рішення та реагує на партнера. Як правило, кількість таких варіантів також є обмеженою.

Особливістю моделювання комунікативних ситуацій для професійно орієнтованого навчання є те, що викладач повинен пропонувати такі навчальні ситуації, які є професійно цінними для студента, задовольняють його пізнавальний інтерес з фахового спрямування підготовки у вищому навчальному закладі, але й водночас надають змогу розкрити і реалізувати іншомовну комунікативну компетенцію, тобто їх вміння реалізувати такі

комунікативні наміри, як розпочати та вести бесіду, правильно висловити й аргументувати свої погляди на ту чи іншу проблему, поцікавитися інформацією, уточнити факти або дані, попросити в чомусь допомогти чи запропонувати свою допомогу тощо. Для цього студенти повинні мати навички професійного етикету, сформувати в себе відповідні риси характеру чи ментальності, притаманні представникам ділових кіл тієї країни, з якою ведуться переговори, а також розуміти правила і норми поведінки загальнолюдського спілкування та дотримуватися їх [3]. Постійне моделювання професійно орієнтованої діяльності вимагало залучення ІКТ, що відтворювали реальні умови виконання професійних завдань. Використання комп'ютерних симуляцій забезпечувало професійне середовище, наприклад: 1) переклад судових процесів і засідань; 2) бізнес-тренінги; 3) ділові переговори тощо.

Під час практичних занять із майбутніми перекладачами створюються такі творчі ситуації, які вимагають використання резервних можливостей ІКТ. Моделювання таких ситуацій стимулює студентів відійти від шаблонної схеми прийняття рішення, надає можливість усвідомити майбутню професію як таку, що вимагає творчого підходу до вирішення різних перекладацьких завдань. Активно застосовуються ділові ігри, які забезпечують імітацію професійних ситуацій. Таке моделювання залучає студентів до імпровізації та театралізації професійних ситуацій, стимулює майбутніх перекладачів приймати нешаблонні рішення, надає змогу усвідомити майбутню професію як таку, що вимагає ґрунтовних знань з фахових дисциплін і ІКТ та вміння творчого підходу до вирішення різних перекладацьких завдань (ситуаційні завдання, ділові ігри, підготовка проектів) [2; 3].

Найбільш поширеними є бізнес-тренінги, які можуть використовуватися майбутніми перекладачами під час практичних занять із дисципліни “Особливості перекладу економічних текстів” на IV курсі.

Під час самостійної роботи використовувалися web-квести. Мета web-квестів полягала в отриманні студентами практичних знань і професійного досвіду. Ось приклади декількох таких проектів.

Web-квест “Друзі”. Під час перебування у Великій Британії Ви познайомилися з кількома однолітками з різних міст. Один із друзів запрошує Вас до себе погостювати.

Вправа 1. *Подорож.* Ви пишете листа Вашому товаришу та запитуєте, яким видом транспорту Вам краще дістатися до його дому, де краще купувати квитки.

Вправа 2. *Традиції та подарунки.* Запитуєте іншого свого товариша, що у них зазвичай купують для першого візиту, який відбудеться напередодні Різдва, та які подарунки будуть доречними; складаєте список подарунків для всіх членів родини.

Вправа 3. *Екскурсія.* Дізнавшись, що місто, де проживає Ваш товариш, старовинне, Ви складаєте перелік історичних пам’яток, які хотіли б відвідати; складаєте маршрут і демонструєте проект Вашої екскурсії в групі. Інформацію можна отримати на сайті <http://www.tripadvisor.com/>.

Також можна скористатися програмою GoogleEarth, яка надає можливість влаштовувати віртуальні екскурсії містами Великобританії та США, а під час самостійної роботи студент може “подорожувати” по всьому світу. Рекомендована програма є дуже простою і легкою у використанні, що надає можливість швидко змінювати місцезнаходження та переміщуватися у віртуальному просторі. Такі завдання розвивають образне мислення, уяву студентів, а ІКТ наближують навчальну ситуацію до реальної.

Web-квест “Відрядження”. Ви працюєте перекладачем-референтом у компанії Ukraine Oil Co. Президент фірми та його заступник з питань маркетингу готуються до відрядження. Мета поїздки: налагодження економічних зв’язків і розширення ринку збуту продукції.

Вправа 1. *Підготовка до відрядження.* Завдання 1. Необхідно знайти всю необхідну інформацію про фірми, з якими планується укласти договори про співпрацю, та підготувати звіт для керівництва. Завдання 2. Потрібно забронювати квитки на літак, замовити номери в готелях, в яких планується зупинитися під час відрядження, через мережу Інтернет. Завдання 3.

Підготувати презентацію про нову продукцію, яку планують представити на європейському ринку, і роботу власної компанії.

Вправа 2. *План відрядження*. Скласти план відрядження, що передбачає: зустрічі з бізнес-партнерами, візити на підприємства, підписання контрактів, бізнес-ланчі.

Вправа 3. *Ознайомчі екскурсії*. Скласти перелік історичних пам'яток, визначних місць, які можна відвідати, скласти маршрут та подати для погодження з керівництвом.

Вправа 4. *Звіт*. Після повернення з відрядження підвести підсумки і результати роботи, підготувати загальний звіт для представлення на засіданні ради директорів компанії (робота в групі).

Під час вивчення теми “Ділове листування” студенти отримували такі завдання, що мали прикладний характер: скласти резюме; написати лист-подяку; написати лист-клопотання для відкриття туристичної візи та надіслати листи, скориставшись електронною поштою.

Web-квест “Участь у програмах обміну”.

Вправа 1. Ви повернулися зі Сполучених Штатів Америки, де перебували по програмі “Work and Travel. USA”. Напишіть лист-подяку в “американське” посольство.

Вправа 2. Складіть своє резюме. За зразком напишіть лист-клопотання про відкриття Вам візи з метою навчання. Скориставшись е-поштою, надішліть листи в “американське” посольство (робота в парах).

Вправа 3. З посольства Вам надходить лист-відхилення клопотання. Обґрунтуйте причину відмови. Для написання відповіді скористайтесь мережею Інтернет.

Підготовка до таких довготривалих web-квестів вимагала від студентів не лише знань економічної лексики, уміння вести переговори, мовного етикету, а й додаткових знань з історії, традицій, звичаїв того народу, країну якого вони “відвідували”. Виконання web-квестів забезпечує процес симуляцій професійних ситуацій і ділової активності, який відбувається у кілька етапів:

початковий, власне гра та завершальний [3], і вимагає ретельного опрацювання додаткової інформації (види переговорів, мовного етикету тощо) у позааудиторний час. Зауважимо, що активна участь студентів у змодельованих ситуаціях професійно орієнтованого спілкування неможлива без попереднього опрацювання ними теоретичного матеріалу з певного ситуативно-тематичного циклу, тому вимагає ґрунтовної самостійної роботи.

Такі web-квести моделюють реальну професійну ситуацію, вчать студентів приймати рішення, виконувати такі завдання, з якими фахівець з перекладу стикається у повсякденній професійній діяльності, сприяють набуттю професійного досвіду. Але на відміну від ігор вони не лише імітують професійну ситуацію, а повністю відтворюють професійне середовище. Слід зазначити, що з появою комп'ютерних симуляцій науковці починають відносити рольові ігри до традиційних методів навчання [6; 7].

Висновки. Отже, в умовах інформатизації суспільства комп'ютер і необхідні програмні засоби створюють автоматизоване робоче місце для перекладача та перетворюються для нього в персональну автоматизовану інформаційну систему. А симуляції надають можливість комплексно відпрацьовувати практичні навички і вміння, які фахівці з перекладу застосовують у реальній професійній діяльності, та апробувати нові практичні стратегії і тактики роботи без ризику.

Науковці, праці яких було проаналізовано нами [1; 3; 6; 7], висловлюють переконання з приводу того, що саме комп'ютерні симуляції можуть уже найближчим часом стати основним видом внутрішньо-корпоративного навчання. До таких висновків дослідники дійшли на тій підставі, що саме комп'ютерні симуляції мають усе необхідне, щоб надавати необхідного досвіду фахівцям, які навчаються, а з іншого боку – мотивувати їх на отримання нових знань.

Перспективи подальших розвідок у даному напрямку. Вважаємо, що використання комп'ютерних симуляцій та вдосконалення професійної

підготовки фахівців з перекладу за рахунок вивчення їх впливу на ефективність цього процесу є перспективним напрямком наших подальших досліджень.

Список використаної літератури

1. Дослідження, аналіз та апробація серйозних ігор і симуляцій. Симуляції та “серйозні ігри”: досвід використання у навчальному процесі. 5 липня 2011 року [Електронний ресурс]. – Режим доступу : ivo.kneu.edu.ua/ua/education2_0/s_games_simul/.

2. Мацюк, О. О. Формування професійної компетентності майбутніх перекладачів засобами інформаційно-комунікаційних технологій : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 “Теорія і методика професійної освіти” / О. О. Мацюк. – Хмельницький, 2011. – 20 с.

3. Морська, Л. І. Моделювання мовленнєвих симуляцій для формування вмінь іншомовного професійно орієнтованого спілкування [Електронний ресурс] / Л. І. Морська, Л. В. Черній. – Режим доступу : http://www.nbuu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Vchu/№163/№163p131-136.pdf.

4. Симуляции в электронном обучении (имитации) [Электронный ресурс]. – Режим доступа : www.smart-edu.com/index.php/.

5. CapStone [Електронний ресурс]. – Режим доступу : www.jansen.com.ua/ru/technologies/cap/.

6. Ellis, M. Teaching Business English / Mark Ellis, Christine Jhonson. – Oxford : Oxford University Press, 1994. – 237 p.

7. Rivers, W. M. Communicating Naturally in a Second Language / W. M. Rivers. – Cambridge : Cambridge University Press, 1996. – 243 p.

Рецензент: доктор педагогічних наук, професор Бідюк Н. М.

Стаття надійшла до редакції 20.10.2013.

Мацюк Е. А. Компьютерные симуляции как средство формирования профессиональной компетентности будущих переводчиков в условиях информационного общества

Статья посвящена проблеме формирования профессиональной компетентности будущих переводчиков средствами информационно-коммуникационных технологий. Установлено, что использование

информационно-коммуникационных технологий обеспечивает благоприятные условия для эффективного усвоения студентами учебной информации, оптимизации и интенсификации учебного процесса, а компьютерные симуляции создают реальную профессиональную среду.

Ключевые слова: профессиональная компетентность, компьютерные симуляции, моделирование, информационно-коммуникационные технологии.

Matsiuk O. O. Computer simulations as means of formation of future translators' professional competence in information society

The article deals with the problem of formation of future translators' professional competence by means of information and communication technologies. It shows the advantages of these technologies for effective students' learning, improving and intensifying the instruction process and computer simulations imitate the real professional surroundings.

Key words: professional competence, computer simulations, modelling, information and communication technologies.