

Gry symulacyjne na zajęciach z języka specjalistycznego

JOANNA KIC-DRGAS

Zajęcia z języka specjalistycznego zajmują istotne miejsce w kształceniu uniwersyteckim. Oferowane są na kierunkach niefilologicznych, np. na prawie, ekonomii czy kierunkach technicznych, ale coraz częściej pojawiają się na filologiach, jako przygotowanie absolwentów do: przyszłego nauczania języka specjalistycznego, tłumaczeń specjalistycznych lub pracy w korporacjach międzynarodowych.

Tak zróżnicowane grono uczących się, zmusza do zadania pytania o metody umożliwiające osiągnięcie jak najlepszych wyników w specjalistycznym kształceniu językowym. Celem niniejszego artykułu jest pokazanie skuteczności gry jako narzędzia nauczania języka ukierunkowanego zawodowo.

Od dłuższego czasu, wskutek zmieniających się wymagań rynku pracy (precyzja komunikacyjna, coraz węższa specjalizacja poszczególnych dziedzin), zmienia się także dydaktyka języków obcych. Obserwuje się dążenie do tego, aby w jak największym stopniu odpowiadała ona potrzebom uczących się. Jednym z wyzwań, przed którymi stoi dydaktyka języków obcych, a w szczególności dydaktyka języków specjalistycznych, jest przygotowanie uczących się do zadań komunikacyjnych w autentycznym środowisku zawodowym. Często zajęcia prowadzone w rzeczywistości instytucjonalnej nie spełniają tego wymagania, co powoduje, że nie są tak skuteczne, jak oczekują tego uczący się. Warto zatem przeanalizować możliwość współpracy w zakresie nauczania języka obcego z sektorem zawodowym, po to aby na zajęciach z języka specjalistycznego wprowadzić symulację autentycznych problemów w środowisku zawodowym. W niniejszym artykule zaprezentowane zostanie ćwiczenie, które umożliwia realizację tych założeń z wykorzystaniem elementów gry.

W artykule postawiono następujące pytania badawcze, na które odpowiedzi ma dostarczyć przeprowadzone ćwiczenie:

- W jaki sposób gra może być elementem łączącym środowisko zawodowe i uniwersyteckie w zakresie nauczania języka specjalistycznego?

- Jakie cele powinna realizować gra stosowana w nauczaniu języka specjalistycznego?

Przeprowadzone badanie dotyczy studentów drugiego roku lingwistyki stosowanej na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, którzy brali udział w zajęciach *Język niemiecki w biznesie*.

W pierwszej części artykułu omówiono rolę i znaczenie gry w dydaktyce języka obcego. W drugiej części artykułu zaprezentowano przykład zastosowania gry na zajęciach z języka specjalistycznego z uwzględnieniem współpracy z sektorem zawodowym.

Gra w dydaktyce języków obcych

Jaroszevska (2008:159) proponuje następującą definicję gry:

Gra (...), będąca odmianą zabawy, jest terminem, który w znaczeniu ogólnym odnosi się do takich interakcji społecznych, w jakich wymaga się przestrzegania ściśle zdefiniowanych reguł postępowania, zaś na znaczeniu zyskuje osiągnięcie określonego celu.

Uwzględniając zaproponowane przez Jaroszevską cechy gry, w nauczaniu języków obcych można dostrzec potencjał gry, co posłużyło już za podstawę rozważań naukowych innym badaczom (Siek-Piskozub 1994, Surdyk 2011).

Zastosowanie gier w dydaktyce wpływa na rozwój następujących obszarów:

- efektywność nauki słownictwa;
- przekazywanie nowych wiadomości;
- utrwalanie znanych już zagadnień;
- umiejętność współpracy w grupie;
- umiejętności negocjacyjne;

- umiejętność twórczego myślenia i poszukiwania niekonwencjonalnych rozwiązań;
- spostrzegawczość.

Wymienione zalety gier w dużym stopniu umożliwiają (często bez uświadomienia sobie tego przez studentów) rozwój tak oczekiwanych przez pracodawców tzw. umiejętności miękkich. Oferują zatem dodatkową korzyść, ułatwiając absolwentom przyszyły start na rynku pracy.

Język specjalistyczny a sektor zawodowy

Komunikacja specjalistyczna zyskała w XXI wieku nowe znaczenie, a wszystko za sprawą globalizacji oraz postępującej specjalizacji sektora zawodowego. Pracodawcy oczekują od pracowników precyzji w definiowaniu zagadnień zawodowych (wąskie obszary specjalizacji zawodowych), co więcej – w obliczu umiędzynarodowienia gospodarki (liczne koncerny z kapitałem zagranicznym rozwijające działalność na polskim rynku) komunikacja specjalistyczna odbywa się dziś także, a może przede wszystkim, w języku obcym.

Pojęcie komunikacji specjalistycznej nie jest terminem nowym i pojawia się w definicji języków specjalistycznych zaproponowanej przez Hoffmanna (1984:53). Podkreśla on, że językiem specjalistycznym określane są wszystkie środki językowe wykorzystywane w komunikacji specjalistycznej, mające na celu umożliwienie porozumienia osobom pracującym w ramach danej specjalności¹. Określenie *wszystkie środki językowe* jest bardzo pojemne i odnosi się nie tylko do terminologii specjalistycznej (z którą przez bardzo długi czas kojarzone były języki specjalistyczne), ale także do konstrukcji syntaktycznych i stylistycznych. Warto podkreślić, że języki specjalistyczne nie mogą być traktowane jako języki wyizolowane: *języki specjalistyczne nie istnieją jako odrębny i samoistny system* (Gajewska, Sowa 2014:15). Języki specjalistyczne to języki konkretnych specjalistów – mówców i słuchaczy – używane w konkretnych sytuacjach zawodowych (por. S. Grucza 2008:136). F. Grucza (2008:14) podkreśla jednocześnie, że języki specjalistyczne to: *zbiory elementów językowych artykułujących pracę tych ludzi opisujących przedmiot ich pracy (...) odzwierciedlających ich specjalistyczną wiedzę*. W zacytowanych definicjach bardzo silny akcent został położony na praktyczne zastosowanie języka (osadzenie) w realnych kontekstach sytuacyjnych, ściśle związanych z rzeczywistością zawodową. To podstawa rozwijającej się bardzo dynamicznie dydaktyki języków specjalistycznych, która zakłada jak najlepsze przygotowanie uczących się do realizowania sytuacji komunikacyjnych w kontekstach zawodowych. Na tym etapie powstaje jednak pewien dysonans spowodowany faktem, że uczący się języków specjalistycznych często realizują zajęcia

w rzeczywistości oderwanej od kontekstów zawodowych. Może się to z kolei przyczyniać do trudności w rozumieniu zagadnień specjalistycznych. Problem ten rzadziej występuje w przypadku osób aktywnych zawodowo, a uczących się języka specjalistycznego na kursach. Może się on jednak okazać barierą nie do pokonania w przypadku studentów, którzy nie mają jeszcze żadnych doświadczeń zawodowych.

Z wymienionych powodów językowa gra symulacyjna stanowi rodzaj pomostu umożliwiającego zwiększenie świadomości uczących się co do autentycznej rzeczywistości zawodowej. Realizacja zaproponowanych w dalszej części artykułu ćwiczeń jest w dużej mierze możliwa dzięki współpracy uczelni z sektorem zawodowym.

Przykłady gier symulacyjno-komunikacyjnych realizowanych na zajęciach z języka specjalistycznego

Z opisaną przez S. Gruczę (2014) analizy danych zebranych przez firmę Proudfoot wynika, że: *33 proc. pytanym menedżerów sektora energetycznego identyfikuje problemy w komunikacji wewnętrznej jako przeszkody na drodze podniesienia produktywności swoich firm* (Grucza 2014:10). W przypadku branży motoryzacyjnej te trudności komunikacyjne są wymieniane jako kluczowe przez 26 proc. menedżerów, z kolei w usługach finansowych – przez 21 proc. Z zacytowanych danych wynika, że w coraz większym stopniu w przedsiębiorstwach doceniane jest znaczenie płynnej i jasnej komunikacji. Powinno to mieć odzwierciedlenie w przygotowaniu do pracy przyszłych tłumaczy, asystentów, pracowników różnych działów. Poniżej został opisany przykład gry umożliwiający wykształcenie u przyszłych absolwentów umiejętności komunikacyjnych w sferze zawodowej.

CASE STUDY – SYMULACJA PROBLEMÓW I ICH ROZWIĄZAŃ W AUTENTYCZNYM PRZEDSIĘBIORSTWIE

Podstawą realizacji tego ćwiczenia jest wstępna analiza ewentualnych sytuacji problemowych (oraz ich przyczyn) występujących w autentycznym przedsiębiorstwie.

W tym celu określa się obszary, w których może dochodzić do problemów komunikacyjnych. Przygotowując grę, warto zatem wyodrębnić następujące obszary problemowe:

- kontakt z klientem;
- kontakt z dostawcą;
- współpraca pracowników na pograniczu różnych działów;
- komunikacja przełożony – pracownik;
- komunikacja pracownik – pracownik.

Dla potrzeb opisywanego ćwiczenia został wybrany obszar trzeci, tj. współpraca pracowników na pograniczu różnych działów. Powstające w tym zakresie trudności komunikacyjne związane są z odmiennymi priorytetami poszczególnych działów przedsiębiorstwa, co musi zostać zweryfikowane zwłaszcza przy pracy nad wspólnym projektem. Często w takich sytuacjach niezbędne są negocjacje umożliwiające wypracowanie kompromisu.

Na początku prezentuje się uczestnikom gry jej tło sytuacyjne. Tło przedstawia się w języku, w którym odbywają się zajęcia lektoratowe:

Pracuj Państwo dla dużego koncernu samochodowego o nazwie Twoje Auto – TA S.A. W ostatnim czasie sprzedaż aut produkowanych przez Państwa firmę znacznie spadła. Firma boryka się z poważnymi problemami finansowymi. Niezbędne jest opracowanie nowej strategii rozwoju. Nie może być ona jednak oderwana od możliwości finansowych koncernu oraz od istniejących już (bardzo intratnych) umów podpisanych z dostawcami na określone części. Jednocześnie kilka istotnych informacji o firmie:

W roku 2014 koncern TA S.A. plasował się na 6. miejscu wśród producentów samochodów w Polsce z 10-proc. udziałem w rynku i bez znacznych przyrostów sprzedaży. Liderzy rynkowi notowali 15-18 proc. wzrost roczny.

Firma TA S.A. dotychczas adresowała swoje produkty do grupy odbiorców z wysokimi dochodami. Tymczasem badania cech klientów i ich preferencji wykazały, że szczególnie atrakcyjną grupą nabywców są obecnie mężczyźni (w mniejszym stopniu kobiety) z dochodami nieco poniżej średnich.

Kolejny krok to podzielenie uczestników gry na grupy, w których będą oni analizować sytuację i negocjować optymalne rozwiązanie powstałego zadania:

Wyobraź sobie, że pracujesz:

- w dziale marketingu (jest nowoczesny i postępowy);
- w dziale finansowym (jest zachowawczy, powód: rosnący deficyt finansowy);
- w dziale logistyki (stali kontrahenci, długotrwałe kontrakty, jest raczej niechętny zmianom);
- w dziale personalnym (obawa o utratę miejsc pracy);
- w dziale produkcji (jest nastawiony na technologizację linii produkcyjnej).

Oceń sytuację przedsiębiorstwa, a następnie zaproponuj rozwiązanie zgodne z priorytetami swojego działu.

Całość odbywa się w języku obcym. Po opracowaniu określonych strategii danych działów uczestnicy typują reprezentantów, którzy przedstawiają na forum sugestie poszczególnych działów dotyczące głównych tendencji rozwojowych przedsiębiorstwa. Następnie odbywa się wspólna debata mająca na celu wynegocjowanie najlepszego rozwiązania w danej sytuacji. Podczas debaty jeden

z uczestników pełni rolę moderatora. Przebieg debaty jest nagrywany, a następnie analizowany z uczestnikami, którzy sami oceniają skuteczność określonych strategii negocjacyjnych oraz trafność użytych argumentów.

Proponowana gra symulacyjno-sytuacyjna charakteryzuje się:

- Występowaniem ściśle określonego celu (znalezieniem rozwiązania trudnej sytuacji koncernu).
- Sprecyzowaniem reguł (porozumiewanie odbywa się tylko w języku obcym, każda grupa otrzymuje jedną kartkę papieru i trzy flamastry, aby graficznie przedstawić swój pomysł).
- Elementem współzawodnictwa między grupami, starającymi się przeforsować swój pomysł na poprawę kondycji przedsiębiorstwa.
- Zetknięciem się z potencjalnie występującym problemem.
- Potrzebą działania pod presją czasu (ograniczenie czasowe).
- Działaniem w języku obcym (wykorzystanie terminologii specjalistycznej).
- Negocjowaniem w zakresie proponowanych rozwiązań.
- Rozwijaniem elementów prezentacji słownej i graficznej wybranych pomysłów.

Istotnym elementem gry symulacyjnej jest właściwe przygotowanie uczestników do udziału w niej. Niezbędne zatem będzie wyposażenie uczących się w adekwatne środki językowe, umożliwiające, z jednej strony, aktywny udział w dyskusjach czy negocjacjach, z drugiej – pozwalające na precyzyjne przedstawienie własnych pomysłów. Środki te powinny być zaprezentowane i skategoryzowane przed rozpoczęciem symulacji, w taki sposób, aby podczas ćwiczenia uczestnicy mogli wykorzystać zdobytą wiedzę językową w praktyce. W tym celu środki językowe mogą zostać wyekscerpowane z dialogów dostępnych w podręcznikach do nauki języków specjalistycznych bądź z materiałów dostępnych w Internecie (także w formie dźwiękowej). Poniżej przykładowe strony z dostępnymi dialogami:

- <http://www.agendaweb.org/listening/spoken-english-5.html>;
- <http://www.businessenglishplace.com/>;
- <https://www.youtube.com/watch?v=nOLFYaF-vE4>.

Praca nad strategiami komunikacyjnymi powinna mieć na celu uświadomienie uczącym się wagi zastosowania poznawanych wyrażań i zwrotów w komunikacji zawodowej.

Należy także podkreślić znaczenie refleksji po zakończonej grze, co powinno stanowić nie tylko formę podsumowania, ale także ewaluacji podjętych działań.

ZWIEDZANIE ZAKŁADU PRODUKCYJNEGO Z ELEMENTAMI GRY

Zwiedzanie zakładu produkcyjnego z elementami gry jest przykładem innego sposobu wdrażania współpracy uczelni ze środowiskiem zawodowym. Wiele koncernów umożliwia zwiedzanie zakładu produkcyjnego w języku obcym. W ramach współpracy możliwe jest stworzenie formularza zadań dla uczestników zwiedzania w formie pytań otwartych i zamkniętych, pozwalających nie tylko aktywnie zwiedzić dane miejsce, ale także poszerzyć słownictwo fachowe i zapoznać się z autentycznym środowiskiem zawodowym. Projekt opierający się na zwiedzaniu zakładów produkcyjnych z dużym powodzeniem realizowany jest od kilku lat w ramach przedmiotu *Język niemiecki w biznesie* w Instytucie Lingwistyki Stosowanej UAM. Doświadczenia i dokładny przebieg projektu zostały opisane w odrębnej publikacji.

Zaprezentowane rozwiązania wskazują na fakt, że dzięki współpracy sektora zawodowego ze środowiskiem uniwersyteckim nauczanie języka obcego do celów zawodowych może być bardziej efektywne i zorientowane na przygotowanie absolwentów do udziału w realnych sytuacjach zawodowych. Gra jako element łączący wiedzę praktyczną i wiedzę teoretyczną sprawdza się właśnie we współpracy uniwersytetów i koncernów, o czym świadczą między innymi wypowiedzi studentów biorących udział w obu formach aktywności.

Poniżej zacytowano kilka wypowiedzi podsumowujących udział w zajęciach:

- *Wreszcie wiem, jak wygląda firma od środka a wiele zagadnień stało się dla mnie bardziej zrozumiałych.* (U20)
- *Nauczyłam się wielu nowych zwrotów w sposób zupełnie nieświadomy.* (U15)
- *Bardzo ważne było dla mnie poznanie autentycznego środowiska zawodowego.* (U7)

Podsumowanie

Opisane aktywności pokazują konkretne możliwości współpracy sektora zawodowego z działalnością uniwersytecką w zakresie nauczania języków obcych. W przypadku realizacji działań angażujących obie strony (tj. sektora zawodowego i uczelni) ważne jest jasne sprecyzowanie celów, które mają być spełnione poprzez udział w aktywności. Na pierwszym miejscu pojawi się cel komunikacyjny (realizowany zwłaszcza w kontekście

nauczania języka specjalistycznego) oraz cel polegający na autentycznej konfrontacji ze środowiskiem zawodowym. Przedstawione przykłady świadczą także o poszerzeniu perspektywy o rozwój tzw. kompetencji miękkich (negocjacje, prezentacje itp.), które z zasady nie są ćwiczone na zajęciach językowych.

BIBLIOGRAFIA

- Grucza, F. (red.) (1991) *Teoretyczne podstawy terminologii*. Wrocław.
- Grucza, F. (2008) O językach dotyczących europejskiej integracji i Unii Europejskiej i potrzebie ukonstytuowania lingwistyki języków specjalistycznych. W: *Podstawy technolingwistyki I*, 5-23. Warszawa.
- Grucza, S. (2008) *Lingwistyka języków specjalistycznych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Instytutu Kulturologii i Lingwistyki Antropocentrycznej.
- Grucza, S. (2013a) *Podstawy lingwistyki języków specjalistycznych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Instytutu Kulturologii i Lingwistyki Antropocentrycznej.
- Grucza, S. (2013b) *Od lingwistyki tekstów do lingwistyki języków specjalistycznych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe Instytutu Kulturologii i Lingwistyki Antropocentrycznej.
- Hoffmann, L. (1984) *Kommunikationsmittel Fachsprache*. Berlin: Akademie-Verlag.
- Jaroszevska, A. (2008) Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych dzieci w młodszym wieku szkolnym w kontekście interkulturowości. W: *Homo Communicativus*, nr 2(4)/2008, 157-166). Poznań: Zakład Teorii i Filozofii Komunikacji.
- Pfeiffer, W., Badstübner-Kizik, C. (red.) (2011) *Posener Beiträge zur Angewandten Linguistik*. Frankfurt/Main: Peter Lang.
- Rau, K., Ziętkiewicz, E. (2000) *Jak aktywizować uczniów. „Burza mózgów” i inne techniki w edukacji*. Poznań: G&P Oficyna Wydawnicza.
- Surdyk, A. (2011) Ludological Research Traditions in the Institute of Applied Linguistics at Adam Mickiewicz University in Poznań. W: W. Pfeiffer, C. Badstübner-Kizik (red.) *Posener Beiträge zur Angewandten Linguistik*, 275-286. Frankfurt/Main: Peter Lang.
- Siek-Piskozub, T. (1994) *Gry i zabawy w nauczaniu języków obcych*. Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne.

DR JOANNA KIC-DRGAS Absolwentka lingwistyki stosowanej na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza. Autorka licznych artykułów z metodyki oraz dydaktyki nauczania języków obcych.

1 *Fachsprache – das ist die Gesamtheit aller Sprachlichen Mittel, die in einem fachlich begrenzten Kommunikationsbereich verwendet werden, um die Verständigung zwischen den in diesem Bereich tätigen Menschen (und die Popularisierung der fachlichen Inhalte sowie den Kontakt zu bestimmten Nicht-Fachleuten) zu gewährleisten.* (Hoffmann 1984:53).