

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ОБУЧЕНИИ ФРАЗОВЫМ ГЛАГОЛАМ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА

Лобеева П.И.

Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина  
guninap@gmail.ru

**Аннотация:** Изучение фразовых глаголов представляет собой один из наиболее сложных аспектов обучения английскому языку. Существующие традиционные подходы, связанные с механическим запоминанием лексических единиц за рамками контекста, не дают желаемых результатов. С целью более эффективного усвоения фразовых глаголов в данной статье рассматриваются возможности применения элементов геймификации на уроках английского языка при изучении фразовых глаголов.

**Ключевые слова:** английский язык, геймификация, фразовые глаголы

Интерес к применению новых образовательных технологий, прежде всего, связан с теми изменениями, которые происходят в сфере образования в последнее десятилетие. Введение новых образовательных стандартов повлекло за собой пересмотр требований к результатам обучения и соответственно к тем дидактическим методам и приемам, которые необходимы для их достижения.

Сегодня особую важность приобретает необходимость совершенствования подготовки в области владения иностранным языком на уровне, приближающемся к уровню владения речью образованным носителем языка. Как отмечается в одной из работ, посвященной специфике изучения английского языка, подобный уровень владения заключается в автоматизированной способности «в речи с легкостью прокладывать путь от мысли к слову», что не возможно без умелого использования идиоматики, а также отсутствия психологических барьеров [1, с. 47].

С одной стороны, фразовые глаголы, будучи неразложимыми элементами языка, могут условно быть отнесены к категории идиоматических выражений. Именно поэтому их изучение важно и необходимо даже на начальных этапах. С другой стороны, обучение фразовым глаголам представляет ряд трудностей методического характера в силу их языковой специфики. Умение говорить на иностранном языке подразумевает не просто усвоение словарных единиц и формальных правил их соединения в речи, но и понимание того, как лексические единицы сочетаются друг с другом в естественном языке в условиях реальной коммуникативной ситуации.

Как известно, современное обучение иностранным языкам базируется на компетентностном подходе, реализуемом в рамках коммуникативной образовательной парадигмы. Введение понятие «компетенция» в практику российского образования связано с необходимостью решения проблемы, с которой сталкиваются современные школы. К сожалению, нередко возникает ситуация, когда обучающиеся овладевают некоторым набором теоретических знаний, но при этом испытывают затруднения в применении этих знаний на практике. Таким образом, сдвиг образовательной парадигмы в сторону формирования компетенций, необходимых для решения конкретных задач и проблемных ситуаций, отвечает требованиям, предъявляемым к современному образованию. Применение компетентностного подхода при обучении иностранному языку предполагает формирование коммуникативной компетенции, которая, прежде всего, проявляется в умении использовать иностранный язык в качестве инструмента межличностного и межкультурного общения [2].

К наиболее распространенным проблемам изучения фразовых глаголов относятся трудности, связанные с запоминанием значения того или иного глагола. Как правило, они обусловлены рядом факторов, а именно:

1) спецификой фразовых глаголов, заключающейся в их семантической цельности, которая проявляется в том, что значение фразового глагола не складывается из значений его компонентов. Так, например, глагол *check* означает «проверить, убедиться, что все в порядке» (to make certain that something or someone is correct, safe, or suitable by examining it, him, or her quickly). Например: *You should always check your oil, water, and tyres before taking your car on a long trip.* Однако фразовый глагол *check in* имеет совсем другое значение, которое никак не связано с тем значением, которое уже известно обучающемуся – «зарегистрироваться на рейс» (to show your ticket at an airport so that you can be told where you will be sitting and so that your bags can be put on the aircraft). Например: *Passengers are requested to check in two hours before the flight.*

2) многозначностью (полисемией) фразовых глаголов. Так, семантика глагола **check in** не ограничивается его использованием в контексте путешествий. Он может также использоваться в значении «контактировать» (to contact someone by making a phone call, short visit, etc., usually in order to make sure there are no problems or to tell them that there are no problems). Например: *My son checks in regularly with me when he's travelling.*

3) сочетаемостью фразовых глаголов с несколькими частицами. Так, один и тот же глагол может иметь абсолютно разное значение в сочетании с разными частицами, или же несколько значений с одной и той же частицей. Например, **give away something** может означать «проболтаться, рассказать секрет» (to tell a secret or show your feelings unintentionally) *The look on her face gave her away.* Второе значение «отдать что-то бесплатно» (to supply something at no charge). *They're giving away shopping bags.*

Для того, чтобы обучающиеся не испытывали больших трудностей при изучении фразовых глаголов, их изучение должно носить игровой характер. Использование игры в обучающих целях называют геймификацией. В отечественной педагогике важность игры и игровой деятельности в процессе образования и воспитания отмечали Л.С. Выготский, Г.П. Щедровицкий, Д.Б. Эльконин и др. исследовали. «Игровую технологию, применяемую в образовательном процессе, всецело признают крайне эффективной, универсальной, легко воспроизводимой, подходящей для любой учебной дисциплины и решения практически всех воспитательно-развивающих задач» [3, с. 187].

На сегодняшний день геймификация активно используется в различных образовательных целях. Примечательно, что «областью применения геймификации может стать любая сложная и достаточно рутинная деятельность, неигровой контекст, вызывающий у пользователя, студента, индивида уныние и снижение мотивации» [4, с. 61]. Именно эта особенность геймификации обеспечивает ее применимость в обучении сложному языковому материалу, которым и являются фразовые глаголы английского языка.

Рассмотрим несколько примеров приемов геймификации на уроке английского языка.

#### *Phrasal verb wheel*

На уроке можно предложить обучающимся по очереди «крутить» колесо, а выпадающий глагол использовать для решения различных языковых задач, таких как составление примеров с заданной единицей, подбор синонимов, объяснение значения глагола. В зависимости от изучаемой темы, преподаватель может менять набор фразовых глаголов для отработки изученного материала.

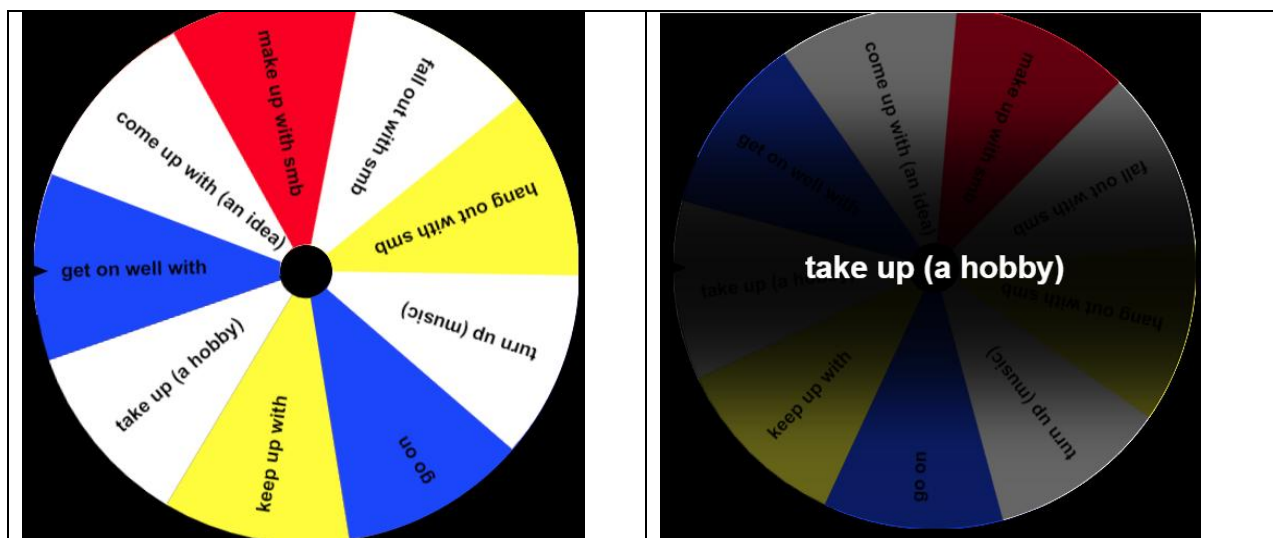


Рисунок 1 – *Phrasal verb wheel* (Колесо фразовых глаголов)

Источник: [<https://wheeldcide.com/index.php?c1>]

Использование онлайн-ресурса *Phrasal verb wheel* позволяет добавить элемент игры и повысить усвояемость изучаемого материала и вовлеченность обучающихся в образовательный процесс.

#### *Explain me like a pro*

Также можно предложить обучающимся поиграть в настольные игры, направленные на изучение фразовых глаголов. Например, в игре *Explain me like a pro* используется серия

двусторонних карточек с изображениями на каждой из сторон. На одной стороне карточки – графическое изображение и сам фразовый глагол, а на оборотной стороне – значение глагола. Задача – догадаться о фразовом глаголе по его значению, а потом проверить себя, перевернув карточку. Играть можно в парах и мини-группах или командах. Каждой команде выдается одинаковое количество двусторонних карточек. По очереди команды переворачивают карточки и зарабатывают очки. Победитель – команда, которая набрала большее количество очков.

Несомненно, помимо элемента соревнования и азарта, подобная игра помогает развивать ассоциативное мышление учащихся.

#### *Wordwall quiz*

Еще одним способом запоминания значений фразовых глаголов в контексте является использование викторин с применением онлайн технологий. В частности, удобной платформой для создания такого рода заданий является *Wordwall*. На уроке учащиеся по очереди отвечают на вопросы викторины по фразовым глаголам.



Рисунок 2 – Пример задания викторины (Wordwall quiz)

Источник: [<https://wordwall.net/resource/5222600/english/phrasal-verbs>]

Таким образом, использование геймификации при обучении фразовым глаголам позволяет без особых трудностей осваивать такую сложную лексическую категорию как фразовые глаголы. Соответственно, мы можем говорить о геймификации как об одном из способов организации обучения, имеющем огромный педагогический потенциал.

#### **Литература**

1. Камянова Т. Успешный английский. Системный подход к изучению английского языка. М.: Эксмо, 2017. 480 с.
2. Бирюкова О.А., Пряхина Н.А. Английские фразовые глаголы в аспекте формирования коммуникативной компетенции учащихся старших классов средней общеобразовательной школы [Электронный ресурс] // Научное обозрение : электрон. журн. 2017. № 4. С.1-11.
3. Игна О.Н. Имитационная (моделирующая) технология в профессиональной методической подготовке учителя иностранного языка // Вестник Томского гос. пед. ун-та (TSPU Bulletin). 2011. № 9 (111). С. 186–190.
4. Орлова. О. В., Титова В. Н. Геймификация как способ организации обучения // Вестник Томского гос. пед. ун-та. 2015. №9 (162). С.60-64.