

**Ситдикова Гульназ Ринатовна**

канд. пед. наук, доцент

**Нуртдинова Камиля Руслановна**

студентка

ЧОУ ВО «Казанский инновационный  
университет им. В.Г. Тимирязова (ИЭУП)»

г. Казань, Республика Татарстан

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ**

***Аннотация:** статья посвящена вопросу использования активных методов обучения иностранному языку. Такие методы обучения часто являются моделированием реальных ситуаций, анализом определенных действий и возможным решением проблем.*

***Ключевые слова:** активные методы обучения, обучение иностранному языку, иностранный язык.*

Методы обучения представляют собой ключевой элемент учебного процесса. Они не только направляют к достижению целей и воплощению содержания, но и придают обучению остроту познавательной активности. Активные методы обучения контрастируют с традиционными, где участники образовательного процесса ограничены в ролях студентов и преподавателей.

Активные методы включают в себя применение игр и игровых сценариев, внедрение проблемных ситуаций, применение проектного метода, а также использование различных инновационных подходов. Взгляд на школьное обучение меняется: от сухого повествования к захватывающему взаимодействию. Учителя стремятся избегать «скучной» методики обучения, вдохновляя учеников на активное участие и интересное обучение.

И.П. Подласый предполагает, что активизация учебной деятельности учителя должна стимулировать активность учеников. Познавательная активность ученика развивается динамично и зависит от учителя, его методов и способности

активизировать класс. Значит, активизация познавательной деятельности – это взаимный процесс, где преподаватель создает условия, а ученики проявляют активность [1].

Активизация учебной деятельности обучающихся эффективно осуществляется с использованием нестандартных методов обучения, которые поднимают интерес и стимулируют активное мышление школьников.

Активные методы обучения можно разделить на групповые и индивидуальные. Групповые методы, предназначенные для конкретных учащихся, включают имитационные и не имитационные подходы. Имитационные методы, такие как деловые игры и развивающие игры, представляют собой нечто большее, чем просто развлечения – это моделирование реальных ситуаций, анализ действий и решение проблем.

Активные методы обучения, такие как дискуссии и проблемные конференции, не ограничиваются формальной имитацией. Они становятся частью широкого диапазона образовательных методов. Например, дискуссия может быть как самостоятельным методом, так и составной частью деловой игры или «круглого стола».

В сфере обучения иностранным языкам принцип коммуникативной направленности является основным. Это требует перехода от однонаправленного информационного подхода к активному обучению, где диалог между преподавателем и учениками заменяет монолог. Активные методы обеспечивают этот переход и не только делают занятия более интересными, но и улучшают мотивацию изучения языка и качество знаний [2].

Введение интерактивного обучения с использованием мультимедийных программ поднимает интерес студентов и развивает их интеллектуальные компетенции. В области преподавания иностранных языков методика проектной работы нашла широкое применение [3]. Это обусловлено необходимостью формирования уникальных монологических и диалогических высказываний, изучением регионоведения, исследованием и сравнением культур различных народов и стран. Проектный метод выступает не просто как средство решения задач, но

и как эффективное средство развития критического мышления. Учащиеся в ходе поисковой, исследовательской и творческой работы, не только находят решения проблем, но и создают конкретные реальные продукты, отражающие их способности и умения применять полученные знания на практике.

Во время занятий изучения алфавита в младших классах, игровые моменты всегда используются для контроля: от умения называть буквы до навыков распознавания гласных и согласных. Грамматические и лексические игры направлены на формирование устойчивых речевых шаблонов, активизацию словарного запаса и развитие творческой активности учащихся. Все это не только облегчает усвоение нового материала, но и внедряет элементы веселья в учебный процесс, заинтересовывая учеников.

В увлекательном мире фонетических игр ученики погружаются в изучение произносительных навыков с помощью необычной помощницы – Miss Chatter из учебника М.З. Биболетовой «Enjoy English». Miss Chatter – олицетворение языковых тонкостей, живет в уютном домике, начиная свой день с открывания ставней и осмотра своего «языкового» дома. Ученики весело следуют ее примеру, занимаясь зарядкой [t-d] и даже «машут» самолетам для уменьшения шума. Оказывается, что самолеты тоже могут быть воспитанными!

Погружение в мир орфографических игр, где целью является не только написание английских слов, но и тренировка памяти. Эти игры разнообразны: от проверки правописания до творческого развития навыков речи и аудирования. В игровой форме учащиеся обучаются понимать смысл высказывания, выделять важное и развивать слуховую память. «Творческое письмо» добавляет креативный элемент, позволяя ученикам весело разыгрывать стихи, восстанавливать диалоги и творчески писать письма вымышленным персонажам. Задания включают восстановление начала и конца истории, изменение вида текста, ответы на письма разными способами.

Такие активные методы обучения, несомненно, привлекают внимание учащихся к предмету, развивая их творческую самостоятельность. Занятия становятся не только источником знаний, но и благоприятным окружением для разно-стороннего развития личности.

Примеры игр.

1. Secret Letters.

Слова, которые называют, являются предметами, названиями животных, одеждой (на определенную тему). Буквы утеряны, учащиеся должны вставить их.

2. Lottery.

Представителям команд необходимо по очереди достать из коробки карточки с названиями предметов и распределить их по темам «Clothes», «Shoes» или «Healthy / Unhealthy food».

3. Alphabetical Order (A word puzzle).

Необходимо правильно расположить буквы из алфавитного порядка таким образом, чтобы получилось слово (возможна подсказка в виде описания данного слова). Вариант организации игры (вариация анаграммы).

1. CEILNP (You need it to write).

2. ABELLMRU (You need it to keep from getting wet).

3. NOOPS (You use it to eat soup).

4. ACHIMRSST (The most popular winter holiday).

ANSWERS: 1) pencil; 2) umbrella; 3) spoon; 4) Christmas.

4. What we wear?

Учитель быстро произносит слова по теме, а учащиеся прикрывают назван-ное слово картинкой. Учитель проходит по строчкам и определяет, кто из ребят выполнил задание правильно и быстрее других.

Многие исследователи методики преподавания иностранных языков под-черкивают эффективность игрового подхода. В игре, иногда внезапной, прояв-ляются уникальные способности каждого человека. Использование игры с точки зрения преподавания иностранных языков играет ключевую роль в улучшении

познавательного интереса, упрощении сложного обучения, формировании творческого элемента и, несомненно, повышении профессионального мастерства преподавателя на уровне современных технологий.

### *Список литературы*

1. Матросова Н.А. Активные методы обучения на уроках иностранного языка / Н.А. Матросова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/inostrannye-yazyki/library/2019/02/10/aktivnyye-metody-obucheniya-na-urokah-inostrannogo> (дата обращения: 19.12.2023).

2. Крепкогорская Е.В. Использование цифровых технологий на занятиях по иностранному языку и их влияние на мотивацию студентов / Е.В. Крепкогорская // Актуальные вопросы лингводидактики и методики преподавания иностранных языков: сборник научных статей XXXIV Международной научно-практической конференции, посвященной 175-летию И.Я. Яковлева (Чебоксары, 20–21 апреля 2023 года). – Чебоксары: Чувашский государственный педагогический университет им. И.Я. Яковлева, 2023. – С. 181–185. EDN OBLBQN

3. Ситдикова Г.Р. О некоторых особенностях использования геймификации в процессе преподавания иностранного языка / Г.Р. Ситдикова, Е.Е. Новгородова, Л.А. Малахова [и др.] // Вестник Казанского государственного университета культуры и искусств. – 2023. – №1. – С. 104–108. EDN ZFFTKЕ