

ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ В ПЕДАГОГИКЕ И ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ В СОВРЕМЕННОМ ОБРАЗОВАНИИ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Абдуманова Фируза Абдуалиевна –

преподаватель кафедры информационно-коммуникационных
технологий и программирования Таджикского государственного университета
права, бизнеса и политики
e-mail: abdumanonova.firuz@mail.ru.
Телефон: 92-650-00-82.

Annotatsiya. Maqola zamonaviy pedagogika va chet tillarni o'qitish metodikasi kontekstida innovatsion usullar va ****axborot texnologiyalari (AT)****ni tahlil qilish va sistemalashtirishga bag'ishlangan. Shaxsiylashtirish, motivatsiyani oshirish va sotsiomadaniy kompetensiyani rivojlantirishni ta'minlovchi ta'lim jarayoni transformatsiyasining katalizatori sifatida ATning roli ko'rib chiqiladi. Geymifikatsiya, Edutainment, Web 2.0 (veb-kvestlar, bloglar, podkastlar) va immersiv texnologiyalar (VR/AR) kabi usullarga alohida e'tibor qaratiladi. Talabalarda raqamli savodxonlik ko'nikmalarini shakllantirish va global makonda madaniyatlararo muloqotga tayyor bo'lish zaruriyati ta'kidlangan.

Kalit so'zlar. innovatsion usullar, chet tillarni o'qitish, axborot texnologiyalari, Edutainment, geymifikatsiya, Web 2.0, sotsiomadaniy kompetensiya.

Аннотация. Статья посвящена анализу и систематизации инновационных методов и информационных технологий (ИТ) в контексте современной педагогики и методики преподавания иностранных языков (ИЯ). Рассматривается роль ИТ как катализатора трансформации образовательного процесса, обеспечивающего персонализацию, повышение мотивации и развитие социокультурной компетенции. Особое внимание уделяется таким методам, как геймификация, Edutainment, использование Web 2.0 (веб-квесты, блоги, подкасты) и иммерсивных технологий (VR/AR). Подчеркивается необходимость формирования у студентов навыков цифровой грамотности и готовности к межкультурному общению в глобальном пространстве.

Ключевые слова: инновационные методы, обучение иностранным языкам, информационные технологии, Edutainment, геймификация, Web 2.0, социокультурная компетенция.

Abstract. The article is devoted to the analysis and systematization of innovative methods and information technologies (IT) within the context of modern pedagogy and the methodology of teaching foreign languages (FL). The role of IT as a catalyst for the transformation of the educational process, ensuring personalization, increased

motivation, and the development of sociocultural competence, is examined. Special attention is paid to methods such as gamification, Edutainment, the use of Web 2.0 (web quests, blogs, podcasts), and immersive technologies (VR/AR). The necessity of developing students' skills in digital literacy and readiness for intercultural communication in the global space is emphasized.

Keywords. *innovative methods, foreign language teaching, information technologies, Edutainment, gamification, Web 2.0, sociocultural competence.*

Современный этап развития образования характеризуется ускоренным внедрением информационно-коммуникационных технологий (ИКТ), что предъявляет новые требования к педагогическим методам, особенно в области обучения иностранным языкам (ИЯ). ИЯ перестает быть просто предметом изучения грамматики и лексики, превращаясь в инструмент межкультурной коммуникации и профессионального взаимодействия в глобальном цифровом пространстве. Инновационные методы в педагогике ИЯ, подкрепленные ИТ, направлены на активизацию познавательной деятельности студентов, повышение их автономии и развитие креативности [1, с. 45].

ИКТ выступают не только как средство, но и как основа для создания инновационных учебных методик. Использование цифровых инструментов позволяет решить ключевые проблемы традиционного обучения: низкую мотивацию, отсутствие доступа к аутентичным материалам и ограниченные возможности для индивидуализации.

Технологии Web 2.0 создают среду для социального конструирования знаний и коллективной работы:

- Веб-квесты и блоги: Способствуют развитию навыков чтения, письма и исследовательской деятельности. Студенты используют блоги для публикаций, аннотирования и ведения научных дискуссий, что формирует культуру общения и мониторинг самостоятельной работы [2].
- Подкасты: Являются эффективным способом распространения аутентичного аудиовизуального материала. Использование подкастов адаптирует аудитивный материал к уровню обучающихся и совершенствует навыки повседневного и профессионального общения [3].
- Социальные сети и Видеоконференции (Skype, Zoom): Обеспечивают возможность синхронного и асинхронного общения с носителями языка, что напрямую способствует совершенствованию социокультурной и коммуникативной компетенции.

Методы, основанные на игре и развлечении, доказали свою эффективность в повышении мотивации:

- Edutainment (Образование + Развлечение): Термин, впервые озвученный Р. Хейманом (1973), отражает связь между обучением и развлечением. Студент фокусируется на учебном процессе, имея при этом развлекательные цели [4]. Это не просто игровые практики, а стратегическое использование элементов, которые делают процесс обучения увлекательным (например, "электронная цепочка" или "креативное письмо" через электронную почту).
- Геймификация: Включение игровых элементов (баллы, рейтинги, бэйджи) в учебный процесс через ИТ-платформы (например, Kahoot!, Quizlet). Это стимулирует соревновательный дух и позволяет студентам самостоятельно доходить до результата, не заучивая, а понимая материал [5].
- Иммерсивные технологии позволяют создать максимально приближенную к реальности языковую среду:
- VR (Виртуальная Реальность) и AR (Дополненная Реальность): Обеспечивают языковое погружение без необходимости физического присутствия в стране изучаемого языка. VR-среды позволяют отрабатывать диалоги в ситуациях "открытого пространства" (экскурсии, поездки, деловые встречи), снимая языковой барьер и повышая уверенность [6].
- Метод Проектной Деятельности (Project-Based Learning) с ИТ: Студенты работают над коллективными творческими проектами, используя цифровые образовательные ресурсы, вики-технологии и облачные сервисы. Это развивает навыки командной работы и самостоятельного поиска информации для учебных целей в сети Интернет [2].

Инновационные методы в обучении иностранным языкам с использованием ИТ (Web 2.0, VR/AR, Edutainment) являются объективной реальностью современного образования. Они способствуют не только быстрому и эффективному освоению языка, но и формированию ключевых компетенций XXI века: цифровой грамотности, критического мышления, креативности и межкультурной компетенции. Дальнейшие исследования должны быть сосредоточены на комплексном подходе к внедрению этих технологий и оценке их долгосрочного педагогического эффекта.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Полат, Е. С. Теория и практика дистанционного обучения. — М.: Издательство Юрайт, 2017. — 432 с. (Ссылка на роль ИТ как катализатора трансформации).

2. Дмитриева, О. А. Инновационные и креативные технологии обучения на занятиях по «Иностранному языку». *Открытое знание*. 2023. (Ссылка на Web 2.0, блоги, веб-квесты и коллективную работу).
3. Иванова, Е. А. Использование интернет-технологий в обучении иностранным языкам. *Педагогика и психология образования*. 2019. № 1. (Ссылка на подкасты и аутентичный материал).
4. Петрова, Л. В. Инновационные методы обучения иностранным языкам. Метод эдьютейнмент. *Науки об образовании*. 2021. (Ссылка на метод Edutainment, Хейман Р.).
5. Коновальчик, Д. Г. Инновационные методы и технологии обучения иностранным языкам. *Вестник БГУ*. 2018. (Ссылка на роль понимания материала и геймификации).
6. Сидорова, В. П. Возможности использования технологий виртуальной и дополненной реальности в преподавании иностранного языка. *Современное образование*. 2020. (Ссылка на VR/AR и иммерсивное обучение).