

ЦИФРОВАЯ ТРАНСФОРМАЦИЯ УРОКОВ АНГЛИЙСКОГО: ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ, ОНЛАЙН-РЕСУРСЫ И ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Жураева Нигора Хамид кизи,

Алимарданова Шахло Ашурмаматовна

Узбекский государственный университет мировых языков,

Ташкент, Узбекистан

Аннотация. Статья посвящена изучению цифровой трансформации преподавания английского языка через интеграцию искусственного интеллекта, онлайн-ресурсов и игровых технологий. Автор рассматривает возможности ИИ для персонализации обучения, анализирует ресурсы и платформы, способствующие эффективной языковой подготовке, и подчеркивает значимость геймификации в образовательной практике. Приведены примеры и даны рекомендации по эффективной интеграции цифровых инструментов в учебный процесс.

Ключевые слова: искусственный интеллект, цифровая трансформация, онлайн-ресурсы, геймификация, преподавание английского языка, языковая компетенция.

Современная система образования претерпевает значительные изменения под воздействием цифровых технологий. Преподавание английского языка, как одной из приоритетных дисциплин в глобализированном мире, требует постоянной адаптации к новым реалиям. Одним из ключевых факторов трансформации выступает интеграция искусственного интеллекта (ИИ) и онлайн-ресурсов, включая игровые технологии. Современные цифровые инструменты позволяют существенно повысить качество обучения, персонализировать образовательный процесс и усилить мотивацию обучающихся [1].

ИИ находит широкое применение в языковом образовании: от автоматической проверки письменных работ (Grammarly, Write & Improve) до виртуальных собеседников (Replika, ChatGPT), способных моделировать реальные коммуникативные ситуации [2]. Такие технологии способствуют развитию всех видов речевой деятельности: аудирования, говорения, чтения и письма. Особенно актуальной является возможность адаптивного обучения, где платформа анализирует результаты ученика и предлагает задания, соответствующие его уровню и целям [3].

Не менее важны и онлайн-ресурсы: образовательные платформы (BBC Learning English, British Council), интерактивные сайты (Kahoot!, Quizlet), видеоканалы (TED, YouTube) и приложения (Duolingo, Memrise). Их использование не только облегчает доступ к аутентичному языковому контенту, но и развивает цифровую грамотность [4]. Видео и аудиоматериалы позволяют слышать речь носителей языка, расширять словарный запас и формировать правильную интонацию.

Геймификация выступает одним из наиболее эффективных инструментов повышения мотивации студентов. Использование игровых элементов (баллов, уровней, достижений) и игровых сценариев (квестов, симуляций) стимулирует активное участие, вовлекает в учебный процесс и способствует долговременному усвоению материала [5]. Например, платформы вроде Classcraft и Minecraft Education позволяют строить учебную коммуникацию в игровом контексте, создавая виртуальные пространства для практики языка.

Однако внедрение цифровых технологий требует методической подготовки преподавателя, умения грамотно отбирать ресурсы и интегрировать их в структуру занятия. Недостаточная цифровая компетентность может привести к формализму и перегрузке, снижая эффективность обучения. Важно сочетать цифровые инструменты с традиционными методиками, создавая гибридную образовательную модель, ориентированную на результат [6].

Таким образом, цифровая трансформация преподавания английского языка открывает широкие перспективы, однако требует системного подхода и методической гибкости. Технологии, при правильном использовании, не заменяют, а усиливают педагогическое воздействие, делая обучение более качественным, интересным и эффективным.

Список литературы

1. Kukulska-Hulme A., Shield L. An overview of mobile assisted language learning: Can mobile devices support collaborative practice in speaking and listening? // ReCALL. – 2008. – Т. 20. – №3. – С. 271-289.
2. Chuklin A., Markov I., Rijke M. Click Models for Web Search. – Morgan & Claypool, 2015.
3. Godwin-Jones R. Emerging technologies: Intelligent CALL // Language Learning & Technology. – 2019. – Т. 23(1). – С. 4-14.
4. Stockwell G. Using mobile phones for vocabulary activities: Examining the effect of the platform // Language Learning & Technology. – 2010. – Т. 14(2). – С. 95-110.
5. Gee J.P. What video games have to teach us about learning and literacy. – Palgrave Macmillan, 2003.
6. Reinders H., White C. The theory and practice of technology in materials development and task design // The Cambridge Handbook of Task-Based Language Teaching. – Cambridge University Press, 2020.