

Date: 27th May-2026

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ К ПРЕПОДАВАНИЮ ИНОСТРАННЫХ
ЯЗЫКОВ В КОНТЕКСТЕ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ

Б. А. Ходжаёрова

Автор: Педагогика науки кандидат,

Джизак состояние педагогика Университет, докторант (DSc).

Абстрактный: Этот в статье цифровой трансформация при данных обстоятельствах край язык преподавания современный методологический подходы анализ Статья цифровой технологий язык к образованию влияние, смешанное обучение (смешанное) обучение), мобильный образование, искусственный интеллект и геймификация такой как инновационный методов эффективность видя Также Узбекистан образование в системе цифровой трансформация текущий в процессе создания проблема и возможности обсуждение это делается.

Ключ слова: цифровой трансформация, край язык образование, смешанное обучение, мобильные устройства образование, искусственный интеллект, геймификация, методологический подход, электронное обучение.

ВВЕДЕНИЕ. XXI век. второй десять в годовщину цифровой технологий интенсивный разработка общество все области, включая образование, а также система изменение отправлено. Пандемия COVID-19 и этот процесс дальше ускоренный и весь мир вдоль образование институты традиционный урок передача формы с вместе цифровой платформы и из инструментов широкий использовать принужденный. Это был последний подобный случай в Узбекистане.

В годах образование поле цифровизация в соответствии с один ряд важный решения принятие Образование система к 2030 году развивать «концепция» и «цифровой» Программы «Узбекистан 2030» на основе край язык к образованию новый методологический подходы текущий расти текущий к выполнению задачи вращается.

Цифровой трансформация при данных обстоятельствах край языки образование традиционный из методов сдать не поздно без них новый технологический возможности с обогащать требовать В этом процессе методологический подходы образование получателю ориентация, интерактивность и независимость принципы Цифровой окружающей среде край язык преподавания основной методологический подходы систематический анализ сделать и их практичный выполнение в соответствии с рекомендации работающий с выхода Включает в себя : **ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ НА СИСТЕМУ ОБРАЗОВАНИЯ.** Цифровые технологии. трансформация — это только технологический из инструментов использовать нет, может быть преподавание процесс принципиально снова видя Выход Согласно ЮНЕСКО (2023 г.), согласно цифровым технологии следующий в направлениях образование принципиально



Date: 27th May-2026

меняется; образование индивидуализация: каждый один студента изучать шаг и к стилю адаптируемый искусственный интеллект системы; Время и космос ограничения устранять выполнение : асинхронное изучать возможности; Аутентичный коммуникативный окружающей среды сотворение: мать язык колонки с коммуникация возможности; Образование процесс прозрачность: читатель мастерство индикаторы в реальном времени в режиме наблюдение.

Иностранный язык в образовании этот изменения особенно важный важность профессия будет, потому что язык изучать по природе коммуникативный к деятельности основано на и цифровой среда этот активность для новый, широкий возможности открыть дает.

МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ. Смесь. (Blended Learning) — традиционное смешанное обучение сорт в комнате образование и онлайн учить гармонизация методологический это подход. Этот подход край язык в преподавании студентам из класса снаружи в то время независимый соответственно лексический и с грамматическим материалом работа , класс в его комнате и более коммуникативный упражнения , общение и практиковать внимание фокус возможность Исследования Graham (2006) и Garrison и Vaughan (2008) показали, что смешанное обучение является учить относительно студенты активность до 40% расширить знания подкрепление эффективность и на 30 % улучшение записывать Узбекистан верховный образование в учреждениях этот подход выполнение такие как Moodle, Google Classroom и Edmodo платформы **через эффективный сделанный. (Mobile-Assisted Language Learning — MALL).** Мобильные приложения для изучения языков (MALL). Как Duolingo, Babbel, Rosetta Stone, Quizlet, мобильный приложения край язык изучать новый на сцену поднятый подход к торговому центру основной преимущества в следующем проявление будет: студент желанный время и на месте упражнение сделать возможно; метод микрообучения через маленький по размеру информация Быстрее геймификация элементы студент мотивация постоянный держать стенды.

Kukulska-Hulme va Shield (2008) провели исследования с помощью MALL словарь богатство в мастерстве традиционный к методам на 25-35% выше, чем результаты записывать это было сделано показывает. Узбекистан в контексте население между смартфон распространение уровень выше (с 75% в 2024 году) больше, чем это подход особенно многообещающий делает.

(AI-Assisted Language Learning). Искусственный интеллект на основе образование (изучение языков с помощью ИИ). Искусственный интеллект технологии край язык в образовании революционный к изменениям земля создается. Текущий в тот день следующий в направлениях активный используется:

- Речь привычный и оценка Системы (распознавание речи): Google Speech API, Speechace такой как платформы произношение ошибки автоматический определяет и исправляет;



Date: 27th May-2026

- Адаптивный изучать системы: читатель знание уровень анализ индивидуальная тренировка путь формы;
- Чат-боты и собеседник Искусственный интеллект: ChatGPT, Клод и Ханмиго ИИ- помощники, такие как с практичный коммуникация возможность;
- Автоматический письмо речь Оценка (AWE — автоматизированная оценка письменных работ): Turnitin, Grammarly такой как инструменты.

Warschauer и Grimes (2007) исследования Граймса (2007) этот показывает, что на основе СИ адаптивный из систем использовать студенты письмо речь навыки традиционный преподавание к методам относительно заметный на уровне Быстрее, Однако СИ является вспомогательным инструмент как использование обязательно — учительский вместо полный нажимая отправление возможный Нет.

Геймификация (Gamification in Language Learning). Геймификация — игра элементы образование к процессу выполнение расти через студентов мотивация увеличивать методология. Kahoot! Quizizz, Gimkit такой как платформы тесты интересный к конкурсу вращается; Classcraft и весь семестр ролик к игре конвертировать возможно.

Все и Койвисто (2013) мета- анализ геймификация студенты к классу участие активность в среднем 48%, лексический единицы вспоминая остаться и 34 % увеличивать подтверждено. Важно. исходя из условий один из них – конкуренция. среда слишком более процедить нет, может быть взаимный к сотрудничеству перенаправление необходимо.

Компьютер опосредованный коммуникация (СМС) и виртуальный обмен. Цифровой среда студентам мать язык колонки реальное общение с установки возможность предлагает такие сервисы, как Tandemo, ePals, Conversation Exchange. платформы через организация виртуальный язык программы обмена (eTandem) аутентичный коммуникативный компетентность информация очень эффективное.

Телесотрудничество проекты в пределах Узбекистан университеты к Европа и американский высокий обучение родина с сделанный повысился сотрудничество опыт этот показывает, что три ежемесячный виртуальный обмен из программы прошлое студенты словесный коммуникация Улучшение навыков на 45-60%. демонстрация **ПРОБЛЕМЫ И РЕШЕНИЯ.**

Все к возможностям несмотря на, цифровой трансформация край язык к образованию текущий в процессе один сколько? важный проблемы есть:

- ❖ Цифровой Цифровой разрыв: городская среда и в деревне студенты между технологический в возможностях разница Правительство по-прежнему велико. программы в рамках «Единства» студент — один компьютерная " инициатива этот проблема частично решение что делает;

- ❖ Учителя цифровой грамотность: многие опытный учителя новый технологии мастерство в процессе сложность — это чувство. Обычное квалификация увеличивать курсы необходимый нуждаться вокруг идет;



Date: 27th May-2026

❖ Экран время и когнитивный перегрузка: слишком много более цифровой инструменты среди студентов когнитивный усталость (когнитивная перегрузка) взять прибытие возможно. Цифровой и традиционный методы сбалансированный приложение необходимый;

❖ Оценка проблемы: онлайн в окружающей среде студент знание цель оценка, плагиат предотвращать взять проблемы все еще полный не решено.

ПРАКТИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ. Цифровые трансформация при данных обстоятельствах край язык преподавание эффективность увеличивать для следующий рекомендации работающий " Технология " Первая « не » педагогика первый « принцип» держать стенд : каждый как цифровой инструмент текущий в процессе до его/ее педагогический цель прозрачный быть ТРАСК (Технологическая упаковка и упаковочные материалы) Педагогический Содержание Знание (модель) Применение: научные знания для учителей, педагогические методы. подходы и технологический инструменты гармоничный соответственно рука получить Универсальный дизайн Примените принципы универсального разложения (UDL) : все студенты для этого включая особенный необходимый студенты также удобно для цифровой среда Создавайте цифровые профессиональные сообщества для обучения учителей. на платформах организация расти и передовой эксперименты обмен механизмы Усиление. Краткое описание.

Цифровой. трансформация край язык в образовании революционный возможности открыть смешанное обучение, MALL, искусственный интеллект, геймификация и виртуальное общение такой как подходы друг друга наполнитель в качестве методологического арсенала эффективный при использовании студенты коммуникативный компетентность заметный на уровне растет. Однако технологии спонтанно проблемы решение Профессиональные навыки учителя, педагогические креативность и студент мотивация поощрять направленный на подход каждый как цифровой из инструмента важнее. Успех Ключ к успеху — технологии и педагогика гармоничный в процессе интеграции Узбекистана.

Для цифрового языка образование разработка приоритет указания: учителя снова подготовка, цифровой инфраструктура расширение, локальный к содержанию основанный на цифровой обучение материалы работающий Выход и международный сотрудничество подкрепление что выделять допустимо.

ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ:

1. Гаррисон, Д.Р., и Воган, Н.Д. (2008). Смешанное обучение в высшем образовании: структура, принципы и рекомендации. Jossey -Bass.
2. Грэм, К. Р. (2006). Системы смешанного обучения: определение, современные тенденции и будущие направления. В CJ Bonk & CR Graham (Eds.), Handbook of blended learning (pp. 3–21). Pfeiffer.



INTRODUCTION OF NEW INNOVATIVE TECHNOLOGIES IN EDUCATION OF PEDAGOGY AND PSYCHOLOGY.

International online conference.

Date: 27th May-2026

3. Хамари, Дж., и Койвисто, Дж. (2013). Социальные мотивы использования геймификации: эмпирическое исследование геймификации упражнений. Материалы ECIS 2013.
4. Кукульска-Хулме, А., и Шилд, Л. (2008). Обзор мобильного обучения языкам: от доставки контента до поддерживаемого сотрудничества и взаимодействия. ReCALL, 20(3), 271–289.
5. ЮНЕСКО. (2023). Технологии в образовании: инструмент на чьих условиях? Глобальный доклад по мониторингу образования. Париж: ЮНЕСКО.
6. Варшауэр, М., и Граймс, Д. (2007). Аудитория, авторство и артефакт: зарождающаяся семиотика Web 2.0. Ежегодный обзор прикладной лингвистики, 27, 1–23.
7. Узбекистан Республика Президентская " Цифровая " Стратегия «Узбекистан – 2030» о Указ. Ташкент.
8. Мишра, П., и Кёлер, М.Дж. (2006). Технологические педагогические знания в предметной области: основа для знаний учителя. Учителя Колледж Запись , 108(6), 1017–1054 .

