

A MI tanáraink: A mesterséges intelligencia-alapú játékos nyelvtanuló alkalmazások szerepe és hatékonysága a nyelvtanulásban

Our Teachers: The Role and Effectiveness of AI-Based Gamified Language-Learning Apps in Language Learning

KÖKÉNY LEVENTE

PhD-hallgató, Budapesti Corvinus Egyetem,

levente.kokeny@uni-corvinus.hu

Hivatkozás

Kökény Levente (2026), A MI tanáraink: A mesterséges intelligencia-alapú játékos nyelvtanuló alkalmazások szerepe és hatékonysága a nyelvtanulásban. In: Szalkai Zsuzsanna – Bíró-Szigeti Szilvia – Iványi Tamás – Kelemen-Erdős Anikó (szerk.): Tudományágak kaleidoszkópja – a marketing, mint transzdiszciplináris terület – Egyesület a Marketing Oktatásért és Kutatásért XXXI. Nemzetközi Konferenciájának Absztrakt- és Tanulmánykötete. Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem, Gazdaság- és Társadalomtudományi Kar: Budapest. ISBN 978-615-112-035-4, pp. 24–25. DOI: 10.62561/EMOK-2025

Absztrakt

Az oktatásban már régóta fellelhetők különböző digitális megoldások pl. okostábla vagy számítógépes tesztek. Az újabb technológiai megoldások azonban a pandémia alatti időszakban törtek be igazán az oktatás területére. Meg kellett oldani a távoktatást, online teszteket kellett íratni a tanulókkal. Ennek a digitális fejlődésnek gyorsan szereplői lettek a játékosított, sok esetben mesterséges intelligencia alapú megoldások, amik a pandémia után is folytatták fejlődésüket (Hockly, 2023). Ez a technológia az oktatás számos területén hasznos lehet, mind az oktatók, mind a tanulók számára. A digitális eszközök bármikor elérhetőek, így oktatásba való integrálásának nagy előnye a rugalmasság, és a bárholn elérhető oktató anyagok megléte. (Dietz, 2020).

Kutatásom célja, hogy feltárjam hogyan értelmezik a gyakorló nyelvtanárok és tanulók a digitalizációt, ezáltal a mesterséges intelligencia, akár játékosított formában történő megjelenését a nyelvoktatásban, és ez hogyan hat a tanárok tanítási gyakorlatára, pedagógiai önazonosságukra és a tanulókkal való kapcsolataikra, továbbá a tanulók technológiai elfogadottságára ezen eszközök irányába. A kutatás során kvalitatív módszertant alkalmaztam, azon belül is félig strukturált mélyinterjúkat, amiben összesen 6 gyakorló nyelvtanár (akik különböző oktatási környezetekben dolgoznak) és 10 tanuló vett részt. Továbbá kettő mesterséges intelligencia platformmal (ChatGPT és Microsoft Copilot) is készítettem interjúkat, amelyeknek a témát illetően tettem fel kérdéseket. Az eredmények azt mutatják, hogy az MI-alapú alkalmazások hatékonyan segíthetik a személyre szabott tanulási utak kialakítását, kiegészítő szolgáltatásként megfelelően működhetnek. Ugyanakkor az empátia hiánya és a személyes interakció fontossága miatt nem lennének képesek teljes mértékben helyettesíteni a tanárokat. Az MI-rendszerek válaszai ugyanakkor ebben a kérdésben nem teljesen egységesek. A Copilot például amellel érvel, hogy a fejlettebb adatelemzési kapacitások révén az empatikusnak tekintett kommunikációs mintázatok is felismerhetők, adatként értelmezhetők és bizonyos mértékig beépíthetők a tanulási folyamat támogatásába.

Kulcsszavak: mesterséges intelligencia, gamifikáció, nyelvtanulás, digitális szolgáltatás, élmény

Abstract

Various digital solutions, such as interactive whiteboards and computer-based tests, have long been present in education. However, newer technological solutions became truly widespread in the educational field during the pandemic (COVID-19) period. Distance learning had to be organised, and students were required to complete online tests. Gamified solutions, often based on artificial intelligence, quickly became part of this digital transformation and continued to develop after the pandemic as well (Hockly, 2023). This technology can be useful in many areas of education, both for teachers and learners. Digital tools are available at any time; therefore, one of the major advantages of their integration into education is flexibility, as well as the availability of educational materials from anywhere (Dietz, 2020).

The aim of my research is to explore how practising language teachers and learners interpret the emergence of digitalisation, and through it artificial intelligence, including in gamified forms, in language education. The study also examines how this affects teachers' teaching practices, pedagogical identity and relationships with learners, as well as learners' technological acceptance of these tools. The research applied a qualitative methodology,

specifically semi-structured in-depth interviews, involving a total of 6 practising language teachers working in different educational environments and 10 learners. In addition, interviews were conducted with two artificial intelligence platforms, ChatGPT and Microsoft Copilot, to which questions related to the topic were addressed. The results show that AI-based applications can effectively support the development of personalised learning pathways and may function appropriately as complementary services. At the same time, due to the lack of empathy and the importance of personal interaction, AI-based tools would not be able to fully replace teachers. However, the responses of AI systems are not entirely consistent on this issue. Copilot, for example, argues that through more advanced data analysis capacities, communication patterns perceived as empathetic can also be recognised, interpreted as data and, to a certain extent, integrated into the support of the learning process.

Keywords: artificial intelligence, gamification, language learning, digital service, experience