МЕТОДИЧЕСКИЕ РИСКИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИИ В ОБУЧЕНИИ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ И СПОСОБЫ ИХ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО КОНТРОЛЯ

Саид-Фозилхон Акмалхонович Акмалхонов
Преподаватель, Чирчикский государственный педагогический университет
s.akmalxonov\@cspu.uz

DOI: ***https://doi.org/10.5281/zenodo.23985942***

Аннотация: *Цель статьи — систематизировать методические риски применения ИИ-диалоговой среды при обучении иностранному языку и предложить процедуры их педагогического контроля. На основе целенаправленного анализа научных публикаций и моделирования профессионально ориентированного задания выделены риски смещения учебной цели, недостоверного ответа виртуального персонажа, неверной интерпретации речи, необоснованной автоматической оценки, избыточной помощи, когнитивной перегрузки и неравных условий доступа. Результатом является матрица «риск — признак — действие — доказательство» и трёхэтапный протокол контроля до, во время и после диалога. На учебном сценарии показано разграничение ошибки студента и сбоя цифровой системы. Статья имеет теоретико-методический характер: частота рисков и эффективность мер контроля экспериментально не измерялись.*

Ключевые слова: *обучение иностранному языку; искусственный интеллект; методический риск; ИИ-диалог; педагогический контроль; автоматизированная обратная связь; TalkTime.*

Abstract: *This theoretical and methodological paper identifies pedagogical risks in AI-supported foreign language dialogue and proposes a teacher-led control procedure. A focused review and scenario modelling yield a risk matrix addressing goal displacement, unreliable character responses, speech-recognition error, invalid automated assessment, excessive scaffolding, cognitive overload, and unequal access. A three-stage procedure is specified for preparation, monitoring, and post-task review. A prospective teacher-training example shows how to distinguish a learner’s communicative difficulty from a system failure. The paper does not report experimental frequencies or evidence of the proposed controls’ effectiveness.*

Keywords: *foreign language education; artificial intelligence; pedagogical risk; AI dialogue; teacher control; automated feedback; TalkTime.*

Введение

ИИ-диалоговая среда расширяет возможности речевой практики: студент может повторять профессиональную ситуацию, задавать вопросы виртуальному собеседнику и получать реакцию на собственную реплику. Но языковое взаимодействие проходит через несколько технологических звеньев — распознавание речи, интерпретацию смысла и генерацию ответа. Сбой на любом звене может изменить ход задания. Если преподаватель принимает цифровой результат за непосредственное измерение компетенции, техническая ошибка превращается в ошибочный педагогический вывод.

© Qo‘qon davlat universiteti | O‘zbek tili va adabiyoti kafedrasi
© “Smart Quill Publishing” nashriyoti | www.smartquillpublishing.uz

История компьютерной лингводидактики показывает, что образовательное значение технологии зависит от способа её включения в языковую деятельность.[183] Кэрол Энн Чапель связывает оценку компьютерного задания с качеством взаимодействия и интерпретацией данных о результате.[184] Для обучения на основе задач Дэвид Нунан подчёркивает значение содержательно определённого исхода речевой деятельности.[185] Следовательно, риск следует оценивать относительно цели задания, а не относительно общей новизны инструмента.

Виртуальный персонаж, система подсказок и игровая миссия создают новые условия взаимодействия, но одновременно меняют то, что именно выполняет студент. Например, он может подбирать фразы для перехода на следующий уровень вместо решения профессиональной проблемы. В определении геймификации Себастьяна Детердинга с соавторами игровые элементы относятся к дизайну неигровой деятельности; их педагогическая ценность в языковом обучении должна проверяться через речевой результат.[186] Для университетской практики также значимы доступность инфраструктуры, цифровая компетентность преподавателя и способы поддержки студентов, на что указывают исследования онлайн-обучения и компетентности преподавателей высшей школы.[187]

Цель статьи — выделить методические риски использования ИИ в обучении иностранному языку и предложить контролируемые действия преподавателя для каждого риска. Исследовательский вопрос: по каким наблюдаемым признакам преподаватель может отличить коммуникативное затруднение студента от дефекта цифрового сценария и не допустить ошибочной оценки результата?

Материалы и методы

Работа представляет теоретико-методическое исследование. Материал составили восемь публикаций из библиографии исследовательского проекта по компьютерному обучению языкам, речевым задачам, геймификации, онлайн-обучению, виртуальным средам, цифровой компетентности преподавателя и ИИ в образовании. Публикации отобраны по связи с проектированием цифрового речевого задания и проверкой результата; исчерпывающий систематический обзор не проводился. Для прикладной конкретизации использованы модель профессионально ориентированного сценария и описание ИИ-диалоговой среды TalkTime.

[183]Варшауэр М., Хили Д. Computers and language learning: an overview // Language Teaching. 1998. Vol. 31, no. 2. P. 57–71. DOI: 10.1017/S0261444800012970.

[184]Чапель К. А. Computer Applications in Second Language Acquisition: Foundations for Teaching, Testing and Research. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. DOI: 10.1017/CBO9781139524681.

[185]Нунан Д. Task-Based Language Teaching. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

[186]Детердинг С., Диксон Д., Халед Р., Накке Л. From game design elements to gamefulness: defining “gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. New York: ACM, 2011. P. 9–15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.

[187]Тао Ц., Гао С. Teaching and learning languages online: Challenges and responses // System. 2022. Vol. 107. Art. 102819. DOI: 10.1016/j.system.2022.102819. ; Inamorato dos Santos A., Chinkes E., Carvalho M. A. G., Solórzano C. M. V., Marroni L. S. The digital competence of academics in higher education: is the glass half empty or half full? // International Journal of Educational Technology in Higher Education. 2023. Vol. 20. Art. 9. DOI: 10.1186/s41239-022-00376-0.

© Qo‘qon davlat universiteti | O‘zbek tili va adabiyoti kafedrasi
© “Smart Quill Publishing” nashriyoti | www.smartquillpublishing.uz

Студенческие записи и результаты педагогического эксперимента в материал настоящей статьи не включены.

Применены сравнительный анализ литературы, педагогическое моделирование и анализ потенциальных отказов учебного сценария. Под методическим риском понимается возможность того, что цифровое средство изменит содержание речевого действия, исказит обратную связь или приведёт к неверному выводу о компетенции студента. Это определение задаёт объект педагогического контроля и не означает, что перечисленные сбои уже наблюдались с определённой частотой в TalkTime.

Единицей анализа выбран завершённый цикл: профессиональная цель → инструкция → речевой диалог → ответ системы → оценка → коррекция. Для каждого риска определялись источник, видимое проявление, решение преподавателя и материал, по которому решение можно проверить. Различались предупредительный контроль до занятия, текущий контроль во время взаимодействия и экспертная проверка после него. Такая схема делает предложенные меры воспроизводимыми, а их последующую эффективность — доступной для эмпирической проверки.

Результаты

Типология методических рисков

Выделены семь рисков, которые затрагивают цель, содержание, ход и оценку речевой деятельности (таблица 1). Они не равнозначны техническим неисправностям: один и тот же сбой распознавания может остаться малозначимым в тренировке произношения отдельного слова, но изменить вывод о способности студента объяснить профессиональную ситуацию.

Таблица 1. Матрица рисков и педагогического контроля

Риск и наблюдаемый признак	Действие преподавателя	Материал проверки
Смещение цели: студент стремится пройти миссию, не решив речевую задачу.	Задать профессиональный исход до диалога; оценивать его отдельно от очков и времени.	Инструкция, запись диалога, итоговый продукт.
Недостоверный или неуместный ответ NPC: персонаж сообщает не заданный кейсом факт либо выходит из роли.	Проверить базу знаний и тестовые реплики; задать ответ при отсутствии данных; остановить проблемную ветку.	Сценарная карта, журнал тестирования, фрагмент записи.
Ошибка распознавания речи: в транскрипте искажается смысл сказанного.	Сверить спорный фрагмент с аудио; не снижать оценку за ошибку системы; дать повторную попытку.	Аудио и транскрипт одного эпизода.

© Qo‘qon davlat universiteti | O‘zbek tili va adabiyoti kafedrasi
© “Smart Quill Publishing” nashriyoti | www.smartquillpublishing.uz

Риск и наблюдаемый признак	Действие преподавателя	Материал проверки
Необоснованная автоматическая оценка: высокий балл при непонятном или неподходящем ответе.	Сопоставить метрики платформы с рубрикой и профессиональным исходом; выборочно проверять записи.	Баллы, рубрика и экспертное заключение.
Чрезмерная помощь: результат достигается после готовой подсказки.	Разделять самостоятельную попытку и попытку с поддержкой; ограничить полноту подсказки.	Журнал подсказок и последовательность реплик.
Перегрузка: студент переключается на визуальные стимулы, уведомления и награды.	Убрать несущественные элементы, оставить смысловые опоры, проверить понятность инструкции.	Наблюдение, карта интерфейса, рефлексия студента.
Неравные условия: доступ и подготовка преподавателя различаются.	Предусмотреть альтернативное речевое задание и обучение работе со сценарием.	Данные доступа, протокол инструктажа, сопоставимые задания.

Первый риск возникает, когда система фиксирует формальный успех, а профессиональная цель остаётся недостигнутой. В задании «выясните причину пропуска встречи и передайте её коллеге» количество реплик и завершение квеста не подтверждают точность передачи. Преподаватель должен заранее определить минимальный содержательный критерий: студент выяснил причину, проверил её понимание и передал без существенного искажения. Это сохраняет различие между упражнением ради баллов и задачей с речевым исходом, обоснованное в подходе Дэвида Нунана.

Второй риск связан с генерацией ответа виртуального персонажа. База знаний и роль NPC задают содержательную границу, но наличие источника само по себе не исключает неточную интерпретацию, смешение фактов кейса или уверенный ответ при отсутствии данных. Поэтому до занятия преподаватель проводит испытание на типовых и неожиданных вопросах: проверяет соответствие роли, фактологии, уровня сложности и допустимую реакцию на неизвестный вопрос. При критическом отклонении диалог не должен использоваться как материал оценки студента. Эти процедуры являются проектными требованиями, а не утверждением о доказанной надёжности конкретной архитектуры.

© Qo‘qon davlat universiteti | O‘zbek tili va adabiyoti kafedrasi
© “Smart Quill Publishing” nashriyoti | www.smartquillpublishing.uz

Третий и четвёртый риски касаются диагностической ошибки. Система может некорректно распознать произнесённое слово, затем построить неподходящий ответ и автоматически отметить задачу как невыполненную. В такой цепочке нельзя установить языковой дефицит по одному транскрипту. Требуется сверить аудиозапись с расшифровкой и оценить самостоятельный речевой продукт. Принцип критической оценки компьютерных заданий и данных об их выполнении согласуется с подходом Кэрол Энн Чапель.[188] Если запись отсутствует, преподаватель фиксирует ограничение данных и проводит дополнительное устное задание вместо уверенного вывода по машинному баллу.

Чрезмерная подсказка создаёт противоположную ошибку: успешное прохождение сценария принимается за самостоятельную компетенцию. Помощь может быть полезной для обучения, но должна отражаться в интерпретации результата. В рубрике следует разделять «достиг исхода без поддержки» и «достиг исхода после подсказки». Повторная попытка используется для обучения; проверка переноса проводится на новом кейсе без готовой формулировки. Так контроль сохраняет образовательную пользу подсказки и прозрачность оценивания.

Риск перегрузки проявляется не только в числе элементов интерфейса, но и в конкуренции между речевой целью и внешним вознаграждением. Если студент следит за рейтингом, а не за репликой собеседника, следует уменьшить второстепенные стимулы и вернуть внимание к содержанию разговора. Работа о геймификации Детердинга с соавторами определяет игровую механику, но не доказывает, что любое её применение улучшает языковую речь; такое следствие требует отдельной проверки.[189] Исследования трёхмерных сред также связаны с конкретными условиями и участниками и не должны переноситься без оговорок на ИИ-персонажей TalkTime.[190]

Протокол педагогического контроля

На подготовительном этапе преподаватель описывает профессиональный исход, ограничивает сведения NPC, задаёт неизвестный ответ, тестирует несколько ветвей и публикует рубрику. Проводится короткое пробное взаимодействие, при котором проверяются распознавание типичных реплик и работа подсказок. Важная часть подготовки — инструктаж преподавателя и студента: цифровая компетентность включает не только владение кнопками, но и способность использовать технологию в педагогической цели. Это положение отражено в исследовании компетентности преподавателей высшей школы Андреи Инаморато дос Сантос с соавторами.[191]

Во время диалога преподаватель не обязан контролировать каждую реплику в реальном времени. Он заранее определяет условия остановки: выход NPC за пределы кейса, выдача

[188]Чапель К. А. Computer Applications in Second Language Acquisition.

[189]Детердинг С. и др. From game design elements to gamefulness.

[190]Ямадзаки К. Computer-assisted learning of communication (CALC): A case study of Japanese learning in a 3D virtual world // ReCALL. 2018. Vol. 30, no. 2. P. 214–231. DOI: 10.1017/S0958344017000350.

[191]Inamorato dos Santos A. и др. The digital competence of academics in higher education.

© Qo‘qon davlat universiteti | O‘zbek tili va adabiyoti kafedrasi
© “Smart Quill Publishing” nashriyoti | www.smartquillpublishing.uz

заведомо неверной информации, неоднократное искажение речи или отказ системы после корректной реплики. Студенту сообщается простой способ отметить такой эпизод. Если ошибка не влияет на задачу, попытка может продолжаться, но фрагмент фиксируется; если меняет её исход, задание прерывается и предоставляется равноценная попытка. Организация поддержки и доступности особенно важна в онлайн-обучении, где условия работы студентов различаются.[192]

На заключительном этапе преподаватель сопоставляет три уровня данных: исход профессиональной задачи, качество речевого взаимодействия и технический журнал. Экспертный вывод делается по записи и рубрике, а автоматические показатели используются как дополнительные сведения. Студент отмечает, какие трудности связаны с его речью, а какие — с поведением системы. После выявленного сбоя преподаватель корректирует сценарий и повторно проверяет его на тех же вопросах; результаты такого теста сохраняются для следующего занятия.

Пример анализа спорного эпизода

Рассмотрим сконструированный учебный случай: будущий преподаватель английского языка должен дать виртуальному ученику обратную связь по письменной фразе и проверить понимание. Студент произносит: “Could you try the sentence again without will after if?” Система распознаёт реплику как “with will after if”, NPC повторяет ошибочную форму и платформа отмечает невыполнение задачи. Если преподаватель видит только транскрипт и итоговый балл, студент получает необоснованно низкую оценку. Сверка аудио показывает иной источник проблемы: студентская инструкция была понятной, а смысл изменился на этапе распознавания.

Решение в данном случае состоит из четырёх действий: зафиксировать исходный аудиофрагмент и текст распознавания; не учитывать машинный балл при оценке этой попытки; предложить новую равноценную ситуацию; внести реплику в набор тестовых фраз системы. Если же исходная запись подтверждает двусмысленную или непонятную реплику студента, педагогический вывод будет другим: преподаватель даст обратную связь по формулировке и предложит повторить объяснение. Таким образом, один внешне одинаковый результат NPC требует разных педагогических решений в зависимости от причины сбоя. Пример иллюстрирует процедуру анализа, но не является наблюдением из эксперимента.

Обсуждение

Предложенная матрица уточняет положение компьютерной лингводидактики о необходимости оценивать учебное взаимодействие, а не факт применения технологии. Марк Варшауэр и Дебора Хили описывали изменение роли компьютера в языковом обучении; в ИИ-диалоге эта роль включает генерацию ответов и создание данных для оценивания, поэтому источник возможной ошибки становится многозвенным.[193] Здесь риск определяется не абстрактной «опасностью ИИ», а конкретным нарушением связи между целью, речевым

[192] Тао Ц., Гао С. Teaching and learning languages online.

[193] Варшауэр М., Хили Д. Computers and language learning: an overview.

© Qo‘qon davlat universiteti | O‘zbek tili va adabiyoti kafedrasi
© “Smart Quill Publishing” nashriyoti | www.smartquillpublishing.uz

действием и выводом преподавателя. Матрица позволяет проектировать проверку до начала занятия и документировать спорные случаи после него.

Педагогический контроль не равен ручному исправлению каждого ответа машины. Его содержание — задание границ и критериев, выборочная проверка значимых эпизодов и интерпретация речевого результата с учётом помощи и технических условий. Работа Елены Ярцевой рассматривает возможности интеграции ИИ в образовательный процесс; предлагаемая статья конкретизирует методическую сторону такого включения применительно к языковому диалогу.[194] Возможность использовать NPC для тренировки остаётся отдельным вопросом от качества диагностического решения по итогам тренировки.

Границы исследования определяются аналитическим характером метода. Описанные риски выведены из свойств цифрового сценария и публикаций, но их частота, сравнительная значимость и результативность процедур контроля не измерялись. При эмпирической проверке следует разработать кодировочную схему с примерами каждого сбоя, провести независимое кодирование записей, зафиксировать долю случаев совпадения экспертов и сравнить оценку до и после сверки аудио с машинным транскриптом. Отдельно потребуется проверить, не увеличивает ли протокол контрольную нагрузку преподавателя настолько, что его систематическое применение становится затруднительным.

Заключение

Разработана типология семи методических рисков и трёхэтапный протокол педагогического контроля ИИ-диалогового задания. Для каждого риска указаны наблюдаемый признак, действие преподавателя и материал проверки. Центральное требование состоит в разграничении речевого действия студента, реакции виртуального персонажа и технической обработки ответа. Протокол пригоден для экспертной апробации и последующего исследования, однако эффективность его применения и частота конкретных сбоев в TalkTime остаются предметом эмпирической проверки.

Список литературы

1. Варшауэр М., Хили Д. Computers and language learning: an overview // Language Teaching. 1998. Vol. 31, no. 2. P. 57–71. DOI: 10.1017/S0261444800012970.
2. Чапель К. А. Computer Applications in Second Language Acquisition: Foundations for Teaching, Testing and Research. Cambridge: Cambridge University Press, 2001. DOI: 10.1017/CBO9781139524681.
3. Нунан Д. Task-Based Language Teaching. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.

[194]Ярцева Е. Я. Интеграция искусственного интеллекта в образование // Проблемы современного педагогического образования. 2024. № 85-2. С. 398–401. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/integratsiya-iskusstvennogo-intellekta-v-obrazovanie (дата обращения: 27.09.2026).

© Qo‘qon davlat universiteti | O‘zbek tili va adabiyoti kafedrasi
© “Smart Quill Publishing” nashriyoti | www.smartquillpublishing.uz

4. Детердинг С., Диксон Д., Халед Р., Накке Л. From game design elements to gamefulness: defining “gamification” // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. New York: ACM, 2011. P. 9–15. DOI: 10.1145/2181037.2181040.

5. Тао Ц., Гао С. Teaching and learning languages online: Challenges and responses // System. 2022. Vol. 107. Art. 102819. DOI: 10.1016/j.system.2022.102819.

6. Inamorato dos Santos A., Chinkes E., Carvalho M. A. G., Solórzano C. M. V., Marroni L. S. The digital competence of academics in higher education: is the glass half empty or half full? // International Journal of Educational Technology in Higher Education. 2023. Vol. 20. Art. 9. DOI: 10.1186/s41239-022-00376-0.

7. Ямадзаки К. Computer-assisted learning of communication (CALC): A case study of Japanese learning in a 3D virtual world // ReCALL. 2018. Vol. 30, no. 2. P. 214–231. DOI: 10.1017/S0958344017000350.

8. Ярцева Е. Я. Интеграция искусственного интеллекта в образование // Проблемы современного педагогического образования. 2024. № 85-2. С. 398–401. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/integratsiya-iskusstvennogo-intellekta-v-obrazovanie (дата обращения: 27.09.2026).

© **Qo‘qon davlat universiteti** | **O‘zbek tili va adabiyoti kafedrasi**
© **“Smart Quill Publishing” nashriyoti** | **www.smartquillpublishing.uz**