
Влияние онлайн-среды на формирование коммуникативную чуткости у студентов

Халифа Палуанова

*DSc, Профессор,
Узбекский государственный университет
мировых языков*

-
- Аннотация** *Статья рассматривает, как цифровые учебные среды – от телесотрудничества и СМС до игровых сценариев, VR и диалоговых агентов – способствуют развитию прагматической осведомлённости и компетенции. Показано, что плотный контекстуализированный input, возможность «замечать» позицию, вежливость и управление ходом разговора в реальном времени, а также мгновенная и «данными подкреплённая» обратная связь создают условия для перехода от знания форм к выполнению социальных действий словами (Kasper & Rose, 2002; Taguchi, 2015; Sykes & Reinhardt, 2013). Дизайн заданий должен целить в речевые акты, индексацию статуса и дистанции, регистровое выравнивание; оценивание – сочетать сценарные задания, онлайн-ролеплей и веб-тесты прагматики, а не ограничиваться DCT (Roever, 2005; Bardovi-Harlig, 2013). Риски платформенных норм и культурной слепоты снижаются стилизованными регламентами, межкультурным инструктажем и корпусной рефлексией. Вывод: цифровая аудитория – это лаборатория прагматики, где накапливаются наблюдения, тренируется этнопрагматическая чуткость и формируется ответственность за смысловые последствия выбора форм (Ishihara & Cohen, 2010; Chapelle, 2001).*
- Ключевые слова** *Прагматическая осведомлённость, цифровая учебная среда, СМС, телесотрудничество, сценарное оценивание, учебные корпуса, чат-боты*

Onlayn muhitning talabalarida kommunikativ sezgirlikni shakllantirishga ta'siri

Xalifa Paluanova

*DSc, professor,
O'zbekiston davlat jahon tillari universiteti*

-
- Annotatsiya** *Maqola til o'rganuvchilarda pragmatik ogohlik (noticing) va kompetensiyani rivojlantirishda raqamli o'quv muhitlarining rolini tahlil qiladi. Telehamkorlik, CMC (kompyuter vositasida muloqot), o'yinlashgan vaziyatlar, VR/AR va suhbatbotlar kabi vositalar ijtimoiy indekslar, muloqotdagi navbat (turn-taking), ataylab xushmuomalalik yoki bevosita gapirish kabi strategiyalarni kuzatish va mashq qilish imkonini beradi (Kasper & Rose, 2002; Sykes & Reinhardt, 2013). Rivojlanish mexanizmlari sifatida inputning boyligi, tezkor mulohaza, korpusga tayanuvchi refleksiya va skoposga (maqsadga) yo'naltirilgan topshiriqlar ko'rsatiladi (Taguchi, 2015; Ishihara & Cohen, 2010). Baholashda ssenariyli topshiriqlar, onlayn rol-pley va veb-sinovlar birgalikda qo'llanadi; faqat DCT (discourse completion) bilan cheklanish yetarli emas (Roever, 2005). Natija: raqamli muhitlar pragmatikani «ko'rinadigan» qiladi va madaniylararo moslashuvni tezlashtiradi, biroq platform*

normasi va algoritmik tarafkashlik xavfini boshqarish uchun uslubiy dizayn, etika va refleksiv yozuv zarur (Fairclough, 1995; Godwin-Jones, 2018).

Kalit so'zlar *Pragmatik ogohlik, raqamli o'quv muhiti, CMC, telehamkorlik, ssenariyli baholash, korpus, suhbatbot*

Influence of the Online Environment on Developing Communicative Sensitivity in Students

Khalifa Paluanova

*DSc, Professor,
Uzbekistan State World Languages University*

Annotation *This article argues that digital learning environments – telecollaboration, computer-mediated communication, gameful scenarios, VR/AR, and conversational agents – create fertile conditions for developing learners' pragmatic awareness and competence. Mechanisms include dense, contextualized input; opportunities to notice stance and politeness in real time; immediate, data-informed feedback; and reflection supported by learner corpora and replayable logs (Kasper & Rose, 2002; Taguchi, 2015; Sykes & Reinhardt, 2013). Design matters: tasks should target speech acts, turn-taking, indexicality, and register alignment with a clear skopos; assessment should combine scenario-based tasks, online role-plays, and web-delivered pragmatic tests rather than rely on discourse-completion alone (Roever, 2005; Bardovi-Harlig, 2013). Risks – platform norms, culture-blind rubrics, and algorithmic bias – are mitigated by explicit style guides, intercultural briefing, and corpus-anchored reflection. The conclusion frames digital environments as pragmatic laboratories where learners rehearse social action, shifting from "knowing forms" to "doing things with words" in multilingual ecologies (Ishihara & Cohen, 2010; Chapelle, 2001).*

Keywords *Pragmatic awareness, digital learning environments, CMC, telecollaboration, scenario-based assessment, learner corpora, chatbots*

Откуда вообще берётся «прагматическая чуткость» у изучающих язык? Классические обзоры интеръязыковой прагматики убеждают: она не сводится к знанию формул вежливости и списков речевых актов; это умение распознавать индексы статуса и близости, соотносить намерение с жанром и регистром, управлять очередностью и риском «лиц» (Kasper & Rose, 2002; Bardovi-Harlig, 2013). Цифровые среды радикально

увеличивают шансы на этот тип обучения не потому, что «компьютер лучше объясняет», а потому, что они создают рефлексивное пространство: можно записывать взаимодействие, возвращаться к нему, сопоставлять с корпусом, получать обратную связь от нескольких адресатов и видеть вариативность стратегии в живых данных (Chapelle, 2001; Godwin-Jones, 2018).

Телесотрудничество – возможно, самый показательный формат. Когда пары

или группы из разных культурных зон решают совместные задачи, вынос на поверхность не только лексика, но и способы смягчать требования, отказывать, удерживать тему, запрашивать подтверждение. Важно, что цифровая сцена оставляет след: чат-логи, записи видеовстреч, метаданные о темпе и паузах. Это превращается в учебный материал для «замечания» (noticing): студенты выделяют маркеры вежливости, модальные смягчители, рамки атрибуции и сравнивают со своими спонтанными решениями (Taguchi, 2015; O'Dowd, 2018). Там, где доцифровая аудитория опиралась на интуицию учителя и единичные примеры, онлайн-взаимодействие даёт массив для индукции и коррекции гипотез.

Компьютерно-опосредованная коммуникация (СМС) добавляет ещё один слой – жанровую пластичность. В электронной почте, мессенджере, форумах, социальных сетях и внутри игровых миров действуют разные «конституции» вежливости и разные стандарты полемики (Herring, 2010; Sykes & Reinhardt, 2013). Один и тот же речевой акт – извинение или отказ – будет иначе выглядеть в дисциплинарном письме преподавателю и в обсуждении проекта в Discord. Цифровая аудитория позволяет системно «проигрывать» эти переходы: вначале – примеры из корпусов и аутентичных платформ, затем – управляемые симуляции, после – телесотрудничество с обратной связью от партнёров. И в каждом цикле возникает момент рефлексии: что именно «сработало», где мы переборщили с прямотой, какие индексы статуса считывались иначе.

Игра и сценирование – слишком часто недооценённые инструменты для прагматики. Игровые миры дают регулируемую плотность взаимодействий и понятный риск: смысловые последствия «неудачного» выбора формы опыт переживает быстро и «дёшево». Игровая

прагматика, как показывают исследования, активирует так называемую «подвижную идентичность» учащегося и размыкает учебные роли (Sykes & Reinhardt, 2013). В VR/AR-сценариях добавляется мимика, жест, пространственная вежливость – те компоненты, которые в текстовых СМС редуцированы. Именно здесь раскрывается дополняемость технологий: текстовые логи хороши для заметности форм, голос и видео – для тональной и просодической настройки, VR – для многомодальной вежливости.

Диалоговые агенты и чат-боты – инструмент с оговорками. Их сила – в неутомимости и возможности моделировать редкие или рискованные ситуации (скажем, эскалация жалобы или переговоры вежливого отказа). Их слабость – в шаблонности и возможной «культурной слепоте». Чтобы бот работал на прагматику, он должен не только оценивать грамматику, но и выдавать комментированную обратную связь по стратегии: указать на чрезмерную прямоту, предложить смягчитель, показать регистровый вариант. И обязательно – сопоставить с корпусными примерами живой речи из целевого сообщества (Ishihara & Cohen, 2010). Тогда агент становится не «учителем правильных фраз», а тренажёром для перенастройки намерений под контекст.

Дизайн заданий решает почти всё. Прагматическая осведомлённость растёт там, где есть цель, адресат и последствия. Механические упражнения без адресата дают ложную уверенность: форма воспроизведена, но индексация статуса и дистанции не отработана. Задание «договориться о переносе дедлайна с одноклассником, преподавателем и внешним партнёром» мгновенно вводит регистр, а последовательная обратная связь фиксирует выбор смягчителей, оправданий и предложений компенсации. Добавьте корпусный этап – сравнение своей версии с аутентичными образцами –

и получится «микрогенез» компетенции: от гипотезы к наблюдаемому паттерну и к дополнительной попытке (Bardovi-Harlig, 2013; Ishihara & Cohen, 2010).

Оценка – большое место прагматики. Дешёвые инструменты, вроде DCT, фиксируют знание формулы, но плохо ловят последовательность действий, темп, отклик партнёра и умение «держать лицо». В цифровых средах доступны другие форматы: сценарные задачи с ветвлением исходов, синхронные и асинхронные ролеплеи, веб-тесты с контекстуализированной разметкой, где «правильность» – это не единственный путь, а диапазон приемлемых решений (Roever, 2005; Roever & Kasper, 2012). Плюс – аналитика платформ: темп ответов, баланс инициативы, разнообразие модальных маркёров. Всё это требует этики и прозрачности рубрик, но даёт оценке главное – валидность для реальной коммуникации.

Нельзя закрывать глаза на риски. Платформенные нормы иногда подменяют целевой социокультурный контекст: стратегия, «естественная» для англоязычного Reddit, не переносится без коррекции в академскую переписку или официальные переписки в Центральной Азии. Алгоритмические подсказки могут закреплять стилистическую «усреднённость», обесценивая вариативность. Слепые рубрики делают вид, что «вежливость универсальна». Эти ловушки обходятся тремя практиками:

1. Явные *стилевые регламенты* с примерами по регистрам и жанрам (не «будь вежлив», а «в письме преподавателю используйте...»);

2. *Межкультурный инструктаж*, где обсуждаются «сигналы статуса» и «зоны риска»;

3. *Корпусная рефлексия* – регулярные мини-обзоры реальной речи адресного сообщества (Fairclough, 1995; Godwin-Jones, 2018).

Почему цифровая среда ускоряет развитие именно «осведомлённости»? Потому что она делает видимыми скрытые механизмы смысла. На глазах у студентов множатся альтернативы: как иначе можно было смягчить, как по-другому распределить ответственность, какие маркёры вежливости сработали у партнёров из иной культуры. Повторяемость, отслеживаемость и возможность возврата к данным превращают «случайный успех» в управляемый навык. А когда к этому присоединяется сознательная связь с целями – подготовкой к академии, стажировке, миграции – прагматика перестаёт быть «дополнением к грамматике» и занимает своё место ядра коммуникативной подготовки (Taguchi, 2015; Kasper & Rose, 2002).

В сухом остатке рецепт неброский. Нужны задания с ясным адресатом и последствиями, инструменты записи и пересмотра взаимодействия, корпусные окна в живой язык, гибридное оценивание и честные разговоры об этике. Нужны учителя и модераторы, которые чтут вариативность стратегий и не путают «свою интуицию» с универсальной нормой. И нужны студенты, готовые пережить несколько «неловких» попыток ради долговременной чуткости. Цифровые аудитории дают всё это из коробки; училищу остаётся построить мосты от класса к платформам и обратно.

Список использованной литературы:

1. Bardovi-Harlig, K. (2013). Developing L2 pragmatics. *Language Learning*, 63(S1), 68–86.

2. Chapelle, C.A. (2001). *Computer applications in second language acquisition: Foundations for teaching, testing and research*. Cambridge University Press.
3. Fairclough, N. (1995). *Media discourse*. Edward Arnold.
4. Godwin-Jones, R. (2018). Using mobile technology to develop language skills and cultural understanding. *Language Learning & Technology*, 22(3), 3–20.
5. Herring, S.C. (2010). Computer-mediated conversation: Introduction and overview. *Language@Internet*, 7, article 2.
6. Ishihara, N., & Cohen, A.D. (2010). *Teaching and learning pragmatics: Where language and culture meet*. Pearson.
7. Kasper, G., & Rose, K.R. (2002). *Pragmatic development in a second language*. Blackwell.
8. O'Dowd, R. (2018). From telecollaboration to virtual exchange. *Journal of Virtual Exchange*, 1, 1–23.
9. Roever, C. (2005). *Web-based language testing*. *Language Learning & Technology*, 9(3), 84–99.
10. Roever, C., & Kasper, G. (2012). Testing pragmatics. In G. Fulcher & F. Davidson (Eds.), *The Routledge handbook of language testing* (pp. 239–250). Routledge.
11. Sykes, J.M., & Reinhardt, J. (2013). *Language at play: Digital games in second and foreign language teaching and learning*. Pearson.
12. Taguchi, N. (2015). Instructed pragmatics at a glance. *Language Teaching*, 48(1), 1–50.