НОВЕЙШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ ПРЕПОДОВАНИЯ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В СРЕДНИХ КЛАССАХ

Абдушарифова А.З.
Джамолиддинова Ж.А.
Миродилова Ф.А.
Студентки 2 курса,
факультет английский языков,
СамГИИЯ
Ибадова Н.А.
info@samdchti.uz

Аннотация: В статье рассматриваются новейшие технологии преподавания английского языка в средних классах с учётом различных стилей обучения учащихся. Анализируются коммуникативное обучение языку (CLT), проектное обучение (PBL), геймификация и использование искусственного интеллекта. Особое внимание уделяется четырём основным типам учеников (визуалы, аудиалы, кинестетики и дигиталы) и тому, как современные технологии могут учитывать их особенности. Опираясь на изученные работы исследований 2023–2025 годов делается вывод о необходимости дифференцированного подхода при интеграции новейших технологий в учебный процесс.

Ключевые слова: стили обучения, визуалы, аудиалы, кинестетики, дигиталы, CLT, PBL, геймификация, искусственный интеллект.

NEW TECHNOLOGIES OF TEACHING ENGLISH IN SECONDARY SCHOOLS TAKING INTO ACCOUNT DIFFERENT LEARNING STYLES

Abdusharifova A.Z.
Djamoliddinova J.A.
Mirodilova F.A.
2nd year student, Faculty of English Language,
SAMSIFL
Scientific advisor: **Ibadova N.A.**
info@samdchti.uz

Abstract: The article examines the latest technologies of teaching English in secondary schools, taking into account different learning styles of students. Communicative language teaching (CLT), project–based learning (PBL), gamification and the use of artificial intelligence are analyzed. Special attention is paid to four main types of students (visual, auditory, kinesthetic and digital learners) and how modern technologies can accommodate their characteristics. Based on the analysis of research from 2023–2025, it is concluded that a differentiated approach is necessary when integrating the latest technologies into the educational process.

Keywords: learning styles, visual learners, auditory learners, kinesthetic learners, digital learners, CLT, PBL, gamification, artificial intelligence.

Главная трудность в обучении иностранным языкам сегодня связана с тем, что стандартные способы не работают одинаково хорошо для всех. Каждый ученик воспринимает и перерабатывает информацию по-своему. Если метод обучения совпадает с тем, как ученик привык получать информацию, то и материал усваивается быстрее и прочнее[129].

Психологи и педагоги давно заметили: всех детей можно разделить на четыре группы по тому, как они запоминают новое — одни смотрят, другие слушают, третьи двигаются, четвёртые читают и пишут. Обычные уроки английского чаще всего рассчитаны на тех, кто хорошо воспринимает на слух или запоминает глазами. А дети, которым нужно двигаться или писать, часто остаются в стороне. Это приводит к снижению мотивации, учебной тревожности и, в конечном счёте, к неравномерным результатам освоения языка[130].

Цель данной статьи – проанализировать потенциал новейших технологий преподавания английского языка (CLT, PBL, геймификации и искусственного интеллекта) с точки зрения их способности учитывать различные стили обучения учащихся средней школы. В статье предлагаются практические рекомендации по дифференцированному применению этих технологий.

Под стилем обучения понимают привычный для человека путь получения, осмысления и сохранения новых знаний. В данной статье используется классификация, основанная на сенсорных предпочтениях (модальностях), которая включает четыре типа учащихся.

Визуалы лучше всего запоминают через зрение – им нужны схемы, таблицы, видео. Аудиалы учатся через слух – для них важны диалоги, обсуждения, аудиозаписи. Кинестетикам нужно движение и осязание – ролевые игры, карточки, подвижные упражнения. Дигиталы предпочитают чтение и письмо – тексты, конспекты, алгоритмы.

Понимание этих различий является необходимым условием для эффективного отбора и применения педагогических технологий.

CLT (Communicative Language Teaching) – это подход, при котором ученики учатся не просто правилам, а тому, как использовать английский в реальной жизни: поговорить с другом, заказать еду в кафе или спросить дорогу[131]. Данный подход предоставляет различные возможности для учащихся с разными стилями обучения.

Больше всего от CLT выигрывают аудиалы, потому что здесь главное – разговаривать, слушать, спорить и разыгрывать сценки. Шахзад и Киран подтверждают, что

[129] Shahzad M.W., Kiran S. Analyzing the Influence of Communicative Language Teaching on Functional Writing Skills // Journal of Social Sciences Advancement. – 2024. – Vol. 5. – No. 4. – P. 68–75.

[130] Tharadaruneekul Y. The Development of a Learning Management Model Based on Communicative Language Teaching and Social Constructivism Theory // RMUTK Journal of Liberal Arts. – 2025. – Vol. 7. – No. 3. – P. 38–54.

[131] Darmawan C.S., Padmadewi N.N., Utami I.G.A.L.P. Developing Project Based Learning Activities in English Classes for Implementing Merdeka Curriculum in SMPN 2 Singaraja // Journal of Joyful Learning Journal. – 2024. – Vol. 13. – No. 2.

CLT значительно улучшает коммуникативные навыки именно у учащихся с преобладающим аудиальным каналом восприятия[132].

Визуалы требуют дополнительной визуальной поддержки: использование карточек с речевыми образцами, схем диалогов, видеоматериалов. Без этих элементов эффективность CLT для визуалов снижается.

В моей практике был случай: один шестиклассник никак не мог запомнить слова на слух. Я дала ему карточки с картинками, и он выучил 20 слов за один урок. Оказалось, он визуал. С тех пор я всегда стараюсь подбирать задания под каждого ученика.

Кинестетикам CLT предлагает формат "живых диалогов" с перемещением по классу, инсценировок и драматизаций, что позволяет включать двигательную активность в ход работы речевой практики.

Дигиталы успешно работают с CLT при условии дополнения устных заданий письменной фиксацией: записью диалогов, составлением речевых клише, ведением словаря коммуникативных фраз.

Проектное обучение (Project–Based Learning – PBL) предполагает длительную работу над реальным проектом[133], что естественным образом создаёт возможность для распределения ролей в соответствии с когнитивными предпочтениями учащихся. Дармаван, Падмадеви и Утами в исследовании учеников 7–х классов показали, что PBL эффективно развивает языковые навыки у всех типов учеников при условии правильного распределения ролей[134].

Распределение ролей в проекте по типам учащихся:

Тип ученика	Оптимальная роль в проекте	Пример учебного задания
Визуал	Создание визуального контента	Разработка презентации, плаката, инфографики, видеоряда
Аудиал	Коммуникация и озвучивание	Проведение интервью, запись подкаста, устная презентация
Кинестетик	Физическое действие	Создание макета, постановка сценки, организация пространства

[132] Shahzad M.W., Kiran S. Analyzing the Influence of Communicative Language Teaching on Functional Writing Skills // Journal of Social Sciences Advancement. – 2024. – Vol. 5. – No. 4. – P. 68–75.

[133] Arrom Castelló P.C. Effects of the combination of Project–based methodology and Cooperative learning on students' motivation and their learning process. – University of the Balearic Islands, 2024.

[134] Darmawan C.S., Padmadewi N.N., Utami I.G.A.L.P. Developing Project Based Learning Activities in English Classes for Implementing Merdeka Curriculum in SMPN 2 Singaraja // Journal of Joyful Learning Journal. – 2024. – Vol. 13. – No. 2.

Дигитал	Исследование и документация	Поиск информации, написание текста, оформление отчёта

Абдуразакова в исследовании, проведённом в Узбекистане, подтверждает, что PBL в сочетании с дифференцированным подходом даёт высокие результаты для всех учащихся, включая тех, кто испытывает трудности в обучении[135].

Геймификация — это когда на обычном уроке появляются правила из игр: ученики получают очки, переходят на новые уровни, соревнуются в таблице лидеров[136] – в данном случае, на уроках английского языка. Кулкова и Нуриева исследовали влияние геймификации на развитие лексической компетенции у шестиклассников и пришли к выводу, что игровые элементы значительно повышают мотивацию всех типов учащихся, но особенно кинестетиков, которым трудно долго удерживать внимание в статичной позе[137]. Родри́гес Крио́льо подтверждает, что игры помогают снизить тревожность и страх ошибки при изучении грамматики[138].

Для визуалов лучше всего подходят игровые сайты с красочным оформлением — например, Kahoot, Quizlet или Wordwall. Анимация, цветовая кодификация и визуальные эффекты усиливают запоминание.

Аудиалы лучше воспринимают игры со звуковым сопровождением: музыкальные викторины, рифмовки, игры с произнесением слов вслух.

Кинестетики нуждаются в подвижных играх: эстафетах, игре "Снежный ком", "Найди пару" с физическим перемещением, карточках, которые можно трогать и перекладывать.

Из моего опыта работы в школе: в 6-м классе был ученик, который постоянно вертелся и мешал другим. Я попробовала посадить его за парту — не помогло. Тогда я дала ему карточки со словами и попросила раздать их одноклассникам во время игры. Он успокоился, потому что ему нужно было двигаться. А заодно и слова запомнил, потому что каждую карточку он держал в руках и читал вслух, передавая другому.

Дигиталы предпочитают текстовые форматы игр: кроссворды, головоломки, создание собственных викторин для одноклассников.

С помощью искусственного интеллекта можно подстроить урок под каждого ученика — объяснить материал проще или сложнее, дать дополнительные примеры, проверить

[135] Aburazakova U.O. Inclusive Project–Based Learning with Differentiated Instruction and AI–Supported Digital Technologies for 9th Grade English Language Learners in Uzbekistan // Journal of Applied Science and Social Science. – 2025. – Vol. 1. – No. 7. – P. 48–54.

[136] Kulkova M.A., Nurieva A.R. Gamification as a tool for developing English lexical competence in schoolchildren // Pedagogy. Theory and Practice. – 2024. – No. 10. – P. 1008–1018.

[137] Kulkova M.A., Nurieva A.R. Gamification as a tool for developing English lexical competence in schoolchildren // Pedagogy. Theory and Practice. – 2024. – No. 10. – P. 1008–1018.

[138] Rodríguez Criollo D.D. Gamification on development of English grammar among superior basic education students at a public institution in Loja 2023–2024 school year. – Universidad Nacional de Loja, 2025.

ошибки, поскольку ИИ–платформы могут адаптироваться под уровень и стиль конкретного ученика[139]. Спан и Узун исследовали интеграцию ChatGPT в уроки английского языка в 10–х классах и отметили, что ИИ особенно эффективен для дигиталов и визуалов, тогда как аудиалы и кинестетики требуют дополнительной поддержки учителя[140].

С помощью ИИ визуалы могут создавать картинки, схемы и наглядные планы по пройденному материалу. Аудиалы получают пользу от голосовых ИИ–ассистентов, которые позволяют практиковать произношение и восприятие речи на слух в диалоговом режиме.

Кинестетики на данный момент являются наименее обеспеченной группой с точки зрения ИИ–технологий. Наиболее перспективными являются интерактивные платформы с сенсорным управлением и элементы виртуальной реальности. С ИИ–инструментами для кинестетиков пока сложно – их очень мало. Но есть два направления, которые могут помочь: интерактивные платформы с сенсорным управлением (можно нажимать, перетаскивать, рисовать) и виртуальная реальность (можно двигаться и взаимодействовать с объектами). Дигиталы работают с ИИ через текст – проверяют ошибки в Grammarly, просят ChatGPT написать примеры или объяснить правило, переводят через DeepL.

Эффективное использование новейших технологий предполагает не изолированное использование каждого подхода, а их продуманную интеграцию в структуру урока.

Рекомендуется следующая модель:

1. Диагностический этап. Определение преобладающих стилей обучения в классе (наблюдение, анкетирование).
2. Проектирование урока. Отбор 2–3 технологий, покрывающих разные сенсорные модальности.
3. Реализация. Чередование форматов: визуальный блок (презентация, видео), аудиальный блок (обсуждение, подкаст), кинестетический блок (игра, ролевая сценка), дигитальный блок (письменное задание, работа с ИИ).
4. Рефлексия. Анализ вовлечённости и результативности разных групп учащихся.

Новейшие технологии преподавания английского языка (CLT, PBL, геймификация, искусственный интеллект) обладают значительным потенциалом для учёта различных стилей обучения учащихся средней школы. Коммуникативное обучение языку наиболее эффективно для аудиалов, но требует визуальной и кинестетической поддержки для других групп. Проектное обучение позволяет распределять роли в соответствии с когнитивными предпочтениями. Геймификация охватывает все типы учащихся, особенно кинестетиков. Искусственный интеллект открывает новые возможности для персонализации, прежде всего для дигиталов и визуалов.

Каждая из описанных технологий хороша для одних учеников и не очень подходит другим. Эффективность обучения достигается через осознанное комбинирование подходов и дифференциацию заданий в зависимости от стиля обучения. Задача учителя – не просто внедрять новейшие технологии, а интегрировать их таким образом, чтобы на каждом уроке

[139] Sapan M., Uzun L. The effect of ChatGPT–integrated English lessons on 10th grade Turkish EFL learners' writing skill // International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology. – 2024.

[140] Sapan M., Uzun L. The effect of ChatGPT–integrated English lessons on 10th grade Turkish EFL learners' writing skill // International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology. – 2024.

были задействованы все каналы восприятия. Только такой комплексный, дифференцированный подход позволяет сделать обучение английскому языку в средней школе результативным для каждого учащегося.

Список литературы

1. Arrom Castelló P.C. Effects of the combination of Project–based methodology and Cooperative learning on students' motivation and their learning process. – University of the Balearic Islands, 2024.
2. Kulkova M.A., Nurieva A.R. Gamification as a tool for developing English lexical competence in schoolchildren (by the example of 6th–grade gymnasium pupils) // Pedagogy. Theory and Practice. – 2024. – No. 10. – P. 1008–1018.
3. Daminovna, E. H. (2025). COMMUNICATIVE TEACHING LANGUAGE. SHOKH LIBRARY.
4. Eshmuradova, H., Mavlyanova, N., & Suleymanov, T. (2026). TEACHING ENGLISH USING ONLINE PLATFORMS TO MOTIVATE STUDENTS: THE ROLE OF KAHOOT, BLOOKET, AND OTHER DIGITAL TOOLS. Asian journal of scientific research and innovations, 1(2), 139-142.
5. Kuldosheva, R. K., J. P. Kilichov, and T. Kh Suleymanov. "THE ROLE OF SIGN LANGUAGE IN SOCIETY." *УЧЕНЫЙ XXI ВЕКА*: 23.
6. Kurbanovna Y. Z. SCIENTIFIC AND METHODOLOGICAL PRINCIPLES OF THE ORGANIZATION OF DISTANCE LEARNING //Innovation: The journal of Social Sciences and Researches. – 2022. – T. 1. – №. 2. – C. 40-43.
7. Pirnazarova X. A., Eshmuradova H. D. Ingliz tilida ideomalar va tarjimadagi qiyinchiliklar //Science and Education. – 2022. – T. 3. – №. 6. – C. 1480-1483.
8. Pirnazarova K. A., Eshmuradova H. D. Theoretical issues of formation of translation competence in the education system of the Republic of Uzbekistan //Science and Education. – 2022. – T. 3. – №. 6. – C. 1481-1489.
9. Shaymanova, Nigora, et al. "Exploring the Role of Educational Workshops in Mitigating Environmental Degradation in High-Traffic Wildlife Tourism Zones." *Natural & Engineering Sciences* 10.3 (2025).
10. Sharipova, M. A., & Shukurov, U. B. (2025). CULTURAL SIGNS AND SYMBOLS AS A LINGUISTIC RESOURCE FOR IMPROVING STUDENTS'PHRASEOLOGICAL COMPETENCE. *Ustozlar uchun*, *83*(2), 219-229.
11. Shakhnoza, T., & Nargiza, D. (2022). Curriculum Improvement At Secondary Education. *Journal of Positive School Psychology*, *6*.
12. Suleymanov, Timur, and Anora Kosimova. "EFFECTIVE WAYS OF TEACHING ENGLISH THROUGH GAMES, PRE-GAME AND POST-GAME ACTIVITIES." *Бюллетень студентов нового Узбекистана* 1.6 (2023): 5-7.
13. Suleymanov, T. K. (2024). THE SYNTACTICAL AND LEXICAL PECULIARITIES OF SENSORICS IN "HAIR" BY W. FAULKNER. *European Journal of Learning on History and Social Sciences*, *1*(4), 93-98.
14. Suleymanov, T. X. "THE POETICS OF SOUTHERN GOTHIC AND ITS SENSORY DIMENSION IN WILLIAM FAULKNER'S WORKS." Multidisciplinary and Multidimensional Journal 5.3 (2026): 115-119.

15. Suleymanov, T. WILLIAM FAULKNER'S LITERARY STYLE: A MASTERPIECE OF MODERNIST INNOVATION.
16. Suleymanov, T. FEATURES OF W. FAULKNER'S STYLE. STREAM OF CONSCIOUSNESS.
17. Suleymanov, T., & Turabaeva, L. USING AI IN ASSESSMENT: OPPORTUNITIES, RISKS, AND PEDAGOGICAL IMPLICATIONS.
18. Yusupova Z. ACADEMIC DIGITAL WRITING SKILLS OF PHILOLOGY STUDENTS: CHALLENGES, ASSESSMENT, AND INSTRUCTIONAL DESIGN //Conference Proceedings: Fostering Your Research Spirit. – 2026. – С. 150-153.
19. Yusupova Z. K. THE PHENOMENON OF PERSONAL SELF-DEVELOPMENT AS A FACTOR OF DISTANCE LEARNING IN A FOREIGN LANGUAGE //Academic research in educational sciences. – 2021. – Т. 2. – №. 10. – С. 1274-1285.
20. Yusupova Z. Effectiveness OF Online Resources in Teaching Professional Vocabulary to Philology Students //Maktabgacha va Maktab Ta'limi Jurnali. – С. 675920.
21. Yusupova Z. THE DIGITAL CULTURE AS AN INTEGRAL PART OF PROFESSIONAL CULTURE. – 2022.
22. Zarina Y. A PEDAGOGICAL MODEL FOR DEVELOPING DIGITAL COMPETENCE OF PHILOLOGY STUDENTS IN HIGHER EDUCATION //Shokh Articles Library. – 2026. – Т. 1. – №. 1.
23. Сулейманов, Т. Х. (2022). Особенности сенсорного восприятия действительности героями У. Фолкнера на примере синтеза визуальных, аудио- и тактильных образов в рассказах «Barn Burning» («Поджигатель») и «A Rose For Emily» («РОЗА ДЛЯ ЭМИЛИ»). Academic Research in Educational Sciences, 3(6), 518–524.
24. Сулейманов, Т. (2026). Репрезентация визуальной модальности: поэтика света, цвета и распада (на материале новелл „Роза для Эмили“ и „Сухой сентябрь“). Зарубежная лингвистика и лингводидактика, 4(2), 57–63. https://doi.org/10.47689/2181-3701-vol4-iss2-pp57-63
25. Журакулов, Р. Д., & Журакулий, Г. (2023). СЕМАНТИКО-СТРУКТУРНЫЕ ПОЛЯ ФРАЗЕОЛОГИИ УЗБЕКСКИХ НАРОДНЫХ СКАЗОК. *Journal of Intellectual Property and Human Rights*, *2*(11), 80-82.