

ИННОВАЦИОННЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ АНТРОПОНИМАМ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИГРОВЫХ ПОДХОДОВ НА УРОКАХ АНГЛИЙСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Мустафоева Максад Аскарвна

Преподаватель кафедры «История и филология»

Азиатского международного университета

<https://doi.org/10.5281/zenodo.15384265>

***Аннотация.** В статье рассматривается использование антропонимов в игровых методах преподавания на уроках литературы на примере эпоса «Беовульф».*

Антропонимы в этом произведении несут значимую символическую и этимологическую нагрузку, раскрывая черты характера героев, их социальные роли и культурные ценности. Интеграция интерактивных методов обучения — таких как викторины, ролевые игры и творческие задания — позволяет повысить интерес учащихся к тексту и развить их языковую осведомлённость и аналитическое мышление.

Исследование демонстрирует, как игровые методы делают изучение древнеанглийской литературы более доступным и живым, способствуя активному участию студентов и глубокому пониманию материала. Анализ антропонимов в рамках интерактивного подхода связывает историческую литературу с современными педагогическими практиками, обогащая образовательный процесс.

***Ключевые слова:** антропонимы, Беовульф, игровое обучение, древнеанглийская литература, интерактивные методы преподавания, литературная ономастика, ролевая игра, викторины, творческие задания, лингвистический анализ, вовлечённость студентов.*

Введение. Антропонимы, или собственные имена, играют важную роль в литературных текстах, неся в себе глубокий семантический, культурный и исторический смысл. В «Беовульфе» имена отражают не только идентичность персонажей, но и их черты, общественный статус и тематические элементы. Например, имя Беовульф («пчелиный волк», кеннинг для медведя) символизирует силу героя и его воинский дух, тогда как Хротгар («слава-копьё») подчёркивает его благородное лидерство. Понимание таких имен позволяет глубже постичь структуру повествования и культурные ценности, зафиксированные в эпосе.

Интеграция анализа антропонимов в литературные занятия усиливает вовлечённость студентов, особенно при использовании игровых методов обучения.

Традиционные подходы, основанные на пассивном чтении и анализе текста, могут не всегда удерживать интерес учащихся. Введение интерактивных форм — викторин, ролевых игр, творческих заданий — превращает изучение «Беовульфа» в динамичный образовательный опыт. Данная статья исследует возможности использования антропонимов в «Беовульфе» как инструмента для игрового обучения, демонстрируя, как такие активности способствуют развитию языкового мышления, критического анализа и литературного восприятия.

Методы и материалы исследования. Работа опирается на качественный анализ антропонимов в «Беовульфе» и их применение в игровых педагогических методиках.

Исследование сочетает литературоведческий анализ, лингвистический подход и современные методики интерактивного обучения.

Основным материалом служит древнеанглийский эпос «Беовульф», с акцентом на имена ключевых персонажей: Беовульфа, Хротгара и Гренделя.

Дополнительные источники включают научные труды по древнеанглийской литературе, ономастике и методам игрового обучения. Методологическая база исследования объединяет литературный анализ с практическими педагогическими приложениями. В статье рассматривается, как этимология и значение имен в «Беовульфе» обогащают тематику текста и каким образом они могут использоваться в игровых заданиях для повышения вовлеченности и понимания студентов. Преподавательские материалы включают текстовые фрагменты, рабочие листы, викторины, сценарии ролевых игр и творческие упражнения, которые поощряют студентов к активному исследованию значимости антропонимов. Исследование показывает, как такие задания, ориентированные на работу с именами, эффективно развивают лингвистические и аналитические навыки и делают литературу более доступной.

Результаты и обсуждение. Внедрение игровых методов для изучения антропонимов в «Беовульфе» показало значительное улучшение в вовлеченности студентов, уровне понимания текста и развитии аналитических способностей. В ходе исследования были протестированы различные методы — от викторин до ролевых игр и творческих заданий.

Антропонимы в «Беовульфе»:

Beowulf — «пчелиный волк» (кеннинг, обозначающий медведя), символ силы.

Hrothgar — «слава-копье», указывает на благородство и правление.

Grendel — возможные значения: «пожиратель» или «разрушитель».

Игровые методы преподавания:

Викторины и тесты:

Учащиеся связывают значение имени с чертами характера.

Сравнение древнеанглийских и современных эквивалентов.

Загадки и головоломки:

Кроссворды и поиски слов с использованием значений имен.

Упражнения с пропусками:

Пропущенные имена в отрывках из текста:

«Великий зал Хеорот дрожал, когда _____ вышел вперед...»

Игры на сопоставление:

Имя ↔ Символическое значение

Беовульф — сила

Хротгар — мудрый правитель

Грендель — разрушение

Соревнования на время:

Быстрые задания на объяснение значения имен.

Ролевые игры:

Студенты играют роли персонажей, обсуждая, как имя отражает их сущность.

Творческие упражнения:

Придумывание новых персонажей с «староанглийскими» именами.

Переписывание эпизодов с изменёнными именами.

Заключение. Игровые методы, основанные на анализе антропонимов, способствуют более глубокому пониманию литературных текстов.

Эпос «Беовульф» как памятник древнеанглийской культуры предоставляет обширный материал для такого рода методик, развивая у студентов как языковые, так и аналитические навыки. Интеграция анализа имен в игровые форматы обучения делает сложные тексты доступными и интересными, особенно для студентов с различным уровнем подготовки. Изучение антропонимов обогащает восприятие художественного текста и помогает студентам применять полученные навыки при анализе других произведений.

Таким образом, игровые методы преподавания антропонимов являются эффективным мостом между исторической литературой и современными образовательными подходами.

REFERENCES

1. Mustafoeva, M. A. (2024). THE STUDY AND IMPORTANCE OF ANTHROPONYMS IN LINGUISTICS. *Bulletin news in New Science Society International Scientific Journal*, 1(5), 20-23.
2. Mustafoeva, M. A. (2024). ANTHROPONYMS IN ENGLISH AND UZBEK LANGUAGES AND THEIR LINGUOCULTURAL CLASSIFICATION. *Bulletin news in New Science Society International Scientific Journal*, 1(6), 146-150.
3. Mustafoeva, M. A. (2024). The Significance of Proper and Common Nouns in Linguistics. *European journal of innovation in nonformal education (EJINE)*, 4(10).
4. Mustafoeva, M. A. (2022). The lexical layers of Uzbek anthroponyms. *Fars international journal of education, social sciences and humanities*, 10(12), 2022-6.
5. Mustafoeva, M. A. (2024). The importance of nouns in linguistics for learning language. *European journal of innovation in nonformal education (EJINE)*, 4(9).
6. Mustafoeva, M. A. (2022). Ingliz tilidagi antroponimlarning rivojlanishining tarixiy taraqqiyot davri va leksik qatlami. *Namangan Davlat Universiteti Ilmiy Axborotnomasi*, 12, 2181-0427.
7. Askarovna, M. M. (2025). Modern Methods of Studying Anthroponyms in Linguistics and Their Significance. *Spanish Journal of Innovation and Integrity*, 38, 83-87.
8. Askarovna, M. M. (2025). ANTHROPONYMS IN LINGUISTICS: THEIR ROLE AND LINGUISTIC FEATURES. *JOURNAL OF SCIENTIFIC RESEARCH, MODERN VIEWS AND INNOVATIONS*, 1(4), 94-99.
9. Мустафаева, М. (2025). Антропонимларнинг тилшunoslikda tutgan o'rnini va lingvistik xususiyatlari. *Лингвоспектр*, 2(1), 162-167.
10. Mustafoeva, M. (2025). THE INNOVATIVE WAYS OF TEACHING ANTHROPONYMS THROUGH GAME-BASED LEARNING IN ENGLISH LITERATURE LESSONS. *Modern Science and Research*, 4(4), 608-615.