УДК 334.02

ЭФФЕКТИВНОСТЬ ПРОЕКТНОГО ПОДХОДА В ПРОДВИЖЕНИИ ЯЗЫКОВОЙ ИДЕНТИЧНОСТИ: ОПЫТ ИНТЕРАКТИВНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ФОРМАТОВ

Мухаметшина Г.Р.

кандидат социологических наук, доцент кафедры стратегического менеджмента

ФГБОУ ВО «Уфимский университет науки и технологий»,

г. Уфа, Российская Федерация

Хасанова Ш.А.

магистр,

ФГБОУ ВО «Уфимский университет науки и технологий»,

г. Уфа, Россия

Аннотация

В исследовании анализируется эффективность проектного подхода в продвижении языковой идентичности на примере интерактивных образовательных инициатив в Республике Башкортостан. Основная идея работы заключается в изучении механизмов проектного управления, которые способствуют сохранению и развитию башкирского языка среди молодёжи.

Цель исследования – комплексно оценить стратегические и педагогические решения, применяемые в рамках четырёх социокультурных проектов: «Башкирская открытая/юниор лига КВН», музыкальная игра «ЙырАлыш», телевизионная передача «Әлләсе» и интеллектуальный квиз «Йомробаш».

Полученные результаты демонстрируют, что интерактивные форматы успешно решают задачи:

— популяризации башкирского языка и культурного наследия;

— расширения словарного запаса и аудитивного восприятия участников;

— формирования устойчивого сообщества носителей языка;

— развития творческих и волевых качеств молодёжи.

Методы. Представленная работа базируется на результате авторского анализа научной литературы по данной теме, а также собственного практического опыта реализации проектов.

Основные выводы:

1) Проектный подход доказал свою эффективность как инструмент сохранения языкового и культурного наследия.

2) Ключевыми факторами успеха являются адаптация апробированных форматов к локальному контексту, опора на местные ресурсы, активное вовлечение аудитории и выстраивание партнёрской экосистемы.

3) Приоритет неформального закрепления языковых навыков через творческую деятельность обеспечивает более прочное усвоение языка по сравнению с традиционными методами обучения.

Ключевые слова: управление проектами, башкирский язык, социокультурные инициативы, интерактивные образовательные форматы, языковое наследие, культурная идентичность, молодёжные проекты, КВН, «Әлләсе», «ЙырАлыш», «Йомробаш».

THE EFFECTIVENESS OF THE PROJECT APPROACH IN PROMOTING LINGUISTIC IDENTITY: THE EXPERIENCE OF INTERACTIVE EDUCATIONAL FORMATS

Mukhametshina G. R.

Candidate of Sociological Sciences, Associate Professor,

Ufa University of Science and Technology,

Ufa, Russian Federation

Khasanova Sh. A.
Master's Degree Holder,
Ufa University of Science and Technology,
Ufa, Russia

Abstract

The study analyses the effectiveness of the project-based approach in promoting linguistic identity, using interactive educational initiatives in the Republic of Bashkortostan as a case study. The core idea of the research is to explore project management mechanisms that contribute to the preservation and development of the Bashkir language among young people.

The aim of the research is to comprehensively evaluate the strategic and pedagogical solutions implemented within the framework of four sociocultural projects: the Bashkir Open/Junior KVN League, the musical game «ЙырАлыш», the television show «Әлләсе» and the intellectual quiz «Йомробаш».

The findings demonstrate that interactive formats successfully address the following objectives:

— popularising the Bashkir language and cultural heritage;
— expanding the vocabulary and auditory perception of participants;
— fostering a sustainable community of language speakers;
— developing the creative and volitional qualities of young people.

The research is based on the authors' analysis of scientific literature on the topic, as well as their own practical experience in implementing projects.

Key conclusions:

1) The project-based approach has proven to be an effective tool for preserving linguistic and cultural heritage.

2) The key success factors include adapting tested formats to the local context, relying on local resources, actively engaging the audience and building a partnership ecosystem.

3) The priority of informal language skill consolidation through creative activities ensures more robust language acquisition compared to traditional teaching methods.

Keywords: project management, Bashkir language, sociocultural initiatives, interactive educational formats, linguistic heritage, cultural identity, youth projects, KVN, «Älläse», «JyrAlysh», «Jomrobash».

В условиях нарастающей глобализации и сопутствующей унификации культурных практик особую значимость обретает разработка и реализация проектов, нацеленных на сохранение и актуализацию языков и традиций этнических групп.

Первый анализируемый проект – «Башкирский КВН», служит примером интеграции традиционного формата КВН в систему мер по сохранению и развитию языковой среды Башкортостана [1]. Данная инициатива создала устойчивую площадку для носителей языка, стала вызовом для мышления в юмористическом формате на башкирском языке, поспособствовала созданию нового общества с общими интересами и открыла новые возможности для трудоустройства молодежи. Опыт проекта может быть полезен для разработки аналогичных инициатив в других регионах с многоязычной средой.

В основу анализа динамики развития «Башкирской Открытой Лиги КВН» (далее БОЛ КВН) положен нарратив Урала Каримова – создателя и идейного вдохновителя проекта, представленный в рамках экспертного интервью и отражающий персональный взгляд на становление и эволюцию движения.

По свидетельству Урала Каримова, проект изначально функционировал на волонтёрских началах. Ядро команды составили опытные участники КВН

русских лиг, педагогические работники и специалисты органов молодёжной политики. В первые годы реализации проекта отмечалась низкая посещаемость первых игр, возникали организационные сложности, кроме того, как подчёркивает Каримов, отсутствовали чётко формализованные критерии оценивания команд. Спустя время, команда научилась устранять указанные риски. Благодаря грамотному проектному подходу «БОЛ КВН» приобрёл широкую известность в образовательных кругах: вузы и колледжи города стали проявлять заинтересованность в участии своих команд в играх. Средства массовой информации активно освещали его деятельность. Телеканалы транслировали эфиры, журналы и газеты публиковали обзоры игр и заимствовали наиболее удачные юмористические номера. Поскольку формат оказался востребован в школьной среде, организаторы перешли к следующему этапу – запуску Башкирской юниор- лиги (далее БЮЛ КВН) для участников до 18 лет [4]. География участников проекта существенно расширилась. Присоединились творческие коллективы не только из городов и районов Республики Башкортостан, но и из населённых пунктов Челябинской области. Лучших игроков «БЮЛ КВН» приглашали в качестве ведущих подростковых программ Башкирского спутникового телевидения, а чемпионы «БОЛ КВН» в последующим становились успешными ведущими мероприятий городского масштаба, а также радиоведущими. Игры постепенно стали неотъемлемой частью городской культурной жизни, а башкироязычная аудитория с энтузиазмом поддерживала выступления команд.

Участники взрослой и юниор лиги приглашались к участию в обучающих «Школах КВН», проводившихся ежегодно в зимний и летний периоды. Целью данных образовательных интенсивов являлось формирование устойчивого юмористического сообщества и наращивание компетенций команд. В качестве спикеров привлекались как ветераны КВН- движения, так и действующие чемпионы лиг, что обеспечивало преемственность опыта. Обучение длилось

неделю на базе лагерей и санаториев, располагавшие просторными залами для репетиций, активных игр и сценических выступлений.

Ключевым фактором продвижения языковой идентичности оказалась внутренняя мотивация самих участников. Движение развивалось не только за счёт внешних инициатив, но и благодаря собственной активности сообщества. Формат органично встроился в школьную и вузовскую среду, объединив сотни человек и сформировав устойчивую систему передачи опыта, в том числе через «Школы КВН».

Несмотря на высокую временную нагрузку (участие в играх, гастроли по республике), участники самостоятельно выстраивали траекторию профессионального роста. Многие стали телеведущими, радиоведущими, стендаперами. Проект работал сразу в нескольких плоскостях: укреплял владение башкирским языком и одновременно развивал сценические навыки (умение удерживать внимание аудитории, ясно формулировать мысли, уверенно держаться на сцене). Кроме того, он воспитывал волевые качества и давал опыт достижения результата. Чемпионство в лиге становилось следствием реального труда и подготовки. Рост проекта закономерно привёл к продвижению родного языка в республике.

Второй проект «ЙырАлыш» – локализованная модификация формата «Угадай мелодию», адаптированная под задачи работы со школьной аудиторией и популяризации башкирского музыкального наследия [6].

В 2021 году Илюза Итекеева выступила с инициативой, нацеленной на воспитание любви к малой родине и сохранение духовного наследия башкирского народа через обращение к национальному фольклору и культурно- историческому контексту произведений. В 2023 году реализацию этой инициативы взяла на себя команда Шафката Габитова. Им удалось получить грантовую поддержку, которая позволила масштабировать проект и вывести его на школьные площадки Уфы.

«ЙырАлыш» успешно реализуется не только в столице республики, но и в других городах благодаря организаторам (Аскарово, Сибай, Белорецк, Учалы) [3]. В игре принимают участие около 7 команд по 5 человек. Команды формируются таким образом, чтобы в каждой команде были представители среднего и старшего звена обучающихся. Игра проводится в два тура:

1) На табло выносится разная тематика песен от популярных до менее известных. Ведущий предлагает выбрать одну из категорий, но с условием: самая простая угаданная мелодия дает команде один балл, а сложная может принести пять баллов. Затем звучит мелодия и на обдумывание дается 30 секунд и дается ответ. Воспроизводится отрывок песни и выставляются баллы. По итогам первого тура во второй тур выходят 3 команды.

2) Игра во втором раунде усложняется, количество эстрадных песни уменьшается, организаторы игры делают упор на старинные башкирские песни. Аналогично, по сумме баллов определяется победитель второго тура. Во время обсуждения жюри, для заполнения пауз, перед школьниками планируется выступление популярного исполнителя башкирских песен, который также расскажет о своем творческом пути.

Ответы оценивает жюри в составе трех человек, куда могут входить советники директоров, заместитель директора по воспитательной работе, президент школы (при наличии), учителя башкирского языка, учитель музыки, но не более трех человек.

Данный опыт интерактивного образовательного формата демонстрирует повышение интереса обучающихся к национальному фольклору, расширение словарного запаса участников, кроме того, развитие аудитивного восприятия участников. Вопросы игры затрагивают культурно- исторический контекст произведений и побуждает команды самостоятельно изучать архивные записи. Эффективность проектного подхода отражается в игровом взаимодействии, где разновозрастные команды соревнуются в знаниях культурного наследия

башкирского народа. Игра привлекает педагогов и представителей администрации, заинтересованных в развитии башкирского языка к работе в качестве жюри.

Третья социокультурная инициатива, направленная на развитие башкирского языка, характеризуется выраженной медиа- и телевизионной составляющей. В 2018 году в рамках регионального форума «Асылташ» была представлена телевизионная игра «Әлләсе» [9,10].

Авторы проекта осуществили адаптацию механики популярной игры «Алиас» к условиям башкирскоязычной среды, поставив задачу расширения активного словарного запаса аудитории и закрепления языковых компетенций посредством игры.

В телевизионной версии игры «Әлләсе» участники получают три специальные карточки, каждая из которых даёт право на одну «попытку откупиться» – её можно использовать, если возникли затруднения с объяснением слова. В игре предусмотрены разноформатные задания: рисование, объяснение жестами, командные испытания, – и такое разнообразие форматов стимулирует креативность участников, не давая процессу стать монотонным. Важный образовательный эффект создаёт механизм разъяснения значений незнакомых слов ведущим: когда участник не может объяснить термин, ведущий раскрывает его значение, фактически проводя мини- ликбез для всей аудитории. Наблюдения показывают, что многие участники впервые слышат некоторые слова на родном языке. Это подчёркивает не только образовательную, но и культурно- просветительскую роль проекта. При формировании лексического банка проекта команда руководствовалась следующими принципами: включение бытовой лексики; добавление терминов, имён, топонимов; отбор слов, которые должен знать каждый носитель башкирского языка.

Телевизионный проект отличается богатым тематическим запасом: от наименований национальной одежды и традиционных блюд до имён

исторических личностей. Усиливающим эмоциональным фактором «Әлләсе» является

визуальное оформление, монтаж, операторская работа и тщательный отбор участников для съёмок с сильной языковой подготовкой. Интерактивная игра решает задачу активного внедрения башкирского языка в повседневную практику через «лексическую тренировку», а также является удачным примером синтеза образовательной и развлекательной составляющих. Примечательно, что в августе 2024 года были созданы мобильные приложения для детской аудитории: «Алиас» («Әлләсе»), «IQbalaBash» и «Inofon BASH» [2]. Их разработка, вероятно, была стимулирована успехом определённого телепроекта, оказавшего влияние на популяризацию родного языка.

Четвертый проект новаторский для республики, относится к группе испытывающих потребность в модернизации подходов для обеспечения дальнейшего развития. «Йомробаш» (Умная голова) – первый в республике интерактивный квиз на башкирском языке. Квиз предполагает быстрые ответы на интеллектуальные вопросы, что усиливает языковую активность и расширяет практику использования языка за пределы узкотематических занятий [5].

В 2019 году Рустамом Абдразаковым была разработана серия тематических вопросов и реализована игровая форма работы с молодёжной аудиторией. Проект приобрёл известность в образовательных кругах, что послужило основанием для его дальнейшего масштабирования. Автора стали приглашать к проведению мероприятий для башкирских студентов из других регионов, фактически реализуя формат выездных (гастрольных) сессий.

С 2024 года организацию проекта взяла на себя Шаура Хасанова, что ознаменовало переход к регулярному формату проведения игр. Новая инициатива задумывалась как мероприятие для исламской молодёжи с целью повышения знаний в области шариата. Однако с учётом специфики работы Духовного управления мусульман Республики Башкортостан и Центрального

духовного управления мусульман России было принято решение расширить целевую аудиторию. Во избежание потенциальных этнических и религиозных конфликтов организаторы сфокусировались на общих тематиках, значимых для широкой аудитории. Впервые было принято проводить квизы в формате турнира для обеспечения образовательного и социально-культурного эффекта на участников. Статистический анализ первого турнирного сезона (2024–2025 гг.) показал активное участие 35 команд со всех районов Республики Башкортостан, семь из которых прошли в финальную стадию для борьбы за главный приз. Реализация инициативы получила освещение в средствах массовой информации Республики Башкортостан, в том числе в популярных региональных изданиях [7,8,11,12].

Партнёрство с учебными заведениями стало эффективным подходом к продвижению языковой идентичности. Данный союз позволил создавать уникальные форматы мероприятий, в рамках которых студенты могли проявить свои навыки и углубить знания о башкирской культуре и иных культурных традициях.

Дополнительно организаторы внедрили практику обратной связи, впоследствии опросы и обсуждения после каждой игры помогли адаптировать формат. Продвижение проекта посредством социальных сетей и средств массовой информации способствовало формированию активного сообщества и поддержанию интереса аудитории. Запоминающимся и отличительным фактором проекта стали традиционные элементы программы:

— чаепитие из самовара с натуральными башкирскими травами и пироги исключительно от местных кондитеров;

— выставка продукции традиционных ремесленников, работающих на натуральных материалах с локальным производством;

— площадка для продвижения башкирских музыкантов и юных талантов во время пауз между раундами (выступление более 15 коллективов за сезон);

— создание фирменных стикеров (стикерпаков), отражающих элементы башкирской культуры, и как результат, интеграция национального тренда в повседневную жизнь молодежи;

— поощрения участников призами от республиканских спонсоров, пришедших в башкирском костюме или образ, подход транслирует ценность национальной идентичности через визуальные маркеры.

Социокультурный эффект «Йоморобаша» проявляется многогранно: проект не только популяризирует башкирский язык через неформальное общение и игровую практику, но и укрепляет культурную идентичность, формирует сообщество единомышленников, поддерживает локальных производителей и ремесленников, создаёт экосистему взаимодействия между социальными и экономическими слоями.

Заключение. Таким образом, интерактивные проекты по популяризации башкирского языка подтверждают высокую эффективность проектного управления как инструмента сохранения и развития языкового и культурного наследия в условиях современных социолингвистических вызовов. Успешная реализация подобных инициатив требует комплексного подхода, включающего чёткую постановку социокультурных и образовательных целей, адаптацию апробированных форматов (таких как КВН, музыкальные разминки, телевизионные настольные игры, квизы) к локальному контексту, опору на местные ресурсы и традиции, активное вовлечение широкой аудитории посредством интерактивных механизмов, а также выстраивание устойчивой партнёрской экосистемы. На начальном этапе развития проектов критически важна опора на энтузиазм и неформальные связи: личная мотивация команды и существующая сеть контактов обеспечивают быстрое стартовое развитие и

позволяют запустить проект при минимальных ресурсных вложениях. По мере масштабирования особую роль приобретает постепенное выстраивание институциональных партнёрств: устойчивое развитие достигается за счёт поэтапного налаживания сотрудничества с образовательными учреждениями, государственными структурами и бизнес- сообществом. Отдельно следует выделить фокус на практическом использовании языка: приоритет отдаётся неформальному закреплению языковых навыков через творческую деятельность, что, как показывают результаты анализа, обеспечивает более прочное усвоение языкового материала по сравнению с традиционными формальными методами обучения.

Библиографический список:

1. Башкирская Открытая Лига КВН [Электронный ресурс] // Вконтакте. – URL: https://vk.com/bashligakvn (дата обращения: 22.03.2026).
2. В Башкортостане создали ряд приложений для изучения башкирского языка [Электронный ресурс] // Башинформ. – URL: https://www.bashinform.ru/news/social/2024-08-14/v-bashkortostane-sozdali-ryad-prilozheniy-dlya-izucheniya-bashkirskogo-yazyka-3876475 (дата обращения: 08.04.2026).
3. В Доме молодежи состоялась музыкально-развлекательная игра ЙырАлыш [Электронный ресурс] // Аскаровская новь. – URL: https://askarovo-nov.ru/?module=articles&action=view&id=1619 (дата обращения: 26.03.2026).
4. Игры четвертого сезона Башкирской Юниор-лиги КВН проходят по республике [Электронный ресурс] // Культурный мир Башкортостана. – URL: https://kulturarb.ru/ru/news/igry-chetvertogo-sezona-bashkirskoj-yunior-ligi-kvn-prohodyat-po-respublike (дата обращения: 22.03.2026).

5. Йомробаш квиз: Уфа [Электронный ресурс] // Вконтакте. – URL: https://vk.com/club232465990 (дата обращения: 22.03.2026).
6. «ЙырАлыш» – музыкальная игра, направленная на популяризацию и знакомство молодёжи с башкирским творчеством и композиторами [Электронный ресурс] // Вконтакте. – URL: https://vk.com/molodej_abzelila?w=wall-165230865_1211 (дата обращения: 22.03.2026).
7. Прошла интеллектуальная игра [Электронный ресурс] // Аслыкуль. – URL: https://asilikul.ru/articles/kultura/2021-12-10/proshla-intellektualnaya-igra-2614700 (дата обращения: 12.04.2026).
8. Чем запомнилась игра «Йомробаш» башкирской молодежи в Казани [Электронный ресурс] // Портал Ассамблеи и Дома Дружбы народов Татарстана. – URL: https://bash.addnt.ru/bashkirskaya-molodezh-kazani-provela-i/ (дата обращения: 12.04.2026).
9. Әлләсе [Электронный ресурс] // Bash.news. – URL: https://bash.news/tamir/ellese (дата обращения: 22.03.2026),
10. Әлләсе [Электронный ресурс] // ТАМЫР: детско-юношеский телеканал. – URL: https://vkvideo.ru/video-48589305_456241484 (дата обращения: 08.01.2026).
11. «Йомробаш» башҡорт йәштәрен тупланы [Электронный ресурс] // Башҡортостан. – URL: https://bashgazet.ru/articles/bash-ort-donya-y/2021-12-10/yomrobash-bash-ort-y-sht-ren-tuplany-2614625 (дата обращения: 12.04.2026).
12. «Йомробаш» зирәктәр клубы уйынсыларҙы көтә [Электронный ресурс] // Хәйерле кис, республика! – 28.10.21. GTRKRB.RU. – URL: https://gtrkrb.ru/proekty/hyerle-kis-respublika/244309-hyerle-kis-respublika-281021-yomrobash-zirktr-kluby-

uyynsylarzy?utm_source=yandex.ru&utm_medium=organic&utm_campaign=yandex.ru&utm_referrer=yandex.ru (дата обращения: 12.04.2026).