Тулеганова Аниса Сагитовна,
директор
Харрасова Филюзя Разяповна
учитель
ГБОУ «Башкирская республиканская гимназия-интернат
№ 3 имени М. Г. Рахимова»
г. Кумертау, Республика Башкортостан

ЭПОС «УРАЛ-БАТЫР» В ЦИФРОВОЙ СРЕДЕ MINECRAFT: ОПЫТ ПРОЕКТНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ 9 КЛАССА ПРИ СОЗДАНИИ ИГРЫ «ТРОПА ГЕРОЯ»

Аннотация: *в статье представлен опыт организации проектной деятельности учащихся 9 класса по цифровизации башкирского эпоса «Урал-батыр» в среде Minecraft. Обосновывается педагогическая актуальность использования игровых платформ для сохранения нематериального культурного наследия и формирования интереса к нему у поколения цифровой эпохи. Описаны этапы разработки: от литературоведческого анализа текста и выделения ключевых сюжетных точек до их технического воплощения в игровых механиках. Особое внимание уделяется результатам апробации: показано, как работа над проектом способствует формированию у школьников не только предметных знаний, но и метапредметных цифровых компетенций, снижает психологический барьер перед восприятием классического текста и повышает мотивацию к изучению родной литературы.*

Ключевые слова: *цифровизация, эпос «Урал-батыр», Minecraft, игровые технологии, культурное наследие, проектная деятельность, школьники, образовательная игра, цифровые компетенции, популяризация.*

1. Введение: *актуальность и обоснование выбора темы.*

Актуальность. Эпос «Урал-батыр» – монументальный памятник духовной культуры, самое крупное эпическое произведение в стихотворной форме в фольклорном наследии башкир. Эпос веками передавался из уст в уста сэсэна-

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ми и был впервые записан в 1910 году фольклористом Мухаметшой Бурангуловым. Произведение является кандидатом на включение в список ЮНЕСКО и уже рассматривается как объект нематериального культурного наследия.

Однако сегодня традиционные формы передачи эпоса теряют эффективность: молодёжь всё меньше обращается к печатным текстам и аудиозаписям. Возникает проблема: как сохранить и популяризировать культурное наследие в цифровую эпоху, не искажая его смыслового ядра?

Гипотеза проекта: создание цифровой игры «Тропа героя» по мотивам эпоса «Урал-батыр» позволит привлечь внимание школьников к культурному наследию башкирского народа и обеспечит интерактивное освоение эпического материала.

Цель проекта: цифровизация эпоса «Урал-батыр» через создание образовательной игры в Minecraft.

Задачи.

1. Изучить содержание и художественные особенности эпоса «Урал-батыр».

2. Проанализировать существующие практики цифровизации башкирского эпоса.

3. Разработать концепцию и сценарий игры «Тропа героя» в приложенииMinecraft

4. Создать игровой мир, персонажей и квестовые механики.

5. Провести апробацию игры среди школьников и оценить образовательный эффект.

Научная новизна проекта заключается в том, что впервые предпринимается попытка системной адаптации эпоса «Урал-батыр» средствами игровой платформы Minecraft в рамках проектной деятельности школьников. Ранее в Башкортостане уже создавалась компьютерная игра «Зэркум» в стиле Minecraft по мотивам башкирских эпосов, включая «Урал-батыр». Однако эти проекты разрабатывались профессиональными командами, а не школьниками в рамках образовательного процесса, что определяет практическую значимость нашего

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

проекта: он демонстрирует, как учащиеся могут самостоятельно осваивать культурное наследие через цифровое творчество.

2. Теоретическая часть: *эпос* «*Урал-батыр*» *как объект цифровизации.*

Эпос «Урал-батыр» повествует о древнем мире, о вечной борьбе добра со злом и о поиске счастья для людей. Произведение состоит из 4576 поэтических и 19 прозаических строк. Его сюжетная основа – путешествие главного героя, его борьба с демонами и стремление обрести бессмертие для своего народа – обладает огромным потенциалом для игровой адаптации.

Анализ существующих практик цифровизации эпоса показывает, что в последние годы активно развиваются мультимедийные форматы. Так, эксперты БГПУ разработали издание «В гостях у Урал-батыра» с мультимедийным приложением, доступным по QR-коду. В Ишимбае создан анимационный фильм по мотивам эпоса с использованием нейросетей. Реализуется проект «Сила слова: Урал-батыр», сочетающий живое художественное слово, сценическое искусство и цифровые технологии. Однако игровой формат до настоящего времени не был реализован школьниками самостоятельно.

Minecraft как образовательная платформа обладает рядом преимуществ: низкий порог входа, высокая мотивация учащихся, возможность моделирования пространства и сюжетных механик. В России уже существуют примеры образовательных проектов в Minecraft: платформа «Последний блок» от Яндекса для подготовки к ЕГЭ и ОГЭ, проекты детского технопарка «Кванториум» по построению архитектурных объектов. Это подтверждает педагогический потенциал выбранной платформы.

3. Практическая часть: *описание игры и этапы работы.*

Этапы работы над проектом.

1. Исследовательский этап (сентябрь–октябрь): изучение текста эпоса, выделение ключевых сюжетных линий и персонажей.

2. Проектировочный этап (ноябрь–декабрь): разработка концепции игры, написание сценария, определение игровых механик.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

3. Технологический этап (январь–март): создание игрового мира в Minecraft (ландшафт, постройки, персонажи, квесты).

4. Апробационный этап (апрель): тестирование игры среди учащихся 7–9 классов.

5. Аналитический этап (май): анализ результатов, подготовка отчётной документации.

Функциональные возможности и сценарии использования

Игра «Тропа героя»включает одиносновной режим.

Режим в платформе: iOS, Android (дополненная реальность)

Сначала пользователь скачивает приложение. Чтобы зайти на сервер в Minecraft, нужно найти в интернете IP-адрес сервера, зайти в Minecraft, нажать «Сетевая игра», выбрать «Добавить сервер» и ввести IP-адрес и порт. После этого необходимо зарегистрироваться на сервере, написав в чате «register» и указав пароль. Перед каждым заходом на сервер нужно писать команду «login» и указывать свой пароль.

«Тропа героя» Игра создана по мотивам эпоса «Урал батыр». В игре присутствуют элементы битв, стратегий и головоломок, связанных с самим эпосом. Сама игра построена как лабиринт,его нужно проходить поэтапно. Также игра предназначена для обучения через уровни.

Инструкция игры.Пользователь выходит из юрты. Заходит в пещеру, где необходимо выбрать инвентарь и очистить родник. Затем игрок выбирает традиционную орудие башкир – лук и стрелу. Нужно стрелами3 раза попасть в мишень. Дальше в промежуточных комнатах имеются 10 вопросов с вариантами ответов из эпоса «Урал батыр». Отвечая на вопросы, надо быть осторожным, чтобы не упасть в воду, обязательно надо пройти лабиринт. Также в игре есть «Скала паркура», где нужно забираться по скале. Имеется финальная комната авторов, где нужно выбрать волшебное оружие – мечь и сражаться с пятью Аждаха (дейеү). В конце игры находится комната с именами авторов. Суть – читаешь эпос, проходишь задания и выигрываешь.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Игра «Тропа героя» рассчитана на сеанс 15–20 минут и может использоваться как в домашних условиях, так и в образовательных центрах.

В игре может участвовать максимум 27 человек. Количество игроков можно увеличить, но это уже будет платно (хост 500 руб в месяц).

4. Результаты и их обсуждение.

В апробации приняли участие 45 школьников 7–9 классов.

87% участников отметили, что после игры захотели прочитать эпос полностью.

Качественные результаты:

–·учащиеся-разработчики продемонстрировали глубокое понимание содержания эпоса (подтверждено экспертным анализом сценария);

– проект получил положительную оценку на школьной научно-практической конференции;

– разработаны методические рекомендации по использованию игры на уроках литературы и внеурочных занятиях.

Обсуждение. Полученные результаты подтверждают гипотезу проекта: игровая форма действительно повышает интерес школьников к культурному наследию. Важно отметить, что проект реализован самими учащимися 9б класса под научным руководством, что соответствует современным требованиям к проектной деятельности в рамках ФГОС. Проект может быть представлен на Всероссийском ИТ-марафоне «Игры во благо: код наследия», который объединяет школьников 10–11 классов и студентов, а также на Всероссийском конкурсе «Цифровые стартапы» в номинации «Мультимедийные технологии».

Заключение.

Проект игры «Тропа героя» демонстрирует, что современные цифровые инструменты могут эффективно служить сохранению и популяризации нематериального культурного наследия. Школьники не просто изучают эпос, но и становятся соавторами его цифровой интерпретации, что формирует у них ценностное отношение к культурному наследию и развивает цифровые компетенции.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Перспективы развития проекта:

– расширение игрового мира (добавление сюжетных линий из других башкирских эпосов);

– локализация игры на башкирский и английский языки;

– создание методического пособия для учителей;

– участие в грантовых конкурсах (президентский фонд культурных инициатив и т. д.).

Список литературы

1. Бухарова, Г. Х. Концепт фольклорно-речевого дискурса «Урал-батыр» и его концептосфера / Г. Х. Бухарова // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2008. – № 4. – С. 50–63.

2. Рахматуллина, З. Я. Идея ценности природы в башкирском эпосе «Урал-батыр» / З. Я. Рахматуллина, И. Р. Шарапова // Вестник Северо-Восточного федерального университета. – 2023. – № 4. – С. 88–97.

3. Бухарова, Г. Х. Концептуальные поля «Человек» – «Природа» в башкирском мифологическом эпосе «Урал-батыр» / Г. Х. Бухарова // Вестник Башкирского университета. – 2009. – № 2. – С. 186–190.

4. Песня «Хомай» от Ай Йола: легенда башкирского фольклора, покорившая миллионы. – URL: https://yandex.ru/video/preview/17261085678047908786 (дата обращения: 20.11.2026). – Текст : электронный.

5. Буракаева М.С. – URL: ba.wikipedia.org/wiki/Бура&... – Мәрйәм Сабирйән ҡыҙы Бураҡаева (дата обращения: 20.11.2026). – Текст: электронный.

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)