

**МІНІСТЭРСТВА КУЛЬТУРЫ
РЭСПУБЛІКІ БЕЛАРУСЬ**

пр. Пераможцаў, 11; 220004, г.Мінск
тэл. (017) 203 75 74, факс (017) 203 90 45
БІК: АКВВ ВУ 2Х; рахунак:
ВУ71АКВВ36049000026690000000
ААТ «АСБ Беларусбанк»
e-mail: ministerstvo@kultura.gov.by

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ
РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ**

пр. Победителей, 11; 220004, г.Минск
тел. (017) 203 75 74, факс (017) 203 90 45
БИК: АКВВ ВУ 2Х; счет:
ВУ71АКВВ36049000026690000000
ОАО «АСБ Беларусбанк»
e-mail: ministerstvo@kultura.gov.by

№ _____
На № _____ ад _____

Государственные органы
(организации) по списку

Об обращении А.С.Солтана

В Министерство культуры поступило письмо Министерства иностранных дел от 18.12.2025 №05.1-34/19834 с просьбой о поддержке культурно-образовательного проекта «Спадчына – Беларусь в Minecraft», автором которого является А.С.Солтан.

Описание и визуальные материалы проекта представлены на сайте: spadchina.of.by, презентация доступна по ссылке: narod_attachment_links.html. Публикации о проекте и его авторе в республиканских и региональных СМИ, ссылки на видео сюжеты также прилагаются.

Проект направлен на популяризацию культурного наследия Беларуси через виртуальную реконструкцию архитектурных объектов страны в среде компьютерной игры Minecraft.

Актуальность проекта обусловлена ориентацией на детскую и молодежную аудиторию, а также использованием современных цифровых форматов для продвижения и популяризации культурного наследия.

Просим рассмотреть инициативу и оказать ей возможную поддержку в рамках деятельности организации (органа), а также подведомственных организаций и учреждений (при наличии). О результатах сообщите не позднее 29.12.2025.

Приложение: упомянутое по тексту.

Заместитель Министра

С.А.Саракач

Ссылки на видеосюжеты о проекте «Спадчына – Беларусь в Minecraft» на республиканских и региональных телевизионных каналах и публикации в СМИ

<https://www.youtube.com/watch?v=jmpMOer2CrM&t=30s>

<https://www.youtube.com/watch?v=myf079kmkH>

https://www.youtube.com/watch?v=4qkA0FD_jrw&t=4s

■ УВЛЕЧЕНИЕ

Город за 8 месяцев



Школьник, создавший виртуальную модель Гродно в игре Minecraft, рассказал о своем хобби

НИКИТА ПЕРОВСКИЙ

Идей моделирования в игре Minecraft ученик 7 класса из Мостовского района Андрей Солтан вдохновился после просмотра видео о виртуальном городе Могилеве. Захотелось создать что-то аналогичное, свое.

— Гродно выбрал потому, что у города огромная история, — рассказал Андрей. — Это королевский город, культурный и гостеприимный.

На виртуализацию города ушло 8 месяцев.

В процессе работы над проектом парень пользовался всеми доступными схемами, картами и фотографиями. Главное в таком деле — найти необходимые детали.

Самым сложным в создании объектом стал корпус Гродненского государственного университета имени Янки Купалы на улице Ожешко, который парень делал больше трех дней.

— Было непросто показать все с высокой точностью, подобрать декорации, — признается

Андрей. — Больше всего из созданного в Гродно мне понравился Свято-Покровский кафедральный собор. Он получился лучше других объектов, которые я делал в этом проекте. В своих реконструкциях я не создаю интерьер, потому как зачастую не вижу его, а в интернете бывает трудно найти нужные элементы.

Посмотреть на драматический театр, собор Святого Франциска Ксаверия и весь город Гродно можно на YouTube-канале Андрея Солтана. К слову, там есть реконструкции и других белорусских, а также зарубежных достопримечательностей.

Отзывы на работы блогера поступают положительные. Судя по комментариям, проект многим приглянулся: люди поддерживают увлечение школьника не только на YouTube, но и на сайтах информационных ресурсов.

— Конечно, есть и те, кто

критикует и ставит дизлайки, но большинство с ними не соглашается, — отмечает Андрей. — Некоторые советуют продолжить проект ARCHITECT_GRODNO, чтобы построить жилые районы, а другие говорят создать еще

какой-нибудь город. Отрадно, что мое дело вызывает интерес и пользователи активно откликаются. Положительно к моему хобби относятся и родители.

По словам парня, изначально он и не думал, что о нем будут писать

СМИ, станут приглашать на телепередачи. Такое внимание — приятный бонус для Андрея, ведь создание достопримечательностей в игре является простым хобби.

Реконструкции в Minecraft — не единственное увлечение парня. Он ходит в школу искусств и на занятия робототехники, где собирает роботов из LEGO и программирует их. Еще Андрей учится работе в Adobe Photoshop и видеомонтажу. Эти уроки носят практическое применение — полученные знания и навыки помогут развить канал, а также пригодятся в будущей профессиональной деятельности.

— Планирую связать свою жизнь не с компьютерной графикой, — рассказал Андрей. — Хочу создавать видео, работать в фотостудии. Этакое совмещение технических и творческих способностей. После школы буду искать соответствующую специальность. Сейчас слежу за некоторыми блогерами, хочу раскрутиться благодаря своему проекту, как это сделали они. Дело перспективное, пользуется популярностью.

Свою последнюю реконструкцию Андрей Солтан сделал к 9 Мая — теперь в мире Minecraft есть модель Площади Победы.



Посмотреть на драматический театр, собор Святого Франциска Ксаверия и весь город Гродно можно на YouTube-канале Андрея Солтана. К слову, там есть реконструкции и других белорусских, а также зарубежных достопримечательностей.

ИНТЕРЕСНО

Чего стоит панский дом «построить»?

Школьник Андрей Солтан из агрогородка Гудевичи Мостовского района сделал модель усадьбы Горваттов в игре Minecraft. Среди его законченных проектов много и других достопримечательностей Беларуси. Молодой человек рассказал корреспонденту «ПП» о своем увлечении.



Фрагмент из видеоролика на YouTube-канале Андрея Солтана.

— Как пришла идея сделать наровлянскую усадьбу?

— Мне нравится «реставрировать» различные исторические объекты, воссоздавать их аутентичный вид. В поисковике ввел запрос, выдало множество старинных усадеб. Среди них выбрал дворец Горваттов в Наровле. Он меня привлек простотой линий, классическими элементами.

— Сколько времени уходит на создание моделей?

— Все зависит от масштаба. На отдельные достопримечательности трачу около четырех часов. На более глобальные проекты уходит

несколько месяцев. Наровлянскую усадьбу построил за все те же четыре часа.

— Что используешь в своей работе?

— Ищу разные фотографии, карты, архивы. Все это беру в интернете. Без таких материалов не было бы подобных проектов.

— Сложно делать такие модели?

— Для меня уже давно нет. Нужно только выделять много времени на проработку отдельных объектов и не спешить. Если я сажусь за моделирование, то в первую очередь обращаю внимание на детали, а только потом на количество затраченного времени.

— Расскажи, с чего все начиналось?

— Когда мне было десять, родители подарили смартфон. Брат установил на нем игру Minecraft. А в 13 лет я перешел на ее компьютерную версию. Для меня это уже не игра, а масштабный проект. Я мечтаю создать интерактивную карту Беларуси, пока у нас в стране такой нет. Это будет способствовать развитию туристического потенциала Республики. Хочу, чтобы о Беларуси узнали во всем мире.

— Поддерживают ли родители твоё увлечение?

— Родители считают, что это хорошая перспектива.

Алесь ЛИТВИН, фото из архива героя публикации

Говорят, что это шанс проявить себя и показать свой талант.

— А как относятся к такому занятию учителя?

— Относятся положительно. Я участвую в различных конкурсах, занимаю призовые места. Меня в школе за это поощряют премиями. На уроки истории создаю различные презентации с элементами своих проектов в Minecraft. Это ведь уже творческий подход, а значит и оценка выше.

— Собираешься ли связать свою профессиональную жизнь с современными технологиями?

— Да, я сейчас заканчиваю 9 класс, буду поступать в Гродненский колледж техники, технологий и дизайна на оператора ЭВМ.

— Какие еще объекты в твоём исполнении могут появиться в Minecraft?

— Планов очень много. В ближайшее время начну работу над Молодечно и Минском. Конечно, это не будут целые города, лишь их исторические части. Работы предстоит много, но у меня уже есть готовые отдельные элементы (асфальт, скамейки, фонари), которые я могу вставить в проект. Это упростит задачу.

Орша в компьютерной игре Minecraft

Подросток из Гродненской области Андрей Солтан создал виртуальную копию города Орши в популярной компьютерной игре «Minecraft» (рус. Майнкрафт).

Для того чтобы возвести хотя бы «четыре стены», нужно было собрать целый материал о культурном объекте. Он должен был содержать описание и визуальные изображения – видеопанораму или фотографии со всех ракурсов. Без них не обойтись, ведь только масштабные игровые проекты создаются за счет визу-

альных материалов. Поэтому такое хобби сложно назвать бесполезным.

Работа над проектом города заняла больше четырех месяцев. Сейчас у игроков появилась возможность организовать дистанционную экскурсию по Орше. В виртуальном проекте для игрового путешествия предусмотрены такие достопримечательности, как коллегиум иезуитов, городская и центральная площади, музей истории и культуры города и другие объекты.

Андрей Солтан учится в 8 классе ГУО «Гудевичская средняя школа» Мостовского рай-

она. Это его не первый подобный опыт в компьютерной игре. В коллекции уже есть белорусские города Гродно и Мосты, Мирский замок и другие культурные объекты. Обо всем этом он рассказывает на своем YouTube-канале.

В дальнейшем Андрей планирует создать целую страну из городов. Чем больше мы узнаем о местах, которые нас окружают, тем больше испытываем уважение и гордость за достижения наших предков, родную землю и историю нашей страны, считает школьник.

Соб. инф.



Андрей Солтан – учащийся ГУО «Гудевичская СШ»



Городская площадь в исполнении А. Солтана



Віртуальная рэканструкцыя будынкаў

Калі спытаць школьнікаў, што такое Minecraft, адкажа любы. Хтосьці ў гэтую гульні гуляе, хтосьці глядзіць, як гуляюць іншыя, хтосьці сумашчае.

Навучэнец 8 класа Гудзевіцкай сярэдняй школы Мастоўскага раёна Андрэй Солтан выбраў для сябе іншы варыянт: ён будзе ў Minecraft славуціцай Беларусі і іншых краін і паказвае іх на сваім YouTube-канале.

Экспурсія дала штуршок

Minecraft нагадвае канструктар. Гулец трапляе ў трохмерны свет, які складаецца з кубоў. Ён можна выкарыстоўваць у розных варыянтах і ствараць розныя будынкі. Minecraft не паказвае гульцу, што рабіць ці чаго дасягнуць. Той можа даследаваць свет, здабываць карысныя выкапні, змагацца з сапернікамі і інш. Есць дадатковыя рэжымы. Напрыклад, у "выжыванні" гулец павінен сам здабываць рэсурсы, а ў "творчасці" яны ёсць у яго ў неабмежаванай колькасці.

У Minecraft можна гуляць як на камп'ютары, так і на тэлефоне. За лета 2020 года было прададзена больш за 200 мільянаў копіяў на ўсіх платформах, што зрабіла гульні самай прадаванай у гісторыі. 140 мільянаў гульцоў запусцілі яе хоць раз у месяц. У развіцці папулярнасці Minecraft вялікую ролю адыграў кантэнт карыстальнікаў, асабліва ролікі на YouTube. Калі ўвесці слова "minecraft" у Google, то пошукавік выдасць больш за 450 мільянаў відэаў!

Андрэй Солтан пачаў гуляць у Minecraft у кастрычніку 2016 года, калі бацькі падарылі яму новы тэлефон, а брат устанавіў туды гульні. Яна стала для хлопчыка новым хобі. У жніўні 2019 года Андрэй пераглядаў фотаздымкі са школьнай экскурсіі ў Лідскі замак і падумаў, што ў Minecraft можна стварыць яго віртуальную копію. На пабудову пайшло каля 1,5 гадзі-

наў і Каралеўскі замак. Прычым яны паказаны не ў сваім сучасным выглядзе, а ў гістарычным. Каб зразумець, як замак выглядаў першапачаткова, Андрэй вывучае матэрыялы ў інтэрнце і ў падручніках па гісторыі Беларусі.

— Раней я займаўся выключна замкамі і толькі тым, якія наведваў. Потым рэканструяваў месцы, у якіх яшчэ не быў. У выніку перайшоў на іншую тэму, таму што гледачам нецікава назіраць за дэманстрацыямі асобных аб'ектаў, ім трэба нешта большае. Ды і мне хацелася звярнуць увагу не толькі на знеш-



Пра канкурэнцыю на YouTube школьнік адказвае па-даросламу: "У мяне канкурэнтаў няма, таму што я не планую з кімсьці канкуруваць. Я раблю ролікі для сябе і сваіх гледачоў".

ў сетцы. А пакуль дае некалькі парад тым, хто хоча пабудаваць у Minecraft славуціцу свайго горада:

— Трэба арыентавацца на не час стварэння, а на прыгажосць і зрабіць іх максімальна падобнымі на рэальныя. Напрыклад, калі ёсць фігурныя вокны, трэба таімі іх будаваць, звычайна квадратныя не падыдуць.

ні выгляд славуціцы, але і на дэкарацыю, дробязі экстэр'ёру.

Каб зайсці на аб'екты, якія Андрэй пабудаваў, іншыя карыстальнікі могуць папрасіць у яго карту. Лепш за ўсё напісаць ва "УКантакце". З картай можна паглядзець славуціцу з любога ракурсу, нешта дадаць у пабудову ці, наадварот, прыбраць.

Гродна за 9 месяцаў

Свае першыя работы Андрэй рабіў на тэлефоне, потым перайшоў на камп'ютарную версію гульні. Праўда, яго камп'ютар слабаваты, нядаўна ўвогуле зламаўся: згарэў блок забеспячэння. Для такіх праектаў патрэбны магутны камп'ютар, бо Minecraft выкарыстоўвае шмат памяці. Зараз хлопец працягвае "будаваць" на ноўтбуку брата. Той прывёз яго дадому спецыяльна, бо ведае: Андрэю трэба завяршаць праекты.

— Цяжэй за ўсё ствараць маштабныя пабудовы: цэлыя вуліцы, гарады. Гэта займае шмат часу. Напрыклад, на рэканструкцыю Гродна я патраціў 8 месяцаў і 27 дзён. Кожны дзень займаўся каля 1,5—2 гадзін. Праўда, былі дні, калі ўвогуле не хацелася будаваць, даваў сабе адпачыць.

На стварэнне Гродна Андрэй натхніла відэа аб віртуальным Магілёве. Каб спраўдзіць паўтарыць будынкі і вуліцы, хлопец карыстаўся рознымі фотаздымкамі, схемамі, картамі. Складаней за ўсё было пабудаваць корпус

Гроду імя Янкі Купалы на вуліцы Ажэшка, на яго стварэнне пайшло больш за 3 дні.

— Было цікава працаваць над Свята-Пакроўскім кафедральным саборам, таму што ён выйшаў даволі рэалістычным, кожную дэталю можна разгледзець. Калі параўнаць яго з сапраўдным, бачна, што яны вельмі падобны.

Свае работы школьнік заўсёды рэдагуе: калі нешта атрымалася няправільна, разбурае або дадае новыя элементы. Радка можа стварыць абсалютна іншую версію.

Больш за ўсё на яго канале відэа з замкамі і саборамі, цэрквамі, касцэламі. Андрэй зазначае, што яму падабаецца рабіць не проста каробкі, а шэдэўры архітэктуры. Рэлігійныя пабудовы якра-

калькіх бяскончых палос. Яны сімвалізуюць працягласць і бяскончасць майго творчасці.

На сваю старонку ў Instagram Андрэй выкладае фотаздымкі гатовых праектаў. У YouTube цяпер ёсць функцыя су-польнасцей, калі можна дзяліцца фотаздымкамі, рабіць пасты. У іх хлопец паказвае, на якой стадыі знаходзіцца праект, што пабудавана, які ідзе мантаж роліка. Дарэчы, мантаж для Андрэя — яшчэ адно хобі і самы просты этап у стварэнні відэа. Ён можа заняць мінімум 5, але хлопец імкнецца ўдзяліць яму больш часу, дадаць відэаэфекты. Андрэй наву-чыўся ўсяму сам дзякуючы ўрокам у інтэрнце. Поўны self-made.

— У мяне ёсць два дыпломы за пра-могу ў трансгранічным алайн-кон-



Гальшанскі замак

падыходзяць пад гэты крытэрыі. Там шмат дэталю, незвычайныя формы і колеры.

Зараз Андрэй працуе над павільёнам № 18 ВДНГ — выставачна-гандлёвым цэнтрам Рэспублікі Беларусь. Абяцае, што хутка ён з'явіцца

курсе. Там трэба было зрабіць інфармацыйныя ролікі пра тыя праекты, якія рэалізуюцца ў краінах-удзельніцах. Маё першае відэа расказвала пра фестывалі, якія праходзілі ў Гудзевічах, а другое — пра пагранічны пункт пропуску "Бераставіца".

Зараз на YouTube-канал Андрэя падпісана амаль 1200 чалавек. Самы папулярны ролік, на дзіва, не звязаны з Minecraft, на другім месцы — відэа пра рэканструкцыю Гродна. Яго паглядзела 2,8 тысячы чалавек.

Падтрымка ад усіх

Да двух ужо вядомых хобі Андрэя трэба дадаць малеванне, рэдагаванне фотаздымкаў і робататэхніку. Апошні ён займаецца ў школе, дзе не толькі збірае робатаў, але і праграмуе іх. Усе захаплены хлопца выдатна спалучаюцца і звязаны адно з адным.

Шмат у чым поспех Андрэя — гэта падтрымка з боку сяброў, бацькоў, настаўнікаў. Яны думаюць, што ў хлопца можа атрымацца зрабіць на гэтым кар'еры, што яшчэ больш людзей даведацца пра яго творчасць. Настаўнікі часам просяць Андрэя аднавіць нейкі гістарычны будынак для прэзентацыі, часам ён сам прыносіць ролікі на ўрок. Толькі ў інтэрнце некаторыя каментарыя пішуць, што хлопец займаецца глупствам, неабгрунтавана крытыкуюць. Андрэй на гэта не звяртае ўвагі, ігнаруе, затое з радасцю адказвае тым, хто яму дзякуе, хваліць яго, задае пытанні на справе.

— Я думаю, што магу пастухнічы каледж, атрымаць спецыяльнасць па камп'ютарнай графіцы або ў Гродзен-

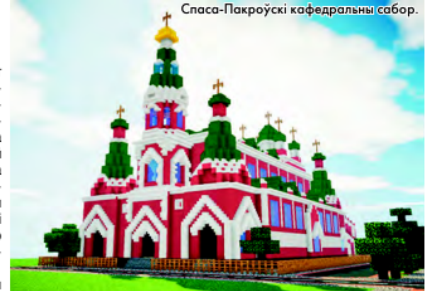


Лідскі замак

Бяскончасць творчасці

Хоць на YouTube шмат відэа пра Minecraft, кантэнт з рэканструкцыяй рэальных будынкаў не хапае. Гэта адна з прычын, чаму Андрэй працягвае займацца сваім хобі. Другая — хлопец хоча паказаць іншым беларускаму культуры і гісторыю, даказаць, што словы "Беларусь — радзіма замак" не пустыя.

— Я піраў свой канал у інтэрнце, у YouTube, каб зацікавіць больш людзей. Імкнуся заўсёды дадаваць пад ролікі падрабязнае апісанне аб праекце, стаўлю тэгі, гэта павялічвае шансы трапіць у рэкамендацыі. Працую над афармленнем ролікаў, апісаннем канала, каб яны прыцягвалі ўвагу. Зрабіць сабе лагатып. Гэта трохвугольнік, які складаецца з не-



Света-Пакроўскі кафедральны сабор.

скі каледж мастацтваў, дзе навука камп'ютарнага дызайну. Але пакуль дакладна не ведаю, куды пайду. Да наступлення яшчэ далёка, і мне можа спадабацца нешта іншае.

Настася Хрышчановіч.
khrushchanovich@nastgaz.by
Фота з архіва А. Солтана.

"Мая самая любімая работа — гэта Гальшанскі замак, на які я затраціў 16 гадзін. Ён мае агульную гісторыю са шляхецкім родам Сапегаў, пра што я даведаўся з падручніка па гісторыі Беларусі. Мне падабаецца чытаць пра розныя вялікія роды Беларусі, чым яны займаліся, што стваралі, будавалі".

ны. Замак атрымаўся неіздальны, але гэта была першая работа. Далей Андрэй паляпшаў свае "будаўнічыя" навыкі і рэканструяваў іншыя замкі Беларусі і замежжа. Зараз на яго YouTube-канале "Андрэй Солтан" можна паглядзець на Мірскі, Навагрудскі, Гальшанскі, Любчанскі, Краўскі, Смаленскі, Мядніцкі, Ко-

Белорусский «Майнкрафт» начинался с Лидского замка

Школьник из агрогородка Гудевичи создал интерактивную карту нашей страны в стиле популярной компьютерной игры

Андрей Солтан – это имя девятиклассника из агрогородка Гудевичи Мостовского района известно многим белорусам. Впрочем, не только им. Сельский школьник прославился далеко за пределами страны благодаря увлечению, присущему практически каждому современному ребенку, – увлечению компьютером. А если быть точнее, Андрей создал интерактивную карту нашей синопкой в стиле популярной компьютерной игры «Майнкрафт».

Строительство из кубов белорусских городов и памятников архитектуры – процесс творческий и очень трудоемкий, однако он настолько захватил сельского паренка, что перерос в целый интернет-проект под названием «Спадчына: выдатныя мясціны твайрай краіны». Работа, к слову, была по достоинству оценена: на областном этапе «100 идей для Беларуси» проект учащегося Гудевичской средней школы занял первое место.

Журналист «Лідскай газеты» разыскал Андрея Солтана, чтобы на страницах районного издания более подробно рассказать об этом уникальном проекте.

Андрей, как вообще пришла в голову такая оригинальная идея?

– Все началось с того, что, когда мне было 8 лет, я с любопытством открыл учебник по предмету «Человек и мир» старшего брата, который на тот момент учился в четвертом классе. С интересом познакомился с историей Великого Княжества Литовского. Причём увлеклись не войны и сражения, а культурное наследие (в основном архитектура), а также история развития белорусской литературы.

А когда мне исполнилось 13 лет, в 2019 году, в интернете посмотрел видео о строительстве существующих объектов в стиле «Майнкрафт» западными игроками. И я решил сделать что-то подобное, но с белорусскими достопримечательностями. И стал первопроходцем в нашей стране.

Правда ли, что в «Майнкрафте» по-белорусски Лидский замок стал первым построенным из кубов объектом?

– Да, Лидский замок стал первым. Виртуально построить именно этот памятник оборонительного зодчества решил после того, как пересмотрел фотографии, что

были сделаны во время увлекательной экскурсии по вашему городу.

Не вышел ли первый блин комом?

– Нет. Но над ним пришлось немало потрудиться. Стены оборонительного сооружения многократно подвергались перделке из-за того, что я стремился придать им максимальную схожесть. До сих пор жалею, что потратил так много времени на эту «коробку», пока не догадался, что существует посторонняя программа для игры «Майнкрафт», которая помогает воссоздавать объекты в реальных размерах за более короткие сроки, – «MCEdit».

А что было дальше?

– Так началась история моего проекта, работу над которым я изначально воспринимал не иначе как необычное хобби. Сначала воссоздал копии оборонительных сооружений XV–XVII веков – Мирского замка, Новогрудского, Любанского и других. Затем начал выкладывать виртуальные строения на своем YouTube-канале. Потом появились уже масштабные проекты белорусских городов. Публиковать работы в различных социальных сетях я стал лишь спустя пару лет. Также в 2022 году переименовал свой YouTube-канал в «Спадчына» (в честь 100-летия выпуска одноименного литературного сборника Янки Купалы).

С этого момента моя «Спадчына» начала формироваться как первый в Беларуси интернет-проект по разработке виртуальной экскурсии по нашей стране в стиле популярной компьютерной игры «Майнкрафт».

Андрей, много ли виртуальных достопримечательностей тобой создано?

– Точное число работ назвать не могу. В основном это объекты оборонительного назначения, а также дворцы, усадьбы и другие архитектурные достопримечательности. Среди них знаменитые замки Беларуси: Несвижский, Кревский, Гольшанский. Есть Жировичский монастырь, Дворец Румянцевых-Паскевичей. Из выдающихся объектов религиозного назначения – Софийский собор в Полоцке и костел Святой Троицы в Гервятах. Также из кубов выросли знаменитая Каменная башня, площадь Победы в столице, «Минск-Арена» и Дворец Независимости. Создан мемориал «Хатынь» – символ вечной памяти и скорби белорусского народа.

Имеются копии центров белорусских городов: Гродно, Мостов, Орши, Волковы-



ска, Брагина – и, конечно же, исторического центра города Лиды, к работе над которым вернулся спустя два года после создания Лидского замка.

Какой из объектов был для тебя самым сложным и потребовал много времени?

– Если честно, подобных памятников архитектуры очень много. К примеру, костел Святой Троицы в агрогородке Гервяты (Островецкий район) была создана за 16 часов. На Несвижский замок ушло три дня, а на строительство виртуально исторического центра города Гродно – 8 месяцев и 27 дней. Возможно, так много времени на создание областного центра потребовалось потому, что он, как и Лидский замок, был построен в самой игре «Майнкрафт», без помощи дополнительных программ. Но ведь главное – результат, а не количество времени, которое было потрачено. И им я доволен.

Андрей, ты развиваешь несколько социальных сетей: YouTube, Инстаграм, Тик-Ток... Информация на ресурсах дублируется?

– Инфоповод у постов один, но подача разная. Так, на YouTube-канале размещены небольшие обзорные ролики о созданных объектах. В Инстаграме я рассказываю о процессе строительства, подвожу итог сделанному. В Тик-Токе публикую ролики с YouTube, только делаю их в стиле коротких клипов. Для удобства пользователей YouTube, Инстаграм и Тик-Ток носят один и тот же ник – @project.spadchina.

Новые локации появляются в виртуальном мире по просьбе твоих подписчиков?

– Да. Пользователи активно предлагают новые идеи для проекта. Просьб огромное количество: все хотят увидеть уголок своего родного города, созданный в стиле популярной компьютерной игры. В основном пишут в Тик-Ток. На мой аккаунт подписано почти 12 тысяч пользова-

телей, поэтому в Тик-Ток поступает гораздо больше предложений, чем на YouTube.

Есть ли среди белорусских миров «Майнкрафта» твоя малая родина – агрогородок Гудевичи?

– На самом деле касаемо Гудевич в «Майнкрафте» сделано очень мало. Одна из последних работ, которую я готовил для одного из районных конкурсов, – церковь Рождества Богородицы. Возможно, с течением времени мои родные Гудевичи появятся в больших масштабах, но пока

я занят реализацией идей своих подписчиков.

В созданных компьютерных локациях можно играть?

– Конечно. Игровые миры доступны в Telegram-боте @spdchn_bot. Он выдает карты не только с проектом, но и с информацией о том, как установить игровой мир на свой компьютер. Миры работают от 1.12.2 версии игры Minecraft и выше.

В случае возникновения технических проблем Telegram-бота можно обратиться в личные сообщения, есть ссылка для связи с пользователями.

Андрей, надо сказать, ты вниманием журналистов ты точно не обижен...

– Впервые сюжет на телевидении с моим участием вышел по моей личной инициативе. Это был 2019 год. Информацию о своем творчестве я предложил ведущему телеканала «Беларусь 2» Даниилу Жданько, и он упомянул обо мне в программе «Ничего себе ньюз». Очень приятно было после выхода телепередачи в знак благодарности получить от Даниила посылку с фирменным сувениром.

После побед на различных этапах конкурсов («Патриот.бю», «Спасатель будущего», «100 идей для Беларуси») информация о моем интернет-проекте была опубликована в «Гродзенской праўдзе», «Настаўніцкай газеце», «СБ Беларусь сегодня», «Знамени Юности» и других периодических изданиях. Также меня приглашали на съемки передач такие телеканалы, как ОНТ, «Беларусь 1», «Беларусь 4. Гродно», «Гродно Плюс». А российский телеканал «Мир» подготовил сюжет о виртуальном строительстве торгового павильона Республики Беларусь на ВДНХ (Москва), которое велось дистанционно совместно с активистами общественной детско-юношеской организации «Российское движение школьников» (РДШ).

Андрей, большое спасибо за то, что нашел время для подготовки этой публикации. Ведь у тебя его в обрез: ты же сейчас проходишь обучение в Национальном детском технопарке...

– Да, график действительно очень плотный. Ведь помимо уроков общеобразовательной программы и занятий по различным образовательным направлениям на базе БНТУ, БГУ, БГТУ и БГУИР для джуниоров (так называют учащихся технопарка) организована активная внеучебная деятельность (посещение театров, музеев, проведение конкурсов и так далее). Развиваемся по всем направлениям.

В технопарке я не впервые: был на ноябрьской смене в образовательном направлении «Лазерные технологии», сейчас обучаюсь там же.

Национальный детский технопарк также есть в коллекции виртуальных кубических строений...

– Да. Здания учебно-лабораторного корпуса и общежития НДТП я построил в январе этого года по просьбе моего соседа из Мостов, с которым мы вместе учились на «Лазерных технологиях» в ноябре. Когда учащиеся мартовской смены узнали о существовании Национального детского технопарка в стиле «Майнкрафт», то начали писать мне в личные сообщения с просьбой открыть для пользователей доступ в данный игровой мир.

Андрей, определился ли ты с выбором профессии? Куда планируешь поступать?

– С выбором профессии я пока не определился. Привлекают два направления: туризм и пользование ЭВМ. Чему отдам предпочтение, сказать не могу. Но после 9-го класса точно планирую поступать в другое учреждение образования. И это будет уже нынешним летом.

Лилия ЛАПШИНА



✓ Успех

Стали абсолютными победителями!



В Вороново состоялся зональный тур республиканского молодёжного инновационного проекта «100 идей для Беларуси», в рамках которого молодёжь Мостовщины представила на суд компетентного жюри сразу два своих проекта. Они стали победителями!

Говорят, идеи витают в воздухе, стоит только за них крепко ухватиться и потянуть к себе. Придумать новое всегда сложнее, ведь новое – это далеко «не хорошо забытое старое». Новое должно удивлять, расширять горизонты и, говоря на языке молодёжи, не быть «попсовым». Всегда радуют школьники, студенты и молодые специалисты, которые вместе со своими руководителями создают поистине оригинальные работы.

Данный республиканский проект направлен на поддержку и развитие молодёжных инициатив. За годы существования проекта воплощено в жизнь множество идей, благодаря наставничеству, которое обеспечивается экспертами.

Выставка-презентация разработок юных гениев Вороновщины, Лидчины, Мостовщины и Щучинщины была организована в холле Вороновского районного центра культуры и народного творчества. К защите были представлены 19 проектов.

Победителями стали учащийся Гудевичской СШ Андрей Солтан и его руководитель, директор школы Сергей Мармыш с проектом «Беларусь в виртуальной реальности Minecraft» и врач Вероника Никитина с главным врачом ЦРБ Александром Козичем, представившие уникальную работу «Интенсивная терапия септических состояний в раннем неонатальном периоде».

Мостовчане представили два своих уникальных проекта и стали победителями.

Анна МАКАР

Реестр рассылки

1. Областные, Минский городской исполнительные комитеты.
2. Национальная академия наук Беларуси.
3. Учреждение образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств».
4. Учреждение образования «Полоцкий государственный университет имени Евфросинии Полоцкой».
5. Национальный историко-культурный музей-заповедник «Несвиж».
6. Учреждение «Музей «Замковый комплекс «Мир»».
7. ГУ «Мемориальный комплекс «Брестская крепость-герой».
8. Белорусский государственный университет.
9. Национальная библиотека Беларуси.