



**Библиотекарь
Солигорской районной
центральной библиотеки**

«ХАТКА.ВУ» – САМОБЫТНЫЙ ЭКСКЛЮЗИВ ОТ СОЛИГОРСКОЙ БИБЛИОТЕКИ

Интерактивные проекты уже давно являются узнаваемой особенностью Солигорской районной центральной библиотеки. В чем их уникальность? Вероятно, в органичном сочетании традиций и современности. Множество проектов и инициатив солигорских библиотекарей направлено на популяризацию белорусской культуры и самобытности нашего народа. А реализация этих идей как в офлайн-, так и в онлайн-формате полностью соответствует темпу нашего времени.

Не хотелось бы сухими протокольными словами писать о проекте, который затронул сердца многих солигорчан. И не потому, что, стартовав в 2022 г., силу и известность проект «Хатка.ВУ» набрал в 2024 г., в год столетнего юбилея Солигорщины. Хотя информационный повод, конечно же, имеет большое значение. Думается, все же здесь много значили и энтузиазм, и добросердечие, и любовь к своему детищу солигорских библиотекарей, ведь в начале пути никто и подумать не мог, что проект «Хатка.ВУ» станет настолько известным и масштабным.

Конечно, этноуголки, этностраницы на сайтах и милые «хатки» есть у многих библиотек. И с ними, несомненно, ведется большая работа. Но создать свою родненькую солигорскую «хатку» с нуля, а затем проследить процесс трансформации простой идеи в полноценный творческий краеведческий проект стало для нас задачей и интересной, и трудоемкой.

Авторов в студию!

Почему мы указываем авторов? Потому что на них всегда ложатся основная работа и ответственность по реализации проекта. Екатерина Вавилова и Оксана Коваленя

создавали игру долго-долго и продолжают ее дорабатывать, доделывать, придумывать, спорить, соглашаться, радоваться. Это не первый их общий проект. Уверены, что не последний. Ведь один из способов для них жить интересно – реализовывать СВОЙ авторский проект, который вдохновляет тебя и помогает другим.

*О чем нас чаще всего спрашивают?
Почему хатка?*

Хатка – это место силы, оберег рода, хранительница традиций. Это важная и родная часть нашей жизни. И в проекте, и в игре мы постарались отразить этот образ. Авторы хотели дать ей другое название. Но в процессе создания проекта называли его просто хаткой. Все привыкли. Так и прижилось.

Почему иммерсивная?

Это значит, что все, что относится к игре, доступно ко всяческому взаимодействию. Игрок становится полноправным хозяином нашей «Хатки», примеряя на себя роли музыканта, читателя, кулинара, гончара...

#салігоршчыны_маёй_карані. Расскажи-те, почему был выбран именно такой слоган?

Этот хештег был придуман неспроста, ведь игра – это своеобразное родиноведение. Она про нашу малую родину, потому и традиции, и обряды, и рецепты – наши, местные, с Солигорщины. К слову, языковое оформление игры было выбрано сразу, без раздумий. Авторы хотели максимально подчеркнуть историко-культурную направленность игры, и белорусский язык был одним из лучших способов это сделать.

Мы постарались найти все самое яркое для воплощения задумки. Получилось интересно, здорово и даже вкусно!

Как мы «Хатку» рисовали

Сначала появилась идея. Потом игра. Не простая – иммерсивная! Да еще и краеведческая. Идея несложная. Вот ходим мы по половицам хатки и рассматриваем все, что в ней находится, трогаем, знакомимся и отвечаем на всякие вопросы. Такая вот бродилка-путеводитель по нашей Солигорщине. А если не знаем, книги и библиотекари нам в помощь. Нарисовали авторы ПУТЬ... и начали хатку «обустраивать». Каждый вопрос и каждая станция – это много дней поисков, сомнений и споров, подбора цветов и оттенков, смысла и текста. Очень гордимся результатом проделанной работы, ведь она была колоссальной. Хочется добавить, что игра была полностью нарисована с помощью кистей и красок: от буклетов и заданий до элементов на лэпбуке. Да еще и мебель по собственным эскизам заказали!

Как мы «Хатку» обставляли

Долго рисовали. Долго печатали. Долго искали. Долго закупами. Наконец-то сложилось! Игра-игрой, но надо же куда-то все, что напридумывали, складывать. Сделали картонный лэпбук с прозрачными кармашками. А в них положили нарисованные буклеты. Ой, какие удивительные буклеты получились! В них и вопросы, и информация.

Смешной бумажный барашек – точная копия глиняной игрушки солигорского мастера Николая Протасени. Внутри – добрый рассказ о самом мастере и о возрожденных им «гучных цацках».

ГИД-открытки «Календарные обряды Солигорщины» предоставляют играющему три попытки для угадывания обряда по картинкам, а также дают полезную информацию.

Сковородочки – тоже буклеты – содержат рецепты: аутентичные и необычные с хорошевыми выюнами-рыбками и маковыми сухариками.

Буклеты-букеты – это четверостишия о родном доме на белорусском языке.

Магнитные лапки-фишки привезены для игры из Молодечно.

Кубик мягкий сшили сами. Кастинг устроили трем вариантам. Выиграл нынешний.

Предметная часть игры

В создании элементов «Хатки» активно участвовали талантливые солигорские мастера. А это уже показатель эксклюзивности. К каждому мастеру библиотекари в гости сходили. Каждому объяснили. Все всё поняли. Сделали и... подарили!

Наш неповторимый солигорский мастер, руководитель знаменитой детской студии



Акція «Раскрась город». Фото Е. Вавиловой

«Скарбонка» Николай Протасеня не только придумал название игровой станции, но и изготовил свою «фирменную» хозяйку-погремушку-свистульку. Его «гучная цацка» теперь не только на поле игры «Хатка.ВУ», но и на полочке этажерочки. Можно потрогать и пошуметь!

Мама милой полесской Настуськи-тильды, одного из трех простых интерактивных заданий игры – флорист, читатель, преподаватель Солигорского государственного колледжа Елена Смолич. Уникальную сувенирную маску Деда-Предка изготовил мастер из Осово Александр Поддубицкий. Обряд Щедрец, в котором она участвует – нематериальное историко-культурное наследие Беларуси. Старобинский Центр ремесел изготовил соломенного коня. У нас же вопрос интересный про него в игре есть!

Ну а любимый вопрос игроков – про дуду. Наверное, потому что он единственный музыкальный, с QR-кодом. Играет давний друг нашей библиотеки, преподаватель Солигорской школы искусств Максим Фалевич. Композиция называется «Мирский замок». Специально для нас исполнителем записан подкаст.

Тест-драйв «Хатки.ВУ»

Где только мы не тестировали игру и рассказывали о проекте! Впервые взяли ее на площадку на День города. Всем все понравилось. И рецепты. И обряды. И непростые вопросы. И хвалили. И говорили, что инте-



Юные посетители стенда проекта «Хатка.by». Фото Е. Вавиловой

ресно и познавательно. Даже мягкий кубик нечаянно уносили с собой три раза!

Кто был на Национальном фестивале песни и поэзии в Молодечно, тот знает, что атмосфера здесь удивительная. «Хатка.BY» и здесь органично смотрелась. После Молодечно появились новые идеи, стало понятно, что делать дальше и к следующей площадке. Решили апгрейдить игру – создать больше нового интерактива.

Теперь мы максимально стали использовать все пакеты заданий для игры. Поработать с гид-открыткой «Календарные обряды Солигорщины», сложить «хаткины» пазлы, ответить на вопросы в блиц-викторине, повспоминать аналоги пословиц – так мы сделали игру еще более привлекательной. И пока один библиотекарь бродит с игроками по половицам хатки, другой в режиме нон-стоп тестирует всех желающих.

Самый веселый момент на площадке – предложение скрестить овощерезки в честной борьбе и почистить картошку. Если вызывает удивление, что мы с ней по всем площадкам путешествуем, то знайте, она – интерактивная часть нашей игры-бродилки.

Черпаем вдохновение

Не сидится авторам на месте. Ищут они все новые идеи и вдохновение. Путешествуют по Солигорщине. То становятся участниками купальского обряда, то в настоящую этнографическую экспедицию волонтерами записываются, то путешествуют с игрой по сельским школам, то на национальных фестивалях подмечают нужные им «фишечки», то в соцсетях переписываются. Большой, живой и правильный проект получается: со знакомствами, партнерами, новыми друзьями, со своей страницей и на сайте, и в социальной сети Facebook.

Храним историю на сайте

Все, что собрали и накопили, обязательно пригодится! Пообщались в экспедиции с жителями деревень – появился диалект-челлендж «Поговорите со своей бабушкой». Цель его – показать разнообразие диалектизмов, которые мы так часто слышим от наших бабушек и дедушек, через викторину. И, конечно же, сплотить солигорчан и жителей других районов и областей общим делом – сохранением наследия белорусского народа. Слоган-диалект челленджа простой и душевный – «Забывать нельзя. Ни слова. Ни бабушек».

Уникальный рассказ известного краеведа про обыденное полотно, спасшее солигорскую деревню, стал полезным подкастом, с которым библиотекари знакомят своих пользователей, когда речь заходит об истории района.

Современные технологии на службе у солигорских библиотекарей

Арт-открытка – своеобразная визитная карточка проекта. Придумана, нарисована, озвучена, обработана нами в специальной компьютерной программе.

Казалось бы, забавная мелочь. Но как удивляет и радует гостей! У мэра Солигорска она на рабочем столе. Кстати, мы и искусственный интеллект в проекте используем.

Что будет дальше?

Решили не рассказывать. Следите за новостями на сайте библиотеки и в прессе. У нас в запасе много идей!

Summary

The article presents the immersive local history project “Khatka.BY” of the Soligorsk regional central library.