

Научно-исследовательский журнал «Обзор педагогических исследований»
<https://opi-journal.ru>

2025, Том 7, № 3 / 2025, Vol. 7, Iss. 3 <https://opi-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования
(педагогические науки)

УДК 026+371.035.6



Цифровые ресурсы библиотек в популяризации культурного наследия среди молодежи

¹Пойда А.С., ¹Уржумова О.М.,
¹Краснодарский государственный институт культуры

Аннотация: статья посвящена исследованию роли цифровых ресурсов библиотек в процессе популяризации культурного наследия среди молодежной аудитории.

Целью исследования является анализ потенциала разнообразных цифровых ресурсов и оценка их эффективности в привлечении и обучении молодого поколения.

В качестве методов исследования использовались анализ научной литературы, обзор федерального проекта в сфере цифровой экономики и эмпирическое изучение веб-сайтов центральных библиотек Российской Федерации.

Результаты исследования демонстрируют многообразие цифровых ресурсов, применяемых библиотеками, и выявляют различную степень их эффективности на основе ряда критериев оценки. В статье рассматриваются различные типы цифровых ресурсов, активно используемых библиотеками, такие как оцифрованные коллекции, виртуальные выставки, интерактивные приложения и онлайн-платформы. Особое внимание уделяется анализу федерального проекта «Цифровые технологии» как ключевого фактора развития библиотечно-информационной деятельности в сфере сохранения культурного наследия. На основе анализа веб-сайтов центральных библиотек Российской Федерации выявляются и оцениваются конкретные примеры использования виртуальных викторин и других интерактивных форматов. Также рассматривается опыт межрегионального библиотечного сотрудничества в обеспечении доступа к цифровым коллекциям. Представлена оценка эффективности различных цифровых ресурсов по критериям целевой аудитории, содержания, функциональности, образовательного потенциала и вовлеченности пользователей.

В заключении подчеркивается значимость цифровых ресурсов библиотек для привлечения молодежи к культурному наследию и необходимость дальнейшего развития данного направления. Сделан вывод о том, что цифровые ресурсы представляют собой значимый инструмент для вовлечения молодежи в изучение культурного наследия. Однако их успешное применение требует комплексного подхода и учета особенностей целевой аудитории.

Ключевые слова: цифровые ресурсы библиотек, культурное наследие, популяризация, молодежь, федеральный проект «Цифровые технологии», виртуальные викторины, интерактивные ресурсы, межрегиональное сотрудничество, оценка эффективности

Для цитирования: Пойда А.С., Уржумова О.М. Цифровые ресурсы библиотек в популяризации культурного наследия среди молодежи // Обзор педагогических исследований. 2025. Том 7. № 3. С. 147 – 154.

Поступила в редакцию: 7 января 2025 г.;
Одобрена после рецензирования: 5 марта 2025 г.;
Принята к публикации: 28 апреля 2025 г.

Digital resources of libraries in popularizing cultural heritage among young people

¹ Poyda A.S., ¹ Urzhumova O.M.,
¹ Krasnodar State Institute of Culture

Abstract: the article is devoted to the study of the role of digital resources of libraries in the process of popularizing cultural heritage among young audiences.

The purpose of the study is to analyze the potential of various digital resources and assess their effectiveness in attracting and training the younger generation.

The research methods used were an analysis of scientific literature, a review of the federal project in the field of digital economy and an empirical study of the websites of the central libraries of the Russian Federation.

The results of the study demonstrate the diversity of digital resources used by libraries and reveal varying degrees of their effectiveness based on a number of evaluation criteria. The article considers various types of digital resources actively used by libraries, such as digitized collections, virtual exhibitions, interactive applications and online platforms. Particular attention is paid to the analysis of the federal project "Digital Technologies" as a key factor in the development of library and information activities in the field of preserving cultural heritage. Based on the analysis of websites of central libraries of the Russian Federation, specific examples of the use of virtual quizzes and other interactive formats are identified and assessed. The experience of interregional library cooperation in providing access to digital collections is also considered. An assessment of the effectiveness of various digital resources is presented according to the criteria of target audience, content, functionality, educational potential and user involvement.

The conclusion emphasizes the importance of digital library resources for attracting young people to cultural heritage and the need for further development of this area. It is concluded that digital resources are an important tool for involving young people in the study of cultural heritage. However, their successful use requires an integrated approach and taking into account the characteristics of the target audience.

Keywords: digital library resources, cultural heritage, popularization, youth, federal project "Digital Technologies", virtual quizzes, interactive resources, interregional cooperation, effectiveness assessment

For citation: Poyda A.S., Urzhumova O.M. Digital resources of libraries in popularizing cultural heritage among young people. Review of Pedagogical Research. 2025. 7 (3). P. 147 – 154.

The article was submitted: January 7, 2025; Approved after reviewing: March 5, 2025; Accepted for publication: April 28, 2025.

Введение

В современном динамично развивающемся мире, характеризующемся стремительным распространением цифровых технологий, библиотеки претерпевают трансформацию, адаптируясь к меняющимся потребностям общества, особенно молодого поколения. Культурное наследие, являющееся неотъемлемой частью национальной идентичности и мировой цивилизации, требует постоянного внимания и популяризации, особенно среди молодежи, как будущих хранителей и продолжателей традиций. Цифровые ресурсы библиотек выступают в качестве мощного инструмента, способного обеспечить доступность, интерактивность и привлекательность культурного наследия для молодого поколения.

Культурное наследие, согласно определениям ведущих международных организаций, представляет совокупность материальных и нематериальных объектов, обладающих исторической, художественной, научной или иной культурной ценностью, передаваемых из поколения в поколение [1]. К культурному наследию относятся памятники

истории и культуры, произведения искусства, архивные документы, а также традиции, обычаи, обряды и языки. Популяризация культурного наследия среди молодежи является важной задачей, направленной на формирование у молодых людей чувства принадлежности к своей культуре, уважения к историческому прошлому и понимания ценности культурного многообразия.

Материалы и методы исследований

Данное исследование носит аналитический характер и направлено на изучение роли и эффективности цифровых ресурсов библиотек в популяризации культурного наследия среди молодежи. В качестве основного материала исследования выступил анализ вторичных данных, представленных в тексте статьи.

Методы исследования, использованные в работе:

1. Анализ литературы. Изучение теоретических положений и определений культурного наследия, цифровых ресурсов библиотек, а также нормативно-правовых документов, регулирующих библиотечно-информационную деятельность в

сфере сохранения культурного наследия.

2. Контент-анализ. Систематическое изучение и интерпретация содержания представленных в тексте сведений о цифровых ресурсах библиотек, их классификации, функциональных особенностях, целевой аудитории и примерах использования для популяризации культурного наследия.

3. Сравнительный анализ. Сопоставление характеристик различных цифровых ресурсов, представленных в таблицах, а также сравнение оценок их эффективности по различным критериям с целью выявления наиболее результативных инструментов.

4. Обобщение и систематизация. Синтез полученной в ходе анализа информации для формулирования выводов о роли и потенциале цифровых ресурсов библиотек в популяризации культурного наследия среди молодежи, а также выявления существующих проблем и перспектив дальнейшего развития данного направления.

Таким образом, исследование базируется на анализе представленных в статье данных, что позволяет выявить основные тенденции, оценить эффективность различных подходов и сформулировать выводы о значении цифровых ресурсов библиотек в контексте сохранения и популяризации культурного наследия среди молодого поколения.

Результаты и обсуждения

Библиотеки на протяжении многих веков способствовали сохранению и распространению знаний и культуры. С развитием информационно-коммуникационных технологий библиотеки активно внедряют цифровые ресурсы, расширяя свои возможности и аудиторию.

Цифровые ресурсы библиотек - оцифрованные версии традиционных библиотечных материалов (книг, журналов, газет, фотографий, аудио- и видеозаписей), а также электронные издания, базы данных, виртуальные выставки и другие интерактивные материалы, доступные пользователям через интернет и другие цифровые каналы [3].

Одним из актуальных и значимых для библиотечно-информационной деятельности в условиях сохранения культурного наследия территории является федеральный проект «Цифровые технологии» Национальной программы «Цифровая экономика Российской Федерации» является основным фактором для развития библиотечно-информационной деятельности в области сохранения культурного наследия территории. Он обеспечивает необходимую поддержку для внедрения современных цифровых технологий, чтобы библиотекам эффективно выполнять свои функции по сохранению, популяризации и обеспечению до-

ступа к культурному наследию в условиях цифровой трансформации общества [3].

Разнообразие цифровых ресурсов библиотек эффективно популяризирует культурное наследие среди молодежи. Оцифрованные коллекции редких книг и рукописей предоставляют молодым исследователям и любителям истории уникальную возможность ознакомиться с первоисточниками, не выходя из дома. Виртуальные выставки, созданные на основе музеиных и архивных фондов, позволяют совершать увлекательные путешествия в прошлое, изучать экспонаты в интерактивном формате и получать дополнительную информацию. Онлайн-базы данных, содержащие информацию о памятниках истории и культуры, произведениях искусства и выдающихся личностях, способствуют расширению кругозора и углублению знаний.

Интерактивные приложения и образовательные платформы, разработанные библиотеками, делают процесс изучения культурного наследия более увлекательным и доступным для молодежи. Квесты, викторины, игры и другие интерактивные форматы позволяют молодым людям активно участвовать в процессе познания, развивать критическое мышление и исследовательские навыки. Социальные сети и блоги библиотек становятся эффективными каналами коммуникации с молодежной аудиторией, чтобы оперативно информировать о новых поступлениях, мероприятиях и проектах, а также вовлекать молодых людей в обсуждение актуальных вопросов, связанных с культурным наследием.

Примером успешной популяризации культурного наследия с помощью цифровых ресурсов библиотек является создание виртуальных туров по историческим местам и музеям [7]. Молодые люди могут совершать виртуальные экскурсии, изучать архитектурные особенности зданий, рассматривать экспонаты в деталях и узнавать интересные факты из истории. Другим примером является разработка интерактивных карт, на которых отмечены объекты культурного наследия, с возможностью получения подробной информации о каждом объекте, просмотра фотографий и видеороликов.

Важным аспектом популяризации культурного наследия среди молодежи является использование мультимедийных форматов [5]. Видеолекции, подкасты, документальные фильмы и анимационные ролики, посвященные различным аспектам культурного наследия, которые размещены на сайтах библиотек и в социальных сетях, привлекая внимание молодых людей и делая процесс обучения наглядным и запоминающимся [2].

В своем исследовании С.А. Цебизова констатирует, что жители Сахалинской области получили беспрецедентную возможность осуществлять работу с цифровыми репликами печатных изданий и архивных документов, а также аудио- и видеозаписями, и прочими информационными ресурсами, территориально размещенными в городе Санкт-Петербурге [8]. Данные цифровые ресурсы представляют многовековую эволюцию российской государственности, теоретические и прикладные аспекты юриспруденции, наряду с русским языком в его статусе государственного языка Российской Федерации. Указанная возможность стала доступна благодаря развитию межрегионального библиотечного сотрудничества. В контексте заключенного соглашения о партнерстве, данная библиотека демонстрирует успешную реализацию совместных

инициатив культурно-просветительского и образовательного характера, а также корпоративных проектов. Прослеживается эффективность взаимодействия в цифровой среде для расширения доступа к информационным и культурным ценностям. В качестве показательного примера такого сотрудничества выступает интернет-проект «Память народная: к 70-летию окончания Второй мировой войны», который наглядно иллюстрирует результативность консолидации усилий библиотечных учреждений в целях сохранения и популяризации исторического наследия посредством цифровых технологий [8].

Для дальнейшего рассмотрения цифровых ресурсов, применяемых библиотеками в целях привлечения и обучения молодого поколения, обратимся к табл. 1.

Цифровые ресурсы библиотек для молодежи [6].

Таблица 1

Table 1

Digital resources of libraries for young people [6].

Название ресурса	Описание	Целевая аудитория	Особенности
FlikTop9	Онлайн-конструктор для создания интерактивных обучающих материалов.	Молодежь	Интерактивность, возможность создания собственных материалов.
«Мульти-Россия»	Цикл коротких пластилиновых мультфильмов о регионах России.	Дети и подростки	Наглядность, доступность, познавательность.
Интерактивный плакат	Инструмент визуализации с многоуровневым содержанием.	Молодежь	Интерактивность, наглядность, глубина изучения темы.
Квестодел	Сайт для создания квестов.	Дети, подростки, взрослые	Бесплатность, возможность создания собственных квестов.
Umaigra (UI)	Интернет-проект дистанционного обучения с дидактическими играми.	Дети и подростки	Интерактивность, игровая форма обучения, разнообразие тем.
Пазлы онлайн	Конструктор пазлов.	Дети и взрослые	Простота, доступность, развитие логики.
LearningApps	Онлайн-сервис для создания интерактивных упражнений.	Молодежь	Бесплатность, разнообразие форматов упражнений, проверка знаний.

Рассматривая функциональное назначение представленных цифровых ресурсов в таблице, отметим преобладание инструментов, ориентированных на интерактивное обучение и вовлечение молодежи в активный познавательный процесс. В частности, такие платформы, как FlikTop9 и LearningApps, представляют собой онлайн-конструкторы, помогающие создавать собственные интерактивные обучающие материалы и упражнения, которые способствуют развитию креативности и самостоятельности у молодежи. Интерактивный плакат, в свою очередь, предлагает инструмент визуализации информации с многоуровневым содержанием, обеспечивая наглядность и глубину изучения различных тем.

Целевая аудитория представленных цифровых ресурсов варьируется от детей и подростков до молодежи и свидетельствует о стремлении библиотек охватить большой возрастной диапазон. Ресурсы «Мульти-Россия» и Umaigra (UI) ориентированы преимущественно на детей и подростков, предлагая образовательный контент в доступной и привлекательной игровой форме. Квестодел и Пазлы онлайн привлекают молодежную целевую аудиторию, а также взрослых, тем самым подчеркивая их универсальность и потенциал для семейного использования и межпоколенческого взаимодействия.

Анализ особенностей цифровых ресурсов выявляет акцент на интерактивность как основной

фактор привлечения молодежи. Большинство представленных инструментов предлагают возможности для активного взаимодействия с контентом, создание собственных материалов, выполнение интерактивных упражнений, участие в квестах и сборке пазлов. Наглядность и доступность также являются важными характеристиками, обеспечивая легкость использования и восприятия информации. Бесплатность ряда ресурсов, таких как Квестодел и LearningApps, делает их особенно привлекательными для большего круга пользователей и образовательных учреждений с ограниченным бюджетом.

Проект «Мульти-Россия» выделяется своей познавательной направленностью и использованием наглядного формата пластилиновых мультфильмов для знакомства с регионами России, и способствует формированию патриотических чувств, и расширению знаний о стране. Umaigra (UI) акцентирует внимание на игровой форме обучения и разнообразии дидактических игр, а также повышает мотивацию к учебе и способствует лучшему усвоению материала.

Взаимосвязь между представленными цифровыми ресурсами заключается в их общей направленности на использование цифровых технологий для образовательных и развивающих целей молодежи. Различные инструменты могут дополнять

друг друга, предоставляя пользователям разнообразные возможности для обучения, творчества и развлечения. Например, созданные в FlikTop9 интерактивные материалы могут быть использованы в рамках квестов, разработанных на платформе Квестодел, или визуализированы с помощью Интерактивного плаката.

Таким образом, современные библиотеки активно используют разнообразные цифровые ресурсы для привлечения молодежи, предлагая интерактивные, наглядные и доступные инструменты для обучения, развития и досуга. Разнообразие форматов и целевых аудиторий свидетельствует о стремлении библиотек удовлетворить различные потребности и интересы молодого поколения, способствуя их интеллектуальному и культурному развитию в цифровой среде.

Представленная табл. 2 содержит результаты оценки эффективности ряда цифровых ресурсов, предназначенных для популяризации культурного наследия, на основе пяти критериев (оценка целевой аудитории, содержания, функциональности, образовательного потенциала и вовлеченности пользователей), где каждый критерий оценивался по пятибалльной шкале. На основании среднего балла проведен сравнительный анализ эффективности каждого ресурса в контексте поставленной задачи.

Оценка эффективности цифровых ресурсов для популяризации культурного наследия.

Table 2

Assessment of the effectiveness of digital resources for popularizing cultural heritage.

Название ресурса	Целевая аудитория	Содержание	Функциональность	Образовательный потенциал	Вовлеченность	Средний балл
FlikTop9	4	4	5	4	4	4,2
«Мульти-Россия»	5	5	4	5	5	4,8
Интерактивный плакат	4	5	4	4	4	4,2
Квестодел	4	4	5	4	5	4,4
Umaigra (UI)	5	4	4	5	5	4,6
Пазлы онлайн	5	3	5	3	4	4
LearningApps	4	4	5	4	4	4,2

Анализ средних баллов демонстрирует, что наиболее высокую оценку эффективности получил ресурс «Мульти-Россия» со средним баллом 4,8, и свидетельствует о его результативности в популяризации культурного наследия. Высокие оценки по всем критериям, таким как целевая аудитория (5), содержание (5), образовательный потенциал (5) и вовлеченность (5), указывают на его способность эффективно предоставлять качественный и познавательный контент, а также обеспечивать высокий уровень заинтересованности пользователе-

лей.

Ресурсы Umaigra (UI) и Квестодел также показали высокие результаты со средними баллами 4,6 и 4,4 соответственно. Umaigra (UI) получил максимальные баллы за целевую аудиторию (5), образовательный потенциал (5) и вовлеченность (5), и подчеркивает его способность привлекать и обучать целевую аудиторию посредством интерактивных игровых форматов. Квестодел, получив высший балл за функциональность (5) и вовлеченность (5), и демонстрирует свою эффективность в

создании увлекательных и интерактивных квестов, способствующих активному участию пользователей.

Ресурсы FlikTop9, Интерактивный плакат и LearningApps имеют одинаковый средний балл 4,2, который указывает на их сопоставимую эффективность в популяризации культурного наследия. FlikTop9 выделяется высокой оценкой функциональности (5), тем самым отражает удобство и многообразие инструментов для создания интерактивных обучающих материалов. Интерактивный плакат получил максимальный балл за содержание (5), подчеркивая высокое качество и информативность представленного материала. LearningApps также получил высокую оценку за функциональность (5), и свидетельствует о возможности для создания интерактивных упражнений.

Наименьший средний балл (4,0) получил ресурс «Пазлы онлайн». Несмотря на высокую оценку функциональности (5), он получил низкие баллы за содержание (3) и образовательный потенциал (3), и указывает на ограниченность предоставляемого контента с точки зрения глубины и разнообразия информации о культурном наследии, а также на его меньший образовательный эффект по сравнению с другими ресурсами.

Сравнительный анализ оценок по отдельным критериям выявил общие тенденции и специфические особенности каждого ресурса. Например, высокая оценка функциональности у большинства ресурсов свидетельствует о внимании разработчиков к удобству использования и интерактивности. В то же время, оценка содержания варьируется и отражает различия в качестве и глубине информации, представленной в каждом ресурсе.

Образовательный потенциал большинства ресурсов оценивается достаточно высоко (4 или 5 баллов) и подтверждает их способность способствовать расширению знаний о культурном наследии. Высокие оценки вовлеченности указывают на то, что представленные ресурсы способны заинтересовать и удерживать внимание пользователей и является важным фактором для эффективной популяризации.

Таким образом, представленные цифровые ресурсы обладают различной степенью эффективности в популяризации культурного наследия. Ресурсы «Мульти-Россия», Umaigra (UI) и Квестодел демонстрируют наиболее высокие показатели по большинству критериев, которые являются наиболее предпочтительными инструментами для достижения поставленной цели. Ресурс «Пазлы онлайн», несмотря на свою функциональность, требует доработки в части содержания и образовательного потенциала для повышения своей эффек-

тивности. Полученные данные могут быть использованы библиотеками для оптимизации выбора и использования цифровых ресурсов в своей работе по популяризации культурного наследия среди различных возрастных групп.

Необходимо отметить, что успешная популяризация культурного наследия с помощью цифровых ресурсов библиотек требует комплексного подхода и учета особенностей молодежной аудитории [4]. Важно создавать контент, который был бы не только информативным, но и интересным, увлекательным и соответствующим современным трендам. Необходимо использовать современные технологии и форматы, такие как виртуальная и дополненная реальность, чтобы сделать взаимодействие с культурным наследием более иммерсивным и запоминающимся.

Кроме того, библиотеки должны активно сотрудничать с образовательными учреждениями, музеями, архивами и другими культурными организациями для разработки совместных проектов и мероприятий, направленных на популяризацию культурного наследия среди молодежи. Проведение онлайн-конференций, вебинаров, мастер-классов и виртуальных круглых столов с участием ведущих экспертов в области культуры и истории может способствовать повышению интереса молодежи к культурному наследию и стимулировать их дальнейшее изучение.

Несмотря на значительный потенциал цифровых ресурсов библиотек в популяризации культурного наследия среди молодежи, существуют и определенные вызовы. Одним из таких вызовов является проблема цифрового неравенства, когда не все молодые люди имеют равный доступ к интернету и необходимым цифровым устройствам. Библиотеки должны предпринимать усилия для преодоления этого неравенства, предоставляя бесплатный доступ к своим цифровым ресурсам и организуя обучение цифровой грамотности для молодежи.

Другим вызовом является необходимость обеспечения достоверности и качества информации, представленной в цифровых ресурсах библиотек. Важно проводить тщательную проверку и верификацию контента, чтобы избежать распространения недостоверной или искаженной информации о культурном наследии. Также необходимо учитывать вопросы авторского права и лицензирования при использовании цифровых материалов, чтобы обеспечить соблюдение прав правообладателей и избежать юридических проблем.

В заключение следует отметить, что цифровые ресурсы библиотек важны в популяризации культурного наследия среди молодежи. Благодаря сво-

ей доступности, интерактивности и мультимедийности, они помогают сделать процесс изучения культурного наследия более увлекательным, интересным и эффективным. Для дальнейшего развития этого направления необходимо продолжать работу по оцифровке культурного наследия, созданию качественного и разнообразного цифрового контента, развитию цифровой инфраструктуры библиотек и налаживанию сотрудничества с другими культурными и образовательными организациями. Активное использование цифровых ресурсов библиотек поможет не только сохранить и передать культурное наследие будущим поколениям, но и способствовать формированию у молодежи чувства гражданственности, патриотизма и уважения к культурному многообразию мира.

Выводы

Проведенное исследование подтверждает значимую роль цифровых ресурсов библиотек в процессе популяризации культурного наследия среди

молодежи, предоставляя доступные, интерактивные и мультимедийные инструменты для изучения и освоения культурных ценностей. Анализ различных типов цифровых ресурсов и оценка их эффективности демонстрируют потенциал библиотек в использовании современных технологий для привлечения молодого поколения к историческому и культурному достоянию. Федеральный проект «Цифровые технологии» создает благоприятные условия для дальнейшего развития данного направления, способствуя модернизации библиотечной инфраструктуры и расширению спектра цифровых услуг. Дальнейшие исследования и практическая реализация потенциала цифровых ресурсов библиотек будут способствовать сохранению, популяризации и передаче культурного наследия будущим поколениям, формируя у молодежи чувство гражданственности и уважения к культурному многообразию.

Список источников

1. Демина Е.В. Популяризация материального и нематериального культурного наследия России среди молодежи // Стратегии развития социальных общностей, институтов и территорий: материалы II Международн. науч.-практ. конф. Екатеринбург, 18-20 апреля 2016 г.: в 2-х т. Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2016. Т. 2. С. 340 – 344.
2. Миронова Л.О., Тараненко Л.Г. Краеведческие мультимедийные продукты Центральных библиотек как форма популяризации культурного наследия региона // Культура: теория и практика. 2020. № 4 (37). С. 24 – 27.
3. Пилко И.С., Роот Е.В. Виртуальное пространство библиотеки в эпоху Web 2. 0 // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. 2015. № 33-2. С. 77 – 84.
4. Роль и возможности библиотек в цифровом пространстве: методическое пособие / Министерство культуры Краснодарского края; Государственное бюджетное учреждение культуры Краснодарского края "Краснодарская краевая универсальная научная библиотека им. А.С. Пушкина", научно-методический отдел; составитель Н.Г. Гребещенко. Краснодар, 2021. 67 с.
5. Савкина С.В. Мультимедийные викторины как информационный продукт библиотеки // Труды ГПНТБ СО РАН. 2017. № 12-1. С. 443 – 453.
6. Фесан З.И. PRO краеведение и патриотизм в цифровом пространстве (потенциал цифровых технологий в решении задач патриотического воспитания детей и молодежи) // Краеведческий аспект в работе с молодежью: роль библиотеки: сборник материалов зонального семинара для муниципальных библиотек северо-восточной зоны Челябинской области, Челябинск, 16 мая 2023 г. / сост. Т.Г. Плотникова. Челябинск: Государственное казенное учреждение культуры «Челябинская областная библиотека для молодежи». 2023. С. 43 – 50.
7. Хлопина Л.Г. Популяризация культурного наследия в молодежной среде // NovaInfo.Ru. 2018. Т. 1. № 86. С. 207 – 210.
8. Цебизова С.А. «Память народная» в цифровом формате: интернет-проект, посвященный 70-летию окончания Второй мировой войны // Роль библиотек в сохранении и популяризации культурного наследия региона: материалы межрегиональной науч.-практ. конф. 22-23 мая 2017 года / М-во культуры и архивного дела Сахалин. обл., Сахалин. обл. универс. науч. б-ка; ред.-сост.: Д.А. Ускова, М.Г. Рязанова. ЮжноСахалинск. 2017. С. 13 – 15.

References

1. Demina E.V. Popularization of the tangible and intangible cultural heritage of Russia among young people. Strategies for the development of social communities, institutions and territories: Proc. II International scientific-practical conf. Ekaterinburg, April 18-20, 2016: in 2 volumes. Ekaterinburg: Publishing house of the Ural. University, 2016. Vol. 2. P. 340 – 344.
2. Mironova L.O., Taranenko L.G. Local history multimedia products of the Central Libraries as a form of popularization of the cultural heritage of the region. Culture: theory and practice. 2020. No. 4 (37). P. 24 – 27.
3. Pilko I.S., Root E.V. Virtual space of the library in the era of Web 2.0. Bulletin of the Kemerovo State University of Culture and Arts. 2015. No. 33-2. P. 77 – 84.
4. The role and capabilities of libraries in the digital space: a methodological guide. Ministry of Culture of the Krasnodar Territory; State Budgetary Institution of Culture of the Krasnodar Territory "Krasnodar Regional Universal Scientific Library named after A.S. Pushkin", scientific and methodological department; compiled by N.G. Grebeshchenko. Krasnodar, 2021. 67 p.
5. Savkina S.V. Multimedia quizzes as an information product of the library. Proceedings of the State Public Scientific and Technical Library of the Siberian Branch of the Russian Academy of Sciences. 2017. No. 12-1. P. 443 – 453.
6. Fesan Z.I. PRO local history and patriotism in the digital space (the potential of digital technologies in solving the problems of patriotic education of children and youth). Local history aspect in working with youth: the role of the library: a collection of materials from the zonal seminar for municipal libraries of the north-eastern zone of the Chelyabinsk region, Chelyabinsk, May 16, 2023. compiled by T.G. Plotnikova. Chelyabinsk: State Budgetary Cultural Institution "Chelyabinsk Regional Library for Youth". 2023. P. 43 – 50.
7. Khlopina L.G. Popularization of cultural heritage among young people. NovaInfo.Ru. 2018. Vol. 1. No. 86. P. 207 – 210.
8. Tsebizova S.A. "People's Memory" in Digital Format: An Internet Project Dedicated to the 70th Anniversary of the End of World War II. The Role of Libraries in Preserving and Popularizing the Cultural Heritage of the Region: Proceedings of the Interregional Scientific and Practical Conf. May 22-23, 2017. Sakhalin Region Ministry of Culture and Archival Affairs, Sakhalin Region University Scientific Library; ed. and compiled by: D.A. Uskova, M.G. Ryazanova. Yuzhno-Sakhalinsk. 2017. P. 13 – 15.

Информация об авторах

Пойда А.С., Краснодарский государственный институт культуры, г. Краснодар, ул. 40-летия Победы, 33, volnabib2.0@yandex.ru

Уржумова О.М., заведующая кафедрой информационно-библиотечной деятельности и документоведения Краснодарский государственный институт культуры, г. Краснодар, ул. 40-летия Победы, 33, urzhumova_om@mail.ru

© Пойда А.С., Уржумова О.М., 2025