

**ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
НАВЧАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ МЕНЕДЖМЕНТУ
ТА ПІДПРИЄМНИЦТВА
КАФЕДРА ДОКУМЕНТОЗНАВСТВА ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ
ДІЯЛЬНОСТІ**

КВАЛІФІКАЦІЙНА БАКАЛАВРСЬКА РОБОТА

на тему: « **МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В РОБОТІ БІБЛІОТЕК** »

на здобуття освітнього ступеня бакалавра
зі спеціальності 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа
освітньо-професійної програми Інформаційна аналітика та зв'язки з
громадськістю

*Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на
відповідне джерело*

Тетяна КРАСЬОХІНА

Виконала: Тетяна КРАСЬОХІНА
здобувачка вищої
освіти
гр. АЗД-41

Керівник: Леся КОВАЛЬСЬКА

доктор історичних
наук, професор

Рецензент: Ірина
П'ЯТНИЦЬКОВА

кандидат історичних
наук, доцент

Київ 2025

**ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
Навчально-науковий інститут менеджменту та підприємництва**

Кафедра документознавства та інформаційної діяльності
Ступінь вищої освіти бакалавр
Спеціальність 029 Інформаційна, бібліотечна та архівна справа
Освітньо-професійна програма Інформаційна аналітика та зв'язки з громадськістю

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри
документознавства та інформаційної
діяльності

_____ Тетяна СИДОРЕНКО
« ____ » _____ 2025 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ
Красьохіної Тетяни Олександрівни**

1. Тема кваліфікаційної роботи «Мультимедійні технології в роботі бібліотек», керівник кваліфікаційної роботи проф., д.і.н. Ковальська Леся Андріївна професор кафедри документознавства та інформаційної діяльності, затверджені наказом Державного університету інформаційно-комунікаційних технологій від «24» лютого 2025 р. № 56.
2. Строк подання кваліфікаційної роботи «16» травня 2025 р.
3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи:

Мета роботи – дослідити особливості функціонування мультимедійних технологій в українських бібліотеках та встановити тенденції впровадження новітніх засобів задля розширення можливостей інформаційно-комунікаційної діяльності і ефективності обслуговування користувачів.

Об'єктом дослідження є організація бібліотечної діяльності.

Предметом дослідження – є використання мультимедійних технологій у бібліотечній діяльності.
4. Перелік питань, які потрібно розробити:
 1. Поняття мультимедійні технології в контексті діяльності бібліотеки
 2. Використання мультимедійні технології у бібліотечній діяльності
 3. Тенденції впровадження технологій мультимедіа в бібліотечну справу
5. Перелік ілюстративного матеріалу: презентація, 16 рисунків.
6. Дата видачі завдання «26» вересня 2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітки
1	Визначення тематики, вибір наукового керівника, уточнення теми	18.09.2024	
2	Розроблення та складання плану кваліфікаційної бакалаврської роботи	26.09.2024	
3	Підготовка 1 розділу	07.01.2025	
4	Підготовка 2 розділу	22.04.2025	
5	Підготовка 3 розділу	01.05.2025	
6	Висновки	09.04.2025	
7	Підготовка остаточного варіанта роботи	12.05.2025	
8	Написання відгуку науковим керівником	14.05.2025	
9	Оформлення й представлення роботи на кафедрі та перевірка на плагіат	16.05.2025	
10	Підготовка доповіді, презентації та ілюстративного матеріалу, рецензія	20.05.2025	
11	Попередній захист роботи	26.05.2025	
12	Основний захист кваліфікаційної бакалаврської роботи	18.06.2025	

Здобувачка вищої освіти

Тетяна КРАСЬОХІНА

Керівник

кваліфікаційної роботи

Леся КОВАЛЬСЬКА

РЕФЕРАТ

Текстова частина кваліфікаційної роботи на здобуття освітнього ступеня бакалавра: 59 стор., 16 рис., 45 джерел.

Мета роботи – дослідити особливості функціонування мультимедійних технологій в українських бібліотеках та встановити тенденції впровадження новітніх засобів задля розширення можливостей інформаційно-комунікаційної діяльності і ефективності обслуговування користувачів.

Об’єктом дослідження є організація бібліотечної діяльності.

Предметом дослідження – використання мультимедійних технологій у бібліотечній діяльності.

Короткий зміст роботи: розглянуто такі поняття як “мультимедіа” та “мультимедійні технології”, визначено їх роль й описано особливості функціонування в контексті діяльності бібліотеки; простежено основні вимоги до впровадження інформаційних технологій в бібліотечну діяльність, а також, виокремлені ефективні поради, що допоможуть реалізовувати мультимедіа в бібліотеках; окреслено технічні та кадрові виклики, що супроводжують впровадження новітніх технологій, розглянуто перспективи розвитку та інноваційні підходи до підвищення ефективності бібліотечного обслуговування. Окрему увагу приділено порівнянню типів технологій, що використовуються при веденні соціальних мереж різними бібліотеками. Виокремлено типи мультимедіа, що супроводжують створення буктрейлерів та віртуальних виставок. Можливості вирішення технічних та кадрових викликів розкрито через перелік інноваційних підходів.

Ключові слова: мультимедійні технології, мультимедіа, буктрейлер, сучасна бібліотека, інформаційно-комунікаційна діяльність.

ЗМІСТ

ВСТУП	6
РОЗДІЛ 1 ПОНЯТТЯ МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В КОНТЕКСТІ ДІЯЛЬНОСТІ БІБЛІОТЕКИ.....	9
1.1 Поняття мультимедіа та особливості їх функціонування.....	9
1.2 Види мультимедійних технологій, що використовуються у бібліотечній діяльності	12
1.3. Роль інформаційних технологій у трансформації бібліотечної справи	18
РОЗДІЛ 2 ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У БІБЛІОТЕЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ	22
2.1 Особливості та вимоги до впровадження мультимедіа в бібліотечну діяльність	22
2.2 Роль буктрейлерів, віртуальних виставок та інших мультимедійних засобів	26
2.3 Ефективні кейси впровадження мультимедіа в бібліотеках України	31
РОЗДІЛ 3 ТЕНДЕНЦІЇ ВПРОВАДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ МУЛЬТИМЕДІА У БІБЛІОТЕЧНУ СПРАВУ.....	41
3.1 Технічні та кадрові виклики в умовах віртуалізації діяльності бібліотек .	41
3.2 Перспективи розвитку мультимедійної бібліотеки.....	45
3.3 Інноваційні підходи до підвищення ефективності бібліотечного обслуговування.....	48
ВИСНОВКИ.....	54
ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ	56
ДОДАТКИ.....	61

ВСТУП

Бібліотека зараз є не тільки місцем де можна знайти і прочитати книгу. Бібліотечні установи модернізуються, впроваджують у свою роботу мультимедійні технології. На сьогоднішній день, кожна бібліотека має свою сторінку у соціальних мережах, активне їх наповнення дописами є повсякденною роботою бібліотекаря так само, як і видача книжок користувачам. Попри це, «храми знань» залишаються важливими культурними осередками, які майстерно зберігають давні традиції і сміливо запроваджують нові.

Бібліотеки виконують не тільки інформаційну роль, але й, певною мірою, призначені для соціалізації, просвітницької діяльності, психологічної підтримки та естетичного розвитку. Тому важливо дослідити та зрозуміти специфіку впровадження та роботи мультимедійних технологій, що грають важливу роль у передаванні повідомлень користувачам, підтримують функціонування всіх вищеназваних позицій. Варто розуміти яким чином можна використати новітні засоби комунікації та розповсюдження інформації для того, щоб вони покращували роботу бібліотеки, а також вписувалися у вже сформовану систему.

Актуальність теми зумовлена глобальними змінами в інформаційному просторі, цифровізацією суспільства та потребою бібліотек адаптуватися до нових умов. У сучасному світі бібліотека вже не може залишатися лише сховищем друкованих книг- вона має функціонувати як інтерактивна установа, здатна ефективно конкурувати за увагу користувача з цифровими медіа, соціальними мережами та комерційними інформаційними платформами.

Мета роботи – дослідити особливості функціонування мультимедійних технологій в українських бібліотеках та встановити тенденції впровадження новітніх засобів задля розширення можливостей інформаційно-комунікаційної діяльності і ефективності обслуговування користувачів.

Завдання роботи відповідають меті і представлено у такій послідовності:

- дослідити зміст поняття “мультимедійні технології”, розкрити видову специфіку мультимедіа та продемонструвати їх роль в українських бібліотеках;

- простежити особливості впровадження та використання мультимедійних технологій в бібліотечній діяльності, виокремити рекомендації з налагодження ефективної роботи з мультимедіа;

- визначити тенденції розвитку та напрями впровадження новітніх засобів у реаліях сучасних бібліотек.

Об’єктом дослідження є організація бібліотечної діяльності.

Предметом дослідження є використання мультимедійних технологій у бібліотечній діяльності.

Методи дослідження: у роботі застосовувались такі методи як: абстрагування- для узагальнення суті понять “мультимедійні технології” та “мультимедіа”; метод аналізу використано при дослідженні віртуальної виставки та буктрейлера; метод формалізації відображений у створенні таблиць; метод порівняння для зіставлення показників двох різних бібліотек, що наведені у таблицях; метод спостереження застосовано для виявлення актуальних тенденцій та викликів.

Наукова новизна дипломної роботи полягає в проведеному аналізі процесів впровадження мультимедійних технологій у бібліотечну практику, з урахуванням сучасних цифрових трендів та українських реалій. У роботі запропоновано класифікацію мультимедійних інструментів, визначено їхню роль у трансформації функцій бібліотек, розкрито механізми інтеграції нових форматів (відео, подкасти, віртуальні виставки, буктрейлери, онлайн-заходи) у щоденну роботу.

Практична значущість роботи полягає в тому, що її результати було розглянуто і прийнято до уваги в роботі КЗ «Публічна бібліотека Вишгородської міської ради». У роботі подано конкретні рекомендації щодо створення мультимедійного контенту, технічного оснащення мультимедійних просторів, підготовки персоналу та організації партнерства з громадами й освітніми установами. Напрацьовані підходи можуть бути впроваджені в практику як міських, так і сільських бібліотек, особливо в умовах обмеженого фінансування,

оскільки частина мультимедійних рішень базується на безкоштовних платформах.

Таким чином, дипломна робота має як наукове значення, доповнюючи сучасну бібліотекознавчу думку, так і практичну користь для фахівців, які впроваджують цифрові технології у щоденну бібліотечну діяльність.

Структура кваліфікаційної роботи включає вступ, три основні розділи, висновки, перелік посилань і додатки. Загальний обсяг роботи становить 71 сторінку, 2 таблиці, додатки.

РОЗДІЛ 1

ПОНЯТТЯ МУЛЬТИМЕДІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В КОНТЕКСТІ ДІЯЛЬНОСТІ БІБЛІОТЕКИ

1.1 Поняття мультимедіа та особливості їх функціонування

У сучасному інформаційному суспільстві мультимедійні технології відіграють важливу роль у збереженні, поширенні та візуалізації знань. Їх активне використання у сфері культури, освіти та бібліотечної справи стало логічною відповіддю на потреби цифрової епохи.

Поняття "мультимедіа" охоплює не лише технології, що поєднують текст, відео, анімацію, звук і зображення, а й принципи інтерактивності та користувацької залученості. Для бібліотек це означає нові можливості для комунікації з користувачами, презентації фондів, організації заходів та реалізації освітніх програм. Розуміння сутності мультимедіа та механізмів їх функціонування є необхідним кроком до ефективної цифрової трансформації бібліотечних установ.

Перш ніж розглядати особливості функціонування мультимедійних технологій варто з'ясувати значення двох пов'язаних, але не тотожних понять. А саме, охарактеризувати що таке «мультимедіа» та визначити поняття «мультимедійні технології».

Термін «*multimedia*» походить з латинської мови від двох коренів «*multi*»- багато і «*media*»- засіб. Дослівно перекласти можна як «багато засобів». Мова йде про комбінацію та поєднання різноманітних способів передачі інформації (текст, зображення, відео, звук, анімація) за допомогою технічного обладнання [35].

Ознайомившись з працею Лабудько Степана: «Інтерактивні дошки: методичні прийоми використання у навчально-виховному процесі», де автор розкриває сутність поняття «мультимедіа» і визначає його як *інформаційну технологію, що забезпечує інтеграцію тексту, звуку, відео, графіки та анімації*

в межах однієї комп'ютерної програмно-апаратної системи [22], можна доповнити цю дефініцію, охарактеризувавши наступним чином:

Мультимедіа - це технологія, що дозволяє передавати сукупність комбінованих інформаційних послань, які сприймаються отримувачем через слухові та зорові рецептори (текст, відео, звук, фото, тощо). Подання інформації здійснюється за допомогою сучасних комп'ютерних засобів (телефон, ноутбук, проектор та ін.).

Скориставшись наробком Сорокіни Наталії «Інноваційний потенціал мультимедійних навчальних презентацій з іноземної мови», поняття «мультимедійні технології» своїми словами можна охарактеризувати так: *Мультимедійні технології* - це сукупність технічних засобів за допомогою яких можна передавати інформацію (візуальну, аудіальну, текстову) або в офлайн форматі (наприклад, показуючи презентацію групі людей в аудиторії), або у дистанційному режимі (безпосередньо знаходячись на відстані від отримувача інформації, комунікуючи з реципієнтом в незалежності від простору) [37].

Мультимедіа можна розділити за *видом середовища* [9]. Якщо інформаційні повідомлення рухаються тільки в одному напрямку, не включаючи зворотного зв'язку, то таке середовище буде називатися *лінійним*. Якщо ж подання інформації є інтерактивним, таким де є можливість взаємодії, то це буде *нелінійне* середовище.

Телевізійні програми, фільми, серіали, відеоуроки в записі, аудіокниги, телевізійні реклами- все це є прикладами лінійного середовища мультимедіа. Цей тип контенту характеризується тим, що користувач не має контролю над послідовністю подачі матеріалу, інформація подається у фіксованому порядку, від початку до кінця. Для бібліотечних установи такий вид подачі інформації є виключенням, адже велику роль відіграє суспільна включенність у мультимедійні процеси.

Нелінійному мультимедійному середовищу притамана інтерактивність. Воно характеризується можливістю взаємодії людини з наявною інформацією. Наприклад, автор на презентації нової книги використовує презентаційні слайди,

щоб детальніше розповісти про історію її написання, поговорити про підняті ним теми, розповісти про проблематику твору. Слухачі в цьому випадку мають можливість поставити уточнюючі питання, звернутися з проханням повернутися до попереднього слайду.

Приклади інтерактивних мультимедіа:

- комп'ютерні ігри (користувач впливає на розвиток сюжету, від нього залежить послідовність подій);
- онлайн-голосування (відсоткові результати залежать від вибраного варіанту всіх проголосуваних учасників);
- віртуальні музеї, 3D-екскурсії або інтерактивні карти («турист» вирішує в яку сторону попрямувати, біля яких експонатів зупинитися).

Функціонування мультимедіа базується на цифровій платформі, що дозволяє обробляти та передавати дані у різних форматах одночасно. У практичному застосуванні це означає використання інтерактивних презентацій, відеоінструкцій, віртуальних турів, цифрових виставок тощо. Особливо важливою рисою мультимедіа є можливість швидкої адаптації контенту до потреб користувачів - як у форматі, так і в змісті.

Мультимедіа функціонують завдяки мультимедійним засобам- апаратному (комп'ютери, проектори, сенсорні екрани тощо) та програмному забезпеченню (презентаційні платформи, медіаплеєри, редактори, віртуальні середовища), що забезпечують створення, зберігання, обробку та демонстрацію складових мультимедійного контенту. Важливою умовою є наявність швидкого доступу до інтернету, хмарних сервісів і баз даних, що забезпечують інтерактивність та оновлення інформації в режимі реального часу.

У бібліотечній практиці мультимедіа дозволяють створювати дописи, віртуальні виставки, опитування, буктрейлери, відеоекскурсії, онлайн-лекції, подкасти та інші формати, що значно розширюють інформаційні, освітні та культурні функції бібліотеки. Такий підхід не лише підвищує ефективність комунікації з користувачами, а й робить бібліотеку привабливою для молодого покоління.

Мультимедіа широко застосовуються в освітній, культурній, комунікаційній сферах, зокрема в бібліотечній справі. Вони дозволяють модернізувати підходи до обслуговування, залучати нову аудиторію та презентувати інформацію у більш привабливий і доступний спосіб. Мультимедійні технології роблять бібліотечне середовище більш динамічним, відкритим до інновацій та здатним до саморозвитку.

1.2 Види мультимедійних технологій, що використовуються у бібліотечній діяльності

Мультимедійні технології використовуються в бібліотечній діяльності для того, щоб зробити інформацію більш доступною, візуально привабливою та інтерактивною. У добу цифрових комунікацій користувач очікує швидкого доступу до знань, а мультимедіа відповідає цим очікуванням. Завдяки поєднанню тексту, зображення, звуку й відео, бібліотеки можуть ефективніше презентувати свої фонди, освітні програми, заходи й цифрові ресурси.

Також, мультимедійні засоби значно підвищують зацікавленість різних вікових категорій користувачів- від дітей до літніх людей. Наприклад, буктрейлери, відео презентації чи віртуальні виставки перетворюють процес ознайомлення з книгами на захоплюючу подорож. Це особливо важливо для залучення молоді, яка звикла до візуального контенту й коротких форм подачі інформації [12].

Крім того, мультимедіа є необхідним інструментом інклюзивності. Завдяки аудіоформатам, субтитрам, інтерактивним елементам та адаптивним платформам, бібліотека стає відкритою для людей з порушеннями зору, слуху чи обмеженими можливостями пересування. Це відповідає сучасним принципам рівного доступу до культурних і освітніх благ.

Використання мультимедійних технологій у бібліотечній сфері- це не просто модна тенденція, а необхідна умова розвитку бібліотеки як інформаційного, культурного та соціального центру, що відповідає викликам часу та очікуванням громади.

У бібліотеках мультимедійні технології стали важливим засобом для підвищення якості обслуговування, просування ресурсів і залучення нової аудиторії. Сучасні бібліотеки активно застосовують такі види мультимедійних технологій:

- *Презентаційні технології.* Створення слайд-презентацій у PowerPoint, Prezi, Canva або Google Slides для лекцій, оглядів книг, літературних вечорів та культурних заходів.

- *Буктрейлери.* Короткі відеоролики, що рекламують книгу в стилі трейлера. Це один з найефективніших способів привернути увагу до нових видань, особливо серед молоді [РОЖИЛО, Марія. Оригінальні підходи до популяризації книги: взаємодія автора, редактора, видавця, літературного менеджера. *Вчені записки ТНУ імені ВІ Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*, 2021, 32.71: 6.].

- *Віртуальні виставки.* Це симбіоз традиційних книжкових експозицій та можливостей сучасних інформаційних технологій, переглянувши які користувачі можуть ознайомитись із тематичними добірками літератури. Такі виставки можуть бути інтерактивними, з анотаціями, відео та посиланнями [10].

- *Відео та аудіоконтент.* Інтерв'ю з письменниками, читання вголос, подкасти, онлайн-заняття та літературні вікторини. Бібліотеки публікують такі матеріали на YouTube, Facebook або власних сайтах.

- *Інтерактивні дошки та сенсорні екрани-* використовуються для навігації у приміщенні, самостійного пошуку інформації або участі в інтерактивних іграх та освітніх заходах.

- *Соціальні мережі як мультимедійна платформа.* Інструменти для поширення фото, відео, опитувань, онлайн-трансляцій, афіш та оголошень про заходи.

- *VR (віртуальна реальність).* Новітній напрям, який дає можливість створювати віртуальні екскурсії бібліотекою, переглядати 3D-об'єкти або "подорожувати" сторінками історії.

Якщо говорити про типи мультимедіа, то можна сказати, що загалом бібліотеки опанували всі типи- фото, текст, звук, відео, анімація. Слід зазначити, що кожна окрема бібліотека має свою специфіку їхнього використання - залежно від профілю, цільової аудиторії, матеріально-технічного забезпечення та кадрового потенціалу.

В Україні, станом на 2021 рік, налічувалося близько 40 000 бібліотечних установ [45]. Звісно, що через регулярні обстріли та окупацію південно-східних територій, вищезазначені дані не є актуальними станом на 2025 рік. Однак незважаючи на те, що кількість реально функціонуючих бібліотек знизилась, їх чисельність все одно вимірюється в тисячах [18]. Тому майже неможливо дати універсальну характеристику використовуваних мультимедійних засобів, що була б актуальна для кожної бібліотечної установи. Деякі заклади роблять акцент на віртуальних виставках і буктрейлерах, а інші спираються на традиційні книжкові виставки, роблячи фотозвіт події, що проходила в бібліотеці. Зазвичай, на практиці обидва варіанти поєднуються, до допомагає урізноманітнювати контент.

Переглянувши таблицю 1.1 можна побачити, що КЗ «Публічна бібліотека Вишгородської міської ради» у березні 2025 року у дописах на сторінці у фейсбуці використовувала тільки такі мультимедійні засоби як- текст і зображення. «Бібліотека на Межигірській» застосовувала відео й аудіо, але текстові підписи й фото-матеріали кількісно переважали.

Таблиця 1.1.

Мультимедіа, використані у мережі «фейсбук» (березень 2025 р.)

Тип мультимедійної технології	Назва бібліотеки	
	Бібліотека на Межигірській	КЗ «Публічна бібліотека Вишгородської міської ради»
Зображення	15	39
Текст	18	39
Відео	4	-
Аудіо	4	-
Анімація	-	-

Проаналізувавши дані, що наведені у таблиці 1.1 можна побачити, що мультимедійні технології активно використовуються бібліотечними працівниками для ведення соціальних мереж. Найчастіше- це фотографія та підпис до неї у вигляді одного або частіше кількох речень. Фото та текст мають доповнювати одне одного, бути пов'язаними між собою. Ці засоби переважно використовують для того, щоб розповісти про тематичні книжкові виставки, оголосити про подію, котра має відбутися найближчим часом або про ту, яка вже завершилася- тоді роблять допис-звіт.

Також, варто звернути увагу на те, що фотографії можуть бути зроблені або на прилади для фіксації зображень (камера телефону, фотокамера), або бути створені за допомогою штучного інтелекту (ШІ), або спеціальних програм-редакторів (Canva, Microsoft Paint і т.д). Іноді самотійно зроблені фото редагують: створюють колаж, прикріплюють стікери та текст, покращують зображення за допомогою фільтрів.

Наступна мультимедійна технологія, що використовується- це *відео*. Відеозаписи можуть виконувати досить багато функцій. Їх можна додавати до буктрейлерів, віртуальних виставок, віртуальних екскурсій і т.д. Найчастіше відео технологія застосовується разом зі звуком (*аудіо технологія*). Це може бути або оригінальний, або окремо записаний звук, також, разом з ним або окремо, можна накласти мелодію або пісню, що підходить до відеоряду. Крім того, є варіант записати окреме відео-читання, що допоможе популяризувати літературу через красиве читання творів, або їх уривків. Це хороший інструмент для урізноманітнення дописів на сторінці, самовираження бібліотекарів, або користувачів які зголосяться взяти участь у подібному відеоролику.

Переглянувши таблицю 1.1 бачимо, що «Бібліотека на Межигірській» за період з 1 по 31 березня на сторінці у мережі «фейсбук» 4 рази використала відео технологію. Було викладено 2 буктрейлери, 1 віртуальна виставка та 1 вірш прочитаний ШІ.

Крім вищезазначеного, відео та аудіо часто можна зустріти як запис культурної події, що відбулася у дистанційному або змішаному форматі (найчастіше- платформа Zoom).

Мультимедійні технології включають *анімацію*. Даний вид мультимедіа майже не зустрічається в роботі бібліотечних установ, адже створення анімованих роликів- складна задача. Щоб навчитися це робити необхідно пройти досить непросте та довготривале навчання. До того ж, для створення таких роликів потрібні спеціальні програми та комп'ютери, що змогли б їх підтримувати [44].

Повністю анімовані ролики- рідкість для бібліотек. Але часто можна зустріти анімовані фрагменти. Наприклад, в програмі «Canva» є досить багато анімованих стікерів, що використовуються працівниками під час створення мультимедійних презентацій.

Кожна окрема бібліотека буде мати свою специфіку використання мультимедійних технологій, в залежності від наявного технічного обладнання, кваліфікації працівників та можливості або неможливості її підвищити, а також від вимог та задач поставлених керівництвом.

Поява нових технологій впливає на культурні процеси та суспільні явища. Бібліотека має використовувати нові технології для більш ефективної роботи. при цьому зберегти вже відпрацьовані схеми та етапи роботи, які досі залишаються актуальними і затребуваними серед користувачів. Перш за все, мова йде про зберігання, комплектування та оновлення фонду, а також популяризацію читання.

Книги й інші друковані видання, як і раніше, залишаються важливими складовими. Це легко довести зайшовши на активну сторінку в соціальних мережах будь-якої бібліотеки.

Проаналізуємо сторінку у фейсбуці «Бібліотека на Межигірській» [5]. Переглянувши таблицю 1.2, можна побачити, що за березень 2025 року було викладено 19 дописів. 7 з них, безпосередньо пов'язані з книгами: 4 книжкові й одна віртуальна виставки, 2 буктрейлери.

Домінування дописів на літературну тематику переважає і на сторінці КЗ «Публічна бібліотека Вишгородської міської ради». За березень було викладено 16 постів, що містять на фото книги. Це книжкові виставки, фотозвіт і характеристика подарованих бібліотеці книг, або ж допис, що певним чином популяризує книги. Наприклад, інформаційний матеріал про те, що в бібліотеці є полиця з книгами мовою оригіналів, яка користується попитом (прикріпленні зображення з відвідувачами, які переглядають іноземну літературу).

На сторінці бібліотеки на Межигірській за проаналізований місяць було викладено 19 дописів. А у фейсбуці КЗ «Публічна бібліотека Вишгородської міської ради» створено 37.

Таблиця 1.2.

Види дописів, що були викладені за період з 1 по 31 березня 2025 року на сторінках у мережі «фейсбук»

Вид допису	Назва бібліотеки	
	Бібліотека на Межигірській	КЗ «Публічна бібліотека Вишгородської міської ради»
Книжкова виставка	4	16
Віртуальна виставка	1	-
Буктрейлер	2	-
Оголошення про подія, що відбудеться	5	7
Звіт про подію, що відбулася	4	7
Інші	3	8
Всього дописів	19	37

Показники КЗ «Публічна бібліотека Вишгородської міської ради» свідчать, що мультимедіа використовувались майже кожного дня, деякі дні по декілька дописів (місяць березень 2025 року налічував 31 день, а викладено за цей період 37 постів). Можна зробити висновок, що робота з мультимедіа є невід’ємним повсякденним завданням даної бібліотеки.

Бібліотека на Межигірській на сторінці за березень має 19 дописів. Від КЗ «Публічна бібліотека Вишгородської міської ради» відрізняється наявністю

буктрейлерів та віртуальної виставки. Що свідчить про те, що кожна бібліотечна установа має свою специфіку використання новітніх технологій.

1.3. Роль інформаційних технологій у трансформації бібліотечної справи

Глобальне розповсюдження інформаційних технологій впливає на всі сфери життя людей. Бібліотеки, як культурні установи, неодмінно пов'язані з суспільними процесами, тому зміни в соціумі відображаються на їх діяльності та функціонуванні.

З появою великої кількості цифрових носіїв, постало питання неможливості зберігання інформації тільки у друкованому форматі [24]. Традиційних бібліотечних інструментів стало замало для того, щоб відповідати актуальним вимогам і вирішувати виклики сучасності. Тому, введення інновацій та їх збалансований симбіоз із минулими порядками є логічним і правильним шляхом для того, щоб бібліотека залишалася актуальною установою на культурному, інформаційному та суспільному рівнях.

Перехід до інформаційного суспільства, все більші масштаби діджиталізації (переклад інформації в цифрову форму) стали поштовхом для змін [39]. Інформаційні технології (ІТ) вплинули на зручність та швидкість доступу до різноманітних джерел. Прикладом революційних змін в процесах роботи бібліотек, поштовхом для яких вони стали є впровадження роботи з бібліотечними електронними каталогами.

Бібліотечний електронний каталог (БЕК)- систематизоване зібрання даних про наявні інформаційні ресурси. Від звичайного каталогу БЕК відрізняється тим, що його використання не обмежене певною бібліотечною установою, доступ здійснюється через інтернет, що забезпечує вільний доступ незалежно від простору та часу.

Перехід від традиційного карткового каталогу до електронного дозволив значно розширити функціональні можливості бібліотек: користувачі можуть шукати книги, статті, періодичні видання, переглядати їхній опис, перевіряти

наявність у фонді та бронювати документи онлайн. БЕК також полегшує роботу бібліотекаря, автоматизуючи облік, обробку та поширення інформації.

Крім того, електронні каталоги сприяють інтеграції бібліотек у єдині інформаційні системи (наприклад, АБІС), що відкриває нові можливості для міжбібліотечної співпраці та обміну ресурсами. У добу цифрової трансформації саме електронний каталог стає центральним елементом сучасної бібліотеки, орієнтованої на потреби користувача.

Інформаційні технології дають змогу автоматизувати внутрішні процеси (облік, каталогізацію, статистику), забезпечити віддалений доступ до електронних ресурсів, створювати віртуальні виставки, цифрові архіви, інтерактивні сервіси.

Завдяки ІТ бібліотеки розширюють можливості користувачів- забезпечують доступ до баз даних, електронних книг, мультимедійних матеріалів, дистанційного навчання та цифрових платформ. Вони також відіграють соціально-комунікаційну роль, активно використовуючи соціальні мережі, веб-сайти, відеосервіси для популяризації читання та культурної спадщини.

ІТ стали основою цифрової трансформації бібліотек, сприяючи їхній відкритості, гнучкості та інноваційності, а також забезпечуючи можливість створення інтерактивних сервісів, віддаленого доступу до інформаційних ресурсів, персоналізованого обслуговування та активної взаємодії з користувачами в онлайн-просторі. Завдяки ІТ-технологіям бібліотеки інтегруються в цифрову екосистему громади, стають конкурентоспроможними у сфері культури та освіти й адаптуються до нових потреб суспільства.

Сучасні виклики для бібліотечних установ, що вирішуються за допомогою інформаційних технологій, охоплюють низку критичних аспектів, пов'язаних із цифровізацією, потребами нових поколінь користувачів і адаптацією до глобальних змін:

1. *Зниження відвідуваності та інтересу до традиційних послуг*- ІТ дозволяють створювати віртуальні читальні зали, онлайн-каталоги, інтерактивні заходи, що залучають широку аудиторію, включно з молоддю.

2. *Обмежений доступ до інформації в умовах віддаленого навчання чи карантину*- електронні бібліотеки, хмарні сховища, цифрові ресурси забезпечують доступ до літератури незалежно від графіку роботи або непередбачених перешкод (повітряних тривог, санітарних днів).

3. *Необхідність збереження та оцифрування культурної спадщини*- сканування архівів, створення електронних копій рідкісних видань і публічний доступ до них через онлайн-платформи.

4. *Потреба у швидкій комунікації з користувачем*- використання чат-ботів, соціальних мереж, email-розсилок та веб-форм спрощує зворотний зв'язок і довідкове обслуговування.

5. *Низький рівень цифрової грамотності окремих груп населення*- бібліотеки, як освітні майданчики, використовують ІТ для проведення тренінгів, вебінарів, майстер-класів.

6. *Проблеми збереження фондів і ресурсів* - автоматизовані системи обліку та моніторингу забезпечують ефективне керування бібліотечним майном і захист інформації.

7. *Потреба в персоналізації послуг* - ІТ-системи аналізують запити користувачів, пропонуючи релевантні ресурси та рекомендації, як у сучасних цифрових медіа.

Інформаційні технології стали ключовим чинником трансформації сучасної бібліотеки, відкриваючи нові можливості для взаємодії з користувачами, збереження культурної спадщини, розширення доступу до знань та підвищення ефективності внутрішніх процесів. Завдяки впровадженню ІТ, бібліотеки успішно відповідають на виклики часу- зменшення кількості читачів, потреба в цифровій грамотності, дистанційне обслуговування- та перетворюються на інноваційні, відкриті та багатофункціональні центри культури, освіти й комунікації. Така трансформація не лише зберігає актуальність бібліотек, а й надає їм нової сили в інформаційному суспільстві.

Використання ІТ-рішень сприяє модернізації бібліотечних процесів, розширенню спектру послуг, підвищенню доступності ресурсів, а також

формуванню нових форм взаємодії з користувачами в цифровому середовищі. Інформаційні технології перетворюють бібліотеку на відкриту, інноваційну установу, здатну оперативно реагувати на запити суспільства та активно долучатися до розвитку інформаційної культури громади.

РОЗДІЛ 2

ВИКОРИСТАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У БІБЛІОТЕЧНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ

2.1 Особливості та вимоги до впровадження мультимедіа в бібліотечну діяльність

Впровадження мультимедійних технологій у бібліотечну сферу є важливим етапом модернізації бібліотек і наближення їх до сучасного користувача. Це не лише дозволяє розширити спектр наданих послуг, а й перетворює бібліотеку на динамічний інформаційно-культурний центр.

Завдяки інтерактивним формам взаємодії та багатоканальному доступу до інформації, бібліотеки стають більш привабливими для молоді, сприяють розвитку критичного мислення, візуальної грамотності та цифрових навичок. Крім того, мультимедіа відкриває нові можливості для організації освітніх, культурних і дозвілєвих заходів, що стимулює зростання відвідуваності та актуалізує роль бібліотеки в суспільстві знань.

Характерні особливості, які є результатом впровадження мультимедіа- це інтерактивність, різноманітність використовуваних інформаційних технологій, доступність та розширення можливостей для культурного впливу.

- *Інтерактивність у бібліотечній діяльності* — це процес активного залучення користувачів до взаємодії з бібліотечними ресурсами, послугами та заходами за допомогою сучасних технологій, мультимедіа та новітніх форм комунікації. Вона сприяє не лише споживанню інформації, а й участі у її створенні, обговоренні та переосмисленні.

- *Різнманітність використовуваних інформаційних технологій.* Комбінування тексту, зображень, аудіо та відео сприяє більш ефективній передачі інформації. Створює можливість комунікації з різними групами споживачів, включаючи людей з інвалідністю.

- *Доступ* до створених мультимедійних матеріалів не обмежується робочими годинами бібліотеки. Користувачі мають можливість ознайомитися з

електронними каталогами, відвідати віртуальні екскурсії, прослухати наявні аудіоматеріали. З впровадженням мультимедіа бібліотека отримує доступ до більшої кількості ресурсів, а отже має нові можливості для розповсюдження культурних ідей та літератури.

- *Можливості для культурного впливу.* Ведення сторінок у соціальних мережах, використання месенджерів та електронної пошти- все це спрощує комунікацію з користувачами, авторами та людьми, що проводять різні (культурні, просвітницькі, творчі, тощо) заходи. Дозволяє розповісти про наявні літературні вечори, лекції, кінопокази, клуби за інтересами в інтернеті, що сприяє підвищенню розповсюдженості інформації та залучає більшу кількість зацікавлених людей до культурної діяльності. Також, регулярне споживання користувачами контенту, що створений бібліотечною установою, підвищує рівень впливу на їхні ідеї та погляди.

Впровадження мультимедійних технологій у бібліотечну діяльність зумовлює суттєві зміни у способах подачі та сприйняття інформації. Характерні особливості, що виникають у результаті цього процесу- сприяють перетворенню бібліотеки на відкритий, сучасний і привабливий простір для користувачів різного віку. Ці риси не лише підвищують ефективність інформаційної діяльності, а й актуалізують роль бібліотеки як активного учасника у формуванні інформаційного суспільства [25].

Впровадження мультимедіа сприяє вдосконаленню та розвитку бібліотеки, осучаснює її, робить прогресивною. Але в реальності зміни супроводжуються *вимогами* щодо технічного забезпечення, підготовки та додаткових навчальних програм для персоналу, правовими аспектами, розробки плану та стратегії бібліотеки щодо розповсюдження мультимедійних матеріалів.

Детальніший розбір вищезазначених вимог:

1. *Технічне забезпечення.* Щоб відповідати вимогам інформаційного світу, залишатися актуальними для користувачів, слідувати за сучасними тенденціями- бібліотекам необхідно мати технічне забезпечення. Адже створення мультимедійних матеріалів потребує належних електронних пристроїв, що

дозволять належним чином зберігати, обробляти та продукувати інформаційні матеріали.

До вимог щодо технічного забезпечення відноситься не тільки оснащення бібліотеки всім необхідним для того, щоб мати можливість відповідати вимогам сучасного культурно-освітнього простору: комп'ютерами, проекторами, аудіосистемами, інтернетом і т.п. Актуальним є питання оновлення застарілої техніки [44]. Адже документально бібліотека може мати на балансі комп'ютер, але він не буде підтримувати потрібні програми, не буде працювати достатньо швидко для того, щоб продуктивно створювати та поширювати мультимедійні матеріали.

Окрім вищезазначеного, в бібліотечному просторі має бути безлімітний та швидкий інтернет. Його наявність пояснюється як вимогами сучасного користувача, так і необхідністю працівникам мати умови для того, щоб виконувати мультимедійну роботу ефективно.

2. *Навчальні програми для персоналу.* Дана вимога пояснюється тим, що створюють мультимедійні продукти безпосередньо працівники бібліотек. Не кожен з яких, володіє навичками необхідними для роботи з мультимедіа.

Потрібним є створення додаткових тематичних курсів та програм для підвищення кваліфікації бібліотечних працівників в сфері використання мультимедійних технологій як інструмента для осучаснення бібліотеки [11].

По-перше, тому що робота з мультимедійними технологіями вимагає знань у різних дисциплінах. Працівнику культури, потрібен комплекс як технічних, так і творчих навичок. Основні з яких це:

- *Цифрова грамотність.* Вміння користуватися комп'ютером, мобільними пристроями та офісними програмами, а також розуміння основ роботи з файлами різних форматів (текст, фото, аудіо, відео,)

- *Володіння мультимедійним ПЗ.* Навички роботи з графічними редакторами (Canva, Photoshop, GIMP), монтаж відео (Canva, Filmora, Adobe Premiere, DaVinci Resolve), аудіоредактори (Audacity, Adobe Audition), презентаційні програми (Canva, PowerPoint, Prezi, Genially).

- *Навички онлайн-комунікації.* Спроможність впевнено користуватися соціальними мережами (викладати дописи, відповідати на коментарі). А також вміння проводити вебінари, онлайн-презентації, трансляції (Zoom, Google Meet)

- *Креативність та візуальна естетика.* Мова йде про розуміння того як користувачу найдоступніше донести інформацію. Щоб фото, картинки та відео виглядали «приємними для ока»- дотримання пропорцій, гамми кольорів.

- *Інформаційна культура.* Або так звана «інформаційна грамотність»- вміння шукати, аналізувати та критично оцінювати інформацію. Знання основ авторського права та етики в цифровому просторі [17].

- *Вміння працювати з технікою.* Розуміти і мати змогу відтворити алгоритм налаштування мультимедійного обладнання (проектор, мікрофон, колонки). А також, при наявності, робота з інтерактивними дошками та сенсорними екранами.

3. *Правові аспекти.* Правові аспекти в роботі бібліотеки охоплюють дотримання законодавства у сфері авторського права, збереження персональних даних користувачів, забезпечення вільного доступу до інформації відповідно до Конституції України, а також регулювання діяльності бібліотек відповідно до Закону України «Про бібліотеки і бібліотечну справу» [14].

Важливими є також правила використання електронних ресурсів, ліцензування програмного забезпечення та правомірність проведення масових заходів, що передбачають публічне відтворення творів. Правова грамотність бібліотечних працівників гарантує не лише дотримання норм, а й формує довіру користувачів до установи.

4. *Розробка плану та стратегії бібліотеки щодо розповсюдження мультимедійних матеріалів.* Передбачає системний підхід до створення, зберігання та поширення цифрового контенту з урахуванням потреб цільової аудиторії, технічних можливостей та правових норм. Така стратегія має включати визначення пріоритетних тем і форматів (фото, відео, буктрейлери, віртуальні виставки), вибір каналів поширення (сайт бібліотеки, соціальні мережі), встановлення стандартів якості контенту та залучення фахівців до

створення й супроводу мультимедійних проєктів. Планування також має передбачати оцінку ефективності розповсюдження та зворотний зв'язок із користувачами.

2.2 Роль буктрейлерів, віртуальних виставок та інших мультимедійних засобів

Впровадження мультимедійних засобів у роботу бібліотек сприє значному розширенню можливостей комунікації з користувачами, підвищенню інтересу до бібліотечних ресурсів, створенню доступного та інклюзивного середовища, а також формує позитивний імідж бібліотеки як сучасного культурно-інформаційного центру [36].

Використання мультимедіа змінює якість сприйняття інформації, забезпечує зручний доступ до ресурсів у будь-який час, дозволяє ефективно проводити масові заходи та розвивати цифрову компетентність як працівників, так і відвідувачів.

Мультимедійні технології доповнюють можливості вирішення наявних задач культурних установ, надають нові інструменти для того, щоб виконувати традиційні завдання. Наразі бібліотекарі мають більше інструментів для виконання своєї роботи. А отже, бібліотеки можуть не лише зберігати й передавати знання, а й активно залучати нові покоління читачів, проводити інтерактивні заходи, організовувати віртуальні простори для навчання, культури та дозвілля, сприяти розвитку цифрової грамотності й робити доступ до інформації більш відкритим, зручним і привабливим.

Наприклад, місія популяризувати літературні продукти раніше виконувалася за допомогою фізичних книжкових виставок (тих, що знаходяться безпосередньо в бібліотечній установі).

Перевагою такого способу розповсюдження книг є те, що користувачі можуть краще ознайомитися представленою інформацією, можливості живого контакту з книжкою. Такі виставки створюють атмосферу зацікавлення, дозволяють читачам побачити та погортати книги, що сприяє глибшому

естетичному сприйняттю. Вони також стимулюють спонтанний вибір літератури, часто розкриваючи нові теми або авторів для відвідувачів. Крім того, фізичні експозиції слугують важливим візуальним елементом у бібліотечному просторі, підкреслюючи актуальні події, ювілеї, культурні теми або книжкові новинки.

Недоліком традиційної фізичної книжкової виставки є те, що користувач може ознайомитися з нею лише у години роботи бібліотеки і лише у певний час, адже в бібліотеці демонструються лише актуальні «на певний період часу» виставлення. Виставки, що розкладені в бібліотечній установі не достатньо задовольняють потреби сучасного користувача, який звик отримувати відповіді на виникаючі питання «тут і зараз», просто знайшовши відповідь в інтернеті.

Логічним вирішенням даної ситуації стало створення віртуальних виставок і буктрейлерів, які постійно зберігаються в мережі, не мають часових і просторових перешкод для ознайомлення з ними [27].

Віртуальна виставка (ВВ)- це спосіб розповсюдження інформації за допомогою мультимедійних технологій, що використовується працівниками культурних установ. Підґрунтям для їхнього створення стали традиційні книжкові виставки. Обидва варіанти слугують одній меті- розповсюджувати знання.

Вимогами до того, щоб продукт називався ВВ є:

- підбірка не менше 6 книг на одну тематику;
- обов'язково містить зображення обкладинок, анотації, бібліографічні описи всіх книжок;
- містить посилання на джерела.

На прикладі ВВ, яку можна переглянути на сторінці «Бібліотеки на Межигірській» у Фейсбуці, що називається “Світ для дітей, створений Ульфом Старком”, можна проаналізувати вимоги та окреслити шаблон створення ВВ [4]. Цей зазок використовується у межах ЦБС Подільського району, але буде корисним та/або цікавим і для інших бібліотек.

ВВ виставка створена в програмі Canva. Мультимедіа, що використовуються: текст, зображення, анімовані елементи, аудіо та відео. Також, можна говорити про інтерактивність, адже користувач може взаємодіяти з відео (зупиняти, перемотувати, або написати коментар).

Презентація містить 12 слайдів (**Додаток А-1**):

(1 слайд) На початку вказано назву установи та до якої бібліотечної системи вона належить; інформацію про те, що це ВВ; назву ВВ; фото автора всіх книжок про які йдеться. Мультимедіа, що використовуються: текст, анімовані елементи, зображення, аудіо.

(2-3 слайди) Містять відомості про автора (біографія, цікаві факти, фото). Мультимедіа, що використовуються: текст, зображення, аудіо.

(4-9 слайди) Розповідають про книги, написані Ульфом Старком для дітей. Кожен слайд включає відомості про одну з книг та обов'язково містить назву книги, бібліографічний опис, анотацію, відео або фото книги, елементи декору.

Мультимедіа, що використовуються: текст, зображення, анімовані елементи, аудіо та відео.

(10 слайд) Містить текст-запрошення та відеоматеріал, що показує вигляд бібліотеки та вхід до неї. Мультимедіа, що використовуються: текст, зображення, аудіо та відео.

(11 слайд) Розміщена інформація про назву мелодії, ім'я автора та подяка за перегляд. Мультимедіа, що використовуються: текст, зображення, аудіо.

(12 слайд) Список використаних джерел. Мультимедіа, що використовуються: текст, аудіо.

ВВ інакше можна назвати мультимедійною презентацією. *Мультимедійна презентація*- це форма подання інформації, яка поєднує різні медіаелементи: текст, зображення, відеофрагменти, звук, анімацію та графіку. Презентація складається зі слайдів які поєднують, створюють комбінацію, з цих елементів. Такий спосіб подання інформації дозволяє краще передати зміст теми,

привернути увагу аудиторії та сприяє більш легкому засвоєнню інформації завдяки залученню різних каналів сприйняття [7].

Роль мультимедійних презентацій у бібліотеках полягає у підвищенні ефективності інформування користувачів, візуалізації бібліотечних ресурсів та активізації культурно-просвітницької діяльності. Вони сприяють кращому засвоєнню інформації завдяки поєднанню тексту, зображень, аудіо- та відеоелементів.

Окрім ВВ до мультимедійних презентацій відносяться буктрейлери. На сторінці “Бібліотеки на Межигірській” можна переглянути приклад. Буктрейлер, що створений Красьохіною Тетяною під назвою “140 децибелів тиші” про книгу українського автора Андрія Бачинського розповідає не тільки про сюжет книги та біографію автора. Матеріал містить інформаційну довідку про те, як правильно спілкуватися з людьми з порушеннями слуху чи мовлення. А також, інформує про “Міжнародний день жестових мов” і “Міжнародний день нечуючих людей”.

Буктрейлер містить 13 слайдів (Додаток А-2.):

(1 слайд) На початку вказано назву установи та до якої бібліотечної системи вона належить. Мультимедіа, що використовуються: текст, аудіо.

(2 слайд) Містить інформацію про те, що це буктрейлер, його назву та ім'я автора. Мультимедіа, що використовуються: текст, зображення, аудіо.

(3 слайд) Включає біографічні відомості про автора та його творчість. Мультимедіа, що використовуються: текст, зображення, аудіо.

(4 слайд) Включає відомості про книгу. Містить назву книги, бібліографічний опис, анотацію, фото обкладинки, елементи декору. Мультимедіа, що використовуються: текст, зображення, аудіо.

(5 слайд) Розповідає про те, для кого книга буде цікавою. Мультимедіа, що використовуються: текст, зображення, аудіо.

(6-10 слайди) Це інформаційна довідка, направлена на обізнаність суспільства про порушення слуху та/або мовлення. Мультимедіа, що використовуються: текст, зображення, аудіо.

(11 слайд) Містить текст-запрошення та відеоматеріал, що показує вигляд бібліотеки та вхід до неї. Мультимедіа, що використовуються: текст, зображення, аудіо та відео.

(12 слайд) Розміщена інформація про назву мелодії, ім'я автора та подяка за перегляд. Мультимедіа, що використовуються: текст, зображення, аудіо.

(13 слайд) Список використаних джерел. Мультимедіа, що використовуються: текст, аудіо.

Найбільш використовувані мультимедіа в бібліотеках включають мультимедійні презентації, віртуальні книжкові виставки, онлайн-опитування, вебінари, електронні каталоги, а також платформи для зворотного зв'язку з читачами (форми, чати, опитування). Важливу роль відіграють і соціальні мережі як засіб комунікації та залучення аудиторії до участі в заходах, а також цифрові платформи для дистанційного обслуговування користувачів- наприклад, онлайн-запис на події чи віртуальні читальні зали.

Мультимедіа сприяють перетворенню бібліотеки з традиційної установи на сучасний культурно-освітній центр. Вони забезпечують візуальну й емоційну привабливість подання інформації, полегшують сприйняття складних тем та активізують інтерес користувачів до читання, особливо серед молоді та дітей.

Завдяки мультимедіа бібліотеки отримують нові інструменти для презентації свого фонду- через буктрейлери, відео презентації, цифрові виставки, інтерактивні афіші. Це дозволяє не лише інформувати про нові надходження чи тематичні добірки, а й створювати емоційний зв'язок з користувачем, залучаючи його до постійної взаємодії.

Крім того, мультимедійні засоби значно розширюють освітній та просвітницький потенціал бібліотеки. За їх допомогою можна проводити онлайн-лекції, вебінари, майстер-класи, аудіо читання чи навіть VR-екскурсії. Це

робить бібліотеку не лише джерелом знань, а й платформою для творчості, саморозвитку та спільнотної активності.

Не менш важливою є інклюзивна функція мультимедіа: аудіокниги, субтитри, адаптовані відеоформати сприяють доступу до інформації для людей з порушеннями зору, слуху чи іншими особливими потребами. Таким чином, мультимедіа дозволяє бібліотекам бути відкритими та рівноправними для всіх.

2.3 Ефективні кейси впровадження мультимедіа в бібліотеках України

Впровадження мультимедіа в бібліотеках України відкриває нові можливості для залучення користувачів, модернізації послуг, підвищення якості освіти й культурного дозвілля. Успішна реалізація мультимедійних практик вимагає продуманого підходу, урахування потреб громади та активного впровадження сучасних цифрових рішень.

Весь контент, що розробляється бібліотечними працівниками має бути направленим на зацікавлення користувачів. Наприклад, віртуальні виставки та буктрейлери, що розповідають про сучасні та актуальні книги. Звісно, класична література ніколи не старіє, але зацікавити читача можна, скажімо, новою інтерпретацією старого сюжету, а не просто переказом інформації з «вікіпедії».

Для того, щоб впровадження мультимедійних технологій було ефективним варто звернути увагу на наступні моменти:

1. Проаналізувати потреби громади.

Це потрібно для того, щоб зрозуміти бажання й інтереси користувачів, а отже, направити робочі сили на те, що буде реально актуальним для людей.

Проведіть опитування серед користувачів бібліотеки (читачів, школярів, викладачів) щодо того, які мультимедійні ресурси, літературні жанри, теми для обговорення і т.п. їм цікаві. Отримана інформація знадобиться для того, щоб сфокусуватися на актуальних моментах та створити умови для залучення більшої кількості людей.

Також, важливо визначити цільові групи: діти, молодь, пенсіонери, люди з обмеженими можливостями тощо. Це допоможе краще розуміти потреби різних аудиторій та пропонувати релевантні послуги й ресурси.

Різні вікові та соціальні категорії мають свої особливості сприйняття інформації, рівень цифрової грамотності, інтереси й мотиви звернення до бібліотеки. Наприклад, діти потребують інтерактивних та ігрових форм подачі знань, молодь- актуального контенту й швидкого доступу до інформації, пенсіонери- допомоги в користуванні цифровими ресурсами, а особи з інвалідністю- інклюзивного середовища та адаптованих матеріалів.

Чітке розуміння цільових груп допомагає не лише в розробці програм і заходів, а й у виборі форматів (онлайн/офлайн), комунікаційних каналів, дизайну простору та мультимедійного наповнення.

Це є особливо актуальним для універсальних бібліотек, але не тільки. Наприклад, практика роботи в дитячій бібліотеці показує, що значний відсоток відвідувачів- це дорослі користувачі. Це можуть бути батьки, педагоги, студенти педагогічних вузів, або навіть літні люди, які приходять за літературою для онуків чи цікавляться дитячою класикою.

В практиці був випадок, коли в дитячу бібліотеку приходили одружені чоловік і жінка з Франції. Вони вивчали українську мову, перечитуючи дитячі книжки для дошкільнят. Якщо працівник буде уважним, то в такі моменти можна цікавитися, що з прочитаного було найбільш корисним, а після попрацювати над рекомендаційним бібліографічним покажчиком на тематику «Дитячі книги, що допоможуть вивчити українську мову з нуля». До речі, можна осучаснити цей формат і зробити в цифровому форматі підбірку мультфільмів, відеороликів або сайтів на тему, що цікавить аудиторію.

2. Звернути увагу на інфраструктурну підготовку.

Цей аспект є одним із ключових, оскільки саме технічна база визначає можливості для реалізації цифрових інновацій. Під інфраструктурною готовністю мається на увазі наявність якісного інтернет-з'єднання, сучасної комп'ютерної техніки, мультимедійного обладнання (проекторів, інтерактивних

панелей, акустичних систем, відеокамер), програмного забезпечення для обробки аудіо- та відео контенту, а також безпечних умов зберігання й роботи з цифровими ресурсами.

Важливо також врахувати фізичний простір: наявність медіазон, технічно обладнаних читальних залів, спеціалізованих кімнат для проведення мультимедійних заходів або трансляцій. У випадку з меншими бібліотеками-можливість мобільного мультимедійного комплексу. Без належної інфраструктури реалізація навіть найкращих ідей- від віртуальних виставок до відео презентацій- залишатиметься на рівні концепції.

Тому впровадження мультимедіа вимагає стратегічного підходу до модернізації матеріально-технічної бази, обґрунтованого бюджетування та, за можливості, участі в грантових чи партнерських програмах.

3. Навчання персоналу.

Під час впровадження мультимедіа в бібліотеках України цей момент є важливим для ефективної реалізації новітніх технологій у бібліотечному середовищі. Оскільки більшість традиційних бібліотечних працівників не мають фахової освіти або досвіду роботи з цифровими інструментами, впровадження мультимедіа вимагає системного підходу до підвищення кваліфікації. Це охоплює навчання роботі з програмним забезпеченням для створення презентацій, буктрейлерів, відео контенту, організації віртуальних виставок, ведення соціальних мереж і трансляцій, а також навичкам технічного обслуговування мультимедійного обладнання [40].

Актуальним є навчання для освоєння різних мультимедійних програм для створення, редагування та покращення дописів на сторінках у соціальних мережах. Навчання може здійснюватися через семінари, онлайн-курси, партнерство з освітніми або ІТ-установами, участь у професійних спільнотах. Прикладом може бути проведений тренінг-семінар «Canva- платформа графічного дизайну. Робота з сервісом», організований відділом інформаційних систем та електронних ресурсів ЦРБ ім. Івана Франка сумісно з відділом довідково-бібліографічної роботи [41].

Варто зазначити, що робітників бібліотек навчають не тільки для того “щоб вони могли створювати”, а й для того щоб вони “могли навчати інших”. Прикладом є тренінг бібліотеці ЦБС Подільського району “Бібліотека імені Івана Франка. Київ. Поділ” для тренерів Хабів цифрової освіти, на якому учасники дізналися про аспекти викладання цифрових навичок для літніх людей [2]. Так як люди у віці часто мають проблеми з використанням новітніх технологій і звертаються у бібліотеки для вивчення необхідних навичок, то бібліотечним працівникам варто вміти не тільки користуватися мультимедіа, а й вміти доступно пояснити як це робити.

Інвестування в розвиток персоналу- це інвестиція в якісне обслуговування користувачів, інноваційність бібліотеки та її конкурентоспроможність у цифрову епоху. Доречним буде організація тренінгів для бібліотекарів, де робітники могли б вдосконалити свої навички користування мультимедіа, онлайн-сервісами, платформами (Zoom, Canva, YouTube, Facebook тощо).

4. Використання безкоштовних платформ.

Враховуючи обмежене фінансування культурних установ в Україні, варто звернути увагу на безоплатні інструменти за допомогою яких можна впроваджувати інноваційні рішення без значних матеріальних витрат.

Користуючись сайтом YouTube легко знайти корисні відео матеріали (лекції, навчання різноманітним навичкам). Крім того, на цій платформі можна не тільки шукати тематичні відео, але й розміщувати власні. Наприклад, записати інтерв'ю з автором, або задокументувати момент, коли письменник презентує свою нову книгу. Переглянути як це працює на прикладі, можна відвідавши канал «Рівненська обласна універсальна наукова бібліотека». Робітники даної установи регулярно записують цікаві відеоролики [32].

Варто зазначити, що неякісний запис «одним шматком» скоріше за все буде нікому нецікавим, не отримає багато переглядів і зворотнього зв'язку (коментарів). Хорошим прикладом є відео: «Олександр Ірванець. Презентація "Вибраного за 33 роки" у Рівному» [31]. Воно включає: якісний запис, хороший

звук, відеомонтаж, думки різних людей, закадровий голос коротко знайомить з біографією автора.

Використовуючи платформу «Google» можна створювати опитування, тести. Плюсом цього інструменту є ефективність і доступність. Прикладом є створене опитування про лексичні особливості української мови «Душа тисячоліть шукає себе в слові» [3]. Тести та опитування допоможуть урізноманітнити контент, а також залучити користувачів до активності.

За допомогою безкоштовних інструментів можна як створювати та поширювати контент (Zoom, Canva, YouTube, Facebook) так і здобувати нові знання та навички. Наприклад, український громадський проєкт масових відкритих онлайн-курсів «Прометеус», або матеріали на платформі «Дія. Освіта» [29].

5. *Організація мультимедійних заходів.* Враховуючи те, що перехід на дистанційне спілкування набирає обертів у всіх сферах, то запровадження і збільшення кількості мультимедійних заходів робить бібліотеку не тільки сучасною, а й є необхідністю. Плюсом є поєднання традиційних форми культурного просвітництва з новітніми технологіями. Завдяки використанню відео, аудіо, презентацій, стрімінгу та інтерактивних елементів бібліотеки можуть збільшити охоплення аудиторії, урізноманітнити контент та підвищити зацікавленість користувачів. Мультимедійні заходи охоплюють формати від онлайн-презентацій книг, віртуальних виставок, інтерактивних лекцій до гібридних подій (офлайн+онлайн), що особливо актуально в умовах віддаленого доступу.

Успішна організація таких заходів передбачає:

- Технічне забезпечення (проектори, екрани, камери, мікрофони, доступ до Zoom, YouTube або інших платформ);
- Підготовку персоналу для роботи з технікою та цифровими інструментами;
- Роботу з аудиторією: визначення тем, актуальних для різних вікових і соціальних груп;

- Просування заходів через соцмережі, афіші, бібліотечні сайти та місцеві медіа;

- Партнерство з освітніми, культурними й медіа організаціями.

Цей напрямок діяльності відкриває нові горизонти для популяризації читання, локальної культури та інноваційного розвитку бібліотек.

6. Проведення віртуальних екскурсій, онлайн-зустрічей з письменниками, майстер-класів. Проведення віртуальних екскурсій дозволяє зробити бібліотеку відкритою та доступною для широкої аудиторії, зокрема для тих, хто фізично не може її відвідати: мешканців віддалених населених пунктів, людей з інвалідністю, школярів чи студентів. Такі екскурсії можуть демонструвати не лише інтер'єри та фонди бібліотеки, а й знайомити користувачів з історією закладу, цінними експонатами, цифровими сервісами, залучаючи нових відвідувачів.

Онлайн-зустрічі з письменниками- це можливість для читачів особисто поспілкуватися з авторами, дізнатися про творчий процес, задати питання, почути уривки з нових творів. Цей формат підвищує зацікавлення до літератури, розширює читацький кругозір і формує живий зв'язок між автором та аудиторією. Окрім того, такі події часто викликають широкий резонанс у ЗМІ та соцмережах, сприяючи популяризації бібліотеки.

Майстер-класи в онлайн-форматі розширюють функції бібліотеки як освітнього та творчого центру. Вони можуть охоплювати різноманітні теми- створення буктрейлерів до малювання чи медіаграмотності. Участь у таких заходах допомагає користувачам здобути нові знання та навички, підвищити свою активність і зацікавленість у подальшій взаємодії з бібліотекою.

Проведення таких заходів забезпечує:

- Доступність. Користувачі можуть долучитися незалежно від місця проживання чи фізичних обмежень.

- Інтерактивність. Учасники можуть ставити запитання, голосувати, коментувати в реальному часі.

- Популяризацію літератури. Онлайн-зустрічі з авторами мотивують читачів ознайомитися з новими творами.
- Освітній ефект. Майстер-класи з письма, графіки, мультимедіа чи досліджень дають нові знання.
- Ознайомлення. Віртуальні екскурсії допомагають відкрити фонди, архіви та історію бібліотеки тим, хто ніколи не був фізично в її стінах.
- Просування бібліотеки. Цифрові заходи підвищують видимість установи у медіапросторі.

7. Проведення кіно-клубів, де після перегляду фільму обговорюються ключові теми. Проведення кіно-клубів у бібліотеках є сучасним, інтерактивним форматом роботи, який поєднує дозвілля, освіту та діалог із громадою. Така форма діяльності дозволяє використовувати кіномистецтво як інструмент обговорення актуальних соціальних, історичних, культурних чи етичних тем, формуючи критичне мислення, емпатію та медіаграмотність у відвідувачів.

Перегляд фільмів, а особливо українського кіно чи екранізацій літературних творів, підсилює зв'язок із національною культурою, популяризує українську літературу й мистецтво, сприяє глибшому осмисленню історичних подій чи соціальних проблем. Обговорення після перегляду перетворює пасивне споживання контенту на активну участь, діалог, обмін думками та враженнями.

Такі заходи також створюють дружнє середовище для спілкування, особливо для молоді та людей похилого віку, що сприяє формуванню спільноти навколо бібліотеки як простору не лише для читання, а й для культурного та соціального життя.

8. Впровадження аудіокниг та подкастів, особливо для людей з вадами зору. Впровадження аудіокниг та подкастів у бібліотеках є важливим кроком до створення інклюзивного та доступного інформаційного середовища, особливо для людей з вадами зору. Аудіоконтент дозволяє таким користувачам повноцінно долучатися до літературного та освітнього простору бібліотеки, не відчуваючи себе виключеними через фізичні обмеження.

Аудіокниги- це не лише засіб для осіб із порушенням зору, а й зручний формат для широкої аудиторії: людей похилого віку, тих, хто багато часу проводить у дорозі, чи має труднощі з читанням традиційного тексту. Їх можна слухати вдома, під час прогулянки або через мобільні додатки- що робить бібліотечні фонди більш мобільними та гнучкими.

Подкасти, зі свого боку, відкривають нові можливості для освітньої, культурної та просвітницької роботи. Тематичні випуски, інтерв'ю з письменниками, обговорення книг чи історій- це формат, який легко створюється навіть за мінімального технічного ресурсу, але має великий потенціал для залучення нової аудиторії та підвищення репутації бібліотеки як сучасного мультимедійного центру.

9. Популяризація. Рекламуйте мультимедійні заходи через соціальні мережі, сайт бібліотеки, місцеві медіа. У сучасних умовах ефективно рекламування мультимедійних заходів є ключем до активного залучення аудиторії та формування позитивного іміджу бібліотеки. Соціальні мережі, сайт бібліотеки та локальні ЗМІ- це потужні канали, які дозволяють доносити інформацію до різних цільових груп максимально оперативно, яскраво та доступно.

Соціальні мережі (Facebook, Instagram, Telegram, TikTok) дозволяють не лише анонсувати подію, а й створити навколо неї емоційний фон: за допомогою фото, відео, опитувань, прямих ефірів чи відгуків відвідувачів. Важливою перевагою є можливість таргетингу- спрямування реклами на конкретні групи (молодь, батьків, студентів тощо). Також соцмережі сприяють формуванню постійної онлайн-спільноти навколо бібліотеки.

Офіційний сайт бібліотеки- це платформа для системного інформування: детальні анонси, афіші, календар заходів, реєстраційні форми, фотозвіти. Наявність якісного сайту підвищує довіру до установи, демонструє її відкритість і технологічну адаптованість.

Місцеві медіа (газети, радіо, інтернет-видання, телебачення) залишаються важливим каналом зв'язку з громадою, особливо у невеликих містах чи селищах.

Партнерство з редакціями допоможе охопити аудиторію, яка менш активно користується соцмережами, але активно стежить за життям громади.

Для найкращого ефекту важливо створювати унікальний, привабливий візуальний стиль, використовувати чіткі меседжі, хештеги, заклики до дії (наприклад, "Зареєструйся", "Поділись із друзями", "Не пропусти!"). Також варто враховувати час публікацій і місцеву специфіку аудиторії.

На сьогодні актуальним є створення коротких відео про діяльність бібліотеки, які можна поширювати онлайн. Короткі відео- це один із найефективніших інструментів комунікації в онлайн-просторі. У цифрову епоху, коли увага користувача тримається лічені секунди, динамічний відео контент здатен привернути увагу до бібліотеки, її подій, послуг та ініціатив краще, ніж статичні оголошення чи довгі текстові публікації.

Переваги коротких відео:

- Легкість сприйняття: відео швидко передає емоції, атмосферу подій, результати проектів — це візуальна історія, яка “говорить” краще за текст.
- Високий рівень поширення: платформи як Facebook, Instagram, TikTok, YouTube, Telegram надають відео контенту пріоритет в алгоритмах, що підвищує охоплення аудиторії.
- Формування сучасного іміджу: відео демонструє, що бібліотека активна, відкрита до змін, комунікує мовою нових поколінь.
- Популяризація послуг: можна у простій формі показати, як записатися до бібліотеки, як працює електронний каталог, які новинки з’явилися у фонді, або презентувати майбутній захід.

Особливо цінним є створення відео з учасниками заходів, працівниками чи користувачами, адже це підвищує рівень довіри та залучення. Відео можна знімати навіть на звичайний смартфон, додаючи титри, логотип та музику- і цього вже достатньо для якісної подачі.

10. Партнерство. Співробітництво зі школами, університетами, громадськими організаціями для розширення мультимедійної діяльності. Цей

момент є одним із ключових чинників успішного розширення мультимедійної діяльності бібліотеки. Завдяки таким партнерствам бібліотека отримує доступ до нових аудиторій, фахових ресурсів, технічної підтримки та ідей для реалізації актуальних проектів. В умовах обмеженого фінансування та потреби в оновленні підходів до обслуговування користувачів, взаємодія з освітніми й громадськими структурами стає стратегічною перевагою.

Спільна діяльність зі школами та університетами сприяє активному залученню молоді до бібліотеки. Освітні заклади можуть виступати не лише як аудиторія, а й як активні учасники мультимедійних ініціатив- від створення буктрейлерів і віртуальних екскурсій до реалізації спільних медіапроектів. Студенти профільних спеціальностей (журналістика, ІТ, філологія, культурологія) можуть долучатися до технічного супроводу та генерації контенту.

Громадські організації, у свою чергу, допомагають налагодити роботу з конкретними цільовими групами (діти, пенсіонери, люди з інвалідністю, переселенці тощо). Вони часто мають досвід проведення інтерактивних заходів, доступ до фінансування через гранти, а також канали для інформаційного просування. Співпраця з зовнішніми партнерами посилює потенціал бібліотеки як мультимедійного та культурно-освітнього центру. Це дозволяє бібліотекам відповідати сучасним викликам, задовольняти інформаційні потреби громади та активно залучати користувачів у цифровому середовищі.

РОЗДІЛ 3

ТЕНДЕНЦІЇ ВПРОВАДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ МУЛЬТИМЕДІА У БІБЛІОТЕЧНУ СПРАВУ

3.1 Технічні та кадрові виклики в умовах віртуалізації діяльності бібліотек

З появою нових можливостей, для розповсюдження інформації у вигляді різних мультимедійних технологій, з'явився перелік необхідних навичок, котрі потрібно опанувати бібліотекарю для того, щоб успішно користуватися сучасними технологіями. Крім того, актуальним є питання оснащення культурних установ потрібними технічними машинами, а також, регулярне оновлення приладів.

Технічні виклики в умовах віртуалізації діяльності бібліотек охоплюють низку проблем, які стримують повноцінне впровадження цифрових сервісів. Одним із головних викликів є застаріла або відсутня комп'ютерна техніка, що ускладнює автоматизацію процесів і створення онлайн-середовищ. Часто бібліотеки не мають потрібного обладнання, надійного інтернет-зв'язку або ліцензійного програмного забезпечення, необхідного для створення віртуальних виставок, електронних каталогів, відео презентацій чи онлайн-заходів [40].

Додатково виникають проблеми з інтеграцією існуючих систем, що полягають у несумісності застарілих програмних рішень з новими цифровими платформами, а також у фрагментарності інформаційних ресурсів. Для багатьох установ є складною задачею забезпечення технічної підтримки та постійного оновлення цифрової інфраструктури через обмежене фінансування [36]. Багато бібліотек користуються різними автоматизованими бібліотечно-інформаційними системами (АБІС), які не завжди підтримують обмін даними між собою, не мають відкритих API (Application Programming Interface- це набір інструкцій, які дозволяють різним програмам спілкуватись між собою та обмінюватись даними) [8], [38]. Це ускладнює створення єдиних електронних

каталогів, синхронізацію з національними та міжнародними бібліотечними мережами, інтеграцію з сайтами або мобільними застосунками.

Подолання цих викликів вимагає стратегічного підходу- від залучення інвестицій і грантів до співпраці з ІТ-фахівцями, а також підвищення рівня технічної обізнаності персоналу.

Актуальним є пошук можливостей збору коштів з різних джерел: Держави, органів місцевого самоврядування, міжнародних фондів, комерційних структур або приватних осіб [34]. Але навіть якщо вдасться отримати кошти на потрібне обладнання- це не завжди означає доступне користування новою технікою. Наприклад, у “Бібліотеці на Межигірській” наявний 3D-принтер [6]. Для дитячої бібліотеки- це ефективний інструмент для залучення дітей та розвитку їх творчих здібностей. Але під час роботи у даній установі (протягом 10 місяців) його не використовували жодного разу. Проблема не у тому, що робітники не хочуть опановувати нові навички. Все навпаки, поки були наявні матеріали для заправлення принтеру- він активно використовувався. Але коли вони закінчилися, то ресурсу на поновлення не знайшлося.

Кадрові виклики в умовах віртуалізації діяльності бібліотек стосуються насамперед необхідності оновлення професійних знань і навичок працівників у відповідь на нові цифрові реалії. Багато бібліотекарів не мають достатнього рівня цифрової грамотності, що обмежує ефективне використання сучасних інформаційних технологій: від створення онлайн-контенту до ведення електронного каталогу чи проведення віртуальних заходів.

Серед основних викликів:

- *дефіцит фахівців*

Дефіцит бібліотечних фахівців, які володіють технічними та медіа-компетенціями, є критичним викликом для бібліотек України в умовах цифрової трансформації. Сьогоднішня бібліотека вже не може бути лише книгосховищем- вона має функціонувати як медіацентр, інформаційна платформа й соціокультурний простір, що потребує зовсім нового спектру навичок. Проте значна частина бібліотечних працівників не володіє необхідними знаннями у

сферах веб-дизайну, SMM (ведення соцмереж), відеомонтажу, роботи з хмарними сервісами та онлайн-платформами. Причинами цього є як нестача відповідної освіти, так і обмежений доступ до сучасних курсів чи фінансування професійного навчання.

Через це страждає якість цифрових продуктів бібліотек: сайти виглядають застаріло, соціальні мережі ведуться без стратегічного підходу, мультимедійні проекти не розкривають свій потенціал. Такий розрив між потребами часу і наявними ресурсами уповільнює модернізацію бібліотек і знижує інтерес молодій аудиторії.

Вихід- це державні й локальні ініціативи з перекваліфікації кадрів, співпраця з ІТ-спільнотами, залучення волонтерів, інтернів, а також інтеграція бібліотекарів у професійні онлайн-спільноти.

- *неоднорідність кадрового складу*

Неоднорідність кадрового складу в бібліотеках- це серйозна проблема, яка впливає на темпи та якість впровадження сучасних технологій у бібліотечну справу. З одного боку, молоді фахівці рідко обирають бібліотеки місцем працевлаштування, оскільки рівень оплати праці залишається низьким, соціальні гарантії- обмежені, а перспективи кар'єрного росту- неочевидні. Як наслідок, інституції не отримують «свіжої крові»- мотивованих, технічно грамотних кадрів із сучасним баченням та цифровими навичками.

З іншого боку, досвідчені працівники, які роками формували основу бібліотечної системи, часто відчують труднощі з адаптацією до ІТ-середовища. Вони можуть мати обмежену підготовку в цифровій сфері, що ускладнює засвоєння нових форматів роботи: мультимедійного контенту, онлайн-комунікацій, віртуальних сервісів. Через це виникає професійна ізоляція, внутрішній конфлікт поколінь та зниження ефективності команди.

Вирішення проблеми вимагає системного підходу до кадрової політики: забезпечення можливостей для постійного навчання, наставництва, змішаних команд, гнучкого графіку, грантових стимулів для молоді та морального визнання внеску старших бібліотекарів.

- *психологічний опір змінам*

Психологічний опір змінам, зумовлений страхом перед новими технологіями або відчуттям втрати традиційної ролі бібліотекаря, є однією з головних нематеріальних перешкод у процесі цифрової трансформації бібліотек. Багато працівників бібліотечної сфери, особливо старшого покоління, відчувають тривогу перед складністю мультимедійних інструментів, бо вважають, що їм бракує відповідних знань чи технічних навичок. Часто це супроводжується непевністю у власній цінності, оскільки нові формати подачі інформації змінюють класичну роль бібліотекаря як "охоронця книги" на мультимедійного комунікатора або цифрового модератора [43].

Цей психологічний опір може проявлятися у формі пасивного неприйняття змін, уникнення нових обов'язків або відкритої критики цифрових ініціатив. Для подолання цієї проблеми необхідно поєднувати поступове навчання, підтримку в колективі, визнання досягнень та демонстрацію того, що нові технології не замінюють бібліотекаря, а розширюють його вплив і професійну роль. Особливо ефективною є практика наставництва, коли більш досвідчені працівники передають знання у зрозумілій формі, не принижуючи, а надихаючи.

У сучасній бібліотеці, працівник, що видає, приймає і записує книги в формуляр має вміти розвивати діалог з читачем. Це потрібно як для того, щоб людина повернулася і віддала книгу, так й для того, щоб мати змогу перетворити пасивного користувача на активного, того хто бере участь у культурному житті. Бібліотекарю важливо навчитися розповідати про сторінки організації у соціальних мережах, адже мультимедійні матеріали викладаються саме на них. Таким чином користувач буде в курсі бібліотечних подій дистанційно, попередньо зможе ознайомитися з розкладом заходів, дізнатися про нові книжкові надходження і т.п.

Розповідь користувачу про соціальні мережі і залучення до слідкування за новими постами є актуальним завданням будь-якої бібліотеки на сьогодні. Адже віртуальні виставки, буктрейлери, підписані пости- все це має направлятися до цільової аудиторії, а отже, насамперед, важливо, щоб активні відвідувачі

бібліотечного простору вчасно могли дізнатися про те, що потенційно може їх зацікавити.

Для успішного функціонування мультимедійних технологій важливо не тільки залучити користувачів до спостереження за соціальними мережами. Слід вміло працювати над наповненням сторінок у всіх зареєстрованих мережах (наприклад, Facebook, Instagram, YouTube, Telegram і т.п.).

3.2 Перспективи розвитку мультимедійної бібліотеки

Перспективи розвитку мультимедійної бібліотеки в Україні тісно пов'язані з глобальними тенденціями цифровізації, інтеграцією інформаційних технологій у сферу культури та зростаючими очікуваннями користувачів щодо зручності й доступності інформації. Актуальною задачею є трансформувати бібліотечну справу так, щоб не завдати шкоди для її першочергової та головної ролі – зберігати та поширювати інформацію, а також надавати доступ до неї [19].

Сучасна мультимедійна бібліотека має потенціал стати не лише сховищем знань, а й інтерактивним освітньо-культурним простором, який поєднує книги, аудіо- та відеоматеріали, віртуальні виставки, подкасти, онлайн-курси та заходи у гібридному форматі.

У майбутньому важливими напрямками стануть:

1. Розвиток віртуальної та доповненої реальності у бібліотечних проектах (VR-тури, 3D-презентації книг).

Впровадження віртуальних реальностей у бібліотеках України відкриває новий рівень доступності, інклюзивності та інноваційності бібліотечного простору. Цей інструмент дозволяє створювати віртуальні екскурсії, ознайомлювати віддалених користувачів із фондом, архітектурою та історією бібліотеки, а також проводити інтерактивні заняття, виставки та культурні події в онлайн-режимі.

Основні переваги VR-турів:

- Доступ для людей з обмеженою мобільністю або тих, хто проживає у віддалених населених пунктах;
- Популяризація бібліотек серед молоді, яка звикла до цифрового середовища;
- Можливість залучати нових користувачів без фізичного візиту;
- Інструмент для віртуальних виставок, краєзнавчих проєктів, історико-культурного просвітництва;
- Підвищення іміджу бібліотеки як інноваційного культурного центру.

У перспективі VR-технології можуть використовуватись у співпраці з музеями, архівами, театрами, що відкриває шлях до створення єдиного цифрового культурного простору України. Головними викликами залишаються фінансування обладнання, технічна підготовка персоналу та розробка якісного контенту. Не дивлячись на труднощі, що супроводжують впровадження VR, дослідження демонструють, що найближчим часом вони можуть увійти в повсякденність бібліотечних установ [21].

2. Інклюзивність- покращення доступу до ресурсів для людей з інвалідністю (субтитри, синтез мовлення, адаптивні інтерфейси).

Розвиток інклюзивних технологій у бібліотеках України є важливим напрямом, що спрямований на забезпечення рівного доступу до інформації та культурних благ для всіх категорій користувачів, незалежно від їхніх фізичних, сенсорних чи когнітивних особливостей [26]. Такий підхід є не лише гуманістичним, а й відповідає міжнародним стандартам і прагненням української бібліотечної справи до європейського рівня.

У перспективі бібліотеки можуть:

- впроваджувати спеціалізоване програмне забезпечення для людей із порушенням зору та/або слуху (дисплеї Брайля, синтез мовлення, субтитри);
- застосовувати інклюзивні веб-інтерфейси та адаптивні онлайн-каталоги;
- створювати мультимедійні продукти з урахуванням різних форматів сприйняття — аудіокниги, відео буктрейлери з сурдоперекладом тощо;

- забезпечувати архітектурну доступність бібліотек у поєднанні з цифровою доступністю (наприклад, QR-навігація для людей з вадами зору);
- проводити інклюзивні події, адаптовані до потреб різних вікових, мовних та соціальних груп.

Одним із ключових факторів успіху стане *навчання персоналу основам цифрової інклюзії*, а також створення партнерств із громадськими організаціями, які працюють у сфері захисту прав людей з інвалідністю. Окрім того, активне використання безкоштовних інструментів (наприклад, Google Accessibility, YouTube Auto Captions, програм зчитування екрану) робить цей напрям цілком реалізованим навіть за умов обмеженого бюджету.

3. Автоматизація обслуговування та рекомендаційних систем на основі штучного інтелекту.

Автоматизація обслуговування та впровадження рекомендаційних систем на основі штучного інтелекту (ШІ) відкривають широкі перспективи для трансформації бібліотек України у справжні смарт-центри знань. У майбутньому саме ці інструменти забезпечать персоналізовану взаємодію з читачами, скоротять рутинні завдання персоналу та підвищать якість обслуговування [20].

Ключові перспективи:

- Рекомендаційні системи (аналогічно до Netflix чи Amazon) зможуть пропонувати користувачам книги, статті чи ресурси на основі їхніх інтересів і попередніх запитів;
- Автоматизовані чат-боти й віртуальні асистенти на базі ШІ забезпечать швидке надання довідок, запис на заходи, пошук у каталогах 24/7;
- Аналіз поведінки користувачів дозволить краще планувати закупівлі, оновлення фондів та тематику заходів;
- Інтеграція ШІ у цифрові каталоги зробить пошук значно точнішим, а інтерфейс- більш зручним для користувачів із різним рівнем цифрової грамотності;

- Системи розпізнавання обличчя чи QR-ідентифікація можуть забезпечити безпечну, безконтактну реєстрацію та видачу матеріалів [15].

Хоча ці рішення поки що лише частково застосовуються в Україні, багато бібліотек можуть зробити перші кроки вже зараз — використовуючи безкоштовні платформи, грантові програми, партнерство з ІТ-компаніями та навчальні можливості. Головне — стратегічне бачення, підготовка персоналу та інвестиції в інфраструктуру.

На сьогодні розвиток мультимедійної бібліотеки в Україні перебуває на етапі поступового становлення та адаптації до цифрових трансформацій. Багато бібліотек, особливо обласні та міські центральні, уже активно впроваджують мультимедійні елементи: електронні каталоги, віртуальні виставки, онлайн-заходи, буктрейлери, вебінари, соціальні мережі тощо. Проте загальний рівень розвитку значною мірою залежить від фінансових можливостей, підтримки місцевої влади та кадрової готовності [42].

У підсумку, мультимедійна бібліотека в Україні має потужний потенціал, але потребує системної підтримки з боку держави, партнерств із ІТ-сектором та інвестицій у розвиток людського капіталу.

3.3 Інноваційні підходи до підвищення ефективності бібліотечного обслуговування

У сучасному інформаційному суспільстві бібліотеки стикаються з викликами цифрової трансформації, зміни запитів користувачів та конкуренції з боку інших джерел інформації [33]. У таких умовах підвищення ефективності бібліотечного обслуговування неможливе без впровадження інноваційних підходів, які дозволяють не лише зберігати актуальність бібліотек, а й перетворювати їх на динамічні культурно-освітні центри. Інновації в бібліотечній сфері охоплюють широке коло змін — від використання цифрових технологій і автоматизованих систем до створення нових форматів взаємодії з користувачем, зокрема через мультимедійні ресурси, інклюзивні сервіси та соціальні платформи. Вивчення та

впровадження таких рішень є ключем до підвищення якості послуг, розширення аудиторії та зміцнення ролі бібліотеки в сучасному суспільстві.

Сучасні бібліотеки вже давно вийшли за межі традиційного уявлення про себе як лише книгозбірні. Щоб підвищити ефективність обслуговування користувачів, вони впроваджують інноваційні підходи, орієнтовані на цифровізацію, персоналізацію, інтерактивність та розвиток комунікацій із громадою.

Серед ключових інновацій:

1. Цифрові сервіси: електронні каталоги, онлайн-запис на заходи, замовлення книг через веб-інтерфейси.

Електронні каталоги- це основа цифрової бібліотечної інфраструктури. Вони дозволяють користувачам здійснювати пошук книг, періодики, статей або мультимедійних матеріалів за ключовими словами, автором, темою чи ISBN. Електронний каталог може бути інтегрований з системою бронювання документів, історією користування, а також містити анотації, рецензії та інші супровідні матеріали. Це значно економить час і спрощує доступ до інформації [40].

Онлайн-запис на заходи- ще один зручний інструмент, що дозволяє ефективно планувати відвідуваність і взаємодію з громадою. Через спеціальні форми на сайті бібліотеки або соціальних платформах користувачі можуть зареєструватися на літературні зустрічі, майстер-класи, кіно-клуби чи онлайн-вебінари. Це підвищує рівень організованості подій, сприяє збору аналітики та створенню цільової комунікації.

Замовлення книг через веб-інтерфейс (особливо в умовах війни, пандемії чи обмеженого доступу до читальних залів) дає змогу користувачу зарезервувати літературу дистанційно- з подальшим самостійним отриманням у бібліотеці або через доставку. Це не лише зручно, а й демонструє, що бібліотека дійсно адаптується до потреб сучасного суспільства [38].

2. Мобільні додатки та чат-боти: забезпечують доступ до бібліотеки без часових обмежень, дають змогу отримати довідку чи рекомендацію миттєво.

Мобільні додатки для бібліотек забезпечують користувачам доступ до електронного каталогу, можливість переглядати новинки фонду, бронювати книги, продовжувати термін користування літературою, читати електронні ресурси чи навіть слухати аудіокниги. Деякі додатки інтегрують календар заходів, push-сповіщення про події, персоналізовані рекомендації та QR-навігацію в приміщенні бібліотеки.

Чат-боти, які працюють у Telegram, Facebook Messenger чи на сайті бібліотеки, стають зручними помічниками для користувачів. Вони можуть автоматично відповідати на поширені запитання, допомагати знайти книгу, реєструвати на подію, надсилати нагадування про повернення літератури або надавати довідкову інформацію. Чат-боти економлять час бібліотекарів і одночасно забезпечують цілодобову взаємодію з читачами. Наприклад, Бібліотека КПП має функціонуючий бот, скориставшись яким можна отримати відповіді на питання стосовно роботи бібліотеки, дізнатися інформацію про її послуги та сервіси [30].

Такі технології не потребують надмірних ресурсів, їх можна створити на основі безкоштовних платформ (наприклад, Tilda, Telegram BotFather, Google Apps Script) і адаптувати до потреб конкретної бібліотеки. Завдяки цьому, навіть невеликі заклади можуть стати цифрово активними гравцями у своїй громаді.

3. Мультимедійні простори: зони для відеозапису, подкастів, VR-турів і віртуальних презентацій.

Зони для відеозапису дозволяють бібліотекарям, читачам або партнерам записувати відео контент: буктрейлери, лекції, літературні читання, інтерв'ю, освітні міні-курси. Навіть невелике приміщення з хорошим освітленням, мікрофоном і камерою може стати продуктивною відеостудією.

Подкаст-зони відкривають нові можливості для бібліотек як майданчиків аудіокомунікації. Тут можна записувати тематичні подкасти- обговорення книг, історії бібліотек, поради з медіаграмотності, інтерв'ю з письменниками чи експертами. Такий формат зручний, мобільний та привабливий для молодшої аудиторії.

VR-простори дають можливість проводити віртуальні тури бібліотекою, демонструвати 3D-моделі архівних документів або культурних об'єктів, залучати відвідувачів до інтерактивних виставок. Використання віртуальної реальності особливо актуальне для шкільної, молодіжної аудиторії та людей з обмеженими можливостями пересування.

Віртуальні презентації- це не лише частина онлайн-заходів, а й спосіб доступного представлення фондів, нових надходжень, авторських зустрічей та навчальних матеріалів у цифровому форматі. Їх можна транслювати наживо або записувати для подальшого перегляду на YouTube, Facebook чи сайті бібліотеки.

Мультимедійні простори змінюють традиційну модель бібліотеки: з пасивного зберігача знань вона перетворюється на активного творця й транслятора сучасного культурного контенту, орієнтованого на громаду.

4. Гейміфікація та інтерактив: квести, вікторини, настільні ігри в цифровому та офлайн-форматі, які заохочують молодь до читання.

Гейміфікація- це використання ігрових елементів у не ігровому контексті з метою підвищення мотивації, залученості та інтересу користувачів. У бібліотеках вона дедалі частіше стає дієвим інструментом для популяризації читання, формування читацьких навичок, знайомства з бібліотечними послугами та історією установи [23].

Серед найпоширеніших ігрових елементів, що викликовуються в бібліотеках:

1. Літературні квести та вікторини- користувачі шукають підказки серед книжкових полиць, розгадують загадки, пов'язані з творами, авторами чи жанрами.

2. Читальницькі марафони- змагання, де учасники отримують бали або призи за прочитані книги, написані відгуки чи участь у заходах.

3. Цифрові ігри або інтерактивні онлайн-завдання, що поєднують елементи навчання з розвагами.

4. Інтерактив, у свою чергу, передбачає активну участь користувача в інформаційному процесі: це можуть бути сенсорні екрани, опитування,

голосування, спільне створення контенту (наприклад, інтерактивні виставки, віртуальні стіни з рецензіями, аудіоплатформи для читання вголос).

Такі формати особливо привабливі для дітей, підлітків і молоді, оскільки відповідають їхньому стилю навчання та спілкування. Гейміфікований підхід розвиває емоційний інтелект, критичне мислення, командну роботу та формує позитивний досвід відвідування бібліотеки [1].

5. Співпраця з громадами: бібліотеки стають коворкінгами, освітніми та культурними центрами, що відгукуються на актуальні потреби місцевого населення.

Успішна бібліотека- це не лише місце для зберігання книг, а й центральний осередок громадського життя, який відповідає на реальні потреби мешканців, підтримує ініціативи, формує діалог та зміцнює локальну ідентичність.

Партнерство з громадами дозволяє бібліотекам:

1. Організовувати заходи, що мають локальну значущість: зустрічі з активістами, обговорення важливих соціальних питань, презентації громадських проектів;

2. Сприяти соціальній згуртованості, створюючи простір для спілкування, та взаємодопомоги;

3. Залучати волонтерів і користувачів до спільної діяльності, наприклад- до збору місцевих історій, створення краєзнавчих мультимедійних виставок чи освітніх курсів;

4. Виконувати просвітницьку та консультативну функцію: проводити навчання з цифрової грамотності, медіабезпеки, правових знань, інклюзії;

5. Отримувати додаткову підтримку- фінансову, організаційну чи експертну- від громадських організацій, місцевого бізнесу та активістів.

Особливо ефективною є співпраця бібліотек з молодіжними, ветеранськими, жіночими, екологічними ініціативами, волонтерами, освітніми установами та центрами зайнятості [16].

Аналіз сучасних тенденцій упровадження мультимедійних технологій у бібліотечну справу засвідчив, що цифровізація та візуалізація інформації стають

невід'ємною складовою розвитку бібліотек. Мультимедіа перетворюють бібліотеки з традиційних установ у інтерактивні центри знань і комунікації, які активно реагують на потреби користувача в умовах інформаційного суспільства.

Найпоширенішими напрямками впровадження мультимедіа є створення буктрейлерів, віртуальних виставок, відеопрезентацій, онлайн-заходів, подкастів, VR-турів, що дозволяє зробити бібліотечні послуги більш привабливими, зручними й доступними. Особливе значення має застосування мультимедіа для популяризації літератури, залучення молоді, розвитку цифрової компетентності та формування інклюзивного середовища.

Разом із тим упровадження мультимедійних технологій потребує кадрової підготовки, технічного забезпечення, методичної підтримки та налагодження партнерств з іншими установами [28]. Успішна інтеграція таких інструментів підвищує якість бібліотечних послуг, розширює функціональність закладу та зміцнює його позиції як культурного осередку громади.

ВИСНОВКИ

У роботі простежено особливості використання мультимедійних технологій у бібліотечній діяльності. Основною метою дослідження було розкрити особливості функціонування мультимедійних технологій в українських бібліотеках та встановити тенденції впровадження новітніх засобів задля розширення можливостей інформаційно-комунікаційної діяльності і ефективності обслуговування користувачів.

Проаналізовані дані з соціальної мережі фейсбук сторінок «Бібліотеки на Межигірській» і КЗ «Публічна бібліотека Вишгородської міської ради» показали, що бібліотеки використовують різні типи мультимедіа, регулярно створюючи контент, найчастіше поєднуючи текст та зображення. Також, було проаналізовано тематику постів. Виявлено, що дописи на літературну тематику домінують у бібліотечній діяльності.

Виявлено, що впровадження новітніх засобів розширює можливості для інформаційно-комунікаційної діяльності. Завдяки мультимедійним технологіям бібліотеки отримали нові інструменти для розповсюдження інформації та знань. Ефективність використання сучасних можливостей залежить від технічної бази, кваліфікації та зарплатні працівників.

Не зважаючи на такі виклики як низьке фінансування, нестача кваліфікованих кадрів, матеріальна і психологічна шкода від війни, бібліотеки працюють, поступово впроваджуючи новітні технології у свою діяльність.

Для того, щоб використовувати мультимедійні технології продуктивно потрібно звернути увагу на наступні моменти:

1. Вивчення інтересів користувачів і створення контенту цікавого для них;
2. Аналіз наявної технічної бази, користування наявними пристроями продуктивно;
3. Звернути увагу на навички персоналу та, за необхідності, працювати над їх вдосконаленням;

4. Використання наявних безкоштовних можливостей для розширення (Zoom, Canva, YouTube, Facebook) та для підвищення кваліфікації персоналу (Прометеус, Дія. Освіта) ;

5. Проведення онлайн-заходів або заходів змішаного формату, це дозволить розширити коло користувачів, а також посприє інклюзії.

6. Використання соціальних мереж (Facebook, Instagram, Telegram, TikTok) для популяризації культурної діяльності.

Отже, бібліотеки широко використовують можливості мультимедійних технологій. Тип найбільше використовуваних мультимедіа залежить від конкретної установи та інших факторів. Для того, щоб конкурувати у сучасному світі інформації бібліотекам потрібно працювати над інтерактивістю, якістю та актуальністю. Створювати контент, що буде цікавим та корисним цільовій аудиторії.

ПЕРЕЛІК ПОСИЛАНЬ

1. Бакаленко І., Курилова Ю. Гейміфікація як фактор мотивації до читання. Редакційна колегія, 2024, 29.
2. Бібліотека ім. Івана Франка Київ Поділ. Тренінг для тренерів Хабів цифрової освіти: нові знання та перспективи! *Facebook*. URL: <https://www.facebook.com/share/p/12Lf4cLQvW9/> (дата звернення: 13.05.2025).
3. Бібліотека на Межигірській. Душа тисячоліть шукає себе в слові. *Фейсбук*. URL: <https://www.facebook.com/share/p/16KNwFbYMD/> (дата звернення: 03.05.2025)
4. Бібліотека на Межигірській. Світ для дітей, створений Ульфом Старком. *Фейсбук*. URL: https://www.facebook.com/100085885603306/videos/773467461639277?locale=ru_RU (дата звернення: 06.05.2025).
5. Бібліотека на Межигірській. *Фейсбук*. URL: https://www.facebook.com/profile.php?id=100085885603306&locale=ru_RU (дата звернення: 01.05.2025).
6. Бібліотека на Межигірській. *Централізована бібліотечна система Подільського району міста Києва*. URL: <https://cbspodil.org.ua/biblioteku-tsbs/dlya-ditej/vali-kotyka/> (дата звернення: 15.05.2025).
7. Борова В. Використання мультимедійних презентацій у підготовці майбутніх вихователів до педагогічного коригування звукової культури мовлення дітей старшого дошкільного віку. 2024.
8. Варакін Д. Автоматизація показників якості роботи команди технічної підтримки для аналізу ефективності управління відділому продуктивній ІТ-компанії України “Social Development: Economic and Legal Issues”, 2025, 4
9. Галета Я. Теоретичні засади формування цифрової компетентності в контексті інформаційної, бібліотечної та архівної справи. Наукові записки. Серія: Педагогічні науки, 2024, 215: 12-15.

10. Головата О. Віртуальні виставки в Обласній бібліотеці імені Дмитра Чижевського. 2024. PhD Thesis. ЦНТУ.
11. Гонцова В., Орлик О. Сучасні мультимедійні технології. In: Інформатика та інформаційні технології: студ. наук. конф. 2015. р. 76-79.
12. Грива Н. Сторителінг у системі новітніх медіажанрів. 2024.
13. Дем'янюк О., Конон Н. Нормативно-правове забезпечення поступального розвитку бібліотек в умовах партнерської співпраці. *Серія: Право*, 2024, 27: 33-41
14. Довжук І. Правове регулювання архівної та бібліотечної справи в Україні. *SWorldJournal*, 2024, 28-03: 55-64.
15. Калась А. Використання бізнес-аналітики в управлінні сучасною організацією. 2024.
16. Копитова О. Соціокультурне партнерство в бібліотечному просторі. 2021.
17. Кравченко О. Інформаційна культура та культура читання працівників бібліотек вищої школи в епоху Інтернет (з досвіду роботи бібліотеки Криворізького педагогічного інституту ДВНЗ «Криворізький національний університет»). 2013.
18. Кузнецова Л. Публічні бібліотеки України в умовах воєнного стану: втрати і виклики. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*, 2022, 10: 105-113.
19. Кузьменко О., Загуменна В. Трансформація та розширення функцій бібліотек у сучасному цифровому просторі. *Науковий журнал «Бібліотекознавство. Документознавство. Інформологія»*, 2021, 3.
20. Кулішова К. Розробка рішень на основі штучного інтелекту для автоматизації контенту в сучасних CRM-системах. 2024. Master's Thesis. Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя.
21. Кунанець Н., Липак Г., Жолна Д. Віртуальна реальність у бібліотеках: аналіз можливостей та викликів. *Вісник Харківської державної академії культури*, 2024, 65: 83-95.

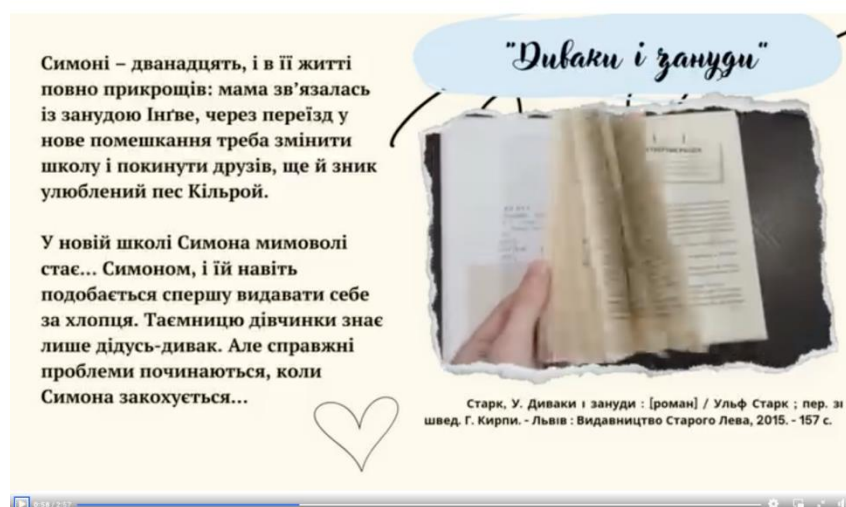
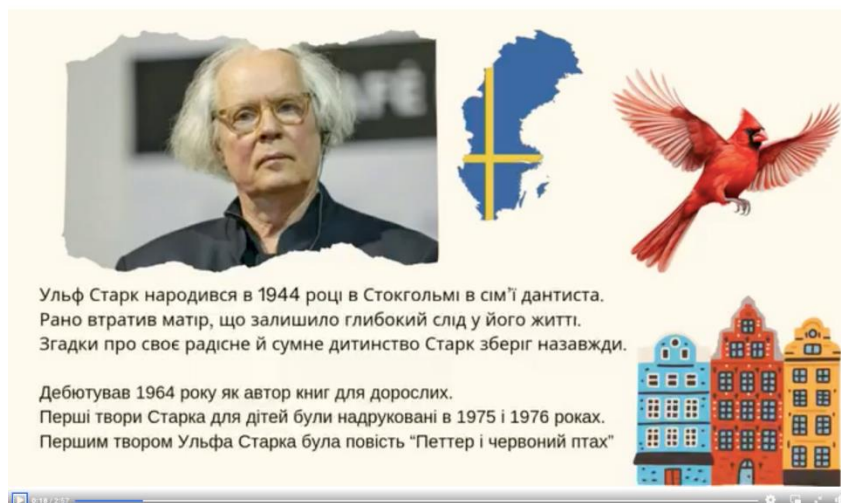
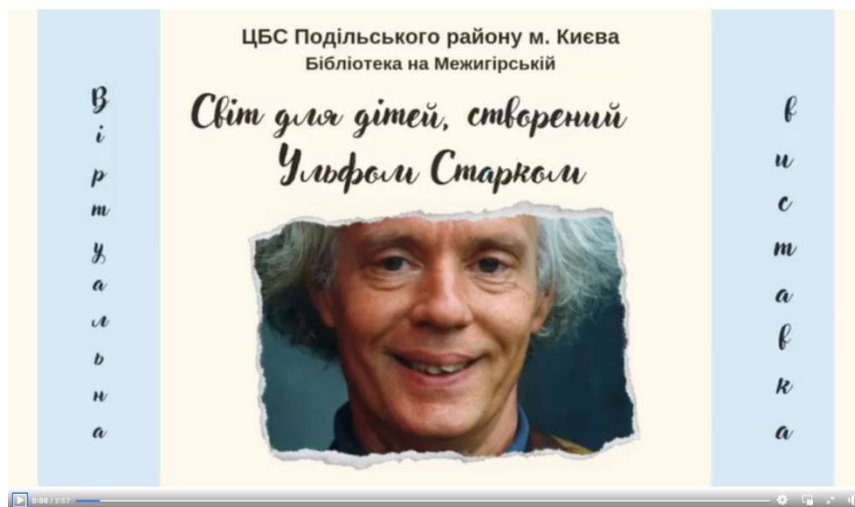
22. Лабудько С. Інтерактивні дошки: методичні прийоми використання у навчально-виховному процесі.
23. Літвінчук І. Гейміфікація комунікацій: нові підходи до залучення аудиторії у цифровому середовищі. *Молодий вчений*, 2024.
24. Лобановська І. Інформаційно-комунікаційні технології в роботі шкільних бібліотек: напрями впровадження. *Наукові праці Державної науково-педагогічної бібліотеки України імені ВО Сухомлинського*, 2008, 1: 210-220.
25. Малиновський О. Електронні бібліотеки: мультимедійна складова. Вісник Національного університету Львівська політехніка. Інформаційні системи та мережі, 2014, 783: 450-457.
26. Неколюк-Сасса Д. Роль публічних бібліотек у забезпеченні інклюзивного доступу до інформації та культурних ресурсів для людей з інвалідністю. 2024.
27. Підвищення ефективності діяльності бібліотечно-інформаційного комплексу в умовах цифровізації : науково-методичний збірник / наук. ред. : О. Г. Яковенко ; відп. ред. О. М. Василенко ; НАН України, Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського. Київ, 2022. 99-106.
28. Познякова Т. Інноваційні стратегії в системі менеджменту організації (на прикладі комунального закладу «Обласна універсальна наукова бібліотека ім. Ді Чижевського» м. Кропивницького). 2021.
29. Покращуємо цифрову грамотність: нові інструменти для бібліотекарів. *Дія.Освіта*. URL: <https://osvita.diaa.gov.ua/news/pokrasuemo-cifrovu-gramotnist-novi-instrumenti-dla-bibliotekariv-na-platformi-diaosvita>(дата звернення: 13.05.2025).
30. Презентуємо новий бібліотечний Telegram чат-бот. Науково-технічна бібліотека ім. Г.І. Денисенка. URL: <https://www.library.kpi.ua/prezentuyemo-novyj-bibliotechnyj-telegram-chat-bot/> (дата звернення: 08.05.2025).

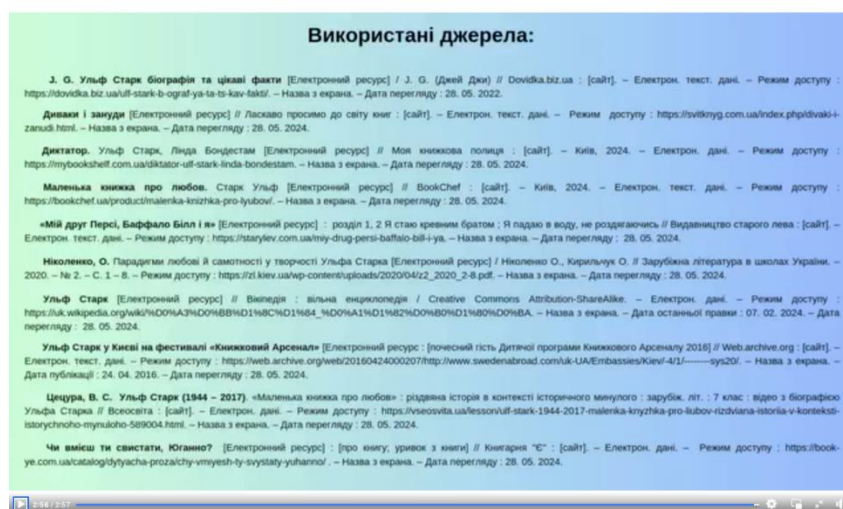
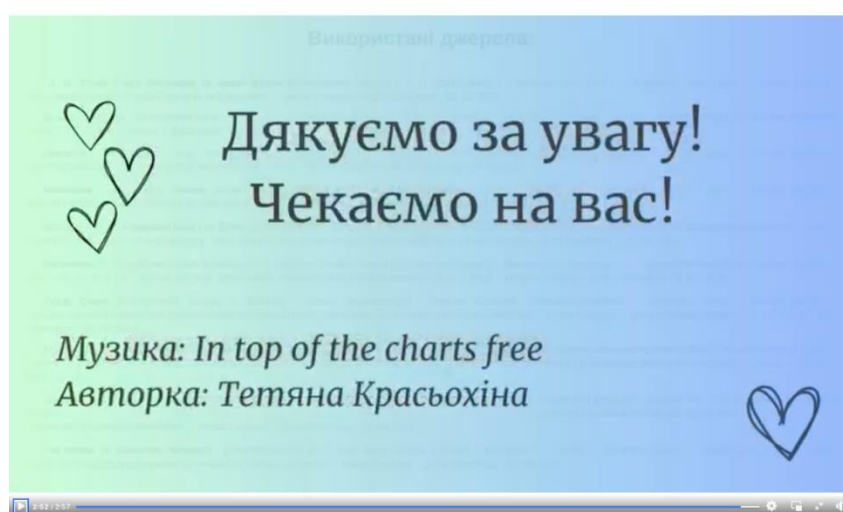
31. Рівненська обласна універсальна наукова б-ка. Олександр Ірванець. Презентація "Вибраного за 33 роки" у Рівному, 2013. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=VM9Y1SxYe0Q> (дата звернення: 07.05.2025).
32. Рівненська обласна універсальна наукова бібліотека. *YouTube*. URL: <https://www.youtube.com/@libr1rv/videos> (дата звернення: 07.05.2025).
33. Савченко, Вікторія. Кваліфікаційна робота за освітнім ступенем «Бакалавр» ОП «Інформаційна, бібліотечна та архівна справа» на тему «Рекламно-інформаційна діяльність бібліотек (на прикладі Державної науково-педагогічної бібліотеки України імені ВО Сухомлинського)». 2024.
34. Салата Г. Інноваційні механізми розвитку бібліотек: технологія фандрайзингу в об'єднаних територіальних громадах. *Редакційна колегія*, 2021, 141-143.
35. Синиця М.О. Використання мультимедійних технологій у навчальному процесі ВНЗ як засіб формування педагогічних знань. *Професійна педагогічна освіта: становлення і розвиток педагогічного знання: монографія*, 2014, 418-438
36. Сіренко С. Розвиток системи інформаційних послуг у сучасному інформаційно-комунікаційному середовищі. 2024.]
37. Сорокіна Н. Інноваційний потенціал мультимедійних навчальних презентацій з іноземної мови. Затверджено до друку рішенням Вченої ради Харківського національного університету імені ВН Каразіна (протокол № 1 від 28 січня 2013 р.) Організаційний комітет конференції: Голови: ВГ Пасинок, доктор педагогічних наук, професор, 157.
38. Сембай В. Розробка веб-додатку автоматизованої бібліотечної інформаційної системи. 2024.
39. Тетерятник Б. Діджитизація та діджиталізація в контексті віртуалізації господарської діяльності. ББК 67 П68 Рекомендовано до друку вченою радою Науково-дослідного інституту правового забезпечення інноваційного розвитку Національної академії правових наук України, 2017, 180.

40. Туряниця Н. Цифрова трансформація бібліотек: тенденції та виклики. 2024.
41. Централізована бібліотечна система Подільського р-ну міста Києва. «Canva – платформа графічного дизайну. Робота з сервісом». *Facebook*. URL: <https://www.facebook.com/share/p/16EgTm527G/> (дата звернення: 13.05.2025).
42. Шейновська Т. Особливості діяльності та впорядкування бібліотечних установ міста. 2021.
43. Щербакова І . Філософія подолання духовної кризи особистості засобами освіти в період глобалізації та інформаційної революції. 2011.
44. Юшко К. Комп'ютерна анімація. Поширені програми для створення анімації., 2018, 73.
45. Ярема І. Бібліотека нового покоління та її роль як соціального інституту в інформаційну добу. *Вісник Книжкової палати*, 2021, 10: 26-30.

ДОДАТКИ

Додаток А-1. Слайди з ВВ “Світ для дітей, створений Ульфом Старком”





ЦБС ПОДІЛЬСЬКОГО РАЙОНУ М. КИЄВА
БІБЛІОТЕКА НА МЕЖИГІРСЬКІЙ

ПРЕДСТАВЛЯЄ

Книгу Андрія Бачинського

“140 децибелів тиші”

БУКТРЕЙЛЕР

Андрій Бачинський народився у місті Калуші на Івано-Франківщині. У дитинстві мав два захоплення — читати пригодницько-фантастичні книжки і конструювати різноманітні радіоприлади. Закінчив радіо-технічний факультет «Львівської політехніки». Але врешті перше дитяче захоплення перемогло, і інженер-конструктор електронних приладів перетворився на дитячого письменника.

Підліткова книжка Андрія Бачинського «140 децибелів тиші» (Видавництво Старого Лева) стала переможцем премії «Дитяча Книжка року ВВС».

140 ДЕЦИБЕЛІВ ТИШІ



Андрій Бачинський

**140
ДЕЦИБЕЛІВ
ТИШІ**

СТАРОВИЩА
СТАРОГО ЛЕВА

Бачинський, А. 140 децибелів тиші : [повість : для середнього шкільного віку] / Андрій Бачинський. – Львів : Видавництво Старого Лева, 2015. – 127 с.



В автомобільній аварії юний музикант Сергій втрачає не тільки батьків, сестричку, але й слух. Він мусить навчитися по-новому спілкуватися з ровесниками в інтернаті, подолати зневіру і відчай, аби важка втрата не вбила в ньому повністю бажання жити. А також – вирватися зі злочинного кола і врятувати названу сестру від лиха...

Вийти із повнозвучного режиму

Велич підтримки та любові

Книга для дітей молодшого та середнього шкільного віку, до 14 років.

Автор показує силу любові та безкорисної жертвності, навіть у найскладніших ситуаціях. Крім того, головний герой Сергій власним прикладом показує, що можна пережити навіть найбільчі втрати. Він показує читачам важливість високоморальних вчинків, вчить зберігати цінності, навіть тоді, коли життя здається без сенсу, цінувати життя з його радощами та труднощами.

Книга познайомить читачів зі світом людей з особливими потребами, безпритульних, з неблагонадійних сімей, виховає кращі моральні якості та навчить співчувати іншим і допомагати. Вона спонукає творити добро, бути щирими на відкриті до допомоги іншим. Добре видно причинно-наслідковий зв'язок, зрозумілі, чисті висловлення, чітко окреслене добре та погане.

Андрій Бачинський якісно описує почуття та емоції героїв твору, зацікавлюючи читати далі й далі.

Вийти із повнозвучного режиму



Як спілкуватися з людиною з порушеннями слуху чи мовлення:



- Якщо ви чогось не розумієте з розмови, то не удавайте, що вам все ясно. **Не бійтесь перепитати** чи уточнити відповідь.

- **Не ховайте обличчя** та не відвертайтеся убік, аби ваш співрозмовник міг спокійно зчитати вашу інтонацію та міміку.

- Якщо ви спілкуєтесь з людиною, яка користується послугами помічника-компаньйона чи, наприклад, перекладача жестової мови, **звертайтеся особисто до людини**, а не до того, хто супроводжує, чи помічника.

Вийти із повнозвучного режиму



Детальніше ознайомитися з книгою Андрія Бачинського "140 децибелів тиші" можна у бібліотеці на Межигірській!

Дякуємо за увагу!

*Музика: Slow Romantic Music
Авторка: Тетяна Красьохіна*

Використані джерела:

1. 140 децибелів тиші [Електронний ресурс] : [про книгу; уривок з книги] // Книгарня "Є" : [сайт]. Електрон. дані. Режим доступу : <https://book-ye.com.ua/catalog/proza-dlya-pidlitkiv/140-detsybeliv-tyshi/?srsltid=AfmBOoQHRpZD7lX1AuCfjs4Np2bXa9KlhfcWObVQK0ijuNVvJTvlZlx> . Назва з екрана. Дата перегляду : 09. 09. 2024.
2. «140 децибелів тиші» [Електронний ресурс] : Видавництво старого лева : [сайт]. Електрон. текст. дані. Режим доступу : https://starylev.com.ua/140-decybeliv-tyshi/?srsltid=AfmBOoqu1xhGcdJtC4_RlhfAVH0sV6Na7gVy3mu0letdEvDYd4QiteMU Назва з екрана. Дата перегляду : 09. 09. 2024.
3. Довідник безбар'єрності : [шрифт Брайля] / упоряд. Т. Касьян ; [худож. О. Дегтярьова]. Харків : IST Publishing, 2022. 223 с. : іл., портр.

Додаток Б. Довідка про використання результатів бакалаврської кваліфікаційної роботи

ДОВІДКА

*про використання результатів бакалаврської кваліфікаційної роботи
здобувачки вищої освіти
Красьохіної Тетяни Олександрівни*

У бакалаврській кваліфікаційній роботі Т.О. Красьохіної на тему «Мультимедійні технології в роботі бібліотек» було досліджено поняття “мультимедійні технології”, охарактеризовано види мультимедіа та розкрито їх роль в українських бібліотеках.

Досліджені особливості щодо впровадження та використання мультимедійних технологій в бібліотечній діяльності та виокремлені поради, що допоможуть вдосконалити роботу з мультимедіа в КЗ «Публічної бібліотеки ВМР».

В практичній роботі КЗ «Публічна бібліотека ВМР» передбачається використовувати пропозиції та висновки, що містяться в кваліфікаційній бакалаврській роботі. Зокрема це стосується порад щодо ефективного використання мультимедійних технологій.

Директорка



Лариса КАЛІНКЕВИЧ