**ДЕПАРТАМЕНТ ОСВІТИ І НАУКИ**

**ОДЕСЬКОЇ ОБЛАСНОЇ ДЕРЖАВНОЇ АДМІНІСТРАЦІЇ**

**ЦЕНТР ЕКОЛОГО-НАТУРАЛІСТИЧНОЇ ТВОРЧОСТІ УЧНІВСЬКОЇ МОЛОДІ** **ІЛЛІЧІВСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ ОДЕСЬКОЇ ОБЛАСТІ**

**ВСЕУКРАЇНСЬКИЙ КОНКУРС НАУКОВО-МЕТОДИЧНИХ РОЗРОБОК ТА ВІРТУАЛЬНИХ РЕСУРСІВ З ЕКОЛОГО-НАТУРАЛІСТИЧНОГО НАПРЯМКУ ПОЗАШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ**

**КРАЄНАВЧА ГРА-ЕКСПЕДИЦІЯ**

**З ЕЛЕМЕНТАМИ КВЕСТУ**

**«ДІАЛОГ З МІСТОМ»**

Автор:

керівник гуртка „Юні екологи”

Бедікян Олександр Альбертович

м. Іллічівськ – 2014р.

**З м і с т**

1. Вступ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 3

2. Положення гри-експедиції\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 6

3. Хід проведення гри \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 10

4. Аналіз проведення гри та методологічне підґрунтя \_\_ 14

5. Висновки \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 17

6. Список використаноїлітература \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 19

7. Додатки \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 24

*«Культура як рослина: у неї не тільки гілки, але і коріння. Надзвичайно важливо, щоб зростання починалось саме з коренів».*

Д.С.Лихачов

*«Дитинство - щоденне відкриття світу і тому треба зробити так, щоб воно стало, перш за все, пізнанням людини і Вітчизни, їх краси і величі».*

В.О.Сухомлинський

**1. Вступ**

Споконвіку людину тягнуло пізнавати землю. Протягом багатьох років, яскравими та допитливими особистостями накопичувався цінний досвід експедиційної діяльності. Активний потенціал спілкування з природою, дарує багато можливостей для реалізації пізнавальних інтересів і, головне, нормального розвитку особистості (див. додаток№1).

І це стає все більш актуальнішим, в зв’язку з тим, що комп’ютерне життя все більш формує штучну свідомість та негативно відображається на здоров’ї. Глобалізація сучасних інформаційних технологій затушовує почуття батьківщини. А саме ж традиції народу, зв'язок з корінням формують на підсвідомості основи культурної особистості.

Здавалось би, новітні технології повинні надавати більше можливостей для пізнання та розвитку особистості. Та на справі негативні наслідки переважують позитивні. Вважаємо, однак, що справа не в самих комп’ютерних засобах, а в нашій культурі користування ними. І, головне, навчитися гармонійно пов’язувати штучне та природне в розвитку особистості.

В зв’язку з цим, все більшої вагомості набуває проблема доповнення академічних та віртуальних освітніх підходів активними формами навчання. На наше переконання, умови позашкільних навчальних закладів пристосовані до такої діяльності. Плани й програми гуртків, клубів, секцій більш гнучкі, ніж навчальні програми загальноосвітніх шкіл, краще дозволяють здійснювати все необхідне для живого знайомства дітей з культурною спадщиною людства, вивчати довкілля. Так позашкільна освіта містить в собі екскурсії, походи та експедиції.

В ході однієї грамотно спланованої експедиції, можна реалізувати багато вимог необхідних для розвиту особистості. Передбачається сформованість:

· пізнавальних інтересів і мотивів, спрямованих на вивчення живої природи;

· інтелектуальних умінь (доводити, будувати міркування, аналізувати, порівнювати, робити висновки тощо);

· знання основних принципів і правил ставлення до живої природи, реалізація установок здорового способу життя, раціональної організації праці та відпочинку;

· сформованість етичного ставлення до живих об'єктів.

А починати такі дослідження бажано з того місця де ти народився, з яким пов’язана твоя судьба.

Життя будь-якої людини тісно пов’язане з місцевістю її проживання. Але повсякденні справи постійно відволікають нас, і ми, як правило, без особливих емоцій проходимо повз природних та культурних куточків, навіть не замислюючись про їх цінність.

І щоб повернути мешканцям нашого Іллічівська живе почуття гідності за культурні та історичні цінності малої батьківщини, відкрити важливі сторінки її історії чи незвичайні куточки та найдрібніші цікавинки, ми задались цілю створити гру - експедицію „Діалог з містом”.

Організаторами цього заходу стали педагоги екологічного центру, також були залучені фахівці, викладачі вищих навчальних закладів. Учасниками стали команди шкіл міста Іллічівськ, смт.Овідіополь та гуртків ЦЕНТУМ. Всього взяло участь понад 12 команд.

В нашої діяльності представлена гра-експедиція стала однією із яскравих активних форм підготовки до впроваджених нами різнопрофільних експедицій. Така гра дозволяє готуватись до традиційної експедиційної діяльності, використовуючи здоров'язберігаючі технології.

2. **Положення гри-експедиції.**

**ПОЛОЖЕННЯ**

**про краєзнавчу гру-експедицію з елементами квесту**

**«Діалог з містом»**

**I. Мета та завдання.**

**1.1** Метою проведення гри-експедиції є вивчення краєзнавчих об'єктів міста і усвідомлення їх культурної цінності.

**1.2.** Реалізація поставленої мети полягає у вирішенні наступних завдань:

- придбання навичок опису та презентації об'єктів культури та природи;

- створення краєзнавчої виставки з проведенням тематичних зустрічей;

- розробка екостежки та організація екскурсій.

**II. Час і місце проведення.**

**2.1**. Гра-експедиція проводиться з 5 по 13 квітня 2014 року.

**2.2**. Місце проведення - м. Іллічівськ та його околиці. Межі району гри-експедиції уточнюються на зборах представників (4 квітня о 18.00 в міському екологічному центрі).

**III. Керівництво.**

**3.1.** Загальне керівництво краєзнавчої грою-експедицією здійснюється Центром еколого-натуралістичної творчості учнівської молоді.

**IV. Учасники**

**4.1**. До участі в змаганнях допускаються жителі та гості міста Іллічівськ.

**4.2.** Учасники формують команди, складом від 2 до 6 осіб.

**4.3**. Змагання проводяться за двома віковими групами, незалежно від статі:

А - 1999 р. народження і старші;

В - 2000-2005 р.р. народження;

Змішані за віком команди входять в категорію А.

**4.4.** Попередні заявки на участь приймаються до 4 квітня 2014 року за електронною адресою whatsoever@bk.ru або в групі ВКОНТАКТІ <http://vk.com/kvest_dialog>

**V. Умови проведення та залік.**

**5.1.** Гра-експедиція складається з декількох рівнів.

**5.1.1**. ***Перший рівень*** проводиться на території міського екологічного центру 5-6 квітня.

***Теоретична частина.*** Учасники проходять інструктаж, знайомляться із завданнями і умовами майбутньої гри, самовизначаються щодо своїх інтересів. Для успішного проходження краєзнавчого квесту для учасників проводиться заняття, на якому вони освоюють методики опису природних чи штучних об'єктів з позиції геології, біології, історії та інших наук.

***Практична частина.*** Учасникам необхідно на території міського екологічного центру розробити один для одного невеликі маршрути-квести. Вони складаються з:

• опису ключового об'єкта (фінішного об'єкта пошуку), який іншій команді необхідно знайти;

• квестового питання, що стосується ключового об'єкту (наприклад: "З якого матеріалу складається ключовий об'єкт", "До якого виду відноситься ключовий об'єкт" тощо);

• опису проміжних об'єктів, рухаючись уздовж яких, можна прийти до ключового об'єкту. Відстань між проміжними об'єктами має не перевищувати 15 м.

Кожна команда має змогу пройти не більше трьох маршрутів.

Після проходження маршрутів учасники оцінюють їх за певними критеріями (точність опису об'єкту, коректність постановки питання до ключового об'єкту). Для цього вони заповнюють таблиці-протоколи, які передаються між командами. Кожній команді дається право відстояти правильність своїх описів. У висновку ГСК підводить підсумок відповідно до своєї оцінки заповнених командами таблиць-протоколів (див. додаток 1).

Проходження I-го рівня дає право переходу на II-й рівень гри-експедиції.

**5.1.2.** ***Другий рівень*** проводиться з 6 по 12 квітня на території м. Іллічівська та його околиць (згідно меж, визначених на зборах представників).

Учасники визначаються зі своєю роллю в команді (наприклад, роллю геолога, біолога, еколога, краєзнавця, художника, фотографа, відео оператора тощо) в залежності від обраних об'єктів та цілей їх опису. Об'єкт, що описується повинен знаходитися на доступній території. До 12 квітня команди досліджують та описують його з використанням різних інформаційних джерел.

**12 квітня** на базі Іллічівського інституту ОНУ імені І.І.Мечникова відбудеться презентація досліджених об'єктів та її захист. ГСК оцінює роботу команд і вибирає кращі, які переходять на ***ІІІ-й фінальний рівень.***

**5.1.3.** ***Третій рівень.*** Переможці отримують фінансування на організацію експозиції виставки, присвяченої досліджуваним об'єктам, а також проведення екскурсії. Для команд гідних, на думку журі, організації виставки та проведення екскурсії терміни будуть визначені додатково (приблизна дата - 13 квітня)

**5.2.** ***Рекламний рівень гри-експедиції.***

Незалежно від перерахованих вище рівнів команда може створити рекламний продукт про місто Іллічівськ у вигляді презентації, статті, брошури, плакати, відеоролики, фотовиставки тощо.

**5.3.** З напрацьованих матеріалів будуть розроблятися екостежки.

**5.4.** Переможці всіх рівнів оцінюються окремо за максимальними балами.

**VI. Нагородження.**

**6.1**. Переможці в грі-експедиції по кожному рівню нагороджуються грамотами, а також призами при наявності фінансування.

**VII. Фінансування.**

**7.1.** Витрати, пов'язані з організацією, проведенням та нагородженням гри-експедиції несуть: Центр еколого-натуралістичної творчості учнівської молоді м. Іллічівська, Будинок дитячої та юнацької творчості м. Іллічівська, СОТК «Аргонавт».

Консультації з питань, що цікавлять, можна отримати по телефону :

(+38) 0959239368 , 0936477371, 0672608567

ГСК залишає за собою право до початку гри-експедиції вносити зміни і доповнення в програму змагань.

**3. Хід проведення гри**

Гра – експедиція складається з трьох етапів. На ***першому*** етапі до виконання практичних завдань організатори провели підготовчий (теоретичний) етап.

У ході підготовчого етапу команди - учасники познайомились один з одним та з членами журі, пройшли інструктаж, ознайомилися з завданнями та умовами гри, визначилися зі своїми маршрутами. Вважаємо важливим, на цьому етапі усім, включаючи організаторів, самовизначитися - тобто побачити себе та свою роль у грі. А для цього пропонується зрозуміти, чим може бути цікавою та цінною вона для кожного. Потім колективно спланувати те, як буде проходити підготовка до неї та які дії належить здійснити у самій грі. А також припустити, який може бути кінцевий результат - тобто, що ми можемо отримати після всіх наших дій.

Також значна увага відводиться освоєнню методик опису об’єктів. Ці описи учасники команд повинні розглянути з позиції геології, біології, історії і т.п. У ролі спеціалістів – фахівців, які познайомили учнів з методиками, дали необхідну консультацію - виступали члени журі, а саме:

- біолог – Григор’єва Галина Анатоліївна, директор ЦЕНТУМ;

- географ – Недобельська Євгенія Олегівна, вчитель географії Іллічівської гімназії № 1 та керівник гуртка ЦЕНТУМ „Географічне краєзнавство”;

- ботанік – Фантрова Тетяна Федорівна, аргоном, ;

- краєзнавець – Журенко Микола Андрійович, керівник гуртка „Пішохідний туризм” ОГЦ;

- художник – Діасамідзе Ольга Олексіївна, керівник гуртка „Прикладна біологія”;

- фотограф - Данілішин Андрій Степанович, керівник гуртка „Фотонатуралісти”;

- історик – Джумига Євген Юрійович, викладач права Одеського Міжнародного гуманітарного університету, керівник гуртка „Історичне краєзнавство” ОГЦ.

Після підготовчого етапу почалася практична частина першого рівня гри-експедиції. Вона проходила на території Цєнтру еколого натуралістичної творчості учнівської молоді м.Іллічівська. Ця територія представлена елементами дендропарку. На ній розташовано понад 50 видів дерев, більш 100 видив кустарників, вольєри з птахами.

Кожна з команд обрала собі ключовий об'єкт. Наприклад, ними були дерево гінкго-білоба, птах сокіл-чиглик, альтанка тощо.

Потім команди на маршрутних листках записали квестове питання до ключового об'єкту, на яке і повинні були відповісти інші команди. Такими питаннями були: "Яка повна назва птаха?", "Якого кольору ключовий об'єкт?", "З якого матеріалу складається ключовий об'єкт?" та інші.

Після вибору ключового об'єкту, команди почали описувати шлях до них: від початку маршруту, який вони чітко називали (наприклад, від входу в екоцентр (кіпаріс чи декоративний пень), описували перший об'єкт, в радіусі не більше 15 м, не називаючи його назву. Від першого об'єкту в радіусі 15 м обирали другий і описували його, не називаючи назву. І так доти, доки не доходили до опису ключового об'єкту. Всього проміжних об'єктів було, в середньому, біля семи.

До свого листку з описом маршруту вони додавали перелік назв всіх об'єктів, які вони описували. Таким чином кожна команда створювала кожна свій маршрут, записаний на листку (див. додаток 3.1).

Учасникам пропонувалися дотримуватися певних вимог (див. додаток 3.2)

Після проходження маршрутів учасники оцінювали їх за певними критеріями (точність опису об'єкту, коректність постановки питання до ключового об'єкту, акуратність складання маршрутного листку). Для цього вони заповнили таблиці-протоколи (див. додаток 3.3), в які вписали відповіді до квестового питання.

Перший етап завершився колективним обговоренням оцінок і маршрутів команд та вирішенням спірних моментів.

***Другий рівень*** проводився з 6 по 12 квітня на території м. Іллічівська та його околиць (с. Олександрівка).

Учасники в командах обрали собі певні ролі та об’єкт для презентування. Наприклад, команда "Шерлок Холмс і Ватсон" уособлювала в собі такий склад: Журенко Микола - географ, Зазибов Кирило - архітектор-винахідник, Кондрат'єва Юлія - художник, Кошелева Ольга - біолог. Обраний об’єкт - унікальний кам’яний пляж м. Іллічівська.

Протягом неділі команда готувала презентацію обраного об'єкту: учасники збирали картографічний, історичний, геолого-біологічний матеріал, фотографії, створювали малюнки, схеми, фотографії та іншу інфографіку. Також вони брали консультації у фахівців згідно обраного об’єкту. Так, наприклад, Юлія Петрі та Анастасія Прончатова брали консультацію у культурознавця Сосновської О.І. (об’єкт - українські фарфористи музею ім.О.Білого).

**12 квітня** на базі Іллічівського інституту ОНУ імені І.І.Мечникова команди презентували досліджених об'єктів та захищали ці презентації. Фахівці, що входили в склад журі оцінили команди, відмітили плюси та мінуси кожної роботи. Усі команди були нагороджені дипломами в певній номінації (наприклад, за екологічність, оригінальність, перспективність, професійність), три найкращі перейшли на ***ІІІ-й фінальний рівень***

***Третій рівень.*** Переможцям другого рівня було надано фінансування для створення експозиції, присвяченої їх об’єктам. Так, переможці другого рівня оформили 3 експозиції:

- Унікальний куточок м. Іллічівськ;

- Українські фарфористи музею ім. О.Білого;

- Бугово-Іллічівськ: становлення міста.

Також команди-переможниці провели екскурсію по місту, присвячену дослідженим ними об’єктам для всіх охочих.

**4. Аналіз проведення гри та методологічне підґрунтя**

У грі – експедиції з елементами квесту взяли участь понад 12 команд з учнів шкіл міста, вихованців ЦЕНТУМ, БДЮТ та 1 команда загальноосвітньої школи смт. Овідіополь.

Наша експедиція не була віртуальною. І хоча вона проходила по знайомому усім місту, але вимагала більш детального вивчення природних об'єктів, опису та аналізу. Одночасно вона була і грою, але не тільки розважала, а і одночасно дала певні нові знання про ті місця в яких вона відбувалась.

Гра-експедиція проходила надзвичайно цікаво, тому що бачити щось нове і красиве завжди прагне будь-яка людина. Іноді школярам доводилося зустрічатися з будь-якими «небезпеками», секретами і захоплюючими пригодами, але вони проявляли кмітливість і справлялися з цими труднощами.

Оскільки представлена гра-експедиція являє собою активну форму навчання до впроваджених нами різнопрофільних експедицій, вважаємо суттєвим виділити дві грані нашої освітньої технології

**1. Самовизначення та самоорганізація.** В силу різнопрофільності експедиційної діяльності, ми рекомендуємо в підготовці звернути увагу на розуміння її учасниками своєї діяльності. Це дозволить не тільки підняти рівень експедиції, а сформує вміння, потрібні людині у сучасному житті.

Один із перших кроків – самовизначення. Кожному учаснику необхідно зрозуміти свої інтереси та потреби, сформувати цілі і задачі, змоделювати очікувані результати та пов’язати все це з можливостями конкретної експедиції. В процесі такої роботи узгоджується та стверджується загальна мета експедиції. Для цього можна використовувати, як психологічні тренінги чи їх елементи, так і складати звичайні списки необхідних дій та всього що потрібно зробити для досягнення визначених задач.

Багато переваг в осмисленні складових життєдіяльності мають методологічні засоби. Рамки (чи контури) – відображають компоненти діяльності, що розглядається. Текст – змістовна частина виділених складових діяльності. Та стрілки – засоби, що вказують взаємозв’язки між компонентами. Ці три елемента в різноманітних варіантах, як правило, використовуються багатьма людьми на інтуїтивному рівні. Але вони мають свої норми. Зокрема, в оргдіяльнісній методології, заснованій Г.П.Щедровицьким, розроблено ефективні технології для розуміння та вирішення проблемних ситуацій.

Другий крок полягає в організації діяльності. Для цього потрібно виділити усі структури, з якими належить спілкуватися в процесі майбутньої діяльності, та розписати етапи її реалізації. На виході повинен з’явитися план заходів підготовки та проведення різнопрофільної краєзнавчої експедиції. Обробка результатів та підведення підсумків – також важлива складова плану і вона може дозволити коректувати план в процесі впровадження діяльності

Третій крок – сама діяльність. Оскільки вона носить різнопрофільний характер, то перш за все, доцільно, щоб учасники були розташовані по групах. Це можуть бути профільні групи геологів, істориків, біологів та ін. Однак, буде краще, якщо в кожній групі будуть змішані представники різних напрямків, а розподіл буде виходити з-під задач експедиції. Періодично (бажано по два рази на день) проводити зустрічі на яких узгоджуються плани та представляються результати діяльності груп.

**2.** **Інтеграція.** Вміння знаходити взаємозв’язки - як суттєві, так і організаційні - важлива складова свідомості. Тому рекомендуємо звернути на неї особливу увагу. Для цього в рамках підготовки до експедицій слід проводити не тільки організаційні зустрічі, а і тематичні, на яких можливо ставити питання широкого кола. Наприклад, роль людства в розвитку планети, чи з чого почалося життя. Добре зарекомендував себе дискусійний клуб, що дозволяє використовувати сучасні технології - як освітні (дебати, проектні ігри), так і інформаційні (телеконференції, відеосюжети, презентації та ін.).

І при грамотному поєднані віртуальних і природних складових інтелектуальний та культурний розвиток набуває широкі можливості.

Наукову профільну інтеграцію доцільно доповнювати кінцевим продуктом. Наприклад, це може бути розробка екотропи, що проектує та сумує дослідження експедиційної діяльності. Екотропи, в свою чергу, вигідно пов’язуються з тематичними виставками, вечорами, круглими столами, та ін.

Важливо налагодження зв’язків з вищим навчальними закладами, представниками музеїв, бібліотек, та інших культурних та громадських закладів. А головне - зі школами, в яких навчаються учасники експедицій. Це виховує культуру соціалізації, що важливо для ефективності діяльності.

**5. Висновки**

1. Сьогодні, коли ми все більше переміщаємося в електронний світ високих технологій, безпосереднє знаходження на природі набуває особливого значення. Воно являє компенсацію віртуальних умов сучасності і дає можливість не загубити потенціал фізичного та психічного здоров’я. Таким чином, суспільство стикається з проблемами повноцінного розвитку людини як живої істоти.
2. Завдання сьогоднішньої освіти навчати гідно самореалізовуватися в сучасному світі. А це означає, що ми повинні вміти організовувати життя з урахуванням інформаційної форми існування нашого суспільства. Але культура володіння інформаційно-комунікативними технологіями полягає не тільки в умінні користуватися комп'ютерами, а в здатності грамотно використовувати їх у житті. Так щоб не шкодити своєму здоров'ю і здоров'ю планети, а розвивати їх потенціали.
3. Для освоєння умінь будувати життя потрібно розширення академічних та віртуальних освітніх підходів у напрямку активних форм навчання. На наше переконання, умови позашкільних навчальних закладів пристосовані до такої діяльності.
4. В представленій грі - експедиції використовувався діяльнісний підхід, як технологія, відповідаюча сучасним потребам суспільства. Так як організатори так і учасники спільно працювали над поставленими завданнями. Деякі об’єкти дослідження набували проблемного характеру. Наприклад, стан узбережжя міста, та перспективи його освоєння. Це вимагало від учасників вмінь самовизначитися у ситуації, побачити можливе і перспективне і, головне, усвідомити своє ставлення, місто, роль у ситуації дослідницької діяльності.
5. Краєзнавча експедиційна діяльність дає можливість безпосередньо доторкнутися до пам’яток культури та природи. Це надає людині змогу більш повноцінно розвиватися, компенсуючи віртуальні засоби збору даних дослідженнями безпосередньо на місцевості.
6. При організації дослідження реалізуються такі вимоги метапредметного рівня як: вміння працювати з різними джерелами інформації (і сама природа - унікальне і багатогранне джерело інформації): здатність вибирати цільові та смислові установки в своїх діях і вчинках по відношенню до живої природи; оволодіння складовими дослідницької діяльності, включаючи вміння спостерігати, робити узагальнення і висновки, пояснювати, доводити, захищати свої ідеї; вміння адекватно використовувати мовні засоби для дискусії та аргументації своєї позиції, порівнювати різні точки зору, аргументувати, відстоювати свою позицію. Отже, все нове - добре забуте старе.

**6. Список використаної літератури**

1. Андреев С. С. Информационность критерий содержательности духовных ценностей / С. С. Андреев // Соц.-пол. журн. – 1998. – № – С. 58-71.
2. Арнольдов А. И. Информация глобальная ценность XXI века / А. И. Арнольдов // Проблемы информациологии и мирового информационного сообщества: Материалы междунар. форума информатизации, посвящ. 850-летию Москвы (нояб. 1997, Москва). - М., 1997. - С. 75-82.
3. Багузіна О. І. Веб-квест технологія як дидактичний засіб формування іншомовної комунікативної компетентності [Електронний ресурс] / О. І. Багузіна . – Режим доступу: http://www.dissercat.com/content/veb-kvest-tekhnologiya-kak-didakticheskoe-sredstvo-formirovaniya-inoyazychnoi-kommunikativno#ixzz2jBexRWt1
4. Бенедюк В. В. Організація краєзнавчої роботи учнів у процесі вивчення фізичної географії основної школи (V-IX класи) / В. В. Бенедюк: Автореф. дис.. … кандидата педагогічних наук за спеціальністю 13.00.02 – теорія та методика навчання географії / Валентина Володимирівна Бенедюк. – Інсти-тут педагогіки АПН України. – Київ, 1999. – 24 с.
5. Быховский, Я. С. Как создать веб-квест для самостоятельной работы учащихся?[Электронный ресурс] / Я. С. Быховский. – 2000. – 21 августа. – Режим доступа:
6. Ващекин Н.П. Информатизация общества как феномен культуры // Информатика и культура: Сб. науч. тр. Новосибирск, 1990. - С. 24-49,
7. Гендина Н.И. Формирования иформационной культуры личности в библиотеках и образовательных учреждениях: Учебно-метод. Пособие / Н. И. Гендина, Н. И. Колкова, И. Л. Скипор, Г. А. Стародубова. - Москва, 2002.
8. Гендина Н. И. Концепция формирования информационной культуры личности: опыт разработки и реализации / Н. И. Гендина // Открытое образование. - 2005. - №6. - С.74-82.
9. Гендина Н. И Концепция информационной культуры личности и международные стандарты информационной грамотности: гуманитарный подход / Н. И. Гендина // Известия международной академии наук высшей школы. – 2004. – №4 (30). – С. 191-204.
10. Демідов А.А. Питання розвитку краєзнавства в умовах інформаційного суспільства [Електронний ресурс] / Демідов А.А. – Режим доступу: <http://www.okrlib.ru/o_biblioteke/struktura/otdel_kraevedcheskoj_literatury>
11. Денисик Г. Рівні краєзнавчого пізнання / Г. Денисик, О. Чиж // Історія української географії. - Тернопіль: Підручники і посібники, 2003. – Вип. 1 (7). – С. 40-41.
12. Дмитрук С.В. Курсу лекцій з «Активного туризму» / За матеріалами навчального посібника «Спортивно-оздоровчий туризм» Ю. В. Щур, О.Ю. Дмитрукта [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://recreation.ecotour.com.ua/article/outdooring/68---outdooring--6>
13. Дубняк К. Що таке краєзнавство / Кость Дубняк // Історія української географії. – 2005. – № 12. – С. 44-47.
14. Жупанський Я. І., Круль В. П. Краєзнавча ієрархічна структура українських етнічних земель / Я. І. Жупанський, В. П. Круль // Матеріали першого міжнародного семінару з теорії і практики регіонального географічного краєзнавства. – Тернопіль, 1999. – С. 13-21.
15. Жундрикова С. В. Учебно-методический комплекс разработан для студентов, обучающихся по специальности «Социальная педагогика» / Жундрикова С. В. – М.: Московский городской педагогический университет, кафедра социальной педагогики, 2013. – 17 с.
16. Дубов Д. В. Інформаційне суспільство в Україні: глобальні виклики та національні можливості / Д. В. Дубов, М. А. Ожеван, С. Л. Гнатюк. - К.: НІСД, 2010. - 29 с.
17. Итс Р.В Введение в этнографию:Учебное пособие /Р.В.Итс.–Л.,1991.
18. Каган М. С. Системный подход и гуманитарное знание: Избр. ст. / М. С. Каган. – Ленинград: Ленингр. гос. ун-т., 1991. – 383 с.
19. Коган В.З. Качество информации и мир инфологии: (Фрагм. теории) / В. З. Коган // Проблемы инфовзаимодействия:. Науч. сб. – Новосибирск, 1993. – С. 10-39.
20. Колін К.К. Інформаційна антропологія: «покоління Next» і загроза психологічного розшарування людства в інформаційному суспільстві / К. К. Колін // Вісник ЧГАКІ. – 2011. – № 4.
21. Колін К.К. Біосоціологія молоді та проблема інтелектуальної безпеки в інформаційному суспільстві / К. К. Колін // Знання. Розуміння. Вміння. – 2012. – № 3.
22. Крачило М. П. Краєзнавство і туризм. Підручник / М.П. Крачило [Електронний ресурс]. - Режим доступу: <http://buklib.net/index.php?option=com_jbook&catid=210>
23. Лихачев Д.С. Краеведение как наука и как деятельность / Д. С. Лихачев // Русская культура. – М.: Искусство, 2000. – С. 159
24. Лихачев Д.С. Любить родной край / Д. С. Лихачев // Отечество. Краеведческий альманах. – 1990. – № 1.
25. Луків В. А. Біосоціологія молоді: експертні оцінки змін в нових поколіннях / В. А. Лукін // Знання. Розуміння. Вміння. – 2012. – № 3.
26. Маєрчик М. Польові дослідження: проблема достовірності й порозуміння / Марія Маєрчик // Народна творчість та етнографія. - 2003. - № 5-6. - С. 82.
27. Мєркіна А.Л., Філіпська Н.О. Школа проекції майбутньої житедіяльності / А.Л. Мєркіна, Н.О. Філіпська // Управління школою. - 2009.- №31.
28. Модель сучасної школи / Уклад. В. В. Григораш. — Х.: Вид. група «Основа», 2010. — 288 с.
29. Організація і проведення туристсько-краєзнавчих експедицій. Навчально-методичний посібник / Головний редактор Шелегеда В.І. – Запоріжжя: КЗ «ЗОЦТКУМ» ЗОР, 2012. – 34 с.
30. Остапец А.А. Педагогика и психология туристско-краеведческой деятельности учащихся: Методические рекомендации / А. А. Остпаец. – М., РМАТ, 2001.
31. Розин В. М. Трансформация сознания в эпоху интернет / В. М. Розин [Електронний ресурс]. – Режим доступу:<http://mvw.flitwemssia.ni/conf/fonimtransformrozin.htm>
32. Рудницька Н.Ю. Використання вчителями краєзнавчого матеріалу в навчально-виховному процесі: історико-педагогічний аспект / Н. Ю. Рудницька [Електронний ресурс]. - Режим доступу: http://studentam.net.ua/content/view/7801/97/
33. Смолл Г. Мозг онлайн. Человек в эпоху Интернета / Г. Смолл, Г. Ворган. – М., 2011.
34. Степанов В. Ю. Проблемы и перспективы информационного общества [Електронний ресурс] / В. Ю. Степанов. – Режим доступа:[**http://www.kbuapa.kharkov.ua/e-book/db/2012-2/doc/1/02.pdf**](http://www.kbuapa.kharkov.ua/e-book/db/2012-2/doc/1/02.pdf)

ЭкоУ. Полный назад! Горячие войны» и популізм в СМИ.-Эксммо,2007

**7. Додатки:** (додатки за переліком)

ДОДАТОК 1.1. Схема «Місце гри-експедиції з елементами квесту, як здоров’язберігаючої технології в компенсації проблем інформаційного суспільства»

ДОДАТОК 3.1. Приклади деяких визначників.

ДОДАТОК 3.2. Маршрутний лист команди «Дельта»

ДОДАТОК 3.3. Вимоги до учасників першого рівня гри-експедиції

ДОДАТОК 3.4.  Заповнений протокол командою «Дельта» після

проходження ними маршруту команди «Вектор»

ДОДАТОК 3.5.  Фотографії, зроблені під час проведення гри-

експедиції

ДОДАТОК 3.6.  Група, присвячена грі-експедиції, створена в

соціальній мережі «В контакті»

ДОДАТОК 3.7. Стаття про гру-експедицію, видана 14 травня

2014 р. в газеті «Чорноморський маяк»

ДОДАТОК 3.8. Грамота за перший квестовий рівень

ДОДАТОК 3.9. Фотографія в рамці - приз за участь у другому рівні

гри-експедиції