

Ясінський М. М., к.і.н., доцент (Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені академіка Степана Дем'янчука, м. Рівне)

ПЕРСПЕКТИВИ НАВЧАЛЬНО-ВИХОВНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ВІРТУАЛЬНИЙ ІСТОРИЧНИЙ ТУРИЗМ» В СИСТЕМІ ІГРОВОЇ ОСВІТИ

Анотація. В статті запропоновано впровадити в систему національної освіти навчально-виховну дисципліну «Віртуальний історичний туризм», визначено місце цієї дисципліни, її предмет, завдання та роль в системі навчальних дисциплін загальноосвітньої школи. Обґрунтовано, що загальноосвітня школа, у зв'язку з майже цілковитою відсутністю позашкільних виховних закладів, має взяти на себе відповідальність за виховання молодого покоління та впровадження в комплекс виховних заходів уроків дозвілля. Розкрито необхідність проведення заходів з віртуального історичного туризму, визначено їх особливості, навчальне, виховне та розважальне значення, запропоновано розглядати навчально-виховну дисципліну «Віртуальний історичний туризм» в якості окремої складової системи ігрової освіти.

Ключові слова: уроки дозвілля, система ігрової освіти, віртуальний історичний туризм, навчально-виховні дисципліни.

Аннотация. В статье предложено внедрить в систему национального образования учебно-воспитательную дисциплину «Виртуальный исторический туризм», определено место данной дисциплины, ее предмет, задачи и роль в системе учебных дисциплин общеобразовательной школы. Обосновано, что общеобразовательная школа, в связи с почти полным отсутствием внешкольных воспитательных учреждений, должен взять на себя ответственность за воспитание молодого поколения и внедрения в комплекс воспитательных мер также и уроков досуга. Раскрыта необходимость проведение мероприятий с виртуального исторического туризма, определены их особенности, обучающее, воспитательное и развлекательное значение, предложено рассматривать учебно-воспитательную дисциплину «Виртуальный исторический туризм» в качестве отдельной составляющей игровой системы образования.

Ключевые слова: уроки досуга, система игрового образования, виртуальный исторический туризм, учебно-воспитательные дисциплины.

Annotation. In the article introduction is offered in the system of national community of educational-educator discipline «Virtual historical tourism», the

location of this discipline, her object, task and role, is determined in the system of educational disciplines of general school. In opinion of author, general school, in connection with almost complete absence of out-of-school educator establishments, must undertake responsibility for education of the young generation and introduction in the complex of educator measures also and lessons of leisure. An author offers realization of measures on virtual historical tourism, determines them to the feature, educational, educator and entertaining value, and also suggests to examine educational-educator discipline «Virtual historical tourism» as a separate component system of playing education.

Keywords: *lessons of leisure, system of playing education, virtual historical tourism, educational-educator disciplines.*

Проблема актуалізації історичних уявлень, відновлення зацікавленості історичним минулим на початку XXI ст. стала однією з пріоритетних проблем національної системи освіти. З однієї сторони, розвиток інформаційних технологій призвів до кризи традиційної системи історичного виховання, коли у свідомості школяра поляризувалися образи історичного минулого, як чогось давнього, архаїчного, пасивного і недосконалого, та сучасного, як стрімкого, активного, захоплюючого та хвилюючого. З іншої сторони, зацікавлення дітей шкільного віку новітніми віртуальними технологіями, по-перше, не повинно залишатися поза увагою педагогів, по-друге, може бути успішно використане при проведенні системи виховних заходів, пов'язаних із становленням історичної свідомості молодого покоління. Національна система освіти потребує включення до власного активу не лише новітніх просвітницьких, але й навчально-виховних дозвіллево-ігрових комп'ютерних програм, розроблених відповідно до віку, психологічних особливостей, рівня знань та при умові обов'язкового врахування вимог педагогічної науки.

Аналіз останніх досліджень і статей Л. Божко [7], Н. Запорожцева [6], И. Кублаханова [11], М. Кляп [8], Л. Левицької [4], М. Примуш [3], М. Серової [10], А. Смирнова [12], Х. Тхагапсоева [1], О. Франковської [5], О. Шершньової [9], А. Ярошенко [2], засвідчує, що в сфері освіти:

- не визначені програмні вимоги щодо проведення предметно-виховних заходів та, зокрема, щодо впровадження в шкільну систему освіти систематичного й цілеспрямованого історичного виховання учнів;

- наявні підходи щодо проведення виховних заходів у загальноосвітніх школах не сприяють розвитку системи історичного виховання, як обов'язкової та перспективної складової системи національної освіти;

- впровадження методів ігрової освіти відбувається поза межами основних типів навчально-виховних закладів;

- відсутні достатні теоретичні напрацювання в системі ігрової освіти;

– повільно відбувається впровадження віртуальних ігрових технологій в систему історичного виховання.

Мета та завдання нашого дослідження полягає в тому, щоб виявити пріоритетні напрями розвитку шкільної історичної освіти ХХІ століття, представити для обговорення науковою спільнотою концепцію формування окремої, перспективної, на наш погляд, історичної навчально-виховної дисципліни «Віртуальний історичний туризм», проаналізувати імовірні вектори становлення та практичні можливості застосування системи ігрової освіти.

Криза сучасної шкільної освіти в Україні полягає в тому, що:

– має місце домінування інформативної складової комплексного розвитку молодого покоління;

– відсутні у більшості населених пунктів альтернативні навчальні заклади з власними методами та напрацюваннями й позбавленою офіціозу окремою парадигмою освіти та виховання;

– кризовий стан сучасного українського суспільства відтворений у його системі виховання та навчання;

– запровадженню та розвитку нових підходів, прийомів та методів у галузі шкільної освіти перешкоджає комплекс вторинності та меншовартості інтелекту окремої особи на тлі соціальних, економічних та політичних кризових явищ в Україні і поза її межами;

– новітні розробки вітчизняних науковців в галузі шкільної освіти не знаходять масового застосування через низький рівень валентності її управлінської системи.

Наростаюча невідповідність традиційної «знаннєвої парадигми» освіти сучасним реальностям виявляється, на думку Х. Г. Тхагапсоева, в суперечностях, що загострюються, між: цілісністю культури і технологією її фрагментарного відтворювання через предметно-знаннєвий тип освіти; соціокультурною (культуротекстною) і індивідуально-особовою обумовленістю формування людини і знеособлено-імперативними методами навчання і виховання; безперервною зміною змісту, наростаючим об'ємом знань і незмінним характером базових інформаційних технологій освіти [1]. Попри те, розвиток інформаційних технологій в умовах навчального закладу дозволить лише частково та на певний час призупинити кризові явища наявної інформаційної системи освіти.

Домінування інформативності (знань) в умовах традиційної освітньої парадигми унеможливує формування новітньої системи ціннісних орієнтацій. Обов'язковість споживання інформації в процесі шкільного навчання при умові її не обов'язкового доцільного застосування веде до своєрідного інформаційного диктату та психологічного сприйняття традиційного навчального закладу в якості тоталітарної установи з її приматами репресивності та догматизму.

Традиційна «знаннєва (просвітницька) модель» освіти вичерпала себе, вона на сьогоднішній день не відповідає запитам сучасного соціокультурного середовища. Вихід освіти з кризи – в новій парадигмальній політиці [2]. Втім, пошуки нової освітньої парадигми докорінно відрізняються від пошуку удачі і мали б проводитися на основі дослідження закономірностей науково-педагогічними установами при умові наявності наперед заявленої ідеї нової національної педагогіки.

«Слід відзначити, що й Україна не запобігла освітянській кризі, наслідуючи як набутки й досягнення, так й невіршені проблеми й суперечності радянської системи навчання і виховання. Освітянська криза у нашій державі була зумовлена не тільки глобальними, а й деякими національними факторами. Спроби подолання кризи освіти в нашій державі сконцентровані у Державній національній програмі «Україна ХХІ століття: стратегія освіти», що визначила інноваційні цілі, напрями й антикризові завдання модернізації національної освіти. Цей комплекс дій та заходів концептуально відповідає світовій практиці, що понад 10–15 років впроваджує реформацію освітянських систем, як найважливіший засіб подолання глобальної кризи: міжнародні проекти «Освіта для 2000 року» (ФРН); «Освіта американців для ХХІ сторіччя» та «Нація у небезпеці» (США); «Освіта майбутнього» (Франція); «Модель освіти для ХХІ ст.» (Японія) та ін.» [3]. Саме політичні проблеми в Україні стали на заваді розвитку національної освітньої політики і, подібно до того, як політизація суспільства стала на заваді політичній консолідації, проблемні питання суспільної системи освіти і виховання стали перешкодою розвитку соціально необхідної та політично обґрунтованої парадигми нової національної освіти.

У 1981 році американський дослідник Джеймс Бенкс запропонував концепцію полікультурної освіти, яка стала популярною у всьому світі. Згідно з дослідженнями Бенкса, полікультурна освіта досягає поставленої мети лише за умови поваги до принципу різноманітності [4]. На прикладі системи історичної освіти, представленої в Україні, усвідомлюємо, що наявність ідеологічного та навіть політичного диктату становить суттєву перешкоду також і до використання у вітчизняній дидактиці педагогічної концепції Джеймса Бенкса. Так у виданих після 1991 р. шкільних підручниках історії України здебільшого досі відсутні, можливо через рудиментарність російсько-імперських поглядів на вітчизняну історію, параграфи, присвячені розвитку Хазарського каганату та Кримського ханства (Схід та Південь України), натомість досі представлені радянсько-комуністичні ідеологеми виняткової та переможної ролі радянського народу в перебігу Другої світової війни та ліквідації її трагічних наслідків, перенасичені монічною ідеологією шкільні підручники з описами історії

УПА, почасти відсутні критичні матеріали розвитку української державності XXI століття.

На підставі аналізу стану шкільної освіти, в цілому, та історичної шкільної освіти, зокрема, можемо зробити висновок про необхідність впровадження новітніх по відношенню до наявної гегемоністично-безальтернативної державної системи шкільництва педагогічних технологій, методів навчання та освітніх концепцій.

Історично склалися три типи педагогічних сфер. Вони визначаються типом змісту, що транслюється, і залежать від того, що ми хочемо одержати як кінцевий результат: досвід попереднього покоління, світ знань або світ мислєдїяльностї. Відповідно, зараз існує поділ на педагогіку зразка, педагогіку знання й ігрову педагогіку [5].

В даному дослідженні ми акцентуємо увагу на потребі визначення педагогічних дефініцій та пропонуємо розмежовувати, відрізнити термін «ігрові технології навчання» від терміну «ігрова освіта» у зв'язку з тим, що перший з них є визначенням засобу для реалізації окремого навчального процесу, тоді як інший виступає позначенням комплексу навчально виховних заходів, спрямованих на комплексну реалізацію окремої концепції освіти.

Розвиток системи ігрової освіти пов'язаний, окрім іншого, зі зміною шкільних навчальних предметів та необхідністю зміни педагогічних прийомів при вирішенні проблемних питань, пов'язаних з вихованням, навчанням та соціальним становленням школярів. Нами запропоновано запровадити навчальний предмет «Віртуальний історичний туризм», основними особливостями якого є:

- можливість поетапного вивчення історії в індивідуально визначених обсягах;
- наявність у навчальному процесі елементів розваги та азарту, що підвищують рівень емоційної мотивації навчання;
- присутність значної кількості відмінних один від одного образів, доступних для безпосереднього зорового та слухового сприйняття;
- можливість багаторівневого навчання;
- відсутність потреби обов'язкового контролю знань (кожен перехід на новий рівень гри є свідченням успішності навчального процесу, кожен повтор однієї і тієї ж гри є запорукою успішного засвоєння знань в майбутньому).

Потреба ігрового навчання викликана як віковими особливостями підлітків, для яких гра є природнім засобом пізнання та дослідження навколишнього світу, так і обмеженими можливостями розумової праці, адже дозвілля та розваги, на відміну від урочної організації навчання, дають можливість навчатися відпочиваючи.

«Навчальна діяльність підпорядковується правилам гри. Навчальний матеріал використовується як її засіб. До навчальної діяльності додається

елемент змагання, що перетворює дидактичне завдання на ігрову діяльність, а його успішне виконання пов'язується з ігровим результатом» [6].

Будь-яка гра є навчанням: а) чуттєвим сприйняттям нарочито-дисонансного образу буття та відчуттям потреби його подолання, перетворення, переосмислення тощо; б) пізнанням відображеного у грі середовища, котре є симуляцією простору, часу та стану, як фонічного образу гри; в) аналітичним співставленням та порівнянням варіантів систем «проблема – розв'язок» та формуванням образу-оцінювання; г) синтезуванням рішення та оформленням його в цілісний образ-реагування чи, принаймні, окремі його складові: дію, стан, матеріал, форму, конструкт тощо.

Віртуальна гра є таким різновидом будь-якої гри, при якому мають місце віртуалізація фонічного образу гри та симуляція ігрової діяльності електронними засобами. Ігровими правилами може бути передбачено такий різновид пізнавально-виховної гри, який ми називатимемо «Віртуальний історичний туризм» і який може стати основою навчального процесу при вивченні історії.

«Віртуальний туризм передбачає віртуальні екскурсії, та віртуальні тури, віртуальні знайомства, де звичайна реальність заміщується віртуальною. Завдяки віртуальному туризму цікаві регіони та об'єкти стають доступні всім користувачам Інтернету. Віртуальні подорожі до визначних історичних, культурних та архітектурних пам'яток та об'єктів природно-заповідного фонду можна переглянути на багатьох веб-сторінках Інтернету представлених у вигляді екскурсій з численними фото та відео матеріалами. Віртуальний досвід допомагає наблизитися до реальності» [7].

Одним з різновидів туризму є історичний туризм, особливість якого полягає у представленні в якості туристичного середовища збережених історичних надбань.

«Виділяють чотири принципи історичного туризму: 1) активне сприяння у збереженні культурної, історичної та природної спадщини місцевості; 2) підкреслення і виділення унікальності спадщини місцевості щодо інших регіонів; 3) створення у місцевого населення почуття гордості і відповідальності за унікальну спадщину; 4) розробка програми розвитку туризму на основі використання унікальної спадщини місцевості» [8].

«Історико-культурний туризм здійснює позитивний вплив на гармонійний розвиток духовного потенціалу молодого покоління, а також призводить до гармонізації відносин між різними країнами та народами, змушує уряди, громадські організації і комерційні структури активно брати участь у справі збереження і оздоровлення оточуючого середовища та культурного надбання» [9].

В результаті поєднання а) гри, як цілком природного навчального процесу; б) туризму з його функціями розваги, пізнання, змагальності; в) віртуальних

технологій, що розширюють і урізноманітнюють інформативні, комунікативні та діяльні можливості тих, хто навчається, грає, змагається, розважається й створює; г) зафіксованої та відтвореної в новітніх образах культурно-історичної спадщини людства:

- отримуємо можливість за допомогою віртуальних технологій подорожувати в історичному часопросторі та пізнавати минуле;
- перетворюємо формалізований навчальний процес в дитячу або підліткову гру (втім, дорослі – це діти, яких покинуло дитинство);
- пропонуємо внесення змін до парадигми сучасної шкільної історичної освіти.

Аналізуючи певні кризові явища сучасної історичної освіти в Україні ми, натомість, не намагалися та й не могли запропонувати в даному окремому науковому дослідженні власного цілісного бачення комплексних заходів щодо їхнього подолання. Наше найбільше практичне завдання дослідження полягало в тому, щоб на прикладі представленої тут дисципліни «Віртуальний історичний туризм» продемонструвати один із можливих варіантів подолання кризи вітчизняної історичної дидактики.

Ми анонсували віртуальний історичний туризм в якості навчально-виховної дисципліни: завдяки активному продукуванню в процесі гри образів оцінювань той, хто навчається, має змогу інтенсивно та, до певної міри, поза межами власної свідомості, тобто на психологічно-інтуїтивному рівні, створювати систему ціннісних орієнтацій для героя навчальної гри (віртуального туриста) та проєктувати дану систему за межі віртуальності і, таким чином, переносити систему віртуальних моральних цінностей у світ власної реальності.

На тлі всезростаючої завантаженості учнів шкільними предметами, програмами та завданнями ми вважаємо за доречне запровадження в загальноосвітніх навчальних закладах України обов'язкових уроків дозвілля – занять, які б фізично розвантажували (обов'язок сидіти прямо і впродовж тривалого часу слухати та запам'ятовувати почуте є достатньо великим фізичним навантаженням для дитини), вводили у комфортний психічний стан (принесли задоволення, радість, можливість активно проявляти свої емоції) та сприяли розвитку творчого мислення, як невід'ємного елементу дозвілля.

Обсяг занять навчально-виховної дисципліни «Віртуальний історичний туризм» та інших аналогічних за способом їхньої реалізації дисциплін в якості уроків дозвілля може і, при наявності відповідних метрологічних досліджень в галузі шкільної освіти, повинен бути еквівалентним кількості шкільних навчальних годин.

Нами було запропоновано розглядати навчально-виховну дисципліну «Віртуальний історичний туризм» в якості окремої складової системи ігрової освіти. Розвиток альтернативної до сучасної та відмінної від неї

технологічними прийомами та засобами навчання ігрової освіти дозволить наблизити освітній процес до процесів природного, біологічного розвитку організму людини. Особливості функціонування систем ігрової освіти сьогодні ще не визначені остаточно на науково-теоретичному рівні, проте впровадження окремих елементів та їхнє функціонування на практичному рівні дозволять прискорити теоретичні розробки в даній галузі. В той час, як переваги впровадження системи ігрової освіти мають достатнє підтвердження на так званому діловому рівні, впровадження віртуальних технологій на підлітково-ігровому рівні дозволить використати вже нині наявний інтерес більшості дітей до комп'ютерної гри на користь навчально-виховного процесу.

Нааявні постмодерні дослідження мистецтва віртуалізації дають підстави стверджувати про наявність значного наукового та філософського зацікавлення особливостями розвитку мислення людини XXI століття, сприйняття нею культурного потенціалу людства, а також авангардними змінами соціального простору та, нероздільно пов'язаної з розвитком мисленнєвих процесів новітньої парадигми як вітчизняної, так і світової шкільної освіти.

«Візуальний образ (невід'ємно присутній в операціях, пов'язаних з віртуалізацією постмодерного простору – прим. Я. М. М.) діє в обхід дискурсивного мислення, він має право бути нелогічним; головна його ціль – задіяти глибинні процеси психіки. Він вкрай ефективний з точки зору досягнення необхідного результату, так як діє в обхід свідомості: він ірраціональний» – вважає російський науковець М. В. Серова [10]. «Мистецтво – не те, що створюється, а те, що ми сприймаємо», – визначає І. В. Кублаханов [11]. Для людини XXI століття віртуальний тур в історичне минуле є, і це цілком очевидно, такою ж реальністю, як і реальність будь-яких інших елементів її культури.

«Культура може мати яку-небудь цінність лише в тій мірі, в якій її неможливо побачити, але можна переконатися в її присутності яким-небудь іншим способом» [12]. «Історичні образи мають місце як певні уявлення про сутності, що залишилися нам від минулого» [13]. Сприйняття та усвідомлення окремою людиною сформованих суспільних уявлень про минуле можливе, а також важливе і у віртуальному вимірі.

Філософське обґрунтування необхідності й доцільності пізнання віртуальної реальності лежить в основі дисципліни «Віртуальний історичний туризм». Дане обґрунтування дозволяє побудувати наукову концепцію віртуального історичного туризму, суть якої можна визначити наступним чином:

– історичне минуле є відсутньою реальністю, тобто є віртуальним, уявленим середовищем;

– реалізація, відтворення у віртуальному просторі при допомозі комп'ютерних засобів історичних подій та явищ наближає до пізнання останніх;

– наявність значної кількості історичного матеріалу унеможливорює його обов'язкове й повне вивчення в школі навіть на пропедевтичному рівні, проте дозволяє організувати навчальні програми з історії будь-якого рівня та обсягу за допомогою ІТ-технологій;

– розвиток історичного туризму є таким способом організації дозвілля, при якому відбувається засвоєння історичного матеріалу, має місце формування системи ціннісних орієнтацій; мандрівник (учасник туру, турист) через активування нового емоційного стану позбувається попередніх емоційних навантажень, тобто скидає з себе вагу негативних емоцій: розвантажується, розважається;

– віртуальний історичний туризм, як шкільна історична дисципліна, що поєднує філософські засади постмодерну, науково-дослідницькі й мистецькі начала, дозвіллі, пізнавальні, виховні й змагальні функції туризму може бути використана для навчання світової, вітчизняної та регіональної історії, а також з метою формування моральних цінностей школярів.

Особливості запропонованих нами складових віртуального історичного туризму полягають у можливості їхнього використання в системі ігрової освіти в якості віртуальних технологій розвитку дитячої уяви та науково обґрунтованої організації мислення.

В результаті проведеного дослідження стану історичної освіти в Україні та у зв'язку з презентацією дисципліни «Віртуальний історичний туризм» нами було визначено:

– місце цієї дисципліни в системі навчальних дисциплін загальноосвітньої школи як навчально-виховної, історичної, інноваційної, перспективної;

– об'єкт пізнання – сформований за допомогою комп'ютерних технологій віртуальний простір історичного минулого;

– предмет пізнання – історичне минуле людства;

– завдання дисципліни – філософські, навчальні, виховні, дозвіллі, гіпотетичні, творчі;

– роль в системі наявних навчальних дисциплін загальноосвітньої школи в якості окремої шкільної інноваційної багаторівневої історичної дисципліни.

Автор пропонує впровадити в систему навчальних дисциплін національної загальноосвітньої школи навчально-виховну дисципліну «Віртуальний історичний туризм» в якості окремої складової ігрової освітньої системи з метою апробації майбутньої вітчизняної парадигми шкільної (підліткової) освіти.

1. Тхагапсоев Х. Г. О новой парадигме образования / Х. Г. Тхагапсоев // Педагогика. – 1999. – № 1. – С. 46–52. 2. Ярошенко А. О. Криза освіти як глобальна проблема

сучасності [Електронний ресурс]. Режим доступу : http://novyn.kpi.ua/2007-1/07_Yaroshenko.pdf 3. Примуш М. В. Тенденції і проблеми модернізації сучасної вітчизняної освіти // Загальна соціологія [Електронний ресурс]. Режим доступу : http://pidruchniki.com/1584072013714/sotsiologiya/zagalna_sotsiologiya 4. Левицька Л. А. Зміст поняття «полікультурна освіта» в вітчизняній та зарубіжній педагогіці [Електронний ресурс]. Режим доступу: <http://scaspee.com/all-materials/29> 5. Франковська О. Ігрова педагогіка. Технологічний аспект [Електронний ресурс]. Режим доступу : <http://ru.osvita.ua/school/method/technol/349/> 6. Запорожцева Н. Л. Ігрові технології навчання [Електронний ресурс]. Режим доступу : http://osvita.ua/school/lessons_summary/edu_technology/31427/ 7. Віртуальний туризм [Електронний ресурс]. Режим доступу : https://uk.wikipedia.org/wiki/Віртуальний_туризм 3 посиланням на : Культура України. Випуск 49. – 2015. Божко Л. Д. Харківська державна академія культури, м. Харків. Віртуальний туризм : нові віяння часу. 8. Кляп М. П. Історичний туризм // М. П. Кляп. Сучасні різновиди туризму. [Електронний ресурс]. Режим доступу : <http://westudents.com.ua/glavy/93410-storichniy-turizm-storiko-kulturniy-turizm.html> 9. Шершньова О. Історико-культурний туризм в малих містах України як чинник формування національної гідності української молоді [Текст] / О. Шершньова // Духовно-творчий потенціал студентської молоді: психолого-педагогічні проблеми формування та реалізації : матер. третьої Всеукр. наук. конф. (18 травня 2006 р., м. Рівне). – Рівне : РДГУ, 2006. – С. 102–104. 10. Серова М. В. Віртуальний герой в фокусі желання / М. В. Серова // Віртуальне простірство культури. Серія «Symposium», Випуск 3 / Матеріали наукової конференції 11–13 квітня 2000 г. – Санкт-Петербург : Санкт-Петербурзьке філософське об'єднання, 2000. – С.116–118. 11. Кублаханов І. В. Покоління Пі или Маргинальність ідентифікації в віртуалізації віртуальності / І. В. Кублаханов // Віртуальне простірство культури. Серія «Symposium», Випуск 3 // Матеріали наукової конференції 11–13 квітня 2000 г. – Санкт-Петербург : Санкт-Петербурзьке філософське об'єднання, 2000. – С.164–165. 12. Смирнов А. В. Культура віртуальності («то – не культура») / А. В. Смирнов // Віртуальне простірство культури. Серія «Symposium», Випуск 3 / Матеріали наукової конференції 11–13 квітня 2000 г. – Санкт-Петербург : Санкт-Петербурзьке філософське об'єднання, 2000. – С. 213–214. 13. Ясінський М. М. Правові основи збереження історичних образів / М. М. Ясінський // Проблеми розвитку вищої школи та економіки в ХХІ ст. Збірник тез виступів учасників науково-практичної конференції (3–4 жовтня 2013р.) – Рівне: МЕНУ, 2013. – С. 58–60.

Рецензент: д.геогр.н., професор Калько А. Д.