

Іванюк І.В.

кандидат педагогічних наук,

старший науковий співробітник відділу

компаративістики інформаційно-освітніх інновацій

Інституту інформаційних технологій і засобів навчання НАПН України

orcid.org/0000-0003-2381-785X

Irinaivanyuk72@gmail.com

ВИКОРИСТАННЯ ЕЛЕКТРОННИХ ОСВІТНІХ РЕСУРСІВ В УМОВАХ ПОЛІКУЛЬТУРНОЇ ОСВІТИ УЧНІВ

Анотація. У статті розглянуті поняття «електронних освітніх ресурсів» та «полікультурної освіти», надано характеристики основних електронних освітніх ресурсів, які використовуються в умовах полікультурної освіти учнів в європейських країнах (навчальні віртуальні спільноти, навчальні електронні комплекси, художні та навчальні фільми, тематичні сайти, он-лайн ігри). Для вчителів наведено перелік ресурсів і зазначено особливості їх використання під час навчально-виховного процесу. Наголошено, що електронні освітні ресурси є потужним інструментом формування полікультурної та цифрової компетентності учнів.

Ключові слова: електронні освітні ресурси, полікультурна освіта, інформаційно-комунікаційні технології.

Постановка проблеми. Країни Європейського Союзу сьогодні широко використовують інформаційно-комунікаційні технології в шкільній освіті, де, разом з традиційними у навчально-виховному процесі, застосовуються електронні підручники нового типу, нові засоби навчання, навчальні спільноти та середовища, що задовольняють полікультурне європейське суспільство, створюють єдиний простір до визнання спільних цінностей та накопиченого людством освітнього потенціалу.

Важливим вбачається забезпечення учасників освітнього процесу новими, недоступними на попередньому етапі розвитку, технічними засобами навчання, формами подання навчального матеріалу, засобами діяльності суб'єктів навчання, які підтримують новий рівень спілкування та взаємодії у полікультурному вимірі. Аналіз праць вітчизняних та зарубіжних учених свідчить, що використання інформаційно-комунікаційних технологій в умовах полікультурної освіти досліджується здебільшого в контексті підготовки та підвищення кваліфікації вчителів. Недостатньо уваги в сучасних наукових роботах приділяється проблемі використання електронних освітніх ресурсів в умовах полікультурної освіти в загальноосвітніх навчальних закладах.

Аналіз наукових робіт. Проблеми впровадження електронних освітніх ресурсів у навчальний процес досліджувались вітчизняними науковцями В. Ю. Биковим, Л. В. Брескіною, В. П. Вембер, А. С. Звягіною, В. С. Зіяутдіновим, В. В. Лапінським та ін.

Розглядаючи полікультурну освіту як науково-педагогічну проблему вітчизняні науковці В. І. Вихрова, Л. О. Голік, Л. А. Гончаренко, І. В. Іванюк,

Т. В. Клинченко, М. Ю. Красовицький, В. В. Кузьменко, Г. І. Левченко, Т. А. Радченко, Л. П. Пуховська, І. Г. Тараненко, О. В. Сухомлинська та інші окреслили особливості її запровадження в Україні, теоретико-методичні засади формування полікультурної компетентності учнів та педагогів.

Зарубіжні дослідники Д. Бенкс, М. Беннет, М. Бирам, П. Горскі, С. Дамарін, Н. Девіс, С. Драгоевич, М. Ебенхофер, К. Кларк, К. Кушнер, К. Леві-Штраус, В. Міттер, С. Ніето, А. Перотті, Е. Тейлор, А. Фантіні та інші висвітлили питання полікультурної освіти в міжнародному вимірі, впровадження цінностей полікультурного суспільства в системи освіти країн світу та Європи зокрема.

Мета стаття – здійснити огляд та надати характеристики основних електронних освітніх ресурсів, які використовуються в умовах полікультурної освіти учнів в європейських країнах, а саме: навчальні віртуальні спільноти, навчальні електронні комплекси, художні та навчальні фільми, тематичні сайти, он-лайн ігри.

Уряди європейських країн, зокрема Європейського Союзу, визнають полікультурну освіту основоположним принципом спрямування навчально-виховної діяльності навчальних закладів різних країн на взаємне визнання та взаємодію культур, закликаючи використовувати ресурси й засоби інформаційних технологій у процесі навчання та виховання. Діяльність міжнародних інститутів Ради Європи та Європейського Союзу у цій галузі пояснюється кардинальними змінами соціокультурної реальності та необхідністю розбудови полікультурного суспільства.

Передусім наведемо основні визначення поняття «полікультурна освіта», які пропонують вітчизняні та зарубіжні дослідники (табл.).

Таблиця

Визначення полікультурної освіти різними авторами

Визначення полікультурної освіти	Автор
Процес всеосяжної шкільної реформи та реформи базової освіти для всіх учнів, незалежно від їхньої статі, соціальної, етнічної, расової чи культурної належності	Дж. Бенкс [1, с.3 - 4], С. Ніето [2, с.307]
Міжособистісні стосунки, мережа навчальних процесів, яка включає їх організацію та результати, що характеризуються співіснуванням дітей та дорослих, які належать до різних поколінь та середовищ	В. Міттер [3, с.39]
Процес, який: впливає на індивідуальний розвиток дитини (дорослого); викликаний міжособистісним співіснуванням двох або кількох культур	К. Леві-Штраус [4]
Організація і зміст навчально-виховного процесу, ознайомлення з культурою народів, що живуть в одній країні, створення умов для довіри, солідарності, вміння взаємодіяти	Л.О. Голік, Т. В. Клинченко, М.Ю. Красовицький, Г. І. Левченко [5]

Погоджуючись з більшістю поглядів перелічених вище авторів,

узагальнимо поняття «полікультурна освіта» як організацію навчально-виховного процесу загальноосвітніх навчальних закладів, спрямованого на набуття відповідних знань, на формування в учнів здатності жити та взаємодіяти в полікультурному середовищі, на виховання в них поваги до інших культур, національностей, віросповідань та головним завданням якої є формування в учнів полікультурної компетентності [6].

Під електронними освітніми ресурсами розуміють навчальні, наукові, інформаційні, довідкові матеріали та засоби, розроблені в електронній формі та представлені на носіях будь-якого типу або розміщені у комп'ютерних мережах, які відтворюються за допомогою електронних цифрових технічних засобів і необхідні для ефективної організації навчально-виховного процесу, в частині, що стосується його наповнення якісними навчально-методичними матеріалами [7].

Розглянемо яким чином використовуються в умовах полікультурної освіти учнів в європейських країнах такі електронні освітні ресурси, як навчальні віртуальні спільноти, навчальні електронні комплекси, художні та навчальні фільми, тематичні сайти, он-лайн ігри.

Різноманіття **навчальних віртуальних спільнот** дозволяє брати в них участь всім учасникам навчально-виховного процесу. Основоположником визначення поняття «віртуальні спільноти» є Г. Рейнгольд: «Віртуальні спільноти є соціальними об'єднаннями людей, які виростають з мережі, коли група людей підтримує відкрите обговорення проблеми достатньо довгий час і робить це досить людяно для того, щоб сформувати мережу своїх особистих відносин у кіберпросторі» [8]. Дане визначення є найбільш цитованим серед зарубіжних та українських дослідників.

Навчальні віртуальні мають, окрім інших ознак (кількість учасників, вік, стать, рівень освіти), полікультурний характер. Вони переважно складаються з учасників та користувачів не тільки різних закладів та установ, а й з учасників різних держав та культур. Їх участь та внесок у спільноту та процес навчання носять на собі відбиток власної культури, яка може слугувати рушієм або гальмувати процес навчання та спілкування. Навчання в таких спільнотах відбувається за допомогою різних форм навчальної та комунікативної взаємодії, обміну відомостями та даними, знаннями та досвідом, створенням та/або обміном навчальними матеріалами.

Для становлення особистості як громадянина власної держави, світу, компетентного користувача полікультурними інформаційними ресурсами необхідно навчити молодь навчатись та працювати у полікультурному середовищі. Розуміння різних культур важливо для сучасного учня для того, щоб орієнтуватись у незнайомому середовищі, вміти адаптуватись до нього, знати, як потрібно навчатись з тими, хто є носієм іншої культури. Налагодження зв'язків та позитивне ставлення до інших культур, спонукає людей займати активну громадянську позицію в багатокультурному суспільстві.

Для життя та спілкування в полікультурному суспільстві особливо важливим є знання іноземних мов. Віртуальні навчальні спільноти відіграють

значну роль у перетворенні процесу вивчення іноземних мов з традиційного академічного на інтерактивний. Існує велика кількість віртуальних спільнот для вивчення іноземних мов, серед них: Englishforums (<http://www.englishforums.com>), Busuu.com (<http://www.busuu.com>), Livemocha (<http://www.livemocha.com>), LinguaLeo (www.lingualeo.ru), Myngle (<http://www.myngle.com>) та ін. Частина з них пропонує вивчення лише англійської мови, яка є однією з найбільш розповсюджених в світі, а інші – спрямовані на вивчення різних мов.

Дослідник С. Фокс, коментуючи той факт, що в Інтернеті домінує американський стандарт англійської мови, підкреслює необхідність навчання у мережах для того, щоб «безпосередньо зайнятися питаннями вивчення мов і через це наблизитись до інших культур і спільнот» [9, с.108].

Щоб отримати можливість повною мірою брати участь в он-лайн спільнотах, її члени повинні навчитися: використовувати основні комунікаційні засоби спільної роботи через цифрові технології; шукати, розуміти, вибирати, обробляти, редагувати і створювати нові знання та інформацію; застосовувати методи та способи, щоб спілкуватися й співпрацювати в мережі відповідним чином; розвивати цікавість, критичність мислення та навички дослідника; розвивати творчі стосунки; керувати змінами і складнощами; розвивати самооцінку і навички самостійного аналізу; цінувати солідарність, різноманітність полікультурного суспільства.

Отже, з проаналізованого вище, видно, що саме в таких середовищах відбувається виявлення інформаційної культури та полікультурної компетентності учнів, що поєднується з можливістю застосування його цифрової компетентності, знань та навичок, які учень здобуває під час навчання та у житті.

Навчальні електронні комплекси. Одним з найбільш ефективних засобів формування полікультурної компетентності є метод «культурного асимілятора» (англ., *Culture Assimilator*).

У 80-х роках ХХ століття завдяки дослідженням К. Кушнера та Р. Брисліна була запропонована ідея «загальнокультурного асимілятора» (англ., *Culture-General Assimilator*), який має допомогти людям, що опинилися в іншому для них культурному середовищі. Цей підхід базується на тому, що люди, які потрапляють в інокультурне середовище, проходять через схожі етапи адаптації та встановлення міжособистісних контактів з місцевими мешканцями [10, с. 301-312]. Завданнями культурного асимілятора є освоєння ізоморфних атрибутів, тобто способів інтерпретації поведінки людей представниками інших культур; переживання власних емоційних реакцій в обставинах міжетнічної взаємодії та їх коригування; формування установок на толерантну поведінку в інокультурному середовищі.

«Культурні асимілятори» представляють собою навчальний комплекс, який включає: стислі описи ситуацій, де існує проблема культурної адаптації або проблема, пов'язана з культурним різноманіттям між двома взаємодіючими представниками різних культур; чотири варіанти інтерпретації поведінки діючих персонажів; пояснення до кожної інтерпретації, які передбачають

обговорення та визначення найбільш відповідного варіанту відповіді. Під час викладання багатьох предметів можна створити й змоделювати проблемні ситуації з реального життя для «культурного асимілятора» за допомогою комп'ютерних програм. У 2000 р. фінським вченим К. Корхоненом було розроблено та впроваджено у навчальний процес студентів-бакалаврів «культурний асимілятор» у вигляді веб-додатків, який має назву «Такий же, але інший» (англ., *The Same but Different*). Даний освітній продукт широко використовується в країнах ЄС. Крім цього, розробкою прикладів для «культурного асимілятора» займається Центр навчання та викладання університету Брайтона (Англія).

У роботах зарубіжних дослідників К. Кушнера і Р. Бріслена [10, с.14, с.20, с.25, с.51] звертається увага на те, що «культурні асимілятори» передбачають і сприяють розвитку комплексного мислення і здатності сприймати ізоморфні атрибуції; поширенню знань щодо культури цільової групи; підвищенню рівня знань і застосування концепцій, які мають відношення до полікультурної комунікації; розвитку здатності аналізувати та вирішувати міжкультурні проблеми; зменшенню проявів етноцентризму; формуванню більш точних очікувань від міжкультурної взаємодії; зменшенню та подоланню негативних стереотипів; збільшенню полікультурної чутливості до культурної різноманітності; налагодженню ефективного спілкування з людьми цільової культури; підвищенню толерантності до щоденного стресу; підвищенню продуктивності роботи в міжнародних проектах.

Можна зробити висновок, що «культурний асимілятор» є методом когнітивного орієнтування, метою якого є надати індивіду якомога більше інформації про відмінності між двома культурами та навчити його бачити певні ситуації з точки зору представників іншої культури. Використання «культурних асиміляторів» є ефективним способом розвитку культурної свідомості.

Для демонстрації учням обраного аспекту культури можуть використовуватися окремі сюжети з художніх **фільмів**, наприклад, «Танці з вівками», «Колір страху», «Сім років у Тибеті», «Моє велике грецьке весілля», «Прислуга», «Божевільне весілля» та ін.; для дискусійних питань – навчальні відео, які пропонуються у вільному доступі в мережі Інтернет, наприклад, «Гоблін» («Gobblyne» <http://www.youtube.com/watch?v=v6BRz-kJ2Zw&feature=dir>); «Навчаємось жити разом» («Learning to Live Together» <https://www.youtube.com/watch?v=IxaEmzSyC7Q>) та ін..

Переглядаючи фільми, учні мають звернути увагу на такі моменти: мова тіла, жести, культурна ідентичність, культура поведінки на вулиці, урочисті заходи, національні свята, культурні звичаї, костюми, сімейне життя, гендерні питання, розрив між поколіннями, стереотипи, прояви націоналізму, расизму та ін.

Звернемо увагу на фільми, присвячені питанням громадянських прав, які можна демонструвати учням: «Мартін Лютер Кінг» («Martin Luther King, Jr. Speeches» <http://search.eb.com/blackhistory/micro/321/84.html>) – відео витяги з деяких відомих промов Л. Кінга; «Мужність піклування» («Courage to Care» <http://www.product-finder.net/adl/Courage-to-Care.html>) – історії

«рятувальників» або «праведників» під час Голокосту, методичні вказівки для вчителів; «Історія Даніеля» («Daniel's Story» <http://www.ushmm.org/education/foreducators/resource/rctcfamguidedc.pdf>) – відео базується на матеріалах виставки Музею пам'яті Голокосту, простежує історію Данієла – молодого єврейського хлопчика в Німеччині, ескалацію антисемітизму, що веде до Голокосту, включає методичні вказівки для проведення дискусій; «Острів надії/Острів сліз» («Island of Hope/Island of Tears» <http://www.pbs.org/kbyu/ancestors/records/immigration/>) досліджує досвід імігрантів Елліс-Айленд.

Для вчителів пропонуються навчально-методичні фільми, наприклад: «Роль та цілі полікультурної освіти» («The role and objectives of intercultural education» (UNESCO) <https://www.youtube.com/watch?v=dUd5Vg5H-2A>); «Все, що ти завжди хочеш знати стосовно культури» («Everything you always wanted to know about culture» <https://www.youtube.com/watch?v=FaOJ71czAGQ>); «Рівень полікультурної освіти» («The level of Multicultural Education» <http://www.youtube.com/watch?v=NIvmbFKIXvE>); «Полікультурна освіта» («Intercultural Education» <https://www.youtube.com/watch?v=W3hqIBC7YA4>) та ін.

Тематичні сайти, які розміщені у мережі Інтернет, створюються організаціями, проектами та окремими людьми, а також спільнотами, можуть бути присвяченими різним темам, що охоплюють культурне різноманіття та спрямовані на донесення інформації та на спілкування у полікультурному соціумі. Такі сайти можуть бути використані педагогом для формування полікультурної компетентності учнів. Цікавими для вчителя можуть бути приклади ресурсів, тематика яких охоплює:

Запобігання стереотипам і упередженням. Сайт, присвячений шкільним соціальним дослідженням (Social Studies School Service <http://www.socialstudies.com/>) – пропонує широкий вибір книг та відео з теми полікультурності, подолання стереотипів, запобігання упередженням, вирішення конфліктів.

Знайомство з традиціями різних культур. Представлено казки Європи (A Europe of Tales <http://www.europeoftales.net/>) – колекція ілюстрованих казок та легенд різних регіонів Європи з виховним спрямуванням.

Наочні матеріали щодо різних культур. Співробітники сиракузької культури (Syracuse Cultural Workers <http://www.syrculturalworkers.com/>) пропонують полікультурні календарі, постери, сувеніри. Організація Національна конференція для громади та юстиції П'ємонт Триади (National Conference for Community and Justice of the Piedmont Triad (NCCJ) <http://nccjtriad.org/aboutus/index.php>) – видає щорічні календарі до національних та релігійних свят. Дитячий Фонд Організації Об'єднаних Націй (United Nations Children's Fund (UNICEF) <http://www.unicef.org/>) містить низку навчально-методичних матеріалів, пропонує полікультурні вітальні картки та пам'ятні сувеніри.

Навчально-методичні матеріали для вчителів з полікультурної освіти. Інформаційно-ресурсний центр «Сальто-Молодь» (SALTO-YOUTH

<http://www.salto-youth.net/>) пропонує навчально-методичні матеріали для різних тренінгів з полікультурної освіти. Сайт «Навчання толерантності» (Teaching Tolerance <http://www.tolerance.org/teach/>) надають вільний доступ вчителям до відео, постерів, навчально-методичних матеріалів на теми захисту прав людини, загальнолюдських цінностей, протистояння насильству та ненависті. Стенфордська програма з міжнародної та культурної освіти (Stanford Program on International and Cross-Cultural Education <http://spice.stanford.edu/>) пропонує навчальні матеріали та плани уроків для розвитку полікультурного розуміння для учнів 6-12-х класів. Європейська школа тренінгового освітнього курсу (European School Education Training Course www.ncrcl.ac.uk/eset) пропонує розроблені навчальні модулі з літератури, мови, культури, перелік корисних навчальних ресурсів, щоб знайти інформацію про культуру кожної європейської країни. Сайт Ради Європи (Council of Europe <http://eucb.coe.int/compass/>) пропонує навчальні матеріали з вивчення прав людини та демократичного громадянства, наприклад, «Компас», «Компасіто» та ін.

Участь у міжнародних освітніх проектах пропонує Мережа міжнародної освіти та ресурсу (International Education and Resource Network (I*earn) <http://www.earn.org>). Мета організації – сформуванню вміння застосування методу проектів із використанням сучасних ІКТ в навчальному процесі загальноосвітніх навчальних закладів. У проектах можуть брати участь всі вчителі-предметники, не зважаючи на їх досвід використання методу проектів та ІКТ у процесі викладання певного предмету. I*earn включає в себе: інформаційні ресурси (звіти проведення різних навчальних проектів у ЗНЗ, відеофільми, методичні матеріали, електронні щоденники навчальних проектів та ін.); учасників навчальних проектів (вчителі, учні, консультанти проекту); інформаційний простір (доступний усім і необмежений у часі); взаємодію учасників проекту (через мережу Інтернет). I*earn демонструє вдалий приклад створення і розбудови мережі для спілкування, формування та розвитку інформаційно-комунікаційної та полікультурної компетентності молоді. Наприклад: «Пам'ятки вашого міста» (<http://publicart.earn.cat/>) — проект для дослідження пам'яток архітектури, різних культур, традицій світу та вивчення англійської мови; «Історія родини» (<http://us.earn.org/projects/curriculum-integration-toolkit/integration-plans/plan/kindred-family-histories-0>) — проект для дослідження традицій та історії родин різних культур; «Слухаємо про що говорять стіни» (<http://us.earn.org/projects/curriculum-integration-toolkit/integration-plans/plan/listen-walls-talking-project-oaxacan>) — проект для дослідження як художники різних країн реагують на політичні ситуації, малюючи графіті на стінах; «Іграшковий ведмежатко» (<https://earn.org/cc/space-2/group-94>) — проект для налаштування комунікації між учнями різних країн та культур.

До навчальних **он-лайн ігор** відносяться так звані симуляційні ігри. Симуляційні ігри відтворюють реалістичні ситуації, в яких учень здатний маніпулювати різними змінними та приймати рішення, які визначатимуть результат. Наведемо приклади симуляційних ігор, що спрямовані на

полікультурне спілкування.

Ігри «Друге життя» («SecondLife» <https://secondlife.com/>) та «Друге життя підлітка» («Teen SecondLife» <http://teen.secondlife.com/>) представляють Інтернет орієнтований віртуальний світ, в якому учні взаємодіють один з одним через аватари для знайомства, спілкування, участі в індивідуальних і групових заходах, покупки речей та отримання послуг один від одного, вирішення проблем, які виникають в полікультурному суспільстві.

У «BaFa-BaFa» (<https://www.simulationtrainingsystems.com/corporate/products/bafa-bafa/>) гравці діляться на групи альфанців і бетанців, кожна група має свою власну унікальну культуру, невербальну мову, способи зв'язку.

Завдяки грі «BARNGA» (<http://intercultural-learning.eu/Portfolio-Item/barnga/>) учні мають можливість знайти нові рішення незйомих проблем, викликаних невербальною комунікацією, в цьому є її схожість з грою «BaFa-BaFa».

У «Цивілізації» («Civilization» <http://gamer-info.com/game/civilization-online/>) гравець виступає в ролі лідера певної цивілізації (нації). Гра дозволяє учаснику послідовно провести цивілізацію від 4000 до н.е. до 2050 року. Учасники гри розвивають науку й культуру, засновують міста та колонії, створюють шляхи та чудеса світу, ведуть війни та дипломатичні перемовини. В грі представлено сім релігій та культур: буддизм, індуїзм, іслам, іудаїзм, конфуціанство, таоїзм, християнство. Гра існує на десяти мовах: англійській, іспанській, французькій, німецькій, італійській, китайській, російській, японській, польській та фінській.

Слід зазначити, що ресурси он-лайн ігор вчитель має використовувати виважено, орієнтуючись на важливість того, що деякі учні схильні до перевантаження свого часу на користь комп'ютерних ігор. Також слід врахувати й те, що певні он-лайн ігри можуть бути загрозою для учнів щодо формування їхньої поведінки у реальному житті. Обговорюючи з учнями он-лайн ігри, вчитель, перш за все повинен визначити їхнє ставлення до того, як відбувається взаємодія у грі, їхня оцінка подій гри тощо.

Отже, проведений аналіз та надані характеристики основних електронних освітніх ресурсів, які використовуються в умовах полікультурної освіти учнів в європейських країнах (навчальні віртуальні спільноти, навчальні електронні комплекси, художні та навчальні фільми, тематичні сайти, он-лайн ігри) дає можливість зробити **висновок**, що такі ресурси є потужним інструментом формування полікультурної та цифрової компетентності учнів.

Література

1. Banks J. A., Multicultural Education: Historical Development, Dimensions, and Practice in Hand book of Research on Multicultural Education, J. A. Banks and C. A. M. Banks, New York, USA: Macmillan, 1995, pp. 3 – 24.

2. Nieto S., Solidarity, courage and heart: what teacher educators can learn from a new generation of teachers, *Intercultural Education*, Vol. 17, № 5, pp. 457 – 473, 2006.
3. Миттер В. Многокультурное образование и междисциплинарный поход. *Перспективы*, т. 81, № 1, с. 37 – 48, 1993.
4. Levi-Strauss C., Keine Kultur kann in lengerer Isolierung leben, *Deutsche UNESCO-Kommission, UNESCO-Dients*, Vol. 30, № 1–2, pp.14 – 17, 1983.
5. Голик Л. О. , Т. В. Клинченко, М. Ю. Красовицький та Г. І. Левченко. Полікультурна освіта в Україні. *Завуч*, – т. 29. – № 35, – С. 3 – 4, 1999.
6. Іванюк І. В. Розвиток комп'ютерно орієнтованого навчального середовища в умовах полікультурної освіти учнів в країнах Європейського Союзу: дис. канд. пед. наук, спец-ть «ІКТ в освіті», Ін-т інфор. тех. і зас-в навч. НАПНУ. – К., 2016. – 251 с.
7. Положення про електронні освітні ресурси [Електронний ресурс]: Наказ Міністерства освіти і науки, сім'ї та молоді України 01.10.2012. №1060. – Режим доступу: <http://zakon5.rada.gov.ua/laws/show/z1695-12>.
8. Virtual community [online]: *Encyclopedia Britannica*. – Available from: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/1495829/virtual-community>
9. Fox S. An actor-network critique of community in higher education: implications for networked learning / S. Fox // *Studies in Higher Education*. –2005. – №30 (1). – Pp. 95 – 110.
10. Cushner K. *Intercultural Interactions: A Practical Guide* / K. Cushner, R.W. Brislin. – Thousands Oaks, CA: Sage Publications, 1999. – 371 p.