

# Canadian Journal of Science, Education and Culture



*No.2. (6), July-December, 2014*

“Toronto Press”



**ELSEVIER**



**University of Toronto**

***Canadian Journal of Science,  
Education and Culture***

***No.2. (6), (July-December), 2014***

***VOLUME III***

***"Toronto Press"***

***2014***

*Canadian Journal of Science, Education and Culture*, 2014, No.2. (6),  
(July - December). Volume III. "Toronto Press", 2014. - 671 p.

*Proceedings of the Journal are located in the Databases Scopus.*  
*Source Normalized Impact per Paper (SNIP): 3. 356*  
*SCImago Journal Rank (SJR): 3.745*

***Editor-in-Chief: Prof. Alan Wesley, D. S.Sc. (Canada)***

***Publication Director: Prof. John Williams, D. Litt. (USA)***

***Technical Editors: Margaret Gray, Lucy Wong (Canada)***

***Editors:***

***Prof. Thomas Reid, Ed.D. (Canada)***

***Prof. Charles West, D. I. T. (UK)***

***Prof. Bertrand Giraud, D.Phil. (France)***

***Prof. Francois Marranos, D. Hum. Litt. (France)***

***Prof. Isabella Blake, D. Env. (Australia)***

***Prof. Emma Allen, Ed.D. (Australia)***

***Prof. Denis Cumming, Ed.D. (UK)***

***Prof. Leslie Bragg, Psy. D. (Canada)***

***Prof. Paul Bryant, Psy. D. (UK)***

***Prof. Hiroyuki Hatanaka, D. M. Sc. (Japan)***

***Prof. Matthew Holland, D. Tech. (Canada)***

***Prof. Linda Graves, Psy. D. (USA)***

***Prof. Matsui Hamada, D. M. Sc. (Japan)***

***Prof. Masatoshi Sasaki, D. Tech. (Japan)***

***Prof. Daniel Smith, D.F. (Canada)***

***Prof. Erin Robbins, Dr. P. H. (UK)***

***Prof. Dominic Stiles, D. P. E. (Canada)***

***Prof. Lane Hewitt, D. M. Sc. (Australia)***

***Prof. Dominic Burleson, DHSc. (USA)***

***Prof. Gregory Davis, D. C. L. (Australia)***

***Prof. Samuel Raymond, S. J. D.(USA)***

***Prof. Norman Green, D. S. Sc. (UK)***

***Prof. Marie Carney, D. Litt. et Phil. (France)***

***Prof. Claude Riviere, D. Litt. (France)***

## Contents

### Education

Anwar Mourssi

**Which is Learnt First Regular or Irregular Simple Past Forms? A Quantitative Study in the Context of the Undergraduate Arab Learners of English (ALEs) under Two Different Teaching Methods..... 8**

Lane Perry, Krystina R. Stoner, Lee Stoner, Daniel Wadsworth, Rachel Page and Michael A. Tarrant

**The Importance of Global Citizenship to Higher Education: The Role of Short-Term Study Abroad..... 28**

A. Kabesheva

**Statistically significant correlation features in the emotional sphere of mobile phone users..... 41**

Alexander Ratsul

**Criteria and Levels of Systemic Development of Future Social Pedagogists' Informational Culture ..... 47**

Alfia Gazizova

**Quality Assurance system as an object of comparative research ..... 53**

Anastasiya Tikhomirova, Andrey Bogatyrev

**Communicative Quest versus Speech Etiquette Tests in FL-Teaching Linguodidactics ..... 59**

Andrey Filchenko

**"Open Syllabus" Approach to Better Higher Education Integration ..... 73**

Anna Shorina

**The problem of the development of reflective skills in modern scientific research ..... 79**

Maurice Mongkuo, Nicole Lucas and Kelli Walsh

**Initial Validation of Collegiate Learning Assessment Performance Task Diagnostic Instrument for Historically Black Colleges and Universities ..... 87**

Valentyna Kharlamenko

**Components of career-oriented training of social teacher ..... 108**

Vira Butova

**Educational standards as Finnish comprehensive schools quality education basis ..... 114**

Duganets Viktor

**Organization of industrial training of students of engineering specialties with simultaneous acquisition of working professions training and practical on the polygons..... 120**

Vladimir Chernobai

**Training of students in engineering and technical professions in terms of global trends in the reform of the education system ..... 127**

Guzel Sagdeeva

**Methods to construct intellectually-developing situation by means of teaching and purposeful activity... 133**

Daria Borovinskaya

**Methodology of the study of creativity ..... 139**

Yekaterina Kolesnik

**Competitiveness of a novice interpreter/translator as a part of his professional training..... 146**

E. Suroedova, D. Dautov, M.Vasilchenko

**Personality characteristics of students with different strategies of meaning-making ..... 151**

D. Dautov, E. Suroedova, M.Vasilchenko

**Change in interpersonal relationships in the process of formation of a group subject of professional activity ..... 156**

E. Usacheva, S. Bunova, E. Agliullina, N. Getman

**The evaluation of the professional competencies formation level of medical students ..... 162**

Anna Kukushkina, Sergei Elkin

**Intergenerational practice as a means of developing students' respect for elderly people ..... 168**

Mohammad Reza Nazari, Md Salleh Bin Hj Hassan, Mohd Nizam Osman,

Megat Al-Imran Bin Yasin and Saadat Parhizkar

**Influence of Television Programs Genre on Violent Behaviour among Young Children ..... 175**

<i>N. Qamhie, A. I. Ayes, and S. T. Mahmoud</i> <b>Web-Based Homework Assignments for Introductory Physics Courses</b> .....	189
<i>Larisa Zhuravleva, Olga Goncharova</i> <b>Correction and development of speaking of preschoolers with stuttering by means of musical-didactic games</b> .....	202
<i>Zaliya Arskieva</i> <b>The role of the family in the formation and development of personality</b> .....	208
<i>Z. Chervaneva</i> <b>Human capital cor “new” educational psychology</b> .....	212
<i>Iliia Scacunov</i> <b>Social - psychological problems of informatization</b> .....	217
<i>Irina Gerasimova</i> <b>Situation analysis of international academic communication common for students of technical universities (University of Mines case study)</b> .....	223
<i>E. Kadura</i> <b>Psychological characteristics of students stress adaptation to the educational process in high school</b> .....	228
<i>Kseniya Shalaginova</i> <b>Technology of psychologist’s activities for bullying prevention in primary school (The research is conducted under the RFH funding, project 14-16-71011a/TS)</b> .....	233
<i>Liliya Ibragimova, Alexander Rodikov, Galina Petrova</i> <b>The main development provisions of European qualification standards</b> .....	239
<i>Lilija Fedotova, Elena Abramenko, Evgeniya Anufrieva</i> <b>How To Study Psychology At The Technical University?</b> .....	253
<i>L. Bobrova, M. Barabanova, E. Rybakova</i> <b>Qualimetry approach to management quality of educational process</b> .....	258
<i>Maria Artjukhina</i> <b>Methodical approaches of the organization of interactive lectures</b> .....	265
<i>Maria Prediger</i> <b>Pedagogical assistance to formation of motivational readiness for professional self-development as bases of innovative activity of the university graduate</b> .....	270
<i>Alina Maslova</i> <b>General features of activities’ sequence for teaching English academic writing to masters</b> .....	275
<i>Makhiba Nabiyeva</i> <b>Efficiency of use of reading at lessons of the foreign language</b> .....	282
<i>Natalia Mozgovaya, Oksana Barsukova</i> <b>Representation of students of ambition and personality psychological space</b> .....	287
<i>Mykola Didukh</i> <b>Ethnic individuation and identifications of the nations of Ukraine</b> .....	291
<i>Natalia Ivleva</i> <b>Effective Application of Methods and Approaches in Teaching Business English</b> .....	298
<i>Natalja Frolova</i> <b>E-learning means in educational practice</b> .....	303
<i>Nina Ezhkova</i> <b>Development of preschoolers’ emotional expression: Scientific approach</b> .....	310
<i>Nina Lezhneva</i> <b>Research the innovative of qualities of the personality at students of higher education institution</b> .....	315
<i>Ngozi Sydney-Agbor, Barnabas Ekpere Nwankwo, Manasseh N. Iroegbu and Ezuruike Wisdom</i> <b>The Work Ethical Behaviour of Nigerian Police Officers as a Function of Self-Esteem, Gender and Age</b> ...	320
<i>Oksana Klochko</i> <b>Some aspects of professional training future managers by means of information and communication technologies in higher education</b> .....	330
<i>Ok. V. Savchina</i> <b>About the estimation of the stabilization mechanism efficiency of the Russian too- big-to - fail banks activity in conditions of the world financial crisis (by the example of JSC «MDM Bank»)</b> .....	336

<i>J. Yusupov, R. Ehaeva</i> <b>Effectiveness of continuing education .....</b>	345
<i>Svetlana Bolshakova</i> <b>Pedagogical dialogue as the necessary factor of the fine arts classes organization in the system of additional school education .....</b>	349
<i>Elena Korepanova</i> <b>Dialogization of teaching activities in higher education .....</b>	355
<i>Svetlana Elovskaya, Olga Protassova</i> <b>The development of creative potential of students in teaching English Grammar .....</b>	361
<i>Chien-Heng Lin and Yu-Chiung Lou</i> <b>A Framework of Multimedia Integration Based on Teacher's Perspectives .....</b>	367
<i>Julia Topenko</i> <b>English "prism" for Ukraine: some historical features and background perception of Ukrainian literature in the UK .....</b>	382
<i>R. Mazitov, V. Gurov, G. Lyutova</i> <b>Management training education in the context of public-private partnership.....</b>	389
<i>Prof. Dr. Houria Yekhlef</i> <b>Yabancı dil öğretiminde çağdaş metotlar giriş.....</b>	394
<i>Alexandr Chikov, Svetlana Chikova</i> <b>Dynamic and temporal characteristics of the technique push legs of cross-country skiers .....</b>	403
<i>Lidiya Shestakova</i> <b>Mathematical problem as a means of forming skills of analytico-synthetic activity among pupils .....</b>	408
<i>Tatiana Lomteva, Yana Koryakina</i> <b>The correlation of structural and conceptual components of linguo-stylistic interpretation in the process of building up professional competence.....</b>	415
<i>Yana Prosyannikova</i> <b>Peculiarities of functioning of a symbolic component of functioning of a symbolic component within a simile.....</b>	421
<i>Christine Clark, Daniel Shepherd and Shreena Natasha Hira</i> <b>Predicting Intention to Complete and Learning Outcomes in a Sample of Adult Learners.....</b>	427
<i>N. Lavrentieva</i> <b>Main approaches to development of methodological thinking of the student-instrumentalist of the piano class .....</b>	448
 <b>History, Sociology, Jurisprudence</b>	
<i>Almaz Gapsalamov</i> <b>The petrochemical complex of the Republic of Tatarstan (Russian Federation): after the origin .....</b>	453
<i>Arina Roy</i> <b>Intergovernmental projects and programs of Latin American countries in the field of protection of cultural patrimony.....</b>	458
<i>I. Baranovskaya, D. Isakova</i> <b>To the question of legal culture of lawyer's person.....</b>	464
<i>Vasilii Soenov, Synaru Trifanova</i> <b>"Non-standard" partial human burial in the Stepushka-2 necropolis (Altai).....</b>	470
<i>Vladimir Ignatyev, Sergey Kuzin</i> <b>Structure of "on-line world": nets and social space of "Second Life" .....</b>	476
<i>Galina Elnikova, Aliyev Shapi</i> <b>The attitude of modern Russian youth to education .....</b>	485
<i>Shpak Denis</i> <b>Political decision of the Plenum of the Central Committee of the Communist Party of the Soviet Union from June 4, 1957 as one of the reasons for the formation of the anti-Soviet movement in the South of the Ukrainian Soviet Socialist Republic.....</b>	490
<i>Eugene Lebed</i> <b>The Way of Heraclitus (on some Tao-Logical parallels).....</b>	496



<i>Ekaterina Simonenko</i>	
<b>General Registration of the Labour Force in Canada .....</b>	<b>501</b>
<i>Olena Kalhanova</i>	
<b>Criminalistic prevention of professional criminality.....</b>	<b>509</b>
<i>Elena Pershina</i>	
<b>Governor in the single executive vertical line of power in Russia .....</b>	<b>514</b>
<i>Arina Roy</i>	
<b>The cooperation of the states in Latin America and the USA in the area of protection of latin american cultural property .....</b>	<b>523</b>
<i>Vladimir Mayorov</i>	
<b>Road traffic offences as an object of interdisciplinary research .....</b>	<b>531</b>
<i>Nataliia Lastovets</i>	
<b>The human and policy: role of the person to the establish international relations (for example of the diplomatic mission UPR on the USA) .....</b>	<b>536</b>
<i>Nikolay Olkhovik</i>	
<b>Organizational and legal conditions for attracting persons who were awarded punishments without isolation from society to labour in Russia .....</b>	<b>540</b>
<i>Ramis Khaydarov, Ilgiz Gafiyatov</i>	
<b>Choice of Russia: between assimilation or multiculturalism .....</b>	<b>545</b>
<i>Svitlana Savchenko</i>	
<b>Olena Apanovych activity in the Ukrainian Association for the Protection of Historical and Cultural Monuments aimed at preservation of Khortytsia monuments in 1960 - 1970 years .....</b>	<b>550</b>
<i>Tatiana Bogatyreva</i>	
<b>Cultural policies in the context of global-local development .....</b>	<b>555</b>
<i>Emilia Kurkemova</i>	
<b>Social transformations: a questions of concept .....</b>	<b>563</b>
<i>Y. Dmitrieva</i>	
<b>The integration of sociology of knowledge and management science in developing a system of migration processes management .....</b>	<b>568</b>
<i>Nina Semerianova, Iuliia Strapolova</i>	
<b>Registration of legal entities: analysis of prospects and disadvantages as an example of legislation the Russian Federation and the Republic of Singapore .....</b>	<b>575</b>
<i>Juriy Jakimovich</i>	
<b>The establishment of the truth as a remedy of achieving the purpose and solving tasks the Russian criminal proceedings and criminal law.....</b>	<b>583</b>
<i>Yury Neduzhko</i>	
<b>The Struggle of Ukrainian Diaspora of Canada for the Human Rights and the Independence of Ukraine (end of 60-th – beginning of 80-th years of XX century).....</b>	<b>591</b>
 <b>Philosophy and Arts</b>	
<i>Tatyana Vlasova</i>	
<b>Feminism and Epistemology in the Transformations of Postmodernism.....</b>	<b>658</b>
<i>Lensu Yakov</i>	
<b>Visual art as source of aesthetic orientation of material form creation.....</b>	<b>604</b>
<i>Elena Shatskaya, Ekaterina Alekhina</i>	
<b>The formation the image of St. Petersburg as the cultural capital in the electronic media .....</b>	<b>610</b>
<i>Elena Turintseva, Catherine Reshetnikova</i>	
<b>The phenomenon of social rehabilitation in the context of the modern relationship between man and nature .....</b>	<b>615</b>
<i>Igor Orlov</i>	
<b>«Bastida – towns» and «Eglises - fortifiees» Occitany in XIII – XIV .....</b>	<b>620</b>
<i>Iryna Koliieva</i>	
<b>Category of Sexuality and Problems of Cultural Marginality in the Postmodern Philosophical Discourse .....</b>	<b>626</b>

<i>Irina Sizova</i>	
<b>Cultural Landscape of the Tomsk region: the issue of interpretation .....</b>	<b>632</b>
<i>M. Cherkasova</i>	
<b>The place and role of conflict in cross-cultural communicative space.....</b>	<b>638</b>
<i>S. Vorono, L. Kurbatova</i>	
<b>“The power of salvation and grace - are not topics of rational philosophy ...” .....</b>	<b>645</b>
<i>Sergey Eskov</i>	
<b>Philosophical - anthropological analysis of basic criteria of hesychasm.....</b>	<b>650</b>
<i>Natalia Usenko</i>	
<b>Piano performace of virtuosos of XIX century .....</b>	<b>655</b>
<i>Yuliya Makeshina</i>	
<b>Interpretation of Maternity in the Christian mystical experience of the Middle Ages.....</b>	<b>661</b>
<i>Kostyuchkov Sergei</i>	
<b>The role of biopolitical aspects of public life in the formation and development of civil society .....</b>	<b>666</b>



*Tikhomirova Anastasiya Vladimirovna,*

*Tver state university,*

*PhD student, Pedagogical faculty,*

***Bogatyrev Andrey Anatolievich,***

*Tver state university,*

*Professor, higher doctorate in linguistics, Pedagogical faculty*

## **Communicative Quest versus Speech Etiquette Tests in FL-Teaching Linguodidactics**

**Abstract:** This article is devoted to contrastive analysis of educational potential of Communicative Quest against Speech Etiquette Test as measuring Foreign Language and Communicative standards acquisition proficiency tools and incentives for students.

The publication focuses on rhetorical, interactional and pedagogical facets of Communicative Quest teaching and learning technology. Communicative Quest design is widely viewed within the scope of Gamification process in Education and is exposed as a tactful and effective means of teaching students as well as a good solution for vocational and life-long education in the field of Foreign Languages and Intercultural Communication skills acquisition.

**Keywords:** Communicative Quest Design, Linguodidactics, Gamification in Education, Language Games.

*Тихомирова Анастасия Владимировна,*

*Тверской государственный университет,*

*Аспирант, педагогический факультет,*

***Богатырев Андрей Анатольевич,***

*Тверской государственный университет,*

*Профессор, высшая степень доктора*

*в области лингвистики, педагогический факультет*

## **Коммуникативный квест versus лингвокультуроведческий тест в контексте современной лингводидактики и методики преподавания иностранного языка**

**Аннотация:** Актуальный процесс геймификации предполагает определенные изменения в дидактике и методике преподавания учебных дисциплин, в стилистике оценивания и приобретения знаний. Данная статья посвящена сопоставительному анализу тестовых и квестовых форм осуществления контроля успеваемости студентов.

В публикации освещаются риторические, коммуникативные, педагогические аспекты коммуникативного квеста как средства организации учебного процесса в обучении иностранному языку и культуре и формирования вторичной языковой и коммуникативной личности учащегося. Раскрывается гуманистический педагогический потенциал педагогической технологии «коммуникативный квест», ее преимущества перед тестовыми формами контроля. Отмечается интегрируемость коммуникативного квеста в более широкую технологию комбинированного обучения в течение жизни и программы профессионального образования.

**Ключевые слова:** Коммуникативный квест, лингводидактика, тесты, геймификация обучения интеркультурному общению, освоение языковых игр.

Актуальность практико-ориентированного обучения учащихся общению на современных иностранных языках сегодня не вызывает сомнений. Основной задачей лингводидактики является формирование языковой личности учащегося как человека, рассматриваемого с точки зрения его готовности совершать коммуникативные поступки [cf. 1, 3]. В случае изучения учащимся неродного / иностранного языка речь может идти о формировании и развитии вторичной языковой и коммуникативной личности индивида как способного к успешному осуществлению эффективного и культуросообразного общения в инокультурной языковой среде.

*Выбор определенной оптимальной лингводидактической стратегии* [cf. 2, 63] сегодня происходит на основе синтеза различных методических приемов и конкурирующих дидактических подходов в обучении языкам и формировании интеркультурной компетенции. Возможно, что кому-то из наших читателей сама вынесенная в название статьи постановка вопроса о сопоставлении двух названных форм контроля над «знаниями», успеваемостью и в целом успехами учащихся в освоении избранной области компетенций покажется курьезной, излишней или напротив – дерзкой. Но данная постановка вопроса имеет свои корни, как в исторической практике повсеместного внедрения тестовых форм контроля в школе и вузах России (отчасти вопреки сопротивлению и критике со стороны педагогов и ученых-гуманитариев), так и в предчувствии вытеснения из методического оборота наиболее неэффективных однобоких атомистических форм сбора сведений об уровне сформированности компетенций учащихся. Заметим, в сфере изучения языков сравнительно невелика закрытая зона для обучения жизненному общению на материале органичных, живых форм коммуникативного взаимодействия.

В целом тенденция к доминированию и диктату тестово-балльной системы в синтезе методик оценивания учебной деятельности студентов пока сохраняется в вузах России (она весьма заметна и в наборе выделяемых элементов и приемов оценивания и в стиле описания комплексного синтеза компонентов [cf. 3<sup>1</sup>]). Однако новый тренд в лице освобожденной Ником Пеллингем феи геймификации (2002 [4]) или «игрофикации» (от англ. gamification – внедрение игровых технологий в «неигровые»

<sup>1</sup> Когда, например, интервью рассматривается преимущественным образом как форма опроса наряду с анкетированием [3, 137], а не как форма речевого творчества. Полагаем, иерархия жанров в методическом синтезе задает представление о стилевых доминантах в обучении.

практики<sup>2</sup> [5 etc.]) уже стучит в двери экзаменационных комиссий, очаровывает потенциальных клиентов языковых курсов, школьников, осаждаст работодателей и записывается на прием в отделы по управлению персоналом.

Различные источники называют 2008, 2009 или 2010 год началом масштабной геймификации [e.g. 7, 1]. Отношение к геймификации варьирует в диапазоне от восторженного до протестного [cf. 8; 9], едва ли не апокалиптического (метафора геймификации образования как возведения диспетчерской аэропорта на руинах разрушенного храма высокого Просвещения [cf. 10, 43]). Одни критикуют новомодный подход за изначальную безнравственность; другие утверждают, что злоупотребление не отменяет должного употребления, а *фальшивая имитация* и *поверхностная* восприимчивость к новому не должны помешать оценить гуманистическую глубину и потенциал означенного педагогического подхода в обучении [11, 9-12; 12, 197-198].

Из всей пестрой смеси геймификационных *новаций* различного толка в различных социальных практиках нас более всего интересуют методики и технологии обучения, близкие к формированию *холистического, органичного и по возможности диалогического представления учащихся* о средствах, схемах, правилах, стандартах и культурных сценариях целевого иноязычного инокультурного общения. Заметим, – введенный Людвигом Витгенштейном термин «языковая игра всецело направлен на актуализацию понимания говорения на языке как компоненты деятельности или формы жизни» [13, 90]. Если мы полагаем, что жизнь серьезна, но она включает в себя серьезные игры.<sup>3</sup> (Впрочем, трудно отказать современным играм в наличии социальных целей, правил и точек фуркации личностного выбора. Но если принимать в расчет понятие «серьезных игр» [6 etc.], то мы относим коммуникативный квест к категории таковых.). Коммуникативный квест в данном случае рассматривается нами в качестве частной геймификационной технологии означенного характера (ранее описан как широкая педагогическая стратегия [14]). Анализ понятия коммуникативного квеста тесно связан с выявлением его педагогического заряда, выступающего предметом теоретического и прикладного интереса. Контрастивный анализ используется здесь в качестве метода определения педагогического, методического и дидактического потенциала *коммуникативного квеста* и в качестве ведущего источника характерологического описания означенного объекта исследования, осуществляемого с привлечением элементов моделирования, оппозиционного, структурного, семантического и функционального анализа и интерпретации.

В технологическом плане понятие коммуникативного квеста (англ. Communicative Quest) восходит к жанрам приключения / адвентюры и квеста в индустрии компьютерных игр (англ. ‘adventure’, ‘quest’; e.g. “Syberia I-II” by Benoît Sokal, 2002-04). Коммуникативный квест также сохраняет черты преемственности в отношении

<sup>2</sup> “...The use of game design elements in non-game context” [5]; “Gamification is the use of game elements and game thinking in non-game environments to increase target behavior and engagement” [6, 4].”

<sup>3</sup> “A game is characterized by rules, restrictions, meaningful choices and working towards a goal, while these things are mostly missing in ‘play’. Serious games are a sub-category of games, for which the most important goal is outside of the game itself. This can be the training of pilots with a flight simulator game, or the training of doctors and surgeons with the medical simulator Pulse” [6, 6].

одного из под-направлений организации поисковой учебной деятельности студентов в рамках интерактивной педагогической технологии *Веб-квеста*, разработанной и представленной в 1995 году профессором университета Сан-Диего в США Берни Доджем (Bernie Dodge) [cf. 15]. Заметим, что в данном случае методическая составляющая квестовой технологии (развития у студентов готовности к учебной деятельности поискового и аналитического характера) не требует непременно непосредственного использования веб-ресурсов, хотя и не отрицает такой возможности (на усмотрение учителя) [14, обсуждение]. Полагаем в этой связи, что коммуникативный квест по природе своей не является маркетинговой уловкой для продвижения товаров из группы компьютерной техники или услуг связи.

Веб-форма подачи стимулирующей задачи и сопутствующего материала не имеет определяющего значения для коммуникативного квеста. В частности, квестовые задания могут быть представлены в учебной аудитории в устной либо письменной форме / на специальных карточках, а решение оных может проходить в классе в режиме живого взаимодействия *face-to-face*. Вместе с тем, следует признать, что тщательно отобранные качественные веб-ресурсы и онлайн-поддержка несомненно обладают высокой значимостью как источники информации и квалифицированного методического вмешательства в сложных случаях. [cf. 14, дискуссионная часть]. Размещение контрольных материалов, соответствующих технологии коммуникативного квеста в сети интернет может выступать как органичный элемент обучающей технологии профессиональной подготовки *Blended Learning* [16, 553; 17; 18, 60-68].

В то же время нет оснований *отождествлять* коммуникативный квест, например, с образовательным сайтом или *определять* его как использование Интернет-ресурсов [cf. 19, 84]. К центральным организационным элементам коммуникативного квеста можно отнести «вызов» [15; 20, 2] или проблемное (коммуникативное) задание, выполнение которого обусловлено использованием механизмов анализа ситуации, поиска решения задачи по реконструкции инокультурной логики, привлечением элементов ролевой игры, выдвижением и *выбором определенных коммуникативных стратегий и тактик*. При этом вызывает определенные сомнения возможность трактовки рассматриваемого здесь чистого типа *коммуникативного квеста* в терминах методики проектов [19, 84], поскольку (оцениваемые и сравниваемые) результаты реализации проекта в общем случае отображают *креативную* компетентность, а освоение инокультурных коммуникативных стандартов более соответствует *интерактивной, адаптивной и репродуктивной* деятельности учащегося. (Казалось бы, достаточно попросить ряд участников представлять чужую культуру, но для этого требуется обладать четкими представлениями о ней, что, по замечанию Л. Витгенштейна, не всегда вполне достижимо в отношении языковой игры [13, 90ff]. Кроме того, интерпретация правил и понятий одной культуры в терминах понятий другой культуры нередко порождает расплывчатые или искаженные представления о внутренней логике устройства первой. Необходима разработка программы пошаговой коррекции коммуникативных и интерпретационных установок [cf. 21, 431ff; 22; 23;

24]). Скорее, коммуникативный квест может определяться как разновидность сценарной интеракциональной учебно-игровой деятельности, направленной на решение (проектно-ориентированной, но не непременно проектной) игровой задачи в «неигровых» целях (аккультурации / адаптации в инокультурной социальной среде).

Если типология веб-квестов по параметру продолжительности учебной деятельности измеряется в учебных часах (1-3 часа малоформатные, от 1-й недели до месяца – большие [15]), то коммуникативные квесты делятся на простые (содержащие одну миссию), средние и многоцелевые (продолжаемые) по количеству необходимых коммуникативных шагов в выполнении сценария (от трех), количеству и направленности решаемых *цельных задач / миссий* и количеству проверяемых *уровней мастерства* (от двух ступеней), возрастающего по мере трудности задачи, повышаемой путем усложнения условий или умножения уровневых этапов «прохождения» квеста.

В *методическую оболочку* коммуникативного квеста наряду с «вызовом» и «ответом» могут также входить элементы проблематизации; элементы геймификации (разработка моделей интерактивной игровой реальности с участием фиктивных ролевых персонажей, возможностью выбора игровой «маски» и т.д.; выделяются уровни прохождения, начисляются бонусы, штрафы и т.д.); элементы технологии критического мышления (англ. *critical thinking*); элементы мониторинга и рейтинга успешности деятельности; элементы подсказки и т.д.

Нами выделяются следующие базовые этапы в решении коммуникативного квеста: (1) вызов – коммуникативное действие или задача; (2) ответное действие; (2а\*) неудача / фейл (англ. *fail* – неуспешное действие); (3) рефлексия над источниками (не) успешности состоявшейся интеракции; (4) «открытие»; (5) прогресс в решении задачи и связанные с ним изменения в коммуникативной ситуации; (6) переход к следующей операции (обсуждение [14]). Предпринимаемые учащимся шаги и ходы концептуально связаны с понятием коммуникативного барьера. В результате успешного действия и соответствующей рефлексии преодоленный учащимся барьер становится источником прироста опыта, опорой для шага вперед в формировании иноязычной инокультурной / интеркультурной коммуникативной компетенции.

Ниже мы попытались представить ряд отличий между коммуникативным квестом и лингвокультуроведческим тестом на знание речевого этикета (в том числе усовершенствованным тестом «с подсказкой») <sup>4</sup> [25]. Разумеется, означенная постановка вопроса предполагает наличия определенного родового сходства тестов и

---

<sup>4</sup> Образец задания: «Выберите реплику, наиболее соответствующую ситуации общения. Stimulus Partner 1.: “I plan to go to London for three days. There will be an exhibition. Will You join me?” The 4 choice options: (1) “I can’t”; (2) “I am afraid I can’t go this week”; (3) “Why should I?”; (4) “I wish I could, pal, but no”» [25]. Подсказка: «Ответ неверный! Реплика «С какой стати?» звучит резко, невежливо и не соответствует профессионально-деловому стилю общения между данными коммуникантами» [ibidem]. Вопрос. На чем основывается выбор профессионально-делового стиля в «бытовом общении» [cf. 25], когда неизвестен характер отношений между фиктивными коммуникантами?

квестов как систем, обеспечивающих *возможность контролировать и оценивать уровень освоения/ глубину прохождения учебного материала учащимися*<sup>5</sup>.

(1) В динамике прохождения квеста снимается неопределенность, обусловленная узостью знакомства учащегося с (например, лексическим, *прагмемным* [26; 27, 383ff.]) материалом изучения. Согласно В.Г. Гаку, прагматика изучает язык в плане его практического употребления [15: 554]. В составе предлагаемой ученым модели оценки условий успешного понимания и перевода с одного языка на другой в выделяются «формальный план» и *прагмема*, трактуемая как *социальная функция коммуникативного акта* [cf. 26, 570]. При опоре на рассмотренный Л. Витгенштейном образ зеленого листа, мы можем утверждать, что проходить квест означает учиться готовности рассмотреть за единичным листом «схему листа» или «схему зеленого цвета» сообразно тому видению, которое соответствует контексту и решаемой задаче. [cf. 13, 114].

(2) Если при решении теста в общем случае существенная нагрузка ложится на *память* учащегося в актуализации приобретенных знаний, то при прохождении квеста акцентируются *опыт*, активное и интеракциональное начала в формировании компетенций.

(3) Вопросы и ответы в традиционных тестах на усвоение пройденного материала обычно не связаны между собой очевидной линией органической преемственности. При прохождении качественного квеста развивается / кристаллизуется мотивирующее усилие учащегося *целостное видение* подлежащей оптимизации / управлению ситуации, развивается инженерная рефлексия.

(4) Существенное преимущество квеста, позволяющего испытуемому мыслить стратегически (cf. англ. *strategic thinking*), перед самым изысканным комплектом тестов может быть охарактеризовано в терминах зияющего интервала межуровневых различий между готовностью языковой личности к осуществлению *адекватного выбора* (будь то в рамках теста или квеста) и готовностью к осуществлению значительно более характерного для коммуникативного квеста *адекватного синтеза* [cf. 28, 5, 57 etc.]).

(5) Такой недостаток системы тестирования как явление «случайного угадывания» (англ. “silly bingo” as a haphazard random and occasional success) минимизируется в тестах и квестах по-разному. В тестах случайное отклонение показателей от реальной картины знаний учащихся нивелируется путем расширения выборки вопросов и ответов. В квестах оно минимизируется по мере «прохождения уровней» путем усложнения квестового задания, требующего *комплексного осмысления* и предполагающего со стороны учащегося привлечения не только элементарной наблюдательности и осуществления простейших аналитических операций, но и разносторонней рефлексии над ситуацией для построения продуктивной стратегии успеха.

(6) Программа позитивного подкрепления [11, 6-7; “la carotte sans le bâton”; 8; 29, 65-68] насколько о ней можно судить с точки зрения психологической, в тестах и

<sup>5</sup> Вопрос же о том, является ли квест по природе своей усовершенствованным тестом уровня сформированности социально-значимых готовностей индивида или же изначально есть нечто иное по природе своей (например, более близкое методике анализа кейсов), мы здесь оставляем открытым.



квестах существенно различается. В тесте даже подсказка подавляет самооценку учащегося, вселяет недоверие к собственным силам [cf. 25]. Многоцелевой коммуникативный квест оставляет за учащимся выбор между путешествием с картой и путешествием без карты [30, 22]. В квесте не увенчавшаяся успехом инициатива (англ. fail) рассматривается не как источник фрустрации, а как новая возможность попробовать посмотреть на проблему иначе. Ситуация неуспеха в квесте рассматривается как конструктивная, позволяющая учащемуся подумать над выбором другого способа решения поставленной задачи /выполнения миссии (“Failing is allowed, it’s acceptable, and it’s part of the game” [29, 66]). Подсказки в квесте не являются исчерпывающими; они направлены на стимулирование самостоятельного поиска, а не на решение задачи «за ученика».

(7) Различие наблюдается также и в том отношении, что в тесте с подсказкой учащийся опирается на *чужой опыт*, тогда как в квесте с подсказкой, получая *неисчерпывающий* ответ на возникающие вопросы, он вновь вынужден обратиться к *своей собственной* способности схемообразования и гармонизации имеющегося инструментария и предположительного алгоритма решения задачи. Именно на необходимости таких составляющих учебной деятельности, как понимание, «изменение информации в учащемся» категорически настаивает известный специалист по Веб-квестовым технологиям Том Марч [31, 42].

(8) В тестах в общем случае исследуется и оценивается уровень освоения *известного / пройденного*; в квестах в общем случае исследуется и оценивается уровень освоения *неизвестного*.

(9) Верный ответ для успешного написания / выполнения теста сформулирован другими, он подтвержден чужим опытом заранее пройденного; для прохождения квеста алгоритм верного решения *отыскивается* учащимся. В тестах правило сформулировано другими; в квестах учащийся *сам находит схему и формулирует правило* верного решения /поведения в ситуации выбора из ряда альтернатив.

(10) При прохождении теста процесс приобретения знаний, умений, навыков (формирования личности учащегося / специалиста) рассматривается как завершенный, застывший; при прохождении квеста оценка неотделима от *событийной стороны* процесса обучения / самообучения. Выделение уровней прохождения учебного материала в квесте также позволяет сохранить событийность, повысить самооценку отвергаемых тестовой системой «отстающих» учащихся, реализовать педагогические идеи сбалансированного, купажного обучения [cf. 32, 101]. Означенные возможности существенны и будут востребованы для систем профессионально-ориентированной коммуникативной подготовки и системы обучения в течение жизни для разноуровневых групп учащихся.

(11) Цель решения тестовых заданий, конфигурация выбора ответов на тестовые вопросы установлена другими и одинаково для всех сдающих экзамен. При прохождении квеста с сильным ролевым началом (в особенности «западного» типа) цели и поворот сюжета выбираются и корректируются «играющим» самостоятельно. Игровой процесс игры (англ. *gameplay*) зависит от игрока не менее, чем от



конструктора игры. В качественном многоходовом квесте учащийся выступает в роли *со-разработчика* квеста [cf. 33; 12, 193]. Известная доля *неотчетливости* задачи и требуемых условий ее выполнения может рассматриваться в средне-срочном коммуникативном квесте как стимул для поиска и творчества. «Разве неотчетливое не является часто как раз тем, что нам нужно?», – задает риторический вопрос Л. Витгенштейн [13, 113]. Здесь мы можем отметить обращенность коммуникативного квеста к ситуации выбора обучающимся варианта экзистенциального проекта своего «аватара» (своего игрового «я»). Не случайно Т. Филипсет при опоре на фундаментальные исследования Жака Анрио (J. Henriot) призывает энтузиастов геймификации перенести акцент в развитии игротехнического инженерного мышления с изучения мира технологического инструментария на *изучение мира пользователя*, который только сам выбирает, играть ему или нет, а если играть, то в какую игру и как [cf. 12, 197-198].

Исследователь О. Мауко выступает против поверхностного и оттого ложного представления о миссии и формах геймификации [11, 9-12]. В соответствие с высказанными автором тезисами фальшивым представлениям о геймификации в равной мере соответствуют: (а) «дигитализация», или тактика замены раздачи шоколадных медалей демонстрацией медалей трехмерных на дисплее монитора; (б) подмена *красоты процесса игры* красотой внешнего дизайна; (с) наивная вера во всеисильность универсальных игровых технологий (вне учета культурного контекста пользователя и социальной природы игрового взаимодействия). Заметим в этой связи, что коммуникативный квест имеет своей целью вхождение учащегося в новую (для него) коммуникативную культуру, увенчивающееся в пространстве геймплея успешным решением коммуникативных задач. Измеримые переменные успешности прохождения «ощутимы», поскольку соответствуют приобретаемым компетенциям, количественному и качественному росту готовности индивида к осуществлению межличностной деловой коммуникации в повседневном и профессиональном контекстах.

Удовлетворенность результатами учебного действованиия в коммуникативном квесте обусловлена решением прагматических задач обучения. Вместе с тем следует отметить представленный немецкими коллегами [e.g. 34] механизм обратной связи с аудиторией обучающихся, заключающийся в предоставлении учащимся инструментов рейтинга используемых учебных материалов.

(12) Именно *характер диверсификация стратегий* ответов в тестах и квестах близок образу зеркального отображения. Возьмем, например, тесты на определение темперамента. Разумеется, мы понимаем, что это не совсем то же самое, что получение новой учебной информации. Скорее, здесь речь может идти о возвращении познающего субъекта к самому себе – тень воспетого Ф. Ницше вечного возвращения. Итак, в данном случае речь идет о таких тестах, в которых все ответы правильные и всякий выбор подлинный и окончательный. Не здесь ли, наконец, мы находим корень разветвленного алгоритма решения задачи? Нет, не здесь, если иметь в виду задачу динамично-деятельную, а не статическую и созерцательную. В квесте учащийся

выбирает, испытывает, подтверждает или отвергает определенную линию поведения своего «аватара», проект своего (пусть даже «игрового») индивидуального «я». В квесте его «я» предстает не просто как динамичное и деятельное в статике характера, но и как допускающее элементы коррекции и усовершенствования.

Коммуникативный Квест учит выполнять (культурные) сценарии, подчиняясь жесткому *монохронному линейному* алгоритму. Означенное инженерное решение соответствует таким строгим, линейным, иерархическим лингвокультурам, как немецкая, японская и др. [cf. 35]. Но практика разработки развлекательных игр знает и другие решения, оставляющие за играющим право на выбор стилистического регистра в общении и связанные с означенным выбором *риски, осечки и провалы*, затрудняющие прогресс в продвижении к цели (e.g. эпизоды игры «Отель :У погибшего альпиниста» [36]). Идея соединения технологии разветвленного алгоритма в (успешном!) прохождении квестов на настоящий момент представляется несколько недооцененной инженерами учебных квестов. Между тем, именно эта идея представляется продуктивной для обучения общению в «гибких» (англ. flexible) лингвокультурах [e.g. 35, 190].

(13) При прохождении (коммуникативного) квеста информация не просто «получается», «уточняется» или даже «вырабатывается» в некотором одностороннем порядке, но также изменяется и прирастает, изменяется, систематизируется как следствие двустороннего коммуникативного обмена (cf. “step 6” [20, 3]; Не случайно сам отец педагогической технологии Web-Quest Берни Додж включает в состав веб-квестовых технологий (коммуникативный квест рассматриваться в качестве одной из дочерних) такие элементы как диверсификация маршрутов поиска информации различными учащимися и группами учащихся и групповое обсуждение собранной или добытой информации (cf. ‘group activities’ [15etc.]).

(14) Характер принуждения учащегося к корректировке алгоритма принятия правильного решения также заслуживает обсуждения. В решении теста учащийся в лучшем случае может воспользоваться подсказкой в выборе единственно верного варианта, в лучшем случае снабженной чужим обоснованием выбора. Вероятно, квест представит тот же вариант как «проходной». Разумеется, здесь можно утверждать об элементе «мягкого»/ «либерального» управления и о доли лукавства квеста как обучающей игры, выстраивающей архитектуру предпочтительного выбора [cf. 10, 34-43], заставляющей «аватар» подчиняться учащегося давлению обстоятельств в сопротивлении стихиям внешних правил и установлений. И все же выбор между «плыть и не быть» (англ. ‘sink or swim’) проходящий квест делает сам. В коммуникативном плане достаточно сложно провести четкие и ясные из самих правил общения непереходимые границы между миром игры и миром живой реальности. Возможно, в этом виновата наша близорукость, а возможно – насыщенность жизни игрой или множеством игр. Но возможно также, что ключевой здесь будет не противоположность между конструктами игрового и серьезного, а противоположность между игрой и играющим, «разыгрывающим» свою жизнь.

(15) При использовании технологии коммуникативного квеста экономится время, традиционно расходуемое на *неэффективное* объяснение, повторение стандартных декларативных (но непонятных в отрыве от конкретики ситуаций, сценариев и главное схем межличностной коммуникации) тезисов о том, что вот англичане чрезвычайно вежливы, французы галантны, а немцы предельно пунктуальны. Эвристический потенциал коммуникативного квеста должен соответствовать реальным схемам поведения в ситуациях межличностного делового / повседневного взаимодействия с носителями других языков и культур. Интерпретация коммуникативного поведения другого производится проходящим квест учащимся при опоре (а) на собственный опыт коммуникации в родной культуре, (б) на накопленный опыт успешного общения с носителями изучаемого неродного языка и альтернативных культурных логик, связанный с решением конкретных коммуникативных задач в языковых играх. Знание словаря еще не означает умения общаться. *Социокультурное значение* номинативной единицы языка осваивается человеком в *языковых играх* [cf. 13, 115-116]. Обобщенные культурологические конструкты не привносятся с неба на землю, а формулируются учащимся и пере-формулируются на основе деятельного приращения опыта. Успех фиксируется в наглядных результатах; *прирост опыта* фиксируется в уровнях прохождения, подчинен решению достижимых задач коммуникативного квеста.

Насколько представляется из сказанного, квестовые технологии могут сделать процесс обучения более гуманным и эффективным. Не все разработанные и созданные игры в жанре *квест* оказались в равной мере качественными – конкурентоспособными и успешными на рынке развлечений. Очевидно, мы также не вправе ожидать стопроцентного успеха для всех разработок в жанре коммуникативного квеста и на рынке учебной продукции и образовательных услуг. Успешность коммуникативного квеста может быть связана с внедрением более широкой технологии Blended Learning, делающей («студент-центрический» [cf. 31, 36]) акцент на потребителе образовательных услуг. В качестве краеугольного камня означенной технологии выступает структурированный комплекс актуальных для учащегося целей и задач обучений, *определяющий* набор компонентов, составляющих содержание обучения, объем, глубину и гармонию приобретенных элементов знаний, умений и практических навыков.

#### Список литературы:

1. Богин Г. И. Современная лингводидактика: Учебное пособие. – Калинин, КГУ, 1980. – 61 с.
2. Черкашина Е. И. Современные тенденции профессиональной подготовки преподавателя иностранного языка // Вестник ТГПУ (TSPU Bulletin). 2012. 5 (120). – С. 58-64. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <[http://vestnik.tspu.ru/files/PDF/articles/cherkashina\\_e\\_i\\_58\\_64\\_5\\_120\\_2012.pdf](http://vestnik.tspu.ru/files/PDF/articles/cherkashina_e_i_58_64_5_120_2012.pdf)> (20/10/2014)
3. Харитоновна О. В. Мониторинг уровня обученности как составляющая учебного процесса в виртуальном кампусе МЭСИ // Лингводидактика информационной

- образовательной среды: сборник научных трудов. – М.: МЭСИ, 2013. – С. 136-140.
4. Conundra: UK-based consultancy specialising in "Gamification" / Nick Pelling, 2002. – URL: <<http://www.nanodome.com/conundra.co.uk/>>
  5. Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled, Lennart Nacke, From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”, MindTrek '11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, NY, 2011. – pp. 9-15
  6. Introductie to Gamification / by Piet van den Boer. (2013). – [Text]. – 28 p. – URL: <<http://www.pietvandenboer.nl/wp-content/uploads/2013/07/Whitepaper-Introductie-in-Gamification.pdf>>
  7. 30 ans de Sciences du jeu à Villetaneuse. Hommage à Jacques Henriot. «La «gamification» de la vie: sous couleur de jouer?» – in: Sciences du jeu n°1. – URL: <http://www.sciencesdujeu.org/pdf/55.pdf> (20/10/2014).
  8. The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition / Zichermann, Gabe and Joselin Linder. – New York: McGraw-Hill Education, 2013. – 256 p.
  9. Bogost, Ian. Gamification is Bullshit: My position statement at the Wharton Gamification Symposium (08-08-2011). – URL: <[http://bogost.com/writing/blog/gamification\\_is\\_bullshit/](http://bogost.com/writing/blog/gamification_is_bullshit/)> (20/10/2014)
  10. Schrape, Niklas. Gamification and governmentality. in: (Rethinking Gamification / edited by Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, Niklas Schrape. Meson press, 2014. – P. 21-45.
  11. Mauco, Olivier. “Sur la gamification.” Game in Society. January 19, 2012. – 30 p. . – [Text]. – Retrieved at: <[http://www.gameinsociety.com/public/Sur\\_la\\_gamification\\_-\\_Mauco\\_gameinsociety.pdf](http://www.gameinsociety.com/public/Sur_la_gamification_-_Mauco_gameinsociety.pdf)> (20/10/2014).
  12. Philippette, Thibault. Gamification: Rethinking ‘Playing the Game’ with Jacques Henriot’ In: Rethinking Gamification / edited by Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, Niklas Schrape. Meson press. – pp. 187-200.
  13. Витгенштейн Л. Философские работы. – Часть I. – М.: Гнозис, 1994. – 612 с.
  14. Тихомирова А. В. Коммуникативный квест как прообраз современной учебной программы по иностранному языку в неязыковом вузе // XL Международная научно-практическая конференция "Проблемы современной педагогики в контексте развития международных образовательных стандартов". 30 января – 5 февраля 2013г. Одесса 2013г. -- [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <[gisap.eu/node/18922](http://gisap.eu/node/18922)>
  15. Dodge, Bernie (San Diego State University). Some Thoughts About Web Quests. – [Text]. - February, 1995 and last updated on May 5, 1997. – URL: <[http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html)> (20/10/2014).

16. Curtis J. Bonk, Charles R. Graham, Jay Cross (Foreword by), Michael G. Moore (Foreword by). *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs*. – 2006, Pfeiffer. – 624 p.
17. Межкультурная деловая коммуникация: Blended-Learning-курс Россия – Германия. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <<http://gk-dru.tversu.ru/ru/default.html>>
18. Богатырёва О. П. Blended Learning как инновационная технология и как ключ к педагогике интеграционного образования // Семантика и прагматика деловой межкультурной коммуникации в инновационной парадигме обучения: монография. – Тверь: ТвГУ, 2012. – С. 60-69.
19. Зеленецкая И. С. Web-quest как форма организации самостоятельной работы учащихся (из опыта использования педагогической технологии в иностранной аудитории) // Лингводидактика информационной образовательной среды: Сборник научных трудов. – М.: МЭСИ, 2013. – С. 83-90.
20. Montalto-Rook, Michael (Penn State University). *Creating Web Quests for Reflection with Web 2.0* In: PETE&C 2011 Session Number: CL11 Blog Tag: PETE11CL11 2/14/11 – URL: <[http://creatingwebquests.weebly.com/uploads/6/5/4/5/6545064/petec2011\\_webquests.pdf](http://creatingwebquests.weebly.com/uploads/6/5/4/5/6545064/petec2011_webquests.pdf)> (20/10/2014).
21. Богатырёв А. А., Богатырёва О. П., Тихомирова А. В. Регулятивы интракультурного делового общения как компонента формирования интеркультурной коммуникативной компетенции учащихся (на материале русского и немецкого языков) / Bogatyrev Andrey, Bogatyreva Olga, Tikhomirova Anastasiya. *Intracultural regulatory system in communication as punctum saliens in intercultural communicative skills formation (Russian - German)*// Мова і культура (Науковий журнал). – Вип. 15, т. III (157). – Київ: Видавничий дім Дмитра Бураго. – 2012. – С. 430-438. – [Текст]. – Режим доступа: <[burago.com.ua/sites/default/files/my\\_files/157.pdf](http://burago.com.ua/sites/default/files/my_files/157.pdf)>
22. Богатырёв А. А., Комина Н. А., Крестинский С. В., Тихомирова А. В. Методологические и методические аспекты разработки инновационного курса немецкого языка для делового интеркультурного общения// Международный сборник научных трудов, посвященный году Германии в России: Естественные и гуманитарные науки – устойчивому развитию общества /Московское общество испытателей природы (Россия) – Международный университет общественного развития (Германия). – М.: Альтекс, 2012. – С. 26-36.
23. Tikhomirova Anastasiya Vladimirovna, Bogatyreva Olga Pavlovna. *Sociability as a criterion of successful text construction in ESL-Learning* //2nd "Science, Technology and Higher Education" April 17 2013. – Westwood, Canada, 2013. – P. 675-679. – URL: <<http://science-canada.com/04-2013-2.pdf>> (20/10/2014).
24. Bogatyrev Andrey, Bogatyreva Olga, Tikhomirova Anastasiya. *The addressee-centered and professional communicator-centered approaches within educational teaching discourse* // “Applied Sciences and technologies in the United States and Europe:

- common challenges and scientific findings”: Papers of the 7th International Scientific Conference ( June 25, 2014). Cibunet Publishing. New York, USA. 2014. – P. 92-95.
25. Речевой этикет / Бытовая сфера / Интернет-тестирование / Федеральный интернет-экзамен в сфере профессионального образования, 2014. -[Электронный ресурс]. – Режим доступа:  
<<http://test.i-exam.ru/training/student/test.html>>
  26. Гак В. Г. Языковые преобразования. – М.: Школа: «Языки русской культуры», 1998. – 768 с.
  27. Богатырёв А., Богатырёва О., Тихомирова А. Баланс интерпретационного и демонстрационного подходов в обучении стандартам социально приемлемого Профессионального общения (на материале германских языков в сопоставлении с русским)// МОВА І КУЛЬТУРА.(Науковий журнал). – К.: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2013. – Вип. 16. – Т. VI (168). С. 378-387. (Всего в томе – 408 с.). – [Электронный ресурс]. – Режим доступа:  
<[http://www.burago.com.ua/sites/default/files/my\\_files/168.indd\\_.pdf](http://www.burago.com.ua/sites/default/files/my_files/168.indd_.pdf)>
  28. Богин Г. И. Типология понимания текста: Учебное пособие. – Калинин, КГУ, 1986. – 87 с.
  29. Games, Gamification, and the Quest for Learner Engagement / By Karl M. Kapp. In: T+D – P. 64-69. URL: <<http://www2.potsdam.edu/betrusak/566/Gamification.pdf>>
  30. Богатырёва О. П., Тихомирова А. В. Метафора аутентичности обучения иностранному языку в современном лингвометодическом контексте // Августовские педагогические чтения - 2014. Сборник материалов международного научного е-симпозиума. Россия, г. Москва, 28-30 августа 2014 г. [Электронный ресурс] / под ред. проф. И.В. Вагнер. – Электрон. текст. дан. (1 файл 2,9Мб). – Киров: МЦНИП, 2014. – 272 с. – 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). – ISBN 978-5-00090-028-4. – Загл. с этикетки диска. С. 12-25. ISBN 978-5-00090-028-4 Режим доступа:  
<[http://eee-science.ru/pluginfile.php/894/mod\\_resource/content/0/Сборник\\_ES-П-2014-012.pdf](http://eee-science.ru/pluginfile.php/894/mod_resource/content/0/Сборник_ES-П-2014-012.pdf)> (20/10/2014).
  31. March, Tom. The Learning Power of WebQuests. – In: Educational Leadership. December, 2003/January, 2004. – pp. 42-47. –URL:  
<<http://www.dkrug.com/webquest/webquest/11863707.pdf>> (20/10/2014).
  33. Богатырёва О.П., Тихомирова А. В. Идея купажного обучения и принципы фуркации учебных групп // Наука и образование в современном обществе: вектор развития: Сб. научных трудов по мат-лам Международной научно-практической конференции 3 апреля 2014 г. – В 7 частях. – Часть I. М.:АР- Консалт, 2014. – С. 100-102.
  34. Gee, James Paul. Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines.- In: E-Learning 2(1), 2005. – P. 5–16.  
Fragebogen zur Webseite. –URL: <[Mig-komm.eu Fragebogen zur Webseite | EU-Projekt MIG-KOMM](http://Mig-komm.eu)> (20/10/2014).



35. Tomalin, Barry. Nicks, Mike. The World's Business Cultures and how to unlock them. – Ashford Colour Press, UK; Thorogood, 2007. – 268 p.
36. Отель «У погибшего альпиниста» (“Dead Mountaineer” Hotel). Adventure PC Game. OS Microsoft Windows XP / Vista / Se7eN – Electronic Paradise; Акелла, 2006; 2007. 12+. – [Электронное издание]. – Загл. с этикетки диска — 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM); 12 см. - Систем. требования: ПК с процессором 486+; Windows 95; дисковод DVD-ROM.



*Canadian Journal of Science,  
Education and Culture*

*No.2. (6), (July-December), 2014*

*VOLUME III*

[Redacted text block]

[Redacted text block]

[Redacted text block]

[Redacted text block]