

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение высшего образования  
«Национальный исследовательский Нижегородский государственный  
университет им. Н.И. Лобачевского»

**Факультет социальных наук**

---

УТВЕРЖДЕНО  
решением президиума Учёного  
совета ННГУ  
протокол № 4 от 14.12.2021 г.

**Рабочая программа дисциплины (модуля)**

**Психология виртуальной реальности  
и киберпсихология**

---

Уровень высшего образования  
**Бакалавриат**

---

Направление подготовки / специальность  
**37.03.01 Психология**

---

Направленность образовательной программы  
**Общая и практическая психология**

---

Квалификация (степень)  
**Бакалавр**

---

Форма обучения  
**Очная, очно-заочная**

---

Нижний Новгород  
2021

## **1. Место и цели дисциплины в структуре ОПОП**

Дисциплина «Психология виртуальной реальности и киберпсихология» относится к дисциплинам по выбору вариативной части Блока 1 «Дисциплины (модули)» учебного плана Основной профессиональной образовательной программы (ОПОП) подготовки бакалавров по направлению 37.03.01. Психология (направленность программы – общая и практическая психология), изучается на 4 курсе в 8 семестре.

### **Цель освоения дисциплины:**

Сформировать у студентов системную готовность к использованию в профессиональной деятельности компетенций в области психологии интернета (киберпсихологии) и психологии виртуальной реальности

### **Задачи освоения дисциплины:**

- сформировать у студентов целостное представление о психологии виртуальной реальности и киберпсихологии как современной активно развивающейся отрасли психологической науки и практики

- сформировать у студентов комплекс научных знаний об основных психологических проблемах и вопросах изучения технологий виртуальной реальности, направлениях и способах практического применения технологий виртуальной реальности в психологических целях, истории возникновения киберпсихологии и современных подходах к психологическому анализу интернета

- сформировать у студентов комплекс практических умений и навыков в ситуациях анализа психологических процессов, происходящих при нахождении человека в сети интернет, либо в пространствах виртуальной реальности, прогнозирования и управления психологическими характеристиками субъекта интернет-взаимодействия, написания и использования приложений виртуальной реальности для использования в психологических целях

- сформировать у студентов общекультурные и профессиональные компетенции личности (в соответствии с требованиями ФГОС и РУП), способствующие успеху дальнейшего обучения и профессиональной деятельности

Дисциплина «Психология виртуальной реальности и киберпсихология» в соответствии с траекторией развития компетенций ОПОП относится к **третьему этапу** формирования компетенций ОПК-1 и ПК ОС-18.

### **Данной дисциплине в процессе формирования компетенций предшествуют:**

#### **ОПК-1:**

Информатика и информационные технологии в психологии

Практикум по психодиагностике и анализу данных

Компьютерные технологии обработки данных

#### **ПК ОС-18:**

Социология и культурология

Социальная психология

Организационная психология

Психология конфликта

Психология безопасности

Психология семьи

Психология коммуникации

Психология социальной работы

Методы социально-психологических исследований

Основы медиации

Психология управления

Этнопсихология

Психология PR и рекламы

**Специальных знаний и умений (помимо полученных на предыдущих этапах формирования компетенций) необходимых для начала обучения по дисциплине не требуется.**

## 2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями выпускников)

Процесс изучения дисциплины «Психология виртуальной реальности и киберпсихология» направлен на формирование компетенций ОПК-1 и ПК ОС-18, указанных в ОПОП ННГУ подготовки бакалавров по направлению 37.03.01. Психология.

Таблица 1

Формируемые компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)
ОПК-1: способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	З1: знать перспективы использования технологий виртуальной реальности для решения психологических задач; З2: знать психологические эффекты использования человеком интернета У1: уметь прогнозировать психологические эффекты от использования конкретных технологий виртуальной реальности и интернета; У2: уметь разрабатывать содержание приложений или интернет-программ для целей психологической практики В1: владеть опытом анализа и оценки психологических эффектов технологий виртуальной реальности и интернета; В2: владеть опытом планирования приложений технологий виртуальной реальности или интернета для решения задач психологической практики
ПК ОС-18: способность к исследованию факторов социального, экономического, правового и организационного поведения, механизмов взаимодействия человека с другими людьми и социальных процессов конструктивного и деструктивного характера, а также применению на практике методов гармонизации отношений, снижения напряженности, профилактики конфликтов, современных технологий коммуникации и межличностного взаимодействия	З1: знать основные социальные, экономические, правовые и организационные характеристики, связанные с развитием современных технологий виртуальной реальности и интернет-технологий; З2: знать способы применения технологий интернета и виртуальной реальности в целях гармонизации отношений, снижения напряженности, профилактики конфликтов У1: уметь анализировать и прогнозировать социальные, экономические, правовые и организационные условия и эффекты, связанные с внедрением и развитием технологий виртуальной реальности и интернета; У2: уметь использовать конкретные технологии интернета и виртуальной реальности в целях гармонизации отношений, снижения напряженности, профилактики конфликтов В1: владеть опытом анализа и прогнозирования социальных, экономических, правовых и организационных факторов и последствий, связанных с внедрением и развитием технологий виртуальной реальности и интернета; В2: владеть опытом использования конкретных интернет-технологий в целях гармонизации отношений, снижения напряженности, профилактики конфликтов

## 3. Структура и содержание дисциплины

### 3.1. Структура дисциплины «Психология виртуальной реальности и киберпсихология».

Форма промежуточной аттестации: экзамен

**Объём дисциплины (модуля)** составляет 5 зачетных единиц, всего 180 часов, из которых: для очной формы обучения

16 часов составляет контактная работа обучающегося с преподавателем (14 часа занятия семинарского типа (практические занятия), в том числе 2 часа - мероприятия текущего контроля успеваемости, 2 часа - мероприятия промежуточной аттестации), 164 часа составляет самостоятельная работа обучающегося

Текущий контроль успеваемости проводится на практических занятиях.

**Таблица 2а. Структура дисциплины «Психология виртуальной реальности и киберпсихология» для очной формы обучения**

Наименование и краткое содержание разделов и тем дисциплины		Всего часов	в том числе			Самостоятельная работа обучающегося, часы
			Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем), часы из них			
			Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Всего	
Раздел 1. Психология виртуальной реальности	Тема 1. Психология виртуальной реальности: история возникновения и актуальное состояние	22		2	2	20
	Тема 2. Предметная область психологии виртуальной реальности	22		1	1	21
	Тема 3. Сферы применения технологий виртуальной реальности в психологии	22		2	2	20
	Тема 4. Психологические феномены и эффекты технологий виртуальной реальности	22		2	2	20
Раздел 2. Киберпсихология	Тема 5. Киберпсихология как раздел психологической теории и практики	22		2	2	20
	Тема 6. Интернет как пространство социальных практик и сетевых сообществ	22		1	1	21
	Тема 7. Поведение человека в киберпространстве и интернет-коммуникации	22		2	2	20
	Тема 8. Влияние интернет-опосредованной деятельности на личность	24		2	2	22

**для очно-заочной формы обучения**

10 часов составляет контактная работа обучающегося с преподавателем (8 часов занятия семинарского типа (практические занятия), в том числе 2 часа - мероприятия текущего контроля успеваемости, 2 часа - мероприятия промежуточной аттестации), 170 часов составляет самостоятельная работа обучающегося

Текущий контроль успеваемости проводится на практических занятиях.

**Таблица 2б. Структура дисциплины «Психология виртуальной реальности и киберпсихология» для очно-заочной формы обучения**

Наименование и краткое содержание разделов и тем дисциплины		Всего часов	в том числе			Самостоятельная работа обучающегося, часы
			Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем), часы из них			
			Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Всего	
Раздел 1. Психология виртуальной реальности	Тема 1. Психология виртуальной реальности: история возникновения и актуальное состояние	22		1	1	21

	Тема 2. Предметная область психологии виртуальной реальности	22		1	1	21
	Тема 3. Сферы применения технологий виртуальной реальности в психологии	22		1	1	21
	Тема 4. Психологические феномены и эффекты технологий виртуальной реальности	22		1	1	21
Раздел 2. Киберпсихология	Тема 5. Киберпсихология как раздел психологической теории и практики	22		1	1	21
	Тема 6. Интернет как пространство социальных практик и сетевых сообществ	22		1	1	21
	Тема 7. Поведение человека в киберпространстве и интернет-коммуникации	22		1	1	21
	Тема 8. Влияние интернет-опосредованной деятельности на личность	24		1	1	23

### **3.2. Содержание дисциплины «Психология виртуальной реальности и киберпсихология».**

#### **Раздел 1. Психология виртуальной реальности**

##### **Тема 1. Психология виртуальной реальности: история возникновения и актуальное состояние**

Возникновение виртуальной реальности как мультидисциплинарного предмета исследований. Технологический и онтологический подходы к пониманию виртуальной реальности. Виртуальная психология Н.А.Носова. Структура виртуальной психологии. Основные понятия виртуальной психологии (виртуал, консуетал, аретей, собь) в рамках онтологического подхода. Определение понятий «виртуальность», «виртуальная реальность» в рамках технологического подхода. Методологические особенности психологии виртуальной реальности.

##### **Тема 2. Предметная область психологии виртуальной реальности**

Структура предметной сферы психологии виртуальной реальности. Технически опосредуемый блок: изучается психологическая эффективность и экологичность опосредованных современными техническими средствами приложений из различных сфер жизни (бизнес, политика, социальные сети и медиа, игровая сфера и научные исследования). Блок рефлексии: влияния, которые оказывают на общество и на отдельного человека виртуальные реальности и киберпространство. Блок виртуальной эргономики: изучение и оптимизация комплекса электронных носителей и презенторов информации с точки зрения психологических характеристик (перцепция, удобство и т.п.)

##### **Тема 3. Сферы применения технологий виртуальной реальности в психологии**

Отрасли психологии и перспективы применения в них систем виртуальной реальности. Когнитивная психология: изучение особенностей психических процессов. Психология общения и коммуникации: особенности взаимодействия в виртуальном пространстве с «аватарами». Социальная психология: изучение особенностей командной работы. Организационная психология: организация процесса принятия решений и организационной коммуникации. Психология труда, спортивная психология: исследование и разработка эргономических норм для систем виртуальной реальности, профессиональных тренажеров. Педагогическая психология: способы организации обучения. Психофизиология: изучение функций мозга. Психотерапия: оказание психологической помощи при страхах, фобиях, посттравматических стрессах. Экспериментальная психология. Преимущества технологий виртуальной реальности перед традиционными инструментами.

##### **Тема 4. Психологические феномены и эффекты технологий виртуальной реальности**

Основные феномены аватар-опосредованной деятельности в виртуальной реальности. Феномен «присутствия», или «presence». Основные концепции presence: концепция коммуникативной насыщенности, концепция перемещения, концепция погружения, концепция контакта. Основные разновидности присутствия. Невербальная коммуникация. Эффект протей. Укоренение. Конфабуляция. Эффект сверхспособностей. Инкарнация. Объяснительная модель инкарнации.

#### **Раздел 2. Киберпсихология**

##### **Тема 5. Киберпсихология как раздел психологической теории и практики**

Киберпсихология, или психология интернета, как отрасль психологии. Связи между киберпсихологией и другими областями и направлениями психологии. Интернет как объект научного исследования. Интернет как

условие интериоризации и экстериоризации. Комплексный и междисциплинарный характер изучения интернета. Разнообразие социальных сервисов и предметов изучения психологии в интернете. Деятельность человека в интернете с точки зрения культурно-исторической психологии и психологической теории деятельности.

#### **Тема 6. Интернет как пространство социальных практик и сетевых сообществ**

Возможности интернета как средства массовой информации. Интернет как пространство политической социализации. Интернет как пространство научных психологических исследований и профессиональной психологической помощи. Использование возможностей интернета в образовании. Средства интернет для онлайн-обучения. Виды активности участников образовательного процесса в сети. Социально-психологическая специфика сетевых сообществ. Исследования групподинамических процессов в сетевых сообществах. Психологический смысл онлайн-дневников (блогов).

#### **Тема 7. Поведение человека в киберпространстве и интернет-коммуникации**

Принципы поведения человека в киберпространстве: анонимность, перенос из реальности в интернет и обратно, репутационная прокачка, мобильность, погружение (иммерсия), распределённость. Общая характеристика интернет-коммуникации. Особенности общения, опосредованного интернетом: анонимность, физическая непредставленность, своеобразие протекания процессов межличностного восприятия в условиях фактического отсутствия невербальной информации, нерегламентированность поведения, снижение психологического и социального риска в процессе общения, компенсаторная виртуальная эмоциональность, использование разнообразных способов сетевой коммуникации и самопрезентации. Характеристика активных участников интернет-коммуникации. психологические характеристики человека, опосредующие вероятность использования интернета. Особенности социальной перцепции и взаимодействия между пользователями в сети.

#### **Тема 8. Влияние интернет-опосредованной деятельности на личность**

Влияние интернет-коммуникации на особенности самосознания и самопрезентации пользователя. Психологические причины конструирования идентичности в виртуальной коммуникации. Стратегии создания виртуальной идентичности. Подлинность субъектности человека в виртуальном мире. Негативное влияние интернет-опосредованной коммуникации на личность: проблема интернет-аддикции. Объективные причины формирования интернет-зависимости. Критерии интернет-аддикции: психологические и физические симптомы. Когнитивно-бихевиоральная модель патологического использования интернета. Специфические виды интернет-зависимости.

### **4. Образовательные технологии**

В процессе изучения дисциплины на аудиторных занятиях используются следующие образовательные технологии:

Классические: мини-лекция.

Активные и интерактивные: доклад с презентацией, групповая дискуссия, эссе.

При выполнении самостоятельной работы (в том числе подготовки к ТКУ) используются образовательные технологии:

Классические: чтение и анализ специальной литературы, поиск и подбор аналитических материалов.

Активные и интерактивные: подготовка доклада с презентацией, эссе.

### **5. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

В рамках дисциплины «Психология виртуальной реальности и киберпсихология» предусмотрены следующие виды самостоятельной работы:

1. Самостоятельная подготовка к практическим занятиям и текущему контролю успеваемости (ТКУ);

2. Выполнение самостоятельной работы (в т.ч. заданий ТКУ) в ходе практических занятий;

3. Самостоятельная подготовка к промежуточной аттестации (ПА).

#### **5.1. Методические рекомендации для подготовки к практическим занятиям и ТКУ**

Практические занятия по дисциплине «Психология виртуальной реальности и киберпсихология» проходят в смешанном формате с элементами лекции и семинарского занятия. Общее количество практических занятий 8. Продолжительность одного практического занятия:

на очной форме обучения для занятий 1, 3, 4, 5, 7, 8 – 2 ак.ч., для занятий 2, 6 – 1 ак.ч.

на очно-заочной форме обучения – 1 ак.ч.

### **Занятие 1. Психология виртуальной реальности: история возникновения и актуальное состояние.**

**Цель занятия:** рассмотреть историю возникновения понятия виртуальной реальности и соответствующей отрасли в психологии, а также современное состояние отрасли и её перспективы.

#### **Вопрос для самостоятельной подготовки студента к групповой дискуссии:**

Насколько значимой для современной психологии является тема виртуальной реальности? В чём заключаются перспективы данной отрасли психологии?

#### **Темы для подготовки докладов к занятию:**

1. Первые психологические исследования виртуальной реальности
2. Понимание виртуальной психологии в подходе Н.А.Носова

#### **План занятия:**

1. Мини-лекция «Виртуальная реальность»
2. Доклад по теме «Первые психологические исследования виртуальной реальности»
3. Доклад по теме «Понимание виртуальной психологии в подходе Н.А.Носова»
4. Групповая дискуссия по теме актуальности данной отрасли психологии в настоящее время
5. Эссе №1 (тема эссе озвучивается на практическом занятии, указана в приложении ФОС)

### **Занятие 2. Предметная область психологии виртуальной реальности**

**Цель занятия:** рассмотреть наиболее актуальные для психологии проблемы виртуальной реальности и различные аспекты психологии, затрагивающие виртуальную реальность.

#### **Вопрос для самостоятельной подготовки студента к групповой дискуссии:**

Какие характеристики технологий виртуальной реальности влияют на их психологическую эффективность? Каким образом их возможно оптимизировать?

#### **Темы для подготовки докладов к занятию:**

1. Влияние развития виртуальной реальности на общество и человека
2. Психологическая оптимизация и эргономика технологий виртуальной реальности

#### **План занятия:**

1. Мини-лекция «Предмет психологии виртуальной реальности»
2. Доклад по теме «Влияние развития виртуальной реальности на общество и человека»
3. Доклад по теме «Психологическая оптимизация и эргономика технологий виртуальной реальности»
4. Групповая дискуссия по теме психологической оптимизации технологий виртуальной реальности

### **Занятие 3. Сферы применения технологий виртуальной реальности в психологии**

**Цель занятия:** рассмотреть научно-психологические и социальные проблемы, для решения которых используются или могут быть использованы технологии виртуальной реальности

#### **Вопрос для самостоятельной подготовки студента к групповой дискуссии:**

Насколько эффективны технологии виртуальной реальности для применения в психологии? Каковы их сильные и слабые стороны в различных сферах?

#### **Темы для подготовки докладов к занятию:**

1. Использование систем виртуальной реальности для изучения особенностей психики и психических процессов
2. Использование технологий виртуальной реальности в практической психологии

#### **План занятия:**

1. Мини-лекция «Сферы применения виртуальной реальности»

2. Доклад по теме «Использование систем виртуальной реальности для изучения особенностей психики и психических процессов»
3. Доклад по теме «Использование технологий виртуальной реальности в практической психологии»
4. Групповая дискуссия по теме эффективности использования технологий виртуальной реальности в различных сферах науки и жизни
5. Эссе №2

#### **Занятие 4. Психологические феномены и эффекты технологий виртуальной реальности**

**Цель занятия:** рассмотреть основные психологические эффекты, проявляющиеся при использовании технологий виртуальной реальности, и концепции, объясняющие их.

**Вопрос для самостоятельной подготовки студента к групповой дискуссии:**

Насколько значимым и управляемым может быть влияние виртуальной реальности на личность? Каковы возможности и ограничения использования этого влияния?

**Темы для подготовки докладов к занятию:**

1. Основные феномены аватар-опосредованной деятельности в виртуальной реальности
2. Феномен «присутствия» - «presence» и его объяснительные концепции

**План занятия:**

1. Мини-лекция «Психология человека в виртуальной реальности»
2. Доклад по теме «Основные феномены аватар-опосредованной деятельности в виртуальной реальности»
3. Доклад по теме «Феномен «присутствия» - «presence» и его объяснительные концепции»
4. Групповая дискуссия по теме влияния виртуальной реальности на психологические особенности человека
5. Эссе №3

#### **Занятие 5. Киберпсихология как раздел психологической теории и практики**

**Цель занятия:** рассмотреть интернет как объект научных исследований, а киберпсихологию (психологию интернета) – как современную отрасль психологии.

**Вопрос для самостоятельной подготовки студента к групповой дискуссии:**

Можно ли рассматривать Интернет как самостоятельный объект изучения в психологии? В чём сходство и отличие Интернета от таких объектов как телевидение, искусство, сообщество?

**Темы для подготовки докладов к занятию:**

1. Первые психологические исследования интернета
2. Связь киберпсихологии с различными отраслями и направлениями психологии

**План занятия:**

1. Мини-лекция «Психология интернета»
2. Доклад по теме «Первые психологические исследования интернета»
3. Доклад по теме «Связь киберпсихологии с различными отраслями и направлениями психологии»
4. Групповая дискуссия по теме специфики рассмотрения интернета как объекта изучения в психологии
5. Эссе №4

#### **Занятие 6. Интернет как пространство социальных практик и сетевых сообществ**

**Цель занятия:** рассмотреть интернет как пространство разнообразных социальных практик и социально-психологических явлений

**Вопрос для самостоятельной подготовки студента к групповой дискуссии:**

Каким образом изменяется общество под влиянием развития интернета? Как изменяется место человека в обществе с развитием интернета?



**Темы для подготовки докладов к занятию:**

1. Интернет как пространство для социализации человека
2. Социально-психологические особенности сетевых сообществ

**План занятия:**

1. Мини-лекция «Интернет-общество»
2. Доклад по теме «Интернет как пространство для социализации человека»
3. Доклад по теме «Социально-психологические особенности сетевых сообществ»
4. Групповая дискуссия по теме изменений общества в процессе развития интернета

**Занятие 7. Поведение человека в киберпространстве и интернет-коммуникации**

**Цель занятия:** рассмотреть психологические феномены сознания и поведения человека при выполнении различных видов деятельности в интернете

**Вопрос для самостоятельной подготовки студента к групповой дискуссии:**

В чём заключаются основные различия в поведении человека в интернете и в реальной жизни? Насколько контролируемы эти различия и в чём заключается их конструктивный и деструктивный эффект?

**Темы для подготовки докладов к занятию:**

1. Принципы поведения человека в киберпространстве
2. Особенности общения, опосредованного интернетом

**План занятия:**

1. Мини-лекция «Поведение человека в интернете»
2. Доклад по теме «Принципы поведения человека в киберпространстве»
3. Доклад по теме «Особенности общения, опосредованного интернетом»
4. Групповая дискуссия по теме различий при общении и работе с людьми в реальности и интернете
5. Эссе №5

**Занятие 8. Влияние интернет-опосредованной деятельности на личность**

**Цель занятия:** рассмотреть механизмы влияния интернета на особенности личности и возможность возникновения интернет-зависимости.

**Вопрос для самостоятельной подготовки студента к групповой дискуссии:**

Можно ли считать Интернет возможным пространством для полноценной жизни человека?

**Темы для подготовки докладов к занятию:**

1. Возникновение виртуальной идентичности человека
2. Интернет-аддикция: причины, симптомы, решение

**План занятия:**

1. Мини-лекция «Homo Cyberus»
2. Доклад по теме «Возникновение виртуальной идентичности человека»
3. Доклад по теме «Интернет-аддикция: причины, симптомы, решение»
4. Групповая дискуссия по теме возможности рассмотрения Интернета полноценной реальностью для жизни
5. Эссе №6

Текущий контроль успеваемости студентов осуществляется на каждом практическом занятии в форме:

- оценки подготовленного доклада с презентацией
- оценки участия в групповой дискуссии (активность, теоретическая подготовленность к дискуссии, научная аргументированность суждений)
- оценки самостоятельной работы, выполненной индивидуально в форме эссе.

**5.2. Методические рекомендации для выполнения самостоятельной работы.**

Самостоятельная работа по дисциплине «Психология виртуальной реальности и

киберпсихология» складывается из подготовки докладов с презентацией, групповой дискуссии и написания эссе.

1. Доклады с презентацией готовятся индивидуально. Представляют собой выступление-презентацию по предложенным темам. Выступление с докладом – одна из форм, давно и успешно апробированных преподавательской практикой. Она позволяет одновременно решить целый комплекс задач: прежде всего она позволяет студенту основательно изучить интересующий его вопрос; затем предоставляет возможность изложить материал в компактном и доступном виде; далее – привнести в текст полемическую заостренность; наконец, приобрести необходимые навыки презентации. Доклад должен быть рассчитан на 7-10 минут выступления. Он должен содержать в себе три основные части: вступление, основная часть, заключение. Во вступлении необходимо обосновать актуальность и важность рассматриваемого вопроса. При этом нужно не забыть об ярких, запоминающихся примерах, фактах, цифрах, которые помогут заинтересовать публику, привлечь внимание слушателей. В основной части следует раскрыть тему доклада. Важным является сопровождение рассматриваемых положений своими комментариями. В заключении следует сделать краткие выводы.

2. *Дискуссия* от латинского *discussion* (рассмотрение, исследование) - метод обучения, повышающий интенсивность и эффективность процесса восприятия за счет активного включения обучаемых в коллективный поиск истины.

По процедуре групповая дискуссия представляет собой коллективное обсуждение какой-либо проблемы, конечной целью которого является достижение определенного общего мнения по ней. В ходе дискуссии происходит коллективное сопоставление мнений, оценок, информации по обсуждаемой проблеме. Психологическая ценность дискуссии состоит в том, что благодаря принципу обратной связи и мастерству руководителя каждый участник получает возможность увидеть, как по-разному можно подойти к решению одной и той же проблемы, как велики индивидуальные различия людей в восприятии и интерпретации одних и тех же ситуаций.

В дискуссии выделяют следующие *основные фазы*: 1) ориентировка, 2) оценка, 3) завершающая фаза. Этим фазам соответствуют следующие шаги:

- Определение цели и темы дискуссии (ориентировка).
- Сбор информации (знаний, суждений, мнений, новых идей, предложений всех участников дискуссии) по обсуждаемой проблеме — сбор альтернатив (вариантов решения проблем). Упорядочение, обоснование и совместная оценка полученной в ходе обсуждения информации — уяснение, анализ и выбор решения из набора имеющихся, появившихся в ходе обсуждения альтернатив.
- Подведение итогов дискуссии: сопоставление целей дискуссии с полученными результатами (завершающая фаза, фаза собственно решения проблемы).

3. Эссе - это прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции, выражающее индивидуальные впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу и заведомо не претендующее на определяющую или исчерпывающую трактовку предмета.

Цель эссе состоит в развитии таких навыков, как самостоятельное творческое мышление и письменное изложение собственных мыслей. Написание эссе чрезвычайно полезно, поскольку это позволяет автору научиться четко и грамотно формулировать мысли, структурировать информацию, использовать основные понятия, выделять причинно-следственные связи, иллюстрировать опыт соответствующими примерами, аргументировать свои выводы.

Структура эссе не является жёсткой, но если вы испытываете некоторые затруднения при написании эссе, то можно порекомендовать такую структуру:

- мысли автора эссе по проблеме излагаются в форме кратких тезисов (Т).
- мысль должна быть подкреплена доказательствами - поэтому за тезисом следуют аргументы (А).

Таким образом, эссе приобретает кольцевую структуру (количество тезисов и аргументов зависит от темы, избранного плана, логики развития мысли):

- вступление
- тезис, аргументы
- тезис, аргументы
- тезис, аргументы
- заключение.

При написании эссе важно стоит учитывать следующие моменты:

1. Вступление и заключение должны фокусировать внимание на проблеме (во вступлении она ставится, в заключении - резюмируется мнение автора).
2. Необходимо выделение абзацев, красных строк, установление логической связи абзацев: так достигается целостность работы.
3. Стиль изложения: эссе присущи эмоциональность, экспрессивность, художественность. Должный эффект обеспечивают короткие, простые, разнообразные по интонации предложения, умелое использование "самого современного" знака препинания - тире. Впрочем, стиль отражает особенности личности, об этом тоже полезно помнить.

### **5.3.Методические рекомендации для подготовки к экзамену.**

Промежуточная аттестация по дисциплине «Психология виртуальной реальности и киберпсихология» проходит в форме экзамена и заключается в форме ответов на экзаменационные вопросы (представлены в п.6 данной программы), что демонстрирует знания студента, а также оценке успешности решения практических задач (на основе самостоятельной работы ТКУ в течение семестра), что демонстрирует комплекс знаний, умений и владения навыками студента.

Желательным условием успешного прохождения ПА является полное посещение практических занятий, своевременное выполнение всего объема самостоятельной работы, активное отношение к отработке занятий, пропущенных по уважительной причине.

## **6. Фонд оценочных средств для промежуточной аттестации по дисциплине.**

**6.1. Перечень компетенций** выпускников образовательной программы с указанием результатов обучения (знаний, умений, владений), описание показателей и критериев оценивания компетенций:

Полные карты компетенций представлены в ОПОП по направлению подготовки 37.03.01 Психология (направленность образовательной программы: Общая и практическая психология).

### **6.2. Описание показателей и критерии оценивания компетенций**

**Таблица 3. Результаты обучения и наименования оценочного средства для показателей компетенций**

п/п	Код компетенции	Содержание компетенции	Составляющие компетенции	Наименование оценочного средства
1	ОПК-1	способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе	Знать: З1: знать перспективы использования технологий виртуальной реальности для решения психологических задач; З2: знать психологические эффекты использования человеком интернета	<i>экзамен, доклад с презентацией, групповая дискуссия, эссе</i>

		информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Уметь: У1: уметь прогнозировать психологические эффекты от использования конкретных технологий виртуальной реальности и интернета; У2: уметь разрабатывать содержание приложений или интернет-программ для целей психологической практики	доклад с презентацией, групповая дискуссия, эссе
			Владеть: В1: владеть опытом анализа и оценки психологических эффектов технологий виртуальной реальности и интернета; В2: владеть опытом планирования приложений технологий виртуальной реальности или интернета для решения задач психологической практики	доклад с презентацией, групповая дискуссия, эссе
			Мотивация (личностное отношение): соблюдение учебной дисциплины; ответственность к выполнению самостоятельной работы и её качество; пунктуальность, своевременность, продуктивность при выполнении самостоятельных заданий; проявление интереса к предмету.	Своевременная и качественная подготовка к практическим занятиям, выполнение заданий для самостоятельной работы.
2	ПК ОС-18	способность к исследованию факторов социального, экономического, правового и организационного поведения, механизмов взаимодействия человека с другими людьми и социальных процессов конструктивного и деструктивного характера, а также применению на практике методов гармонизации отношений, снижения напряженности, профилактики конфликтов, современных технологий коммуникации и межличностного взаимодействия	Знать: З1: знать основные социальные, экономические, правовые и организационные характеристики, связанные с развитием современных технологий виртуальной реальности и интернет-технологий; З2: знать способы применения технологий интернета и виртуальной реальности в целях гармонизации отношений, снижения напряженности, профилактики конфликтов	экзамен, доклад с презентацией, групповая дискуссия, эссе
			Уметь: У1: уметь анализировать и прогнозировать социальные, экономические, правовые и организационные условия и эффекты, связанные с внедрением и развитием технологий виртуальной реальности и интернета; У2: уметь использовать конкретные технологии интернета и виртуальной реальности в целях гармонизации отношений, снижения напряженности, профилактики конфликтов	доклад с презентацией, групповая дискуссия, эссе
			Владеть В1: владеть опытом анализа и прогнозирования социальных, экономических, правовых и организационных факторов и последствий, связанных с внедрением и развитием технологий виртуальной реальности и интернета; В2: владеть опытом использования конкретных интернет-технологий в целях гармонизации отношений, снижения напряженности, профилактики конфликтов	доклад с презентацией, групповая дискуссия, эссе

			Мотивация (личностное отношение): соблюдение учебной дисциплины; ответственность к выполнению самостоятельной работы и её качество; пунктуальность, своевременность, продуктивность при выполнении самостоятельных заданий; проявление интереса к предмету.	<i>Своевременная и качественная подготовка к практическим занятиям, выполнение заданий для самостоятельной работы.</i>
--	--	--	--	--

### 6.3. Процедура оценки сформированности компетенций

Оценка сформированности компетенций осуществляется во время аттестационных мероприятий:

1. Текущий контроль успеваемости – оценка докладов с презентацией, групповой дискуссии и индивидуальных эссе, осуществляемых во время практических занятий
2. Промежуточная аттестация, которая может осуществляться в 2-х формах:
  - устный экзамен,
  - письменный экзамен в виде итогового теста.

По дисциплине «Психология виртуальной реальности и киберпсихология» для оценки сформированности компетенций предусмотрен текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация в форме экзамена, во время которых проводится оценка сформированности компетенций в части полноты знаний, наличия умений, владения первичным профессиональным опытом и соответствующими навыками, а также личностной готовности к профессиональному самосовершенствованию.

Во время промежуточной аттестации проводится оценка знаний, а для оценки умений и навыков студентов учитывается оценка сформированности компетенций, полученная по итогам текущего контроля успеваемости.

Промежуточная аттестация по дисциплине «Психология виртуальной реальности и киберпсихология» проводится в форме экзамена. Экзамен может проводиться как в устной, так и в письменной формах.

Устный экзамен проводится по вопросам, которые выносятся на промежуточную аттестацию. Студенту предлагается 2 вопроса, оценивающие сформированность 2-х компетенций. Время подготовки к устному ответу – 45 минут. Всего вопросов 20. Список вопросов экзамена представлен в п. 6.5.

В некоторых случаях промежуточная аттестация может проходить письменно в виде теста. Тест содержит 40 утверждений. В тесте вопросы закрытого типа, которые позволяют оценить сформированность компетенций в части полноты знания. Тест представлен в приложении ФОС.

Оценка сформированности компетенций на промежуточной аттестации по дисциплине «Психология виртуальной реальности и киберпсихология» является интегральной, то есть является совокупной оценкой знаний, умений, первичного профессионального опыта и навыков, а также личностной готовности к профессиональному совершенствованию. Кроме того она является обобщенной, то есть включает в себя оценки по всем компетенциям, относящимся к дисциплине «Психология виртуальной реальности и киберпсихология».

Итоговый балл (ИБ) студента после промежуточной аттестации (ПА) рассчитывается следующим образом:

$$\text{ИБ} = 0,6 (\text{ТКУ}) + 0,4 (\text{ПА})$$

**Таблица 4. Соотношение итогового балла студента и выставяемой оценки**

Итоговый Балл	Оценка, выставяемая в ведомость
5,1 – 5,5	Превосходно
4,6 – 5,0	Отлично

4,1 – 4,5	Очень хорошо
3,5 – 4,0	Хорошо
2,5 – 3,4	Удовлетворительно
1,5 – 2,4	Неудовлетворительно
1 – 1,4	Плохо

#### 6.4. Шкалы оценки сформированности компетенций.

**Таблица 5. Измерительная шкала оценки сформированности компетенций**

ОЦЕНКА	НАИМЕНОВАНИЕ ОЦЕНКИ	ПАРАМЕТРЫ ОЦЕНКИ СОСТАВЛЯЮЩИХ КОМПЕТЕНЦИИ			
		полнота знаний	наличие умений	владение первичным профессиональным опытом и первичными профессиональными навыками	выраженность личностной готовности к профессиональному самосовершенствованию
1	плохо	Отсутствие знаний, относящихся к данной компетенции	Отсутствие умений, относящихся к данной компетенции	Не выполнено ни одного задания, формирующего опыт профессиональной деятельности и соответствующие навыки, относящиеся к данной компетенции	Совершенно не продемонстрировано интереса и мотивации к формированию данной компетенции.
2	неудовлетворительно	Полнота знаний, относящихся к данной компетенции, ниже минимальных требований. Менее 50% правильных утверждений в работе или правильных ответов на вопросы.	Имеющихся умений не достаточно для выполнения задач, относящихся к данной компетенции. Менее 50% правильных утверждений в работе, правильных ответов на вопросы или правильно выполненных заданий.	Выполнены некоторые задания, формирующие профессиональный опыт, относящийся к данной компетенции. Менее 70% правильно выполненных заданий. Задания выполнены с грубыми ошибками	Учебная активность и мотивация по формированию данной компетенции слабо выражены. Отсутствует стремление качественно делать задания, выполнение которых формирует компетенцию. Имеющихся способностей недостаточно для решения профессиональных задач.
3	удовлетворительно	Минимально допустимый уровень знаний, соответствующий критериям сформированности данной компетенции. Не менее 50% правильных утверждений в работе или правильных ответов на вопросы. В тексте контрольной работы и на защите допущено несколько грубых ошибок	Имеющиеся умения позволяют решать минимальный набор типичных задач, относящихся к данной компетенции. Не менее 50% правильных утверждений в работе, правильных ответов на вопросы или правильно выполненных заданий. При выполнении нескольких задач допущены грубые ошибки.	Правильно выполнены большинство (более 70%) заданий, формирующих профессиональный опыт, но со значительными ошибками. Профессиональные навыки требуют дополнительной отработки на практике.	Учебная активность и мотивация низкие. Большинство заданий, формирующих компетенцию, выполняются на низком уровне качества. Способности, имеющие отношение к данной компетенции, выражены ниже среднего по группе. Дополнительных усилий для развития компетенции не прилагается.
4	хорошо	Полнота знаний в объеме, в целом соответствующем критериям сформированности компетенции. Не менее 70% правильных утверждений в работе или правильных ответов на вопросы. В тексте контрольной работы и на защите допущено несколько существенных ошибок	Имеющиеся умения в целом соответствуют критериям сформированности данной компетенции и позволяют решать большинство типичных задач. Не менее 70% правильных утверждений в работе, правильных ответов на вопросы или правильно выполненных заданий. При выполнении некоторых заданий контрольной работы допущены существенные ошибки.	Выполнены все задания, формирующие профессиональный опыт, но с существенными недочетами. Профессиональные навыки, относящиеся к данной компетенции, в целом, сформированы, но требуется дополнительная практика для закрепления.	Учебная активность и мотивация проявляются на среднем уровне, демонстрируется готовность выполнять большинство поставленных задач на среднем уровне качества. Уровень развития способности, относящихся к данной компетенции, средний, относительно группы и достаточный для решения поставленных задач и выполнения соответствующих заданий
4,5	очень хорошо	Уровень знаний в объеме, соответствующем критериям сформированности данной компетенции. Не менее 80% правильных утверждений в работе или правильных ответов на вопросы. В тексте контрольной работы и на защите при изложении заданий допущены 1-2 существенных недочета.	Имеющиеся умения в целом соответствуют критериям сформированности компетенций и позволяют выполнять соответствующие задания. Не менее 80% правильных утверждений в работе, правильных ответов на вопросы или правильно выполненных заданий. При выполнении заданий контрольной работы, допущены 1-2 существенных недочета.	Выполнены все задания, формирующие профессиональный опыт, но некоторые с недочетами. Необходимые профессиональные навыки, относящиеся к данной компетенции, в целом, устойчиво сформированы, но имеют место 1-2 недочета.	Учебная активность и мотивация проявляются на уровне выше среднего. Демонстрируется готовность выполнять большинство заданий на высоком уровне качества. Уровень развития способностей, относящихся к данной компетенции, позволяет решать поставленные задачи и выполнять соответствующие задания достаточно эффективно.
5	отлично	Уровень знаний в объеме, полностью соответствует критериям сформированности компетенций. Не менее 90% правильных утверждений в работе или правильных ответов на вопросы. В тексте контрольной работы и на защите допущены	Продemonстрированные умения в полной мере соответствуют критериям сформированности компетенции и позволяют выполнять соответствующие задания. Не менее 90% правильных утверждений в работе, правильных ответов на вопросы или правильно	Выполнены все задания, формирующие профессиональный опыт, без ошибок и недочетов. Необходимые профессиональные навыки, относящиеся к данной компетенции,	Учебная активность и мотивация проявляются на высоком уровне. Демонстрируется готовность выполнять все задания на высоком уровне качества. Уровень развития способностей, относящихся к данной компетенции, позволяет выполнять

		несущественные ошибки.	выполненных заданий. Имеются несущественные ошибки.	устойчиво сформированы.	соответствующие задания очень эффективно.
5,5	превосходно	Уровень знаний в объеме, полностью соответствует критериям сформированности компетенций, а в некоторых вопросах выше максимальных требований. 100% правильных утверждений в работе или правильных ответов на вопросы.	Исключительно полный набор умений, соответствующих данной компетенции. 100% правильных утверждений в работе, правильных ответов на вопросы или правильно выполненных заданий.	Большой практический опыт. 100% правильно выполненных заданий. Первичные профессиональные навыки в полной мере соответствуют критериям сформированности компетенции и позволяют решать в том числе нетипичные задачи.	Учебная активность и мотивация проявляются на очень высоком уровне. Демонстрируется готовность выполнять дополнительные задания на высоком уровне качества. Очень высокий уровень развития способностей, соответствующих данной компетенции, что позволяет выполнять соответствующие задания максимально продуктивно и эффективно и решать нетипичные профессиональные задачи.

## 6.5. Критерии оценки сформированности компетенций по дисциплине

ОПК-1: способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

**Таблица 6. Описание дескрипторов оценки сформированности компетенции ОПК-1**

Дескрипторы компетенции	ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ						
	плохо	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	очень хорошо	отлично	превосходно
<b>Знать:</b> перспективы использования технологий виртуальной реальности для решения психологических задач; психологические эффекты использования человеком интернета	Отсутствие знаний перспектив использования технологий виртуальной реальности в психологии, и психологических эффектов пользования интернетом. Отказ от ответа.	Грубые ошибки в оценке перспектив использования технологий виртуальной реальности в психологии. Ошибки в психологических эффектах пользования интернетом.	Много негрубых ошибок при оценке перспектив использования технологий виртуальной реальности в психологии. Негрубые ошибки в психологических эффектах пользования интернетом.	Есть знания перспектив использования технологий виртуальной реальности в психологии. Знание психологических эффектов пользования интернетом. Допущено несколько негрубых ошибок	Есть знания перспектив использования технологий виртуальной реальности в психологии. Знание психологических эффектов пользования интернетом. Допущено несколько несущественных ошибок	Высокий уровень знания перспектив использования технологий виртуальной реальности в психологии и психологических эффектов пользования интернетом. Без ошибок.	Уровень знаний перспектив использования технологий виртуальной реальности в психологии и психологических эффектов пользования интернетом в объеме, превышающем программу подготовки.
<b>Уметь:</b> прогнозировать психологические эффекты от использования конкретных технологий виртуальной реальности и интернета; уметь разрабатывать содержание приложений или интернет-программ для целей психологической практики	Отсутствие минимальных умений прогнозирования эффектов технологий виртуальной реальности и интернета. Невозможность предложить содержание приложения виртуальной реальности для целей психологической практики. Отказ от ответа	Грубые ошибки при прогнозировании эффектов технологий виртуальной реальности и интернета. Грубые ошибки в предложенном содержании приложения виртуальной реальности для целей психологической практики.	Негрубые ошибки при прогнозировании типовых эффектов технологий виртуальной реальности и интернета. Предложено приложение виртуальной реальности для целей психологической практики, но в неполном объеме.	Выполнено прогнозирование типовых эффектов технологий виртуальной реальности и интернета с недочётами. Предложено приложение виртуальной реальности для целей психологической практики с недочётами	Выполнено прогнозирование эффектов технологий виртуальной реальности и интернета с некоторыми недочётами. Предложено приложение виртуальной реальности для целей психологической практики с некоторыми недочётами	Верно спрогнозированы эффекты технологий виртуальной реальности и интернета. Предложено содержание приложения виртуальной реальности для целей психологической практики. Возможны несущественные недочёты	Верно спрогнозированы эффекты технологий виртуальной реальности и интернета. Предложено содержание приложения виртуальной реальности для целей психологической практики. Найдены творческие решения. Без недочётов.
<b>Владеть:</b> опытом анализа и оценки психологических эффектов технологий виртуальной реальности и интернета; опытом планирования приложений технологий виртуальной реальности или интернета для	Отсутствие опыта психологического анализа технологий виртуальной реальности и интернета. Отсутствие опыта решения задач психологии с использованием технологий виртуальной реальности. Отказ от ответа	Грубые ошибки в психологическом анализе технологий виртуальной реальности и интернета. Грубые ошибки в решении задач психологии с использованием технологий виртуальной реальности	Имеется минимальный набор навыков в психологическом анализе технологий виртуальной реальности и интернета, и в решении задач психологии с использованием технологий виртуальной реальности.	Продemonстрированы базовые навыки в психологическом анализе технологий виртуальной реальности и интернета, и в решении задач психологии с использованием технологий виртуальной реальности. Есть	Продemonстрированы базовые навыки в психологическом анализе технологий виртуальной реальности и интернета, и в решении задач психологии с использованием технологий виртуальной реальности. Без	Продemonстрированы навыки глубокого психологического анализа технологий виртуальной реальности и интернета, и решения нестандартных задач психологии с использованием технологий виртуальной реальности	Продemonстрирован творческий подход к психологическому анализу технологий виртуальной реальности и интернета, и решению задач психологии с использованием технологий виртуальной реальности. Без

решения задач психологической практики			Присутствуют недочёты	некоторые недочёты	ошибок и недочётов	реальности. Без ошибок и недочётов	ошибок и недочётов
--	--	--	-----------------------	--------------------	--------------------	------------------------------------	--------------------

ПК ОС-18: способность к исследованию факторов социального, экономического, правового и организационного поведения, механизмов взаимодействия человека с другими людьми и социальных процессов конструктивного и деструктивного характера, а также применению на практике методов гармонизации отношений, снижения напряженности, профилактики конфликтов, современных технологий коммуникации и межличностного взаимодействия

**Таблица 7. Описание дескрипторов оценки сформированности компетенции ПК ОС-18**

Дескрипторы компетенции	ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ						
	плохо	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	очень хорошо	отлично	превосходно
<b>Знать:</b> основные социальные, экономические, правовые и организационные характеристики, связанные с развитием современных технологий виртуальной реальности и интернет-технологий; способы применения технологий интернета и виртуальной реальности в целях гармонизации отношений, снижения напряженности, профилактики конфликтов	Отсутствие знаний характеристик и способов применения технологий виртуальной реальности и интернета в целях гармонизации общественных отношений. Отказ от ответа.	Грубые ошибки в оценке характеристик и способов применения технологий виртуальной реальности и интернета в целях гармонизации общественных отношений.	Много негрубых ошибок при оценке характеристик и способов применения технологий виртуальной реальности и интернета в целях гармонизации общественных отношений.	Есть знания характеристик и способов применения технологий виртуальной реальности и интернета в целях гармонизации общественных отношений. Допущено несколько негрубых ошибок	Есть знания характеристик и способов применения технологий виртуальной реальности и интернета в целях гармонизации общественных отношений. Допущено несколько несущественных ошибок	Высокий уровень знания характеристик и способов применения технологий виртуальной реальности и интернета в целях гармонизации общественных отношений. Без ошибок.	Уровень знаний характеристик и способов применения технологий виртуальной реальности и интернета в целях гармонизации общественных отношений в объеме, превышающем программу подготовки.
<b>Уметь:</b> уметь анализировать и прогнозировать социальные, экономические, правовые и организационные условия и эффекты, связанные с внедрением и развитием технологий виртуальной реальности и интернета; использовать конкретные технологии интернета и виртуальной реальности в целях гармонизации отношений, снижения напряженности, профилактики конфликтов	Отсутствие минимальных умений прогнозирования эффектов внедрения и развития технологий виртуальной реальности и интернета, их использования в целях гармонизации общественных отношений. Отказ от ответа	Грубые ошибки при прогнозировании эффектов внедрения и развития технологий виртуальной реальности и интернета, их использования в целях гармонизации общественных отношений.	Негрубые ошибки при прогнозировании эффектов внедрения и развития технологий виртуальной реальности и интернета, их использования в целях гармонизации общественных отношений. Предложено в неполном объеме.	Выполнено прогнозирование эффектов внедрения и развития технологий виртуальной реальности и интернета, их использования в целях гармонизации общественных отношений. Присутствуют негрубые ошибки	Выполнено прогнозирование эффектов внедрения и развития технологий виртуальной реальности и интернета, их использования в целях гармонизации общественных отношений. Предложено с некоторыми недочётами	Верно спрогнозированы эффекты внедрения и развития технологий виртуальной реальности и интернета, их использования в целях гармонизации общественных отношений. Возможны несущественные недочёты	Верно спрогнозированы эффекты внедрения и развития технологий виртуальной реальности и интернета, их использования в целях гармонизации общественных отношений. Найдены творческие решения. Без недочётов.
<b>Владеть:</b> владеть опытом анализа и прогнозирования социальных, экономических, правовых и организационных факторов и последствий, связанных с внедрением и развитием технологий виртуальной реальности и интернета; опытом использования конкретных интернет-технологий в целях гармонизации отношений, снижения напряженности, профилактики конфликтов	Отсутствие опыта анализа психологических последствий внедрения технологий виртуальной реальности и интернета. Отсутствие опыта их использования в целях гармонизации общественных отношений. Отказ от ответа	Грубые ошибки в анализе психологических последствий внедрения технологий виртуальной реальности и интернета. Грубые ошибки их использования в целях гармонизации общественных отношений.	Имеется минимальный набор навыков в анализе психологических последствий внедрения технологий виртуальной реальности и интернета, и в их использовании в целях гармонизации общественных отношений. Присутствуют недочёты	Продемонстрированы базовые навыки в анализе психологических последствий внедрения технологий виртуальной реальности и интернета, и в их использовании в целях гармонизации общественных отношений. Есть некоторые недочёты	Продемонстрированы базовые навыки в анализе психологических последствий внедрения технологий виртуальной реальности и интернета, и в их использовании в целях гармонизации общественных отношений. Без ошибок и недочётов	Продемонстрированы навыки глубокого анализа психологических последствий внедрения технологий виртуальной реальности и интернета, и в их использовании в целях гармонизации общественных отношений. Без ошибок и недочётов	Продемонстрирован творческий подход к анализу психологических последствий внедрения технологий виртуальной реальности и интернета, и в их использовании в целях гармонизации общественных отношений. Без ошибок и недочётов

## 6.6. Контрольно-измерительные материалы для оценки сформированности компетенций.

Контрольно-измерительные материалы для оценки сформированности компетенций включают:



- 1) Контрольно-измерительные материалы оценки сформированности компетенций во время текущего контроля успеваемости:
- темы докладов и презентаций
  - вопросы для подготовки к групповым дискуссиям
  - темы эссе (представлены в приложении ФОС)
- 2) Контрольно-измерительные материалы оценки сформированности компетенций во время промежуточной аттестации:
- вопросы к устному экзамену,
  - тест по дисциплине (представлен в приложении ФОС).

**Таблица 8. Темы для подготовки доклада и презентации**

№	Тема для подготовки доклада и презентации	Код компетенции
1.	Первые психологические исследования виртуальной реальности	ОПК-1
2.	Понимание виртуальной психологии в подходе Н.А.Носова	
3.	Влияние развития виртуальной реальности на общество и человека	ПК ОС-18
4.	Психологическая оптимизация и эргономика технологий виртуальной реальности	
5.	Использование систем виртуальной реальности для изучения особенностей психики и психических процессов	ОПК-1
6.	Использование технологий виртуальной реальности в практической психологии	
7.	Основные феномены аватар-опосредованной деятельности в виртуальной реальности	ПК ОС-18
8.	Феномен «присутствия» - «presence» и его объяснительные концепции	
9.	Первые психологические исследования интернета	ОПК-1
10.	Связь киберпсихологии с различными отраслями и направлениями психологии	
11.	Интернет как пространство для социализации человека	ПК ОС-18
12.	Социально-психологические особенности сетевых сообществ	
13.	Принципы поведения человека в киберпространстве	ОПК-1
14.	Особенности общения, опосредованного интернетом	
15.	Возникновение виртуальной идентичности человека	ПК ОС-18
16.	Интернет-аддикция: причины, симптомы, решение	

**Таблица 9. Вопросы для подготовки к групповым дискуссиям**

№	Вопрос для подготовки к групповой дискуссии	Код компетенции
1.	Насколько значимой для современной психологии является тема виртуальной реальности? В чём заключаются перспективы данной отрасли психологии?	ОПК-1
2.	Какие характеристики технологий виртуальной реальности влияют на их психологическую эффективность? Каким образом их возможно оптимизировать?	
3.	Насколько эффективны технологии виртуальной реальности для применения в психологии? Каковы их сильные и слабые стороны в различных сферах?	ПК ОС-18
4.	Насколько значимым и управляемым может быть влияние виртуальной реальности на личность? Каковы возможности и ограничения использования этого влияния?	
5.	Можно ли рассматривать Интернет как самостоятельный объект изучения в психологии? В чём сходство и отличие Интернета от таких объектов как телевидение, искусство, сообщество?	ОПК-1
6.	Каким образом изменяется общество под влиянием развития интернета? Как изменяется место человека в обществе с развитием интернета?	
7.	В чём заключаются основные различия в поведении человека в интернете и в реальной жизни? Насколько контролируемы эти различия и в чём заключается их конструктивный и деструктивный эффект?	ПК ОС-18
8.	Можно ли считать Интернет возможным пространством для полноценной жизни человека?	

**Таблица 10. Вопросы к устному экзамену по дисциплине «Психология виртуальной реальности и киберпсихология»**

№	Вопрос к ПА	Код компетенции
1.	История развития и будущие перспективы психологии виртуальной реальности и киберпсихологии	ОПК-1

2.	Варианты определения виртуальной реальности и её место в качестве объекта современного научного познания	
3.	Технологический и онтологический подходы к пониманию виртуальной реальности. Концепции виртуальной реальности.	
4.	Виртуалистика и виртуальная психология в подходе Н.А. Носова.	
5.	Технологии виртуальной реальности. Методологические аспекты, достижения и перспективы	
6.	Место психологии в развитии технологий виртуальной реальности. Предметная область психологии виртуальной реальности	
7.	Технологии виртуальной реальности в постнеклассической психологии. Использование технологий виртуальной реальности в современной психологии	ПК ОС-18
8.	Возможности использования технологий виртуальной реальности в системе образования и социальной сфере	
9.	Психологические эффекты и феномены при использовании технологий виртуальной реальности и аватаров	
10.	Воздействие виртуальной реальности на личностные и мыслительные характеристики человека	
11.	Киберпсихология как раздел психологической науки и практики. Общепсихологические основания киберпсихологии	
12.	Принципы поведения человека в киберпространстве. Эмпирические исследования поведения человека в интернете	ОПК-1
13.	Современные исследования виртуальной коммуникации. Самопрезентация в виртуальной коммуникации.	
14.	Процесс киберсоциализации человека. Идентичность пользователя интернета	
15.	Особенности формирования сознания, мышления и личности активных пользователей интернета	
16.	Роль интернет-среды в современном обществе, возникновении и развитии конфликтов	
17.	Психологические вопросы кибербезопасности человека и общества	ПК ОС-18
18.	Интернет-аддикция: причины возникновения, психологические механизмы и симптомы	
19.	Способы преодоления угроз интернет-аддикции для личности и общества	
20.	Информационные и интернет-технологии в образовании и социальной сфере	

## 6.7. Типовые контрольные задания для оценки результатов обучения и итогового контроля сформированности компетенции.

**Пример темы эссе, используемого для оценки сформированности компетенций в рамках ТКУ на практических занятиях:**

1. Круглосуточный Интернет: зависимость или новый стиль полноценной жизни?
2. Виртуальная реальность как пространство удовлетворения потребностей.

**Примеры тестовых заданий, используемых в рамках ПА:**

**1. Какой из подходов к пониманию виртуальной реальности развивал Н.А.Носов?**

- А) Онтологический
- Б) Структурный
- В) Социально-психологический
- Г) Технологический

**2. Какое направление психологии в большей степени подходит в качестве теоретической платформы психологии интернета?**

- А) Культурно-историческая психология
- Б) Гештальтпсихология
- В) Бихевиоризм
- Г) Гуманистическая психология

Полный перечень тем эссе и вопросов теста, соотнесённых с оцениваемыми компетенциями, представлен в приложении ФОС.

### **6.8. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания.**

1. Положение «О проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в ННГУ», утверждённое приказом ректора ННГУ от 13.02.2014 г. № 55-ОД.
2. Положение о фонде оценочных средств, утверждённое приказом ректора ННГУ от 10.06.2015 г. № 247-ОД
3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания представлены в УМП Петрова И.Э., Орлов А.В. Оценка сформированности компетенций. – Н. Новгород: Нижегородский госуниверситет, 2015. – 49 с.

## **7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **7.1. Основная литература:**

1. Баранов, А.Е. Интернет-психология / А.Е. Баранов. - М.: ИЦ РИОР: НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 264 с. – Режим доступа: <http://znanium.com/catalog.php?bookinfo=390625>
2. Касьянов, В.В. Социология интернета: учебник для академического бакалавриата / В.В. Касьянов, В.Н. Нечипуренко. — М.: Издательство Юрайт, 2017. — 424 с. – Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/book/BDF8A753-0CE5-42C4-B936-6B017972744E>

### **7.2. Дополнительная литература**

1. Плешаков, В.А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до Homo Cyberus'a: монография / В.А. Плешаков. - М. : Прометей, 2012. - 212 с. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785704223689.html>
2. Чугунов, А.В. Социальная информатика : учебник и практикум для академического бакалавриата / А.В. Чугунов. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Издательство Юрайт, 2017. — 259 с. – Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/book/83621D88-9D3D-4030-B835-3E2435C85DCB>
3. Городнова, А.А. Развитие информационного общества : учебник и практикум для академического бакалавриата / А.А. Городнова. — М.: Издательство Юрайт, 2017. — 243 с. – Режим доступа: <https://www.biblio-online.ru/book/CA2A2AC6-0C7D-4DE1-80B6-6F014E1C1C8D>
4. Жданова, С.Н. Информационная культура личности: социально-педагогический аспект / С.Н. Жданова - М.: ФЛИНТА, 2016. - 191 с. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785976528642.html>
5. Колокольцева, Т.Н. Интернет-коммуникация как новая речевая формация: колл. монография / науч. ред. Т.Н. Колокольцева, О.В. Лутовинова. - 2-е изд., стер. - М.: Флинта, 2017. - 325 с. – Режим доступа: <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785976513105.html>
6. Захарова Л.Н. Человек универсальный: Учебно-методическое пособие / Л.Н. Захарова, С.А. Павлов, В.В. Колосова, О.М. Орлова, А.С. Заладина, А.И. Махалин. – Нижний Новгород: Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского, 2017. – 287 с. – Режим доступа: [http://www.unn.ru/books/met\\_files/HOMO-U.doc](http://www.unn.ru/books/met_files/HOMO-U.doc)

### **7.3. Программное обеспечение и интернет-ресурсы**

1. <http://psyjournals.ru/> - Портал психологических изданий. Издатель: Московский государственный психолого-педагогический университет.
2. <http://www.psystudy.com/> - Официальный сайт мультидисциплинарного научного психологического интернет-журнала "Психологические исследования".
3. <http://www.psy-gazeta.ru/> - «Психологическая газета» – профессиональное периодическое интернет-издание для психологов.

4. <http://www.voppsy.ru/frame25.htm> - «Вопросы психологии». Полнотекстовая электронная библиотека журнала за 20 лет (1980–1999)
5. <https://cyberleninka.ru/> - Научная открытая электронная библиотека
6. <http://diss.rsl.ru/> - Электронная библиотека диссертаций РГБ. Текстовые доступы к авторефератам и диссертациям.
7. <http://elibrary.ru/> - научная электронная библиотека
8. <http://www.psy.msu.ru/> - Сайт факультета психологии МГУ. Представлена информация о различных конференциях и исследованиях, по темам психологии виртуальной реальности и киберпсихологии

## **8. Материально-техническое обеспечение дисциплины**

В процессе преподавания дисциплины «Психология виртуальной реальности и киберпсихология» требуется учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, оснащенные стационарным или переносным мультимедийным комплексом, групповых и индивидуальных консультаций, помещения для самостоятельной работы обучающихся, оснащенных компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную образовательную среду.

### **8.1. Программное обеспечение**

Для работы с текстами – Microsoft Word, для подготовки презентаций – Microsoft PowerPoint.(Дог.№ \_\_\_\_\_)

Программа составлена в соответствии с требованиями Образовательного стандарта ННГУ по направлению 37.03.01 «Психология» (бакалавриат)

Автор: ст.преп. Махалин А.И.

Рецензент (ы) к. психол. Н.. Ярыгина Н.Ю.

Заведующий кафедрой: Захарова Л.Н., д.психол.н., проф.

Программа одобрена на заседании учебно-методической комиссии ФСН 07.04.2020, протокол № 7