

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 Ученого совета ННГУ
протокол № 6 от 31.05.2023 г.

Рабочая программа дисциплины

Психология виртуальной реальности и киберпсихология

Уровень высшего образования
Бакалавриат

Направление подготовки / специальность
37.03.02 - Конфликтология

Направленность образовательной программы
Социальная конфликтология

Форма обучения
очная

г. Нижний Новгород

2023 год начала подготовки

1. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина Б1.В.21 Психология виртуальной реальности и киберпсихология относится к части, формируемой участниками образовательных отношений образовательной программы.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы (компетенциями и индикаторами достижения компетенций)

Формируемые компетенции (код, содержание компетенции)	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю), в соответствии с индикатором достижения компетенции		Наименование оценочного средства	
	Индикатор достижения компетенции (код, содержание индикатора)	Результаты обучения по дисциплине	Для текущего контроля успеваемости	Для промежуточной аттестации
ПК-5: Способен создавать просветительские программы, направленные на снижение уровня конфликтности в обществе, и осуществлять их реализацию	<p>ПК-5.1: Осознает необходимость просветительской работы, направленной на снижение конфликтного потенциала.</p> <p>ПК-5.2: Осуществляет поиск научно обоснованной информации в соответствии с целями просветительско-профилактической деятельности.</p> <p>ПК-5.3: Осуществляет реализацию программ просветительских мероприятий, направленных на снижение конфликтного потенциала.</p>	<p>ПК-5.1:</p> <p>Знать:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Основы теоретических исследований по киберпсихологии. 2. Актуальные проблемы киберпсихологии. 3. Историю становления теоретических основ киберпсихологии. <p>ПК-5.2:</p> <p>Уметь:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Осуществлять теоретический анализ литературных источников по тематике киберпсихологии. 2. Обобщать научные факты о влиянии виртуальной среды на человека. 3. Анализировать концепции взаимодействия виртуальной среды и человека. <p>ПК-5.3:</p> <p>Владеть:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Принципами теоретического анализа истории киберпсихологии. 2. Принципами теоретического анализа актуального состояния киберпсихологии. 3. Принципами теоретического анализа концепций влияния 	Кейс-задание	<p>Зачёт:</p> <p>Задания</p> <p>Контрольные вопросы</p> <p>Тест</p>

		виртуальной среды на человека.		
ПК-6: Способен проводить просветительскую работу для различных социальных групп, направленную на понимание ими механизмов развития конфликтов и освоение способов их предупреждения и конструктивного разрешения	ПК-6.1: Осуществляет стратегическое планирование просветительско-просветительской работы. ПК-6.2: Организует просветительско-профилактические мероприятия для различных социальных групп, направленные на понимание ими механизмов развития конфликтов и освоение способов их предупреждения и конструктивного разрешения.	<p>ПК-6.1:</p> <p>Знать:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ключевые концепции современных исследований по киберпсихологии. 2. Концепции влияния виртуальной среды на психологическое состояние человека. 3. Концепции влияния виртуальной среды на функциональное состояние человека. <p>ПК-6.2:</p> <p>Уметь:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Выделять актуальные проблемы киберпсихологии. 2. Описывать актуальные проблемы киберпсихологии. 3. Выделять актуальные проблемы взаимодействия когнитивной науки и киберпсихологии. <p>Владеть:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Принципами анализа результатов исследований по киберпсихологии. 2. Принципами анализа результатов исследование по психологии виртуальной реальности. 3. Принципами систематизации результатов когнитивных исследований. 	Кейс-задание	<p>Зачёт:</p> <p>Задания</p> <p>Тест</p> <p>Контрольные вопросы</p>

3. Структура и содержание дисциплины

3.1 Трудоемкость дисциплины

	очная
Общая трудоемкость, з.е.	2
Часов по учебному плану	72
в том числе	
аудиторные занятия (контактная работа):	
- занятия лекционного типа	24

- занятия семинарского типа (практические занятия / лабораторные работы)	24
- КСР	1
самостоятельная работа	23
Промежуточная аттестация	0 зачёт

3.2. Содержание дисциплины

(структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и виды учебных занятий)

Наименование и краткое содержание разделов и тем дисциплины	Всего (часы)	в том числе			
		Контактная работа (работа во взаимодействии с преподавателем), часы из них			Самостоятельная работа обучающегося, часы
		Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа (практические занятия/ лабора- торные работы), часы	Всего	
	0 Ф 0	0 Ф 0	0 Ф 0	0 Ф 0	0 Ф 0
Тема 1. Введение в киберпсихологию. Понятие киберпсихологии. Возникновение киберпсихологии. Компьютерно-опосредованная коммуникация. Направления киберпсихологии. Примеры вакансий. Портрет киберпсихолога. Современное состояние киберпсихологии.	8	3	3	6	2
Тема 2. Состояния в виртуальной реальности. История распространения виртуальных сред. Типы виртуальных сред. Пользование виртуальными средами в современном мире. Типы состояний человека. Влияние виртуальной реальности на состояние.	9	3	3	6	3
Тема 3. Киберпсихология в игровой индустрии. История и практическое применение киберпсихологии при разработке и сопровождении компьютерных игр.	9	3	3	6	3
Тема 4. Киберпсихология и консультирование. История, виды и характеристика консультирования с использованием виртуальных сред. Роль консультирования в IT отрасли.	9	3	3	6	3
Тема 5. Военные и оборонные применения киберпсихологии. История и инструменты применения виртуальной реальности в военной и оборонной сфере.	9	3	3	6	3
Тема 6. Киберпсихология и исследование социальных процессов. Исследование целевых социальных групп в виртуальных средах. Цифровой след и большие данные.	9	3	3	6	3
Тема 7. Киберпсихология и человеко-машинные интерфейсы. Понятие, история, виды человеко-машинных интерфейсов. Применение интерфейсов.	9	3	3	6	3
Тема 8. Киберпсихология, юзабилити и нейромаркетинг. Понятие и роль юзабилити-исследований. История, понятие и инструменты нейромаркетинга.	9	3	3	6	3
Аттестация	0				
КСР	1				1
Итого	72	24	24	49	23

4. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся используются:

- электронный курс "Введение в киберпсихологию" (<https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fmoos.unn.ru%2Fenrol%2Findex.php%3Fid%3D410&el=snippet>).

Иные учебно-методические материалы: По дисциплине предусмотрено выполнение самостоятельной работы в виде анализа конкретного случая и попытки решения проблемы, описанной в кейсе.

По теме кейса студентом самостоятельно собирается материал, обрабатывается, оформляется в виде письменной работы и презентации. Работы обсуждаются на практических занятиях. В ходе группового обсуждения рассматривается та или иная проблема виртуальной реальности. На всех этапах выполнения работы преподаватель оказывает консультативную помощь и методическое обеспечение.

5. Фонд оценочных средств для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

5.1 Типовые задания, необходимые для оценки результатов обучения при проведении текущего контроля успеваемости с указанием критериев их оценивания:

5.1.1 Типовые задания (оценочное средство - Кейс-задание) для оценки сформированности компетенции ПК-5

1. Проблема влияния виртуальной среды на человека.
2. Проблема чрезмерного погружения в виртуальную реальность.
3. Проблема самоорганизации в виртуальной реальности.

5.1.2 Типовые задания (оценочное средство - Кейс-задание) для оценки сформированности компетенции ПК-6

1. Проблема определения состояния человека при игре в VR
2. Проблема обеспечения безопасности человека при взаимодействии с виртуальными средами
3. Проблема определения типов информации, которые воздействуют на человека в виртуальных средах

Критерии оценивания (оценочное средство - Кейс-задание)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много негрубых ошибки. Продemonстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме. Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторыми недочетами
не зачтено	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки. При решении стандартных задач не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки. При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки.

5.2. Описание шкал оценивания результатов обучения по дисциплине при промежуточной аттестации

Шкала оценивания сформированности компетенций

Уровень сформированности компетенций (индикатора достижения компетенций)	плохо	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	очень хорошо	отлично	превосходно
	не зачтено		зачтено				
<u>Знания</u>	Отсутствие знаний теоретического материала. Невозможность оценить полноту знаний вследствие отказа обучающегося от ответа	Уровень знаний ниже минимальных требований. Имели место грубые ошибки	Минимально допустимый уровень знаний. Допущено много негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько негрубых ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Допущено несколько несущественных ошибок	Уровень знаний в объеме, соответствующем программе подготовки. Ошибок нет.	Уровень знаний в объеме, превышающем программу подготовки.
<u>Умения</u>	Отсутствие минимальных умений. Невозможность оценить наличие умений вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы основные умения. Имели место грубые ошибки	Продemonстрированы основные умения. Решены типовые задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания, но не в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с негрубыми ошибками. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания в полном объеме, но некоторые с недочетами.	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи с отдельным и несущественными недочетами, выполнены все задания в полном объеме	Продemonстрированы все основные умения. Решены все основные задачи. Выполнены все задания, в полном объеме без недочетов
<u>Навыки</u>	Отсутствие базовых навыков. Невозможность оценить наличие навыков вследствие отказа обучающегося от ответа	При решении стандартных задач не продемонстрированы базовые навыки. Имели место грубые ошибки	Имеется минимальный набор навыков для решения стандартных задач с некоторым и недочетами	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторым и недочетами	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач без ошибок и недочетов	Продemonстрированы навыки при решении нестандартных задач без ошибок и недочетов	Продemonстрирован творческий подход к решению нестандартных задач

Шкала оценивания при промежуточной аттестации

Оценка	Уровень подготовки
--------	--------------------

зачтено	превосходно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «превосходно», продемонстрированы знания, умения, владения по соответствующим компетенциям на уровне выше предусмотренного программой
	отлично	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично».
	очень хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо»
	хорошо	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо».
	удовлетворительно	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	неудовлетворительно	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно».
	плохо	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

5.3 Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки результатов обучения на промежуточной аттестации

5.3.1 Типовые задания, выносимые на промежуточную аттестацию:

Оценочное средство - Задания

Зачёт

Критерии оценивания (Задания - Зачёт)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»

Типовые задания (Задания - Зачёт) для оценки сформированности компетенции ПК-5
(Способен создавать просветительские программы, направленные на снижение уровня конфликтогенности в обществе, и осуществлять их реализацию)

Задание 1

Опишите особенности взаимодействия человека и виртуальной реальности в соответствии с концепцией псинтерфейса.

Задание 2

Можно ли считать 1990 год началом киберпсихологии? Ответ обоснуйте на основе анализа ситуации.

«Становление киберпсихологии имеет короткую историю. В развитие психологических исследований в области применения компьютеров для построения процессов общения внесли вклад и психологи, и специалисты по компьютерным технологиям, и специалисты по технологиям связи. Надо сказать, что в развитие того, что стало впоследствии интернетом, внес немалый вклад психолог Джозеф Ликлайдер — специалист в области психологии слухового восприятия и психоакустики.

К 1990 году Тимоти Бернерс-Ли разработал способ представлять в интернете информацию — сначала текстовую, потом графическую и звуковую. В 90-е годы начался довольно неожиданный бурный рост сетевых телекоммуникаций, которые получили название интернет. Одновременно с этим компьютеры, а теперь уже и мобильные устройства стали доступны миллионам».

Задание 3

Проведите анализ какой-либо социальной сети, выделив неблагоприятные факторы. Заполните таблицу:

Таблица

Неблагоприятные факторы социальной «...»

Неблагоприятный фактор	Психологическое состояние, которое вызывает данный фактор	Функциональное состояние, которое вызывает данный фактор
...
...

Типовые задания (Задания - Зачёт) для оценки сформированности компетенции ПК-6
(Способен проводить просветительскую работу для различных социальных групп, направленную на понимание ими механизмов развития конфликтов и освоение способов их предупреждения и конструктивного разрешения)

Задание 1

Подготовьте анализ 5 статей по теме «Применение электроэнцефалографии для анализа состояния человека в виртуальной среде»

Задание 2

Подготовьте анализ 5 статей по теме «Применение ЭКГ для анализа состояния человека в виртуальной среде»

Задание 3

Подготовьте анализ 5 статей по теме «Применение регистрации кожно-гальванической реакции для анализа состояния человека в виртуальной среде»

Оценочное средство - Контрольные вопросы

Зачёт

Критерии оценивания (Контрольные вопросы - Зачёт)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»

Типовые задания (Контрольные вопросы - Зачёт) для оценки сформированности компетенции ПК-5 (Способен создавать просветительские программы, направленные на снижение уровня конфликтности в обществе, и осуществлять их реализацию)

1. Киберпсихология как наука.
2. История становления киберпсихологии.
3. Виртуальная реальность человека как психологический фактор.
4. Киберпсихология на рынке труда.
5. Киберпсихология и IT-сфера.
6. Киберпсихология и образовательные институты.
7. Киберпсихология и юзабилити-исследования.
8. Киберпсихология и коучинг / консультирование.
9. Концепции взаимодействия виртуальной среды и человека.
10. Концепций влияния виртуальной среды на человека.
11. Виртуальная реальность человека как психологический фактор.
12. Функциональные состояния в виртуальной среде.
13. Киберпсихология и когнитивные исследования.
14. Когнитивные аспекты влияния виртуальной среды на человека.
15. Познавательные процессы в виртуальной среде.
16. Методы оценки состояния человека в виртуальной среде.

17. Какие психологические факторы влияют на эмоциональный отклик и вовлеченность человека в виртуальной реальности, и какие стратегии могут быть использованы для управления этими факторами?
18. Какова роль человеческого поведения и психологических процессов в киберпространстве?
19. Какие основные принципы взаимодействия между людьми и компьютерными системами существуют?
20. Какие особенности киберпсихологии проявляются в онлайн-сообществах?
21. Что такое кибербуллинг и как он влияет на психологическое состояние человека?
22. Каким образом интернет влияет на развитие личности и социальные взаимодействия?
23. Каковы основные факторы, влияющие на цифровую идентичность и самопредставление?
24. Какие психологические аспекты стоит учитывать при разработке интерфейсов пользовательского опыта?
25. Что такое киберзависимость и как её можно определить?
26. Какие стратегии и методы можно использовать для преодоления киберзависимости?
27. Какие этические вопросы возникают в киберпсихологии?
28. Какие методы исследования используются в киберпсихологии?
29. Каковы основные принципы этического исследования в области киберпсихологии?
30. Какие факторы влияют на формирование цифровой грамотности и электронной грамотности?

Типовые задания (Контрольные вопросы - Зачёт) для оценки сформированности компетенции ПК-6 (Способен проводить просветительскую работу для различных социальных групп, направленную на понимание ими механизмов развития конфликтов и освоение способов их предупреждения и конструктивного разрешения)

1. Каковы особенности кибертерапии и киберконсультирования?
2. Какие преимущества и ограничения имеют кибертерапия и киберконсультирование по сравнению с традиционными формами психологической помощи?
3. Что такое киберслэнг и как он используется в онлайн-сообществах?
4. Какие проблемы могут возникнуть при использовании искусственного интеллекта в киберпсихологии?
5. Каким образом киберпсихология влияет на образование и обучение?
6. Какие факторы оказывают влияние на развитие виртуальной реальности и её использование в психологии?
7. Каковы основные проблемы в области кибербезопасности и психологической безопасности в сети?
8. Какие риски возникают при использовании социальных сетей и как они влияют на психическое здоровье?
9. Какие факторы могут способствовать формированию цифровой дивидуализации и отчуждения?
10. Как киберпсихология взаимодействует с другими областями психологии, такими как социальная психология, развивающаяся психология и клиническая психология?
11. Какие психологические факторы влияют на принятие решений в киберпространстве?
12. Какие принципы следует соблюдать при разработке эффективных программ киберпсихологического обучения?
13. Что такое киберпсихологическое консультирование и какие преимущества оно имеет?
14. Какие психологические аспекты стоит учитывать при разработке систем виртуальной реальности и дополненной реальности?
15. Каковы основные проблемы эмоционального благополучия в киберпространстве?
16. Какие методы и техники могут быть использованы для измерения и анализа психологических параметров в онлайн-среде?
17. Каковы этические и правовые аспекты сбора, хранения и анализа данных в киберпсихологии?

18. Какие особенности существуют в области киберпсихологического консультирования детей и подростков?
19. Что такое кибер-медитация и какие психологические эффекты она может оказывать?
20. Какие методы исследования позволяют изучать влияние интернета на развитие когнитивных процессов?
21. Каковы основные принципы этического использования искусственного интеллекта в психологии?
22. Какие проблемы могут возникнуть при использовании социальных роботов в киберпсихологии?
23. Какие психологические аспекты стоит учитывать при разработке игр с элементами виртуальной реальности?
24. Каковы основные факторы, влияющие на формирование онлайн-идентичности?
25. Каким образом киберпсихология взаимодействует с областью когнитивной психологии?
26. Какие проблемы возникают в области киберэтики и этического поведения в киберпространстве?
27. Какие факторы влияют на развитие киберпсихологической поддержки для людей с особыми потребностями?
28. Какие стратегии и методы можно использовать для развития психологической безопасности в киберпространстве?
29. Какие особенности существуют в области киберпсихологической помощи при решении кризисных ситуаций?
30. Какие пути сотрудничества и интеграции могут быть разработаны между киберпсихологией и другими науками, такими как информатика, социология и педагогика?

Оценочное средство - Тест

Зачёт

Критерии оценивания (Тест - Зачёт)

Оценка	Критерии оценивания
зачтено	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «удовлетворительно», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «удовлетворительно»
не зачтено	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»

Типовые задания (Тест - Зачёт) для оценки сформированности компетенции ПК-5
(Способен создавать просветительские программы, направленные на снижение уровня конфликтности в обществе, и осуществлять их реализацию)

Инструкция: Выберите один или несколько правильных вариантов ответа.

1. Кто стоит у истоков Киберпсихологии в России?

1. Александр Евгеньевич Войскунский
2. Александр Романович Лурия
3. Иван Петрович Павлов
4. Алексей Николаевич Леонтьев

2. Что такое FoMO?

1. *страх упустить возможность*
2. стремление показать себя в лучшем свете в Сети
3. навязчивая идея общаться в чатах
4. страх виртуальной реальности

3. Что такое сетевая идентичность?

1. *презентация себя в VR*
2. подавление себя в VR
3. выбор ника
4. выбор аватара

Типовые задания (Тест - Зачёт) для оценки сформированности компетенции ПК-6
(Способен проводить просветительскую работу для различных социальных групп, направленную на понимание ими механизмов развития конфликтов и освоение способов их предупреждения и конструктивного разрешения)

Инструкция: Выберите один или несколько правильных вариантов ответа.

1. В каких сферах применяется виртуальная реальность?

1. игры
2. развлечения
3. киноиндустрия
4. маркетинг
5. *все перечисленное верно*

2. Как назывался первый в мире виртуальный симулятор?

1. *сенсограма*
2. телесфера
3. EyeTap
4. ARToolKit

3. Кто использовал дополненную реальность для аэросъёмки SkyCam?

1. *НФЛ*
2. Google
3. создатели фильма «Матрица»
4. Magic Leap

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

Основная литература:

1. Плешаков Владимир Андреевич. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'а до Homo Cyberus'а : Монография / Московский педагогический государственный университет. - Москва : Московский педагогический государственный университет, 2012. - 212 с. - ВО - Магистратура. - ISBN 978-5-7042-2368-9., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=616422&idb=0>.
2. Цифровое общество в культурно-исторической парадигме : коллективная монография. - Москва : МПГУ, 2019. - 264 с. - Библиогр.: доступна в карточке книги, на сайте ЭБС Лань. - Книга

из коллекции МПГУ - Психология. Педагогика. - ISBN 978-5-4263-0722-3.,
<https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=722010&idb=0>.

Дополнительная литература:

1. Касьянов Валерий Васильевич. Социология Интернета : Учебник для вузов / Касьянов В. В., Нечипуренко В. Н. - Москва : Юрайт, 2021. - 424 с. - (Высшее образование). - ISBN 978-5-534-04944-2. - Текст : электронный // ЭБС "Юрайт"., <https://e-lib.unn.ru/MegaPro/UserEntry?Action=FindDocs&ids=762714&idb=0>.

Программное обеспечение и Интернет-ресурсы (в соответствии с содержанием дисциплины):

1. <http://рпо.рф/> - Сайт Российского психологического общества. Содержит материалы по многим направлениям психологии.
2. <http://www.ipras.ru> - Сайт Института психологии РАН. Содержит материалы исследований по психологии.
3. <http://www.mtu-net.ru> - Ресурс, созданный сотрудниками Психологического института им. Л.Г. Щукиной.
4. <http://psyberia.ru/> - Образовательный психологический проект. Представлены разнообразные информационные материалы по многим направлениям психологии.
5. <http://psyjournals.ru/> - Крупнейший в Интернете Портал психологических изданий.
6. <http://www.psystudy.com/> - Мультидисциплинарный научный психологический интернет-журнал "Психологические исследования" публикует оригинальные статьи по различным отраслям психологии и смежных наук.

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Учебные аудитории для проведения учебных занятий, предусмотренных образовательной программой, оснащены мультимедийным оборудованием (проектор, экран), техническими средствами обучения, компьютерами.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду.

Программа составлена в соответствии с требованиями ОС ННГУ по направлению 37.03.02 - Конфликтология.

Автор(ы): Демарева Валерия Алексеевна, кандидат психологических наук.

Заведующий кафедрой: Голубин Роман Викторович, кандидат исторических наук.

Программа одобрена на заседании методической комиссии от 11.11.2022, протокол № 3.