

MINISTRY OF SCIENCE AND HIGHER EDUCATION OF THE RUSSIAN FEDERATION

**Federal State Autonomous Educational Institution of Higher Education
«National Research Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod»**

Факультет социальных наук

УТВЕРЖДЕНО

решением президиума Ученого совета ННГУ

протокол № 1 от 16.01.2024 г.

Working programme of the discipline

Virtual reality psychology and cyberpsychology

Higher education level

Master degree

Area of study / speciality

37.04.01 - Psychology

Focus /specialization of the study programme

Cyberpsychology

Mode of study

full-time

Nizhny Novgorod

Year of commencement of studies 2024

1. Место дисциплины в структуре ОПОП

Дисциплина Б1.В.01 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-1.1: Способен проводить теоретические анализ и обобщение научных фактов, идей и концепций с целью решения актуальных проблем психологии	<p>ПК-1.1.1: Знает основы теоретических исследований, анализа и обобщения научной информации с целью решения актуальных проблем психологии.</p> <p>ПК-1.1.2: Умеет осуществлять теоретические анализ и обобщение научных фактов, идей и концепций с целью решения актуальных проблем психологии.</p> <p>ПК-1.1.3: Владеет принципами теоретического анализа актуальных проблем психологии.</p>	<p>ПК-1.1.1:</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-1.1.2:</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-1.1.3:</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>Экзамен:</p> <p>Задания</p> <p>Тест</p> <p>Контрольные вопросы</p>

		виртуальной среды на человека.		
ДПК-1.3: Способен анализировать актуальные вопросы психологической науки и практики в области когнитивных исследований и психологии работы со знаковыми системами	<p>ДПК-1.3.1: Знает ключевые теоретические концепции современных когнитивных исследований и психологических исследований знаковых систем.</p> <p>ДПК-1.3.2: Умеет выделять и описывать актуальные проблемы когнитивных исследований в психологии.</p> <p>ДПК-1.3.3: Владеет принципами анализа результатов когнитивных исследований.</p>	<p>ДПК-1.3.1: 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>ДПК-1.3.2: 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>ДПК-1.3.3: 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>Экзамен:</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.	3
Часов по учебному плану	108
в том числе	
аудиторные занятия (контактная работа):	

- занятия лекционного типа	32
- занятия семинарского типа (практические занятия / лабораторные работы)	16
- КСР	2
самостоятельная работа	22
Промежуточная аттестация	36 Экзамен

3.2. Содержание дисциплины

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

Наименование 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/лабораторные работы), часы	Всего	
	о ф о	о ф о	о ф о	о ф о	о ф о
Тема 1. Введение в киберпсихологию. Понятие киберпсихологии. Возникновение киберпсихологии. Компьютерно-опосредованная коммуникация. Направления киберпсихологии. Примеры вакансий. Портрет киберпсихолога. Современное состояние киберпсихологии.	7	4	0	4	3
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.	7	4	0	4	3
Тема 3. Киберпсихология в игровой индустрии. История и практическое применение киберпсихологии при разработке и сопровождении компьютерных игр.	11	4	4	8	3
Тема 4. Киберпсихология и консультирование. История, виды и характеристика консультирования с использованием виртуальных сред. Роль консультирования в IT отрасли.	7	4	0	4	3
Тема 5. Военные и оборонные применения киберпсихологии. История и инструменты применения виртуальной реальности в военной и оборонной сфере.	7	4	0	4	3
Тема 6. Киберпсихология и исследование социальных процессов. Исследование целевых социальных групп в виртуальных средах. Цифровой след и большие данные.	7	4	0	4	3
Тема 7. Киберпсихология и человеко-машинные интерфейсы. Понятие, история, виды человеко-машинных интерфейсов. Применение интерфейсов.	10	4	4	8	2
Тема 8. Киберпсихология, юзабилити и нейромаркетинг. Понятие и роль юзабилити-исследований. История, понятие и инструменты нейромаркетинга.	14	4	8	12	2
Аттестация	36				

КСР	2			2	
Итого	108	32	16	50	22

Contents of sections and topics of the discipline

Тема 1. Введение в киберпсихологию. Понятие киберпсихологии. Возникновение киберпсихологии. Компьютерно-опосредованная коммуникация. Направления киберпсихологии. Примеры вакансий. Портрет киберпсихолога. Современное состояние киберпсихологии.

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.

Тема 3. Киберпсихология в игровой индустрии. История и практическое применение киберпсихологии при разработке и сопровождении компьютерных игр.

Тема 4. Киберпсихология и консультирование. История, виды и характеристика консультирования с использованием виртуальных сред. Роль консультирования в IT отрасли.

Тема 5. Военные и оборонные применения киберпсихологии. История и инструменты применения виртуальной реальности в военной и оборонной сфере.

Тема 6. Киберпсихология и исследование социальных процессов. Исследование целевых социальных групп в виртуальных средах. Цифровой след и большие данные.

Тема 7. Киберпсихология и человеко-машинные интерфейсы. Понятие, история, виды человеко-машинных интерфейсов. Применение интерфейсов.

Тема 8. Киберпсихология, юзабилити и нейромаркетинг. Понятие и роль юзабилити-исследований. История, понятие и инструменты нейромаркетинга.

Практические занятия /лабораторные работы организуются, в том числе, в форме практической подготовки, которая предусматривает участие обучающихся в выполнении отдельных элементов работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью.

На проведение практических занятий / лабораторных работ в форме практической подготовки отводится: очная форма обучения - 8 ч.

4. Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Самостоятельная работа обучающихся включает в себя подготовку к контрольным вопросам и заданиям для текущего контроля и промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины приведенным в п. 5.

Для обеспечения самостоятельной работы обучающихся используются:

Электронные курсы, созданные в системе электронного обучения ННГУ:

Введение в киберпсихологию, <https://vk.com/away.php?to=https%3A%2F%2Fmooc.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. Assessment tools for ongoing monitoring of learning progress and interim certification in the discipline (module)

5.1 Model assignments required for assessment of learning outcomes during the ongoing monitoring of learning progress with the criteria for their assessment:

5.1.1 Model assignments (assessment tool - Case task) to assess the development of the competency ПК-1.1:

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

5.1.2 Model assignments (assessment tool - Case task) to assess the development of the competency ДПК-1.3:

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

Assessment criteria (assessment tool — Case task)

Grade	Assessment criteria
pass	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
fail	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. Description of scales for assessing learning outcomes in the discipline during interim certification

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 отдельными 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 некоторыми недочетами	Продemonстрированы базовые навыки при решении стандартных задач с некоторыми 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

Scale of assessment for interim certification

Grade		Assessment criteria
pass	outstanding	All the competencies (parts of competencies) to be developed within the discipline have been developed at a level no lower than "outstanding", the knowledge and skills for the relevant competencies have been demonstrated at a level higher than the one set out in the programme.
	excellent	All the competencies (parts of competencies) to be developed within the discipline have been developed at a level no lower than "excellent",
	very good	All the competencies (parts of competencies) to be developed within the discipline have been developed at a level no lower than "very good",
	good	All the competencies (parts of competencies) to be developed within the discipline have been developed at a level no lower than "good",
	satisfactory	All the competencies (parts of competencies) to be developed within the discipline have been developed at a level no lower than "satisfactory", with at least one competency

		developed at the "satisfactory" level.
fail	unsatisfactory	At least one competency has been developed at the "unsatisfactory" level.
	poor	At least one competency has been developed at the "poor" level.

5.3 Model control assignments or other materials required to assess learning outcomes during the interim certification with the criteria for their assessment:

5.3.1 Model assignments (assessment tool - Assignments) to assess the development of the competency ПК-1.1

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

...
...

5.3.2 Model assignments (assessment tool - Assignments) to assess the development of the competency ДПК-1.3

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»

Assessment criteria (assessment tool — Assignments)

Grade	Assessment criteria
outstanding	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
excellent	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «отлично»
very good	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «очень хорошо»
good	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо», при этом хотя бы одна

Grade	Assessment criteria
	компетенция сформирована на уровне «хорошо»
satisfactory	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»
unsatisfactory	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»
poor	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

5.3.3 Model assignments (assessment tool - Test) to assess the development of the competency ПК-1.1

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

5.3.4 Model assignments (assessment tool - Test) to assess the development of the competency ДПК-1.3

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. **сенсорама**
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

Assessment criteria (assessment tool — Test)

Grade	Assessment criteria
outstanding	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
excellent	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «отлично»
very good	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «очень хорошо»
good	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «хорошо»
satisfactory	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»
unsatisfactory	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»
poor	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

5.3.5 Model assignments (assessment tool - Control questions) to assess the development of the competency ПК-1.1

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?

5.3.6 Model assignments (assessment tool - Control questions) to assess the development of the competency ДПК-1.3

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?

Assessment criteria (assessment tool — Control questions)

Grade	Assessment criteria
outstanding	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
excellent	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «отлично», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «отлично»
very good	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена дисциплина, сформированы на уровне не ниже «очень хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «очень хорошо»
good	Все компетенции (части компетенций), на формирование которых направлена

Grade	Assessment criteria
	дисциплина, сформированы на уровне не ниже «хорошо», при этом хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «хорошо»
satisfactory	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»
unsatisfactory	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «неудовлетворительно», ни одна из компетенций не сформирована на уровне «плохо»
poor	Хотя бы одна компетенция сформирована на уровне «плохо»

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

Основная литература:

1. Плешаков Владимир Андреевич. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до Homo Cyberus'a : 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):

Интернет-ресурсы:

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 подготовки/специальности 37.04.01 - Psychology.

Author(s): Демарева Валерия Алексеевна, кандидат психологических наук.

Заведующий кафедрой: Голубин Роман Викторович, кандидат исторических наук.

Программа одобрена на заседании методической комиссии от 17.12.2023, протокол № 7.