

М                    М                    М  
                         М                    М                    М  
                                 М                    М                    М

03                    2019

**Рабочая программа дисциплины  
ФТД.01 Технологии виртуальной реальности в образовании**

М                    М **44.04.03 Специальное (дефектологическое) образование**  
М                    ): **Логопедическое образование**

1  
2

2,                    М 72  
1

:

М                    М

28                    М

1

М

\_\_\_\_\_                    М                    М









- 2.
3. Vr
- 4.
5. Virtual Combat
- 6.
7. M
- 8.
9. M
10. M
- 11.
- 12.
13. M
- 14.

### Занятие 3

#### Влияние ВР на психическую активность и личностное развитие

	M							
	M		M		M		M	
		M						
1.				M	M	.		
2.				M	-			
1.		M				M	-	
2.			M			M		MM
1.			M					
2.				M			M	
1.								M
2.				M				
	M				M			M

#### 6. Критерии оценивания результатов освоения дисциплины (модуля)

##### 6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации

##### Примерные темы рефератов

M M M

M M M MM M

M M M MM

M M M M

M M M M

M M M M

### Требования по оформлению реферата

- 1) M M
- 2) Roman Times New M - M M M
- 3) M M M
- 4) M M- - M MM
- 5) M M M M
- 6) M M doc

M M

Оценка/Баллы	Критерии
	M M M M M
	M M MM M M M
	M M M M M
	M M M M M
	M M M M M
	M M M M M

М М	М М М М
М М	М М М М М М

Оценка/Баллы	Критерии
	М М М
	М М
М М	М М М
М М	М М М М М М М

## 6.2. Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации

### Примерные варианты тестовых заданий

#### 1. Виртуальная реальность - это:

- 1) М М М М
- 2) М М
- 3)
- 4)

#### 2. Виртуальная реальность в широком смысле:

- 1) М М М М
- 2) М
- 3)
- 4) М М

#### 3. Виртуальная реальность в узком смысле:

- 1)
- 2) М М М М
- 3) М М М М
- 4) М



- 4. К уровням VR относятся:**
- 1) М М М
  - 2) М
  - 3) М М
  - 4) М М
- 5. Виды VR:**
- 1) РС М М
  - 2) 3-D -G -F М М
  - 3) М М
  - 4)
- 6. Типы шлемов VR:**
- 1) М М М
  - 2) М М М
  - 3) М М М
  - 4) М М М
- 7. Термин виртуальная реальность впервые использовал:**
- 1) М М М М
- 8. Феномен Присутствия (Presence) - это:**
- 1) М М М М
  - 2) М М
  - 3) М
  - 4) М М М
- 9. Концепции эффекта Присутствия:**
- 1) М
  - 2) М М М М
  - 3) М М М М
  - 4) М М М М
- 10. Сущность методов VR включает:**
- 1) М М М М М
  - 2) М М М М М
  - 3) М М М М М
  - 4) М М М М М
- 11. Эффект Протея - это:**

- 1) М М М М М
- 2) М
- 3) М
- 4) М М М

**12. Эффект невербальной коммуникации языком тела аватара - это:**

- 1) М М М М
- 2) М М
- 3) М М
- 4) М М

**13. Эффект укоренения заключается:**

- 1) М М М М М
- 2) М М М М М
- 3) М М М
- 4) М М М

**14. Эффект сверхспособности:**

- 1) М М М М М М М
- 2) М М М М
- 3) М
- 4) М М М М

**15. Эффект конфабуляции в ВР состоит:**

- 1) М М М М М М
- 2) М М М М М
- 3) М М М М М
- 4) М М М М М М М

**16. Эффект инкарнации – это:**

- 1) М М М
- 2) М М
- 3) М М
- 4) М М М

**17. Для измененных состояний сознания характерно:**

- 1) М М М М

- М М М М М
- 2) М
- 3) М М М М
- 4) М М М М

**18. Для эффекта Присутствия характерно:**

- 1) М М М М
- 2) М М М М М М
- 3)
- 4) М М М М М

**19. Сферы использования ВР в промышленности:**

- 1) М М М М
- 2) М М М М
- 3) М
- 4) М М М М

**20. Использование технологий ВР в профподготовке реализуется:**

- 1) М М М М
- 2) М
- 3) М М
- 4) М М М

**Критерии оценивания тестовых заданий:**

- «Зачтено» - М М М
- «Не зачтено» - М М М

**7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы**

**7.1. Основная литература**

1. М М М М М
- М М М 2- ISBN 978-5-9916-9746-0.  
w.biblio-online.ru/book/213E4D85-225E-4C8C-9C5F-34DFA20CED21.

**7.2. Дополнительная литература**

1. М М М М М
- М М
- 2 М М М М
3. М
- (978-5-98534-582-7).

