Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Артеменков Михаил Николаевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 29.10.2026 15:36:32
Уникальный программный ключ:
a63b74166e8f4fc17bd1e0462725f79e393bfdf9

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Смоленский государственный университет»
Кафедра общей психологии

«Утверждаю»
Проректор по учебно-
методической деятельности
_____Ю.А. Устименко
«25» декабря 2025 г.

Рабочая программа дисциплины
Б1.В.01ДВ.01.01 Дистанционные и VR технологии в психологическом консультировании

Направление подготовки **37.04.01 Психология**
Направленность (профиль) – Психологическое консультирование

Форма обучения – очно-заочная
Курс – 1
Семестр – 2
Всего зачетных единиц – 3, часов – 108

Форма отчетности: зачет – 2 семестр

Программу разработал:
доктор психологических наук, профессор Селиванов В.В.

Одобрена на заседании кафедры
«19» ноября 2025 г., протокол № 3

Заведующий кафедрой Кузьмина К.Е.

Смоленск
2025

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Дистанционные и VR технологии в психологическом консультировании» (Б1.В.01.ДВ.01.01) входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений и относится к дисциплинам по выбору. Изучение дисциплины базируется на знаниях, полученных при изучении дисциплин «Информационно-коммуникационные технологии в образовании», «Теория и практика психологического консультировнаия» и обеспечивает освоение таких дисциплин, как «Телефон доверия в системе психологического консультирования», «Психология управления персоналом и организационное консультировании». Необходимость организации психолого-педагогического сопровождения в процессе реализации дистанционного обучения связана с тем, что все субъекты дистанционного обучения: учащиеся, педагоги, разработчики учебных и методических материалов, родители, начинающие работать (взаимодействовать) в Интернет, нередко сталкиваются с трудностями психологического порядка. В процессе дистанционного обучения отмечается большой дефицит социально-эмоционального контакта между субъектами процесса обучения. В современных условиях новые информационные технологии способствуют увеличению количественной стороны коммуникативной активности при дистанционном обучении, при консультировании личности, но при этом страдает качественная сторона взаимодействия между учащимися и преподавателем, клиентом и психологом.

Технологии виртуальной реальности (ВР, VR) являются наиболее современными и эффективными в консультировании, они обеспечивают высокий личностный и субъектный уровень консультационного процесса.

.

2. Планируемые результаты обучения по дисциплине

Компетенция	Индикаторы достижения *(в соответствии с разделом 7 общей характеристики ОП ВО)*
ПК-2. Способен оказывать консультативную психологическую помощь населению и трудовым коллективам.	**Знать**: основные научные направления, теории, технологии и методы психологической консультативной помощи, подходы и технологии комплексной работы с психологическими проблемами в рамках психологического консультирования населения и трудовых коллективов. **Уметь**: разрабатывать и реализовывать соответствующую комплексную(-ые) программу(-мы) консультативной психологической помощи; анализировать и корректировать программы мероприятий по оказанию консультативной психологической помощи гражданам и трудовым коллективам в соответствии с промежуточными результатами; составлять рекомендации в соответствии с целями психологического консультирования и запросами граждан, обратившихся за консультативной психологической помощью, и трудовых коллективов. **Владеть**: приемами и методами анализа психологической проблемы, лежащей в основе запроса клиента(-ов); навыками оказания консультативной психологической помощи

	гражданам и трудовым коллективам в соответствии с содержанием их психологических проблем и целями психологического консультирования.
ПК-3 Способен осуществлять психологическое консультирование отдельных лиц и социальных групп по проблемам, связанным с переживанием трудных жизненных ситуаций, в том числе экстремальных / чрезвычайных ситуаций.	**Знать:** закономерности и специфику психического функционирования человека, группы в условиях переживания трудных жизненных ситуаций, в том числе экстремальных / чрезвычайных ситуаций, формы и методы психологического консультирования лиц, переживающих трудную жизненную ситуацию, в том числе экстремальную / чрезвычайную ситуацию. **Уметь:** применять на практике совокупность приемов и методов психологического консультирования лиц (социальных групп), переживающих трудную жизненную ситуацию, в том числе экстремальную / чрезвычайную ситуацию, для комплексного воздействия на уровень развития и функционирования познавательной и мотивационно-волевой сфер личности, самосознания, психомоторики, функциональных состояний, личностных черт с целью гармонизации психического состояния человека и социально-психологических процессов и явлений в группе. **Владеть:** приемами и методами психологического консультирования лиц (социальных групп), переживающих трудную жизненную ситуацию, в том числе экстремальную / чрезвычайную ситуацию.

3. Содержание дисциплины

Теоретические основы технологий дистанционного и ВР консультирования.
Содержание, средства, методы и формы деятельности педагога-психолога по психолого-педагогическому сопровождению дистанционного консультирования.
Дистанционное психолого-педагогическое сопровождение на базе электронной почты и систем быстрых сообщений.
Дистанционное психолого-педагогическое сопровождение на основе использования мультимедиа-средств коммуникации и видеосвязи.

4. Тематический план

Наименование разделов и тем	Всего часов	Лекции	Практические занятия	Самост. работа
Раздел 1. Теоретические основы дистанционного обучения.	14	2	2	10
Раздел 2. Содержание, средства, методы и формы деятельности педагога-психолога по	18	2	4	12

психолого-педагогическому сопровождению дистанционного консультирования и обучения.				
Раздел 3. Дистанционное психолого-педагогическое сопровождение на основе использования мультимедиа-средств коммуникации и видеосвязи.	34	4	8	22
Раздел 4. Использование виртуальной реальности в психологии и других сферах.	18	2	4	12
Раздел 5. Влияние коррекционных программ виртуальной реальности на психическую активность и личностное развитие	20	2	6	12
Подготовка к зачету	4	-	-	4
Всего	**108**	**12**	**24**	**72**

5. Виды образовательной деятельности[1]

Занятия лекционного типа

Лекция 1. Теоретические основы дистанционного обучения

Вопросы.

1. История развития дистанционного обучения.
2. Дидактические аспекты дистанционного обучения.

Лекция 2. Содержание, средства, методы и формы деятельности педагога-психолога по психолого-педагогическому сопровождению дистанционного обучения

Вопросы.

1. Содержание и средства деятельности педагога-психолога по психолого-педагогическому сопровождению дистанционного обучения.
2. Методы и формы деятельности педагога-психолога по психолого-педагогическому сопровождению дистанционного обучения.

Лекция 3. Дистанционное психолого-педагогическое сопровождение на базе электронной почты и систем быстрых сообщений.

Вопросы.

3. Понятие электронной почты. Режимы онлайн, офлайн (асинхронность электронной почты).
4. Использование электронной почты в психолого-педагогическом сопровождении.

Лекция 4. Дистанционное психолого-педагогическое сопровождение на основе использования мультимедиа-средств коммуникации и видеосвязи.

Вопросы.

1. Понятие мультимедиа-средств и видеосвязи.
2. Использование мультимедиа-средств коммуникации и видеосвязи в психолого-педагогическом сопровождении.

Лекция 5. Использование виртуальной реальности в психологии и других сферах.

Вопросы

1. Использование методов виртуальной реальности в психологии.
2. Преимущества и недостатки использования ВР в психологии.
3. Введение в структуру психологического эксперимента фактора времени.
4. Возможность моделирования субъектных свойства личности в ВР.
5. Комплексное исследование взаимодействия зрительной, слуховой, тактильной

[1] Содержание данного раздела может быть представлено в электронной информационно- образовательной среде СмолГУ или в опубликованном учебно-методическом пособии.

перцептивных систем личности.

Лекция 6. Влияние коррекционных программ виртуальной реальности на психическую активность и личностное развитие

Вопросы

1. Воздействие дидактических программ в ВР на способности.
2. Изменение мышления, интеллектуальных способностей, когнитивного стиля, рефлексивности под влиянием содержания обучающих программ.
3. Развитие перцептивных и мнемических способностей в ВР-среде.
4. Изменение бессознательных установок под влиянием коррекционных программ.
5. Виртуальные среды в диагностике коммуникативных расстройств и тренинге речевых умений.
6. Модели психологии общения, манипуляции личностью с использованием аватаров.
7. Психология ВР-воздействия на формирование настроения**.**

Практические занятия

Практические занятия 1-2. Технологии применения электронной почты.

Задание 1 **.** Регистрация на бесплатном почтовом сервере.

Зарегистрироваться на одном из бесплатных серверов www.yandex.ru, www.mail.ru, www.nm.ru, www.rambler.ru и т.п.

1. Запустите интернет-браузер **Internet Explorer** или **Opera** с помощью значка на **Рабочем столе**.
2. В адресной строке браузера введите адрес сайта (например, www.yandex.ru).
3. Выберите ссылку **Почта - Зарегистрироваться** или **Завести почтовый ящик**.
4. Заполните форму регистрации.

Примечание. Помните, что

- при введении **Вашего имени** и **Фамилии** будут предложены автоматически свободные логины, понравившийся вы можете выбрать или придумать собственный, который будет проверен почтовым сервером, занят ли он другим пользователем.
- поля **Логин**, **Пароль** и **Подтверждение пароля** должны заполняться латинскими буквами, причем пароль должен содержать не менее 4-х символов;
- обязательные поля для заполнения отмечены звездочками.

5. Подтвердите данные, нажав кнопку **Зарегистрировать**.
6. После успешной регистрации появляется ваш личный адрес.
7. Подтвердите согласие, нажав кнопку **Сохранить**.

Задание 2. Знакомство с основными возможностями и элементами интерфейса Web–mail.

Откройте свой новый почтовый ящик на бесплатном почтовом сервере и изучите основные элементы интерфейса.

Примечание:

- Папка **Входящие** содержит всю поступившую к вам корреспонденцию (на ваш почтовый ящик).
- Папка **Отправленные** содержит всю отправленную вами другим адресатам в Internet корреспонденцию.
- В папку **Рассылки** складываются письма, которые были одновременно разосланы большому числу пользователей.
- Папка **Удаленные** хранит удаленные письма из любой другой папки.
- Папка **Черновики** хранит не отправленные письма.

Задание 3. Работа с почтовыми сообщениями.

1. Создайте сообщение с темой **«ФИО»**:

- щелкните по кнопке **написать**;

заполните заголовки сообщения: **Кому**, **Копия**, **Тема** следующим образом: в заголовке **Кому** укажите адрес преподавателя , **Копия** – адрес соседа справа. В качестве **Темы** укажите «**ФИО»**;

- впишите свои фамилию, имя, отчество, номер группы в текст сообщения.

2. Отправьте сообщение с помощью кнопки **Отправить**.

3. Перейдите в папку **Входящие**. Вам должно прийти сообщение от соседа слева. Для того, чтобы прочитать полученное сообщение, необходимо нажать на ссылку в поле **От кого.**

4. В появившемся окне нажмите на кнопку **Ответить**. Напишите ответ на это письмо и нажмите на кнопку **Отправить**.

5. Создайте новое сообщение и **вложите в него текстовый файл**:
   - На рабочем столе правой кнопкой мыши создайте **документ Microsoft Word**, назовите «Приглашение», наберите текст приглашения на день рожденья, закройте файл, сохраните;
   - вернитесь в свой электронный ящик;
   - щелкните по кнопке **Написать.**
   - заполните заголовки сообщения: **Кому**, **Копия**, **Тема** следующим образом: в заголовке **Кому** укажите адрес соседа справа. В качестве **Темы** укажите **«Приглашение»**;
   - нажмите на кнопку **Обзор**, укажите местонахождение файла (**Рабочий стол**);
   - напишите текст сообщения.
6. Отправьте сообщение, нажав на соответствующую кнопку.
7. Создайте новое сообщение и **вложите в него графический файл**:
   - заполните заголовки сообщения: **Кому**, **Копия**, **Тема** следующим образом: в заголовке **Кому** укажите адрес соседа справа. В качестве **Темы** укажите **«Картинка»**;
   - нажмите на кнопку **Обзор**, укажите местонахождение файла (свою папку **Общие документы…**);
   - напишите текст сообщения.
8. Отправьте сообщение, нажав на соответствующую кнопку.
9. Перейдите в папку **Входящие**. В списке сообщений найдите электронное письмо с темой **«Приглашение»**, отправленное соседом слева. Значок в виде скрепки свидетельствует о наличии в полученном письме вложения. Сохраните вложенный файл в свою папку **Общие документы…**
   - откройте полученное сообщение;
   - щелкните по значку вложенного файла левой кнопкой мыши;
   - в появившимся окне нажмите на кнопку Сохранить;
   - укажите путь сохранения
10. Сообщение с темой **«Приглашение»** перешлите преподавателю:

- откройте нужное письмо и нажмите на кнопку **Переслать**;

заполните поле Кому, впишите электронный адрес преподавателя и отправьте сообщение.

Задание 4. Заполнение адресной книги.

Занесите в Адресную книгу новых абонентов.

1. Пополните **Адресную книгу**, воспользовавшись пунктом меню **Сервис - Адресная книга** или соответствующей кнопкой на панели инструментов.

2. Внесите в **Адресную книгу** преподавателя, соседа справа и слева. Для этого выполните команду **Файл - Создать контакт** (или щелкните левой кнопкой мыши на кнопке **Создать** и выберите пункт меню **Создать контакт**). Внимательно изучите вкладки, представленные в данном диалоговом окне. Обратите внимание на то, что в нем

имеются средства для ввода как личной, так и служебной информации (для практической деятельности, как правило, достаточно заполнить лишь несколько полей на вкладке **Имя**).

3. Начните заполнение полей вкладки **Имя** с поля **Имя в книге**. Введите сюда такую запись, которую хотели бы видеть в списке контактов;

4. Заполните поля **Фамилия**, **Имя** и **Отчество**;

5. В поле **Адреса электронной почты** введите его электронный адрес.

6. Занесите введенные данные в **Адресную книгу**, нажав на кнопку **Добавить**.

Примечание. Если необходимо изменить внесенные данные, следует щелкнуть на записи правой кнопкой мыши, в контекстном меню выбрать пункт **Свойства** и перейти на вкладку **Имя**.

После выполнения задания необходимо:

1. Сделать копию изображения текущего состояния экрана нажав при этом клавиши Alt+PrintScreen.
2. Установить курсор в то место, куда будет вставлено изображение;
3. Используя контекстное меню команда *Вставить,* или комбинацию клавиш Ctrl+V вставить изображение на котором будет отражаться ход решения задания.

Практические занятия 3-4.

Задание №1. Работа с текстовыми данными

1. Создать небольшой (2-3 стр. А4) текстовый документ с помощью редактора WORD. Имя файла с документом должно содержать фамилию автора:

Задание 1

1. ФИО.doc.

2. Дополнить этот документ математическими формулами и рисунками (по 2 шт.), гиперссылками (2 шт.) и таблицами Excel (2 шт.). По данным одной таблицы построить график (с использованием Advanced Grapher), другой –гистограмму (с использованием возможностей Excel). Имя файла с документом должно содержать фамилию автора: Задание 1 2 ФИО.doc.

3. Преобразовать WORD-документ в документ формата PDF. Имя файла с документом должно содержать фамилию автора: Задание 1 3 ФИО.pdf.

Задание №2. Презентации

1. Создать небольшую презентацию (5-6 слайдов) на любую тему с использованием аудио- и видео- на слайдах. Имя файла с презентацией должно содержать фамилию автора: Задание 2 ФИО.ppt.

Задание №3. Работа с графическими редакторами

1. Познакомиться с графическими редакторами: А)Visio; Б)Photochop;

В) Редакторы векторной графики.

2. Взять любой рисунок или фотографию и обработать это изображение в редакторе Photochop, добавив эффекты, фон, надписи. Имя графического файла должно содержать фамилию автора: Задание 3 ФИО.jpg.

Задание №4. Работа с видео

1. Познакомиться с предоставленными преподавателем программами
просмотра и обработки видео.

2. Преобразовать программой videoconverter согласованный с преподавателем небольшой видеофильм из одного формата в другой. Сравнить размеры файлов и качество видео.

3. Смонтировать небольшой видеоклип. Имя графического файла должно содержать фамилию автора: Задание 4 ФИО.avi.

Задание №5. Интерактивность

1. Познакомиться с предоставленными преподавателем интерактивными обучающими программами.

2. Выполнить по выбранной программе задание преподавателя.

3. Оформить отчет по результатам выполнения задания п.2. Имя обучающего видеоролика должно содержать фамилию автора: Задание 5 ФИО.avi

Практические занятия 5-6.
Содержание виртуальной реальности.
Вопросы для обсуждения
1. История создания виртуальной реальности.
2. Основные показатели ВР высшего типа.
3. Основные уровни и виды ВР.
4. Возможность использования ВР в промышленности и вооруженных силах.
5. Понятие присутствия в программирование.
6. Формы эффекта присутствия (восприятие кино, телевидения и др.).
7. Механизмы возникновения эффекта presence (голографичность образов ВР, интерактивность, анимация в виртуальной среде).
8. Присутствие и измененные состояния сознания.
Задания
1. Работа в приложениях для шлема виртуальной реальности. Вводное ознакомление с интерфейсом основных программ для работы с 3D графикой, виртуальной и дополненной реальности. Запуск приложений виртуальной реальности. Выявление оптических и графических особенностей. Интерактивное взаимодействие с виртуальным миром. Подготовка презентации о понравившейся технологии и её программном и аппаратном обеспечении.
2. Заполните таблицу, охарактеризовав каждый сдерживающий фактор развития виртуальной реальности

Название фактора	**Описание фактора**
Недоверие со стороны пользователей	
Недостаточный уровень понимания	
Отсутствие необходимой инфраструктуры, готовой к внедрению AR/VR технологий	
Высокая стоимость оборудования + высокая стоимость производства контента и создания виртуального проекта	
Технические ограничения и высокая сложность внедрения VR технологий	
Необходимость разработки чётких отраслевых стандартов	

VR технологий
Необходимость разработки чётких отраслевых стандартов

Самостоятельная работа

Составить глоссарий по теме «Технологии виртуальной реальности».

Практические занятия 7-10.
Использование виртуальной реальности в психологии и других сферах.
Вопросы для обсуждения
1. Использование ВР в промышленности для испытания техники.
2. ВР в тренинге профессиональных навыков.
3. Использование дидактических ВР-программ на уроках в средней общеобразовательной школе.

4. Возможность моделировать субъектные свойства личности в ВР.
5. Комплексное исследование взаимодействия зрительной, слуховой, тактильной перцептивных систем личности.
6. Возможность установления в режиме реального времени обратной связи с пользователем.
7. Негативные последствия использования ВР в тренингах профессиональных навыков.

Задания

1. Ознакомьтесь со статьей «Технологии виртуальной реальности: методологические аспекты, достижения и перспективы», опубликованной Ю.П. Зинченко, Г.Я. Меньшиковой, А.Е. Войскунским в «Национальном психологическом журнале» (2010). Какие отличительные особенности и преимущества виртуальной реальности рассматривают авторы перед традиционными методами? Какие перспективные направления применения этих новых технологий для решения задач психотерапии и психологической реабилитации, организационной психологии отмечают данные авторы?
2. Дискуссия «Виртуальная реальность в психокоррекции: «за» и «против»»

После прослушивания и обсуждения докладов преподаватель предлагает студентам разделиться на две группы и обсудить свое мнение по поводу использования ВР в психокоррекции. В одну группу объединяются те студенты, которые поддерживают, в другую – те, кто отрицают.

Каждая группа готовит обоснования своей позиции. От каждой группы выступает один или два студента. Выступление должно быть четким и кратким, не более 4–5 минут. Для подготовки более обоснованного сообщения студентам предлагается следующий план.

1. Четко обозначить свою позицию: вы – за использование ВР в психокоррекции, против или у вас какая–то другая позиция.
2. Обосновать свою позицию, почему вы так считаете. В качестве аргументов для обоснования заявленной позиции можно использовать:

? ссылки на авторитетные публикации в научной и популярной литературе;
? результаты эмпирических исследований;
? личный опыт;
? опосредованный опыт (оценки и мнения других людей).

3. Высказать согласие или несогласие с аргументами, приводимыми другими выступающими, обосновать несогласие.

Каждая группа представляет свою точку зрения. Преподаватель или его помощник (кто–то из числа студентов) записывает высказываемые аргументы на доске, которая разделена на две части.

3. Используя ресурсы сети интернет проведите сравнительный анализ характеристик основных платформ дополненной реальности ARCore (Android OS) и ARKit (iOS).
4. Используя ресурсы сети интернет проведите сравнительный анализ характеристик шлемов ВР: Oculus Rift , HTC Vive, PlayStation VR.
5. Используя ресурсы сети интернет проведите сравнительный анализ характеристик очков ВР: Samsung Gear VR, Google Daydream и Google Cardboard.

Самостоятельная работа

Подготовьте реферат по теме: «Технологии виртуальной реальности».

Напишите кейсы по двум предлагаемым фильмам.

1. Газонокосильщик (Что в ВР позволило Бобу из слабоумного олигофрена превратиться в человека с сверх развитой психикой?)
2. Аватар (Какие сферы использования двух видов аватаров существуют сегодня: а)

сложный персонифицированный аватар; б) аватар-экзоскелет?)

Практические занятия 11-12.
Влияние коррекционных программ ВР на психическую активность и личностное развитие
Вопросы для обсуждения
1. Влияние ВР на базовые личностные черты.
2. Изменение сознания (знаний) и бессознательного в ВР.
3. Мотивы и способности в процессе работы в ВР.

Задания
Примерные варианты контрольной работы
Вариант №1
1. Сущность эффекта присутствия в ВР.
2. Ощущение «перемещения» в ВР-среду.

Вариант №2
1. Воздействие обучающих и тренинговых ВР-программ на черты личности.
2. Ощущение присутствия других умов, личностей, субъектов в ВР.

Вариант №3
1. Механизмы влияния ВР на личность..
2. Изменение исходной мотивации субъекта в ВР.

Вариант №4
1. Изменение функциональных личностных черт в ВР.
2. Редукция фобий средствами ВР.

Самостоятельная работа
Составить обобщенную модель влияния технологий виртуальной реальности на личностные черты испытуемых.

6. Критерии оценивания результатов освоения дисциплины (модуля)
6.1. Оценочные средства и критерии оценивания для текущей аттестации

1. Тестовые задания (пример)

Информационные технологии это:
a) сведения о ком-то или о чем-то, передаваемые в форме знаков или сигналов;
b) технологии накопления, обработки и передачи информации с использованием определенных (технических) средств;
c) процессы передачи, накопления и переработки информации в общении людей, в живых организмах, технических устройствах и жизни общества;
d) система для работы с программами, файлами и оглавлениями данных на ЭВМ.

Основным, обязательным объектом файла базы данных, в котором хранится информация в виде однотипных записей является:
a) таблица;
b) запросы;
c) формы и отчеты;
d) макросы.

Сети, объединяющие компьютеры в пределах одного помещения называются ….
a) локальные;
b) компьютерные;
c) региональные;
d) глобальные**.**

Объединение компьютерных сетей с собственным уникальным именем
называют:

a) сайт;
b) трафик;
c) домен;
d) локальная сеть.

Протокол компьютерной сети - это:

a) линия связи, пространство для распространения сигналов, аппаратура передачи данных;
b) программа, позволяющая преобразовывать информацию в коды ASCII;
c) количество передаваемых байтов в минуту;
d) набор правил, обусловливающий порядок обмена информацией в сети.

Информацию в бытовом смысле чаще всего понимают как:
≤ a) сведения, передаваемые в форме знаков, сигналов;
≤ b) сведения, уменьшающие неопределенность знаний;
≤ c) сведения, хранящиеся на материальных носителях;
Pd) знания, получаемые об окружающем нас мире.

Перевод текста с одного языка на другой является процессом:
≤a) хранения информации;
≤b) передачи информации;
≤c) поиска информации;
Pd) обработки информации.

Оперативная память предназначена:
≤a) Для длительного хранения информации;
≤b) Для хранения неизменяемой информации;
Pc) Для кратковременного хранения информации;
≤ d) Для длительного хранения неизменяемой информации.

Укажите, какому классу (типу) программного обеспечения (ПО) относятся операционные системы:
P a) Системное ПО;
≤b) Системы программирования;
≤ c) Прикладное ПО;
≤ d) Уникальное ПО.

Критерии оценивания тестового задания:
6-9 правильных ответов – «зачтено»;
0-5 правильных ответов – «не зачтено».

1. Виртуальная реальность - это:
   1) искусственная, электронная реальность, компьютерная модель реальности, отличающаяся трехмерностью объектов, интерактивностью, эффектом присутствия, анимацией;
   2) закономерности природы, общества и мышления, имеющие системный характер и описанные особым языком – научными понятиями;
   3) содержание, которое проецируется на экран монитора компьютера;
   4) Интернет.

2. Виртуальная реальность в широком смысле:
   1) информационная среда, созданная человеком (обществом) при взаимодействии с природой на искусственных, электронных, технических носителях;
   2) справочная информационная система;
   3) программы по созданию трехмерных изображений;
   4) придуманные, вымышленные сюжеты в литературе.

3. Виртуальная реальность в узком смысле:
   1) учение о принципах построения, формах и способах научного познания;
   2) среда на электронных носителях, характеризующаяся трехмерностью в ней находящихся людей и объектов, задействованностью ощущений нескольких модальностей при ее восприятии, возможностью анимации и интерактивности;
   3) учение способах научного познания;
   4) среда с принципами построения эмпирического исследования.

4. К уровням ВР относятся:
   1) первичный, вторичный, высший;
   2) первичный, философский, общенаучный;
   3) общенаучный, частнонаучный, уровень метода, уровень методик;
   4) философский, общенаучный, уровень метода, уровень обработки данных.

5. Виды ВР:
   1) PC– виртуальная реальность; HMD – виртуальная реальность (с использованием шлемов); CAVE – реальность (комнаты ВР);
   2) 3-D реальность, 4-G реальность, 5-F реальность;
   3) научная, житейская, художественная виртуальная реальность;
   4) дополненная, техническая, инженерная реальность.

6. Типы шлемов ВР:
   1) 1) на дисплеи подаются только сгенерированные компьютером изображения; 2) на мониторы осуществляется подача видеоизображения реального мира; 3) осуществляющие комбинацию компьютерных и реальных видео изображений (дополненная ВР);
   2) 1) базовые, 2) второстепенные, 3) установочные;
   3) 1) первичные, 2) вторичные, 3) высшие;
   4) 1) аналоговые, 2) цифровые, 3) интерферентные.

7. Термин виртуальная реальность впервые использовал:
   1) Джарон Ланье в 1989 г.;
   2) Иван Сазерленд в 1966 г.;
   3) Николай Носов в 1980 г.;
   4) Александр Войскунский в 2010 г.

8. Феномен Присутствия (Presence) - это:
   1) иллюзия присутствия в одной реальности с предметами или субъектами, не находящимися в непосредственно наблюдаемой реальности;
   2) представление научной картины мира;
   3) представление онтологической картины мира;
   4) иллюзия закрепления в личности пользователя высокой значимости и духовной ценности информационного мира.

9. Концепции эффекта Присутствия:
1) концепция перемещения, концепция погружения, концепция межсубъектной феноменологии присутствия;
2) субъектная концепция, деятельностная концепция;
3) индивидуальная концепция, групповая концепция;
4) концепция поэтапного формирования действий, концепция визуализации.

10. Сущность методов ВР включает:

1) создание трехмерных изображений объектов, возможность анимации и интерактивности, сетевая обработка данных, эффект присутствия;
2) математическую обработку данных, построение гистограмм, представление научной картины ситуации;
3) корреляционный анализ, факторный анализ, поворот факторов вокруг оси;
4) представление данных, структурирование образов, визуализацию.

11. Эффект Протея - это:
1) влияние внешнего вида аватара на социальные поведенческие особенности человека;
2) описание событий жизни, с учетом индивидуальности;
3) представление о себе, как маленьком ребенке;
4) переход на более примитивные уровни функционирования.

12. Эффект невербальной коммуникации языком тела аватара - это:
1) слияние с аватаром, контроль окружающее аватар пространство подобно контролю личного пространства физического тела;
2) перенесение бессознательных установок на аватара;
3) перенос на себя мелких движений аватара;
4) одушевление аватара.

13. Эффект укоренения заключается:
1) в закрепление в личности пользователя высокой значимости и духовной ценности информационного мира;
2) во влиянии внешнего вида аватара на социальные поведенческие особенности человека;
3) в перенесении собственного внутреннего психического мира на другого;
4) в сохранности произвольности психических процессов, переключаемости внимания, самоконтроля.

14. Эффект сверхспособности:
1) восприятие особых возможностей аватара как нормальных, подавление чувства самосохранения при встрече с огнем, водой, нахождении на высоте или под огнем противника;
2) опосредованное изучение реальных объектов, результатом которого является эмпирические зависимости
3) отождествление себя с личностью героя фильма;
4) перенесение собственных негативных качеств на другого.

15. Эффект конфабуляции в ВР состоит:
1) в добавлении в воспоминания отсутствующих деталей, возрастание признаков физического правдоподобия (реалистичности) окружающей ВР-среды;
2) в бессознательном отказе допустить существование отдельных фактов;
3) в убедительном обосновании неприемлемости поведения или собственной несостоятельности;
4) в неосознанном принятии человеком чувств и поступков, противоположных тем, что были вытеснены.

16. Эффект инкарнации – это:

1) бессознательное перенесение качеств собственного тела оператора на аватара и наоборот;
2) отделение психотравмирующей ситуации от связанных с ней психических состояний;
3) неосознанный переход на более низкий, примитивный уровень функционирования психики;
4) остановка на ранних стадиях развития.

17. Для измененных состояний сознания характерно:
    1) утрата произвольности психических процессов, переключаемости внимания, самоконтроля; возникновение крайних эмоциональных состояний, ощущения раздвоенности, «отчуждения собственного Я», «выхода из тела», «разделения тела и души»;
    2) утрата воспоминаний на события далекого прошлого, отстранение от наличной ситуации;
    3) иерархизированные мотивы в структуре личности, развитая рефлексия;
    4) целенаправленные действия, устойчивость внимания, эмоциональные состояния покоя.

18. Для эффекта Присутствия характерно:
1) сохранность произвольности психических процессов, переключаемости внимания, самоконтроля; отсутствие крайних эмоций, отчужденности тела;
2) непроизвольные, нецеленаправленные действия, без волевое поведение;
3) скачка идей, постоянно меняющиеся образы, несистемное мышление;
4) расстройства сна, мелких движений, отсутствие координации в поведенческих актах.

19. Сферы использования ВР в промышленности:
    1) для моделирования экономических ситуаций, для испытания виртуальных аналогов техники, для тренинга профессиональных умений охраны, водителей, капитанов, летчиков и др.;
    2) для определения свойств материалов;
    3) для заправки крупногабаритной техники, очистки территории;
    4) для определения вероятности осуществления физических эффектов.

20. Использование технологий ВР в профподготовке реализуется:
    1) через создание тренинговых систем профессиональных навыков, умений в профессиях, исполнение которых связано с риском для жизни;
    2) через диагностику профессиональных умений клиента;
    3) через профилактику дезадаптивного профессионального поведения;
    4) через представление информации клиенту о различных видах профессий.

Критерии оценивания тестовых заданий:
18-20 правильных ответов – «отлично»;
15-17 правильных ответов – «хорошо»;
12-14 правильных ответов – «удовлетворительно»;
0-11 правильных ответов – «неудовлетворительно».

2. Реферат

Требования к написанию реферата

Реферат (от латинского *«referre»* – докладывать, сообщать) – небольшая письменная работа, посвященная определенной теме, обзору источников по какому-то

направлению. Обычно целью реферата является – сбор и систематизация знаний по конкретной теме или проблеме.

Структурными элементами реферата являются:

1) титульный лист;

Титульный лист является первой страницей реферата, служит источником информации, необходимой для обработки и поиска документа.

На титульном листе приводят следующие сведения:

наименование ВУЗа; наименование факультета; наименование кафедры; тема реферата; фамилия и инициалы студента (слушателя); должность, ученая степень, ученое звание, фамилия и инициалы руководителя реферата; место и дата составления реферата

2) оглавление;

Оглавление включает введение, наименование всех глав, разделов, подразделов, пунктов (если они имеют наименование) и заключение с указанием номеров страниц, с которых начинаются эти элементы реферата.

3) введение;

Введение должно содержать оценку современного состояния решаемой проблемы. Во введении должны быть показаны актуальность темы, цели и задачи, которые будут рассматриваться в реферате, а также методы, которыми воспользовался студент для рассмотрения данной темы работы.

4) основная часть;

Основную часть реферата следует делить на главы или разделы (не менее 2-х). Разделы основной части могут делиться на пункты и подразделы. Пункты, при необходимости, могут делиться на подпункты. Каждый пункт должен содержать законченную информацию.

5) заключение;

Должно содержать краткое обобщение и выводы по результатам выполненной работы

6) список использованных источников;

Сведения об источниках приводятся в соответствии с требованиями ГОСТ 7.1. - 2003

7) приложения.

В приложения рекомендуется включать материалы, связанные с выполненной работой, которые по каким-либо причинам не могут быть включены в основную часть.

В приложения могут быть включены:

1) материалы, дополняющие реферат;
2) таблицы вспомогательных цифровых данных;
3) иллюстрации вспомогательного характера;
4) другие документы.

Правила оформления реферата

Реферат должен быть выполнен машинописным способом на одной стороне листа белой бумаги через полтора интервала и 14 шрифтом .

Текст реферата следует печатать, соблюдая следующие размеры полей: левое - не менее 30 мм, правое - не менее 10 мм, верхнее - не менее 15 мм, нижнее - не менее 20 мм.

Объем реферата: не более 20 страниц.

Все линии, буквы, цифры и знаки должны быть одинаково черными по всему реферату.

Заголовки структурных элементов реферата и разделов основной части следует располагать в середине строки без точки в конце и печатать прописными буквами, не подчеркивая.

Страницы реферата следует нумеровать арабскими цифрами, соблюдая сквозную нумерацию по всему тексту отчета. Номер страницы проставляют посередине листа в нижнем поле без точки в конце.

Титульный лист включают в общую нумерацию страниц реферата. Номера страниц на титульном листе и в оглавлении не проставляют.

Ссылки на источники следует указывать порядковым номером по списку источников, выделенным двумя косыми чертами. Оформление ссылок - по ГОСТ 7.1.-2003.

Критерии и показатели, используемые при оценивании реферата

Критерии	Показатели
1.Новизна реферированного текста Макс. - 5 баллов	- актуальность проблемы и темы; - новизна и самостоятельность в постановке проблемы, в формулировании нового аспекта выбранной для анализа проблемы; - наличие авторской позиции, самостоятельность суждений.
2. Степень раскрытия сущности проблемы Макс. - 5 баллов	- соответствие плана теме реферата; - соответствие содержания теме и плану реферата; - владение понятийным аппаратом; - полнота и глубина раскрытия основных понятий проблемы; - обоснованность способов и методов работы с материалом; - умение работать с литературой, систематизировать и структурировать материал;
3. Обоснованность выбора источников Макс. - 5 баллов	- круг, полнота использования литературных источников по проблеме; - привлечение новейших работ по проблеме (журнальные публикации, материалы сборников научных трудов и т.д.).
4. Выводы по изложенной информации с указанием практической значимости работы Макс. – 5 баллов	- умение обобщать, сопоставлять различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, аргументировать основные положения и выводы.
4. Соблюдение требований к оформлению Макс. – 5 баллов	- правильное оформление ссылок на используемую литературу; - соблюдение требований к объему реферата; - культура оформления: выделение абзацев.
5. Грамотность Макс. - 5 баллов	- грамотность и культура изложения; - отсутствие орфографических и синтаксических ошибок, стилистических погрешностей; - отсутствие опечаток, сокращений слов, кроме общепринятых; - литературный стиль.
6. Приложения – фотографии, схемы, чертежи, карты, статистические данные, диаграммы) Макс. – 5 баллов	- наличие материалов содержательно иллюстрирующих и дополняющих текст реферата; - приложения оформлены в соответствие с требованиями

Оценивание реферата

Реферат оценивается по балльной шкале, балы переводятся в оценки успеваемости следующим образом:

25 и более баллов – «отлично»;

19 – 24 баллов – «хорошо»;
15 – 18 баллов – «удовлетворительно;
менее 15 баллов – «неудовлетворительно».

Баллы учитываются в процессе текущей оценки знаний программного материала.

Примерные темы рефератов по дисциплине «Технологии виртуальной реальности в образовании»

1. История развития систем виртуальной реальности.
2. Виды виртуальной реальности
3. Объекты виртуальной реальности
4. Использование в виртуальных мирах различных объектов и воздействия на них.
5. Виртуальная реальность и дополненная реальность.
6. Интерактивное взаимодействие в виртуальном мире.
7. Системы виртуальной реальности.
8. Системы виртуальной реальности, связанные с изображением.
9. Системы виртуальной реальности, связанные со звуком.
10. Системы виртуальной реальности, связанные с имитацией тактильных ощущений.

3. Терминологический диктант (пример)

Задание 1. Дайте определение следующим понятиям:

«электронная почта», «ЭОР», «skype», «zoom», «мультимедиа», «вебинар», «онлайн-режим», «ЦОР», «браузер», «веб-сервер», «видеоконференция», «виртуальные конструкторы».

Критерии оценивания терминологического диктанта:

10-12 правильных ответов – «отлично»;
7-9 правильных ответов – «хорошо»;
5-6 правильных ответов – «удовлетворительно»;
0-4 правильных ответов – «неудовлетворительно».

6.2. Оценочные средства и критерии оценивания для промежуточной аттестации

Форма промежуточной аттестации – зачет

Вопросы для подготовки к зачету

1. Дистанционное консультирование и обучение: определение, виды, средства.
2. Возможности применения современных информационных технологий в психолого-педагогическом сопровождении.
3. ИКТ в психодиагностике: достоинства и ограничения.
4. ИКТ в коррекционно-развивающей работе: достоинства и ограничения.
5. ИКТ в консультировании: достоинства и ограничения.
6. Видеосвязь в психолого-педагогическом сопровождении.
7. Мультимедиа в психолого-педагогическом сопровождении.
8. Служба WWW: основные понятия.
9. Поиск информации в интернет.
10. Электронная почта в психолого-педагогическом сопровождении.
11. Термин «виртуальная реальность» в широком и узком смысле слова.

12. Уровни и виды ВР.
13. Методы ВР.
14. Эффект присутствия и межсубъектная феноменология присутствия.
15. Негативные эффекты при работе в ВР с аватарами
16. Признаки, характеризующие ВР в программировании и психологии.
17. Свойства ВР в философии (выделенные Н.А. Носовым).
18. Сферы использования ВР в психологии.
19. Отрасли психологии, наиболее часто используемые технологии ВР.
20. Основные принципы педагогики, реализующиеся средствами ВР.
21. Особенности использования ВР на уроках.
22. ВР-технологии и индивидуальный подход в обучении.
23. Позитивное влияние ВР-дидактических программ на мышление человека.
24. Влияние ВР-программ на познавательные процессы.
25. Изменение личностных черт в ВР.
26. ВР и мотивация, способности.
27. Взаимосвязь ВР и бессознательных установок.
28. ВР-технологии по преодолению фобий.
29. Преимущества использования ВР-технологий в психологической науке.
30. Влияние образов ВР на креативность человека. Эффект креативности ВР.
31. ВР в психологии общения.
32. ВР в формировании настроения (психических состояний).
33. Использование программ с аватарами в психокоррекции и психотерапии.
34. Психические состояния, активирующиеся обучающей ВР-среде.

Критерии оценивания уровня освоения дисциплины

Зачтено	Студент систематически успешно осваивал дисциплину, имеет оценки положительные оценки при текущих и промежуточных формах контроля знаний, регулярно отчитывался о выполнении самостоятельной работы, успешно защитил индивидуальное задание, усвоивший основную и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой. Как правило, оценка «зачтено» выставляется студентам, усвоившим взаимосвязь основных понятий дисциплины, проявившим творческие способности в понимании, изложении и использовании учебно-программного материала, но допустившим погрешности в ответе на зачете и при выполнении контрольных заданий, однако обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.
Не зачтено	Студент имеет пробелы в знаниях основного учебно-программного материала, допустил принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, не ознакомился с основной литературой, предусмотренной программой, и не овладел базовыми знаниями, предусмотренными по данной дисциплине и определенными соответствующей программой курса (перечень основных знаний и умений, которыми должны овладеть студенты, является обязательным элементом рабочей программы курса).

7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы

7.1. Основная литература

1. Черткова Е. А. Компьютерные технологии обучения [Электронный ресурс]: учебник для вузов / Е. А. Черткова. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 250 с. — Режим доступа: https://urait.ru/bcode/452449
2. Взаимодействие субъекта и виртуальной реальности: психическое развитие и личностная детерминация [Электронный ресурс] / ред. В.В. Селиванов, В.В. Барабанщиков. – Москва: Универсум, 2019. – 452 с. URL: http://www.psychlib.ru/inc/absid.php?absid=392124 (дата обращения: 10.03.2020).
3. Психология виртуальной реальности [Электронный ресурс] : учебное пособие / ред. В.В. Селиванов. – Смоленск: СмолГУ, 2015. – 152 с. – **;***. – URL: http://www.psychlib.ru/inc/absid.php?absid=392127 (дата обращения: 10.03.2020) .

7.2 Дополнительная литература

1. Психолого-педагогическое сопровождение образовательного процесса: Учебное пособие / Мандель Б.Р. - М.: Вузовский учебник, НИЦ ИНФРА-М, 2016. - 152 с. http://znanium.com/bookread2.php?book=539289.
2. Психодиагностика ребенка: учебник / В.Г. Каменская, Л.В. Томанов, О.А. : ИНФРА-М, 2018. - 400 с. (Высшее образование: Бакалавриат). http://znanium.com/bookread2.php?book=935305.
3. Психология и педагогика: Учебное пособие / Э.В. Островский, Л.И. Чернышова; Под ред. Э.В. Островского - М.: Вузовский учебник: НИЦ ИНФРА-М, 2013. - 381 с.: 60x90 1/16. (переплет) ISBN 978-5-9558-0025-7 http://znanium.com/bookread2.php?book=398710
4. Побокин П.А. Влияние средств виртуальной реальности на развитие мышления и знаний школьников по математике в ходе обучения. Авто-реферат диссертации на соискание ученой степени канд. психол. наук. Ярославль, 2015.
5. Селиванов В.В., Селиванова Л.Н. Виртуальная реальность как метод и средство обучения //Образовательные технологии и общество (Educa-tional Technology & Society) (международный электронный журнал), 2014. - Т.17. - № 3. - С. 378-391. URL: http://ifets.ieee.org/russian/periodical/journal.html
6. Селиванов В.В., Селиванова Л.Н. Влияние средств виртуальной реально-сти на формирование личности //Непрерывное образование: XX1 век, 2016. - № 2 (14), (эл. журнал); DOI: 10.15393/j5.art.2016.3128.

7.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Российская Государственная Библиотека: http://www.rsl.ru/
2. Научная электронная библиотека: http://txt.elibrary.ru/
3. Научная библиотека Московского государственного университета им. М.В. Ломоносова: http://www.lib.msu.su/index.html
4. Открытая русская электронная библиотека: http://orel.rsl.ru/index.shtml
5. Научная библиотека Санкт-Петербургского государственного университета:http://www.lib.pu.ru/
6. The Library of Congress (Библиотека Конгресса США) http://www.loc.qov .
7. The British Library (Британская библиотека) - http://www.bl.uk
8. Библиотека Вашингтонского университета - http://www.lib.washington.edu
9. ЭБС «Юрайт»: https://www.biblio-online.ru/
10. http://www.1september.ru Издательство «1 сентября», электронные версии изданий
11. http://katalog.iot.ru Каталог образовательных ресурсов сети Интернет.

12. http://www.twirpx.com - Электронная библиотека.
13. http://www.alleng.ru - электронные учебники, тесты, задачи, пособия.
14. Научная электронная библиотека http://www.elibrary.ru.
15. psychologyit.com – сайт проф. Селиванова В.В.

8. Материально-техническое обеспечение

Учебная аудитория для проведения занятий лекционного и семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная следующим оборудованием: стандартная учебная мебель (28 учебных посадочных места), стол и стул для преподавателя – по 1 шт., кафедра для лектора – 1 шт., доска настенная трехэлементная – 1 шт., напольный мобильный проекционный экран DA-LITE – 1 шт., мультимедиапроектор BenQ – 1 шт., ноутбук Lenovo – 1шт., колонки Genius – 1 шт.

Помещение для самостоятельной работы: ауд. 507 (компьютерный класс), оснащенная следующим оборудованием: компьютерный студенческий стол – 15 шт., компьютерный стол для преподавателя – 1 шт., монитор Acer – 16 шт., системный блок Kraftway – 16 шт., принтер Canon – 1 шт., проектор InFokus – 1 шт., интерактивная доска сенсорная SMARTBoard – 1 шт., стандартная учебная мебель (40 учебных посадочных мест), стол и стул для преподавателя – по 1 шт., кафедра для лектора – 1 шт., доска настенная трехэлементная – 1 шт.

9. Программное обеспечение

При осуществлении образовательного процесса по дисциплине используются информационные технологии обработки данных с помощью прикладных программных продуктов Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Microsoft Access; программные пакеты SPSS, STATA. Осуществляется поиск информации в WWW-пространстве; работа с Web-страницами и социальными ресурсами сети Интернет.

Полнотекстовые версии всех источников, указанных в списке основной литературы по дисциплине, размещены в автоматизированной библиотечно-информационной системе университета.

Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный АО «Лаборатория Касперского», лицензия 1FB6-161215-133553-1-6231
Microsoft Open License, лицензия 49463448 в составе.

1.Microsoft Windows Professional 7 Russian.
2. Microsoft Office 2010 Russian.

Для демонстрации методов виртуальной реальности используются шлемы ВР:

1) eMagin Z 800 3D Visor;
2) Oculus Rift Development Kit 2;
3) Vive.

Для демонстрации методов ВР используются программные продукты в настоящей ВР, созданные под руководством проф. Селиванова В.В. по снижению фобий с аватарами; по геометрии, по биологии. Селиванов В.В., Титов В.П. - свидетельства о государственной регистрации программы для ЭВМ, № 2015661618, 30.10.2015 г., № 2015661574, 30.06.2015 г.