

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Борисова Виктория Валерьевна
Должность: Ректор
Дата подписания: 02.07.2026 13:40:51
Уникальный программный ключ:
8d665791f4048370b679b22cf26583a2f341522e

**Негосударственное образовательное частное учреждение высшего образования
«МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИННОВАЦИЙ»**

УТВЕРЖДАЮ:

Ректор

ПОЧУ ВО «МУТПИ»

В.В. Борисова

подпись

« 19 » февраля 2026 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Социально-психологические аспекты виртуальной среды

Направление подготовки

39.03.03 Организация работы с молодежью

Профиль подготовки:

Технологии реализации молодежной политики и социальных инициатив

Квалификация (степень) выпускника – *бакалавр*

Форма обучения

очно-заочная

Москва 2026 г.

1. Перечень планируемых результатов изучения дисциплины, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В рамках освоения основной профессиональной образовательной программы бакалавриата обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине «Социально-психологические аспекты виртуальной среды»:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-1 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ИОПК-1.3. Владеет навыками работы с прикладным программным обеспечением

2. Место дисциплины в структуре ОПОП

Учебная дисциплина Б1.О.27 «Социально-психологические аспекты виртуальной среды» относится к обязательной части цикла Б.1 «Дисциплины (модули)».

3. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам занятий) и на самостоятельную работу обучающихся

Общая трудоемкость (объем) дисциплины «Социально-психологические аспекты виртуальной среды» составляет 3 зачетные единицы.

Объём дисциплины по видам учебных занятий (в часах) – очно-заочная форма обучения

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры	
		4	-
Аудиторные занятия (всего)	28	28	-
В том числе:	-	-	-
Лекции	14	14	-
Практические занятия (ПЗ)	14	14	-
Семинары (С)	-	-	-
Лабораторные работы (ЛР)	-	-	-
Самостоятельная работа (всего)	80	80	-
В том числе:	-	-	-
Курсовой проект (работа)	-	-	-
Расчетно-графические работы	-	-	-
Реферат	-	-	-
Подготовка к практическим занятиям	72	72	-
Тестирование	8	8	-
Вид промежуточной аттестации – зачет	-	-	-
Общая трудоемкость час / зач. ед.	108/3	108/3	-

4. Содержание дисциплины

4.1. Разделы дисциплины и трудоемкость по видам учебных занятий

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема Дисциплины	Общая трудоемкость	Виды учебных занятий, включая самостоятельную работу обучающихся, час		
			Контактная работа		Самостоятель- ная работа обучающихся
		Всего	лекции	практические занятия	
1.	Тема 1. Виртуальная среда: понятие, структура, виды	13	2	2	9
2.	Тема 2. Психологические механизмы взаимодействия человека с виртуальной средой	13	2	2	9
3.	Тема 3. Коммуникация и межличностные отношения в виртуальной среде	14	2	2	10
4.	Тема 4. Виртуальная идентичность и самопрезентация	14	2	2	10
5.	Тема 5. Социализация и развитие личности в виртуальной среде	18	2	2	14
6.	Тема 6. Девиантное поведение и риски виртуальной среды	18	2	2	14
7.	Тема 7. Практическое применение социально-психологических знаний о виртуальной среде	18	2	2	14
Всего		108	14	14	80
Зачет		-	-	-	-
Итого		108	14	14	80

4.2. Содержание разделов дисциплины

Тема 1. Виртуальная среда: понятие, структура, виды

Определение виртуальной среды и её отличие от реального мира. Историческое развитие концепции виртуальной реальности. Виды виртуальной среды: виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), смешанная реальность (MR). Технологические основы создания виртуальных сред. Социально-психологическая специфика виртуальной среды как пространства взаимодействия. Функции виртуальной среды в современном обществе (коммуникативная, образовательная, развлекательная и др.).

Тема 2. Психологические механизмы взаимодействия человека с виртуальной средой

Восприятие виртуальной среды: особенности сенсорного восприятия, когнитивной обработки информации. Феномен погружения (иммерсии) и присутствия в виртуальной среде. Психологические эффекты длительного пребывания в виртуальной среде. Влияние виртуальной среды на внимание, память, мышление и воображение. Эмоциональные реакции и переживания в виртуальной среде.

Тема 3. Коммуникация и межличностные отношения в виртуальной среде

Специфика онлайн-коммуникации: анонимность, асинхронность, гипертекстуальность. Формы виртуальной коммуникации (мессенджеры, соцсети, форумы, онлайн-игры и т.д.). Особенности формирования и развития межличностных отношений в сети. Виртуальные сообщества: типы, структура, динамика развития. Проблемы доверия, искренности и самопрезентации в онлайн-общении.

Тема 4. Виртуальная идентичность и самопрезентация

Понятие виртуальной идентичности и её отличие от реальной. Механизмы конструирования онлайн-личности: выбор ника, аватара, стиля общения. Многообразие виртуальных идентичностей одного пользователя. Анонимность и её влияние на поведение и самораскрытие в сети. Риски и возможности трансформации идентичности в виртуальной среде.

Тема 5. Социализация и развитие личности в виртуальной среде

Киберсоциализация: сущность и специфика. Роль виртуальной среды в формировании ценностей, установок, мировоззрения. Возрастные особенности взаимодействия с виртуальной средой (дети, подростки, взрослые). Позитивные и негативные эффекты виртуальной среды для психического развития. Формирование цифровой компетентности и медиаграмотности.

Тема 6. Девиантное поведение и риски виртуальной среды

Виды девиантного поведения в сети: кибербуллинг, троллинг, киберпреследование, интернет-зависимость. Психологические причины и последствия интернет-зависимости. Манипуляции и мошенничество в виртуальной среде. Распространение деструктивного контента и его влияние на пользователей. Профилактика и коррекция негативных последствий взаимодействия с виртуальной средой.

Тема 7. Практическое применение социально-психологических знаний о виртуальной среде

Использование виртуальной среды в образовании и профессиональной подготовке. Терапевтические и реабилитационные возможности VR и AR. Онлайн-консультирование и психологическая помощь в цифровой среде. Маркетинг и реклама в виртуальной среде: психологические приёмы воздействия. Этические и правовые аспекты взаимодействия в виртуальной среде. Перспективы развития виртуальной среды и её влияния на общество.

4.3. Практические занятия / лабораторные занятия

Занятие 1. Виртуальная среда: понятие, структура, виды

Занятие 2. Психологические механизмы взаимодействия человека с виртуальной средой

Занятие 3. Коммуникация и межличностные отношения в виртуальной среде

Занятие 4. Виртуальная идентичность и самопрезентация

Занятие 5. Социализация и развитие личности в виртуальной среде

Занятие 6. Девиантное поведение и риски виртуальной среды

Занятие 7. Практическое применение социально психологических знаний о виртуальной среде

5. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

5.1. Основная литература

1. Безгодова, С. А. Цифровые трансформации психологии человека : учебное пособие : [16+] / С. А. Безгодова, А. В. Микляева ; Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена. – Санкт-Петербург : Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (РГПУ), 2023. – 176 с. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=718748>

2. Технологии психологического влияния в информационно-телекоммуникационной среде : учебник / В. Л. Цветков, И. А. Калиниченко, В. А. Балашова [и др.] ; под науч. ред. В. Л. Цветкова ; под общ. ред. И. А. Калиниченко. – Москва : Юнити-Дана, 2025. – 345 с. : ил.,

табл. – (Серия учебных изданий. Психология и педагогика служебной деятельности). – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=730131>

5.2. Дополнительная литература

1. Трансформация государства и общества в эпоху цифровизации : материалы Всероссийского студенческого научного форума (10 февраля 2024 г.) / гл. ред. И. А. Панарин ; Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте Российской Федерации (Алтайский филиал). – Москва : Директ-Медиа, 2024. – 89 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=713670>

2. Цифровая экономика : социально-психологические и управленческие аспекты / Е. В. Камнева, А. И. Гретченко, Н. П. Дедов [и др.] ; под ред. Е. В. Камневой, М. М. Симоновой, М. В. Полевой ; Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации. – Москва : Прометей, 2019. – 173 с. : ил. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=576029>

3. Наливайченко, Е. В. Развитие цифровой экономики в условиях глобализации / Е. В. Наливайченко. – Симферополь : ИТ «АРИАЛ», 2019. – 276 с. : табл. – URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=567449>

5.3. Лицензионное программное обеспечение

1. Microsoft Windows 10 Pro
2. Microsoft Office 2007

5.4. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. Компьютерные информационно-правовые системы «Консультант» <http://www.consultant.ru/>, «Гарант» <http://www.garant.ru/>
2. ЭБС «Университетская библиотека онлайн» <https://biblioclub.ru/index.php/>
3. Научная электронная библиотека <http://www.elibrary.ru/>
4. Научная электронная библиотека «КиберЛенинка» <https://cyberleninka.ru/>
5. Электронно-библиотечная система «Лань» <https://e.lanbook.com/>
6. Сайт научного журнала «Молодой ученый» <https://moluch.ru/>
7. Департамент государственной молодежной политики и воспитательной деятельности Минобрнауки РФ <https://minobrnauki.gov.ru/about/deps/dgmpispvsvo/>
8. Фонд президентских грантов <https://президентскиегранты.рф/>, <https://топ.гранты.рф/>
9. Фонд социально-культурных инициатив <https://fondsci.ru/>
10. Фонд поддержки молодежных инициатив «ЭРА» <https://erafoundation.ru/>
11. Фонд поддержки молодежных инициатив «Успех» <https://фондуспех.рф/>
12. Федеральное агентство по делам молодежи (Росмолодежь) <https://myrosmol.ru/>, <https://fadm.gov.ru/>
13. Электронная библиотека «Молодежь Содружества» <https://youthlib.mirea.ru/>, раздел Общероссийского молодёжного журнала «Наша Молодежь» https://youthlib.mirea.ru/ru/collection_books/1/103
14. Молодежный научный форум с каталогом статей <https://nauchforum.ru/>

6. Материально-техническое обеспечение дисциплины

1. Лекционная аудитория, аудитория для групповых и индивидуальных консультаций, оснащенная комплектом мебели для учебного процесса, учебной доской, персональным компьютером, плазменной панелью.

2. Аудитория для проведения практических и семинарских занятий, текущего контроля и промежуточной аттестации, оснащенная комплектом мебели для учебного процесса, учебной доской, персональным компьютером, плазменной панелью.

3. Аудитория для самостоятельной работы студентов, оснащенная комплектом мебели для учебного процесса, учебной доской, персональными компьютерами с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде Университета.

7. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины

7.1. Методические рекомендации преподавателю

Данный раздел настоящей рабочей программы предназначен для начинающих преподавателей и специалистов-практиков, не имеющих опыта преподавательской работы.

Дисциплина «Социально-психологические аспекты виртуальной среды» формирует у обучающихся компетенции ОПК-1. В условиях конструирования образовательных систем на принципах компетентного подхода произошло концептуальное изменение роли преподавателя, который, наряду с традиционной ролью носителя знаний, выполняет функцию организатора научно-поисковой работы обучающегося, консультанта в процедурах выбора, обработки и интерпретации информации, необходимой для практического действия и дальнейшего развития, что должно обязательно учитываться при проведении лекционных и практических занятий по дисциплине «Социально-психологические аспекты виртуальной среды».

Преподавание теоретического (лекционного) материала по дисциплине «Социально-психологические аспекты виртуальной среды» осуществляется на основе междисциплинарной интеграции и четких междисциплинарных связей в рамках образовательной программы и учебного плана по направлению 39.03.03 Организация работы с молодежью.

Подробное содержание отдельных разделов дисциплины «Социально-психологические аспекты виртуальной среды» рассматривается в п.4.2 рабочей программы.

Методика определения итогового семестрового рейтинга обучающегося по дисциплине «Социально-психологические аспекты виртуальной среды» представлена в составе ФОС по дисциплине в п.8 настоящей рабочей программы.

Примерные тестовые задания для текущего контроля и перечень вопросов к зачету по дисциплине представлены в составе ФОС по дисциплине в п.8 настоящей рабочей программы.

Перечень основной и дополнительной литературы и нормативных документов, необходимых в ходе преподавания дисциплины «Социально-психологические аспекты виртуальной среды», приведен в п.5 настоящей рабочей программы. Преподавателю следует ориентировать обучающихся на использование при подготовке к промежуточной аттестации оригинальной версии нормативных документов, действующих в настоящее время.

7.2. Методические указания обучающимся

Получение углубленных знаний по дисциплине достигается за счет активной самостоятельной работы обучающихся. Выделяемые часы целесообразно использовать для знакомства с учебной и научной литературой по проблемам дисциплины, анализа научных концепций.

В рамках дисциплины предусмотрены различные формы контроля уровня достижения обучающимися заявленных индикаторов освоения компетенций. Форма текущего контроля – тестирование, активная работа на практических занятиях. Формой промежуточного контроля по данной дисциплине является зачет, в ходе которого оценивается уровень достижения обучающимися заявленных индикаторов освоения компетенций.

Методические указания по освоению дисциплины.

Лекционные занятия проводятся в соответствии с содержанием настоящей рабочей программы и представляют собой изложение теоретических основ дисциплины.

Посещение лекционных занятий является обязательным.

Конспектирование лекционного материала допускается как письменным, так и компьютерным способом.

Регулярное повторение материала конспектов лекций по каждому разделу в рамках подготовки к текущим формам аттестации по дисциплине является одним из важнейших видов самостоятельной работы студента в течение семестра, необходимой для качественной подготовки к промежуточной аттестации по дисциплине.

Проведение практических занятий по дисциплине «Социально-психологические аспекты виртуальной среды» осуществляется в следующих формах:

- анализ правовой базы;
- опрос по материалам, рассмотренным на лекциях и изученным самостоятельно по рекомендованной литературе;
- анализ и обсуждение практических ситуаций по темам.

Посещение практических занятий и активное участие в них является обязательным.

Подготовка к практическим занятиям обязательно включает в себя изучение конспектов лекционного материала и рекомендованной литературы для адекватного понимания условия и способа решения заданий, запланированных преподавателем на конкретное практическое занятие.

Методические указания по выполнению различных форм внеаудиторной самостоятельной работы

Изучение основной и дополнительной литературы, а также нормативно-правовых документов по дисциплине проводится на регулярной основе в разрезе каждого раздела в соответствии с приведенными в п.7 рабочей программы рекомендациями для подготовки к промежуточной аттестации по дисциплине «Социально-психологические аспекты виртуальной среды». Список основной и дополнительной литературы и обязательных к изучению нормативно-правовых документов по дисциплине приведен в п.5 настоящей рабочей программы. Следует отдавать предпочтение изучению нормативных документов по соответствующим разделам дисциплины по сравнению с их адаптированной интерпретацией в учебной литературе.

Методические указания по подготовке к промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация по дисциплине «Социально-психологические аспекты виртуальной среды» проходит в форме зачета. Примерный перечень вопросов к зачету по дисциплине «Социально-психологические аспекты виртуальной среды» и критерии оценки ответа обучающегося на зачете для целей оценки достижения заявленных индикаторов сформированности компетенции приведены в составе ФОС по дисциплине в п.8 настоящей рабочей программы.

Обучающийся допускается к промежуточной аттестации по дисциплине независимо от результатов текущего контроля.

8. Фонд оценочных средств по дисциплине

8.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения дисциплины. Формы контроля формирования компетенций

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции	Форма контроля	Этапы формирования (разделы дисциплины)
ОПК-1 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ИОПК-1.3 Владеет навыками работы с прикладным программным обеспечением	Промежуточный контроль: зачет Текущий контроль: опрос на практических занятиях, тестирование	Темы 1-7

8.2. Показатели и критерии оценивания компетенций при изучении дисциплины, описание шкал оценивания

8.2.1. Критерии оценки ответа на зачете

(формирование компетенции ОПК-1, индикатор ИОПК-1.3)

«зачтено»:

обучающийся демонстрирует системные теоретические знания, практические навыки, владеет терминами, делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, показывает свободное владение монологической речью и способность быстро реагировать на уточняющие вопросы.

обучающийся демонстрирует прочные теоретические знания, практические навыки, владеет терминами, делает аргументированные выводы и обобщения, приводит примеры, показывает свободное владение монологической речью, но при этом делает несущественные ошибки, которые быстро исправляет самостоятельно или при незначительной коррекции преподавателем.

обучающийся демонстрирует неглубокие теоретические знания, проявляет слабо сформированные навыки анализа явлений и процессов, недостаточное умение делать аргументированные выводы и приводить примеры, показывает недостаточно свободное владение монологической речью, терминами, логичностью и последовательностью изложения, делает ошибки, которые может исправить только при коррекции преподавателем.

«не зачтено»

обучающийся демонстрирует незнание теоретических основ предмета, отсутствие практических навыков, не умеет делать аргументированные выводы и приводить примеры, показывает слабое владение монологической речью, не владеет терминами, проявляет отсутствие логичности и последовательности изложения, делает ошибки, которые не может исправить даже при коррекции преподавателем, отказывается отвечать на дополнительные вопросы.

8.2.2. Критерии оценки работы обучающегося на практических занятиях

(формирование компетенции ОПК-1, индикатор ИОПК-1.3)

«5» (отлично): выполнены все практические задания, предусмотренные практическими занятиями, обучающийся четко и без ошибок ответил на все контрольные вопросы, активно работал на практических занятиях.

«4» (хорошо): выполнены все практические задания, предусмотренные практическими занятиями, обучающийся с корректирующими замечаниями преподавателя ответил на все контрольные вопросы, достаточно активно работал на практических занятиях.

«3» (удовлетворительно): выполнены все практические задания, предусмотренные практическими занятиями с замечаниями преподавателя; обучающийся ответил на все контрольные вопросы с замечаниями.

«2» (неудовлетворительно): обучающийся не выполнил или выполнил неправильно практические задания, предусмотренные практическими занятиями; обучающийся ответил на контрольные вопросы с ошибками или не ответил на контрольные вопросы.

8.2.3. Критерии оценки тестирования

(формирование компетенции ОПК-1, индикатор ИОПК-1.3)

Тестирование оценивается в соответствии с процентом правильных ответов, данных студентом на вопросы теста.

Стандартная шкала соответствия результатов тестирования выставяемой балльной оценке:

- «отлично» - свыше 85% правильных ответов;
- «хорошо» - от 70,1% до 85% правильных ответов;
- «удовлетворительно» - от 55,1% до 70% правильных ответов;
- от 0 до 55% правильных ответов – «неудовлетворительно»

«5» (отлично): тестируемый демонстрирует системные теоретические знания, владеет терминами и обладает способностью быстро реагировать на вопросы теста.

«4» (хорошо): тестируемый в целом демонстрирует системные теоретические знания, владеет большинством терминов и обладает способностью быстро реагировать на вопросы теста.

«3» (удовлетворительно): системные теоретические знания у тестируемого отсутствуют, он владеет некоторыми терминами и на вопросы теста реагирует достаточно медленно.

«2» (неудовлетворительно): системные теоретические знания у тестируемого отсутствуют, терминологией он не владеет и на вопросы теста реагирует медленно.

8.2.4. Итоговое соответствие балльной шкалы оценок и уровней сформированности компетенций по дисциплине:

Уровень сформированности компетенции	Оценка	Пояснение
Высокий	Зачтено	теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине освоены полностью; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены на высоком уровне; компетенции сформированы
Средний	Зачтено	теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине освоены полностью; все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены с незначительными замечаниями; компетенции в целом сформированы
Удовлетворительный	Зачтено	теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине освоены частично, но пробелы не носят существенного характера; большинство предусмотренных программой обучения учебных задач выполнено, но в них имеются ошибки; компетенции сформированы частично
Неудовлетворительный	Не зачтено	теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине не освоены; большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий либо не выполнено, либо содержит грубые ошибки; дополнительная самостоятельная работа над материалом не приводит к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий; компетенции не сформированы

8.3. Методические материалы (типовые контрольные задания), определяющие результаты обучения по дисциплине, соотнесенные с индикаторами достижения

Контрольные задания, применяемые в рамках текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине, носят универсальный характер и предусматривают возможность комплексной оценки всего набора заявленных по данной дисциплине индикаторов сформированности компетенций.

8.3.1. Текущий контроль (работа на практических занятиях)

(формирование компетенции ОПК-1, индикатор ИОПК-1.3)

Вопросы для обсуждения на практических занятиях

1. Определение виртуальной среды и её отличие от реального мира.
2. Историческое развитие концепции виртуальной реальности.
3. Виды виртуальной среды: виртуальная реальность (VR), дополненная реальность (AR), смешанная реальность (MR).
4. Технологические основы создания виртуальных сред.

5. Социально-психологическая специфика виртуальной среды как пространства взаимодействия.
6. Функции виртуальной среды в современном обществе (коммуникативная, образовательная, развлекательная и др.).
7. Восприятие виртуальной среды: особенности сенсорного восприятия, когнитивной обработки информации.
8. Феномен погружения (иммерсии) и присутствия в виртуальной среде.
9. Психологические эффекты длительного пребывания в виртуальной среде.
10. Влияние виртуальной среды на внимание, память, мышление и воображение.
11. Эмоциональные реакции и переживания в виртуальной среде.
12. Специфика онлайн-коммуникации: анонимность, асинхронность, гипертекстуальность.
13. Формы виртуальной коммуникации (мессенджеры, соцсети, форумы, онлайн-игры и т.д.).
14. Особенности формирования и развития межличностных отношений в сети.
15. Виртуальные сообщества: типы, структура, динамика развития.
16. Проблемы доверия, искренности и самопрезентации в онлайн-общении.
17. Понятие виртуальной идентичности и её отличие от реальной.
18. Механизмы конструирования онлайн-личности: выбор ника, аватара, стиля общения.
19. Многообразие виртуальных идентичностей одного пользователя.
20. Анонимность и её влияние на поведение и самораскрытие в сети.
21. Риски и возможности трансформации идентичности в виртуальной среде.
22. Киберсоциализация: сущность и специфика.
23. Роль виртуальной среды в формировании ценностей, установок, мировоззрения.
24. Возрастные особенности взаимодействия с виртуальной средой (дети, подростки, взрослые).
25. Позитивные и негативные эффекты виртуальной среды для психического развития.
26. Формирование цифровой компетентности и медиаграмотности.
27. Виды девиантного поведения в сети: кибербуллинг, троллинг, киберпреследование, интернет-зависимость.
28. Психологические причины и последствия интернет-зависимости.
29. Манипуляции и мошенничество в виртуальной среде.
30. Распространение деструктивного контента и его влияние на пользователей.
31. Профилактика и коррекция негативных последствий взаимодействия с виртуальной средой.
32. Использование виртуальной среды в образовании и профессиональной подготовке.
33. Терапевтические и реабилитационные возможности VR и AR.
34. Онлайн-консультирование и психологическая помощь в цифровой среде.
35. Маркетинг и реклама в виртуальной среде: психологические приёмы воздействия.
36. Этические и правовые аспекты взаимодействия в виртуальной среде.
37. Перспективы развития виртуальной среды и её влияния на общество.

8.3.2. Текущий контроль (тестирование)

(формирование компетенции ОПК-1, индикатор ИОПК-1.3)

Примерные вопросы тестирования

1. Виртуальная среда – это:

- а) исключительно компьютерные игры;
- б) пространство для общения в мессенджерах;
- в) искусственно созданная среда, имитирующая реальность или создающая новую реальность;
- г) только виртуальная реальность (VR) с использованием специальных очков.

2. К видам виртуальной среды НЕ относится:

- а) виртуальная реальность (VR);
- б) дополненная реальность (AR);
- в) реальная социальная среда;
- г) смешанная реальность (MR).

3. Феномен погружения в виртуальную среду называется:

- а) адаптация;
- б) иммерсия;
- в) идентификация;
- г) интроекция.

4. Ключевая особенность онлайн-коммуникации, связанная с возможностью скрывать реальную личность, – это:

- а) синхронность;
- б) анонимность;
- в) непосредственность;
- г) эмоциональность.

5. Процесс усвоения социальных норм и ценностей в виртуальной среде называется:

- а) десоциализация;
- б) ресоциализация;
- в) киберсоциализация;
- г) адаптация.

6. Виртуальная идентичность – это:

- а) полное копирование реальной личности в сети;
- б) сконструированный образ пользователя в виртуальной среде;
- в) технические характеристики аккаунта;
- г) список друзей в социальной сети.

7. К негативным последствиям длительного пребывания в виртуальной среде НЕ относится:

- а) интернет-зависимость;
- б) снижение концентрации внимания;
- в) улучшение социальных навыков;
- г) искажение восприятия реальности.

8. Кибербуллинг – это:

- а) обучение в виртуальной среде;
- б) агрессивное поведение и травля в онлайн-пространстве;
- в) создание виртуальных миров;
- г) использование VR-технологий в терапии.

9. Эффект присутствия в виртуальной среде связан с:

- а) ощущением реального нахождения в виртуальном пространстве;
- б) скоростью интернет-соединения;
- в) качеством экрана устройства;
- г) количеством участников онлайн-игры.

10. Асинхронность коммуникации в виртуальной среде означает:

- а) общение в режиме реального времени;
- б) возможность обмениваться сообщениями с задержкой во времени;
- в) использование голосовых сообщений;
- г) обязательное видеосопровождение общения.

11. К функциям виртуальной среды в современном обществе НЕ относится:

- а) коммуникативная;
- б) образовательная;
- в) изолирующая;
- г) развлекательная.

12. Самопрезентация в виртуальной среде чаще всего осуществляется через:

- а) выбор ника, аватара, стиля общения;
- б) реальное фото и паспортные данные;
- в) обязательное указание места работы и должности;
- г) автоматический подбор характеристик системой.

13. Медиаграмотность в контексте виртуальной среды – это:

- а) умение создавать видеоконтент;
- б) способность критически воспринимать и анализировать информацию в цифровой среде;
- в) знание всех социальных сетей;
- г) навык быстрого набора текста.

14. К терапевтическим возможностям виртуальной среды относится:

- а) лечение фобий с помощью VR-экспозиции;
- б) полное замещение реальной психотерапии;
- в) автоматическая диагностика психических расстройств;
- г) замена живого общения виртуальным.

15. Девиантное поведение в виртуальной среде может проявляться в форме:

- а) кибербуллинга и троллинга;
- б) участия в онлайн-курсах;
- в) создания образовательных блогов;
- г) активного волонтерства.

16. Гипертекстуальность виртуальной среды означает:

- а) наличие множества взаимосвязанных ссылок и переходов;
- б) использование исключительно текстовой информации;
- в) ограничение доступа к информации;
- г) отсутствие мультимедийного контента.

17. К этическим проблемам виртуальной среды НЕ относится:

- а) защита персональных данных;
- б) распространение дезинформации;
- в) возможность анонимного общения;
- г) высокая скорость интернет-соединения.

18. Цифровая компетентность включает в себя:

- а) только навыки работы с компьютером;
- б) умение безопасно и эффективно использовать цифровые технологии;
- в) знание всех существующих программ;
- г) способность создавать виртуальные миры.

19. Онлайн-консультирование как форма психологической помощи в виртуальной среде:

- а) полностью заменяет очную терапию;
- б) может быть дополнением к традиционной психотерапии;
- в) не имеет доказанной эффективности;
- г) доступно только для технически продвинутых пользователей.

20. Перспективное направление развития виртуальной среды, связанное с созданием целостных цифровых миров, – это:

- а) метавселенная;
- б) электронная почта;
- в) текстовые чаты;
- г) простые веб-сайты.

8.3.3. Промежуточный контроль (вопросы к зачету)

(формирование компетенции ОПК-1, индикатор ИОПК-1.3)

Примерные вопросы к зачету

1. Дайте определение виртуальной среды. В чём её отличие от реального мира?

2. Перечислите и кратко охарактеризуйте виды виртуальной среды (VR, AR, MR).
3. Опишите историческое развитие концепции виртуальной реальности.
4. Каковы технологические основы создания виртуальных сред?
5. Назовите и раскройте функции виртуальной среды в современном обществе.
6. Что такое киберпространство? Как оно связано с виртуальной средой?
7. Раскройте понятие «иммерсия» (погружение) в контексте виртуальной среды.
8. Что понимается под эффектом присутствия в виртуальной среде?
9. Какие психологические механизмы лежат в основе восприятия виртуальной среды?
10. Как виртуальная среда влияет на когнитивные процессы (внимание, память, мышление)?
11. Охарактеризуйте специфику онлайн-коммуникации (анонимность, асинхронность, гипертекстуальность).
12. Какие формы виртуальной коммуникации существуют? Приведите примеры.
13. Как формируются и развиваются межличностные отношения в сети?
14. Что такое виртуальные сообщества? Опишите их типы и динамику развития.
15. Раскройте проблемы доверия и искренности в онлайн-общении.
16. Дайте определение виртуальной идентичности. Чем она отличается от реальной?
17. Как происходит конструирование онлайн-личности? Какие механизмы задействованы?
18. Какую роль играет анонимность в самораскрытии и поведении пользователей в сети?
19. Каковы риски и возможности трансформации идентичности в виртуальной среде?
20. Что такое самопрезентация в виртуальной среде? Какие способы её реализации вы знаете?
21. Что такое киберсоциализация? В чём её специфика?
22. Как виртуальная среда влияет на формирование ценностей и мировоззрения?
23. Охарактеризуйте возрастные особенности взаимодействия с виртуальной средой (дети, подростки, взрослые).
24. Какие позитивные эффекты виртуальной среды для психического развития вы можете назвать?
25. Какие негативные эффекты виртуальной среды для психического развития существуют?
26. Что такое цифровая компетентность? Как она формируется?
27. Что включает в себя понятие медиаграмотности в контексте виртуальной среды?
28. Как виртуальная среда влияет на развитие эмоционального интеллекта?
29. В чём заключается роль виртуальной среды в профессиональной ориентации молодёжи?
30. Как виртуальные среды влияют на формирование социальных навыков?
31. Перечислите виды девиантного поведения в виртуальной среде. Кратко охарактеризуйте каждый.
32. Что такое кибербуллинг? Каковы его формы и последствия?
33. Дайте определение интернет-зависимости. Каковы её признаки и стадии развития?
34. Какие психологические причины лежат в основе интернет-зависимости?
35. Что такое троллинг и киберпреследование? Как они проявляются в виртуальной среде?
36. Какие манипуляции распространены в виртуальной среде? Приведите примеры.
37. Как деструктивный контент влияет на пользователей виртуальной среды?

38. Какие меры профилактики негативных последствий взаимодействия с виртуальной средой существуют?
39. Каковы этические проблемы виртуальной среды? Приведите примеры.
40. Как защитить персональные данные в виртуальной среде?
41. Как виртуальная среда используется в образовании и профессиональной подготовке?
42. Какие терапевтические возможности предоставляют VR и AR? Приведите примеры.
43. Что такое VR-экспозиция? Для лечения каких расстройств она применяется?
44. Каковы особенности онлайн-консультирования и психологической помощи в цифровой среде?
45. Как маркетинг и реклама используют психологические приёмы воздействия в виртуальной среде?
46. В чём заключаются этические и правовые аспекты взаимодействия в виртуальной среде?
47. Что такое метавселенная? Каковы её социальные и психологические аспекты?
48. Как виртуальная среда влияет на креативность и творческое мышление?
49. Какие перспективы развития виртуальной среды вы видите? Как она может повлиять на общество в будущем?
50. Какие компетенции необходимы специалисту для работы с социально-психологическими аспектами виртуальной среды?