

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Костромской государственный университет»

**РАБОЧАЯ УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (модуля)  
ИГРЫ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ**

**Направление подготовки «Психолого-педагогическое образование»**

**Профиль подготовки «Психопедагогика социальных симуляторов и  
игровых образовательных сред»**

**Квалификация (степень) выпускника – магистр**

**Кострома  
2020**

Рабочая программа дисциплины «Игры виртуальной реальности» разработана в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом по направлению подготовки 44.03.02 «Психолого-педагогическое образование», утвержденным приказом Министерства образования и науки РФ от 12 мая 2016 г. № 549.

Разработал: Карпова Е.М., канд. пед. наук., доцент

Рецензент: Захарова Ж.А. д.п.н., профессор

УТВЕРЖДЕНО:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:  
Протокол заседания кафедры № 12 от 06 мая 2020 г.  
Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования  
д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:  
Протокол заседания кафедры № 9 от 29 апреля 2021 г.  
Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования  
д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

ПРОГРАММА ПЕРЕУТВЕРЖДЕНА:

На заседании кафедры психолого-педагогического образования:  
Протокол заседания кафедры № 10 от 10 марта 2022 г.  
Заведующий кафедрой психолого-педагогического образования  
д.п.н., профессор Ж.А. Захарова

## 1. Цели и задачи освоения дисциплины

Цифровизация и виртуальная реальность все активнее входят в жизнь социума и внедряются в различные сферы. Не исключением является и образовательная среда, которая должна быть мобильной при работе с подрастающим поколением. Применение виртуальных технологий в работе с учащимися расширит спектр форм при обучении и воспитании, что в свою очередь отразится на образовательном процессе. Но с другой стороны, педагоги должны быть вооружены знаниями о виртуальной реальности, которая может нести для подрастающего поколения и негативное воздействие. В связи с этим важно подготовить будущих педагогов-психологов к проведению психологической экспертизы комфортности и безопасности игр виртуальной реальности.

Целью дисциплины (модуля) формировать готовность к применению игровых образовательных практик, проведению психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности

Задачи дисциплины (модуля):

1. Познакомить с основами применения виртуальной реальности в образовании;
2. Познакомить с технологиями разработки игр в виртуальной реальности в образовательной среде;
3. Подготовить к проведению психологической экспертизы комфортности и безопасности игр виртуальной реальности

## 2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине

В результате освоения дисциплины обучающийся должен демонстрировать следующие результаты образования:

*Знать:*

- игры виртуальной реальности и их классификации;
- особенности организации игр виртуальной реальности в образовательной среде;
- знать критерии экспертизы комфортности и безопасности игр виртуальной реальности.

*Уметь:*

- разрабатывать игры виртуальной реальности с помощью различных платформ;
- проводить психологическую экспертизу комфортности и безопасности игр виртуальной реальности.

*Владеть:*

- рефлексией способов и результатов своих профессиональных действий;
- психологической готовностью будущего специалиста к профессиональной деятельности

Учебная работа магистрантов при изучении дисциплины направлена на формирование указанных **компетенций**:

Способен к организации игровых образовательных практик, проведению психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности. (ПКоб-5)

Индикаторы:

ПКоб-5.1. Знает: процедуры и методы интерпретации и представления результатов психолого-педагогического обследования, психологические методы оценки параметров игровых образовательных практик, проведения психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности.

ПКоб-5.2. Умеет: разрабатывать и реализовывать программы психологического сопровождения инновационных процессов в образовательной организации; игровых

образовательных практик, проведения психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности.

ПКоб-5.3. Владеет: методами психологической оценки параметров игровых образовательных практик, проведения психологической экспертизы (оценки) их комфортности и безопасности.

### **3. Место дисциплины в структуре ОП ВО**

Дисциплина «Игры виртуальной реальности» является базовой дисциплиной профессионального цикла подготовки; обучающиеся знакомятся с ней на заочной форме на 3 курсе обучения.

#### **3.1. Заочная форма обучения**

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений учебного плана, к курсам по выбору. Изучается на 3 курсе обучения.

Дисциплины: Игровые средства фасилитации образовательного процесса, Исследование современных игровых практик детей, молодежи и взрослых, Технологическая (проектно-технологическая) практика являются основой для изучения дисциплины «Игры виртуальной реальности».

### **4. Объем дисциплины (модуля)**

#### **4.1. Объем дисциплины в зачетных единицах с указанием академических (астрономических) часов и виды учебной работы**

Виды учебной работы,	Заочная
Общая трудоемкость в зачетных единицах	2
Общая трудоемкость в часах	72
Аудиторные занятия в часах, в том числе:	
Лекции	4
Практические занятия	6
Практическая деятельность	
Лабораторные занятия	
Самостоятельная работа в часах	62
Форма промежуточной аттестации	зачет

#### **4.2. Объем контактной работы на 1 обучающегося**

Виды учебных занятий	Заочная
Лекции	4
Практические занятия	6
Лабораторные занятия	
Консультации	
Зачет/зачеты	0,25
Экзамен/экзамены	
Курсовые работы	
Курсовые проекты	
Практическая деятельность	
Всего	10,25

**5.Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам), с указанием количества часов и видов занятий**

**5.1. Тематический план учебной дисциплины**

**5.1.1. Тематический план учебной дисциплины (заочное)**

№	Название раздела, темы	Всего з.е/час	Аудиторные занятия			Самостоятельная работа
			Лекц.	Практ.	Лаб.	
1.	Феномен игр виртуальной реальности	23	1	2		23
2.	Виртуальная реальность в образовании	23	1	2		10
3.	Особенности разработки игр для виртуальной реальности в образовательной среде	29	2	2		20
5.	Зачет	9				9
	Итого:	72	4	6		62

**5.2. Содержание:**

**Тема 1. Феномен игр виртуальной реальности.**

Сущность и содержание игр виртуальной реальности, классификации и их характеристика. Особенности применения игр виртуальной реальности в системе образования.

**Тема 2. Виртуальная реальность в образовании.**

Особенности применения виртуальной реальности: социально-экономическая характеристика. Виды игр виртуальной реальности в образовании и специфика их применения. Игры виртуальной реальности в деятельности педагога-психолога.

**Тема 3. Особенности разработки игр для виртуальной реальности в образовательной среде.**

Алгоритм создания виртуальных игр на платформах discord, learnis.ru, learningapps.org, kvestodel.ru. Психолого-педагогические приемы при создании виртуальных игр.

**6. Методические материалы для обучающихся по освоению дисциплины**

**6.1.1. Самостоятельная работа обучающихся по дисциплине (модулю) (заочное)**

№ п/п	Раздел (тема) дисциплины	Задание	Часы	Методические рекомендации по выполнению задания	Форма контроля
1.	Феномен игр виртуальной реальности	1. Провести психологическую экспертизу (оценки) виртуальных игр, их	23	Студентам необходимо разработать методические рекомендации. При разработке студенты могут опираться как на	Собеседование

		комфортности и безопасности (игры определяются самостоятельно) 2. Разработать методические рекомендации профилактики зависимости игр виртуальной реальности у подрастающего поколения.		статьи, статистику, а также могут ознакомиться с наиболее популярными в подростковой среде играми виртуальной реальности	
2.	Виртуальная реальность в образовании	Выявите сильные и слабые стороны применения виртуальной реальности в образовательной среде	10	Выполняя задание студенты должны опираться минимум на 5 источников. Источники должны быть с официальных сайтов. Источники могут быть как научные, так и аналитические	Предоставление проектов
3.	Особенности разработки игр для виртуальной реальности в образовательной среде	Разработайте виртуальную игру на одной из платформ (тему игры, возраст, платформу студент определяет самостоятельно)	20	Игра разрабатывается в соответствии с алгоритмом и с учетом психолого-педагогических приемов	Представление и защиты виртуальных игр, групповая экспертиза
4.	Зачет	Самостоятельная подготовка студентов к зачету	9	Студент может воспользоваться примерными вопросами к зачету. При подготовке он может обращаться к лекционным и семинарским материалам. И к списку рекомендованной литературы по курсу.	Зачет в устной форме

## 6.2. Тематика и задания для практических занятий

### 6.2. Планы практических занятий

#### Семинар 1. Феномен игр виртуальной реальности.

1. Классификации игр виртуальной реальности и их характеристика.
2. Особенности применения игр виртуальной реальности в системе образования.

#### Семинар 2. Виртуальная реальность в образовании.

1. Виды игр виртуальной реальности в образовании и специфика их применения.
2. Игры виртуальной реальности в деятельности педагога-психолога.

#### Семинар 3. Особенности разработки игр для виртуальной реальности в образовательной среде.

1. Алгоритм создания виртуальных игр на платформе discord,
2. Алгоритм создания виртуальных игр на платформе learnis.ru,
3. Алгоритм создания виртуальных игр на платформе learningapps.org,
4. Алгоритм создания виртуальных игр на платформе kvestodel.ru.
5. Психолого-педагогические приемы при создании виртуальных игр.

## 7. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

### *а) основная:*

1. Нужнов, Е.В. Мультимедиа технологии : учебное пособие / Е.В. Нужнов ; Министерство образования и науки РФ, Южный федеральный университет. – 2-е изд., перераб. и доп. – Таганрог : Южный федеральный университет, 2016. – Ч. 2. Виртуальная реальность, создание мультимедиа продуктов, применение мультимедиа технологий в профессиональной деятельности. – 180 с. : ил. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=493255> (дата обращения: 31.05.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-9275-2171-5. – Текст : электронный.

2. Плешаков, В.А. Киберсоциализация человека: от Homo Sapiens'a до Homo Cyberus'a / В.А. Плешаков. – Москва : Прометей, 2012. – 212 с. : табл. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=437340> (дата обращения: 31.05.2020). – Библиогр.: с. 166-207. – ISBN 978-5-7042-2368-9. – Текст : электронный.

3. Цифровое общество в культурно-исторической парадигме : монография : [16+] / под ред. Т.Д. Марцинковской, В.Р. Орестовой, О.В. Гавриченко ; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации и др. – Москва : Московский педагогический государственный университет (МПГУ), 2019. – 264 с. – Режим доступа: по подписке. – URL: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=563580> (дата обращения: 31.05.2020). – Библиогр. в кн. – ISBN 978-5-4263-0722-3. – Текст : электронный.

### *б) дополнительная:*

1. Виртуальная реальность современного образования: идеи, результаты, оценки. Материалы VII Международной научно-практической интернет-конференции «Виртуальная реальность современного образования. VRME 2017»: сборник статей и тезисов; г. Москва, 2–6 октября 2017 г. / Под общ. ред. М.Е. Вайндорф-Сысоевой ; Московский педагогический государственный университет. Институт физики, технологии и информационных систем [Электронное издание]. – М.: МПГУ, 2017. – 165с.

2. Воропаев М.В. Воспитание в виртуальных средах: Монография/ Научн.ред. А.В. Мудрик – М.: МГПУ, 2010. – 277 с.

3. Линовес Дж Виртуальная реальность в Unity. / Пер. с англ. Рагимов Р. Н. – М.: ДМК Пресс, 2016. – 316 с.

## **8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины**

*Информационно-образовательные ресурсы:*

1. Библиотека ГОСТов. Все ГОСТы, [Электронный ресурс], URL:<http://vsegost.com/>

*Электронные библиотечные системы:*

1. ЭБС Университетская библиотека онлайн - <http://biblioclub.ru>

2. ЭБС «Лань» <https://e.lanbook.com>

3. ЭБС «ZNANIUM.COM» <http://znanium.com>

Курс содержит следующие элементы:

- элемент «Лекции» в текстовом формате;
- элемент «Видеолекции», представляющий собой видеозапись лекция в ВКС с использованием инструментария ПО Zoom;
- элемент «Практические задания», обеспечивающий проведение практических занятий;
- элемент «Тесты», обеспечивающий контроль освоения лекционного материала;
- элемент «Учебно-методическое обеспечение дисциплины», включающий в себя рабочую программу дисциплины, рекомендованную литературу;
- элемент «Обратная связь с обучающимися», представленная инструментом Форум.

## **9. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине**

Лекционные и практические занятия проводятся в аудиториях с требуемым числом посадочных мест, оборудованные мультимедиа. Программное обеспечение: свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом.