



**МИНОБРНАУКИ РОССИИ**

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

«МИРЭА – Российский технологический университет»

**Институт кибербезопасности и цифровых технологий**

УТВЕРЖДАЮ

Директор ИКБ

\_\_\_\_\_  
Бакаев А.А.

«\_\_» \_\_\_\_\_ 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**ТЕХНОЛОГИЯ РАЗРАБОТКИ ИНТЕРАКТИВНЫХ ЦИФРОВЫХ РЕСУРСОВ**

Москва

2022

Рабочая программа дисциплины (модуля) составлена на основании Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования

- бакалавриат по направлению подготовки 01.03.02 Прикладная математика и информатика, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации №9 от 10.01.2018. Зарегистрировано в Минюсте России 06.02.2018 № 49937

Составители:

◁

Е. С. Гусева

доктор

Заведующий психологических кафедрой психологии развития наук, профессор

К. С. Лисецкий

Рабочая программа обсуждена на заседании кафедры психологии развития.  
Протокол №4 от 13.11.2021.

Руководитель основной профессиональной образовательной программы высшего образования:  
Искусственный интеллект и компьютерные науки по направлению подготовки 01.03.02

Прикладная математика и информатика

Э. И. Коломиец

---

# 1. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

## 1.1. Цели и задачи изучения дисциплины (модуля)

Целью освоения дисциплины (модуля) является ознакомление обучающихся с базовыми психологическими принципами и результатами исследований в социально – психологической науке, применимыми в области разработки интерактивных цифровых ресурсов.

Задачи дисциплины (модуля):

- Формирование у обучающихся основных психологических понятий, применимых в области разработки интерактивных цифровых ресурсов. .
- Формирование основ психологической культуры разработки интерактивных цифровых ресурсов..
- Получение обучающимися представлений об основных психологических принципах восприятия интерактивных цифровых ресурсов ;
- Формирование представления о базовых психологических закономерностях построения цифровых интерактивных материалов
- Ознакомление обучающихся с возможностями применения трансовых техник в разработке интерактивных цифровых ресурсов.

## 1.2 Перечень формируемых компетенций и индикаторы их достижения, требования к уровню подготовки обучающегося, завершившего изучение данной дисциплины (модуля)

Планируемые результаты освоения образовательной программы (компетенции обучающихся) определяются требованиями стандарта по направлению подготовки (специальности) и формируются в соответствии с матрицей компетенций образовательной программы.

Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю) - знания, умения, навыки и (или) опыт деятельности формируются в соответствии с индикаторами достижения компетенций и результатами освоения образовательной программы (таблица 1).

Таблица 1

Код и наименование	Код и наименование индикатора компетенции достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)
УК-1 УК-1.1 Анализирует задач. осуществлять поставленную задачу и критический поиск информации, системный подход для решения поставленных задач	Знает основные принципы анализа поставленных задач. Умеет осуществлять поиск необходимой информации. Владеет навыками применения получаемой информации для разрешения поставленных задач на практике. Применяет методы критического анализа и синтеза при работе с информацией УК-1.2 УК-1.3	Способен для поиск, анализ и решать задачи

	Рассматривает и предлагает системные варианты решения поставленной задачи УК-1.4 Использует базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	
ПК-1 Способен осуществлять концептуальное моделирование проблемной профессиональных проводить формализацию представления систем искусственного интеллекта	ПК-1.4 Осуществляет поиск и определяет пути решения задач в цифровой форме; способен использовать знания в цифровых методах в описании и решении социально-гуманитарных задач	Знает основные принципы анализа поставленных задач. Умеет осуществлять поиск необходимой для разрешения задач информации. Владеет навыками применения получаемой области и разрешения поставленных задач на практике;
ПК-2 Способен Демонстрирует инструментальные для понимать, совершенствовать машинного обучения	ПК-2.1 Знает особенности организации и хранения информационных ресурсов. Умеет использовать необходимые методы и средства для проектирования информационных решения задач систем и баз данных. и применять современный инструментарий в ходе исследований в рамках профессиональной деятельности	Владеет навыками интернет-технологий, технологий web -программирования.;

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Перечень предшествующих и последующих дисциплин, формирующих общекультурные и профессиональные компетенции (таблица 2)

Таблица 2

Код и наименование		Предшествующие	Последующие
№	компетенции	дисциплины (модули)	дисциплины (модули)
1	УК-1 Блок дисциплин исследовательская (получение первичных научно-выпускной синтез информации, История (история России, ИИОТ 1, Цифровое общество: интернет-Способен Научно-исследовательская сообщества и социальные сети, осуществлять поиск, работа (получение первичных Выполнение и защита критический анализ и навыков научно-выпускной квалификационной работы), работы, применять системный ИИОТ 1, Цифровое общество: интернет-Способен Научно-исследовательская сообщества и социальные сети, осуществлять поиск, работа (получение первичных Выполнение и защита критический анализ и навыков научно-выпускной квалификационной работы), работы, применять системный История (история России, Философия		

подход для решения всеобщая история), поставленных задач Основы формирования

2	ПК-1 Способен (научноосуществлять Интернет вещей, моделирование проблемной области и архитектура ЭВМ, на Python, проводить Технологическая (научно- Технологическая) практика, программирования., представления знаний Интернет вещей, Научно-исследовательская в системах Технологии сетевого работа, искусственного программирования., Web-программирование, интеллекта Научно-исследовательская работа	инклюзивного взаимодействия Системное программирование (научноосуществлять Интернет вещей, моделирование проблемной области и архитектура ЭВМ, на Python, проводить Технологическая (научно- Технологическая) практика, программирования., представления знаний Интернет вещей, Научно-исследовательская в системах Технологии сетевого работа, искусственного программирования., Web-программирование, интеллекта Научно-исследовательская работа	Технологическая концептуальное Технологии программирования Python, проводить формализацию выполнения и защита выпускной квалификационной работы, Параллельное
3	инструментальные программированию, Анализ социальных сетей, средства для решения Системное программирование Теория игр, задач машинного и архитектура ЭВМ, Блок дисциплин ИОТ 4, обучения Технологическая (научно- Искусственный интеллект, исследований, Технологии сетевого	Практикум по (научноиспользовать Программирование, Анализ социальных сетей, средства для решения Системное программирование Теория игр, задач машинного и архитектура ЭВМ, Блок дисциплин ИОТ 4, обучения Искусственный интеллект, Технологическая (научно- Искусственный интеллект, Теория игр, Блок дисциплин ИОТ 1, Блок дисциплин ИОТ 4, Интернет вещей, общественных для Интернет вещей, цифровых исследований, Словесное искусство как Технологии сетевого исследований, Философия искусственного программирования., интеллекта, Цифровой анализ общества, Цифровой анализ общества, Научно-исследовательская Научно-исследовательская работа, Методы разработки Web-программирование, программного обеспечения Выполнение и защита выпускной квалификационной	Технологическая (научноиспользовать Программирование, Анализ социальных сетей, средства для решения Системное программирование Теория игр, задач машинного и архитектура ЭВМ, Блок дисциплин ИОТ 4, обучения Искусственный интеллект, Технологическая (научно- Искусственный интеллект, Теория игр, Блок дисциплин ИОТ 1, Блок дисциплин ИОТ 4, Интернет вещей, общественных для Интернет вещей, цифровых исследований, Словесное искусство как Технологии сетевого исследований, Философия искусственного программирования., интеллекта, Цифровой анализ общества, Цифровой анализ общества, Научно-исследовательская Научно-исследовательская работа, Методы разработки Web-программирование, программного обеспечения Выполнение и защита выпускной квалификационной работы, Методы разработки программного обеспечения, Параллельное программирование, Анализ больших данных

3. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) С УКАЗАНИЕМ ОБЪЕМА КОНТАКТНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И ОБЪЕМА САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ, А ТАКЖЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОБЪЕМА ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

Таблица 3 Объём дисциплины: 2 ЗЕТ

Шестой семестр

Объем контактной работы: 38 час.

Лекционная нагрузка: 12 час.
<i>Активные и интерактивные</i>
Основные формы психологического воздействия, применимые при разработке интерактивных цифровых ресурсов (2 час.)
Применение трансовых техник в разработке интерактивных цифровых ресурсов (2 час.)
<i>Традиционные</i>
Когнитивные процессы их виды и функции (2 час.)
Когнитивный диссонанс и механизмы психологической защиты при восприятии цифровых интерактивных стимулов (2 час.)
Основные психологические принципы построения интерактивных материалов (2 час.)
Работа с модальностями интерактивных стимулов (2 час.) Практические занятия: 24 час.
<i>Активные и интерактивные</i>
Интерактивные стимулы в нейро-лингвистическом программировании (4 час.) стратегии эффективной подачи цифровых визуальных стимулов (4 час.) способы формирования устойчивых убеждений при помощи интерактивных ресурсов (4 час.) Проблема применения речевых гипнотических паттернов при создании интерактивных цифровых ресурсов (4 час.)
<i>Традиционные</i>
Методы развития и диагностики когнитивных процессов (4 час.)
Закономерности подачи информации: эффект первичности и эффект новизны (4 час.)
Контролируемая аудиторная самостоятельная работа: 2 час.
<i>Активные и интерактивные</i>
прямое и косвенное внушение на практике (1 час.)
<i>Традиционные</i> факторы эмоционального восприятия информации (1 час.) Самостоятельная работа: 34 час.
<i>Активные и интерактивные</i>
проект эксперимента с эффектом отсроченного воздействия (10 час.)
Влияние цифровых интерактивных ресурсов на жизнь современной личности (6 час.)
<i>Традиционные</i>
Технологии управления вниманием (6 час.)
Технологии управления памятью (6 час.)
Технологии управления процессами мышления (6 час.)
Контроль (Зачет. Рассредоточено. По результатам работы в семестре)
4. ПЕРЕЧЕНЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ИННОВАЦИОННЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ, ИСПОЛЪЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Для развития у обучающихся творческих способностей и самостоятельности в курсе дисциплины используются проблемно-ориентированные, личностно-ориентированные, контекстные методы, предполагающие групповое решение творческих задач.

#### 5. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ (В

ТОМ ЧИСЛЕ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПРОИЗВОДСТВА), НЕОБХОДИМОЕ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

##### 5.1 Требования к материально-техническому обеспечению

Табли

№	Состав оборудования и технических средств	ца 4
п/п	Тип помещения	обучения
	Столы, стулья для обучающихся; стол, стул для	

1	Учебная аудитория для проведения занятий лекционного типа оборудования; ноутбук с выходом в сеть	преподавателя; набор демонстрационного
Интернет, проектор; экран настенный; доска.	Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа оборудования; ноутбук с выходом в сеть	Столы, стулья для обучающихся; стол, стул для преподавателя; набор демонстрационного
2	Интернет, проектор; экран настенный; доска.	Компьютеры с доступом в Интернет и в
3	Помещение для самостоятельной электронно-информационную образовательную работы обучающихся среду Самарского университета	
4	Учебная аудитория для групповых и индивидуальных консультаций, курсового проектирования оборудования; ноутбук с выходом в сеть	Столы, стулья для обучающихся; стол, стул для преподавателя; набор демонстрационного
(Учебная аудитория для проведения, выполнения курсовых работ)	Интернет, проектор; экран настенный, доска.	Столы, стулья для обучающихся; стол, стул для
5	текущего контроля и промежуточной аттестации	преподавателя; доска.

## 5.2 Перечень лицензионного программного обеспечения

1. MS Windows 7 (Microsoft) в том числе перечень лицензионного программного обеспечения отечественного производства:

1. Kaspersky Endpoint Security (Kaspersky Lab)
2. Kaspersky для почтовых серверов (Kaspersky Lab)
3. Kaspersky для виртуальных сред (Kaspersky Lab)

## 5.3 Перечень свободно распространяемого программного обеспечения

1. Apache Open Office (<http://ru.openoffice.org/>) в том числе перечень свободно распространяемого программного обеспечения отечественного производства: 1. Яндекс.Браузер

## 6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

### 6.1. Основная литература

1. Сологубова, Г. С. Составляющие цифровой трансформации : монография / Г. С. Сологубова. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 147 с. — — Режим доступа:

<https://urait.ru/book/sostavlyayushchie-cifrovoy-transformacii-475065>

### 2. Информационные

технологии в менеджменте (управлении) : учебник и практикум для среднего профессионального образования / Ю. Д. Романова [и др.] ; под редакцией Ю. Д. Романовой. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 411 с. — Режим доступа: <https://urait.ru/book/informacionnye-tehnologii-v-menedzhmente-upravlenii-475336>

### 6.2. Дополнительная литература. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю)

1. Нуркова, В. В. Психология фотографии. Культурно-исторический анализ : учебное пособие для вузов / В. В. Нуркова. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 473 с. — Режим доступа: <https://urait.ru/book/psihologiya-fotografii-kulturno-istoricheskii-analiz-452634>

2. Просторы и горизонты цифрового образования. Материалы вебинаров, бесед и исследований Юрайт. Академии. Выпуск 3. Весенний семестр 2021 / А. А. Сафонов [и др.] ; составители А. А.

Сафонов, П. А. Часова. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 212 с. — Режим доступа: <https://urait.ru/book/prostory-i-gorizonty-cifrovogo-obrazovaniya-materialy-vebinarov-besed-i-issledovaniy-yurait-akademii-vypusk-3-vesenniy-semestr-2021-486343>

3. Холодная, М. А. Когнитивная психология. Когнитивные стили : учебное пособие для вузов / М. А. Холодная. — 3-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2021. — 307 с. — Режим доступа:

<https://urait.ru/book/kognitivnaya-psihologiya-kognitivnye-stili-474156>

4. Высоков, И. Е. Психология познания : учебник для бакалавриата и магистратуры / И. Е. Высоков. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 399 с. — Режим доступа:

<https://urait.ru/book/psihologiya-poznaniya-466883>

### 6.3 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Таблица 5

№	Наименование ресурса	Адрес	Тип доступа п/п
	Открытая электронная библиотека		Открытый
1	«Киберленинка»	<a href="http://cyberleninka.ru">http://cyberleninka.ru</a>	ресурс
2	Национальная электронная библиотека	российского индекса <a href="http://e-library.ru">http://e-library.ru</a>	Открытый
		научного цитирования НЭБ «Е-ресурс	
3		library»	Открытый
4	Архив научных журналов на платформе НЭИКОН	<a href="https://archive.neicon.ru/xmlui/">https://archive.neicon.ru/xmlui/</a>	ресурсОткрытый ресурс

### 6.4 Перечень информационных справочных систем и профессиональных баз данных, необходимых для освоения дисциплины (модуля)

#### 6.4.1 Перечень информационных справочных систем, необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Таблица 6

№	Наименование информационного ресурса	Тип и реквизиты ресурса
1	СПС КонсультантПлюс	Информационная справочная система, 2020_12_29_д_ЭК-112-20

#### 6.4.2 Перечень современных профессиональных баз данных, необходимых для освоения дисциплины (модуля)

Таблица 7

№	Наименование информационного ресурса	Тип и реквизиты ресурса
		Профессиональная база данных,



1	Полнотекстовая электронная библиотека	ГК № ЭА14-12 от 10.05.2012, ПЭБ Акт ввода в эксплуатацию, ПЭБ Акт приема-передачи
2	Электронно-библиотечная система elibrary (журналы) доступа к электронным изданиям	Профессиональная база данных, Договор № SU-01-10/2021 на оказание услуг от 22.10.2021, Лицензионное соглашение № 953 от 26.01.2004

#### 6.5 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕКТРОННОЙ ИНФОРМАЦИОННО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЫ, ЭЛЕКТРОННЫХ БИБЛИОТЕЧНЫХ СИСТЕМ, ЭЛЕКТРОННОГО ОБУЧЕНИЯ И ДИСТАНЦИОННЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

В процессе освоения дисциплины (модуля) обучающиеся обеспечены доступом к электронной информационно-образовательной среде и электронно-библиотечным системам (<http://lib.ssau.ru/els>). В процессе освоения дисциплины (модуля) могут применяться электронное обучение и дистанционные образовательные технологии.

## 7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

## Лекционный блок

Проблемная лекция – преподаватель создает проблемную ситуацию, побуждает обучающихся к поиску решения проблемы, шаг за шагом подводит их к искомой цели.

Здесь новый теоретический материал представляется в форме проблемной задачи (примеры: а) основные сложности в разведении понятий «мышление» и «воображение», «внимание», «сознание»; б) многообразие точек зрения на этапы и механизмы психологической обработки информации; в) механизмы формирования устойчивых убеждений; г) общие представления о принципах структурирования стимульной информации в прайминге.

В каждой проблемной ситуации имеются противоречия, которые необходимо обнаружить и разрешить на лекции (например, может ли существовать мышление без сознания.). Лекция с ошибками - эта форма проведения лекции была разработана для развития у слушателей умений оперативно анализировать профессиональные ситуации, выступать в роли экспертов, оппонентов, рецензентов, вычленять неверную или неточную информацию. Подготовка преподавателя к лекции состоит в том, чтобы заложить в ее содержание определенное количество ошибок содержательного, методического или поведенческого характера. Список таких ошибок преподаватель приносит на лекцию и знакомит с ними слушателей только в конце лекции. Подбираются наиболее часто допускаемые ошибки, которые делают как слушатели, так и преподаватели в ходе чтения лекции. Преподаватель проводит изложение лекции таким образом, чтобы ошибки были тщательно скрыты, и их не так легко можно было заметить слушателям.

Лекция-визуализация учит преобразовывать устную и письменную информацию - в визуальную форму, систематизируя и выделяя при этом наиболее существенные элементы содержания. Данный вид лекционных занятий реализует и дидактический принцип доступности: возможность интегрировать зрительное и вербальное восприятие информации.

Любая форма наглядной информации содержит элементы проблемности. Поэтому лекция-визуализация способствует созданию проблемной ситуации, разрешение которой, в отличие от проблемной лекции, где используются вопросы, происходит на основе анализа, синтеза, обобщения, свертывания или развертывания информации, то есть с включением активной мыслительной деятельности. Основная задача преподавателя - использовать такие формы наглядности, которые не только дополняли словесную информацию, но и сами являлись носителями информации. Чем больше проблемности в наглядной информации, тем выше степень мыслительной активности обучающегося.

Задача слушателя заключается в том, чтобы по ходу лекции отмечать в конспекте замеченные ошибки и назвать их в конце лекции. На разбор ошибок отводится 10-15 минут. В ходе этого разбора даются правильные ответы на вопросы - преподавателем, слушателями или совместно.

## Блок практических занятий

Эвристическая беседа способствует творческому, креативному и логическому мышлению; демонстрирует различные аспекты управления процессом формирования структурных компонентов анализа и решения проблемных ситуаций.

Например, эвристическая беседа на тему: «способы формирования устойчивых убеждений при помощи интерактивных ресурсов» позволяет конструировать определенный образ мыслей обучающегося путем преобразования различных точек зрения в условиях совместного исследования проблемы (студенты размышляют о специфике понимания феномена убеждения, делятся собственным видением ситуации). В данном случае используется диалогизация – прием, рассчитанный на перестройку внутреннего плана действия, образа мышления и личностной позиции обучающегося (в процессе обсуждения новые знания лучше запоминаются и доставляют массу удовольствия от осознания собственной значимости).

Круглый стол — свободная конференция участников для непосредственного обсуждения определённых тем или проблем. Например, для обсуждения проблемы применения речевых

гипнотических паттернов при создании интерактивных цифровых ресурсов . Цель обсуждения — обобщить идеи и подходы к конструктивному потсроению речевых гипнотических паттернов фактов); поиск решений; принятие решений.

После постановки проблемы основная задача заключается в сборе данных по указанной проблеме. В этот период участники собрания воздерживаются от оценки собираемых фактов. Вторая фаза носит оценочный характер. Участники имеют возможность говорить все, что они думают о собранных данных. Руководитель собрания в это время регистрирует высказываемые мнения. Третья фаза представляет собой поиски решения, когда от группы требуется максимум воображения для разработки различных идей по решению рассматриваемой проблемы.

В целом, различные формы практических занятий предполагают включение учебных заданий (задач, вопросов), которые нацеливают мыслительную деятельность обучающихся на обдумывание наиболее важных теоретических положений темы, на понимание их социального, практического значения и конкретного личностного смысла. Формы групповых занятий, в итоге, обеспечивают решение двуединой задачи: с одной стороны, достижение через решение учебных задач усвоения учебного материала обучаемыми и, с другой, – управление преподавателем процессом этого усвоения, уточнение и корректировка усвоенного обучающимися, создание воспитательного эффекта.

#### Блок самостоятельных заданий

Самостоятельная работа носит деятельностный характер; в ее структуре можно выделить следующие компоненты: мотивационные звенья, постановка конкретной задачи, выбор способов выполнения, исполнительское звено, контроль.

В связи с этим можно выделить условия, обеспечивающие успешное выполнение самостоятельной работы:

1. Мотивированность учебного задания (для чего, чему способствует).
2. Четкая постановка познавательных задач.
3. Алгоритм, метод выполнения работы, знание студентом способов ее выполнения.
4. Четкое определение преподавателем форм отчетности, объема работы, сроков ее представления.
5. Определение видов консультационной помощи (консультации - установочные, тематические, проблемные).
6. Критерии оценки, отчетности и т.д.
7. Виды и формы контроля (практикум, контрольные работы, тесты, семинар и т.д.).

Самостоятельная работа включает воспроизводящие и творческие процессы. В зависимости от этого выделяются три уровня самостоятельной деятельности:

1. Репродуктивный (тренировочный) уровень – работы выполняются по образцу: решение задач, заполнение таблиц, схем и т.д. Познавательная деятельность проявляется в узнавании, осмыслении, запоминании. Цель – закрепление знаний, формирование умений, навыков.
2. Реконструктивный уровень – в ходе таких работ происходит перестройка решений, составление плана, тезисов, аннотирование (рефераты).
3. Творческий, поисковый – здесь требуется анализ проблемной ситуации, а также самостоятельное получение новой информации. Обучающийся должен самостоятельно произвести выбор средств и методов решения (учебно-исследовательские задания – эссе ).

#### Зачет

Для обучающихся, набравших более 80% в процессе проведения текущего контроля успеваемости, проставляется «зачтено» автоматически. Для обучающихся, набравших менее 80% в процессе проведения текущего контроля успеваемости, предусматривается проведение процедуры промежуточной аттестации.

Процедура промежуточной аттестации представляет собой собеседование по изученному материалу.

Примеры вопросов для собеседования:

## 1. Когнитивные процессы, их виды и функции.

