

**НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ І
ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ**

Кафедра педагогіки

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Декан гуманітарно-педагогічного
факультету

д. філолог. н., професор

В.Д. Шинкарук

« 5 » *червня* 2020 р.

РОЗГЛЯНУТО І СХВАЛЕНО

на засіданні кафедри педагогіки

Протокол № 22 від «04» червня 2020 р.

Завідувач кафедри, д. пед. н.

Р.В. Сопівник
Р.В. Сопівник

РОБОЧА ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

«ВИХОВАННЯ КУЛЬТУРИ КОРИСТУВАННЯ КІБЕРПРОСТОРОМ»

галузь знань 01 «Освіта, педагогіка»

спеціальність 011 Освітні, педагогічні науки

ОПШ «Інформаційно-комунікаційні технології в освіті»

Факультет (НП) Гуманітарно-педагогічний

Розробники: доцент кафедри педагогіки, к. пед. н. Прохорчук О.М.,

ас. кафедри педагогіки, М.М. Роганов

Київ 2020 р.

Опис навчальної дисципліни

«Виховання культури користування кіберпростором»

(назва)

Галузь знань, напрям підготовки, спеціальність, освітньо-кваліфікаційний рівень		
Освітній ступінь	Магістр	
Галузь знань	01 «Освіта, педагогіка»	
Спеціальність	011 «Освітні, педагогічні науки»	
Освітні програми	Інформаційно-комунікаційні технології в освіті	
Програма підготовки	освітньо-професійна	
Характеристика навчальної дисципліни		
Вид	вибіркова	
Загальна кількість годин	120	
Кількість кредитів ECTS	4	
Кількість змістових модулів	2	
Курсова робота	не передбачена	
Форма контролю	екзамен	
Показники навчальної дисципліни для денної та заочної форм навчання		
	денна форма навчання	заочна форма навчання
Рік підготовки	1	1
Семестр	2	2
Лекційні заняття	30 год.	8 год.
Практичні, семінарські заняття	30 год.	8 год.
Лабораторні заняття	-	-
Самостійна робота	60	104
Індивідуальні завдання	-	-
Кількість тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних самостійної роботи студента –	4 год.	

2. Мета та завдання навчальної дисципліни

Мета: сформувати у студентів поглиблені знання, уміння і навички культурної взаємодії з кіберпростором в процесі інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), розгляд соціокультурних феноменів сучасного інформаційного простору, предметами яких виступають суспільні новоутворення в мережі Інтернет та створені ними соціокультурні феномени; різноманіття явищ кіберкультури, а також, культурологічні та соціально-філософські концепції поглядів на віртуальну реальність.

Завдання: сформувати чіткого уявлення про інтернет-комунікації в сучасній культурі та їх теоретичне осмислення, а саме: проаналізувати поняття «віртуальна реальність», напрями його осмислення та особливості сприйняття віртуальної реальності людиною; проаналізувати імерсію як втечу від R-світу; представити соціокультурні аспекти інтернет-комунікації; розглянути різновиди та особливості письмових та візуальних повідомлень кіберпросторі, виокремити їх жанри та техніки їх створення здійснити спробу осмислити їх як текст та проаналізувати їх мову.

У результаті вивчення навчальної дисципліни студент повинен

- знати:

характерні риси сучасної світової культури, концепції віртуальної реальності, основні жанри гри та сутнісні характеристики сучасного геймплею; засади та принципи функціонування інтернет-комунікацій, концепції віртуальної реальності, основні ознаки та сутнісні характеристики культури кіберпростору;

- вміти:

визначати й оцінювати значення культурних подій; використовувати культурологічні знання у своїй професійній діяльності при осмисленні сучасних проблем соціокультурного розвитку; на основі базових положень соціально-філософських та культурологічних концепцій аналізувати різноманітні прояви культури кіберпростору, застосовувати соціально-педагогічні технології профілактики комп'ютерної залежності.

3. Програма та структура навчальної дисципліни для:

- повного терміну денної (заочної) форми навчання;

Модуль 1. Теоретичні основи виховання культури користування кіберпростором

Тема 1. Віртуальна реальність як соціокультурний феномен.

Формування нового інформаційного простору як соціокультурна проблема. Віртуальні комунікації. Поняття віртуалізації простору. Два напрями віртуалізації простору: збільшення впливу віртуальності на світ реальний і віртуалізація самої реальності, які проявляються у надбанні віртуального статусу усіма сферами світу людини й соціокультурної реальності. Віртосфера, як віртуальний світ, створений всесвітньою комп'ютерною мережею, основою якого є наявність власного простору і часу. Віртуалізація економіки, науки, освіти, мистецтва.

Трансформація свідомості особистості, новий мережевий образ мислення й існування.

Тема 2. Поняття кіберпростору та культури користування кіберпростором

«Кіберпростір» як термін для позначення всіх аспектів роботи людини з комп'ютером й Інтернетом. Кіберпростір, як можливість сприйняття комп'ютерів і їх мереж як особливого простору. Кіберпростір як продовження особистості в просторі, що відображає їх смаки й інтереси. Культура користування кіберпростором як духовно-моральна регулятивну діяльність особистості, яка б відповідала вимогам психологічної екології життєдіяльності людини. Складові культури користування кіберпростором.

Тема 3. Основні проблеми взаємодії людини з кіберпростором.

Типи залежності людини від кіберпростору: Інтернет-залежність (залежність від on-line ігор, залежність від інформаційних сайтів, залежність від спілкування в кіберпросторі, залежність від порносайтів); ігрова залежність. Чотири стадії формування комп'ютерної залежності, специфіка комп'ютерної залежності обумовлена механізмами її формування і різновидами психологічної залежності; виділяються наступні види комп'ютерної залежності: Інтернет-залежність, ігрова залежність; виникнення залежності від кіберпростору обумовлене низкою причин, в основі яких лежать психологічні механізми; розвитку комп'ютерної залежності дає поштовх формування комплексу специфічних якостей особистості користувача.

Тема 4. Соціальні та етичні питання інформаційно-комунікаційних технологій.

Комп'ютерна етика: вступ в проблематику. Інформаційна етика. Етика Інтернет. Конфіденційність персональної інформації в базах даних. Професійні етичні норми та правила для «комп'ютерних професіоналів»: Етичні проблеми і норми при формуванні інформаційного суспільства. Віртуальна (інформаційна) етика. Етика міжособистісного спілкування в інформаційному просторі. Оцінка аспектів професійної діяльності з позицій етики. Розуміння соціальних аспектів розробки інформаційних технологій, врахування можливих наслідків і реальних цінностей. Області інформаційної етики. Етичні кодекси у сфері інформаційних технологій.

Тема 5 Морально-етичні норми комп'ютерної етики

Інформаційно-правові основи регулювання комп'ютерних співвідносин. Інформаційні злочини. Свобода самовираження в інформаційному просторі. Проблема «інтелектуалізації» злочинів. Незаконне використання програмного забезпечення. Пропаганда пороку в віртуальному світі. Комп'ютерні хвороби. Моральні проблеми кіберпростору. Комп'ютерна етика як дослідницький напрям і навчальна дисципліна. Значення кодексів комп'ютерної етики. Інформаційні та комп'ютерні злочини: відповідальність та законність. Авторське право та інтелектуальна власність в Інтернеті: проблеми охорони

Змістовий модуль 2. Технології виховання культури користуванням

кіберпростором

Тема 6. Поняття виховної технології та її основні складові

Сучасні технології виховання . Особистісно-орієнтовані технології виховання молоді. Морально-етичне виховання особистості Технології виховання студентської молоді. Соціально-виховні технології. Поняття соціально-виховних технологій та їх структура. Технологія колективного творчого виховання.

Тема 7.Профілактична педагогічна технологія, запобігання формування у студентської молоді комп'ютерної залежності.

Зміст і засоби профілактики у студентської молоді комп'ютерної залежності. Освітній компонент профілактики, Психологічний компонент профілактики. Поведінковий компонент профілактики. Педагогічна технологія зниження і подолання комп'ютерної залежності.

Тема 8. Проектування саморозвитку та самовиховання студентської молоді.

Розробка індивідуальної програми самовиховання. Основні напрями програми самовиховання. Методи і форми самовиховання. Розробка портфоліо власних досягнень.

Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						заочна форма					
	усього	лек.	п	лаб.	інд.	сам.р.	усього	лек.	п	лаб.	інд.	сам.р.
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Модуль 1. Теоретичні основи виховання культури користування кіберпростором												
Тема 1. Віртуальна реальність як соціокультурний феномен.	12	3	3			6	15	1	1			13
Тема 2. Поняття кіберпростору та культури користування кіберпростором	12	3	3			6	15	1	1			13
Тема 3. Основні проблеми взаємодії людини з кіберпростором.	16	4	4			8	15	1	1			13
Тема 4. Соціальні та етичні питання інформаційно-комунікаційних технологій.	16	4	4			8	15	1	1			13

Тема 5 Морально-етичні норми комп'ютерної етики.	16	4	4			8	15	1	1			13
Разом за модулем 1	72	18	18			36	75	5	5			65
Модуль 2. Технології виховання культури користуванням кіберпростором												
Тема 6. Поняття виховної технології та її основні складові	16	4	4			8	15	1	1			13
Тема 7. Профілактична педагогічна технологія, запобігання формування у студентської молоді комп'ютерної залежності.	16	4	4			8	15	1	1			13
Тема 8. Проектування саморозвитку та самовиховання студентської молоді.	16	4	4			8	15	1	1			13
Разом за модулем 2	48	12	12			24	45	3	3			39
Усього годин	120	30	30			60	120	8	8			104

4. Теми семінарських занять

Не передбачено навчальним планом

5. Теми практичних занять

№ пор.	Назва теми	Кількість годин
Модуль 1		
1	Тема 1. Віртуалізація освіти як системи Інтернет - і дистанційної освіти.	3
2	Тема 2. Поняття кіберкультури. Складові культури користування кіберпростором.	3
3	Тема 3. Позитивні і негативні наслідки взаємодії людини з кіберпростором	4
4	Тема 4. Етика міжособистісного спілкування в інформаційному просторі.	4
Модуль 2		
5	Тема 5. Моральні проблеми кіберпростору	4
6	Тема 6. Виховні технології та їх сутність	4

7	Тема 7. Сутність педагогічної технологія, запобігання формування у студентської молоді комп'ютерної залежності	4
8	Тема 8. Виховання інформаційно і технологічно розвиненої особистості	4
	Разом годин	30

6. Теми лабораторних занять

Не передбачено навчальним планом.

7. Контрольні питання, комплекти тестів для визначення рівня засвоєння знань студентами.

1. Розкрийте поняття «віртуальність» та «віртуальна реальність»
2. Які вам відомі типи віртуальної реальності?
3. Хто в науці ввів поняття «віртуальна реальність»?
4. Я яких сферах сучасного життя найбільш проявляється віртуалізація.
5. Як ви розумієте віртуалізацію освіти, в чому її переваги та недоліки?
6. Які негативні наслідки віртуалізації?
7. Дайте визначення поняття «кіберпростір».
8. Розкрийте сутність поняття «кіберкультура»
9. Які структурні компоненти кіберкультури?
10. Поняття «кіберзалежність».
11. Які ви знаєте види кіберзалежності.
12. У чому полягає небезпека рольових комп'ютерних ігор.
13. Які вам відомі стадії кіберзалежності.
14. Які, на вашу думку, причини кіберзалежності?
15. Розкрийте поняття «комп'ютерна етика».
16. Поясніть, у чому сутність Кодексу комп'ютерної етики.
17. Назвіть основні принципи комп'ютерної етики.
18. Які вам відомі інформаційні та комп'ютерні злочини
19. Як ви розумієте етика міжособистісного спілкування в інформаційному просторі.
20. Розкрийте відомі вам педагогічні технології виховання культури користування кіберпростором.

Зразок екзаменаційного білету

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ БІОРЕСУРСІВ І ПРИРОДОКОРИСТУВАННЯ УКРАЇНИ			
ОС «Магістр» Спеціальність «Освітні, педагогічні науки (Інформаційно- комунікаційні технології в освіті)»	Кафедра педагогіки 2020-2021 навчальний рік	ЕКЗАМЕНАЦІЙНИЙ БІЛЕТ № 1 з дисципліни «Виховання культури користування кіберпростором»	ЗАТВЕРДЖУЮ Зав. кафедри педагогіки (підпис) Р.В. Сопівник « » 20 р.
Екзаменаційні запитання (максимальна оцінка 10 балів за відповідь на кожне запитання)			
1. Розкрийте поняття «комп'ютерна етика».			
2. Як ви розумієте віртуалізацію освіти, в чому її переваги та недоліки?			
Тестові завдання різних типів (максимальна оцінка 10 балів за відповіді на тестові завдання)			

1. Кіберпростір – це:

- а) інформаційний простір;
- б) комунікативне середовище, що утворюється за допомогою технічних систем;
- в) інформаційне середовище (простір), яке виникає (існує) за допомогою інформаційно-телекомунікаційних систем під час взаємодії людей між собою.

2. У яких сферах сучасного життя найбільш проявляється віртуалізація:

- а) в економіці;
- б) в науці;
- в) в культурі;
- г) в освіті;
- д) в усіх галузях суспільного життя.

3. Кібернетика – це:

- а) сукупність правил, що склалися серед користувачів глобальної мережі;
- б) життєво важлива необхідність дотримання всіх норм етики при розробці та експлуатації засобів інформаційних технологій;
- в) правило не використовувати комп'ютер з метою зашкодити іншим людям.

4. Позитивний вплив соціальних мереж проявляється в наступному:

- а) проведення семінарів, конференцій;
- б) оптимізація інтелектуальної діяльності людини;
- в) віртуальні музеї, концерти, вистави;
- г) всі відповіді правильні.

5. Негативний вплив соціальних мереж проявляється в наступному:

- а) віртуалізація людських стосунків;
- б) доступ до особистих даних;
- в) заміні справжніх цінностей псевдоцінностями;
- г) психічні розлади;
- д) погіршення фізичного стану;
- е) всі відповіді правильні.

6. Кібер-залежність проявляється в:

- а) зміна в режимі сну і неспання;
- б) вживання стимулюючих засобів, щоб залишатися в тонусі – кава, енергетики;
- в) постійне намагання наблизитися до комп'ютера, придумуючи для себе нові справи в комп'ютерному просторі;
- г) небажання відволіктися від роботи на комп'ютері, нездатність довільно вимкнути його і зайнятися іншими справами, роздратування при відволіканні;
- д) ігнорування або забування повсякденних справ і обов'язків;
- е) відчуття позитивних емоцій під час роботи за комп'ютером;
- ж) зміна характеру, байдужість по відношенню до близьких людей;
- з) всі відповіді правильні.

7. Віртуальна реальність – це:

- а) штучно створене комп'ютерними засобами середовище, в яке можна проникати, змінюючи його зсередини, спостерігаючи трансформації і відчуваючи при цьому реальні відчуття;
- б) інформаційне середовище;
- в) соціальні мережі.

8. Інтернет-залежність – це:

- а) залежність від on-line ігор;
- б) залежність від інформаційних сайтів;
- в) залежність від спілкування в кіберпросторі.

9. Виховні технології – це:

- а) група педагогічних технологій, що забезпечують виховний вплив на особистість;
- б) науково обґрунтована стратегія, тактика і процедура виховання;
- в) діяльність чи сукупність дій, як проект (модель) виховного процесу, як систему, у якій результат відповідає визначеній виховній меті.

10. Культура користування кіберпростором – це:

- а) духовно-моральна регулятивна діяльність особистості, яка відповідає вимогам психологічної екології життєдіяльності людини і не є самоціллю;
- б) етичний кодекс;
- в) сукупність певних правил користування в соціальних мережах.

8. Методи навчання

Лекція, розповідь, бесіда, пояснення, вправа, самостійна робота, практична робота, самостійна робота з книгою, демонстрація, ілюстрація, диспут, мозкова атака, проблемний виклад, пізнавальний спір.

9. Форми контролю

Тематичний контроль (усне опитування, письмова робота).

Поточний контроль – модульні контрольні роботи (письмова робота).

Підсумковий контроль – екзамен (тестування, відповіді на питання).

10. Розподіл балів, які отримують студенти.

Оцінювання студента відбувається згідно положення «Про екзамени та заліки у НУБіП України» від 20.02.2015 р. протокол №6 з табл.1.

Оцінка національна	Оцінка ECTS	Визначення оцінки ECTS	Рейтинг студента, бали
Відмінно	A	ВІДМІННО – відмінне виконання лише з незначною кількістю помилок	90 – 100
Добре	B	ДУЖЕ ДОБРЕ – вище середнього рівня з кількома помилками	82-89
	C	ДОБРЕ - в загальному правильна робота з певною кількістю грубих помилок	74-81
Задовільно	D	ЗАДОВІЛЬНО – непогано, але зі значною кількістю недоліків	64-73
	E	ДОСТАТНЬО – виконання задовольняє мінімальні критерії	60-63
Незадовільно	FX	НЕЗАДОВІЛЬНО – потрібно працювати перед тим, як отримати залік (позитивну оцінку)	35-59
	F	НЕЗАДОВІЛЬНО – необхідна серйозна подальша робота	01-34

Для визначення рейтингу здобувача із засвоєння дисципліни $R_{\text{дис}}$ (до 100 балів) одержаний рейтинг з атестації (до 30 балів) додається до рейтингу студента (слухача) з навчальної роботи $R_{\text{НР}}$ (до 70 балів): $R_{\text{дис}} = R_{\text{НР}} + R_{\text{ат}}$.

11. Методичне забезпечення

НМК з дисципліни.

12. Рекомендована література

Основна

1. Англо-український тлумачний словник з обчислювальної техніки, Інтернету і програмування. Вид. 1. К., 2005. 552 с.
2. Буйницька О. П. Інформаційні технології та технічні засоби навчання. Навч. посіб. К. 2012. 240 с.
3. Васьков Ю. В. Педагогічні теорії, технології, досвід: (дидактичний аспект):

Для працівників від. освіти, кер. та вчителів шкіл, студентів / Ю. В. Васьков. Х., 2000. 120 с

4. Гуревич Р. С. Інформаційні технології навчання: інноваційний підхід : навчальний посібник / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія, Л. С. Шевченко; за ред. Гуревича Р. С. Вінниця : ТОВ фірма «Планер», 2013. 348 с

5. Гуревич Р. С. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях : навч. посіб. для студ. пед. ВНЗ і слухачів ін-тів післядиплом. освіти / Р. С. Гуревич, М. Ю. Кадемія. Київ : Освіта України, 2006. – 390 с.

6. Відкрита освіта: колективний розвиток освіти через відкриті технології, відкритий контент і відкрите знання / За ред. Тору Іійосі та М.С. Віджая Кумара / Пер. з англ. А. Іщенка, О. Насика. – К.: Наука, 2009 – 256 с.

7. Культурологія: Навч. посіб. для дистанційного навчання / За ред. В. І. Панченко. 2-ге вид., випр. і доп. К.: 2006. 323 с441 с.

8. Філіпова Л.Я. Морально-етичні та правові проблеми в комп'ютерній мережі Інтернет: освітній аспект// Культура України: зб. наук. пр. Вип. 14. Мистецтвознавство. Філософія. Х.: ХДАК, 2004. С.29- 39.

9. Погорецький М.А. Навчальний посібник «Комп'ютерна етика» - важливий крок на шляху правового регулювання етики комп'ютерних відношень в Інтернет-середовищі// Боротьба з організованою злочинністю і корупцією (теорія і практика). 2007. №15. С. 235- 238.

10. . Фоменко І. Роль комп'ютерної етики в сучасних інформаційно-документних комунікаціях // Вісник Книж. палати. 2007.№4.С.17-18.

Допоміжна

1. 1. Інформатика: навч. посібник для 10-11 кл.середн. загальноосв. шкіл / І. Т. Зарецька, Б. Г. Колодяжний, А. М. Гуржій, О. Ю. Соколов. Х. : Факт. 2001. 496 с

2. Дмитренко І. Підвищення технологічної грамотності вчителів області Постметодика, стратегія підготовки вчителя ХХІ століття. Полтава, 2000. №5(3). С. 41-42.

3. Коляда М.Г. Информатика и компьютерные технологии: Учебное пособие. – Донецк: Отечество, 1999. – 606 с.

4. .Лозова В. І. Теоретичні основи виховання і навчання : навч. посіб. / В. І. Лозова, Г. В. Троцько. 2-е вид., випр. і доп. Х. : “ОВС”, 2002. 400 с.

5. Філіпова Л. Я. Комп'ютерна етика, інформаційна етика та кіберетика: сутність та співвідношення понять // Документознавство. Бібліотекознавство. Інформаційна діяльність: Проблеми науки, освіти та практики: матеріали шостої міжнар. наук.-практ. конф. / Держ. академія керівних кадрів культури і мистецтв. Київ, ДАККМ, 2009. С.137-140.

6. Філіпова Л. Я. Морально-етичні заходи запобігання інформаційній небезпеці в Інтернеті // Вісник Книжк. Палати. К., 2013. №. 3. С. 42-44.

7. 1 Афанасьєва В. В. Тотальность виртуального [Электр. ресурс]. – Режим доступа: <http://www.proza.ru/2014/02/09/2497>.

8. Бондаренко С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ : автореф. дис. докт. социологических наук / С. В. Бондаренко. – Ростов-на-Дону :

Изд-во Рост. ун-та, 2004. – 22 с.

9. Браславский П. И. Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX начала XXI века в : автореф. дис. канд. культурологии / П. И. Браславский. – Екатеринбург, 2003. – 33 с.

10. Вікіпедія [електр. ресурс]. – Режим доступу:
<http://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92>.

Інформаційні ресурси

Депозитарій гуманітарно-педагогічного факультету.