

РЕФЕРАТ

Выпускная квалификационная работа по теме: Разработка мультимедийного сопровождения дисциплины «Социальная психология» содержит 72 страниц текстового документа, 23 рисунка, 4 приложения, 4 таблицы, список литературы и мультимедийное сопровождение.

Целью бакалаврской работы является создание мультимедийного сопровождения для дисциплины «Социальная психология».

Разработанное мультимедийное сопровождение позволяет пользователю просматривать различные материалы по дисциплине «Социальная психология».

Структура мультимедийного сопровождения включает в себя: теоретический материал, практические занятия, видеоматериалы и тестовые задания.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
1 Анализ теоретических источников по проблеме применения мультимедиа в дисциплине «Социальная психология»	5
1.1 Понятие мультимедиа и ее составляющие элементы.....	5
1.2 Использование мультимедиа в обучении студентов	9
1.3 Теоретические основы науки «Социальная психология».....	15
1.4 Цели и задачи дисциплины «Социальная психология»	21
2 Создание мультимедийного сопровождения дисциплины «Социальная психология»	26
2.1 Понятие электронного курса и этапы его создания	26
2.2 Программные средства для разработки мультимедийного сопровождения дисциплины «Социальная психология».....	40
2.3 Принципы работы мультимедийного сопровождения дисциплины «Социальная психология».....	43
Заключение	47
Список использованных источников	49
Приложение А Скриншоты видеолекций	53
Приложение Б Скриншоты видеопрезентаций	54
Приложение В Html – код тестов	55

ВВЕДЕНИЕ

Федеральная целевая программа развития образования на 2016-2020 годы предусматривает внедрение и эффективное использование новых информационных сервисов, систем и технологий обучения. Актуальность дипломной работы связана с тем, что в настоящее время развитие образования направлено на формирование познавательно-профессиональной деятельности обучающихся и активное использование информационно-коммуникативных технологий в учебном процессе.

Целью данной дипломной работы является создание мультимедийного сопровождения по дисциплине «Социальная психология».

В ходе выполнения дипломной работы были поставлены следующие задачи:

- рассмотреть сущность понятия мультимедиа и возможности применения мультимедиа технологий в образовании;
- ознакомиться с нормативными документами по информационному обеспечению дисциплин для высших учебных заведений
- провести теоретический обзор литературы для разработки мультимедийного сопровождения дисциплины «Социальная психология»;
- определить программные средства и технологию разработки мультимедийного сопровождения учебной дисциплины «Социальная психология»;
- разработать мультимедийные материалы для дисциплины «Социальная психология»;
- создать и описать алгоритм работы мультимедийного сопровождения дисциплины «Социальная психология».

Работа включает в себя: введение, три главы, заключение, список использованных источников и приложения. Объем работы 72 страницы, она включает 4 таблицы и 23 рисунка.

Практическая значимость выпускной квалификационной работы заключается в том, чтобы в дальнейшем использовать мультимедийное сопровождения дисциплины «Социальная психология» в учебном процессе для студентов, обучающихся по профилю подготовки «Прикладная информатика в социальных коммуникациях» в СФУ.

1 Анализ теоретических источников по проблеме применения мультимедиа в дисциплине «Социальная психология»

1.1 Понятие мультимедиа и ее составляющие элементы

Мультимедиа (multimedia) - это современная компьютерная информационная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию (мультипликацию). Мультимедиа - это сумма технологий, позволяющих компьютеру вводить, обрабатывать, хранить, передавать и отображать (выводить) такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные изображения, видео, звук, речь [35].

Мультимедиа - это материал, в котором представлена информация в различных представлениях — звуковая дорожка, анимационный ряд, видеоролик. Например, в одной программе может содержаться текстовая, аудиальная, графическая и видеoinформация, а также, возможно, способ интерактивного взаимодействия с ней. Это достигается использованием определённого набора программных средств.

Согласно наиболее распространённого определения мультимедиа (мультимедиа средства) представляет собой компьютерные средства создания, хранения, обработки и воспроизведения в оцифрованном виде информации разных типов: текста, рисунков, схем, таблиц, диаграмм, фотографий, видео - и аудио-фрагментов и т. п.

К основным составляющим элементам мультимедиа относят: текст, аудио, изображение, анимация, видео, интерактивность.

Мультимедиа делится на линейное и нелинейное представление. Все перечисленные элементы, кроме интерактивности являются линейными, где человек, просматривающий видео, никак не может повлиять на результат. Нелинейный способ представляет собой взаимодействие человека и

компьютер. Такой метод называется интерактивностью, наиболее полно данный метод отражается в компьютерных играх.

Мультимедиа находят своё применение в различных областях, включая образование, технику, промышленность, рекламу, науку и развлечение.

Разработчики программного обеспечения могут использовать мультимедиа в компьютерных симуляторах чего угодно: от развлечения до обучения, например, военного или производственного обучения. Мультимедиа для программных интерфейсов часто создаётся как коллаборация между креативными профессионалами и разработчиками программного обеспечения.

Мультимедиа в промышленности используют в виде презентации для демонстрации своих продуктов, подведение итогов и демонстрации отчетов.

Мультимедиа также полезно в организации обучения персонала, рекламы и продаж продукта по всему миру посредством фактически неограниченных веб-технологий.

С помощью мультимедиа-презентаций оформляют продукты, продвигают их, информируют целевых клиентов о своих товарах и услугах. Использование мультимедиа продуктов с этой целью является способом раскрутки объекта среди потенциальных потребителей соответствующей информации.

Средства мультимедиа в данном случае могут применяться на этапе публикации итогов исследования, когда вместо привычных «твердых» полиграфических изданий мы получаем мультимедиа продукт.

Отдельной разновидностью технологий обработки графики, использующей достижения мультимедиа, являются системы автоматизированного проектирования. Они предназначены для автоматизации проектно-конструкторских работ в машиностроении, автомобилестроении, промышленном строительстве, дизайне и т.д.

В библиотечном, музейном и архивном деле для документирования коллекций источников и экспонатов, их каталогизации и научного описания, автоматизации поиска и хранения, для хранения данных о местонахождении источников, справочной информации, для организации работы ученых не с самими документами, а с их электронными копиями и т. д. без электронных, в том числе мультимедийных, средств не обойтись.

Все фильмы содержат мультимедиа-фрагменты или состоят из них целиком. Развлечение сегодня невозможно представить без мультимедиа. Нынешние компьютерные игры представляют из себя образы реалистичной 3D-графики. Одним из приложений даже такой сложнейшей технологии, как системы виртуальной реальности, также являются развлечения.

Интерактивность является одним из важным отличием мультимедиа от других средств представления информации. Под интерактивностью понимается взаимодействия компьютера и пользователя. Интерактивность позволяет изменять информацию. Несомненным достоинством и особенностью технологии являются широкие возможности мультимедиа [10], которые активно используются в представлении информации (рис. 1).

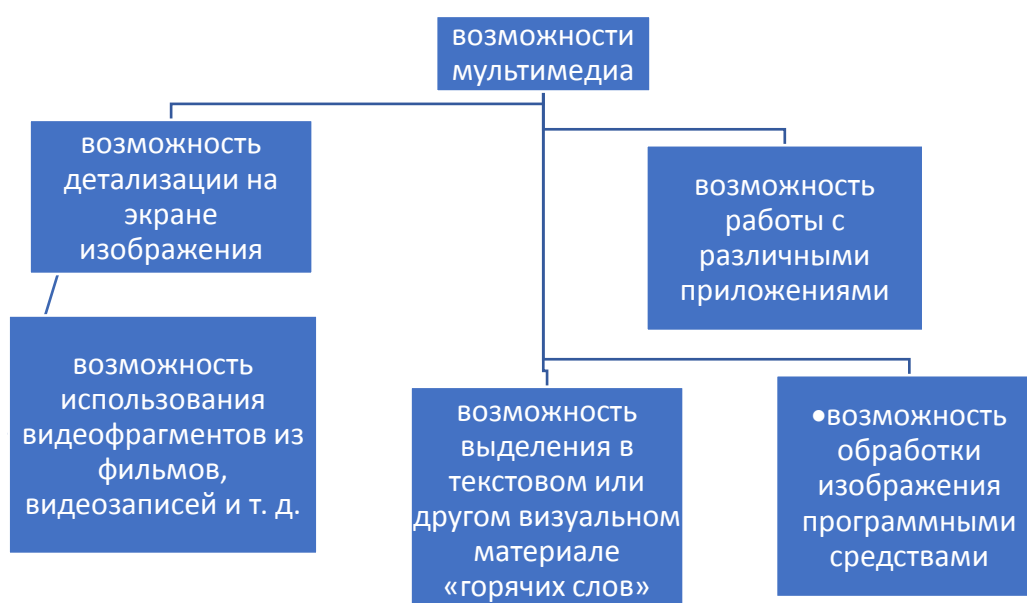


Рисунок 1 – Возможности мультимедиа

Существует несколько понятий, связанных с мультимедиа и использованием соответствующих средств информатизации. В частности, при использовании средств мультимедиа существенно возрастает роль иллюстраций. Существует множество определений понятий слова иллюстрация, вот некоторые из них. Иллюстрация (иллюстрирование) это:

- введение в текст поясняющей или дополняющей информации другого типа (изображения и звука),
- приведение примеров (возможно и без использования информации других типов) для наглядного и убедительного объяснения.

В мультимедиа-средствах иллюстрации могут быть представлены в виде примеров (в том числе и текстовых), двухмерных и трехмерных графических изображений (рисунков, фотографий, схем, графиков, диаграмм), звуковых фрагментов, анимации, видео фрагментов.

Технологии мультимедиа позволяют осмысленно и гармонично интегрировать многие виды информации. Это позволяет с помощью компьютера представлять информацию в различных формах, таких как:

- изображения, включая отсканированные фотографии, чертежи, карты и слайды;
- звукозаписи голоса, звуковые эффекты и музыка;
- видео, сложные видеоэффекты;
- анимации и анимационное имитирование.

Новым витком в области мультимедийных технологий является виртуальная реальность. Виртуальная реальность – погружение в другой мир, получение других ощущений, создание эффекта присутствия. Создание такого мира происходит с помощью современных компьютеров. Посредством компьютера игрок забывает о реальном мире и полностью погружается в мир виртуальный.

Особый эффект присутствия достигается возможностями свободного перемещения в виртуальной реальности, а также возможностями воздействия на эту реальность. Простейший и наименее утомительный вход в виртуальную реальность осуществляется через экран компьютера, на котором эту реальность и можно наблюдать. При этом перемещения и воздействие на виртуальный мир осуществляется обычно с помощью мышки, джойстика и клавиатуры. Более полное погружение в придуманный мир осуществляется с помощью специального и довольно дорогого шлема-дисплея, надеваемого на голову человека. Для достижения объёмности изображения два небольших экрана, расположенные внутри шлема, создают отдельные изображения для каждого глаза. В качестве недорогого варианта погружения в мультимедиа можно использовать очки с разными стёклами, обеспечивающими объёмное восприятие изображения. Современные компьютерные системы во многих случаях неплохо анализируют и синтезируют изображения и звуки. Компьютерная мышь и другие устройства вполне можно считать имитацией осязания. Предполагается, что в ближайшие годы персональный компьютер научится работать с запахами и близкими к запахам по механизму восприятия вкусами. По техническим причинам буквально воссоздать человеческие органы обоняния с помощью искусственных средств сегодня невозможно.

1.2 Использование мультимедиа в обучении студентов

Процесс обучения в вузах в последнее время сильно изменился в связи с появлением мультимедиа-технологий. Поскольку, мультимедиа - это современная компьютерная информационная технология, позволяющая объединить в компьютерной системе текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию(мультипликацию), то на ее основе появилось несколько направлений обучения, такие как теория когнитивной

нагрузки, мультимедийное обучение и другие. Возможности обучения студентов существенно расширились. Наиболее распространённые методы обучения основаны на технологиях, такие как голосовые, базы данных, видео-технологии, которые сейчас совместно используют ресурсы и взаимодействуют друг с другом.

Многие ученые в своих работах рассматривали вопросы применения мультимедиа в образовании (Н. С. Анисимова, Д. В. Вилькер, Н.В. Гафурова, Ю. Н. Егорова, Н. В. Клемешова, И.Л. Кожемяко, Т. В. Колесова, Ю. В. Корнилов, А. В. Осин, А. С. Проворов, О. Г. Смолянинова, В. Е. Трунин, Н. Ю. Ушакова, Ю. А. Ясницкий). Они отмечали, что мультимедиа обеспечивают возможность ускорить обучение и повысить вовлеченность и успеваемость студентов за счет применения технологий таких, как [11,15,30,34,35]:

- наложение визуальной информацией как в пределах поля данного экрана, так и в пределах поля предыдущего (последующего) экрана;
- деформирования визуальной информации (увеличение или уменьшение определенного линейного параметра, растягивание или сжатие изображения);
- тонирование изображения;
- фиксирование выбранной части визуальной информации для ее последующего перемещения или рассмотрения «под лупой»;
- демонстрация реально протекающих процессов, событий в реальном времени (видеофильм).

Появление в образовательных средствах мультимедиа вовсе не означает полного отказа от прежних подходов, использовавшихся при издании традиционных учебников на бумажных носителях. В области иллюстрирования и полиграфического оформления традиционных учебных книг накоплен значительный опыт, согласно которого выделяются собственно иллюстрации, особенности пространственной группировки

элементов издания, акцентирование (зрительное) отдельных элементов, физиологические стороны восприятия (четкость печати, особенности шрифтов и т.д.).

Однако, системы мультимедиа предлагают много средств более выразительных, чем текст. Программы мультимедиа предоставляют информацию не только в виде текстов, но и в виде трехмерной графики, звукового сопровождения, видео, анимации. При использовании мультимедийных средств в образовании существенно возрастает роль иллюстраций.

В настоящее время созданы мультимедийные энциклопедии по многим учебным дисциплинам и образовательным направлениям. Разработаны игровые ситуационные тренажеры и мультимедийные обучающие системы, позволяющие организовать учебный процесс с использованием новых методов обучения.

Особые перспективы мультимедиа открывает для дистанционного образования.

Мультимедиа является исключительно полезной и плодотворной образовательной технологией благодаря присущим ей качествам интерактивности, гибкости и интеграции различных типов мультимедийной учебной информации, а также благодаря возможности учитывать индивидуальные особенности учащихся и способствовать повышению их мотивации.

В настоящее время для многих учебных заведений возникают вопросы, связанные с противоречием между потенциалом учреждения в использовании мультимедиа и недостаточным его методическим и педагогическим обеспечением. Такие противоречия успешно решены в Сибирском федеральном университете. В ГОУ ВО «СФУ» мультимедийные ресурсы, раскрывающие учебные материалы доступны круглосуточно с любого устройства и мета, обеспеченного Интернетом (таблица 1).

Студентам СФУ разрешается зачесть результаты освоения массовых открытых онлайн-курсов по заявлению обучающихся. Список образовательных организаторов и провайдеров МОК утверждается ректором и включает образовательные организации, входящие в 300 лучших по международным рейтингам Academic Ranking of World Universities, The Times Higher Education World University Rankings и QS World University Rankings и образовательные организации, входящие в перечень, утвержденный в Постановлении Правительства РФ от 19.09.2013 №1694-р. Основой для зачета результата освоения массовых открытых онлайн-курсов является соответствие курса дисциплине учебного плана по тематике и трудоемкости.

Таблица 1 - Образовательные ресурсы мультимедиа на сайте ГОУ ВО «Сибирский федеральный университет»

Виды мультимедиа	Количество	Примеры
Видео-лекции	752	Лекции с наибольшим числом просмотров: -В.В.Ветрянский «Пути развития гражданского законодательства в РФ» (2626 просмотров); -Д.Эдварс «Мировой кризис- взгляд из Лондона» (1009 просмотров) -Аркадьев М.А. «Феномен музыкального времени и фундаментальная наука» (860 просмотров)
Учебные фильмы	197	Учебные фильмы с наибольшим числом просмотров: -«Обучение населения Гражданской обороне» (10098 просмотров); - «Дуговая сварка» (5545 просмотров); - «Виды сварки в строительстве» (5337 просмотров)
Доклады, интервью, обсуждения	140	Видеоконференция «Стратегическое направления развития физической культуры и спорта» (605 просмотров)
Электронные курсы в системе Moodle	486	17 институтов представляют свои дисциплины в системе электронного обучения СФУ. Наибольшее число курсов представлено Институтом педагогики, психологии и социологии – 188.
Электронная библиотека		В состав входят электронные библиотечные системы, электронные издания СФУ, журналы СФУ, сведения о книжных новинках.

Мультимедиа не только дают возможность студентам для более активного изучения основ будущей профессии, но и развивают творческие устремления учащихся, формируя самостоятельность и мотивацию в постижении знаний. Рассмотрим результаты тестирования, проведённого нами со студентами СФУ по методике Т. Элиса «Мотивация к успеху» (таблица 2).

Таблица 2 – Результаты тестирования студентов на тему «Мотивация к успеху»

Сумма набранных баллов	Уровень мотивации к успеху	Процент студентов
1-10	Низкая мотивация к успеху	0%
11-16	Средний уровень мотивации	40%
17-20	Умеренно-высокий уровень мотивации	55%
Свыше 21 балла	Слишком высокий уровень мотивации к успеху	5%

Результаты анкетирования показали, что большинство студентов имеет средний уровень мотивации и выше. Это является личностной предпосылкой того, что у студента будет заинтересованность в учебе связанное с повышением его творческого и научного потенциала, мотивация к достижению целей будет способствовать совершенствованию его умению и знанию, поскольку учебный процесс будет являться одним из видов деятельности, где ждёт его успех.

Чтобы выяснить какой фактор формирует мотивацию студентов к учебе, рассмотрим результаты анкетирования по другой методике А.А. Реана, В.Я. Якунина (таблица 3). Данные таблицы показывают, что такой критерий как «Избежать осуждения и наказания за плохую учебу» не является значимым. Критерий «Получить диплом» значим для последнего курса. Такая мотивация продиктована нормами экономического поведения и предполагает ориентацию на такие качества как индивидуализм, готовность к

конкуренции и расчетливый прагматизм. Рыночные отношения формируют несогласованность между профессией и образованием, теряется связь между специальностью, полученной в высшем учебном заведении и карьерой работника. Поэтому многие молодые специалисты не готовы работать по специальности, профессиональная мотивация студента формируется как статусная, то есть направленная на получение диплома, а не функционально-содержательная, то есть не направленная на конкретную профессию.

Таблица 3 – Результаты анкетирования студентов СФУ по выявлению пяти наиболее значимых мотивов учебной деятельности

Список мотивов	Процент ответов студентов, в котором мотив выбран как наиболее значимый	
	2 курс	4 курс
Стать высококвалифицированным специалистом	19	10
Получить диплом	14	17
Успешно продолжить обучение на последующих курсах	5	3
Успешно учиться, сдавать экзамены на “хорошо” и “отлично”	9	7
Постоянно получать стипендию	6	3
Приобрести глубокие и прочные знания	10	13
Быть постоянно готовым к очередным занятиям	2	-
Не запускать изучение предметов учебного цикла	4	10
Не отставать от сокурсников	-	-
Обеспечить успешность будущей профессиональной деятельности	14	17
Выполнять педагогические требования	4	-
Достичь уважения преподавателей	2	7
Быть примером для сокурсников	-	7
Добиться одобрения родителей и окружающих	5	3

Обобщая результаты анкетирования можно сказать, что основным мотивом учебной деятельности студентов является потребность в самореализации, которая формирует профессиональный интерес молодого человека, такой интерес основан на убеждении, что полученные в ходе учебы профессиональные навыки будут использованы в интересной профессиональной работе, такие позитивные мотивы определяют положительные отношения в будущей профессии. Потребность к самореализации формирует также духовный интерес проявляющихся в стремлении найти нестандартные способы решения задач, самосовершенствовании, построении карьеры, развитие своих творческих сил, совершенствовании эмоционально-волевой сферы. Помогает в реализации этих устремлении применение мультимедийных средств в образовании.

1.3 Теоретические основы науки «Социальная психология»

Социальная психология — это наука, изучающая закономерности, особенности поведения и деятельности людей, обусловленные их социальным взаимодействием [13].

Сегодня социальная психология подразделяется на теоретическую и практическую социальную психологию. Это деление надо учитывать, когда проводится социально-психологическое исследование кого-то события или факта. Если при одном и том же объекте изучения делают акцент на теоретическое осмысление проблемы, то образуются сложности с разработкой эффективных психологических рекомендаций по ее практическому решению. В то же время успешно решенная практическая

задача социально-психологического плана не всегда представит собой значительную ценность для теоретической социальной психологии.

В социальной психологии с течением времени рождались и сменяли друг друга представления об основных категориях. История социальной психологии включает три этапа [28], рассмотренные на рисунке 2.



Рисунок 2 – Этапы развития социальной психологии

Социальная психология в нашей стране возникла в конце 19 века . Ее развитие также происходило по этапам (рис. 3): зарождение социальной психологии в рамках других наук, отделение от наук социологии и психологии, формирование в отдельной науки, создание экспериментальной социальной психологии [38].

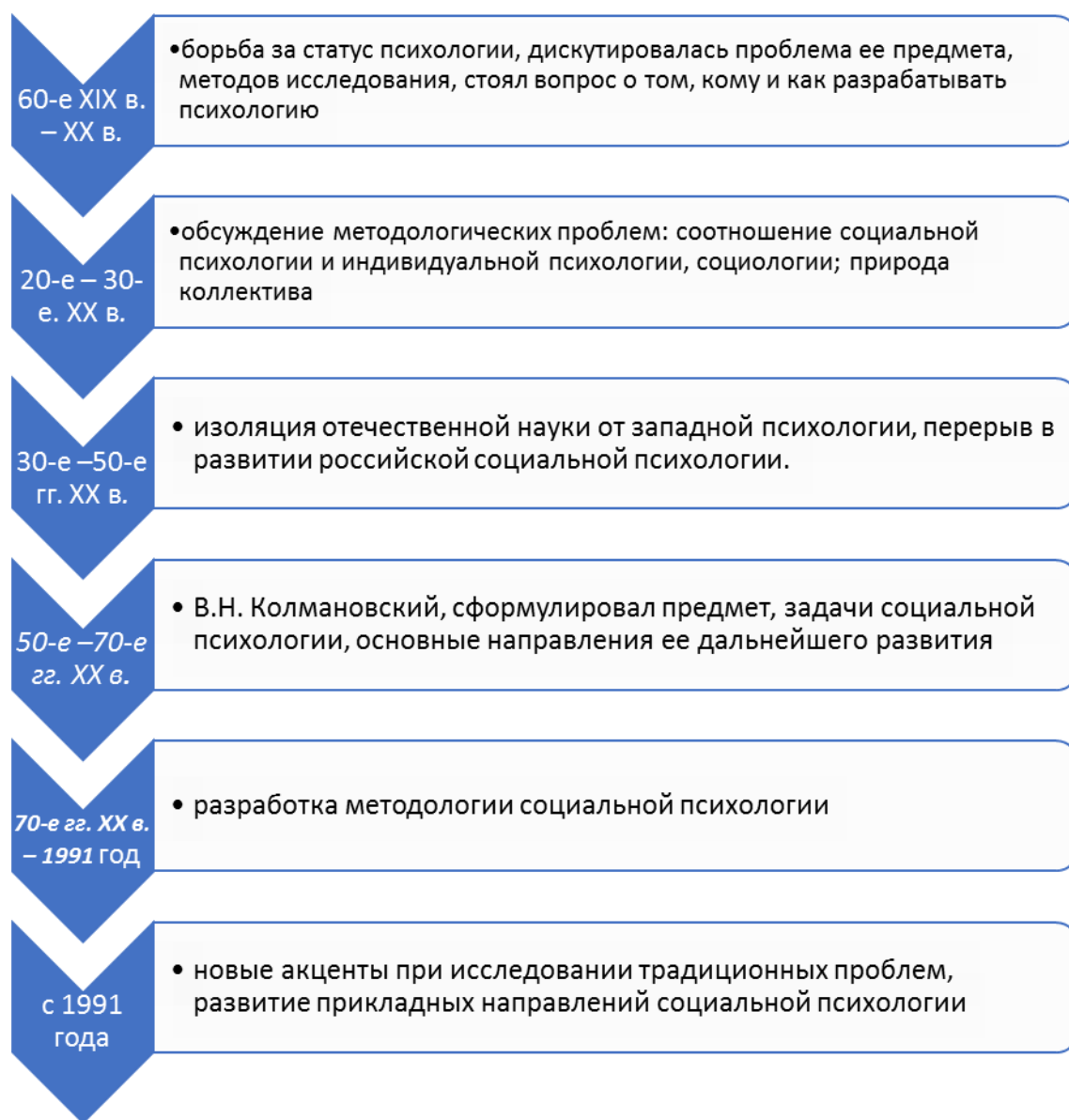


Рисунок 3 – Этапы развития социальная психология в нашей стране

Структура социальной психологии как науки определяется системой ее основных категорий (рис. 4). Социальная психология по Г. Андреевой включает в себя три основных раздела: социальная психология групп; социальная психология общения; социальная психология личности [3].

К методам социальной психологии относят: наблюдение, анкетирование, опросы, интервьюирование, контент-анализ, факторный анализ, социометрия, метод подставной группы, метод экспертных оценок и др.



Рисунок 4 – Основные понятия и структура социальной психологии

В соответствии с основными объектами исследования в социальной психологии выделяют ряд разделов [3]:

Социальная психология личности — в рамках этого раздела изучаются проблемы социализации личности, социально-психологической регуляции ее поведения, социальных установок личности и т. д.;

Психология межличностного взаимодействия (общения и отношений) — в этом разделе изучаются структуры и функции общения, проблемы межличностного познания, невербального общения, динамики развития межличностных отношений, психологического воздействия, влияния

межличностных отношений на процесс общения и результативность группы и т. д.;

Психология малых групп - в этом разделе изучаются процессы групповой динамики, социально-психологические проблемы референтности, лидерства, групповой сплоченности, взаимодействия индивида и малой группы, внутригрупповых конфликтов и т. п.;

Психология межгруппового взаимодействия - в этом разделе изучаются процессы межгрупповой дифференциации и интеграции, факторы детерминации межгрупповых отношений, проблемы межгрупповых конфликтов и т. д.;

Психология больших социальных групп и массовых явлений — в этом разделе изучаются факторы психологической общности групп, динамика развития больших социальных групп, специфика внутри группового и межгруппового общения, проблемы внутри- и межгрупповых конфликтов, психология слухов, психология толпы и т. п.

Понятно, что в зависимости от конкретной области социальной деятельности одно и то же социально-психологическое явление приобретает более или менее выраженную специфику. Одно дело — общение друзей, другое — общение продавца и покупателя, и совсем иное дело — общение руководителя с подчиненным. Разумеется, в каждом из этих случаев будут проявляться некоторые общие закономерности общения, но очень многое в его содержании и характере протекания будет определяться именно особенностями соответствующей человеческой деятельности. В связи с этим социальная психология дифференцируется на такие отрасли, как:

Социальная психология труда - отрасль социальной психологии, изучающая социально-психологические проблемы трудовой деятельности, в частности социально-психологический климат в трудовом коллективе, личностный фактор совместной деятельности, особенности общения в

автономных производственных коллективах, социально-психологические механизмы адаптации к профессиональной деятельности и другие проблемы;

Социальная психология управления - отрасль социальной психологии, изучающая социально-психологические проблемы управленческой деятельности, в том числе социальные позиции и роли личности в системе управленческих отношений, психологическую совместимость как фактор эффективности управления, социально-психологические аспекты производственных конфликтов; эффективность различных стилей руководства, социально-психологическую компетентность руководителя и т. п.

Специфика социальной психологии как науки породила множество школ [3,13,16,19,22,28], которые исследуют явления общества (рис.5)



Рисунок 5 – Основные школы в социальной психологии

Решение задач сегодняшнего дня невозможно без тщательного изучения теоретических концепций, применения различных методов исследований, свойственных разным школам.

В настоящее время для социальной психологии важной особенностью становится включенность в социальную и политическую проблематику общества. Особенно это относится к проблеме социальной психологии, как психологические характеристики больших социальных групп. Изучение процессов в общественном организме требует сегодня не только высокого профессионального мастерства, но и гражданской ответственности исследователя. Социальный психолог не только должен соблюдать профессиональную этику, но и четко формулировать свою социальную позицию.

Сущность теоретических концепций социальной психологии в разных школах ложится в основу преподавания дисциплины «Социальная психология».

1.4 Цели и задачи дисциплины «Социальная психология»

Система высшего образования в нашей стране предусматривает несколько уровней: бакалавриат, магистратура и аспирантура. Содержание, цели и задачи отдельной дисциплины зависит от нормативного регулирования процесса обучения в высшей школе (рис. 6). Государство координирует и управляет процессом обучения, излагая основы государственной политики в сфере образования в Федеральном законе «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ с изменениями от 02.05.2015.

Обязательные требования к образованию определенного уровня и направления подготовки указываются в Федеральных государственных

образовательных стандартах высшего образования. На уровне вуза управляют процессом обучения на основании Образовательной программы, которая является основанием для составления учебного плана и графика. Форму организаций учебного процесса по отдельной дисциплине определяет рабочая программа, которая разрабатывается преподавателем и утверждается на заседании кафедры.



Рисунок 6 – Нормативное регулирование содержания дисциплины

Согласно рабочей программе для студентов, обучающихся по профилю подготовки «Прикладная информатика в социальных коммуникациях» в СФУ, составленной И.К. Поповым, целью дисциплины «Социальная психология» является повышение социально-психологической компетентности студентов, то есть формирование умения анализировать

социальные ситуации, правильно определять личные особенности и эмоциональные состояния других людей, диагностировать и прогнозировать их социальное поведение, выбирать адекватные способы общения с людьми и способы психологического воздействия и реализовывать их в процессе взаимодействия [27].

В программе выделены задачи дисциплины «Социальная психология»:

- ознакомление с состоянием и тенденциями развития современной социальной психологии;

- изучение различных школ и направлений социальной психологии, присущих им возможностей, подходов и направлений в исследовании современных тенденций в обществе;

- привитие студентам стремления соблюдать условие эффективности социального психолога – соблюдение личностного подхода и учёт общих требований;

- усвоение этических норм в профессиональной деятельности социального психолога;

- формировать, посредством целостной реализации учебной программы дисциплины.

Структура дисциплины включает 10 тем (таблица 4), которые разбиты на 2 модуля.

Таблица 4 – Структура дисциплины «Социальная психология» для студентов СФУ профиля «Прикладная информатика в социальных коммуникациях»

Модули, темы дисциплины	Общепрофессиональные компетенции
Модуль 1 «Социальная психология как область знаний»	ПК- 23, ПК-24
Раздел 1. Социальная психология как наука.	ПК- 23, ПК-24
Тема 1. Предмет социальной психологии.	ПК- 23, ПК-24
Тема 2. Исторические предпосылки возникновения и развития социальной психологии.	ПК- 23, ПК-24
Тема 3. Понятие и общие свойства массовой психики.	ПК- 23, ПК-24
Раздел 2. Психология социальных групп и общностей.	ПК- 23, ПК-24
Тема 4. Понятие группы в социальной психологии.	ПК- 23, ПК-24
Тема 5. Малые социальные группы.	ПК- 23, ПК-24
Модуль 2 «Феноменология социальных взаимодействий»	ПК- 23, ПК-24
Раздел 3. Социально-психологическая теория личности.	ПК- 23, ПК-24
Тема 6. Феноменология и структура личности.	ПК- 23, ПК-24
Тема 7. Общение как способ взаимодействия между людьми	ПК- 23, ПК-24
Раздел 4. Социально-психологические основы управления.	ПК- 23, ПК-24
Тема 8. Основные задачи психологии управления.	ПК- 23, ПК-24
Тема 9. Деловые и личностные качества руководителя	ПК- 23, ПК-24
Тема 10. Основные тенденции информатизации социальных систем.	ПК- 23, ПК-24

Дисциплина ориентирована на формирование у студентов следующих компетенций в профессиональной сфере: способностью применять системный подход и математические методы в формализации решения

прикладных задач (ПК-23); способностью готовить обзоры научной литературы и электронных информационно-образовательных ресурсов для профессиональной деятельности (ПК-24).

В результате изучения дисциплины студенты должны знать основные понятия и отрасли социальной психологии, а также основные условия, влияющие на социальное развитие личности и основы социально-психологической диагностики. У студента формируется умение:

- рационально использовать основные направления прикладные исследования социальной психологии в практической деятельности;
- отработать в активных образовательных формах прикладные аспекты социальной психологии;
- применять полученные знания для формирования жизненной стратегии и решения производственных задач;
- умение представлять в обобщенном систематическом виде основные проблемы социальной психологии. [27].

2 Создание мультимедийного сопровождения дисциплины «Социальная психология»

2.1 Понятие электронного курса и этапы его создания

Электронный курс - это образовательное электронное издание или ресурс для поддержки учебного процесса в учреждениях общего, специального, профессионального образования. Структура курса разбита на различные блоки, в которых содержится тест, видео, аудио, презентации и прочие элементы.

Электронный курс может использоваться в крупных компаниях для обучения сотрудников, а также партнеров и дилеров, для построения корпоративного обучения, а также для своего личностного роста и развития. Например, есть курсы для развития менеджмента, менеджеров и специалистов по продажам. Данные курсы проходят для обучения большого количество людей и выполняют роль собственного обучающего заведения.

В рамках программ обучения электронные курсы нацеливаются на постоянное обучение сотрудников. На основе этого курсы выполняют ряд функций:

- справочно-информационные;
- контролирующие;
- функции тренажера;
- имитационные;
- моделирующие;
- демонстрационные.

С точки зрения компьютерных технологий электронные курсы - это информационная система комплексного назначения, обеспечивающая посредством единой компьютерной программы, без обращения к бумажным

вариантам, реализация специальных возможностей компьютерных средств во всех циклах обучения [34]:

- постановку познавательной задачи;
- предъявление содержания учебного материала;
- организацию применения первично полученных знаний

(организацию деятельности по выполнению отдельных заданий, в результате которой происходит формирование научных знаний);

- обратную связь, контроль деятельности учащихся;
- организацию подготовки к дальнейшей учебной деятельности

(задание ориентиров для самообразования, для чтения дополнительной литературы).

Электронные курсы обеспечивают непрерывность обучения, предоставляют необходимый теоретический материал, организуют учебную деятельность и контроль знаний, и информационно-поисковую деятельность. Электронный курс может иметь адаптивные механизмы для конкретного студента, делая обучение индивидуальным, а значит в разы повышается эффективность. Эти механизмы учитывают различия между студентами, определяют разницу в восприятии материала.

Для создания электронного курса, как и при создании сложных систем, для его успешности потребуются талант и мастерство автора. Тем не менее, существует несколько устоявшийся структурных элементов, которые могут присутствовать в электронном курсе.

Тест. Основная сложность заключается в подборе и формулировке вопросов и дальнейшая интерпретация ответов. Хорошо составленный тест позволяет измерить знания студента, понять какими навыками он овладел, а также оценить знания по предмету полностью.

Энциклопедия. Это информация, сконцентрированная в электронном курсе, соблюдающая стандарты образования. Для электронных энциклопедий характерен соответствующий сервис: ссылки, закладки,

возможность повтора анимации и звуковых записей, поиск, по ключевым словам, и т.д.

Задачник. Важнейшая форма электронного курса, элемент, который непосредственно осуществляет функцию обучения. Задачник может содержаться и в электронном курсе по гуманитарным предметам. Задачник должен покрывать весь практический материал и пройдя его весь, студент сможет полностью познать предмет. Формирования качественного задачника по силам только методистам самой высокой квалификации.

Креативная среда. Современные электронные учебники должны обеспечивать творческую работу учащегося с объектами изучения и с моделями систем взаимодействующих объектов. Именно творческая работа, лучше в рамках проекта, сформулированного преподавателем, способствует формированию и закреплению комплекса навыков и умений у учащегося. С точки зрения программиста, креативная среда является одной из наиболее трудоемких составных частей электронного учебника. Очень сложно решить проблему интерфейса креативной среды. Креативная среда позволяет организовать коллективную работу над проектом.

Авторская среда. Электронный учебник должен быть адаптируемым к учебному процессу, то есть позволять учитывать особенности обучаемого. Это обеспечивается избыточностью учебных материалов, которая позволяет преподавателю проложить необходимую траекторию, определяемую выбранной стратегией обучения. Преподаватели сами формируют учебные материалы электронного учебника. Для этого необходима соответствующая авторская среда. Такая среда, обеспечивает включение дополнительных материалов в электронную энциклопедию, позволяет пополнять задачник, готовить раздаточные материалы и методические пособия по предмету.

Невербальная среда. Традиционно электронные учебники вербальны по своей природе. Они излагают теорию в текстовой или графической форме. Вербальные методы изложения информации после определенного порога

приводят к перегрузке ученика. Студент должен сначала усвоить систему словесной кодировки знаний, запомнить информацию, описывающую знание в закодированной форме, раскодировать знание и научиться применять его для решения проблем, сначала учебных, а затем и реальных. При этом очень много сил и времени тратится на усвоение словесных описаний знаний и навыков. Современные компьютерные технологии позволяют существенно упростить эту работу. В электронном учебнике возможно реализовать методический прием «делай как я». При этом многословные инструкции заменяются конкретными действиями над объектом изучения.

В литературе выделяют основные этапы, которые осуществляются при разработке методического обеспечения электронного курса. На первом этапе разработки находится литература, а также электронные и печатные издания, которые подходят к данной дисциплине. На втором этапе среди всех учебников отбираются самые важные и ключевые, которые непосредственно будут включены в курс. На третьем этапе производится разбиение материала на разделы, состоящие из модулей, составляется программы курса, разрабатывается шкала оценок. На четвертом этапе перерабатываются тексты источников в соответствии с оглавлением, индексом и структурой модулей; добавляются лекции, ссылки, проверяется работоспособность материалов, осуществляется ли переход между страницами. В результате создается электронный курс, который уже может быть использован в учебных целях

На шестом этапе добавляются тесты. На седьмом этапе записывается видео для более подробного разъяснения студентов, добавляется вся оставшаяся информация в курс. На восьмом этапе всё проверяется, проводится тестовый запуск, тестовое просматривание всех лекция, прохождения лабораторных и тестов.

На этом заканчивается разработка электронного курса и начинается его подготовка к эксплуатации, которая может предполагать некоторые коррекции его содержательной и мультимедийной компонент [20].

Программные средства создания электронного курса выбираются и создаются также в определенной последовательности. Разработка мультимедийного сопровождение или создание онлайн-курса начинается с выбора подходящей платформы. Под разные цели требуется разные технические средства.

На данный момент применяется два основных способа разработки онлайн курса:

- создание электронного курса с помощью общих инструментов WEB-программирования (курс может быть представлен в виде отдельного сайта или располагаться на сайте компании);
- создание с помощью специализированных инструментов (программ) для создания электронных курсов .

Рассмотрим их особенности, примеры и для каких целей используются. Первый способ разработки — это создание курса с электронного курса с помощью общих инструментов WEB-программирования, используется в большей степени для больших компаний и цель данных компаний обычно сводиться к продаже курса. Обычно разрабатывают данный курс много крупных специалистов или даже отдельный филиал компании, один из таких примеров является такие компании как Майкрософт или headhunter.

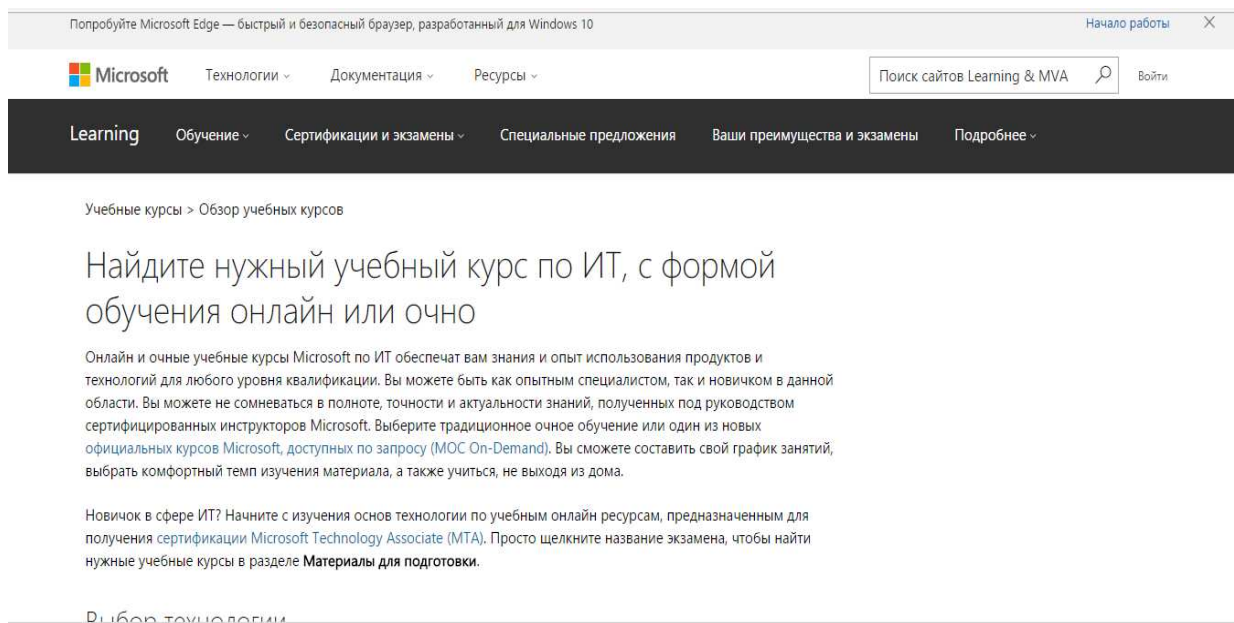


Рисунок 7 – Главная страница курсов Microsoft

Особенностью данного способа является то, что данный курс создаётся высококвалифицированными специалистами, поэтому сайт, на котором размещен курс, выглядит очень солидно. Как правило, такие курсы включают сложные итоговые экзамены, так как создание таких сайтов позволяют себе только крупные компании, которые на выходе готовят специалистов высокого класса.

Данный способ подходит не всем, т.к. создание таких курсов требует от авторов глубоких навыков программирования и существенных финансовых затрат для компании. Создание таких проектов на начальном этапе работы специалистов достаточно затруднительно.

Наиболее распространен такой вид курса, который визуально объединяет в себе сайт компании и сам курс, при этом на сайте располагается не только курс, но и другая полезная информация.

ВАША ОНЛАЙН-ПРОФЕССИЯ

Стабильная и достойная удаленная работа в Интернете. Обучение. Вакансии и помощь в трудоустройстве.

Администратор ВКонтакте, Facebook, Instagram, Одноклассники,
Специалист по контекстной рекламе, Дизайн и Photoshop,
Копирайтинг, Видеомонтаж, Верстка сайтов

Запишитесь на бесплатный курс

Какая онлайн-профессия вам

Вводный курс

Вводный курс

Рисунок 8 – Главная страница сайта 1day1step.ru

Например, на сайте 1day1step.ru расположены 6 кнопок;

- расписание;
- статьи – полезные статьи на тематику сайта;
- тренеры – описание преподавателей курса;
- отзывы – отзывы студентов о прохождении курсов ;
- обучение – раздел, где проходит изучение курсов.



Специалист по таргетированной рекламе

Длительность курса: 12 недель, 53 урока

Хотите обучиться одной из самых востребованных и высокооплачиваемых онлайн-профессий? Пройдите обучающий курс по настройке таргетированной рекламы ВКонтакте, Facebook и MyTarget. Благодаря возможности таргетинга, вы будете обращаться только к той аудитории, которая нужна вам.

Старт курса **10 мая**

[Подробнее о курсе](#)



Векторная иллюстрация с нуля

Длительность курса: 3 недели, 5 уроков

Практический 3-х недельный онлайн-тренинг, с помощью которого вы легко освоите векторный редактор Adobe.Illustrator с нуля, научитесь создавать собственную графику на основе лицензионной, сможете повысить свои доходы, если вы уже работаете дизайнером в соц. сетях, администратором сообщества, специалистом по трафику

Старт курса **3 мая**

[Подробнее о курсе](#)



Администратор Facebook

Длительность курса: 7 недель, 10 уроков

Если вы любите общаться в Facebook, то обратите внимание на возможность работы в этой соц.сети в качестве администратора или специалиста по рекламе. Facebook необходим, если вы работаете с крупными заказчиками из городов-миллионников. В

Старт курса **3 мая**

Рисунок 9 – Страница выбора курса сайта платформы 1day1step

В данный момент на площадке одновременно проводится десять курсов. На вкладке «Расписание» можно ознакомиться с каждым курсом, прочитать краткую информацию, узнать даты прохождения курса и его длительность и перейдя по ссылке узнать о курсе более подробную информацию.

На вкладке «Статьи» представлены различные статьи на разные темы, дополняющие темы курсов. Помимо статей мы видим правый блок, на котором мы можем заметить пять рубрик: тест на профессию, бесплатные курсы (бонусные уроки для ознакомления), расписание курсов (ссылки на текущие курсы), отзывы учеников и группа в контакте сайта. Справа снизу есть специальная форма, в которой обучающийся может задать свой вопрос.

На вкладке «Тренер» представлены главные преподаватели активных курсов сайта, их награды, сертификаты и специализация, вкладка «Ученики» отражает информацию о лучших студентах обучения на курсах. Если перейти на вкладку «Отзывы», то можно увидеть все отзывы, которые оставили обучающиеся всех курсов. Перейдя по вкладке «Обучение» можно перейти в личный кабинет, в котором и проходит обучение.

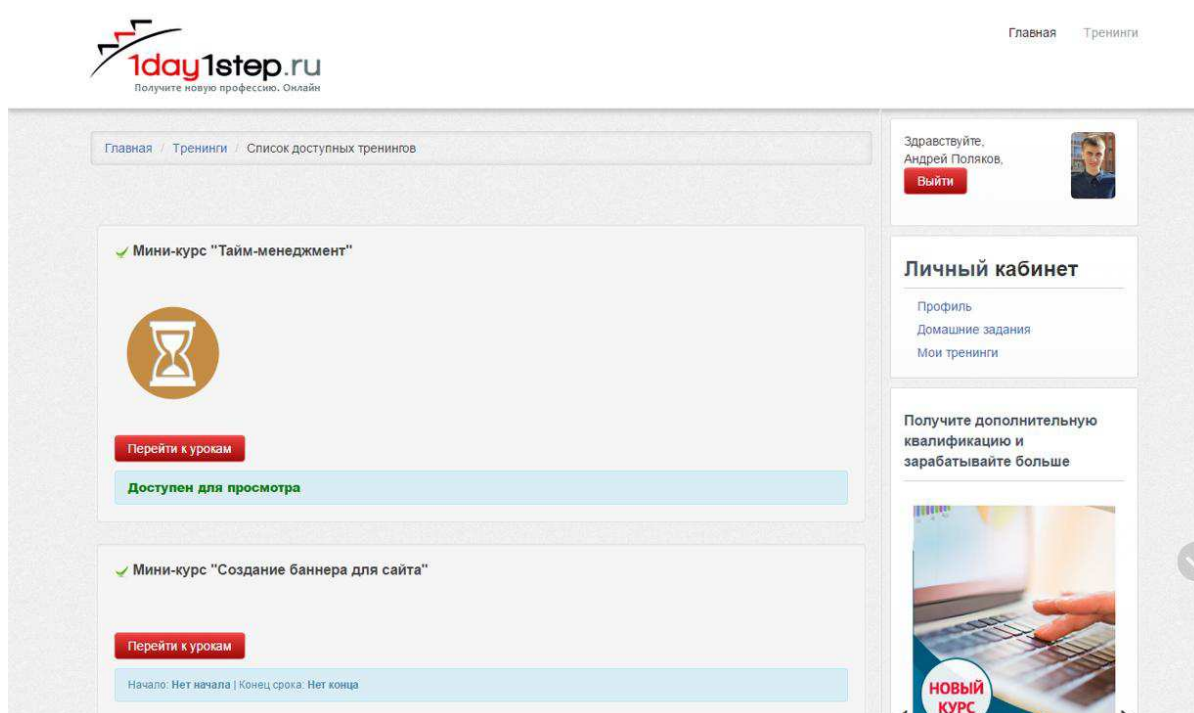


Рисунок 10 – Раздел обучение сайта 1day1step.ru

Данные курсы предполагают две формы обучения: курсы бессрочные и курсы с ограниченными временными рамками. Первый вариант обычно распространяется либо бесплатно, либо идет как бонус ко второму варианту.

Что касается второй формы курсов, то они разбиты на уроки, каждое из которых предполагает домашнее, каждое последующее задание открывается только после сдачи предыдущего. После выполнения всех уроков курса выдаётся сертификат об успешном прохождении курса. Компания предлагает

большой спектр курсов, для каждого обучающегося предлагается подходящий курс, свободное расписание и в результате получение профессиональных навыков и знаний.

Рассмотрим способ создания курсов с помощью специализированных программ. Данный способ направлен на создание курса при помощи готовых инструментов. Для создания такого сайта не требуется знания языков программирования, проектирования и других профессиональных навыков, здесь только требуется знания самой программы и готовых инструментов.

Один из таких примеров — это сайт newkssp.ru, который нацелен на обучение знаниям сайта Youtube, курс обучения проводится потоками (рис. 11).

На данном курсе изучают как вести свой канал на Youtube, как его оптимизировать, как продвигать, с чего начать, каждое домашнее задание проверяется тренерами курса и в конце курса требуется пройти итоговый тест по знанию всего курса. Дается одна попытка, при удачном завершении курса выдается сертификат о успешном прохождении курса

Указанный сайт создан на платформе emdesell, поэтому каждый желающий, кто захочет создать похожий курс, может перейти на эту платформу и создать курс на интересующую его тему.

На данном сайте мы можем заметить два вида меню верхнее и боковое (рисунок 11).

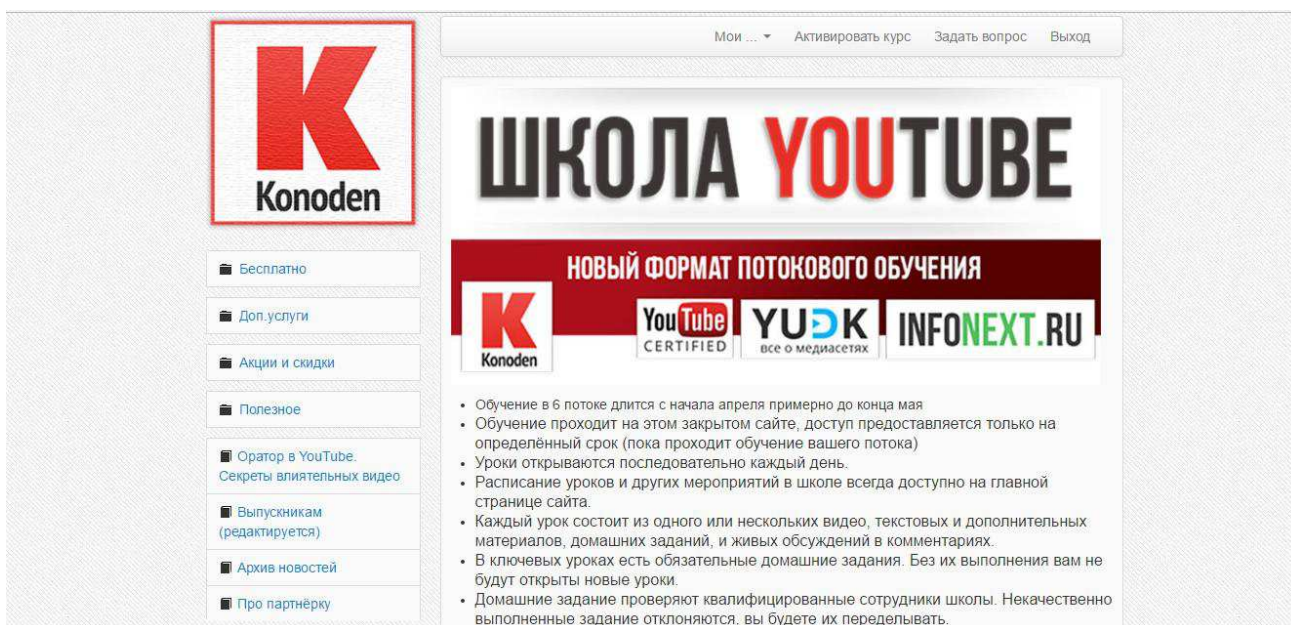


Рисунок 11 – Главная страница сайта <http://newkssp.ru>

Верхнее меню состоит из следующих кнопок:

- «Мои данные» – представлена информация о вашем аккаунте;
- «Активировать курс» – можно активировать курс, если у вас есть промо-код;
- «Задать вопрос» – можно задать вопрос техподдержке сайта и получить ответ в течении дня;
- «Выход» – выход из аккаунта.

Главная вкладка - вкладка выпускникам (рисунок 11), это трансформированная вкладка открывается только тем обучающимся, кто прошел итоговый тест и теперь уроки курса открыты для них пожизненно.

На данном курсе уроки открываются последовательно, но если обучающийся не прошел итоговый тест, уроки для него закрываются, и он может пройти все уроки ещё раз на следующем потоке. Также под каждым уроком обучающийся может оставить свой комментарий или задать вопрос, модератор сайта отвечает на вопросы.

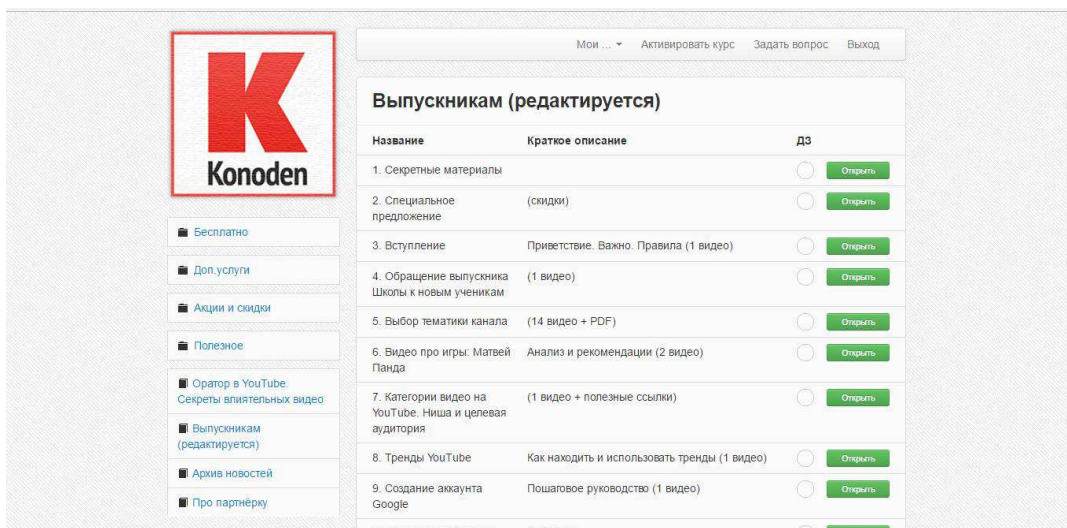


Рисунок 12 - раздел выпускникам на сайте newkssp.ru

В СФУ примером создания курса с помощью инструментов является формирование электронных курсов в LMS Moodle на сайт e.sfu-kras.ru (рис. 13). Электронные курсы в LMS Moodle содержат ряд ресурсов: гиперссылка, файл, страница, папка. Кроме того в курс входят ряд элементов, которые оцениваются: лекция, задание, глоссарий, тест

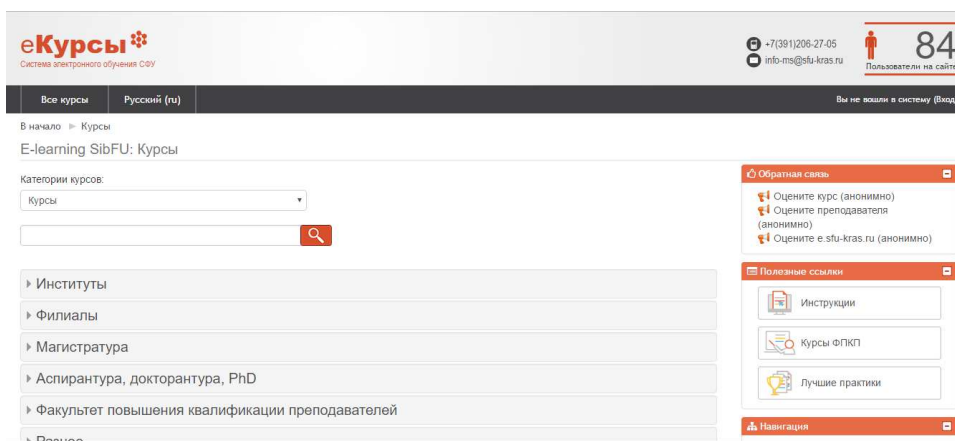


Рисунок 13 – Главная страница сайта e.sfu-kras.ru

Такой элемент как «Лекция» позволяет разместить текст, рисунки и гиперссылки, вопросы. В каждом курсе есть банк тестовых вопросов, в котором хранят все вопросы в одном месте, или разбивают их на категории.

Элемент курса «Тест» позволяет создавать тесты, состоящие из вопросов разных типов: Множественный выбор, Верно/неверно, На соответствие, Короткий ответ, Числовой.

Тесты могут быть созданы с несколькими попытками, с перемешивающимися вопросами или случайными вопросами, выбирающимися из банка вопросов. По тестам возможно задать ограничение времени.

Каждая попытка оценивается автоматически и записывается в журнал оценок. К тестам могут быть предусмотрены подсказки, отзыв и правильные ответы, которые показываются студентам. Тесты могут быть использованы в текущих или итоговых экзаменах, для контроля выполнения заданий или в конце темы, для самоконтроля.

На титульном листе отдельной дисциплины есть множество блоков, которые выдают множество полезной информации для студента (рис. 14). Справа мы можем наблюдать 9 блоков, которые делают обучение на курсе студента, проще. Правый блок состоит из:

- «О курсе» – краткое описание данного курса;
- «Случайная запись из глоссария» – если на курсе присутствует глоссарий, то в данный столбец выводится случайная запись из него;
- «Индикатор выполнения» – отслеживает место нахождения студента на курсе, сколько уроков пройдено, а сколько осталось;
- «Календарь» – данный столбец показывает календарь на ближайший месяц, отображает ближайшие события;
- «Предстоящие события» – в данном пункте студент сам может назначить ближайшие события, которые будут отражаться в календаре ;
- «Навигатор» – удобное перемещение студента по платформе сайта ;
- «Настройки» – в данном меню студент может отследить свои оценки по данному курсу за все занятия;

– «Последние действия» – в данном пункте отображаются последние изменения, которые были внесены в курс преподавателем;

– «Обратная связь» – каждый студент может оставить анонимный отзыв о пройденном курсе, о преподавателе или о платформе проведения курсов в целом.

Курс: Информационная диагностика социальных объектов и процессов

Ваши достижения ?

Обратная связь

О курсе

Случайная запись из глоссария

Индикатор выполнения

СЕЙЧАС

Выполнение: 74%

Итоговый тест завершение деятельности

Ожидает: Срд, 30 Дек 2016, 23:55

Календарь

Предстоящие события

Навигация

Настройки

Последние действия

Добро пожаловать в курс "Информационная диагностика социальных объектов и процессов"!
Уважаемые студенты!

Данный курс является неотъемлемой частью вашего обучения по дисциплине, поэтому прохождение [всех элементов курса](#) является обязательным для всех.

Для того, чтобы приступить к работе в курсе, ознакомьтесь с элементами "Режим обучения" и "Методические рекомендации по изучению электронного курса".

По любым возникающим вопросам пишите на [Форум курса](#) или в группе [ВКонтакте](#).

Успехов в обучении!

Форум
Следим за новостями и объявлениями!

Режим обучения

Методические рекомендации по изучению электронного курса

Рабочая программа дисциплины

Рисунок 14 – Титульный лист курса «Информационная диагностика социальных объектов и процессов» на платформе e.sfu-kras.ru

Платформа LMS Moodle предлагает гибкие настройки для создания курсов преподавателями, поэтому данные электронные курсы на базе LMS Moodle могут быть использованы для дистанционного или для смешанного обучения студентов, использоваться в системе дополнительного профессионального образования.

В целом, создание курса – это очень сложный процесс и при его создании учитывают множество факторов : начиная с выбора тематики курса и заканчивая, разработкой программного обеспечения для комфортного удобства проведения курса для студентов. На основе выбора платформы

разрабатывается сценарий и план курса, на котором и строится суть электронного курса.

2.2 Программные средства для разработки мультимедийного сопровождения дисциплины «Социальная психология»

В ходе выполнения дипломной работы выполнялась задача разработки мультимедийного сопровождения дисциплины «Социальная психология». Мультимедийное сопровождение - это учебный материал, дополненный видеороликами и печатными материалами, представленными в электронном виде. Мультимедийный электронный курс «Социальная психология» включает в себя:- лекции, представленные в программе MS Word, разбитые на темы, согласно учебному плану дисциплины; презентации MS PowerPoint по темам лекций; словарь терминов; видеоматериалы и прочее (рис. 15).

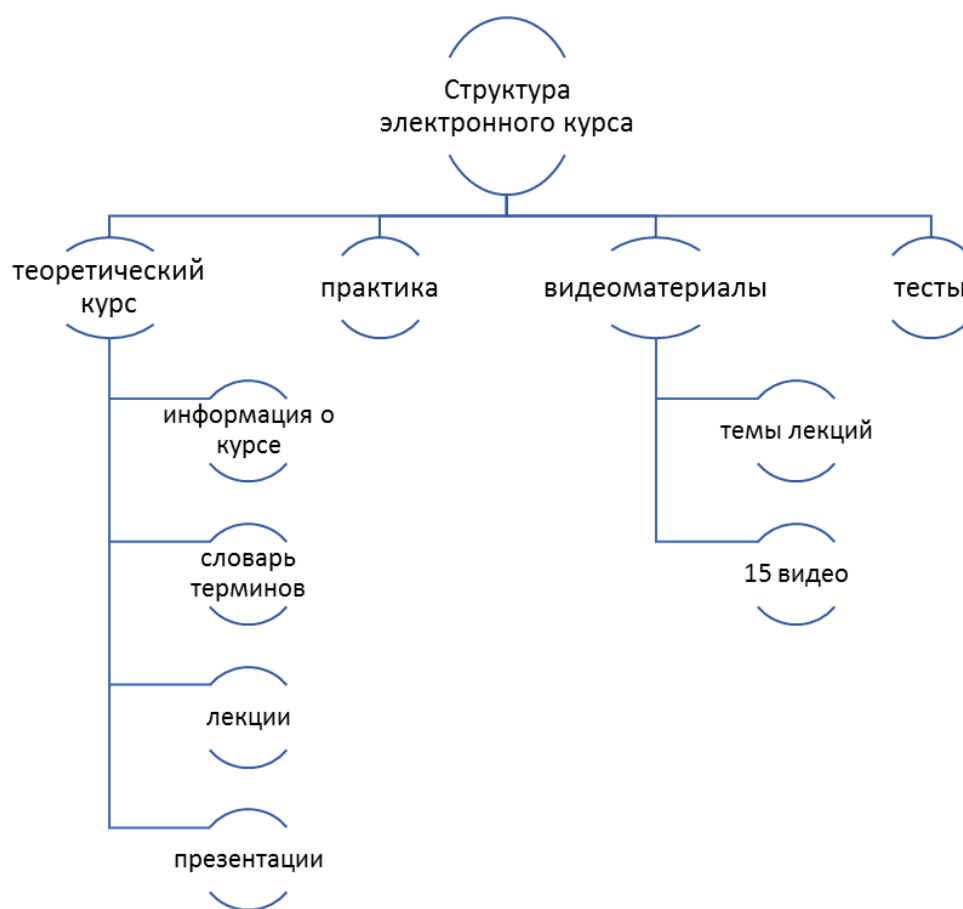


Рисунок 15 - Структура электронного курса «Социальная психология»

Были разработаны презентации по данной дисциплине, созданные при помощи программы MS PowerPoint. Представленные в мультимедийном курсе видеоматериалы, были подобраны специально для данной дисциплины.

В ходе разработки мультимедийного сопровождения «Социальная психология» используются следующие программы: Adobe Acrobat Reader DC, Microsoft PowerPoint, Microsoft Word и Vlc Media Player.

ПО Adobe Acrobat Reader DC — это бесплатный мировой стандарт, который используется для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF. Это единственное средство просмотра PDF-файлов, которое может открывать и взаимодействовать со всеми видами содержимого в PDF-формате, включая формы и мультимедийный контент.

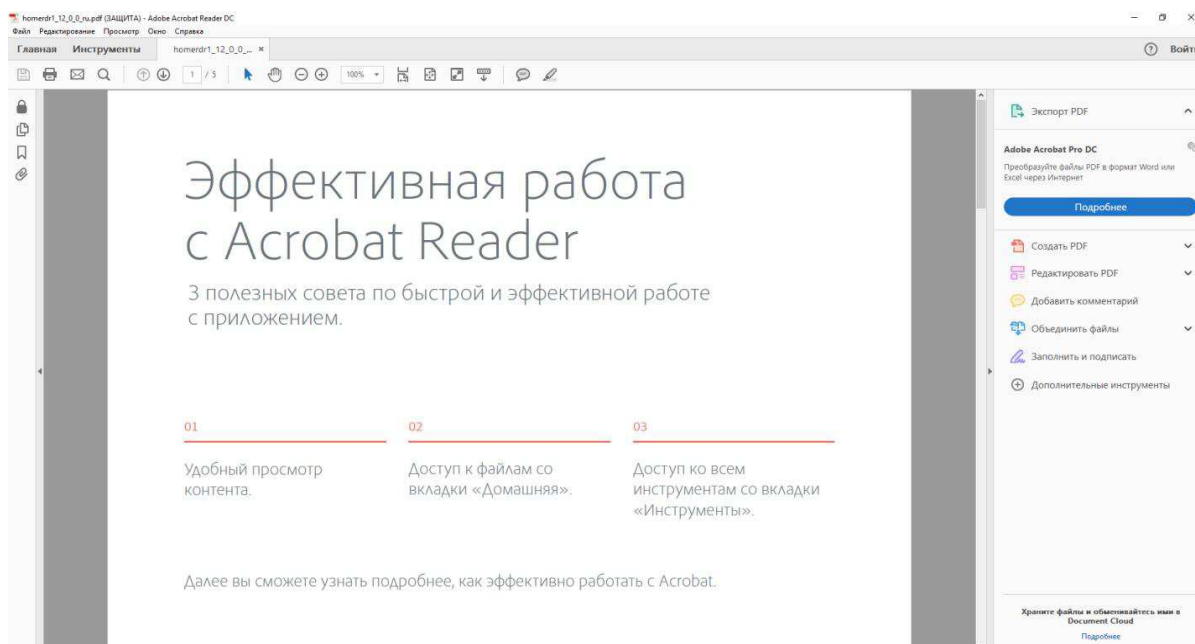


Рисунок 16 – Главная страница программы Adobe Acrobat Reader DC

Microsoft PowerPoint - программа подготовки презентаций и просмотра презентаций, являющаяся частью Microsoft Office и доступная в редакциях для операционных систем Microsoft Windows и MacOS. Материалы, подготовленные с помощью PowerPoint предназначены можно

просматривать с помощью компьютера, телефона, проектора, либо телевизионного экран большого размера.

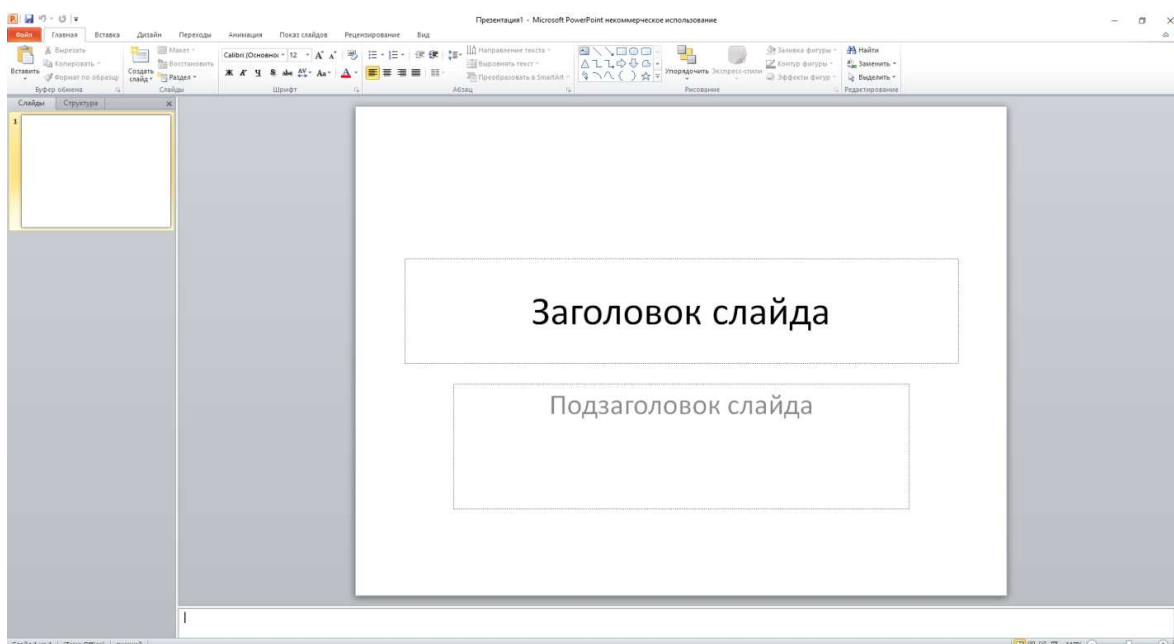


Рисунок 17 – Окно Microsoft PowerPoint

Microsoft Word - текстовый процессор, предназначенный для создания, просмотра и редактирования текстовых документов, с локальным применением простейших форм таблично-матричных алгоритмов. Выпускается корпорацией Microsoft в составе пакета Microsoft Office. Текущей версией является Microsoft Office Word 2016 для Windows и macOS.

Vlc Media Player- свободный кроссплатформенный медиаплеер. Плеер используется для воспроизведения видеороликов различных форматов. Также его можно использовать в качестве сервера для трансляции потока аудио/видео по сети. Для воспроизведения файлов мультимедиа не требуется установка дополнительных кодеков. Также программа может записывать потоковое аудио/видео на компьютер.

На основе описанных программных средств разрабатывалось мультимедийное сопровождение по дисциплине «Социальная психология».

2.3 Принципы работы мультимедийного сопровождения дисциплины «Социальная психология»

Все материалы, используемые в программе, находятся в папке \Resource\Files. Интерфейс оболочки представляет собой дерево групп и элементов. Меню состоит из отделенных друг от друга групп ссылок, которые предназначены для разделения информации на блоки.

Программа мультимедийного электронного курса «Социальная психология» имеет следующие режимы работы: для администратора – Director и для студента – Student.

Администратор обладает правами по добавлению, удалению материалов, он может менять местоположение и структуру материалов. Для получения доступа к функциям добавления, редактирования и удаления элементов пользовательского интерфейса и редактировать наполнение оболочки следует использовать режим Director.

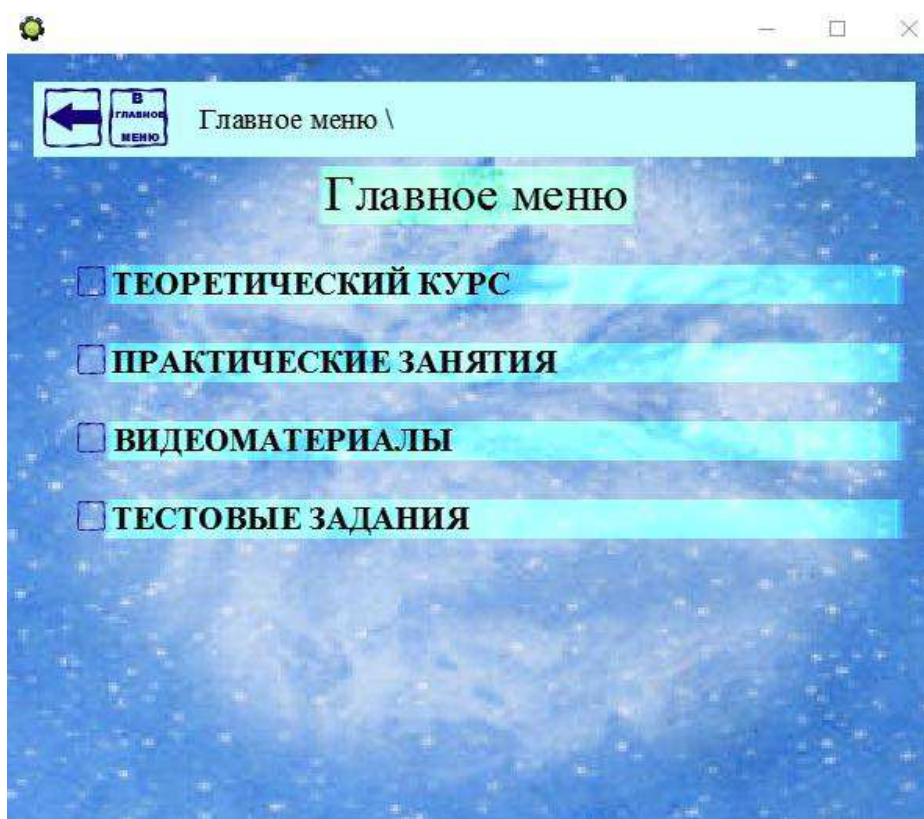


Рисунок 18 – Программа в режиме работы Student

Конечный пользователь использует программу в режиме – Student. Этот режим не позволяет вносить изменения в разделы или материалы, а дает возможность использовать функции навигации и просмотра. Навигация осуществляется при помощи оглавления. Нажатие на пункт меню приводит к переходу в другое меню или открывается определённый файл.

Главное меню программы состоит из четырех пунктов: теоретический курс, практические материалы, видеоматериалы и тестовые задания. В свою очередь теоретический курс также состоит из четырех пунктов: информация об учебном курсе, лекции, презентации, словарь терминов. В пункте «Информация об учебном курсе» содержится электронный документ, рассказывающий об учебном плане предмета «Социальная психология», в пункте меню «Лекции» представлены лекции по темам предмета разбитые на отдельные файлы. В следующем пункте «Презентации» представлены презентации на самые важные темы предмета, которые требует визуального дополнения и структурирование информации. Последний пункт «Словарь терминов» отражает основные понятия по предмету, представление в виде отсканированного документа в pdf формате.

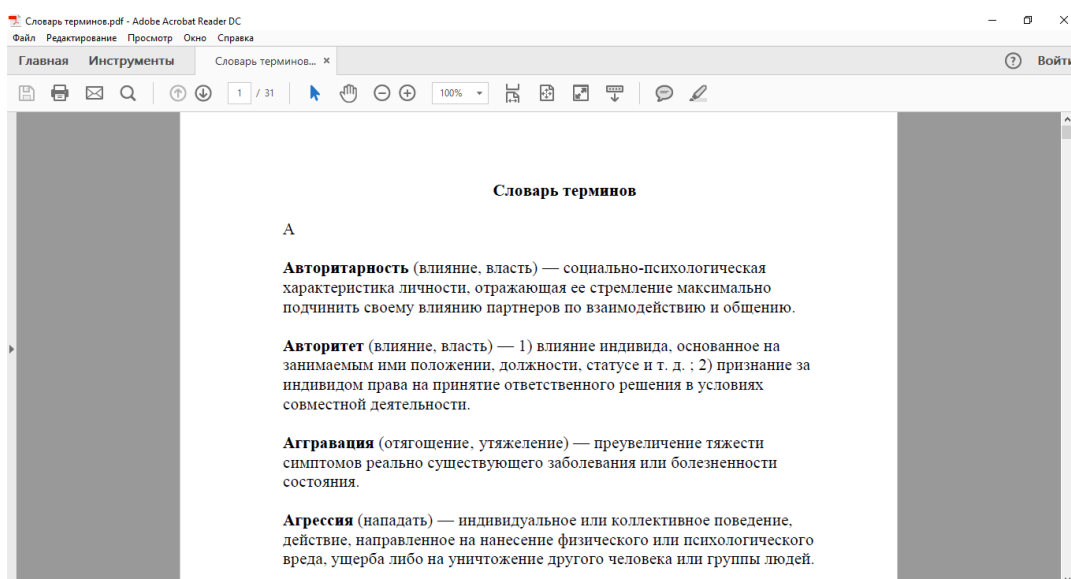


Рисунок 19 – Словарь терминов в программе Adobe Reader

Второй пункт главного меню «Практические занятия» содержит основные практические работы, которые требуется пройти студенту для успешного завершения учебного курса. В следующем пункте главного меню «Видеоматериалы» содержатся видеоролики по социальной психологии, разбитые на темы от автора Г.М. Андреевой. В последнем пункте главного меню «Тестовые задания» представлены тесты, которые необходимо пройти для успешной сдачи предмета.

Наполнение оболочки начиналось с первой кнопки «Теоретический курс». Редактирование местоположения, название пункта меню и пути файла осуществляется с помощью кнопки «Редактировать», которая находится справа от пункта меню. Добавление новых пунктов осуществлялось с помощью с помощью кнопки «Добавить новый элемент меню», которая находится после всех активных пунктов меню.

Заполнение лекций, осуществлялось переносом текстового материала лекции в отдельный документ. Файлы презентации копировались в папку с программой, а в самой программе писалось название презентации с указанием правильного пути (приложение В). Словарь терминов представляет собой понятия, представленные в виде файла в формате pdf.

Раздел «Практические работы» включает вопросы к каждой из лекции курса, на которые требуется ответить студенту самостоятельно, комплекс вопросов по каждому параграфу находится отдельно в разных файлах Word.

Для заполнения пункта меню «Видеоматериалы» переносился файл с видеороликом, в названии файла видеоролика указывался источник видео и вставлялось видео в программу (приложение А).

На последнем этапе заполнялся пункт «Тестовое задание», он представляет собой интернет-страницу, в которой по каждому тесту студенту требуется поставить галочку с правильным ответом, такие тесты создаются с помощью html-кодов (приложение В).

Мультимедийные средства в данном электронном курсе будут использованы для наглядного и доступного объяснения главных, основополагающих, наиболее сложных моментов учебного материала, и контроля знаний студентов по дисциплине.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Высококвалифицированные кадры с высшим образованием являются необходимым условием успешного функционирования всех отраслей экономики. Важной стратегической задачей обучения в высших учебных заведениях является формирование у выпускников общекультурных, общепрофессиональных и профессиональных компетенции. Выполнение этой задачи сегодня невозможно без совершенствования образовательного процесса подготовки студентов к профессиональной деятельности на основе разработки и внедрения новых программ, созданных на основе мультимедиа технологий.

В настоящее время под мультимедиа понимается технология, позволяющая с использованием аппаратных и программных средств компьютера продуцировать, обрабатывать, хранить, передавать информацию, представленную в различных формах.

В данной работе рассматривались элементы мультимедиа технологий с точки зрения их значимости для применения в учебном процессе. Мультимедиа в образовании позволяет задействовать через компьютерные системы в режиме диалога все способы представления учебной информации: текст, звук, видеоизображение, графическое изображение и анимацию.

Применение мультимедиа в обучении студентов дает следующие преимущества: удобная форма восприятия информации, возможность оперативного контроля знаний, создание познавательно-профессиональной сферы обучения в сочетании с внеаудиторной самостоятельной работой, управление учебно-познавательной деятельностью, предоставление студентам справочной информации. Все это способствует развитию активности студентов, усилению их самостоятельности, мотивирует к творческой деятельности, активизирует познавательную деятельность студентов.

Процесс разработки мультимедийного сопровождения дисциплины включает несколько стадий: осмысление основных положений дисциплины и ее структуры, разработка учебно-методического комплекса, выбор программных средств, реализация мультимедийного сопровождения в виде электронного курса. Электронные онлайн курсы могут быть созданы с помощью общих инструментов WEB-программирования или с помощью специализированных инструментов (программ) для создания электронных курсов.

В результате выполнения дипломной работы было разработано мультимедийное сопровождение учебной дисциплины «Социальная психология», которое включает в себя: видеопрезентации по темам лекций, видеолекции и прочие методические материалы по дисциплине «Социальная психология». В ходе разработки мультимедийного сопровождения использовались следующие программы: Adobe Acrobat Reader DC, Microsoft PowerPoint, Microsoft Word и Vlc Media Player.

Разработанное мультимедийное сопровождение позволит активизировать познавательную-профессиональную деятельность студентов, повысить уровень освоения ими знаний.

Список использованных источников

- 1 Андерсен, Б. Б. Мультимедиа в образовании: специализированный рабочий курс / Б. Б. Андерсен, К. ван ден Бринк. – 2007.- 300с.
- 2 Албегов, Ф. Г. Презентация в образовательном процессе : актуальность и технология использования / Ф. Г. Албегов // Дистанционное и виртуальное обучение, 2016,N № 11.-С.39-43
- 3 Андреева, Г.М. Социальная психология : учебник для студ. вузов по напр. и спец. "Психология" / Г. М. Андреева.- Москва : Аспект-Пресс, 2012. - 363 с.
- 4 Анцупов, А. Я. Конфликтология : [учебник для вузов] / А. Я. Анцупов, А. И. Шипилов.- Санкт-Петербург : Питер, 2008. - 490 с.
- 5 Аравина, Т. И. Феномен толпы в исследовательских ракурсах социальной психологии // Психологический журнал, том 20, №3, 1999.
- 6 Бассин, Ф.В. Проблема психологической защиты // Психологический журнал. 1988. №3. – 200 с.
- 7 Беляев, М. И. Дидактический аспект проектирования визуального ряда (иллюстраций) для электронных учебников / М. И. Беляев // Дистанционное и виртуальное обучение, 2014,N № 1.- С.39-48.
- 8 Белинская, Е. П. Социальная психология личности : [учебное пособие] для студентов учреждений высшего профессионального образования / Е. П. Белинская, О. А. Тихомандрицкая.- Москва : Издательский центр "Академия", 2009. - 301 с.
- 9 Берн, Э. Игры, в которые играют люди. М.: Прогресс, 1988-200с.
- 10 Гафурова, Н. В. Педагогическое применение мультимедиа средств: учебное пособие по дисциплине "Педагогическое применение мультимедиа средств" профиля 05100.62.18 "Профессиональное обучение (информатика и вычислительная техника)" / Н. В. Гафурова, Е. Ю.

Чурилова ; Сиб. федер. ун-т, Ин-т цвет. металлов и материаловедения. – 2015. – 150 с.

11 Деляя, В. П. Педагогическая инноватика: инновационное образование, инновационное мышление, инновации : материалы международной науч.-практич. конф. : [сб. ст.] / Институт социально-экономического прогнозирования и моделирования ; ред. В. П. Деляя. - Балашиха : Де-По, 2011. - 328 с.

12 Кащук, С. М. Стратегия интеграции мультимедиа технологий в систему языкового образования (на примере обучения французскому языку) : автореферат дис. ... д-ра пед. наук ; Моск. гос. ун-т им. М. В. Ломоносова. – 2014-123 с.

13 Ковалевич, В. Т. Социальная психология : учеб. пособие / В. Т. Ковалевич ; Краснояр. гос. техн. ун-т.- Красноярск : ИПЦ КГТУ, 2006. - 204 с.

14 Коловская, А. Ю. Актуальные философские темы в проекте мультимедиа / учеб.-метод. пособие ; Сиб. федерал. ун-т. – 2011-286 с.

15 Кожемяко, И. Л. Активизация познавательно-профессиональной деятельности студентов посредством мультимедиа технологий : автореферат дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 : защищена 17.06.2011 / И. Л. Кожемяко ; науч. рук. работы В. В. Игнатова ; Сиб. гос. технолог. ун-т. – 2011.-10с.

16 Козьяков, Р. В. Социальная психология : учебник / Р. В. Козьяков. - Москва : Директ-Медиа, 2013. - 376 с.

17 Крысько, В. Г. Социальная психология : курс лекций : учебное пособие для студентов вузов / В. Г. Крысько. - М. : Вузовский учебник : ИНФРА-М, 2012. - 256 с.

18 Лебон, Г. Психология народов и масс / Г. Лебон. – М., 2005.- 180 с.

19 Логинова, Н.Ф. Социальная психология : учеб.- метод. пособие для самостоят. работы [для студентов напр. 030300.62 «Психология»] / Сиб. федерал. ун-т ; сост. Н. Ф. Логинова. - Красноярск : СФУ, 2013. - 14 с.

20 Лучников, П. А. Образовательные технологии в организации учебного процесса в высшей школе : монография / П. А. Лучников, М. В. Носков [и др.] ; под ред. Ю. С. Перфильев. - Москва : Научный мир, 2013. - 551 с.

21 Леван, Т. Н. Опыт организации курсов повышения квалификации для работников системы образования с использованием дистанционных образовательных технологий / Т. Н. Ле-ван // Сибирский педагогический журнал, 2016,N № 1.-С.62-67.

22 Майерс, Д. Социальная психология : [перевод с английского] / Д. Майерс. - М. ; СПб. : Питер, 2013. - 793 с.

23 Милграм, С. Эксперимент в социальной психологии / С. Милграм. – СПб., 2000- 150 с.

24 Михаэлис, С. И. Педагогические и методологические основы использования интерактивных образовательных технологий в электронном учебном курсе дисциплины "Информатика" / С. И. Михаэлис // Информатика и образование, 2016,N № 4.-С.33-38.

25 Зенкина, С. В. Формы, средства и технологии интерактивного учебного взаимодействия в условиях дистанционного обучения / С. В. Зенкина, О. В. Шаронова // Информатика и образование, 2016,N № 4.- С.16-19.

26 Пищик, В. И. Психология ментальности поколений : учебное пособие / В. И. Пищик.- Москва : Директ-Медиа, 2014. - 91 с.

27 Попов, И.К. Рабочая программа по дисциплине «Социальная психология» - Красноярск, СФУ,2015. -22 с.

28 Семечкин, Н. И. Социальная психология : учебник. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2014. Ч. 1. - 2014. - 504 с.

29 Семечкин, Н. И. Социальная психология: учебник. - Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2014. Ч. 2. - 2014. - 432 с.

30 Смолянинова, О. Г. ИКТ в образовании в течение всей жизни : материалы 1-й Международной конференции, Красноярск, 16-18 сентября 2014 г. / Сиб. федер. ун-т ; отв. за вып. О. Г. Смолянинова. - Красноярск : СФУ, 2014. - 254 с.

31 Соловьева, Л. Ф. Модульный подход к построению мультимедийных учебников по курсу "математика и информатика" / Л. Ф. Соловьева. - 2009 // Дистанционное и виртуальное обучение, 2009, N N 12.- С.21-29.

32 Ступина, А. А. Оптимизация управления в интерактивных обучающих системах : монография / А. А. Ступина, М. В. Карасева, Л. Н. Корпачева ; Сиб. федер. ун-т, Ин-т упр. бизнес-процессами и экономики. - Красноярск : СФУ, 2013. - 115 с.

33 Суковатый, А. Г. Интерактивные технические средства обучения : практическое руководство / сост. А. Г. Суковатый [и др.]. - Красноярск : ИПК СФУ, 2009. - 84 с.

34 Третьяков, В. С. Открытые онлайн-курсы как инструмент модернизации образовательной деятельности в вузе / В. С. Третьяков, В. А. Ларионова // Высшее образование в России, 2016, N № 7.-С.55-66.

35 Тырсин, Д. Г. Формирование у учащихся потребности в творческой деятельности в процессе интерактивного обучения : автореферат дис. ... канд. пед. наук / Д. Г. Тырсин ; Саратов. гос. ун-т им. Н. Г. Чернышевского. - Саратов, 2012. - 22 с.

36 Федунец, Н.И. Применение мультимедийных технологий в образовании / Н.И. Федунец, И.В. Ярощук. — Электрон. дан. — М. : Горная книга, 2006. — 88 с.

37 Шибутани, Т. Социальная психология / Т. Шибутани. – М., 1998. – Ростов-на-Дону, 2000.

Приложение А

Скриншоты видеолекций

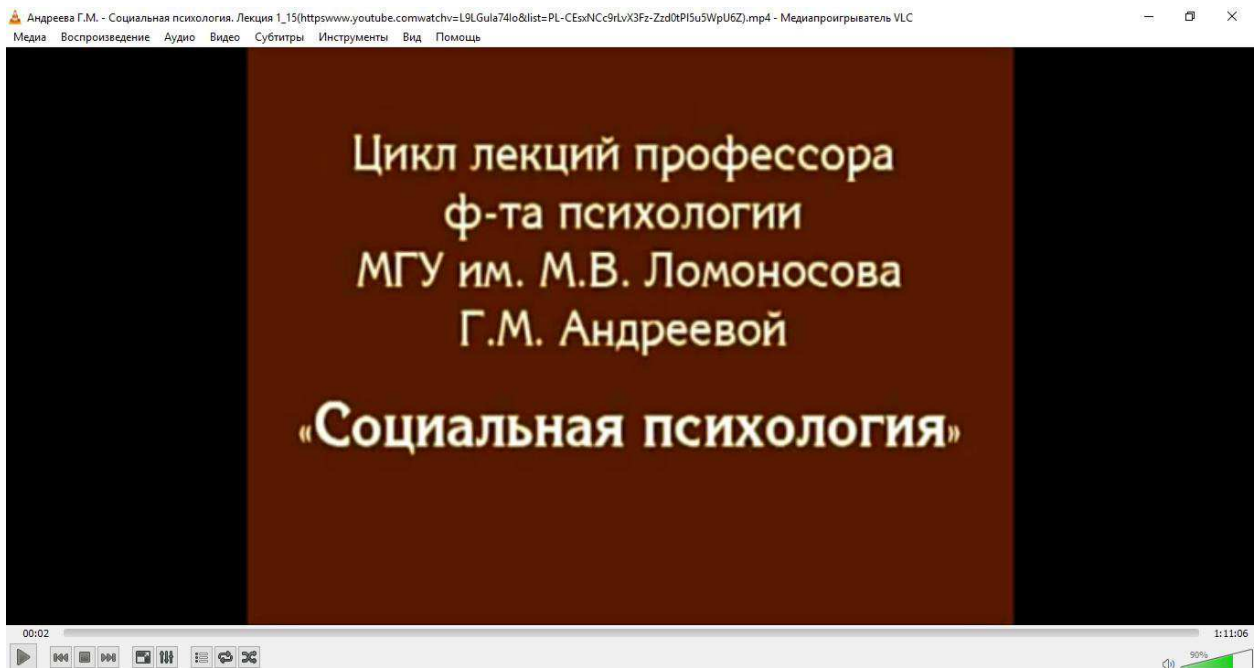


Рисунок 20 – Титульный лист видеолекции Андреевой Г.М. «Социальная психология»



Рис. 21 – Видеолекция Андреевой Г.М. «Социальная психология»

Приложение Б

Скриншоты видеопрезентаций



Рис. 22 – Видеопрезентация на тему Информационный сервис



Рис. 23 – Видеопрезентация на тему Информационный сервис

Приложение В

HTML - код тестов

Тест 1 ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ СОЦИАЛЬНОЙ ПСИХОЛОГИИ

```
<HTML><HEAD><TITLE>Тест 1</TITLE>
<META http-equiv=Content-Type content="text/html; charset=windows-1251">
<META content="Автор" name=Author>
<SCRIPT language=JavaScript>
var scrtxt = "Бегущая строка" ;
var length = scrtxt.length;
var width = 100;
var pos = -(width + 2);
function scroll() {
    pos++;
    var scroller = "";
    if (pos == length)
    {   pos = -(width + 2);
    } if (pos < 0) {
        for (var i = 1; i <= Math.abs(pos); i++)
        {   scroller = scroller+" ";}
        scroller = scroller + scrtxt.substring(0, width - i + 1);
    } else {
        scroller = scroller + scrtxt.substring(pos, width + pos);
    } window.status = scroller;
    setTimeout("scroll()", 100);
}
</SCRIPT>
<META content="MSHTML 6.00.2800.1106" name=GENERATOR></HEAD>
<BODY bgColor=white onload=scroll()>
<SCRIPT language=JavaScript>
var res="1431322321"
function check_me()
{ var count=0
    with(document.test) {
if (!Q1[0].checked&&!Q1[1].checked&&!Q1[2].checked&&!Q1[3].checked)
{count+=1};
if (!Q2[0].checked&&!Q2[1].checked&&!Q2[2].checked&&!Q2[3].checked)
{count+=1};
if (!Q3[0].checked&&!Q3[1].checked&&!Q3[2].checked&&!Q3[3].checked)
```

```

{count+=1};
if (!Q4[0].checked&&!Q4[1].checked&&!Q4[2].checked&&!Q4[3].checked)
{count+=1};
if (!Q5[0].checked&&!Q5[1].checked&&!Q5[2].checked&&!Q5[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q6[1].checked&&!Q6[2].checked&&!Q6[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q7[1].checked&&!Q7[2].checked&&!Q7[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q8[1].checked&&!Q8[2].checked&&!Q8[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q9[1].checked&&!Q9[2].checked&&!Q9[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q10[1].checked&&!Q10[2].checked&&!Q10[3].checked)
{count+=1};
    if (count>0) <!-- Вычисление и проверка все ли задания выполнены -->
{alert("Вы выполнили не все задания. Проверьте себя.")
} else answer()  } }

```

```

function control(k,f1,f2,f3,f4,f5,f6,f7,f8,f9,f10) {
if (k==1&&f1.checked) return true;
if (k==2&&f2.checked) return true;
if (k==3&&f3.checked) return true;
if (k==4&&f4.checked) return true;
if (k==5&&f5.checked) return true;
if (k==6&&f6.checked) return true;
if (k==6&&f7.checked) return true;
if (k==6&&f8.checked) return true;
if (k==6&&f9.checked) return true;
if (k==6&&f10.checked) return true;
return false; }
function answer() {
    answ=""; with(document) {
answ+=control(res.charAt(0),test.Q1[0],test.Q1[1],test.Q1[2],test.Q1[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(1),test.Q2[0],test.Q2[1],test.Q2[2],test.Q2[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(2),test.Q3[0],test.Q3[1],test.Q3[2],test.Q3[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(3),test.Q4[0],test.Q4[1],test.Q4[2],test.Q4[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(4),test.Q5[0],test.Q5[1],test.Q5[2],test.Q5[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(5),test.Q6[0],test.Q6[1],test.Q6[2],test.Q6[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(6),test.Q7[0],test.Q7[1],test.Q7[2],test.Q7[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(7),test.Q8[0],test.Q8[1],test.Q8[2],test.Q8[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(8),test.Q9[0],test.Q9[1],test.Q9[2],test.Q9[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(9),test.Q10[0],test.Q10[1],test.Q10[2],test.Q10[3])?"1":"0"
"0"

```



```

<!--Анализ результатов -->
showResult();    } }
function showResult()
{    var nok=0; var i,s;
for (i=0;i<answ.length;i++) {nok+=answ.charAt(i)=="1"?1:0;}
if(nok<4) s="НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО";
if(nok==4) s="УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО";
if(nok>4 && nok<8) s="УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО";
if(nok==8) s="ХОРОШО";
if(nok>8 && nok<10) s="ХОРОШО";
if(nok==10) s="ОТЛИЧНО";
    document.test.s1.
value="Количество правильных ответов "+nok+". Ваша оценка "+s+".
Загляните в окно рядом с номером задания. Если ответ правильный, то там
(+). Если Вы ошиблись, там (-).";
with(document.test)    {
if (answ.charAt(0)=="1") {T1.value="+"} else {T1.value="-"};
if (answ.charAt(1)=="1") {T2.value="+"} else {T2.value="-"};
if (answ.charAt(2)=="1") {T3.value="+"} else {T3.value="-"};
if (answ.charAt(3)=="1") {T4.value="+"} else {T4.value="-"};
if (answ.charAt(4)=="1") {T5.value="+"} else {T5.value="-"};
if (answ.charAt(5)=="1") {T6.value="+"} else {T6.value="-"};
if (answ.charAt(6)=="1") {T7.value="+"} else {T7.value="-"};
if (answ.charAt(7)=="1") {T8.value="+"} else {T8.value="-"};
if (answ.charAt(8)=="1") {T9.value="+"} else {T9.value="-"};
if (answ.charAt(9)=="1") {T10.value="+"} else {T10.value="-"};
    } }
</SCRIPT>
<FORM name=test>
<CENTER><FONT face=Arial,Helvetica,sans-serif color=#000099>
<H3>ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ СОЦИАЛЬНОЙ
ПСИХОЛОГИИ </H3></CENTER>
<OL> <LI> <H4><INPUT size=1 name=T1> Социальная психология – это
отрасль: </H4>
<INPUT type=radio name=Q1> психологии <BR>
<INPUT type=radio name=Q1> социологии <BR>
<INPUT type=radio name=Q1> философии <BR>
<INPUT type=radio name=Q1> все варианты верны <BR><BR>
<LI> <H4><INPUT size=1 name=T2> Социальная психология изучает: </H4>
<INPUT type=radio name=Q2> общение людей в социальных группах <BR>
<INPUT type=radio name=Q2> поведение людей в социальных группах <BR>
<INPUT type=radio name=Q2> психологические характеристики социальных
групп <BR>
<INPUT type=radio name=Q2> все варианты верны <BR><BR>

```

 <H4><INPUT size=1 name=T3> Выберите современное понимание предмета социальной психологии: </H4>
<INPUT type=radio name=Q3> это изучение массовидных явлений психики

<INPUT type=radio name=Q3> это изучение личности, ее черт, положения в группе

<INPUT type=radio name=Q3> это изучение закономерностей поведения и деятельности людей, обусловленных включением их в социальные группы

<INPUT type=radio name=Q3> все варианты неверны

 <H4><INPUT size=1 name=T4> К социально-психологическим явлениям не относятся: </H4>
<INPUT type=radio name=Q4> характерологические особенности личности

<INPUT type=radio name=Q4> слухи, паника, мода

<INPUT type=radio name=Q4> общение и взаимодействие между личностями, группами

<INPUT type=radio name=Q4> все варианты верны

 <H4><INPUT size=1 name=T5> В России дискуссий по предмету социальной психологии было: </H4>
<INPUT type=radio name=Q5> две и они проходили в конце XIX века и в 50-х годах XX века

<INPUT type=radio name=Q5> одна, в 40-х годах XX века

<INPUT type=radio name=Q5> две, в 20-х и 60-х годах XX века

<INPUT type=radio name=Q5> три, в конце XIX века, в 20-х и 50-х годах XX века

 <H4><INPUT size=1 name=T6> Найдите правильный ответ: социально-психологическая концепция «психология масс» разрабатывалась исследователями: </H4>
<INPUT type=radio name=Q6> В. Вундтом

<INPUT type=radio name=Q6> Г. Лебоном

<INPUT type=radio name=Q6> У. Мак-Дагулом

<INPUT type=radio name=Q6> Г.Тардом

 <H4><INPUT size=1 name=T7> Вклад Н. К. Михайловского в зарождение социальной психологии в России: </H4>
<INPUT type=radio name=Q7> опубликовал в 1898 г. первое специальное социально-психологическое произведение «Коллективная рефлексология»

<INPUT type=radio name=Q7> представитель психологической школы, по его мнению, социально-психологическому фактору принадлежит решающая роль в ходе исторического процесса

<INPUT type=radio name=Q7> исследовал массовые психические процессы

<INPUT type=radio name=Q7> все варианты верны


```

<META content="MSHTML 6.00.2800.1106" name=GENERATOR></HEAD>
<BODY bgColor=white onload=scroll()>
<SCRIPT language=JavaScript>
var res="1431342441"
function check_me() {
    var count=0    with(document.test)    {
if (!Q1[0].checked&&!Q1[1].checked&&!Q1[2].checked&&!Q1[3].checked)
{count+=1};
if (!Q2[0].checked&&!Q2[1].checked&&!Q2[2].checked&&!Q2[3].checked)
{count+=1};
if (!Q3[0].checked&&!Q3[1].checked&&!Q3[2].checked&&!Q3[3].checked)
{count+=1};
if (!Q4[0].checked&&!Q4[1].checked&&!Q4[2].checked&&!Q4[3].checked)
{count+=1};
if (!Q5[0].checked&&!Q5[1].checked&&!Q5[2].checked&&!Q5[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q6[1].checked&&!Q6[2].checked&&!Q6[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q7[1].checked&&!Q7[2].checked&&!Q7[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q8[1].checked&&!Q8[2].checked&&!Q8[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q9[1].checked&&!Q9[2].checked&&!Q9[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q10[1].checked&&!Q10[2].checked&&!Q10[3].checked)
{count+=1};
if (count>0) <!-- Вычисление и проверка все ли задания выполнены -->
{alert("Вы выполнили не все задания. Проверьте себя.")
} else answer()    } }
function control(k,f1,f2,f3,f4,f5,f6,f7,f8,f9,f10){
if (k==1&&f1.checked) return true;
if (k==2&&f2.checked) return true;
if (k==3&&f3.checked) return true;
if (k==4&&f4.checked) return true;

if (k==5&&f5.checked) return true;
if (k==6&&f6.checked) return true;
if (k==6&&f7.checked) return true;
if (k==6&&f8.checked) return true;
if (k==6&&f9.checked) return true;
if (k==6&&f10.checked) return true;
return false; }
function answer() { answ="";  with(document)    {
answ+=control(res.charAt(0),test.Q1[0],test.Q1[1],test.Q1[2],test.Q1[3])?"1":"0"

```

```

answ+=control(res.charAt(1),test.Q2[0],test.Q2[1],test.Q2[2],test.Q2[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(2),test.Q3[0],test.Q3[1],test.Q3[2],test.Q3[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(3),test.Q4[0],test.Q4[1],test.Q4[2],test.Q4[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(4),test.Q5[0],test.Q5[1],test.Q5[2],test.Q5[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(5),test.Q6[0],test.Q6[1],test.Q6[2],test.Q6[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(6),test.Q7[0],test.Q7[1],test.Q7[2],test.Q7[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(7),test.Q8[0],test.Q8[1],test.Q8[2],test.Q8[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(8),test.Q9[0],test.Q9[1],test.Q9[2],test.Q9[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(9),test.Q10[0],test.Q10[1],test.Q10[2],test.Q10[3])?"1":
"0"

```

<!--Анализ результатов -->

```
showResult();    } }
```

```
function showResult() {
```

```
    var nok=0; var i,s;
```

```
for (i=0;i<answ.length;i++) {nok+=answ.charAt(i)=="1"?1:0;}
```

```
if(nok<4) s="НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО";
```

```
if(nok==4) s="УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО";
```

```
if(nok>4 && nok<8) s="УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО";
```

```
if(nok==8) s="ХОРОШО";
```

```
if(nok>8 && nok<10) s="ХОРОШО";
```

```
if(nok==10) s="ОТЛИЧНО"; document.test.s1.
```

```
value="Количество правильных ответов "+nok+" . Ваша оценка "+s+".
```

```
Загляните в окно рядом с номером задания. Если ответ правильный, то там (+). Если Вы ошиблись, там (-).";
```

```
with(document.test)    {
```

```
if (answ.charAt(0)=="1") {T1.value="+"} else {T1.value="-"};
```

```
if (answ.charAt(1)=="1") {T2.value="+"} else {T2.value="-"};
```

```
if (answ.charAt(2)=="1") {T3.value="+"} else {T3.value="-"};
```

```
if (answ.charAt(3)=="1") {T4.value="+"} else {T4.value="-"};
```

```
if (answ.charAt(4)=="1") {T5.value="+"} else {T5.value="-"};
```

```
if (answ.charAt(5)=="1") {T6.value="+"} else {T6.value="-"};
```

```
if (answ.charAt(6)=="1") {T7.value="+"} else {T7.value="-"};
```

```
if (answ.charAt(7)=="1") {T8.value="+"} else {T8.value="-"};
```

```
if (answ.charAt(8)=="1") {T9.value="+"} else {T9.value="-"};
```

```
if (answ.charAt(9)=="1") {T10.value="+"} else {T10.value="-"};    }
```

```
</SCRIPT>
```

```
<FORM name=test><CENTER><FONT face=Arial,Helvetica,sans-serif
color=#000099>
```

```
<H3>СОЦИАЛЬНАЯ ПСИХОЛОГИЯ ОБЩЕНИЯ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ
ЛЮДЕЙ </H3></CENTER>
```

```
<OL> <LI> <H4><INPUT size=1 name=T1> Общение – это: </H4>
```

```
<INPUT type=radio name=Q1> многоплановый процесс установления и
развития контактов между людьми <BR>
```

метод в социальной психологии в системе научных знаний и жизни общества

социально-психологическая характеристика личности

все варианты неверны

 <H4><INPUT size=1 name=T2> Информация в общении передается: </H4>

с помощью знаковых систем

с помощью невербальных сигналов

с помощью паралингвистических средств

все варианты верны

 <H4><INPUT size=1 name=T3> Невербальное общение – общение с помощью: </H4>

конфликта

фонетических знаков

мимики, жестов, телесных контактов

все варианты верны

 <H4><INPUT size=1 name=T4> Сторона общения связана с выявлением специфики информационного обмена между людьми как активными субъектами: </H4>

коммуникативная

перцептивная

интерактивная

все варианты неверны

 <H4><INPUT size=1 name=T5> Сторона общения связана с непосредственной организацией совместной деятельности людей, их взаимодействие: </H4>

коммуникативная

перцептивная

интерактивная

все варианты верны

 <H4><INPUT size=1 name=T6> Какой термин в социальную психологию ввел Э. Холл при изучении пространственной организации общения: </H4>

просодика

кинесика

кинология

проксемика

 <H4><INPUT size=1 name=T7> Механизм межличностного восприятия, который представляет собой особый вид понимания другого человека, стремление эмоционально откликнуться на его проблемы: </H4>

идентификация

эмпатия


```

<BODY bgColor=white onload=scroll()>
<SCRIPT language=JavaScript>
var res="2321311342" function check_me(){ var count=0 with(document.test)
    {
if (!Q1[0].checked&&!Q1[1].checked&&!Q1[2].checked&&!Q1[3].checked)
    {count+=1};
if (!Q2[0].checked&&!Q2[1].checked&&!Q2[2].checked&&!Q2[3].checked)
    {count+=1};
if (!Q3[0].checked&&!Q3[1].checked&&!Q3[2].checked&&!Q3[3].checked)
    {count+=1};
if (!Q4[0].checked&&!Q4[1].checked&&!Q4[2].checked&&!Q4[3].checked)
    {count+=1};
if (!Q5[0].checked&&!Q5[1].checked&&!Q5[2].checked&&!Q5[3].checked)
    {count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q6[1].checked&&!Q6[2].checked&&!Q6[3].checked)
    {count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q7[1].checked&&!Q7[2].checked&&!Q7[3].checked)
    {count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q8[1].checked&&!Q8[2].checked&&!Q8[3].checked)
    {count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q9[1].checked&&!Q9[2].checked&&!Q9[3].checked)
    {count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q10[1].checked&&!Q10[2].checked&&!Q10[3].checked)
    {count+=1};
if (count>0) <!-- Вычисление и проверка все ли задания выполнены -->
    {alert("Вы выполнили не все задания. Проверьте себя.")
    } else answer() } }
function control(k,f1,f2,f3,f4,f5,f6,f7,f8,f9,f10) {
if (k==1&&f1.checked) return true;
if (k==2&&f2.checked) return true;
if (k==3&&f3.checked) return true;
if (k==4&&f4.checked) return true;
if (k==5&&f5.checked) return true;
if (k==6&&f6.checked) return true;
if (k==6&&f7.checked) return true;
if (k==6&&f8.checked) return true;
if (k==6&&f9.checked) return true;
if (k==6&&f10.checked) return true;
return false; }
function answer() { answ=""; with(document) {
answ+=control(res.charAt(0),test.Q1[0],test.Q1[1],test.Q1[2],test.Q1[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(1),test.Q2[0],test.Q2[1],test.Q2[2],test.Q2[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(2),test.Q3[0],test.Q3[1],test.Q3[2],test.Q3[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(3),test.Q4[0],test.Q4[1],test.Q4[2],test.Q4[3])?"1":"0"

```



```

anw+=control(res.charAt(4),test.Q5[0],test.Q5[1],test.Q5[2],test.Q5[3])?"1":"0"
anw+=control(res.charAt(5),test.Q6[0],test.Q6[1],test.Q6[2],test.Q6[3])?"1":"0"
anw+=control(res.charAt(6),test.Q7[0],test.Q7[1],test.Q7[2],test.Q7[3])?"1":"0"
anw+=control(res.charAt(7),test.Q8[0],test.Q8[1],test.Q8[2],test.Q8[3])?"1":"0"
anw+=control(res.charAt(8),test.Q9[0],test.Q9[1],test.Q9[2],test.Q9[3])?"1":"0"
anw+=control(res.charAt(9),test.Q10[0],test.Q10[1],test.Q10[2],test.Q10[3])?"1":
"0"
showResult();    } }
function showResult()
{    var nok=0; var i,s; for (i=0;i<anw.length;i++)
{nok+=anw.charAt(i)=="1"?1:0;}
if(nok<4) s="НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО";
if(nok==4) s="УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО";
if(nok>4 && nok<8) s="УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО";
if(nok==8) s="ХОРОШО";
if(nok>8 && nok<10) s="ХОРОШО";
if(nok==10) s="ОТЛИЧНО"; document.test.s1.
value="Количество правильных ответов "+nok+". Ваша оценка "+s+".
Загляните в окно рядом с номером задания. Если ответ правильный, то там
(+). Если Вы ошиблись, там (-)."; with(document.test) {
if (anw.charAt(0)=="1") {T1.value="+"} else {T1.value="-"};
if (anw.charAt(1)=="1") {T2.value="+"} else {T2.value="-"};
if (anw.charAt(2)=="1") {T3.value="+"} else {T3.value="-"};
if (anw.charAt(3)=="1") {T4.value="+"} else {T4.value="-"};
if (anw.charAt(4)=="1") {T5.value="+"} else {T5.value="-"};
if (anw.charAt(5)=="1") {T6.value="+"} else {T6.value="-"};
if (anw.charAt(6)=="1") {T7.value="+"} else {T7.value="-"};
if (anw.charAt(7)=="1") {T8.value="+"} else {T8.value="-"};
if (anw.charAt(8)=="1") {T9.value="+"} else {T9.value="-"};
if (anw.charAt(9)=="1") {T10.value="+"} else {T10.value="-"} } }
</SCRIPT>
<FORM name=test><CENTER><FONT face=Arial,Helvetica,sans-serif
color=#000099>
<H3>ПСИХОЛОГИЯ СОЦИАЛЬНЫХ СООБЩЕСТВ </H3></CENTER>
<OL> <LI> <H4><INPUT size=1 name=T1> Группа – это: </H4>
<INPUT type=radio name=Q1> скопление людей, лишенных ясно
осознаваемой общности целей и организации <BR>
<INPUT type=radio name=Q1> ограниченная в размерах общность людей,
выделяемая из социального (на основе определенных знаков) <BR>
<INPUT type=radio name=Q1> категория, служащая для обозначения
временных характеристик <BR>
<INPUT type=radio name=Q1> все варианты неверны <BR><BR>
<LI> <H4><INPUT size=1 name=T2> Групповые интересы, групповые
потребности, групповые цели, групповые нормы, групповые ценности,

```

групповое мнение в совокупности представляют собой, выберите правильный вариант ответа: </H4>

<INPUT type=radio name=Q2> элементарные параметры социальной группы

<INPUT type=radio name=Q2> механизмы формирования групповой идентичности

<INPUT type=radio name=Q2> основные психологические характеристики группы

<INPUT type=radio name=Q2> термины, характеризующие отношения личности и группы

 <H4><INPUT size=1 name=T3> Б.Ф. Поршнев утверждал, что главной психологической характеристикой группы является: </H4>

<INPUT type=radio name=Q3> переживания «свой – чужой»;

<INPUT type=radio name=Q3> наличие «Мы-чувства»;

<INPUT type=radio name=Q3> отсутствие доверия к другим группам

<INPUT type=radio name=Q3> рефлексия границы группы

 <H4><INPUT size=1 name=T4> Граница малой группы определяется: </H4>

<INPUT type=radio name=Q4> возможностью непосредственных межличностных контактов всех членов группы

<INPUT type=radio name=Q4> обладанием всеми ее членами общими ценностями

<INPUT type=radio name=Q4> объемом непосредственной памяти человека, т.е. до 9-10 человек

<INPUT type=radio name=Q4> все варианты неверны

 <H4><INPUT size=1 name=T5> Какие из перечисленных групп относятся к малым: </H4>

<INPUT type=radio name=Q5> зрители на концерте

<INPUT type=radio name=Q5> пассажиры автобуса

<INPUT type=radio name=Q5> семья, состоящая из трех человек

<INPUT type=radio name=Q5> все ответы верны

 <H4><INPUT size=1 name=T6> Малая группа, психология и поведение которой чужды для индивида или безразличны для него, называется: </H4>

<INPUT type=radio name=Q6> нереферентной

<INPUT type=radio name=Q6> референтной

<INPUT type=radio name=Q6> слабо развитой

<INPUT type=radio name=Q6> вторичной

 <H4><INPUT size=1 name=T7> Какая из перечисленных особенностей относится к характеристикам сплоченной группы, выберите правильный вариант ответа: </H4>

<INPUT type=radio name=Q7> готовность прийти на выручку друг другу

<INPUT type=radio name=Q7> соперничество

<INPUT type=radio name=Q7> равнодушие


```

<META content="MSHTML 6.00.2800.1106" name=GENERATOR></HEAD>
<BODY bgColor=white onload=scroll()>
<SCRIPT language=JavaScript>
var res="2141323414"
function check_me() { var count=0 with(document.test) {
if (!Q1[0].checked&&!Q1[1].checked&&!Q1[2].checked&&!Q1[3].checked)
{count+=1};
if (!Q2[0].checked&&!Q2[1].checked&&!Q2[2].checked&&!Q2[3].checked)
{count+=1};
if (!Q3[0].checked&&!Q3[1].checked&&!Q3[2].checked&&!Q3[3].checked)
{count+=1};
if (!Q4[0].checked&&!Q4[1].checked&&!Q4[2].checked&&!Q4[3].checked)
{count+=1};
if (!Q5[0].checked&&!Q5[1].checked&&!Q5[2].checked&&!Q5[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q6[1].checked&&!Q6[2].checked&&!Q6[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q7[1].checked&&!Q7[2].checked&&!Q7[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q8[1].checked&&!Q8[2].checked&&!Q8[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q9[1].checked&&!Q9[2].checked&&!Q9[3].checked)
{count+=1};
if (!Q6[0].checked&&!Q10[1].checked&&!Q10[2].checked&&!Q10[3].checked)
{count+=1};
if (count>0) <!-- Вычисление и проверка все ли задания выполнены -->
{alert("Вы выполнили не все задания. Проверьте себя.")
} else answer() } }
function control(k,f1,f2,f3,f4,f5,f6,f7,f8,f9,f10) {
if (k==1&&f1.checked) return true;
if (k==2&&f2.checked) return true;
if (k==3&&f3.checked) return true;
if (k==4&&f4.checked) return true;
if (k==5&&f5.checked) return true;
if (k==6&&f6.checked) return true;
if (k==6&&f7.checked) return true;
if (k==6&&f8.checked) return true;
if (k==6&&f9.checked) return true;
if (k==6&&f10.checked) return true;
return false; }
function answer() { answ=""; with(document) {
answ+=control(res.charAt(0),test.Q1[0],test.Q1[1],test.Q1[2],test.Q1[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(1),test.Q2[0],test.Q2[1],test.Q2[2],test.Q2[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(2),test.Q3[0],test.Q3[1],test.Q3[2],test.Q3[3])?"1":"0"

```

```

answ+=control(res.charAt(3),test.Q4[0],test.Q4[1],test.Q4[2],test.Q4[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(4),test.Q5[0],test.Q5[1],test.Q5[2],test.Q5[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(5),test.Q6[0],test.Q6[1],test.Q6[2],test.Q6[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(6),test.Q7[0],test.Q7[1],test.Q7[2],test.Q7[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(7),test.Q8[0],test.Q8[1],test.Q8[2],test.Q8[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(8),test.Q9[0],test.Q9[1],test.Q9[2],test.Q9[3])?"1":"0"
answ+=control(res.charAt(9),test.Q10[0],test.Q10[1],test.Q10[2],test.Q10[3])?"1":
"0"
showResult();    } }
function showResult() {    var nok=0; var i,s;
    for (i=0;i<answ.length;i++) {nok+=answ.charAt(i)=="1"?1:0;}
if(nok<4) s="НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО";
if(nok==4) s="УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО";
if(nok>4 && nok<8) s="УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО";
if(nok==8) s="ХОРОШО";
if(nok>8 && nok<10) s="ХОРОШО";
if(nok==10) s="ОТЛИЧНО"; document.test.s1.
value="Количество правильных ответов "+nok+". Ваша оценка "+s+".
Загляните в окно рядом с номером задания. Если ответ правильный, то там
(+). Если Вы ошиблись, там (-).";
with(document.test)    {
if (answ.charAt(0)=="1") {T1.value="+"} else {T1.value="-"};
if (answ.charAt(1)=="1") {T2.value="+"} else {T2.value="-"};
if (answ.charAt(2)=="1") {T3.value="+"} else {T3.value="-"};
if (answ.charAt(3)=="1") {T4.value="+"} else {T4.value="-"};
if (answ.charAt(4)=="1") {T5.value="+"} else {T5.value="-"};
if (answ.charAt(5)=="1") {T6.value="+"} else {T6.value="-"};
if (answ.charAt(6)=="1") {T7.value="+"} else {T7.value="-"};
if (answ.charAt(7)=="1") {T8.value="+"} else {T8.value="-"};
if (answ.charAt(8)=="1") {T9.value="+"} else {T9.value="-"};
if (answ.charAt(9)=="1") {T10.value="+"} else {T10.value="-"}; }
}</SCRIPT>
<FORM name=test><CENTER><FONT face=Arial,Helvetica,sans-serif
color=#000099>
<H3>СОЦИАЛЬНАЯ ПСИХОЛОГИЯ ЛИЧНОСТИ </H3></CENTER>
<OL><LI> <H4><INPUT size=1 name=T1> Личность – это: </H4>
<INPUT type=radio name=Q1> персона, публичное лицо <BR>
<INPUT type=radio name=Q1> человек как субъект социальной деятельности
<BR>
<INPUT type=radio name=Q1> социальный статус <BR>
<INPUT type=radio name=Q1> социальная роль <BR><BR>
<LI> <H4><INPUT size=1 name=T2> Неповторимая совокупность
особенностей характера и психического склада, отличающая одну личность
от другой: </H4>

```

индивидуальность

 индивид

 персона

 личность

 <H4><INPUT size=1 name=T3> Совокупность индивидуально-психологических особенностей человека, проявляющихся в его поведении, деятельности называется: </H4>
 наследственностью

 характером

 способностями

 темпераментом

 <H4><INPUT size=1 name=T4> Из перечисленного подберите тип темперамента, если это: «боевой тип, задорный, легко раздражающийся»: </H4>
 холерик

 сангвиник

 флегматик

 меланхолик

 <H4><INPUT size=1 name=T5> Автор структуры личности: «оно-ид» X «я-эго» X «сверх-я, - супер-эго» является: </H4>
 Э.Берн

 А. Маслоу

 З. Фрейд

 Дж. Роттер

 <H4><INPUT size=1 name=T6> Человек, с трудом вступающий в контакт, обращенный в себя, может быть отнесен к группе: </H4>
 интернал

 интроверт

 амбаверт

 экстраверт

 <H4><INPUT size=1 name=T7> Социализация – это </H4>
 процесс усвоения личностью конвенциональных норм группы

 приобретение в процессе воспитания социально-значимых свойств личности

 двусторонний процесс, усвоение индивидом социального опыта путем вхождения в социальную среду, активное воспроизводство индивидом системы социальных связей и отношений за счет активной деятельности, активного включения в социальную среду

 приспособление личности к изменениям социальной среды через овладение ею новыми социальными ролями

 <H4><INPUT size=1 name=T8> Социализация проявляется в следующих сферах: </H4>
 общение

