



Министерство здравоохранения Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Рязанский государственный медицинский университет
имени академика И.П. Павлова»

Министерства здравоохранения Российской Федерации
ФГБОУ ВО РязГМУ Минздрава России

Утверждено решением ученого совета
Протокол № 10 от 20.05.2025 г.

Комплект оценочных материалов по дисциплине	Технологии виртуальной реальности в работе со стрессом
Образовательная программа	Основная профессиональная образовательная программа высшего образования - программа специалитета по специальности 37.05.01 Клиническая психология
Квалификация	Клинический психолог
Форма обучения	Очная

Разработчик (и): кафедра общей и специальной психологии с курсом педагогики

ФИО	Ученая степень, ученое звание	Место работы (организация)	Должность
Яковлева Н.В.	канд. психол. н., доцент	ФГБОУ ВО РязГМУ Минздрава России	Зав. кафедрой
Варламов А.В.	канд. психол. н.		Преподаватель

Рецензент (ы):

ФИО	Ученая степень, ученое звание	Место работы (организация)	Должность
Дмитриева М.Н.	канд. пед. наук, доц.	ФГБОУ ВО РязГМУ Минздрава России	доцент кафедры математики, физики и медицинской информатики
Гераськина М.Г.	канд. психол. наук	РГУ имени С.А. Есенина	доцент

Одобрено учебно-методической комиссией по специальности Клиническая психология
Протокол №9 от 21.04. 2025 г.

Одобрено учебно-методическим советом.
Протокол № 5 от 24.04.2025 г.

1. Паспорт комплекта оценочных материалов

1.1. Комплект оценочных материалов (далее – КОМ) предназначен для оценки планируемых результатов освоения рабочей программы дисциплины (модуля).
Технологии виртуальной реальности в работе со стрессом.

1.2. КОМ включает задания для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.

Общее количество заданий и распределение заданий по типам и компетенциям:

Код и наименование компетенции	Количество заданий закрытого типа	Количество заданий открытого типа
ПК-2. Способен оказывать психологическую помощь при профилактике, диагностике, лечении и медицинской реабилитации, проводить медицинские экспертизы	40	20
Итого	40	20

2. Задания всех типов, позволяющие осуществлять оценку всех компетенций, установленных рабочей программой дисциплины Технологии виртуальной реальности в работе со стрессом

Код и наименование компетенции	№ п/п	Задание с инструкцией																	
ПК-2.21. Способен оказывать психологическую помощь пациенту, пережившему кризисные состояния или экстремальные ситуации, проводить профилактические и реабилитационные мероприятия по предупреждению и коррекции у него нарушений высших психических функций, эмоционально-волевой и ценностно-смысловой сфер, свойств личности, межличностных отношений.		Задания закрытого типа на установление последовательности или соответствия																	
	1.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите группы эффектов VR с их проявлениями: <table><tr><td>а) Сенсомоторные эффекты</td><td>1) Изменение настроения</td></tr><tr><td>б) Эмоциональные эффекты</td><td>2) Нарушение речи</td></tr><tr><td>в) Когнитивные эффекты</td><td>3) Эффект присутствия</td></tr><tr><td>г)) Физиологические эффекты</td><td>4) Изменение двигательной активности</td></tr></table>	а) Сенсомоторные эффекты	1) Изменение настроения	б) Эмоциональные эффекты	2) Нарушение речи	в) Когнитивные эффекты	3) Эффект присутствия	г)) Физиологические эффекты	4) Изменение двигательной активности	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В	Г				
	а) Сенсомоторные эффекты	1) Изменение настроения																	
	б) Эмоциональные эффекты	2) Нарушение речи																	
	в) Когнитивные эффекты	3) Эффект присутствия																	
г)) Физиологические эффекты	4) Изменение двигательной активности																		
А	Б	В	Г																
2.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите типы кинетозов с их причинами: <table><tr><td>а) 1-й тип</td><td>1) Просмотр динамичного контента неподвижным человеком</td></tr><tr><td>б) 2-й тип</td><td>2) Рассогласование вестибулярной и зрительной информации</td></tr><tr><td>в) 3-й тип</td><td>3) Наблюдение движения при неподвижности объекта</td></tr></table>	а) 1-й тип	1) Просмотр динамичного контента неподвижным человеком	б) 2-й тип	2) Рассогласование вестибулярной и зрительной информации	в) 3-й тип	3) Наблюдение движения при неподвижности объекта	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В								
а) 1-й тип	1) Просмотр динамичного контента неподвижным человеком																		
б) 2-й тип	2) Рассогласование вестибулярной и зрительной информации																		
в) 3-й тип	3) Наблюдение движения при неподвижности объекта																		
А	Б	В																	
3.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите методы исследования с изучаемыми эффектами: <table><tr><td>а) Актиграфия</td><td>1) Эмоциональные эффекты</td></tr><tr><td>б) Анализ мимики</td><td>2) Физиологические эффекты</td></tr><tr><td>в) Анализ речи</td><td>3) Когнитивные эффекты</td></tr><tr><td>г) Неврологический осмотр</td><td>4) Вестибулярные эффекты</td></tr></table>	а) Актиграфия	1) Эмоциональные эффекты	б) Анализ мимики	2) Физиологические эффекты	в) Анализ речи	3) Когнитивные эффекты	г) Неврологический осмотр	4) Вестибулярные эффекты	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В	Г					
а) Актиграфия	1) Эмоциональные эффекты																		
б) Анализ мимики	2) Физиологические эффекты																		
в) Анализ речи	3) Когнитивные эффекты																		
г) Неврологический осмотр	4) Вестибулярные эффекты																		
А	Б	В	Г																
4.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите уровни погружения с их характеристиками:																		

		<table><tr><td>а) Тактическое</td><td>1) Восприятие как завершённого текста</td></tr><tr><td>б) Стратегическое</td><td>2) Механические операции</td></tr><tr><td>в) Повествовательное</td><td>3) Формирование поведенческой стратегии</td></tr></table>	а) Тактическое	1) Восприятие как завершённого текста	б) Стратегическое	2) Механические операции	в) Повествовательное	3) Формирование поведенческой стратегии	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В						
а) Тактическое	1) Восприятие как завершённого текста																	
б) Стратегическое	2) Механические операции																	
в) Повествовательное	3) Формирование поведенческой стратегии																	
А	Б	В																
5.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите свойства VR с их определениями: <table><tr><td>а) Интерактивность</td><td>1) Существование только во время работы</td></tr><tr><td>б) Актуальность</td><td>2) Изменение при взаимодействии с пользователем</td></tr><tr><td>в) Интенсивность</td><td>3) Наглядное представление информации</td></tr><tr><td>г) Иллюстративность</td><td>4) Различная сила воздействия на сенсорные системы</td></tr></table>	а) Интерактивность	1) Существование только во время работы	б) Актуальность	2) Изменение при взаимодействии с пользователем	в) Интенсивность	3) Наглядное представление информации	г) Иллюстративность	4) Различная сила воздействия на сенсорные системы	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В	Г				
а) Интерактивность	1) Существование только во время работы																	
б) Актуальность	2) Изменение при взаимодействии с пользователем																	
в) Интенсивность	3) Наглядное представление информации																	
г) Иллюстративность	4) Различная сила воздействия на сенсорные системы																	
А	Б	В	Г															
6.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите отделы мозга с их функциями в восприятии VR: <table><tr><td>а) Префронтальная кора</td><td>1) Регуляция поведения в виртуальном пространстве</td></tr><tr><td>б) Мозжечок</td><td>2) Координация движений</td></tr><tr><td>в) Затылочная доля</td><td>3) Обработка зрительной информации</td></tr></table>	а) Префронтальная кора	1) Регуляция поведения в виртуальном пространстве	б) Мозжечок	2) Координация движений	в) Затылочная доля	3) Обработка зрительной информации	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В							
а) Префронтальная кора	1) Регуляция поведения в виртуальном пространстве																	
б) Мозжечок	2) Координация движений																	
в) Затылочная доля	3) Обработка зрительной информации																	
А	Б	В																
7.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите виды нистагма с их характеристиками: <table><tr><td>а) Физиологический</td><td>1) Связан с патологией ЦНС</td></tr><tr><td>б) Патологический</td><td>2) Возникает при слежении за движущимися объектами</td></tr><tr><td>в) Маятникообразный</td><td>3) Ритмичные колебания глазных яблок</td></tr></table>	а) Физиологический	1) Связан с патологией ЦНС	б) Патологический	2) Возникает при слежении за движущимися объектами	в) Маятникообразный	3) Ритмичные колебания глазных яблок	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В							
а) Физиологический	1) Связан с патологией ЦНС																	
б) Патологический	2) Возникает при слежении за движущимися объектами																	
в) Маятникообразный	3) Ритмичные колебания глазных яблок																	
А	Б	В																
8.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите биохимические показатели с их изменениями после VR:																	

		<table><tr><td>а) Глюкоза</td><td>1) Снижается</td></tr><tr><td>б) Кортизол</td><td>2) Остаётся без изменений</td></tr><tr><td>в) ДЭГА</td><td>3) Повышается</td></tr></table>	а) Глюкоза	1) Снижается	б) Кортизол	2) Остаётся без изменений	в) ДЭГА	3) Повышается	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В						
а) Глюкоза	1) Снижается																	
б) Кортизол	2) Остаётся без изменений																	
в) ДЭГА	3) Повышается																	
А	Б	В																
9.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите философские категории с их определениями: <table><tr><td>а) Виртуальное</td><td>1) Безграничные возможности познания</td></tr><tr><td>б) Воображаемое</td><td>2) Потенция, способная породить другую реальность</td></tr><tr><td>в) Реальное</td><td>3) Творческие акты сознания</td></tr></table>	а) Виртуальное	1) Безграничные возможности познания	б) Воображаемое	2) Потенция, способная породить другую реальность	в) Реальное	3) Творческие акты сознания	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В							
а) Виртуальное	1) Безграничные возможности познания																	
б) Воображаемое	2) Потенция, способная породить другую реальность																	
в) Реальное	3) Творческие акты сознания																	
А	Б	В																
10.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите исследователей с их вкладом в развитие VR: <table><tr><td>а) Morton Heilig</td><td>1) Термин "виртуальная реальность"</td></tr><tr><td>б) Айвен Сазерленд</td><td>2) Первый VR-шлем "Дамоклов меч"</td></tr><tr><td>в) Джарон Ланье</td><td>3) Мультимодальный кинотеатр Sensorama</td></tr></table>	а) Morton Heilig	1) Термин "виртуальная реальность"	б) Айвен Сазерленд	2) Первый VR-шлем "Дамоклов меч"	в) Джарон Ланье	3) Мультимодальный кинотеатр Sensorama	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В							
а) Morton Heilig	1) Термин "виртуальная реальность"																	
б) Айвен Сазерленд	2) Первый VR-шлем "Дамоклов меч"																	
в) Джарон Ланье	3) Мультимодальный кинотеатр Sensorama																	
А	Б	В																
11.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите противопоказания к VR с их типами: <table><tr><td>а) Нарушения бинокулярного зрения</td><td>1) Офтальмологические</td></tr><tr><td>б) Психические расстройства</td><td>2) Психиатрические</td></tr><tr><td>в) Болезни сердца</td><td>3) Кардиологические</td></tr><tr><td>г) Вестибулярные нарушения</td><td>4) Неврологические</td></tr></table> <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	а) Нарушения бинокулярного зрения	1) Офтальмологические	б) Психические расстройства	2) Психиатрические	в) Болезни сердца	3) Кардиологические	г) Вестибулярные нарушения	4) Неврологические	А	Б	В	Г					Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:
а) Нарушения бинокулярного зрения	1) Офтальмологические																	
б) Психические расстройства	2) Психиатрические																	
в) Болезни сердца	3) Кардиологические																	
г) Вестибулярные нарушения	4) Неврологические																	
А	Б	В	Г															
12.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите типы VR-сред с их назначением: <table><tr><td>а) Релаксационные</td><td>1) Досуг</td></tr><tr><td>б) Образовательные</td><td>2) Обучение</td></tr><tr><td>в) Тренажёрные</td><td>3) Отработка навыков</td></tr><tr><td>г) Развлекательные</td><td>4) Психотерапия</td></tr></table> <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td><td>Г</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	а) Релаксационные	1) Досуг	б) Образовательные	2) Обучение	в) Тренажёрные	3) Отработка навыков	г) Развлекательные	4) Психотерапия	А	Б	В	Г					Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:
а) Релаксационные	1) Досуг																	
б) Образовательные	2) Обучение																	
в) Тренажёрные	3) Отработка навыков																	
г) Развлекательные	4) Психотерапия																	
А	Б	В	Г															
13.	Прочитайте текст и установите соответствие.																	

	Соотнесите параметры качества VR с их влиянием: <table border="1"> <tr> <td>а) Высокое разрешение</td> <td>1) Плавность изображения</td> </tr> <tr> <td>б) Высокая частота обновления</td> <td>2) Снижение укачивания</td> </tr> <tr> <td>в) Широкий угол обзора</td> <td>3) Усиление иммерсивности</td> </tr> </table>	а) Высокое разрешение	1) Плавность изображения	б) Высокая частота обновления	2) Снижение укачивания	в) Широкий угол обзора	3) Усиление иммерсивности	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table border="1"> <tr> <td>А</td> <td>Б</td> <td>В</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	А	Б	В							
а) Высокое разрешение	1) Плавность изображения																	
б) Высокая частота обновления	2) Снижение укачивания																	
в) Широкий угол обзора	3) Усиление иммерсивности																	
А	Б	В																
14.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите методы анализа с получаемой информацией:: <table border="1"> <tr> <td>а) FaceReader</td> <td>1) Эмоциональное состояние</td> </tr> <tr> <td>б) Cole-Kripke</td> <td>2) Качество сна</td> </tr> <tr> <td>в) Дискурсивный анализ</td> <td>3) Когнитивные функции</td> </tr> </table>	а) FaceReader	1) Эмоциональное состояние	б) Cole-Kripke	2) Качество сна	в) Дискурсивный анализ	3) Когнитивные функции	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table border="1"> <tr> <td>А</td> <td>Б</td> <td>В</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	А	Б	В							
а) FaceReader	1) Эмоциональное состояние																	
б) Cole-Kripke	2) Качество сна																	
в) Дискурсивный анализ	3) Когнитивные функции																	
А	Б	В																
15.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите компоненты VR-системы с их функциями: <table border="1"> <tr> <td>а) Дисплеи</td> <td>1) Отображение изображения</td> </tr> <tr> <td>б) Датчики движения</td> <td>2) Обработка данных</td> </tr> <tr> <td>в) Контроллеры</td> <td>3) Интерактивное взаимодействие</td> </tr> <tr> <td>г) Процессор</td> <td>4) Отслеживание положения головы</td> </tr> </table>	а) Дисплеи	1) Отображение изображения	б) Датчики движения	2) Обработка данных	в) Контроллеры	3) Интерактивное взаимодействие	г) Процессор	4) Отслеживание положения головы	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table border="1"> <tr> <td>А</td> <td>Б</td> <td>В</td> <td>Г</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	А	Б	В	Г				
а) Дисплеи	1) Отображение изображения																	
б) Датчики движения	2) Обработка данных																	
в) Контроллеры	3) Интерактивное взаимодействие																	
г) Процессор	4) Отслеживание положения головы																	
А	Б	В	Г															
16.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите критерии безопасности VR с их параметрами <table border="1"> <tr> <td>а) Продолжительность сеанса</td> <td>1) Не менее 15 минут</td> </tr> <tr> <td>б) Перерыв между сеансами</td> <td>2) Ограничения для детей</td> </tr> <tr> <td>в) Возраст пользователей</td> <td>3) Не более 45 минут</td> </tr> </table>	а) Продолжительность сеанса	1) Не менее 15 минут	б) Перерыв между сеансами	2) Ограничения для детей	в) Возраст пользователей	3) Не более 45 минут	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table border="1"> <tr> <td>А</td> <td>Б</td> <td>В</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	А	Б	В							
а) Продолжительность сеанса	1) Не менее 15 минут																	
б) Перерыв между сеансами	2) Ограничения для детей																	
в) Возраст пользователей	3) Не более 45 минут																	
А	Б	В																
17.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите психофизиологические показатели с методами их оценки: <table border="1"> <tr> <td>а) Частота сердечных сокращений</td> <td>1) ЭКГ</td> </tr> <tr> <td>б) Электрическая активность мозга</td> <td>2) ЭЭГ</td> </tr> <tr> <td>в) Кожно-гальваническая реакция</td> <td>3) GSR-датчики</td> </tr> </table>	а) Частота сердечных сокращений	1) ЭКГ	б) Электрическая активность мозга	2) ЭЭГ	в) Кожно-гальваническая реакция	3) GSR-датчики	Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:										
а) Частота сердечных сокращений	1) ЭКГ																	
б) Электрическая активность мозга	2) ЭЭГ																	
в) Кожно-гальваническая реакция	3) GSR-датчики																	

		<table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В															
А	Б	В																		
18.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите области применения VR с их особенностями: <table><tr><td>а) Медицина</td><td>1) Наглядность обучения</td></tr><tr><td>б) Образование</td><td>2) Моделирование экстремальных условий</td></tr><tr><td>в) Космонавтика</td><td>3) Точность диагностики</td></tr></table> <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	а) Медицина	1) Наглядность обучения	б) Образование	2) Моделирование экстремальных условий	в) Космонавтика	3) Точность диагностики	А	Б	В				Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами:						
а) Медицина	1) Наглядность обучения																			
б) Образование	2) Моделирование экстремальных условий																			
в) Космонавтика	3) Точность диагностики																			
А	Б	В																		
19.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите эффекты VR на сон с их механизмами: <table><tr><td>а) Улучшение качества сна</td><td>1) Снижение вечернего возбуждения</td></tr><tr><td>б) Сокращение времени засыпания</td><td>2) Релаксация нервной системы</td></tr><tr><td>в) Уменьшение пробуждений</td><td>3) Стабилизация эмоционального фона</td></tr></table> <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	а) Улучшение качества сна	1) Снижение вечернего возбуждения	б) Сокращение времени засыпания	2) Релаксация нервной системы	в) Уменьшение пробуждений	3) Стабилизация эмоционального фона	А	Б	В				Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В			
а) Улучшение качества сна	1) Снижение вечернего возбуждения																			
б) Сокращение времени засыпания	2) Релаксация нервной системы																			
в) Уменьшение пробуждений	3) Стабилизация эмоционального фона																			
А	Б	В																		
А	Б	В																		
20.	Прочитайте текст и установите соответствие. Соотнесите технологические характеристики с их влиянием на пользователя <table><tr><td>а) Задержка изображения (латентность)</td><td>1) Комфорт использования</td></tr><tr><td>б) Качество трекинга</td><td>2) Точность взаимодействия</td></tr><tr><td>в) Эргономика шлема</td><td>3) Повышение риска укачивания</td></tr></table> <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	а) Задержка изображения (латентность)	1) Комфорт использования	б) Качество трекинга	2) Точность взаимодействия	в) Эргономика шлема	3) Повышение риска укачивания	А	Б	В				Запишите выбранные цифры под соответствующими буквами: <table><tr><td>А</td><td>Б</td><td>В</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	А	Б	В			
а) Задержка изображения (латентность)	1) Комфорт использования																			
б) Качество трекинга	2) Точность взаимодействия																			
в) Эргономика шлема	3) Повышение риска укачивания																			
А	Б	В																		
А	Б	В																		
Задания открытого типа с развернутым ответом																				
1.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Опишите конструкт виртуальной реальности в контексте «материальность-искусственность»																			
2.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Опишите последовательность событий, приводящих к развитию эффекта присутствия в виртуальной реальности.																			
3.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Проанализируйте три типа кинетозов, связанных с VR, предложите способы их профилактики.																			
4.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Охарактеризуйте роль префронтальной коры головного мозга в восприятии виртуальной реальности.																			
5.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Обоснуйте применение принципа «стимул-реакция» в методологии изучения эффектов VR																			
6.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Объясните, почему погружение в VR не является изменённым состоянием сознания (ИСС), аргументируйте свой ответ.																			

	7.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Опишите влияние виртуальной реальности на двигательную активность человека и механизмы этого воздействия.
	8.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Проанализируйте возможности использования VR в психотерапии стрессовых состояний.
	9.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Охарактеризуйте три уровня погружения в VR с позиций семантического анализа.
	10.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Объясните концепцию вечернего «эраузола» и его связь с влиянием VR на качество сна.
	11.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Опишите методологию комплексного изучения психофизиологических эффектов VR.
	12.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Проанализируйте различия между виртуальной и дополненной реальностью с психофизиологической точки зрения.
	13.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Охарактеризуйте эффект Протея и его потенциальные последствия для пользователей VR.
	14.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Объясните роль афферентного синтеза в формировании психологических образов при восприятии VR.
	15.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Опишите критерии безопасности применения VR и обоснуйте их необходимость.
	16.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Проанализируйте влияние качественных характеристик VR-оборудования на выраженность побочных эффектов.
	17.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Охарактеризуйте возможности применения VR в космической медицине и психологии.
	18.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Объясните связь между эмоциональными эффектами VR и изменениями в двигательной активности.
	19.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Опишите роль индивидуальных особенностей в восприятии виртуальной реальности.
	20.	Прочитайте текст и дайте развернутый обоснованный ответ. Проанализируйте перспективы развития технологий VR в контексте преодоления современных технологических ограничений.
	Задания с выбором одного или нескольких ответов	
	1.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Что такое виртуальная реальность с научной точки зрения? а) Нематериальное состояние сознания б) Компьютерная технология, создающая эффект присутствия в) Изменённое состояние сознания г) Философская категория виртуального Запишите выбранный ответ - букву:
	2.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Сколько основных групп эффектов VR выделяют исследователи? а) 3 б) 4 в) 5 г) 6 Запишите выбранный ответ - букву:

	3.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Какой принцип лежит в основе методологии изучения эффектов VR? а) Принцип дополнительности б) Принцип "стимул-реакция" ($S \rightarrow R$) в) Принцип неопределённости г) Принцип относительности Запишите выбранный ответ - букву:
	4.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Что НЕ является свойством виртуальной реальности? а) Интерактивность б) Актуальность в) Автономность существования г) Иллюстративность Запишите выбранный ответ - букву:
	5.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Киберукачивание (VR-sickness) чаще всего вызвано: а) Патологией вестибулярного аппарата б) Рассогласованием различных источников сенсорной информации в) Психическими расстройствами г) Неправильным питанием Запишите выбранный ответ - букву:
	6.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Эффект присутствия - это: а) Переключение внимания на виртуальную среду б) Оптическая иллюзия в) Изменённое состояние сознания г) Галлюцинация Запишите выбранный ответ - букву:
	7.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Сколько модальностей воздействия имеют классические VR-шлемы? а) 1 б) 2 в) 3 г) 7 Запишите выбранный ответ - букву:
	8.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Афферентный синтез - это: а) Анализ поступающих в ЦНС информационных сигналов б) Создание виртуальных образов в) Процесс программирования VR г) Метод лечения стресса Запишите выбранный ответ - букву:
	9.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Какой отдел мозга наиболее активно участвует в восприятии VR?

	а) Мозжечок б) Продолговатый мозг в) Префронтальная кора г) Гипоталамус Запишите выбранный ответ - букву:
10.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Что такое актиграфия в контексте исследований VR? а) Метод анализа движений глаз б) Изучение речевых паттернов в) Исследование головного мозга г) Анализ двигательной активности Запишите выбранный ответ - букву:
11.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Принцип S→R означает: а) Субъект → Реакция б) Стимул → Реакция в) Среда → Результат г) Система → Ответ Запишите выбранный ответ - букву:
12.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Какой вид нистагма чаще выявляется после сеансов VR? а) Патологический горизонтальный б) Маятникообразный мелкоразмашистый в) Вертикальный ротаторный г) Конвергентный Запишите выбранный ответ - букву:
13.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. VR способна влиять на качество сна через: а) Прямое воздействие на центры сна б) Нивелирование вечернего "эраузала" в) Изменение циркадных ритмов г) Блокировку мелатонина Запишите выбранный ответ - букву:
14.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Информационная теория эмоций П.В. Симонова основана на: а) Анализе мимических реакций б) Соотношении потребностей и возможности их удовлетворения в) Изучении гормонального фона г) Измерении частоты сердечных сокращений Запишите выбранный ответ - букву:
15.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Сколько типов кинетозов, связанных с VR, выделяют? а) 2 б) 3

		в) 4 г) 5 Запишите выбранный ответ - букву:
	16.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Что такое гаптика в контексте VR? а) Тактильные ощущения б) Звуковое сопровождение в) Зрительные эффекты г) Обонятельные стимулы Запишите выбранный ответ - букву:
	17.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Эффект Протея связан с: а) Киберукачиванием б) Влиянием восприятия виртуального персонажа на реальное поведение в) Нарушением зрения г) Потерей памяти Запишите выбранный ответ - букву:
	18.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Виртуальная реальность отличается от дополненной реальности: а) Техническими характеристиками б) Стоимостью оборудования в) Областями применения г) Способностью вызывать эффект присутствия Запишите выбранный ответ - букву:
	19.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Какой гормон снижается после сеансов релаксационной VR? а) Адреналин б) Кортизол в) Инсулин г) Тестостерон Запишите выбранный ответ - букву:
	20.	Прочитайте текст и выберите правильный ответ из предложенных. Анкета "Иммерсивность" предназначена для оценки: а) Вестибулярных нарушений б) Степени выраженности эффекта присутствия в) Когнитивных функций г) Эмоционального состояния Запишите выбранный ответ - букву: