


**НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ДЕРЖАВНОЇ ПРИКОРДОННОЇ СЛУЖБИ УКРАЇНИ
ІМЕНІ Б.ХМЕЛЬНИЦЬКОГО**

Кафедра педагогіки та соціально-економічних дисциплін
факультету іноземних мов та гуманітарних дисциплін

**СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«КІБЕРКУЛЬТУРА»
ОПП «Телекомунікації та радіотехніка»**

Рівень вищої освіти: перший (бакалаврський)
Галузь знань: 17 Електроніка та телекомунікації
Спеціальність: 172 Телекомунікації та радіотехніка
Форма навчання: денна

Розглянуто та схвалено на засіданні кафедри
Протокол від «12» червня 2019 року № 12

Начальник кафедри
педагогіки та соціально-економічних дисциплін
полковник  Валентина МІРОШНІЧЕНКО

«12» 06 2019 року

АНОТАЦІЯ КУРСУ

Навчальна дисципліна «Кіберкультура», є дисципліною вільного вибору курсанта вивчення ОПІ «Телекомунікації та радіотехніка». Вивчається протягом 2-го семестру на кафедрі педагогіки та соціально-економічних дисциплін.

Метою вивчення навчальної дисципліни є розгляд культурних і соціальних феноменів сучасного інформаційного простору, особливості котрих визначено новими комунікативними техніками – мережею Інтернет та ін. Предметами вивчення, таким чином, виступають: по-перше, суспільні новоутворення, які функціонують у просторі Інтернет. Та створені ними культурні феномени; по-друге, різноманіття явищ кіберкультури; по-третє, соціально-філософські та культурологічні концепції віртуальної реальності.

Основне завдання навчальної дисципліни – формування чіткого уявлення про роль інтернет-комунікацій у сучасній культурі та специфіку теоретичного осмислення цього явища; виявлення диференційованих ознак кіберкультури; ознайомлення з головними принципами та методами осмислення віртуальної реальності як соціально-філософської та культурологічної концепції.

Курсант, який успішно завершив вивчення дисципліни, повинен:

знати: характерні риси сучасної світової культури; основні ознаки та сутнісні характеристики кіберкультури; концепції віртуальної реальності; засади та принципи функціонування інтернет-комунікацій; основні теоретичні дослідження кіберкультури.

вміти: визначати й оцінювати значення культурних подій; використовувати культурологічні знання у своїй професійній діяльності при осмисленні сучасних проблем соціокультурного розвитку; аналізувати різноманітні прояви кіберкультури на основі базових положень соціально-філософських та культурологічних концепцій.

ознайомитись: з соціокультурними аспектами інтернет-комунікації; з різновидами та особливостями письмових та візуальних повідомлень в кіберпросторі; з жанрами та техніками створення письмових та візуальних повідомлень в кіберпросторі; з концепцією «пост людини» крізь наратив кіберкультури, окреслення особливостей створення ідентичності в кіберпросторі.

ВИКЛАДАЧ:

Доцент кафедри педагогіки та соціально-економічних дисциплін доктор філософських наук, доцент Ольга ГОНЧАРЕНКО, e-mail: olgegoncharenko@gmail.com.

ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ.

Філософія, соціологія, етика, естетика та релігієзнавство, українська мова за професійним спрямуванням.

ТРИВАЛІСТЬ ТА ОРГАНІЗАЦІЯ КУРСУ

Курс	Семестр	Кількість кредитів ECTS	Кількість годин																			Форми підсумкового контролю					
			Загальна	Усього аудиторних занять	Аудиторна робота											Індивідуальна робота							Самостійна робота	Екзамен	Диференційований залік	Залік	
					лекції	групові заняття	групові вправи	практичні заняття	лабораторні заняття	семінари	рольові ігри	контрольна робота	індивідуальні заняття	*модульний контроль	підсумковий контроль	Усього	реферат	есе	переклад текстів	розрахункове завдання	курсова робота	контрольна робота					-----
за денною формою навчання																											
1	2	3	90	46	16	12				14				4	24	8	16						20		+		
Усього за дисципліну		3	90	46	16	12				14				4	24	8	16						20		+		

Основні методи навчання: МН1.1; МН1.3; МН1.6; МН2.1; МН2.2; МН3.4; МН4.1; МН4.3; МН4.4.

Основні методи контролю навчальних досягнень: МК1.2; МК1.4; МК2.1; МК2.4; МК2.8; МК3.2; МК3.3; МК4.1; МК4.3; МК4.4.

КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА КОНТРОЛЬ РІВНЯ ЇХ ДОСЯГНЕННЯ КУРСАНТАМИ

Шифр	Компетентність	Методи контролю
Загальні компетентності		
ЗК-5	Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово	МК1.2; МК1.2; МК1.4.
ЗК-7	Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями	МК2.1; МК2.4; МК2.8; МК3.2; МК3.3; МК4.1.
ЗК-12	Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.	МК2.1; МК2.4; МК2.8; МК3.2; МК3.3; МК4.1.; МК4.3; МК4.4.
Фахові компетентності спеціальності		
ФК-1	Здатність розуміти сутність і значення інформації в розвитку сучасного інформаційного суспільства	МК1.2; МК1.2; МК1.4.
ФК-2	Здатність вирішувати стандартні завдання професійної діяльності на основі інформаційної та бібліографічної культури із застосуванням інформаційно-комунікаційних технологій і з урахуванням основних вимог інформаційної безпеки	МК2.1; МК2.4; МК2.8; МК3.2; МК3.3; МК4.1.; МК4.3; МК4.4.

ПРОГРАМНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ, МЕТОДИ НАВЧАННЯ ТА КОНТРОЛЬ РІВНЯ ЇХ ДОСЯГНЕННЯ КУРСАНТАМИ

Шифр	Компетентність	Методи навчання	Оцінювання
ПРН-7	Грамотно застосовувати термінологію галузі телекомунікацій та радіотехніки	МН1.1; МН1.3; МН1.6; МН2.1; МН2.2; МН3.4; МН4.1; МН4.3; МН4.4.	МК2.1; МК2.4; МК2.8; МК3.2; МК3.3; МК4.1.; МК4.3; МК4.4.
ПРН-10	Спілкуватись з професійних питань, включаючи усну та письмову комунікацію державною мовою та однією з поширених європейських мов (англійською, німецькою, італійською, французькою, іспанською)	МН1.1; МН1.3; МН1.6; МН2.1; МН2.2; МН3.4; МН4.1; МН4.3; МН4.4.	МК2.1; МК2.4; МК2.8; МК3.2; МК3.3; МК4.1.
ПРН-12	Толерантно сприймати та застосовувати етичні норми поведінки відносно інших людей	МН1.1; МН1.3; МН1.6; МН2.1; МН2.2; МН3.4.	МК2.1; МК2.4; МК2.8; МК3.2; МК3.3; МК4.1.

7	Кіберкультура: смислове конструювання постлюдини. Ідентичності і тіла у кіберкультурі		Л2	Сз2															
8	Кіберпростір комп'ютерних ігор. Комп'ютерні ігри як нові медіа		Л2	Сз2															
9	Рівноправ'я кіберпростору. Гендер, раса та соціальний статус у кіберкультурі		Гз2	Сз2															
10	Кіберпанк. Аніме та манга як невід'ємні частини сучасного образу кіберкультури		Гз2	Гз2															
Диференційований залік		4	Дз4															4	
Всього		46																Всього	46

Умовні скорочення:

Лекція – Л; Групове заняття – Гз; Семінарське заняття – Сз; Диференційований залік – Дз; Заняття, що обов'язкове для оцінювання - 5/3Сем.(2)

ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

№ теми	№ заняття	Види навчальних занять, завдань	Кількість годин	Найменування теми і навчальні питання	Література
1	2	3	4	5	6
1 курс					
2 семестр					
1	(6) Мова та Інтернет. Мультимовність інтернет-спілкування та міжкультурна комунікація. Соціолінгвістичні аспекти інтернет-комунікації				
	1	Лекція	2	Мова та Інтернет. Мультимовність інтернет-спілкування та міжкультурна комунікація. Соціолінгвістичні аспекти інтернет-комунікації 1. Інтернет як соціальне явище. 2. Різновиди опосередкованого комп'ютером спілкування.	[1.1] [2.9] [2.14]
		Індивідуальне завдання (реферат)	4	Написання реферату за заданою тематикою	
2	(8) Різновиди та особливості письмових повідомлень у кіберпросторі. Жанри інтернет-текстів і техніки їх створення				
	1	Лекція	2	Різновиди та особливості письмових повідомлень у кіберпросторі. Жанри інтернет-текстів і техніки їх створення (1) 1. Різновиди письмових повідомлень у кіберпросторі. 2. Технології надбудов та інструментарій створення інтернет-текстів. 3. Консервативність та традиційність сфери новин	[1.2] [2.4] [2.6]
	2	Групове Заняття	2	Різновиди та особливості письмових повідомлень у кіберпросторі. Жанри інтернет-текстів і техніки їх створення (2) 1. Соціальні медіа та блогінг. 2. Мікроблогінг.	[1.2] [2.4] [2.6]
	3	Семінар	2	Різновиди та особливості письмових повідомлень у кіберпросторі. Жанри інтернет-текстів і техніки їх створення (3) 1. Особливості онлайн-публікацій. Загальні відомості, головні проблеми та можливі шляхи їх вирішення. 2. Характеристика, функціонування та структура веб-сайтів з новинами. Принципи успішного ведення блогу. Найголовніші хитрощі.	[1.2] [2.4] [2.6]

		Індивідуальне завдання (есе)	2	Написання есе за заданою тематикою 1. Мій блог і я або Що світові цікаво дізнатися про мене? 2. Кому і навіщо потрібен Twitter. 3. Мова соціальних медіа.	
3	(10) Створення візуальних повідомлень та їх функціонування у кіберпросторі				
	1	Лекція	2	Створення візуальних повідомлень та їх функціонування у кіберпросторі (1) 1. Поняття «візуальна риторика». 2. Відеоблогінг як окремий напрям СМС та поширений різновид соціальних медіа.	[1.2] [2.4] [2.6] [2.14]
	2	Семінар	2	Створення візуальних повідомлень та їх функціонування у кіберпросторі (2) 1. Головні правила візуального оформлення веб-сайтів. Принцип «юзабіліті». 2. Теорії візуальної перцепції. 3. Відеоблогінг як окремий напрям СМС та поширений різновид соціальних медіа.	[1.2] [2.4] [2.6] [2.14]
		Індивідуальне завдання (есе)	2	Написання есе за заданою тематикою 1. Найвідоміші YouTube-меми. 2. Фігури візуальної риторики. 3. Найпопулярніші відеоблоги – секрети успіху.	
		Самостійна робота	4	Письмові, відео та графічні повідомлення в Інтернетпросторі 1. Сфера новин: традиційні та нові медіа, онлайн-публікації, повідомлення в соцмережах, блогінг, стрімінг. 2. Візуальні та графічні повідомлення в Інтернеті. 3. Захист інформації. Право та приватність. Копірайтинг та законодавство. 4. Плагіат.	[1.2] [2.4] [2.6] [2.14]
4	(6) Метафізика та логіка віртуальної реальності				
	1	Лекція	2	Метафізика та логіка віртуальної реальності (1) 1. Поняття «віртуальна реальність». 2. Напрями осмислення віртуальної реальності. 3. Функціонування письма у віртуальній реальності.	[1.1] [2.8]
	2	Семінар	2	Метафізика та логіка віртуальної реальності (2) 1. Поняття «віртуальна реальність» та «можливий світ»: від філософської концепції до філософії. 2. Культурологічні та філософські дослідження віртуальної реальності.	[1.1] [2.8]

				3. Постгугенбергівське письмо як «вже-не-письмо». Процесуальність і принципова відкритість письма у віртуальній реальності.	
	Індивідуальне завдання (есе)		2	Написання есе за заданою тематикою 1. Можливі сфери застосування технологій віртуальної реальності. 2. Можливі світи та віртуальна реальність: проблема співвідношення. 3. Феномен «Лари Крофт». Кібержіночність віртуальних героїнь.	
5	(10) Віртуальна реальність як наратив і наратив як віртуальна реальність				
	1	Лекція	2	Віртуальна реальність як наратив і наратив як віртуальна реальність (1) 1. Віртуальна реальність та розповідь. 2. Інтроверсія, екстраверсія та імерсія. 3. Від імерсії до інтерактивності.	[1.1] [2.8]
	2	Семінар	2	Віртуальна реальність як наратив і наратив як віртуальна реальність (2) 1. Віртуальна реальність як частина літературної теорії. Проблеми створення «віртуально-реалістичних» текстів. 2. Поетики імерсії та ескапізм. 3. Правила та принципи текстової гри при створенні імерсійної на рації.	[1.1] [2.8]
		Індивідуальне завдання (есе)	2	Написання есе за заданою тематикою 1. Кіберпростір – простір втечі. 2. Герої В. Гібсона: типологія характерів. 3. Гра у створення імерсійного тексту.	
		Самостійна робота	4	Віртуальна реальність як наратив 1. Поняття наративу: реальний та віртуальний. Віртуальна реальність як слово. 2. Гіпертекст. 3. Імерсія як відмова від реального світу. Імерсія та інтерактивність.	[1.1] [2.8]
6	(14) Теоретичні дослідження кіберкультури: Мануель Кастельс, Донна Харавей, Девід Белл				
	1	Лекція	2	Теоретичні дослідження кіберкультури: Мануель Кастельс (1) 1. Концепти суспільства мережі: інформаціоналізм. 2. Поняття та головні ознаки «культури мережевого суспільства». 3. Поняття «мережевої індивідуальності». 4. Мережеві урбаністичні формації – міста Інтернету. 5. Різновиди мережевої культури: культура мультимедіа, культура реальної віртуальності, інтернет-культура.	[1.2] [2.2] [2.11]

	2	Групове заняття	2	<p>Теоретичні дослідження кіберкультури: Донна Харавей (2)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Концепт «кіборга». 2. «Кіборг» як явище. 3. Кіборг-моделювання. 4. Проблема ідентичності та ідентифікації. 5. Кіберлогія. 	[1.2] [2.2] [2.11]
	3	Групове заняття	2	<p>Теоретичні дослідження кіберкультури: Девід Белл (3)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Концепція кіберкультури. 2. Кібер-явища навколо нас. 3. Кіберпростір як культурне явище. 4. Трансформація людини під впливом кіберпростору. 5. Особиста історія Белла як приклад взаємодії людини та кіберпростору. 	[1.2] [2.2] [2.11]
		Індивідуальне завдання (реферат)	4	Написання реферату за заданою тематикою	
	2	Самостійна робота	4	<p>Кіберпростір як нова проблематика сучасної культурологічної думки</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Поняття «кіберпростору»: витоки та різновиди дефініцій. 2. Трансформації людини під впливом кіберпростору. 3. Суспільство мережі та його концепти в праці М. Кастельса «The Rise of the Network Society» (1996). 4. «Інтернет-галактика» М. Кастельса. Основні риси концепції. 	[1.2] [2.2] [2.11]
7	(10) Кіберкультура: смислове конструювання постлюдини. Ідентичності і тіла у кіберкультурі				
	1	Лекція	2	<p>Кіберкультура: смислове конструювання постлюдини. Ідентичності і тіла у кіберкультурі (1)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Концепція «постлюдини». 2. Наратив кіберкультури. 3. Створення ідентичності у кіберпросторі. 4. «Neuromancer» (1984) Вільяма Гібсона – технологічна двозначність. 	[2.1] [2.10] [2.12]
		Семінар	2	<p>Кіберкультура: смислове конструювання постлюдини. Ідентичності і тіла у кіберкультурі (2)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Постгуманізм у просторі традиційних теорій свідомості. Філософський та культурологічний аспекти. 2. Постлюдина як симбіоз людини та машини. Проблема біомашинних інтерфейсів. 3. Ідентичність, унікальність та особистість у кіберпросторі. 	[2.1] [2.10] [2.12]

		Індивідуальне завдання (есе)	2	Написання есе за заданою тематикою 1. Перспективи розвитку технологічної еволюції. 2. Конструювання особистості: свобода та обмеженість вибору. 3. Постлюдське, надто постлюдське.	
		Самостійна робота	4	Конструювання ідентичності у комп'ютерній грі 1. Надлюдина у відеоіграх. 2. Гуманізм-Трансгуманізм-Постгуманізм. 3. Концепції пост людини. 4. Параметри впливу на самоідентифікацію гравця.	[2.1] [2.10] [2.12]
8	(6) Кіберпростір комп'ютерних ігор. Комп'ютерні ігри як нові медіа				
	1	Лекція	2	Кіберпростір комп'ютерних ігор. Комп'ютерні ігри як нові медіа (1) 1. Поняття комп'ютерної гри. 2. Гра: технологія та культура. 3. Поняття правил комп'ютерної гри. 4. Гра як вигаданий світ.	[1.1] [1.2]
	2	Семинар	2	Кіберпростір комп'ютерних ігор. Комп'ютерні ігри як нові медіа (2) 1. Дослідження медіа та дослідження нових медіа. Зародження теорії ігор (<i>Game Studies</i>). 2. Лінгвістичні дослідження мовних новоутворень ігрового простору. 3. Соціологія комп'ютерної гри та парадокс споживчих груп.	[1.1] [1.2]
		Індивідуальне завдання (есе)	2	Написання есе за заданою тематикою 1. Динаміка розвитку індустрії комп'ютерних ігор. 2. Наратив комп'ютерної гри як навігація. 3. Комунікативний аспект онлайн-гри.	
9	(10) Рівноправ'я кіберпростору. Гендер, раса та соціальний статус у кіберкультурі				
	1	Групове заняття	2	Рівноправ'я кіберпростору. Гендер, раса та соціальний статус у кіберкультурі (1) 1. Інтернет як простір «Великого рівноправ'я» - вигадка чи реальність. 2. Інтернет як фактор формування нового соціального надкласу. 3. Бідність в інформаційну епоху та інформаційна бідність. 4. Права та обов'язки у кіберпросторі.	[2.5] [2.12]
	2	Семинар	2	Рівноправ'я кіберпростору. Гендер, раса та соціальний статус у кіберкультурі (2) 1. Нерівність у кіберпросторі та нерівність соціальна. 2. Жінка та Інтернет. Чоловік та Інтернет. Уявне рівноправ'я.	[2.5] [2.12]

				3. Солідарність за умов нових медіа та кібергендер.	
	Індивідуальне завдання (есе)	2		Написання есе за заданою тематикою 1. Жінка, чоловік та Інтернет: спектр стереотипів. 2. Цензура та свобода у межах кіберпростору. 3. Соціальні групи соціальних медіа.	
	Самостійна робота	4		Гендерна політика і Інтернет: виклики та основні риси 1. «Жіноче» та «чоловіче» в інтернет-просторі. 2. Питання гендеру та гендерних стереотипів. Сексизм та дискримінація в Інтернеті.	[2.5] [2.12]
10	(6) Кіберпанк. Аніме та манга як невід’ємні частини сучасного образу кіберкультури				
1	Групове заняття	2		Кіберпанк. Аніме та манга як невід’ємні частини сучасного образу кіберкультури (1) 1. Характерні ознаки кіберпанку. 2. Класики кіберпанку. 3. Кіберпанк у музиці, кіно та комп’ютерних іграх. 4. Аніме і манга як найпоширеніші приклади кіберпанківських творів сучасності.	[2.3] [2.7] [2.13]
2	Групове заняття	2		Кіберпанк. Аніме та манга як невід’ємні частини сучасного образу кіберкультури (2) Зміст і значення «критерію Дозуа» для визначення сутності кіберпанку. Кіберпанк як створення антиутопії: переосмислення новочасної картини світу та засад західної машинної цивілізації. Кіберпанк як жанр аніме та манги.	[2.3] [2.7] [2.13]
	Індивідуальне завдання (есе)	2		Написання есе за заданою тематикою 1. Кіберпанк у сучасному мистецтві. 2. Драми анти утопічних високотехнологічних світів. 3. Значення аніме та манги для інтернет-спільноти.	
Диференційований залік		4			
Разом за 2 семестр		46			
Разом за 1 курс		46			
Усього за дисципліну		90			

ІНФОРМАЦІЙНІ РЕСУРСИ

1. Базова література

- 1.1. Кастельс М. Інтернет-Галактика. Міркування щодо Інтернету, бізнесу і суспільства. Київ: Ваклер, 2007. 304 с.
- 1.2. International Handbook of Internet Research. London: Springer, 2010. 512 p.

2. Допоміжна література

- 2.1. Енциклопедія постмодернізму. Київ: Основи, 2003. 504 с.
- 2.2. Bell D. Introduction to Cyberculture. London; New York: Routledge, 2004. 288 p.
- 2.3. Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson. London; New Brunswick, New Jersey: The Athlone Press, 2000. 280 p.
- 2.4. Chung D. S. Uses and perception of blogs: A report on professional journalists and journalism educators. Journalism&Mass Communication Educator. 2007. No. 62. p. 305-322.
- 2.5. Critical Cyberculture Studies. New York: New York University Press, 2006. 320 p.
- 2.6. Crystal D. Language and Internet. Cambridge: Cambridge University Press, 2006. 316 p.
- 2.7. Elias H. Cyberpunk 2.0. Fiction and Contemporary. Covilha: LabCom Books, 2009. 322 p.
- 2.8. Evans A. This Virtual Life: Escapism and Simulation in Our Media World. London: Fusion Press, 2001. 288 p.
- 2.9. Handbook of visual communication: Theory, methods and media. Mahwah, London: Lawrence Erlbaum Associates, 2005. 624 p.
- 2.10. Handbook of Virtual Humans. Chichester, Uk: Wiley, 2004. 468 p.
- 2.11. Haraway D. A. Cyborg Manifesto: Science Technology and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. London: Free Association Books, 1991. p. 149-181.
- 2.12. Pepperell R. The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain. Bristol. Uk; Portland: Intellect, 2009. 224 p.
- 2.13. Ruh B. Stray dog of anime: the films of Mamoru Oshii. New York: Palgrave Macmillan, 2004. 240 p.
- 2.14. The New Media and Cybercultures Anthology. West Sussex, Uk; Malden MA: Wiley-Blackwell, 2010. 568 p.

3. Інформаційні ресурси в інтернет (інтранет)

3. 1. <http://www.newmediastudies.com>
3. 2. <http://virtualsociety.sbs.ox.ac.uk.intro.htm>
3. 3. <http://cyberculture.zacha.org/index.php.index.html>.
3. 4. <http://www.internetstudies.appstate.edu/>
3. 5. <http://www.cybercultura.it/>
3. 6. <http://cybersociology.com/>
3. 7. <http://10.241.24.9/moodle/course/index.php?categoryid=23>

ОЦІНЮВАННЯ

Поточне та підсумкове оцінювання здійснюється відповідно до положення <https://nadpsu.edu.ua/wp-content/uploads/2020/01/polozh-otsinka-2020-12.01.-.pdf>.

ПОЛІТИКА КУРСУ («ПРАВИЛА ГРИ»)

Середовище в аудиторії є творчим, відкритим до конструктивної критики.

Усі завдання, передбачені програмою, мають бути виконані у встановлені терміни. Якщо здобувач вищої освіти був відсутній на заняттях з будь-якої причини, він/вона відпрацьовують навчальні питання та завдання в часи самостійної підготовки та у встановлені викладачем терміни обов'язково звітують про опанування ними навчального матеріалу. Курсанти, які пропустили більше 30% з тих занять, де було передбачено оцінювання, одержали середньоарифметичну з поточних оцінок нижче 2,60, тобто менше 70% позитивних оцінок від загальної кількості, не відзвітували за індивідуальну та самостійну роботу, до семестрового контролю не допускаються.

У разі коли курсант не виконав умови допуску до складання семестрового контролю, завчасно, але не пізніше трьох робочих днів до складання семестрового контролю, рішенням кафедри йому встановлюється індивідуальний термін ліквідації заборгованості. Якщо курсант (слухач, студент) не ліквідує заборгованість у визначений кафедрою термін, то він вважається таким, що не виконав вимоги робочої програми навчальної дисципліни і в відомості обліку успішності, в графі «підсумкова оцінка», йому виставляється оцінка «незадовільно» за національною шкалою, 50 балів за 100-бальною шкалою і FX – за шкалою ЄКТС. При повній відсутності позитивних поточних оцінок, за визначені звітності, і не ліквідації заборгованості у визначений кафедрою термін, курсанту (слухачу, студенту) курс з навчальної дисципліни не зараховується і в графі «підсумкова оцінка», йому виставляється оцінка «недопущений» за національною шкалою, 17 балів за 100-бальною шкалою і F за шкалою ЄКТС. В такому випадку курсант (слухач, студент) представляється на засідання Вченої ради факультету, академії і йому пропонується пройти повний курс повторно. У разі відмови розглядається питання про його відрахування з академії.

Дотримання академічної доброчесності

Під час навчання учасники освітнього процесу зобов'язані дотримуватися академічної доброчесності: етичних принципів та визначених законом правил, якими мають керуватися учасники освітнього процесу під час навчання, викладання та провадження наукової (творчої) діяльності з метою забезпечення довіри до результатів навчання та/або наукових (творчих) досягнень.

Дотримання академічної доброчесності науково-педагогічним складом передбачає:

- посилення на джерела інформації у разі використання ідей, тверджень, відомостей;
- дотримання норм законодавства про авторське право;
- надання достовірної інформації про результати досліджень та власну педагогічну (науково-педагогічну, творчу) діяльність;
- контроль за дотриманням академічної доброчесності здобувачами освіти.

Дотримання академічної доброчесності здобувачами освіти передбачає:

- самостійне виконання навчальних завдань, завдань поточного та підсумкового контролю результатів навчання (для осіб з особливим освітніми потребами ця вимога застосовується з урахуванням їх індивідуальних потреб і можливостей);
- посилення на джерела інформації у разі використання ідей, тверджень, відомостей;
- дотримання норм законодавства про авторське право;
- надання достовірної інформації про результати власної навчальної (наукової, творчої) діяльності.

За порушення академічної доброчесності учасники освітнього процесу закладу вищої освіти можуть бути притягнені до такої академічної відповідальності.

Нормативно-правове забезпечення: <https://nadpsu.edu.ua/osvita/normatyvno-pravove-zabezpechennia/>.

Додаток А

Методи навчання та методи контролю навчальних досягнень

Шифр	Метод навчання
1. Словесні методи	
МН 1.1	Лекція
МН 1.2	Розповідь
МН 1.3	Пояснення
МН 1.4	Бесіда
МН 1.5	Інструктаж
МН 1.6	Дискусія
МН 1.7	Диспут
2. Наочні методи	
МН 2.1	Демонстрація
МН 2.2	Ілюстрація
МН 2.3	Спостереження
3. Практичні методи	
МН 3.1	Лабораторна робота
МН 3.2	Практична робота
МН 3.3	Пробні вправи
МН 3.4	Творчі вправи
МН 3.5	Усні вправи
МН 3.6	Практичні вправи
МН 3.7	Графічні вправи
МН 3.8	Технічні вправи
МН 3.9	Групові вправи
4. Методи самостійного та індивідуального навчання	
МН 4.1	Рецептивний
МН 4.2	Репродуктивний
МН 4.3	Евристичний
МН 4.4	Дослідницький

Шифр	Метод контролю навчальних досягнень
1. Попередній контроль	
МК 1.1	Вибірковий усний
МК 1.2	Фронтальний письмовий
МК 1.3	Фронтальний тестовий
МК 1.4	Фронтальний проблемний
2. Поточний контроль	
МК 2.1	Вибірковий усний
МК 2.2	Колоквіум
МК 2.3	Контрольна робота
МК 2.4	Тестування
МК 2.5	Захист звіту з лабораторної роботи
МК 2.6	Захист звіту з практичної роботи
МК 2.7	Індивідуальна розрахункова робота
МК 2.8	Реферат
3. Рубіжний контроль	
МК 3.1	Фронтальний письмовий
МК 3.2	Фронтальний тестовий
МК 3.3	Фронтальний проблемний
4. Підсумковий контроль	
МК 4.1	Усний
МК 4.2	Письмовий
МК 4.3	Тестовий
МК 4.4	Проблемний