

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
СЕВЕРО-ВОСТОЧНЫЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА ПСИХОЛОГИИ

УТВЕРЖДАЮ

Декан педагогического
факультета

 О.В. Пастюк

"05" сентября 2017 г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Б1.Б.7.4 Социальная психология

Автор:

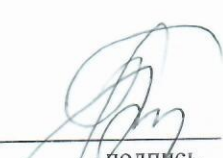
Якунина Юлия Евгеньевна,
кандидат психологических наук, доцент,
декан социально-гуманитарного факультета СВГУ


подпись

20.09.2017 г.
дата

Заведующий кафедрой психологии:

Кузнецов Игорь Юрьевич,
кандидат психологических наук,
доцент


подпись

20.09.2017 г.
дата

г. Магадан 2017 г.

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

- способность работать в команде, толерантно воспринимать социальные, культурные и личностные различия (ОК-5)
- способность осуществлять обучение, воспитание и развитие с учетом социальных, возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей, в том числе особых образовательных потребностей обучающихся (ОПК-2)
- готовность к психолого-педагогическому сопровождению учебно-воспитательного процесса (ОПК-3)
- готовность к взаимодействию с участниками образовательного процесса (ПК-6),
- способность организовывать сотрудничество обучающихся, поддерживать активность и инициативность, самостоятельность обучающихся, развивать их творческие способности (ПК-7).

№	Модули, разделы (темы) дисциплины	Код контролируемой компетенции	Наименование оценочного средства
1.	<i>Первый модуль. Предмет социальной психологии</i>	ОПК-3	Тест, устный опрос, дискуссия
2.	<i>Второй модуль. Социальная психология групп</i>	ОК-5, ПК-6	Деловая игра
		ОПК-3	Устный опрос, дискуссия, тест
3.	<i>Третий модуль. Социальная психология личности</i>	ОПК-2	Устный опрос, тест
4.	<i>Четвертый модуль. Социальная психология общения и взаимодействия</i>	ОК-5, ПК-6, ПК-7	Ситуационные задачи, деловая игра, тест

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание уровня оценивания сформированности компетенции

Оценка уровня сформированности компетенций осуществляется на основании критериев модульно-рейтинговой системы в последнем семестре изучения дисциплины.

Уровни сформированности компетенции	Основные признаки уровня
Компетенции не сформированы	менее 50%
Пороговый уровень	50-65%
Повышенный уровень	65-85%
Высокий уровень	85-100%

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

А. Формы текущего контроля

4.1. Образцы тестов

1. Групповые процессы - это:
 - а) процессы, определяющие развитие группы;
 - б) процессы, организующие деятельность группы;
 - в) процессы, оказывающие влияние на становление группы;
 - г) процессы, определяющие развитие межличностных отношений в группе.
2. Референтная группа - это:
 - а) группа, в которую реально включен индивид;
 - б) группа, в которой для общения используются различные посредники;
 - в) произвольное объединение людей по какому-либо признаку;
 - г) группа, в которую индивид не включен реально, но на нормы которой он ориентируется.
3. М. Шериф усматривал источник межгрупповой враждебности:
 - а) в межличностных отношениях членов различных групп;
 - б) в ситуациях группового взаимодействия;
 - в) в факте осознания принадлежности к ин-группе;
 - г) в наличии у членов группы инстинкта агрессии.
4. Заражение - это:
 - а) целенаправленное неаргументированное воздействие одного человека на другого или группу;
 - б) бессознательная невольная подверженность индивида определенным психическим состояниям;
 - в) воспроизведение индивидом состояния паники толпы;
 - г) воспроизведение индивидом образцов и черт демонстрируемого поведения.
5. Целостность - это:
 - а) степень совпадения представлений членов ин-группы об аут-группе;
 - б) степень распространения общего представления о группе на каждого ее члена;
 - в) степень сплоченности группы;
 - г) степень интегрированности группы для осуществления совместной деятельности.
6. Осознание действующим индивидом того, как он воспринимается партнером по общению, - это:
 - а) идентификация;
 - б) эмпатия;
 - в) рефлексия;
 - г) социальная перцепция.
7. Каузальная атрибуция – это:
 - а) приписывание причин поведения;
 - б) формирование привлекательности какого-либо человека;
 - в) построение стратегии изменения собственного поведения;
 - г) стремление эмоционально откликнуться на проблемы другого человека.
8. В схеме коммуникативного процесса Я. Яноушека (К-С-Р) смысл сообщения для коммуникатора:
 - а) раскрывается одновременно с кодификацией;
 - б) предшествует кодификации;
 - в) следует за кодированием;
 - г) раскрывается одновременно с декодификацией.

9. Нормы - это:
 - а) строго зафиксированные и осознанные правила поведения в группе;
 - б) представление о предписанном шаблоне поведения;
 - в) правила, выработанные группой, которым должно подчиняться поведение ее членов;
 - г) то, что человек чувствует вынужденным делать, исходя из своей роли.
10. Первичная группа - это:
 - а) самая первая группа в жизни индивида (среда развития личности);
 - б) группа с непосредственностью контактов;
 - в) основная группа, в которой действует индивид;
 - г) группа, на нормы которой ориентируется индивид.
11. Стремление эмоционально откликнуться на проблемы другого человека, а не рациональное их осмысление, - это:
 - а) идентификация;
 - б) эмпатия;
 - в) рефлексия;
 - г) социальная перцепция.
12. Социальная роль - это:
 - а) ожидания, обращенные к другим членам группы и побуждающие их делать что-либо;
 - б) представление о предписанном шаблоне поведения;
 - в) выполнение обязанностей, возложенных группой на индивида;
 - г) исполнение своих функций в соответствии с нормами общества.
13. Из ниже приведенного списка выберите элементы схемы генезиса межгрупповых процессов В.С. Агеева и расположите их в правильной последовательности _____:
 - а) характер непосредственного межгруппового взаимодействия;
 - б) объективные условия совместной межгрупповой деятельности;
 - в) межгрупповая дискриминация;
 - г) общественная значимость групповой деятельности;
 - д) опосредование межличностных отношений содержанием групповой деятельности;
 - е) параметры процессов межгруппового восприятия.
14. Уподобление себя другому для того, чтобы понять логику его поступков, - это:
 - а) идентификация;
 - б) эмпатия;
 - в) рефлексия;
 - г) социальная перцепция.
15. Группа работает продуктивно и без непосредственного присутствия руководителя при использовании:
 - а) авторитарного стиля руководства;
 - б) демократического стиля руководства;
 - в) попустительского стиля руководства;
 - г) каждого стиля бессистемно.
16. Согласно Ядову, регуляция непосредственных реакций на актуальную предметную ситуацию осуществляется при помощи:
 - а) установок;
 - б) аттитюдов;
 - в) базовых социальных установок;
 - г) системы ценностных ориентаций.
17. Формирование установки спонтанно, на бессознательном уровне, без применения методов и приемов воспитания называется:
 - а) подражание;
 - б) идентификация;

- в) обучение;
 - г) инструктирование.
18. Аттракция – это:
- а) приписывание причин поведения;
 - б) формирование привлекательности какого-либо человека;
 - в) построение стратегии изменения собственного поведения;
 - г) осознание действующим индивидом того, как он воспринимается партнером по общению.
19. Реальная социально-психологическая характеристика положения человека в системе внутригрупповых отношений – это:
- а) позиция;
 - б) статус;
 - в) внутренняя установка;
 - г) роль.
20. Что из ниже перечисленного является признаком социального движения:
- а) оно базируется на мнении лидера;
 - б) его целью является достижение власти;
 - в) оно не обладает определенной программой;
 - г) в нем доминирует принцип «цель оправдывает средства»;
 - д) оно реализуется в массовом поведении;
 - е) все ответы верны.
21. Из данных предложений выберите правильные (возможно несколько вариантов ответа):
- а) Явление лидерства более стабильно, нежели руководство;
 - б) Лидер осуществляет регуляцию межличностных отношений в группе;
 - в) Лидер избирается или назначается;
 - г) Руководство обладает более определенной системой формальных санкций.
22. Эффект новизны:
- а) возникает при восприятии незнакомого человека и заключается в том, что последняя информация о нем воспринимается как более достоверная;
 - б) возникает при восприятии знакомого человека и заключается в том, что последняя информация о нем воспринимается как более достоверная;
 - в) возникает при восприятии незнакомого человека и заключается в том, что первая информация о нем воспринимается как более достоверная;
 - г) возникает при восприятии знакомого человека и заключается в том, что первая информация о нем воспринимается как более достоверная.

4.2. Другие виды оценочных средств.

Устный опрос проводится на лекционных и семинарских занятиях на предмет понимания студентами изученного материала и способности применить полученные знания для объяснения того или иного явления социальной жизни. Устный опрос проводится исходя из вопросов, выносимых на самостоятельную подготовку студентов к семинарским занятиям (см. п. 6.1. рабочей программы дисциплины), служит для обобщения изучаемого материала и способности применить его к анализу социальной реальности. Устный опрос в ходе семинарских занятий позволяет оценить стремление студентов к саморазвитию, повышению своей квалификации (на что указывает подготовка к семинарам и поиск студентами новой информации).

Примерные темы для дискуссий

- 1) Как объяснить детям межкультурные различия?

- 2) Стоит ли разрешать учащимся и учителям демонстрировать свою религиозную принадлежность в одежде, символике и пр.?
- 3) Стоит ли педагогу пытаться исправить социально-психологическое положение отдельных учащихся в классе?

Примеры деловых игр

Игра «Кораблекрушение»

Инструкция. Представьте себе, что вы дрейфуете на яхте в южной части Тихого океана. В результате пожара большая часть яхты и ее груза уничтожена. Яхта медленно тонет. Ваше местонахождение неясно из-за поломки основных навигационных приборов, но примерно вы находитесь на расстоянии тысячи километров от ближайшей земли.

Вам предлагается список предметов, которые остались целыми и не поврежденными после пожара. В дополнение к этим предметам вы располагаете прочным надувным плотом с веслами, достаточно большим, чтобы выдержать Вас, экипаж и все перечисленные ниже предметы. Имущество оставшихся в живых людей составляют пачка сигарет, несколько коробков спичек и пять однодолларовых банкнот.

№	Предметы	а	б	эталон	а'	б'
1.	Секстант (<i>астрономический угломерный инструмент</i>).			15		
2.	Зеркало для бритья.			1		
3.	Канистра с 25 литрами воды.			3		
4.	Противомоскитная сетка.			14		
5.	Одна коробка с армейским рационом.			4		
6.	Карты Тихого океана.			13		
7.	Надувная плавательная подушка.			9		
8.	Канистра с 10 литрами нефтегазовой смеси.			2		
9.	Маленький транзисторный радиоприемник.			12		
10.	Репеллент, отпугивающий акул.			10		
11.	Два м ² непрозрачной пленки.			5		
12.	Один литр рома (80%)			11		
13.	450 м нейлонового каната.			8		
14.	Две коробки шоколада.			6		
15.	Рыболовная снасть.			7		
	Сумма:	-	-	-		

Ход игры. Студентам сообщается инструкция и предлагается зарисовать таблицу (значения в колонке «эталон» студентам не сообщаются). Затем в колонке «а» их просят проранжировать предметы в порядке их значимости для спасения жизни. Работа выполняется индивидуально, обсуждение не допускается. Затем студентов просят обсудить условия и принять согласованное решение, которое необходимо зафиксировать в колонке «б». После этого студентам сообщаются значения колонки «эталон» (мнение экспертов ЮНЕСКО).

Затем подсчитывается разность между эталонным ответом и номером, который присвоил предмету студент индивидуально (колонка «а'»), и разность между эталонным ответом и номером, который был присвоен предмету в ходе групповой дискуссии (колонка «б'»). В двух последних колонках таблицы подсчитываются суммы абсолютных значений разностей. Если сумма выше 30, то участник или группа «утонули».

После окончания игры проводится обсуждение динамических процессов в малой группе, которые можно было наблюдать в ходе игры, вопроса эффективности группового решения, качеств, проявленных участниками игры.

Игра позволяет оценить готовность студентов к кооперации с коллегами, к работе в коллективе

Деловая игра «Доклад и дискуссия»¹

Цели игры: научить участников применять на практике методику подготовки устного выступления (доклада, лекции); развить умение вести дискуссию; отработать процедуру вопросов и ответов на них, выявить типичные недостатки и способы их устранения; освоить новые формы устных выступлений; обмениваться информацией и мнениями по выбранной для дискуссии проблеме; научиться принимать коллективные решения по обсуждаемой теме; закрепить лекционный материал.

Исходная информация об игре

Вся аудитория разбивается на игровые группы – секции. Число секций зависит от количественного состава аудитории; оптимально – четыре секции. Каждая секция работает под руководством лидера. Игра включает организацию внутрисекционных дискуссий, выступления представителей секций и общую (межгрупповую) дискуссию, оценку результатов игры и принятие решений.

Игра может проводиться как с предварительной подготовкой (домашнее задание), так и без нее.

Комплект ролей и формирование игровых групп

Все слушатели делятся на секции, в каждой из которых разыгрывается одинаковый набор ролей: лидер, докладчик, оппонент, визуализатор, провокатор, ассистент, регистратор, эксперт. Каждая секция получает тему для разработки. В случае недостаточности участников, часть ролей (ассистент, регистратор) может быть исключена.

Преподаватель(и) на всех этапах игры выполняют роли членов консультационного совета. При распределении ролей тактика преподавателей (ведущих) – членов консультационного совета – состоит в создании такой атмосферы, при которой слушатели сами, добровольно предлагают свои кандидатуры исходя из результатов предыдущего обучения, желания попробовать себя в новой роли. В исключительных случаях допускается принуждение.

Игра является двусторонней: одна сторона – секция во главе с лидером, другая – все остальные секции, члены которых во время выступлений лидеров не своей группы преобразуются в участников дискуссии (которые не только воспринимают информацию, но и оценивают выступления, провоцируют дискуссию). В результате наличие однотипных секций с одинаковым набором ролей создает условия для постоянного изменения ролевой структуры аудитории. Возникает ситуация более тесного взаимодействия, порождаются чувства соревнования, лидерства, сопереживания, подражания.

Все участники игры не имеют полной исчерпывающей информации о содержании и форме выступлений, о тех идеях, которые будут генерироваться во время внутри- и межсекционных дискуссий, о принимаемых решениях (эффект неожиданности, непредсказуемости).

Сценарий игры состоит из трех этапов: подготовка, проведение, принятие решений и оценка результатов. Каждый этап содержит определенное число шагов. В начале игры преподаватели знакомят слушателей со сценарием (желательно иметь его в напечатанном виде). Сценарий не является догмой, в каждом конкретном случае он может корректироваться. Кроме того, поскольку в игре имитируется реальная действительность, она предполагает неожиданности, преодоление которых способствует развитию способности участников к импровизации. С этой целью в сценарий игры вводятся так называемые катастрофы: например, "болезнь" лидера (выполнение его функций должен взять на себя кто-либо из членов секции); имитация поломки одного из технических

¹ Бакшаева Н.А. Учебно-методический комплекс по дисциплине "Педагогическая психология". – М. : АСОУ, 2009. – 60 с.

средств и др. Одно из важных условий ДИ – обеспечение ее динамичности, связанной с соблюдением регламента. В данной игре соблюдение регламента выступлений, дискуссий является показателем методической проработанности доклада. Игра включает три вида деятельности: по организации внутри- и межсекционного общения; по анализу и оценке выступлений лидеров, работы секций и принятию решений; по критическому разбору деловой игры преподавателями – членами консультационного совета. Собственно игра начинается с ролевого общения внутри секций, в процессе которого группа, возглавляемая лидером, помогает докладчику подготовить доклад на заданную тему. При этом помощь каждого члена секции должна осуществляться с позиций своей роли. Сложность роли докладчика состоит в том, что он должен собрать, проанализировать и системно представить различные точки зрения своих коллег по секции. После разработки заданной темы (доклада) переходят к межсекционному общению. Этот шаг игры является наиболее важным и сложным, так как предполагает реализацию в полной мере функций каждого игрока и занимает больше всего аудиторного времени. Межсекционное общение начинается с установления преподавателями последовательности выступлений докладчиков и работы секций. Не рекомендуется заранее объявлять программу выступлений, так как это может поставить докладчиков в неравные условия: наибольшие трудности вызывают первое и последнее выступления. Неопределенность в последовательности выступлений создает необходимую психологическую установку на преодоление возможных трудностей. Удачная расстановка докладов влияет на тематическую направленность дискуссий и динамичность игры. Перед выступлением докладчика лидер секции представляет ее участников, объявляет, кто какую роль исполняет, а визуализатор комментирует визуальный символ выступления. Жесткий регламент выступления (10 мин) требует от докладчика способности к лаконичному и емкому изложению содержания доклада. Во время выступления докладчика аудитория имеет право: прервать выступление, если оно не соответствует теме, запросам аудитории, повторяет известные всем вещи и т.д., задавать вопросы, а также увеличить время выступления, если сочтет необходимым. После каждого доклада организуется дискуссия, начинающаяся с выступления оппонентов, которые могут предложить аудитории подтверждающую или опровергающую содержание доклада информацию. Оппонент выступает 5 мин. Его выступление имеет цель побудить участников к дискуссии. Дискуссия является кульминационным моментом игры. В процессе дискуссии моделируются различные виды устного взаимодействия: оспаривание разных точек зрения; обсуждение различных подходов к решению проблемы; обмен опытом; обсуждение в условиях конфликта (если единой точки зрения нет); "мозговая атака" и др. Особая роль в процедуре обсуждения принадлежит провокатору, который задает вопросы всем докладчикам, кроме своего. На вопросы провокатора отвечают докладчик, оппонент, – в первую очередь (или любой участник секции или аудитории). В сложных ситуациях высказывает свое мнение преподаватель. Каждая такая дискуссия завершается формулированием выводов и/или решений. В этот момент наиболее ярко проявляется роль преподавателей – членов консультационного совета, которые оперативно оценивают, синтезируют всю поступающую информацию и руководят ходом дискуссии. После завершения дискуссий по докладам всех секций регистраторы, эксперты и члены консультационного совета подводят итоги по оценке деятельности докладчика и всех членов секций в целом по соответствующим критериям. На основе своих записей регистраторы выявляют наиболее ценную и практически полезную информацию, полученную во время игры, и принимают общее решение по тематике ДИ. Эксперты могут выполнять свои функции двояко: оценивать только своего докладчика и свою группу в целом или оценивать всех докладчиков и секции, кроме своей. Те или иные условия задают ведущие. В процессе подведения итогов регистраторы и эксперты могут предложить кандидатуры на лучших игроков (докладчиков, оппонентов, визуализаторов и др.). Затем слово предоставляется всем желающим из аудитории, которые могут дать свою

оценку объективности экспертов и регистраторов и высказать свою точку зрения на ход и результаты игры. Это позволяет соотнести мнения регистраторов и экспертов с мнением аудитории. Завершающая процедура третьего этапа – разбор игры ведущими. Они анализируют каждую разыгранную роль, отмечая достоинства и недостатки, рассматривают деятельность всех секций, содержание и эффективность дискуссий, особенности межличностной коммуникации, использование секциями технических средств, использование обратной связи в процессе выступлений секций. Ведущие акцентируют наиболее ценные идеи, факты, предложения и пути их реализации. Анализ проводится динамично, объективно и аргументировано.

Правила игры

1. Тематика секций определяется в зависимости от практической заинтересованности участников игры и с учетом актуальных проблем конкретной деятельности.

2. Докладчики должны использовать новые формы устных выступлений.

3. Регламент выступлений и дискуссий должен строго соблюдаться. При значительной новизне материала и формы его подачи возможно продление выступления по решению участников игры, в случае малой информативности – его прерывание.

4. Доклад должен сопровождаться визуальными материалами (не менее четырех, среди которых три – по содержанию выступления, один – символ темы).

5. Вопросы провокатора, не соответствующие требованиям (по мнению преподавателей), снимаются. Провокаторы должны иметь резервные вопросы.

6. Преподаватели имеют право остановить игру (сделать "стоп-кадр") с целью корректировки или акцентирования каких-либо вопросов.

7. В сценарий игры вводится "пакет катастроф", имитирующих внешнее воздействие на объект имитации. Эти "катастрофы" неизвестны участникам.

8. Исполнители лучших ролей поощряются (форма поощрения зависит от организаторов обучения и ведущих).

Правила могут меняться в зависимости от конкретных целей обучения, контингента обучаемых и содержания игры.

Инструкции игрокам

Инструкция лидеру секции. Функции лидера состоят в организации и управлении деятельностью секции. Он несет ответственность за оперативное распределение ролей, соблюдение регламента работы, динамичность поведения игроков. Личностные качества и профессиональные умения лидера определяют стиль общения в секции. Лидер представляет членов своей группы перед выступлением докладчика.

Инструкция докладчику. В обязанности докладчика входит подготовка доклада (лекции) на заданную тему. При этом он должен пользоваться информацией, полученной от членов своей секции. Фактически докладчик создает коллективный доклад. Совместно с членами своей секции он принимает решение о форме выступления (если это не оговорено в условиях разработки темы). Докладчик должен обратить внимание на следующие моменты при подготовке выступления: представление новой информации (неизвестной слушателям из лекций и практических занятий); аргументированность своей точки зрения; свободное владение материалом доклада; оригинальность композиционного решения доклада; научный уровень выступления (адекватный профессиональной области и аудитории); культура речи; эмоциональность и убедительность выступления; сопровождение доклада наглядной информацией с использованием технических средств; побуждение участников к участию в дискуссии содержанием доклада и формой подачи информации.

Инструкция оппоненту. Задача оппонента состоит в том, чтобы, во-первых, помочь докладчику наиболее полно раскрыть тему выступления, во-вторых, определить содержание собственного сообщения. Оппонент может опровергать докладчика, критикуя высказанное им положение. Другой вариант – подтверждение точки зрения докладчика с

помощью теоретического обоснования или примерами из практики. Время выступления оппонента – 5 мин. Важно, чтобы содержание и форма выступления оппонента были согласованы с докладчиком.

Инструкция провокатору. Роль провокатора берет на себя участник, хорошо ориентирующийся во всей тематике ДИ и обладающий острым умом и оригинальностью мышления, или тот, кто стремится развить в себе эти качества. На основе анализа и оценки информации в ходе выступления чужих докладчиков провокатор подготавливает возможные вопросы и ситуации. Эту работу он может начать при объявлении тем других секций, т.е. спрогнозировать вопросы. От исполнителя данной роли во многом зависит не только активность общей дискуссии, но и возникновение новых идей и предложений. Провокатор должен задать не менее трех вопросов каждому докладчику, кроме своего. Особое внимание необходимо обратить на то, что от его поведения и вопросов зависят эмоциональный настрой аудитории и динамичность игры. Если никто из членов аудитории не может ответить на вопрос провокатора, ответ дает он сам. Это означает, что деятельность провокатора главным образом ориентирована на прогнозирование возможного развития темы, провоцирование развития темы.

Инструкция регистратору. Эту роль рекомендуется исполнять слушателям, которые могут быстро анализировать и оценивать информацию, выбирая наиболее значимые сведения или которые стремятся научиться этому. Во время внутрисекционного общения регистраторы фиксируют состав своей группы с указанием исполняемых ролей и записывают краткое содержание доклада своей секции. По объему этот текст не должен превышать одной страницы стандартного машинописного листа. Во время межсекционного общения регистратор записывает наиболее интересные, глубокие вопросы провокаторов других секций, а также ценные мысли, предложения, замечания. На этапе оценки результатов игры регистраторы обобщают зафиксированную информацию и создают основу для принятия решения по всей игре.

Инструкция ассистенту. В обязанности ассистента входят выбор и эффективное использование технических средств и визуальных материалов в процессе выступления докладчиков и оппонентов. Он разрабатывает сценарный план последовательности предъявления визуальной и вербальной информации. Фактически сценарный план представляет собой мини-методику применения технических средств в устном выступлении, имитирующую реальную ситуацию. Наиболее эффективно в ДИ могут быть использованы магнитофон, компьютерный проектор, видеокамера, телевизор и др. Кроме своих прямых обязанностей, ассистент помогает визуализатору в подготовке визуальных материалов к докладу, докладчику и оппоненту – в режиссуре своего выступления.

Инструкция визуализатору (оформителю). В процессе общения внутри секций в задачу визуализатора входят ознакомление с основной идеей доклада и разработка не менее четырех наглядных материалов. Один из них – визуальный символ темы выступления, а три других – визуальный комментарий к устному выступлению. Введение такой роли связано с тем, что лекторы и докладчики должны уметь пользоваться визуальной информацией в процессе своего выступления. Проблема соединения текстовой и визуальной информации достаточно сложна, а ее решение требует определенных навыков. Создание визуальных материалов является предметом общей деятельности в секции, помогает уточнить содержание доклада и стимулирует творческое мышление игроков.

Инструкция члену секции. В случае если в секции больше восьми человек, то исполняется роль члена секции. Такой слушатель может взять на себя дублирование любой роли. Главная же его обязанность – активное восприятие информации, генерирование идей, участие в дискуссиях. В некоторых случаях лидер секции может поручить ему проанализировать собственную деятельность на этапе подведения итогов ДИ. Ведущие игры могут предложить членам секции придумать для себя собственную

роль, отражающую реальный процесс подготовки устного выступления и ведения дискуссии.

Инструкция эксперту. В задачу экспертов входит внимательное наблюдение за действиями, поведением докладчиков, в первую очередь, а также за работой всех членов секции. Ведущие определяют тактику работы экспертов: или они оценивают только своего докладчика свою секцию, или других докладчиков и другие секции, кроме своей. Для этого они знакомятся с критериями оценок или разрабатывают собственные критерии и систему оценок. Последнее во многих случаях представляется более желательным, так как слушатели получают дополнительную возможность развить свои навыки по оцениванию любой деятельности. Эксперт начинает свою работу фактически с первых моментов внутрисекционного общения. На этапе подведения итогов он должен представить количественные результаты оценивания и дать квалифицированное объяснение своей точки зрения.

Инструкция членам консультационного совета (преподавателям или ведущим). Преподаватели вводят слушателей в игру, дают необходимую информацию по процедуре ее проведения, управляют всем ходом игры. Сложность состоит в том, что преподаватели очень часто пытаются вмешаться в процесс игры, предвосхищая решения, которые могли бы дать участники. В связи с этим для них можно рекомендовать в этой игре правило врачей: "Не навреди". Еще одной важной задачей ведущих является создание обстановки комфортности, интеллектуальной раскованности, доброжелательности. Основная трудность заключается в процедуре оценивания игроков и результатов игры. Члены консультационного совета должны на этом этапе: выступать практически без подготовки, оценивая поведение игроков и результаты игры; обобщать представленную в ходе выступлений и дискуссий информацию и формулировать выводы и рекомендации по обсуждаемой тематике; убеждать участников в целесообразности и плодотворности применения деловых игр в учебной, научно-исследовательской и производственной деятельности.

Эффективность деловой игры и ее результативность находятся в прямой зависимости от методической проработанности практического занятия.

ОЦЕНКА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ СЕКЦИИ

Секция № _____ Количество членов секции _____

Критерии оценки деятельности секции

Фактическая оценка

I. Качество исполнения ролей

1. Лидер
2. Докладчик
3. Оппонент
4. Провокатор
5. Оформитель
6. Регистратор
7. Ассистент
8. Эксперт
9. Член секции

Всего баллов:

II. Количественные показатели активности секции

10. Количество заданных вопросов
11. Продолжительность дискуссии 1
2. Соблюдение регламента
13. Количество выступлений по докладу

Всего баллов:

III. Качественные показатели деятельности секции

14. Умение организовать и вести дискуссию

15. Корректность общения
 16. Осуществление обратной связи
 17. Новизна информации
 18. Практическая направленность информации
 19. Использование инновационных форм и приемов выступления
 20. Качество визуализации темы
- Всего баллов:

Методика оценки деятельности секции (для эксперта). Каждый показатель оценивается по пятибалльной системе, возможная максимальная сумма баллов по I разделу – 45, по II разделу – 20, по III разделу 35, общая – 100. По пункту 10 оценка "5" выставляется при наличии трех и более вопросов (отсутствие вопросов – 0, один вопрос – 2, два вопроса – 4). Пункты 11, 12 при соблюдении установленного правилами времени дискуссии и выступления оцениваются в 4 балла. При нарушении регламента по просьбе аудитории в связи с повышенным интересом к теме выставляется 5 баллов. Пункт 19 при использовании хотя бы одной нетрадиционной формы или приема оценивается в 5 баллов, при отсутствии – 0.

Примеры ситуационных задач:

1. Прочитайте.

В одной из фирм возникла проблема с опозданием сотрудников. Руководитель собрал совещание и высказал свое недовольство по этому вопросу. Однако ситуация изменилась ненадолго. Тогда руководитель еще раз собрал сотрудников и открыто обсудил с ними проблему. Выяснилось, что большинство опаздывали из-за того, что отвозили детей в школу или детский сад. Тогда в процессе обсуждения было принято решение сдвинуть время начала и окончания рабочего дня на 30 минут.

Какие стили лидерства продемонстрировал руководитель?

Как позиция, которую занимали сотрудники в первом и втором случае, отразилась на эффективности совместной работы?

Можно ли было для решения данной проблемы использовать метод мозгового штурма?

2. Прочитайте.

Среди знакомых Р. Ла-Пьера была молодая супружеская пара китайской национальности (этнической принадлежности) - урожденные американцы (американцы не в первом поколении). Вместе с ними на личном автомобиле он отправился в многомесячное путешествие по дорогам Северной Америки, каждую ночь останавливаясь в придорожных мотелях. Всего таких заведений Р. Ла-Пьер и его американские друзья китайской национальности посетили две с половиной сотни. Не всюду их встречали гостеприимно, однако не было ни одного случая, чтобы перед ними захлопнули дверь и отказались от их денег. Возвратившись из путешествия, Р. Ла-Пьер разослал по всем адресам, которые посетил, письма с просьбой зарезервировать места для супружеской пары китайской национальности. Половина писем остались без ответа. Однако 128 владельцев мотелей прислали ответы, причем 90% из них содержали категорический отказ.

Какой социально-психологический эффект наблюдал Ла Пьер?

Б. Формы промежуточного контроля

4.3. Вопросы к зачету по дисциплине

Первый модуль. Предмет социальной психологии

1. Предмет и объект социальной психологии.
2. Функции, задачи, отрасли социальной психологии. Социальная психология в системе наук.
3. Методологические основы социальной психологии. Методы.
4. Развитие социальной психологии до середины XIX века.
5. Первые социально-психологические теории (теории народов, масс, инстинктов социального поведения, марксистская теория).
6. Психоаналитические социально-психологические теории.
7. Бихевиористские социально-психологические теории.
8. Когнитивистские социально-психологические теории.

Второй модуль. Социальная психология групп

9. Понятия «группа», «малая группа». Классификации групп
10. Основные психологические характеристики групп.
11. Феномен конформности. Влияние меньшинства.
12. Лидерство и руководство в малой группе.
13. Теории происхождения лидерства. Стили лидерства.
14. Образование малой группы. Групповая сплоченность.
15. Процесс принятия группового решения. Групповая поляризация.
16. Содержание и структура психологии больших социальных групп. Методы изучения больших групп.
17. Психологическая характеристика стихийных групп. Способы воздействия в стихийных группах.
18. Психологические особенности этнических групп. Расовые и гендерные предрасудки.
19. Социальные движения.
20. Психология межгрупповых отношений: история исследований. Ин-групповой фаворитизм.
21. Психология межгрупповых отношений: отечественный подход к проблеме.
22. Подходы к развитию групп в западной психологии.
23. Социально-психологическая теория коллектива.

Третий модуль. Социальная психология личности

24. Подходы к определению личности в психологии.
25. Личность в группе. Социально-психологические качества личности.
26. Социальная установка: понятие, структура.
27. Социальная установка: механизмы формирования.
28. Социальная установка: функции, установка и поведение.
29. Социализация.
30. Понятия девиантного и делинквентного поведения. Основные виды и формы девиантного поведения
31. Психологическая характеристика противоправного поведения
32. Психология аддикций.
33. Психология суицидального поведения

Четвертый модуль. Социальная психология общения и взаимодействия

34. Общая характеристика общения. Виды и стратегии общения.
35. Общение как обмен информацией: специфика коммуникативного процесса, вербальные средства общения.
36. Общение как обмен информацией: невербальная коммуникация.

37. Перцептивная сторона общения: понятие социальной перцепции, каузальная атрибуция.
38. Перцептивная сторона общения: идентификация, эмпатия, рефлексия.
39. Перцептивная сторона общения: эффекты восприятия, аттракция.
40. Интерактивная сторона общения. Типы взаимодействий.
41. Введение в конфликтологию: понятие конфликта, анатомия конфликта.
42. Классификации конфликтов.
43. Стратегии поведения в конфликте.
44. Стадии развития конфликта. Урегулирование конфликтов.

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующие этапы формирования компетенций

- оценка «отлично» выставляется в случаях, когда студент свободно владеет материалом, отвечает на дополнительные вопросы, демонстрирует высокий уровень сформированности необходимых компетенций;
- оценка «хорошо» выставляется в случаях, когда студент владеет материалом на хорошем уровне, но не отвечает на дополнительные вопросы, демонстрирует повышенный уровень сформированности необходимых компетенций;
- оценка «удовлетворительно» выставляется в случаях, когда студент владеет терминологическим аппаратом, основными знаниями, умениями и навыками, но не полностью раскрывает поставленные вопросы, не отвечает на дополнительные вопросы, не способен применять знания к анализу практики, демонстрирует пороговый уровень сформированности необходимых компетенций;
- оценка «неудовлетворительно» выставляется в случаях, когда студент не владеет материалом, не раскрывает содержания поставленных вопросов, демонстрирует уровень сформированности необходимых компетенций ниже порогового.