

**Приложение 2 к РПД Командообразование**  
**39.03.01 Социология**  
**Направленность (профиль) – Социология культуры**  
**Форма обучения – очная**  
**Год набора - 2018**

**ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ  
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

**1. Общие сведения**

1.	Кафедра	Экономики, управления и социологии
2.	Направление подготовки	39.03.01 Социология
3.	Направленность (профиль)	Социология культуры
4.	Дисциплина (модуль)	Командообразование
5.	Форма обучения	очная
6.	Год набора	2018

**2. Перечень компетенций**

– способность и готовность к планированию и осуществлению проектных работ в области изучения общественного мнения, организации работы маркетинговых служб (ПК-5).
---

### 3. Критерии и показатели оценивания компетенций на различных этапах их формирования

Этап формирования компетенции (разделы, темы дисциплины)	Формируемая компетенция	Критерии и показатели оценивания компетенций			Формы контроля сформированности компетенций
		Знать:	Уметь:	Владеть:	
Тема 1. Теория групп. Понятие малой группы, коллектива, команды.	ПК-5	Понятия малой группы, коллектива, команды, их отличия	Анализировать взаимодействие членов конкретной группы	Понятийным аппаратом темы	Командная игра Устный опрос
Тема 2. Групповая динамика и групповые роли.	ПК-5	Этапы развития группы, основные командные роли	Анализировать структуру группы, определять конкретные феномены групповой динамики	Навыками анализа и урегулирования конфликтных ситуаций в группе	Командная игра Эссе
Тема 3. Лидер и группа: грани взаимоотношений. Управление группой.	ПК-5	Основные принципы, методы, технологии управления группой, командой	определять стратегию и тактику формирования команды, использовать современные методы управления малой группой	технологиями медиации, коучинга, генерирования идей и другими технологиями управления малой группой	Командная игра Эссе

#### 4. Критерии и шкалы оценивания

##### 4.1. Эссе

<b>1. Структурированность текста:</b>	<b>До 2</b>
Текст структурирован	2
Текст отчасти структурирован	1
Текст не структурирован	0
<b>2. Ясность и логичность изложения:</b>	<b>до 2</b>
Текст ясен, понятен, логично выстроен	2
Некоторые фрагменты ясны, некоторые нет, встречаются логические противоречия	1
Мысль изложена неясно, отдельные мысли, положения и примеры логически противоречат друг другу	0
<b>3. Рефлексивность размышлений автора:</b>	<b>до 2</b>
Автор разбирает возможные контраргументы и отвечает на напрашивающиеся вопросы	2
Авторская позиция излагается без кого-либо стремления её пояснить или ответить возможному оппоненту	0
<b>4. Наличие аргументированных выводов:</b>	<b>До 2</b>
присутствуют аргументированные выводы, связанные с основным текстом и заявленной темой	2
выводы слабо связаны с основным текстом	1
Отсутствуют выводы как таковые	0
<b>5. Самостоятельность:</b>	<b>До 2</b>
самостоятельность размышлений автора	2
текст имеет компилятивный характер	1
текст очевидно не является самостоятельным, присутствует плагиат	0
<b>Максимальное количество баллов за одно эссе.</b>	<b>10</b>

##### 4.2. Устный опрос

Критерии оценивания	Баллы
<ul style="list-style-type: none"> <li>• обучающийся ориентируется в проблеме обсуждения, грамотно высказывает и обосновывает свои суждения, владеет профессиональной терминологией, осознанно применяет теоретические знания, материал излагает логично, грамотно, без ошибок;</li> <li>• при ответе студент демонстрирует связь теории с практикой.</li> </ul>	<b>10</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• обучающийся грамотно излагает материал; ориентируется в проблеме обсуждения, владеет профессиональной терминологией, осознанно применяет теоретические знания, но содержание и форма ответа имеют отдельные неточности;</li> <li>• ответ правильный, полный, с незначительными неточностями или недостаточно полный.</li> </ul>	<b>7</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• обучающийся излагает материал неполно, непоследовательно, допускает неточности в определении понятий, не может доказательно обосновать свои суждения;</li> <li>• обнаруживается недостаточно глубокое понимание изученного материала.</li> </ul>	<b>3</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• обучающийся не принимает активного участия в дискуссии</li> </ul>	<b>0</b>

#### 4.3. Командная игра

<b>1. Отношение обучающегося к командной игре:</b>	<b>0-4</b>
Студент демонстрирует мотивацию к участию в тренинге, воспринимает подаваемую информацию	4
Студент не проявляет интереса, не принимает активного участия в тренинге	0
<b>2. Владение знаниями и навыками, получаемыми на игре:</b>	<b>0-4</b>
Студент усвоил материал и может успешно применять полученные знания и навыки на практике	4
Студент усвоил материал, но испытывает затруднения с применением полученных знаний и навыков на практике	2
Студент не усвоил материал	0
<b>3. Поведение:</b>	<b>0-2</b>
Студент демонстрирует высокую культуру поведения, способен выслушивать и оценивать различные точки зрения, конструктивно полемицировать	2
Студент нарушает правила ведения дискуссии, демонстрирует некорректное поведение	0
<b>Максимальное количество баллов</b>	<b>10</b>

#### 4.4. Выполнение задания на составление глоссария

	<b>Критерии оценки</b>	<b>Количество баллов</b>
1	аккуратность и грамотность изложения, работа соответствует по оформлению всем требованиям	<b>2</b>
2	полнота исследования темы, содержание глоссария соответствует заданной теме	<b>3</b>
	<b>ИТОГО:</b>	<b>5 баллов</b>

## **5. Типовые контрольные задания и методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.**

### **5.1. темы эссе**

1. Какие задачи не под силу командам?
2. Как можно разрушить любую команду?
3. Как из аморфной группы сделать команду?
4. Каких людей не должно быть в команде?
5. В чем главная сила команды?
6. Чем я могу быть полезен команде?
7. Как заставить людей делать то, чего они не хотят делать?

### **5.2. Вопросы для устного опроса**

1. Что такое социальная группа? Какие виды групп вы знаете?
2. Каковы основные признаки малой группы?
3. Что такое социометрическая структура группы?
4. Каковы основные признаки команды как разновидности малой группы?
5. Какие виды команд вы знаете?
6. Каковы функции команды?
7. Каковы основные механизмы командной работы?
8. Каковы основные этапы развития группы?
9. Что такое групповая динамика?
10. Какую роль в развитии группы играют конфликты?
11. Что такое огруппление мышления?
12. Что такое групповой статус и роль? Какие групповые роли вы можете назвать?
13. В чем отличие лидерства от руководства?
14. Почему лидерство – это функция группы?
15. В чем заключается влияние лидера на группу и группы на лидера?
16. В чем состоит суть коучинга как метода управления группой?
17. В чем суть технологии медиации при работе с внутригрупповыми конфликтами?
18. Что такое Feedback?
19. Какие методы генерации идей в команде вы можете назвать? Какие правила нужно соблюдать при решении творческих задач в команде?

### **5.3. Командные игры**

#### **«Веревочный курс»**

«Веревочный курс» – это систематизированный активный тренинг личностного и командного роста, который дает максимальный командообразующий эффект.

Основная цель «Веревочного курса» – осознание преимуществ командного взаимодействия и получение навыков работы в команде, а также раскрытие личностного потенциала каждого из участников тренинга в сжатые сроки.

Основные задачи тренинга:

- улучшить общую атмосферу, снять напряженность, способствовать эмоциональной скованности;
- получить опыт конструктивного сотрудничества и сопричастности команде;
- повысить эффективность внутрикомандного взаимодействия;
- помочь команде принять новичков в свой круг;
- развить у команды чувство уверенности в собственных силах;

- научить доверять членам своей команды;
- выработать чувство ответственности за результат и его зависимости от личного вклада каждого в общее дело;
- мотивировать участников к творческому подходу в решении проблем;
- выработать в участниках способность быстро реагировать и принимать совместные стратегические решения;
- помочь участникам раскрыть свой потенциал, повысить творческую активность каждого члена команды.

Программа может состоять как из одного «низкого» курса (командные задания, различающиеся по степени сложности), так и с элементами «высокого» курса. В «низком» курсе в неформальной форме отрабатываются различные аспекты внутригруппового и ролевого взаимодействия. В курс включаются командные препятствия и логические задачи. Все упражнения тренинга построены таким образом, что успех команды зависит от усилий каждого. Невнимательность одного участника обязательно сказывается на общем результате команды. «Высокий» курс – логическое продолжение первого. Задания, предусмотренные этим курсом, вполне можно назвать экстремальными. Это некий вызов самому себе каждого участника команды, преодоление своих страхов и комплексов.

### **«Военные действия»**

На арене военных действий выступают две армии. Их основная цель – не поражение наибольшего числа противников, а выполнение максимального количества боевых заданий, например: захватить флаг над штабом противника; провести наступательную операцию, захватить плацдарм и удерживать его в течение определенного времени; привести в свой штаб пленного командира подразделения противника; соорудить минное поле – ловушку для противника.

Случайным методом выбираются роли участников команд: генералы, штабисты, командиры подразделений, разведчики, связисты, диверсанты, санитары. На пути к штабу противника команды преодолевают различные полосы препятствий, выполняют дополнительные задания штаба, исходя из «стратегического положения на фронте».

Через равные промежутки времени по сигналу члены команд меняются ролями. Таким образом каждый участник игры может проявить себя с разных сторон: побывать рядовым, генералом и связистом. «Ранение» и «смерть» игроков осуществляется путем срыва знаков различия с противника. «Раненый» может продолжать игру только после того, как санитар восстановит его знаки различия. «Убитый» – после того, как санитар или товарищи по оружию доставят его в штаб. Игра идет в режиме нон-стоп.

Вместе с боевыми группами на задание отправляется инструктор, следящий за соблюдением правил игры. Он засчитывает победы и поражения. Результаты местных боев доставляются в каждый из штабов, где ведется зачет своих побед и поражений противника. Командиры подразделений обеспечиваются радиосвязью для координации действий со штабом.

Апофеозом игры становится заключительный этап – «взятие высоты» и поднятие там флага Вашей организации. После оглашения результатов «войны», всем игрокам раздаются боевые награды и захваченные трофеи.

### **«Строительство дороги»**

Цель: заключить договор между представителями соседних деревень, в котором должны быть указаны суммы, вносимые каждой деревней за ремонт единственной дороги, связывающей между собой эти населенные пункты и город.

Проводится в группах по 3-5 человек.

Процедура проведения:

1. Подготовка к переговорам. Каждая деревня (команда) вырабатывает условия, на которых она готова финансировать строительство дороги, а также выбирает делегата, который поедет в город на переговоры.

2. Переговоры. Делегатам предстоит обсудить предложения каждой команды и подготовить проект договора о финансировании ремонта дороги.

3. Ратификация договора. Делегаты возвращаются в свои деревни. Каждая команда обсуждает итоги проведения переговоров и определяет решение (или диапазон решений) для представления делегатом на последнем раунде переговоров. Команды имеют возможность оставить или поменять своих делегатов.

4. Подписание договора. Представители от групп вырабатывают итоговое взаимоприемлемое решение относительно условий инвестирования ремонта дороги. Результатом переговоров должен стать подписанный всеми сторонами договор с указанием вносимых каждой деревней сумм и прочих условий. Если договор не составлен или хотя бы одна сторона его не подписала, игра признается проигранной.

Ведущий выдает участникам лист с инструкцией. От Города по берегу озера идет старинный тракт. Вдоль тракта на равных расстояниях друг от друга расположены селения Тяпкино, Петухи, Бабашкино, Кузьявка и наконец Свистуха, за которой начинается непроходимое болото (расстояние от Города до Тяпкино такое же, как и между соседними селениями). Тракт совсем пришел в негодность. Его необходимо восстанавливать заново, для чего необходимо выровнять дорогу и замостить мелким камнем и булыжником по всей длине.

Дорога очень важна для жителей этих селений – они возят по ней свои товары на базары и ярмарки в Город и там делают свои покупки. Но вот незадача! Городской голова сказал, что городская казна пуста. Вся тяжесть восстановления тракта легла на плечи самих жителей селений.

Однажды выборные от всех пяти селений решили собраться на совет в Городе, чтобы договориться о покупке камня и найме рабочих. Дело не простое – ведь на постройку дороги потребуется целых шестьсот рублей!

Веря в то, что Вы человек хозяйственный и справедливый, вас всем миром выбрали от Вашего села участником на этот совет, доверяя Вам решить, сколько денег придется уплатить жителям Вашего селения. Решение это на совете должно быть скреплено договором.

Вы уверены в том, что без новой дороги Ваше селение не будет процветать. Кроме того, вы понимаете, что никакой договор не приведет ни к какому результату, если с ним не будет согласен хотя бы один участник совета. С другой стороны, вы не обираетесь подписывать любой договор, если полностью не уверены, что оговоренные в нем решения справедливы.

После завершения игры участники команды индивидуально записывают число, показывающее степень соответствия условий договора интересам их деревни. Ведущий фиксирует все индивидуальные баллы на доске напротив названия соответствующей деревни. Лучшим результатом считается заключенный договор, условия которого полностью или почти полностью (8-9 баллов) устраивают жителей деревень.

#### **5.4. Вопросы к зачету**

1. Понятие социальной группы, малая группа, ее основные характеристики.
2. Команда как специфический вид группы. Функции команды. Механизмы командной работы.
3. Группа как динамическое образование, этапы развития группы.
4. Феномены групповой динамики: конфликты, огруппление мышления, влияние меньшинства и т.п.
5. Основные групповые роли и статусы.
6. Лидер и руководитель как групповые роли.
7. Лидерство как функция группы.

8. Влияние группы на лидера и лидера на группу.
9. Методы и технологии управления группой: коучинг.
10. Методы и технологии управления группой: медиация.
11. Методы и технологии управления группой: Feedback.
12. Методы и технологии управления группой: генерация идей.
13. Коммуникация лидера с группой, ее структура, правила.



ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ДИСЦИПЛИНЫ  
**ОСНОВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
**39.03.01 Социология**  
**направленность (профиль) «Социология культуры»**

(код, направление ,направленность ( профиль))

**ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА**

Шифр дисциплины по РУП		Б1.В.ДВ.10.2					
Дисциплина		Командообразование					
Курс	2	семестр	4				
Кафедра		Экономики, управления и социологии					
Ф.И.О. преподавателя, звание, должность		Балымов И.Л., к.псих.н., доцент кафедры экономики, управления и социологии					
Общ. трудоемкость час/ЗЕТ		108/3	Кол-во семестров	1	Форма контроля	зачет	
ЛК общ./тек. сем.	-/-	ПР/СМ общ./тек. сем.	48/48	ЛБ общ./тек. сем.	-	СРС общ./тек. сем.	60/60

**Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины:**

— способность и готовность к планированию и осуществлению проектных работ в области изучения общественного мнения, организации работы маркетинговых служб (ПК-5)

Код формируемой компетенции	Содержание задания	Количество мероприятий	Максимальное количество баллов	Срок предоставления
<i>Вводный блок</i>				
Не предусмотрен				
<i>Основной блок</i>				
ПК-5	Устный опрос	1	10	В течение семестра
ПК-5	Командная игра	3	30	В течение семестра
ПК-5	Эссе	2	20	В течение семестра
<b>Всего:</b>			<b>60</b>	
ПК-5	Зачет		1 вопрос - 20 2 вопрос - 20	По расписанию
<b>Всего:</b>			<b>40</b>	
<b>Итого:</b>			<b>100</b>	
<i>Дополнительный блок</i>				
ПК-5	Составление глоссария		5	По согласованию с преподавателем
<b>Всего:</b>			<b>5</b>	

Шкала оценивания в рамках балльно-рейтинговой системы МАГУ: «не зачтено» - 60 баллов и менее, «зачтено» - 61-100 баллов.