

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт образования ТГУ

УТВЕРЖДЕНО:

Директор института,
руководитель ОПОП

 Е.А. Суханова

«12» сентября 2024г.

Оценочные материалы по дисциплине

Фасилитация работы группы: технологии и практики

по направлению подготовки

44.03.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) подготовки:

Образование в новой социокультурной и цифровой реальности

Форма обучения

Очная

Квалификация

Бакалавр

Год приема

2023

СОГЛАСОВАНО:

Председатель УМК

М.А. Отт



1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-6 Способен использовать психолого-педагогические технологии в профессиональной деятельности, необходимые для индивидуализации обучения, развития, воспитания, в том числе обучающихся с особыми образовательными потребностями.

ОПК-7 Способен взаимодействовать с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ.

ОПК-9 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

ПК-1 Способен осуществлять общепедагогическую функцию, организовывать процесс обучения и самообразования.

ПК-7 Способен организовать сопровождение и (или) сопровождать в образовательной среде процессы самообразования и образования человека.

УК-3 Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-6.2 Использует психолого-педагогические технологии, необходимые для индивидуализации обучения, развития и воспитания, в профессиональной деятельности

ИОПК-7.1 Демонстрирует понимание специфики образовательных отношений

ИОПК-7.2 Определяет особенности взаимодействия с участниками образовательных отношений в соответствии с ОПОП и/или программой ДПО

ИОПК-7.3 Осуществляет взаимодействие с участниками образовательных отношений в рамках реализации образовательных программ

ИОПК-9.2 Способен применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности

ИПК-1.1 Осуществляет отбор учебного содержания для его реализации в различных формах обучения в соответствии со спецификой профессиональной деятельности

ИПК-7.2 Создает образовательную среду для самостоятельного образовательного действия другого

ИУК-3.3 Понимает принципы групповой динамики и действует в соответствии с ними

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

Элементы текущего контроля:

- семинар;
- деловая игра;
- доклад;

Семинар ИОПК-6.2 ИОПК-7.1

Прочтите статью американского психолога Роберта Зайонца «Audience effects: what can they tell us about social neuroscience, theory of mind and autism?»

Вопросы к семинарскому обсуждению:

Как Роберт Зайонц определяет «эффект аудитории»?

Какие ключевые механизмы лежат в основе влияния присутствия других людей на поведение индивида?

В чём различие между «социальной фасилитацией» и «социальным торможением» в контексте статьи?

Связь с теорией сознания (Theory of Mind)

Как, по мнению автора, эффекты аудитории связаны с развитием способности приписывать другим ментальные состояния?

Какие аргументы Зайонц приводит в пользу того, что понимание аудитории может рассматриваться как форма «теории сознания»?

Социальная нейронаука

Какие области мозга упоминаются как нейронные корреляты реакции на аудиторию?

Как эти данные помогают объяснить механизмы социального поведения человека?

Аутизм и эффекты аудитории

Почему исследование эффектов аудитории может быть полезно для понимания особенностей поведения людей с аутизмом?

Какие выводы о социальной мотивации и когнитивных ограничениях при аутизме делает автор?

Критическое обсуждение

Какие сильные и слабые стороны статьи вы можете выделить?

Какие вопросы остаются открытыми для дальнейших исследований?

Можно ли использовать идеи Зайонца для практических интервенций (например, в образовании или психотерапии)?

Краткие ответы

Понимание содержания

Эффект аудитории — это изменение поведения индивида под влиянием присутствия других людей, даже если они не участвуют активно.

Основные механизмы: повышение уровня возбуждения (арузала), усиление доминантных реакций, чувствительность к социальным сигналам.

Социальная фасилитация — улучшение выполнения простых/отработанных задач в присутствии других;

социальное торможение — ухудшение выполнения сложных/новых задач.

Эффекты аудитории предполагают, что индивид осознаёт внимание других и учитывает их перспективу, что близко к механизму Theory of Mind.

Зайонц отмечает, что способность реагировать на аудиторию требует приписывания другим наблюдателям позиции субъекта, который «видит» и «оценивает».

Упоминаются префронтальная кора, миндалины и медиальные зоны, связанные с социальным познанием и эмоциональной реакцией.

Эти данные показывают, что реакции на аудиторию встроены в базовые социальные нейронные системы, регулирующие внимание, тревожность и социальное восприятие.

У людей с аутизмом часто снижен отклик на аудиторию, что отражает трудности с восприятием социальных сигналов.

Автор делает вывод, что изучение реакций на аудиторию помогает понять особенности социальной мотивации и недостаток автоматического «чтения» взглядов и намерений у людей с аутизмом.

Сильные стороны: междисциплинарный подход, связь психологии, нейронауки и клинических исследований.

Слабые стороны: ограниченность эмпирических данных, трудность прямого применения.

Открытыми остаются вопросы: различия индивидуальных реакций, роль культурного контекста, влияние возраста.

Да, идеи можно использовать:

- в образовании (создание условий, где присутствие других мотивирует, а не подавляет);
- в терапии (социальные тренировки для людей с аутизмом).

Зачёт ставится, если: Понимание материала: показал знание основных идей статьи (что такое эффект аудитории, чем отличаются социальная фасилитация и торможение).

Участие в обсуждении: активно участвовал в беседе, задавал вопросы или отвечал на них.

Аргументация: смог привести хотя бы один пример или собственное объяснение, связанное с темой.

Командная работа: уважительно выслушивал других, не перебивал,

строил реплики по теме. Рефлексия: выразил своё мнение о значении идей статьи или о том, как их можно применить в жизни.

Незачёт ставится, если: не знаком с содержанием статьи и не смог объяснить базовые понятия; не участвовал в дискуссии или уходил от темы; проявлял неуважение к другим участникам обсуждения; не высказал ни одного собственного суждения.

Деловая игра ИОПК-7.2 ИОПК-7.3 ИПК-7.2 ИУК-3.3

Команда (6–8 человек) — это «совет инженеров», которым нужно спроектировать пешеходный мост через реку для школьного городка.

Ограничения:

- бюджет ограничен;
- разные участники имеют разные интересы (экологи, строители, жители, бизнес)

Фасилитатор (назначается ведущим): управляет процессом, помогает группе договориться, фиксирует итоги.

Участники (6–7 человек), каждый получает карточку с ролью:

- Эколог (за минимальное вмешательство в природу).
- Строитель (за надёжность и техническую безопасность).
- Житель (за удобство и скорость строительства).
- Представитель бизнеса (за экономическую выгоду).
- Чиновник (за соблюдение норм и прозрачность бюджета).
- Учитель (за доступность и безопасность детей).
- Ученик (за удобство и красоту моста).

Введение

Ведущий объясняет задачу: спроектировать мост, который удовлетворит максимальное число участников.

Работа группы

Фасилитатор ведёт обсуждение: определяет правила общения, распределяет время, использует приёмы фасилитации (мозговой штурм, «6 шляп мышления», голосование).

Участники спорят, высказывают свои приоритеты.

Итоговое решение

Группа должна представить концепцию моста и его модель из подручных материалов

Рефлексивная карта участника деловой игры «Командный мост»

1. Моя роль в игре.

Какая роль мне досталась?

Насколько легко/сложно было её выполнять?

2. Участие в обсуждении.

Что мне удалось хорошо (например: выразить мнение, выслушать других, предложить идею)?

Что было сложно (например: аргументировать, отстоять позицию, договориться)?

3. Действия фасилитатора.

Какие приёмы фасилитатора помогли нам работать эффективнее?

Что можно было бы улучшить в его действиях?

4. Групповая динамика.

Как изменялось настроение и работа группы по ходу обсуждения?

Что способствовало согласию, а что мешало? Как использовать эти знания фасилитатору? |

5. Личный вывод

Чему я научился(лась) в этой игре?

Как я могу применить этот опыт в реальной жизни или учёбе?

Критерии оценки заполнения рефлексивной карты

Зачтено

Ответил на все (или большинство) вопросов карты.

Ответы содержат конкретику: отражают личный опыт в игре, примеры или наблюдения.

Видно, что ученик осмыслил процесс: указал трудности, успехи и выводы.

Формулировки связные, даже если краткие.

Незачтено

Ответы отсутствуют или даны формально («всё было нормально», «ничего не понял»).

Пропущена большая часть вопросов.

Нет личного отношения или осмысления (ответы общие, без связи с игрой).

Текст не даёт возможности оценить участие в игре.

Доклад ИОПК-9.2 ИПК-1.1

Цель: познакомиться с инструментами фасилитатора и научиться представлять их в форме доклада.

Задание:

Подготовьте короткий доклад (5–7 минут) об одном инструменте фасилитации. В докладе отразите:

1. Название инструмента и его суть.
2. Когда и для чего применяется.
3. Алгоритм проведения.
4. Преимущества и возможные трудности.
5. Пример применения (реальный или смоделированный).

Темы:

Мозговой штурм (Brainstorming)

Шесть шляп мышления Эдварда де Боно
Метод World Café
Метод «Скоринг» (оценка идей по критериям)
Метод «Карты эмпатии»
Диаграмма Исикавы (рыбья кость) как инструмент анализа проблем
Метод «Галерея идей»
Техника «1-2-4-All» (обсуждение в разных форматах)
SWOT-анализ в фасилитации
Техника «Dot-voting» (голосование точками)
Метод «Mind Mapping» (ментальные карты)
Open Space Technology (Открытое пространство)
Метод «Дерево проблем»
Фасилитационная игра «Снежный ком»
«Карта стейкхолдеров» как инструмент согласования интересов

1. **Раскрытие темы** — до 3 баллов
(есть определение инструмента, назначение, ключевая идея).
2. **Алгоритм применения** — до 2 баллов
(четко и понятно описан порядок действий).
3. **Пример использования** — до 2 баллов
(приведён реальный или смоделированный кейс).
4. **Структура и логика доклада** — до 2 баллов
(последовательность, логичность, ясность речи).
5. **Время и вовлечённость** — до 1 балла

9–10 баллов — отлично зачет

7–8 баллов — хорошо зачет

5–6 баллов — удовлетворительно зачет

менее 5 — незачёт

3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания

Проектная работа ИОПК-6.2 ИОПК-7.1 ИОПК-7.2 ИОПК-7.3 ИОПК-9.2 ИПК-1.1 ИПК-7.2 ИУК-3.3

Задача: разработать и представить проект фасилитационной сессии (онлайн или офлайн) для выбранной группы.

Требования к заданию

1. **Тема и цель сессии**
 - Определите проблему или задачу, для которой проводится фасилитация (например: выработка идей, поиск решения, согласование позиций).
 - Сформулируйте SMART-цель.
2. **Участники**
 - Опишите состав группы (численность, роли, особенности участников).
 - Укажите, в каком формате работаете: **онлайн** (с Zoom, Miro, MURAL и др.) или **офлайн** (аудитория, флипчарты, стикеры).

3. **Сценарий сессии**

- Структурируйте ход работы (этапы: ввод, работа, подведение итогов).
- Укажите инструменты фасилитации на каждом этапе (например: «Шесть шляп мышления», мозговой штурм, Dot-voting).
- Пропишите хронометраж.

4. **Роль фасилитатора**

- Опишите, какие приёмы будете использовать для вовлечения, удержания фокуса и разрешения конфликтов.

5. **Ожидаемые результаты**

- В какой форме группа должна выйти на итог (например: список идей, решение, визуальная схема).
- Как будут зафиксированы результаты (протокол, фото, онлайн-доска).

6. **Рефлексия**

- Предложите вопросы для участников в конце сессии (например: «Что получилось?», «Что можно улучшить?»).

Формат выполнения

- Документ (3–5 страниц, Word/PDF) **или** презентация (8–10 слайдов).
- Защита работы: устное выступление 7–10 минут.

Пример сценария фасилитационной сессии

Тема:

«Генерация идей для школьного экологического проекта»

Цель:

Разработать 3–5 реалистичных идей по улучшению экологической ситуации в школе (сбор отходов, экономия ресурсов, «зелёные» акции).

Участники:

10 старшеклассников (9–11 класс).

Учитель (наблюдатель).

Фасилитатор (ведущий сессии).

Формат: онлайн (Zoom + доска Miro).

Сценарий (45 минут)

Вводная часть (5 мин.)

Приветствие, объяснение цели.

Установление правил: говорим по очереди, фиксируем идеи, не критикуем на этапе генерации.

Разогрев (Icebreaker, 5 мин.)

– Мини-упражнение: «Если бы школа была деревом, что помогло бы ей расти экологично?» (участники пишут ассоциации на стикерах в Miro).

Генерация идей (15 мин.)

– Метод: Мозговой штурм + 1-2-4-All.

Сначала каждый участник пишет свои идеи (1 мин).

Затем обсуждает их в парах (2 мин).

Затем в четвёрках (4 мин).

Вся группа объединяет идеи (8 мин).

Отбор идей (10 мин.)

– Метод: Dot-voting (голосование точками).

Каждый участник получает 3 «точки» (цветных стикера).

Выбирает наиболее интересные и реалистичные идеи.

Фиксация итогов (5 мин.)

– Итоговый список 3–5 идей заносится в отдельный блок на Miro.

– Фасилитатор озвучивает результат.

Рефлексия (5 мин.)

– Вопросы участникам:

Что понравилось в работе группы?

Какая идея кажется наиболее полезной?

Что можно улучшить в нашей работе?

Роль фасилитатора

Следит за временем и правилами.

Помогает вовлекать менее активных участников.

Фиксирует и визуализирует все идеи на доске.

Поддерживает позитивный и конструктивный настрой.

Ожидаемый результат

3–5 идей, которые могут быть реализованы в школе.

Визуальная карта идей (Miro) + фото/скриншот итоговой доски.

Критерии зачёта

- Соответствие структуре задания.
- Логика и реалистичность сценария.
- Уместный выбор инструментов фасилитации.
- Учёт особенностей выбранного формата (онлайн/оффлайн).
- Наличие конкретного результата и продуманной рефлексии.

Получение зачета по итоговому заданию возможно только при наличии зачета по трем заданиям текущего контроля.

4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)

Тест

Основная задача фасилитатора: ИОПК-7.1

- а) Давать готовые решения группе
- б) Контролировать выполнение плана
- в) Поддерживать процесс обсуждения и помогать группе прийти к результату
- г) Следить за дисциплиной участников

Что означает термин «социальная фасилитация»? ИПК-7.2

- а) Ослабление групповой работы при большом числе участников
- б) Улучшение выполнения простых или знакомых задач в присутствии других
- в) Снижение мотивации в группе
- г) Замещение лидера внешним фасилитатором

Какой инструмент относится к фасилитации? ИОПК-6.2

- а) Лекция
- б) Brainstorming (мозговой штурм)
- в) Диктант
- г) Индивидуальный тест

Соотнесите метод фасилитации и его назначение: ИПК-1.1 ИУК-3.3

1. «Шесть шляп мышления»
2. World Café
3. Dot-voting

- А) Быстрое ранжирование и выбор идей
- В) Генерация идей с разных точек зрения
- С) Обсуждение в малых группах с последующей ротацией

Что должен уметь фасилитатор? (выберите все подходящие варианты) ИОПК-7.2

- а) Слушать и структурировать идеи участников
- б) Поддерживать нейтральную позицию
- с) Давать экспертные комментарии по теме обсуждения
- д) Вовлекать всех членов группы в работу

В чём отличие роли фасилитатора от роли модератора? ИОПК-7.3

Приведите пример ситуации, где фасилитация будет эффективнее традиционного обсуждения. ИОПК-7.2

Какую роль играют информационно-коммуникационные технологии (ИКТ) в современной фасилитации? ИОПК-9.2

- а) Полностью заменяют фасилитатора
- б) Позволяют организовать совместную работу участников в онлайн- и гибридных форматах
- с) Используются только для хранения документов
- д) Мешают взаимодействию и не применяются в фасилитации

Ключи

- 1 – с
- 2 – б
- 3 – б
- 4 – 1В, 2С, 3А
- 5 – а, б, д
- 6 – б,

Информация о разработчиках

Волкова Татьяна Викторовна – специалист по УМР ИО ТГУ, преподаватель Учебного Офиса.