

**Карта оценки качества организации педагогом деятельности учащихся по освоению ДОП**  
**(направление: формирование детского коллектива)**

<b>Компонент занятия</b>	<b>Ориентиры для оценки</b>	<b>Характеристика (положительные и отрицательные стороны)</b>	<b>Рекомендации по совершенствованию образовательного процесса</b>
<b>Работа по формированию детского коллектива</b>	Общая цель	Могут ли учащиеся назвать общую цель их деятельности по освоению программы («Зачем ты посещаешь занятия?»)	
	Ритуалы и традиции	Созданы ли в объединении ритуалы приветствия, прощания и др.? Применяются ли они в рамках занятия? Находят ли на занятии отражение коллективные традиции (например, поздравления именинников)?	
	Коммуникация	Взаимодействуют ли учащиеся друг с другом? Умеют ли они активно слушать, задавать вопросы? Общаются ли учащиеся до и после занятий (в т.ч. на темы, не касающиеся деятельности по освоению ДОП)?	
	Идентификация с коллективом	Есть ли у объединения логотип, символика? Можно ли проследить их в одежде, в атрибутах, в мерче? Есть ли у объединения гимн, лозунг, свой уголок с фотографиями, поздравлениями и др.	
	Проявление инициативы	Группа учащихся в большей мере ведомая педагогом или в коллективе есть активные, инициативные лидеры? Какова частота предложения новых идей и инициатив от учащихся?	



## **Методики диагностики лидерских качеств личности**

### **Тест «Лидер ли я?» (учащиеся 1 года обучения)**

*Инструкция к тесту:* «Внимательно прочтите каждое из десяти суждений и выберите наиболее подходящий для вас ответ в буквенной форме. Работая с опросником, помните, что нет ни плохих, ни хороших ответов. Немаловажным фактором является и то, что в своих ответах надо стремиться к объективности и записывать тот ответ, который первым приходит в голову».

#### **Тестовый материал**

- 1.Что для вас важнее в игре?
  - A) Победа.
  - B) Развлечение.
- 2.Что вы предпочитаете в общем разговоре?
  - A) Проявлять инициативу, предлагать что-либо.
  - B) Слушать и критиковать то, что предлагают другие.
- 3.Способны ли вы выдерживать замечания, не ввязываться в частные споры?
  - A) Да
  - B) Нет.
- 4.Нравится ли вам, когда вас хвалят прилюдно?
  - A) Да.
  - B) Нет.
- 5.Отстаиваете ли вы свое мнение, если обстоятельства (мнение большинства) против вас?
  - A) Да.
  - B) Нет.
- 6.В компании, в общем деле вы всегда выступаете заводилой, придумываете что-либо такое, что интересно другим?

А) Да.

Б) Нет

7. Умете ли вы скрывать свое настроение от окружающих?

А) Да.

Б) Нет.

8. Всегда ли вы немедленно и безропотно делаете то, что вам говорят старшие?

А) Нет.

Б) Да.

9. Удается ли вам в разговоре, дискуссии, убедить, привлечь на свою сторону тех, кто раньше был с вами не согласен?

А) Да.

Б) Нет.

10. Нравится ли вам учить (поучать, воспитывать, обучать, давать советы) других?

А) Да.

Б) Нет.

### **Обработка и интерпретация результатов теста**

1. Подсчитать общее количество «А» и «Б» ответов.

Высокий уровень лидерства - А = 7-10 баллов.

Средний уровень лидерства - А = 4-6 баллов.

Низкий уровень лидерства - А = 1-3 балла.

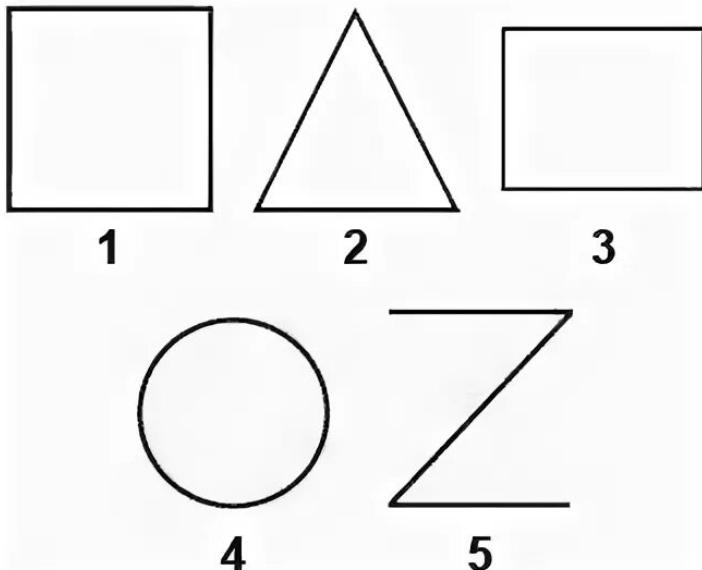
Преобладание ответов «Б» свидетельствует об очень низком или деструктивном лидерстве.

## **Вопросы для обсуждения**

1. Довольны ли вы полученным результатом?
2. Узнали ли для себя что – то новое?

### **Вариация методики «Психогеометрический тест» (учащиеся 2-3 года обучения) - определение ролей в командной игре**

На доске или на листе нарисовать следующие фигуры:



**Задание:** долго не раздумывая, учащемуся необходимо выбрать одну из фигур, которая наиболее привлекает его внимание. Выбранную фигуру нужно нарисовать на заранее приготовленном для ребят листочке бумаги.

### **Объяснение выбора**

**Квадрат** – хороший исполнитель заданий командира в игре, «трудяга»; берёт на себя основную работу в командной игре.

**Круг** – неплохие стратеги, хорошо умеют заранее продумывать схему игры, психологически поддерживать членов команды («психологи»).

**Прямоугольник** – ещё не определившиеся, пробуют «примерить» на себя все роли в командной игре.

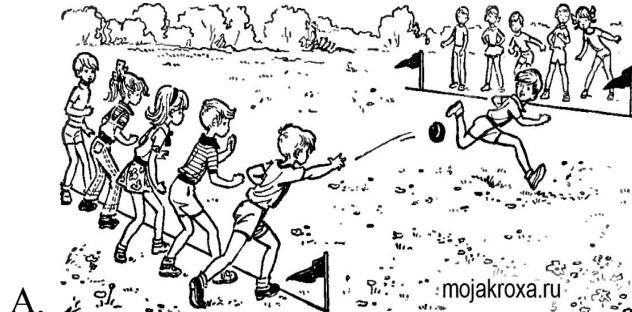
**Молния** – выдвиженцы, идейные, инициативные, «огонь» и «пламя»; часто хотят стать лидерами, однако им зачастую не хватает терпения и выдержки для принятия взвешенных решений; хорошие «атакующие»/«нападающие» в игре.

**Треугольник** – деятельные лидеры, капитаны, командиры.

## Оценочные материалы ДООП «Школа командиров»

### Устный опрос «Подвижные боевые игры» (1 год обучения)

1. Какая подвижная игра изображена на картинках/фото?



A.

Ответ: Вышибалы.



B.

Ответ: Шапошный бой (Шапки).



B.

Ответ: Казаки-разбойники.

## **Практические задания.**

1. Разыграйте подвижную боевую игру «Вышибалы» по следующим схемам:

