

ЗАДАНИЯ ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОГО ЭТАПА
ОЛИМПИАДЫ «Я – БАКАЛАВР»
ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 5-11 КЛАССОВ
2024/2025 учебный год

ПО ПСИХОЛОГИИ

КЛАСС 11

ШИФР _____

Задания:

Задание 1 (20)

Перечислите основные способы реагирования в конфликте. Обоснуйте ответ примерами. Опишите ситуации, когда каждый из способов реагирования в конфликте позволяет его решить.

Задание 2 (20)

Сделайте обоснованное предположение, чем руководствовались люди при выборе конфет.

Исследователи установили в холле общественного здания лоток, где продавались шоколадные лакомства двух видов — элитные трюфели старой швейцарской фирмы Lindt и конфеты Kisses американской компании Hershey. На них были установлены цены, соответствующие престижу товаров — трюфель стоил 15 центов, а Kisses — только один цент (то есть, на 14 центов дешевле). При этом каждый покупатель мог приобрести только одну конфету. Проходившие через холл люди в большинстве своём (73%) предпочитали знаменитые трюфели. На следующий день швейцарские трюфели продавались по 14 центов, а вот конфеты Hershey отдавались бесплатно. Разница в цене была ровно той же, что и накануне — 14 центов. Согласно экономической теории, в новой серии продаж спрос на швейцарский шоколад должен был бы вырасти, ведь цена на него уменьшилась. Но вопреки ожиданиям доля выбравших трюфели составила всего 31%.

Задание 3 (20)

Как Вы думаете, какие задачи — завершённые или не завершённые запомнились участникам эксперимента лучше? Обоснуйте свой ответ.

Эксперимент проводился с каждым участником индивидуально. Им предлагали серию задач, однако в половине случаев испытуемым не позволяли

завершить эти задачи. Согласно инструкции, участники должны были действовать качественно и максимально быстро. Задания были разные: вылепить животное из пластилина, записать стихотворение, проколоть дырочки в картоне, нанизать бусинки. Одни задачи исследуемые могли довести до конца, а другие нет. Завершенные и незавершенные задачи чередовались случайным образом. Экспериментатор регистрировал все спонтанные реакции при выполнении заданий.

Задание 4 (20)

Сделайте обоснованное предположение по поводу целей эксперимента. Опишите возможные варианты поведения птиц в данном эксперименте.

На первом этапе эксперимента перед вороной располагали две кормушки, накрытые карточками. Между ними размещали карточку-образец с изображением, совпадающим с одной из карточек для выбора. Ворона скидывала клювом одну из карточек и находила в кормушке под ней подкрепление (личинку мучного червя), только если изображение на выбранной карточке соответствовало образцу.

На втором этапе эксперимента птицы должны были выбирать на основе изображений. Если на образце были изображены два круга одинакового размера, то на карточках для выбора находились пары треугольников: в одной паре треугольники были одинаковыми по размеру, а в другой — разными. В этом случае правильным выбором считался треугольник с одинаковыми размерами, что соответствовало соотношению фигур на образце.

Задание 5 (20)

Сделайте обоснованное предположение о целях деловой игры. Перечислите психологические качества, которые должны задействовать игроки.

Участникам предлагается представить себя жителями королевства, где, как и в любом королевстве, есть король, королева, их придворные и подданные. Затем происходит распределение ролей: король выбирается тем, кто сам желает занять эту должность. Король затем выбирает себе королеву. После этого король и королева подбирают по двое придворных или подданных, определяя их функции при дворе. Выбранные участники, в свою очередь, также выбирают себе по одному помощнику, и так продолжается, пока все члены группы не получают свои роли в королевстве. В процессе распределения ролей участники также перемещаются по пространству. Для короля и королевы создается трон (две стула на столах), а остальные придворные располагаются рядом с теми, кто их выбрал.

На следующем этапе начинается игра, в которой каждый участник по очереди, начиная с короля и далее по иерархии, вносит изменения в королевство с

целью улучшения жизни в нем. (Вариант: король и королева могут сделать дополнительные изменения после 2-3 ходов других участников). Игра может проводиться в одном или нескольких кругах. В перерывах обсуждается вопрос: что происходит в нашем королевстве?