

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Донской государственный технический университет»

ЗАДАНИЯ ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОГО ЭТАПА
ОЛИМПИАДЫ «Я – БАКАЛАВР»
ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ 5-11 КЛАССОВ
2022/2023 учебный год

ПО ПСИХОЛОГИИ

КЛАСС 11

ШИФР 57-11-11-02

Задание 1.

Дайте описание ситуаций, где востребована каждая по отдельности из следующих мыслительных операций: анализ, синтез, сравнение, классификация, обобщение, конкретизация. Дайте описание ситуации, где востребованы сразу все из перечисленных мыслительных операций.

Задание 2.

Сделайте обоснованное предположение о причинах поведения людей в эксперименте. Назовите возможную цель эксперимента. Дайте развёрнутый ответ.

Испытуемым предложили выполнить целый ряд скучных заданий, требующих внимательности и аккуратности. Часть испытуемых после окончания эксперимента получали один доллар, с условием, чтобы они сообщили следующим за ними испытуемым, что задания были интересными. Другим за то же самое, платили уже двадцать долларов. Спустя неделю, устроили опрос. Выяснилось, что тем, кому платили один доллар за ложь, описали задания, которые выполняли в исследовании, как более интересные, чем те, кому заплатили двадцать долларов.

Задание 3.

Дайте развёрнутое объяснение всех стадий эксперимента. Назовите психологические характеристики, которые были задействованы в данном случае.

Рабочих большого промышленного предприятия разделили на две группы. В первой оставили освещение на прежнем уровне, во второй, уровень освещения улучшили. Через неделю проверив результативность, экспериментаторы установили, что во второй группе она выросла, тогда как в первой, осталась на прежнем уровне. Однако, ещё через две недели результативность выросла и в первой группе, хотя освещённость осталась на прежнем уровне. Через месяц экспериментаторы снизили освещённость у второй группы, но их результативность продолжила расти.

Задание 4.

Сделайте предположение о целях эксперимента. Какие психические процессы он исследовал? Насколько хорошо испытуемые справлялись с подобной задачей и почему?

Участникам эксперимента зачитывали трёхбуквенные сочетания, а затем просили воспроизвести их через неодинаковые промежутки времени. В эти промежутки, между зачитыванием и проговариванием трёхбуквенных сочетаний, испытуемых просили производить простые арифметические действия с трёхзначными числами.

Задание 5.

Сделайте обоснованное предположение о целях деловой игры. Перечислите психологические качества, которые должны задействовать игроки. Игрокам даётся описание ситуации, в рамках которой предлагается действовать.

Представьте что, плывя на круизном лайнере в районе экватора в Тихом океане, ваш корабль начинает тонуть. У вас есть пятнадцать предметов, которые вам необходимо перетащить на спасательный плот. Ваша задача составить список предметов по степени важности, в соответствии с тем, насколько они полезны для вашего спасения. Игра проводится в группе, участникам необходимо составить один на всех список вещей.

Исследования

предмет

ШИФР 57-11-11-02

Задача 3

Итак, разделим весь эксперимент на 4 стадии.

Стадия 0, $\Delta t = 0$. Группа 1 и группа 2 работают на приблизительно равном уровне, освещенности одинаковой.

Стадия 1, $\Delta t = 1$ кед. У группы 2 увеличилась освещенность, продуктивность группы 2 повысилась, параметра группы 1 остался прежним.

Стадия 2, $\Delta t = 3$ кед. У группы 2 и 1 наблюдается повышенная продуктивность, у группы 1 освещенность не увеличивается, а у группы 2 – всё так же наоборот.

Стадия 3, $\Delta t = 4$ кед. У группы 2 и 1 освещенность была снова боковой, но продуктивность всё ещё растет.

Анализ: Итак, увеличенная освещенность у группы 2 привела к увеличению симпатической активности нервной системы (испытывали страх боялись повышение уровня кардиокашина и артериала), что привело к повышению продуктивности.

Затем первая группа, ориентируясь на вторую, начала больше / эффективнее трудиться, поэтому через 3 кедов продуктивность повысилась и у них.

После ~~этого~~ снижения освещенности группа 2 по инерции и из-за подравнявшегося уровня продуктивности группа 1 продолжила наращивать эффективность своей работы.

Таким образом, данный эксперимент подобен физическому опыту с двумя акустическими резонаторами: даже без прямого контакта фактора с первой группой от нее исходило воздействие на нее взаимное, а еще, в свою очередь, еще раз усиливалось на вторую группу, причем даже тогда, когда

3 (продолжение) первичное действие фактора закончилось.

В этом психологическом эксперименте были задействованы такие характеристики, как психофизиологическая инертность (в последней стадии, когда группа 2 не снижала темпа роста эффективности, сохраняя такой "статус кво"), конкуренция (желание группы 1 быть на уровне /эффективнее группы 2), кооперативизм (желание группы 1 не отставать от группы 2),

Задача 4.

Эксперимент исследует такую психический процесс, как кратковременная память, а также влияние различных операций (прочт и повторение, как сёт) на её качество. Очевидно, что испытуемые плохо справились с задачей, так как обилие кратковременной памяти в целом связано с темпом запоминания, а дополнительные препятствия лишь ухудшают эту задачу. Сёт (в особенности устной) сам использует большие объёмы кратковременной памяти, тем самым "вместная" избыточные требующиеся сведения. Угрожаемость промежуток времени лишь ухудшает общую ситуацию, так как не позволяет мозгу ввести новую схему воспроизведения данных (например, при повторе каждого действия секунда происходит дополнительное связь между запоминаемым материалом и средними промежуточными времени, когда это время было "использовано", что в итоге не наблюдается). Существуют даже специальные программные места, именуемые "N-back", где исследуется кратковременная память (связь в ней имеет значение визуальной и слуховой информации), которое и без усложняющих препятствий обладает повышенной сложностью.

психологии

ШИФР 57-11-17-02

предмет

Задача 5

Цель данной игры – исследовать, как работает система оценки человека (ценностная система) в условиях многомерности, различающейся конструкции, а учитывая, что игра командная, как эти ценностные системы между собой взаимодействуют.

Осуществляется в ситуации крушения на круше, игроки должны выбрать самое лучшее и лучшее в данной ситуации, прийти и договориться между собой о выборе. Несмотря на это, игроки должны проявить рассудительность, честность, рациональность, надежность, а также социальную ответственность.

Рассудительность и рациональность позволяют сделать верный анализ вариантов для выбора, честность вместе с имеющимися знаниями – найти само лучшее, надежный для конструкции, а честность и социальная ответственность – прийти к консенсусу в обсуждении и добиться удовлетворения собственных потребностей (внести свое предложение в список). Кроме того, все участники группы должны обладать терпимостью для самого составления списка с учетом мнения других (а иначе консенсуса не добиться – каждый будет настаивать лишь на своем варианте). Все эти качества являются наиболее важными в данной игре (честность, рассудительность, рациональность, надежность, социальная ответственность, терпимость).

Задача 1

- Классификация** - чтение текста для нахождения его темы
Синтез - нахождение уместных поведенческих реакций по информации нам полученной (например, $(0 \wedge) = 0$ по знаку первую часть, а по второй получаем новое значение)
- Сравнение** - выбор между тем, какую карту необходимо взять для поездки между областями.
- Классификация** - изучение двух разных вариантов и их различиях по отношению к группам. Показатель различия в вес и поведение животных и поведение людей.
- Обобщение** - нахождение общего решения математического уравнения (например, $ax = b$, тогда $x = \frac{b}{a}$, а a и b - любые числа).
- Категоризация** - категоризация в справочнике принадлежности растений к семействам (например, какой цветок картофель, он принадлежит к пасленовым, а раз их цветки почти всегда желтые, то и цветки картофеля почти все время - желтые, это общее свойство к частному)
- Выбор** о физических свойствах звезды по ее цвету (общее \rightarrow частное)
частная звезда \rightarrow звезда
- Сразу все из перечисленных операций можно быть выполнено при написании философской эссе: мы анализируем исторический опыт, сравниваем примеры из него (например, великие люди или империи), классифицируем их (в случае людей - по роду занятий, в случае государств - по политическому режиму), синтезируем модель "идеального государства/лидера", связываем с обобщением тех качеств, которые нам не важны (например, географическое положение или место рождения) и категоризируем тех, которые нам нужны (достоинство или успех).

Задача 2

Возможная цель экспериментатора - изучить, как человек воспринимает поведение вводит на эффективность труда. Сразу по величине различия между условиями задания интереснее, так как координата была ближе к своеобразному оптимальному. Впервые группа, которую больше всего усилий делал, уже была ее удовлетворена, из-за чего смысла стараться у них было меньше. Чем больше человек удовлетворен, тем меньше продуктивность, если считать он этого оптимально. Своем же координате не желая координату стараться, слишком большие нагрузки (полученная) - не желая стараться.

