

психология

предмет

ШИФР

31-9-11-2

Задание 1 20

Привести отличия деятельности человека от поведения животных;

1. Планирование:

Человек способен ставить цели и разрабатывать планы для их достижения. Например, человек может планировать свою карьеру, ^{построение} организовать исследование. Животные действуют инстинктивно и реагируют на текущие потребности. Например, животное ищет пищу, строит гнездо, но без сложного долгосрочного плана.

2. Обоснование:

Человек обладает абстрактным мышлением и способностью предвидеть будущее, это позволяет планировать сложные действия. Животные ограничены инстинктами и текущими обстоятельствами, не могут накапливать сложное знание.

3. Язык и культура:

Человек использует язык как ~~общую~~ систему мышления и передачи знаний. Создает и развивает культуру, определяющую ценности, нормы, практики. Например, человек изучает историю, пишет книги, создает искусство. Животные общаются с помощью звуков, жестов, но не обладают сложной символической системой языка. Культура у них отсутствует. Например, животное предупреждает стаю об опасности, используя звуки, как ритуал. Но это не создание культуры.

психология

предмет

ШИФР

31-9-П-2

4. Творчество и инновации:

Человек способен создавать новое вещи, идеи, технологии. Например, человек изобретает новые инструменты. Животные используют находки, заимствованные природой или полученные через опыт, но не создают новое. Например, животное строит гнездо по алгоритму (гену).

5. Рефлексия, самоосознание:

Человек способен размышлять о своих действиях, чувствах и мыслях, осознавать себя как личность. Меняет свое поведение, оценивая свои действия. Животные действуют по шаблону, инстинктивно, не осознают себя как отдельную личность. Например, животное реагирует на раздражитель, но не размышляет о том, почему оно так происходит.

6. Сотрудничество и социальная организация:

Человек организует сложную соц. структуру (гос-тва), основанное на правилах, нормах и сотрудничестве. Животные образуют простое соц. структуру (стаи, стада), основанное на иерархии. Сотрудничество животных ограничивается волеванием.

психология

предмет

ШИФР

31-9-П-2

Задание 2 20

Описание эксперимента указывает на пример эксперимента Аша на конформность.

Почему люди ведут себя так, причина:

1. Конформизм (конформность): Конформизм – тенденция людей менять свое поведение и убеждения, чтобы соответствовать социальным нормам группы. В данном эксперименте участники, несмотря на то, что видели правильный ответ, соглашались с ошибкой «подсказок уток», т.к. это было мнение большинства. Социальное давление способствовало таким ответам.
2. Информационное влияние: Испытуемый, находясь в меньшинстве, может сомневаться в своей оценке, думая, что остальные участники, дающие одинаковый ответ, видят ситуацию лучше. Большинство выражает одинаковую точку зрения, что усиливает сомнения в собственной правоте.
3. Нормативное влияние: Участник может соглашаться с неверным ответом, чтобы не показаться странной, опасаясь, что его могут высмеять или отвергнуть. Исконное социальное одобрение – мотиватор. Люди могут соглашаться с группой даже если это противоречит их суждениям.

Психология

предмет

ШИФР

31-9-П-2

4. Самоуценка и уверенность: Если участник не уверен в своих способностях оценки, он может быстрее склониться к мнению большинства.

Данный эксперимент демонстрирует, как сильно социальное давление может влиять на наши суждения и поведение, даже когда мы четко видим, что большинство ошибается.

Задание 3²⁰

Этап 1.

Тем. механизм: классическое обусловливание (связь попытки доброты от Бананов с болезненным воздействием) и интрузивное обусловливание (наказание за попытку) приводит к формированию условного рефлекса и избегающего поведения. Обезьяна перестает интересоваться Бананами.

Этап 2.

Тем. механизм: социальное научение и передача нормы – «страшная» обезьяна пресекает попытки новой, устанавливая правило «Бананы не трогать». Новая обезьяна учится через подражание и конформизм.

Этап 3.

Тем. механизм: социальная норма и культурная передача приводит к тому, что правило «Бананы

психология

предмет

ШИФР

31-9-17-2

не трогать" передается новым поколением обезьян, без личного негативного опыта.

Вывод: эксперимент показывает силу социаль-
но обученная и фруктов коры; то как пове-
дение может передаваться через поколения.

Обезьяны учатся на опыте своих и так-
же группы, формируют устойчивые правила
поведения.

Задание 4.²⁰

1) Испытуемое лучше запомнит материал во
2м случае, когда кодирование карточек
производилось по смысловому принципу.

2) Лучше запоминается картинки, чем цифров.

Обоснование:

1) глубина обработки информации. Второй
случай требует более глубокой обработки
информации, чем первый случай, где достаточно
было сравнить первые буквы слов. Глубокая
обработка способствует более прочной запоми-
нанию. Во 2м случае необходимо было установ-
ливать смысловые связи между предметами
(кит и замок).

2) двойное кодирование. Карточки представляют как
визуальную так и вербальную информацию, что

психология

предмет

ШИФР

31-9-17-2

облегчает запоминание. Цифры предоставляют вербальную информацию, поэтому запоминание менее эффективное.

3) Ассоциации и контекст: во 2м случае ассоциации между предметами сильнее и логичнее, чем в 1м, что делает их более запоминающимися. Тем более, смысловые связи более явные, чем формальные.

Следовательно, картинка запомнится лучше, чем цифры.

Задание 5^ю

1. Данная деловая игра, скорее всего, направлена на развитие навыков, таких как:

1) Внимание и концентрация. Игра требует быстрого переключения и удержания внимания на задании, что важно для работы в условиях многозадачности.

2) Реакция и скорость принятия решений. Участники должны быстро реагировать на сигналы и принимать свои решения, тренируя оперативность.

3) Координация. Уроки должны контролировать свои действия и координировать их с заданиями в команде и коллегами, развитие дисциплины.

психология

предмет

шифр

31-0-11-2

4) Командная работа. Игра требует взаимодействия участников, т.к. успех которого зависит от действий других. Развивается навык работы в команде.

5) снятие напряжения. Игра способствует расслаблению, снятию напряжения, что важно для командного духа.

2. Психологические качества, которые должны задействовать игроки:

- 1) внимание
- 2) реакция
- 3) самоконтроль
- 4) координация
- 5) стрессоустойчивость
- 6) сотрудничество
- 7) гибкость (к меняющимся условиям)

Игра тренирует навыки, важные для работы и жизни.