

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-П-01

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.

психология

предмет

ШИФР 57-11-17-01

Задание 1.

Анализ воспробован в той ситуации, где человеку нужно воспробовать закономерности и на их основе научиться определенному выводу. (анализ поведения человека)

Селектив воспробован в той ситуации, где человеку необходимо научиться выводу из нескольких ситуаций или предметов объектов, при этом совмещив их. (поведение человека дома и на работе)

Сравнение воспробовано в той ситуации, где человеку нужно найти сходства и различия двух или нескольких объектов, чтобы получить вывод о том, насколько сильно различаются эти объекты, тем самым понять способы взаимодействия с ними. (сравнение двух поворотов двух людей)

Классификация воспробована в той ситуации, где среди множества объектов человеку необходимо выделить, на каком уровне, соотношении находится данный объект, тем самым разделив их на группы, например, на определенных этапах. (разделение людей по типу поведения)

Обобщение воспробовано в той ситуации, где человеку нужно из множества объектов с различными характеристиками найти общую схожесть, присущую всем объектам (обобщение людей по признаку цвета глаз или профессии, по психическим расстройствам или здоровью).

Конкретизация – в той ситуации, где человеку среди множества факторов нужно выделить наиболее подробно рассмотреть одну деталь (один фактор) в определенном человеке. (поведение человека не просто в определенной ситуации, а в конкретном стрессовом для него задании).

Ситуацию, пережитую человеком, можно наблюдать при эксперименте, когда ученый

начинает публично этот эксперимент; или
же в одиночку мысли, где человек совершает
все эти мыслительные процессы в акте своей
деятельности (например, работы или разговора).

16

Задание 2.

Такое поведение испытуемого объясняется
тем, что люди, получившие 1 доллар, четко
осознали свою работу и сделали вывод, что это
нормальная плата за их труд, а, следовательно,
без угрозы со стороны мысли спокойно обдумывают
оставшихся; другие, получившие 20 долларов,
осознали большую сумму, были склонны
обязательствами и выжидали денег, поэтому
думали кому-то об этом говорить более
интересно. При обнаружении
правды, первое было бы повернуто мышлению
осуждения, чем второе.

Так же стоит упомянуть, что люди из второй
группы, другая сумма, что остальные испытыва-
ющие, прождавшие задания после них, тоже
получили 20 долларов, за такую же плату,
что можно вызвать в них чувства
зависти или ревности, в то время как
люди из первой группы такого не испытывали.

Возникла цель эксперимента была в
обнаружении познавательности труда и
соразмерной ему платы. ✂

16

Задание 3.

1. Вторая группа со своим ответом
показала, что человек труда чувствует
2. Группы на протяжении своего уровня
работала лучше, тем как были ~~неправильны~~
исключены критичны возможных предвзвешив.
1. Первая группа все же за второй стала
работала лучше, так как большое промышлен-
ное предприятие можно считать одним

приоритеты в жизни каждого, а также
способностей через анализ ситуации.

Ещё одной целью данной игры может
послужить выявление уровня группы,
развитие навыков и умение договариваться
с другими и отстаивать свою точку
зрения, т.к. игра проводится в группе, а
каждым её игроком становится
оставшееся только одно слово на всех.

Психологические качества: спокойствие,
самоуверенность, решимость, ~~нет~~ способность убеждать,
(убедительность), настойчивость, ответственность,
уверенность, умение быстро мыслить, рассудитель-
ность. 20