

Олимпиада по психологии

Заполняется участником

Заполняется организатором в аудитории

Укажите класс участия:

9

10

11



Количество доп. листов	Количество черновиков	Время выхода	Замена ручки
—	1	с ____ до ____	<input type="checkbox"/> да

Протокол проверки

Заполняется членами жюри. Пометки участников не допускаются.

Задания	1	2	3	4	5	Итого
Баллы	1 6	1 5	2 0	1 8	2 5	9 4
Подпись члена жюри	1	1	1	2	2	1

Итоговый балл



9 4

Пример заполнения

1234567890



200292

Олимпиада по психологии

Допускается использование листа с двух сторон
Над линией отреза писать запрещено с двух сторон

Задание 1

Ложный вывод: кол-во зрителей влияет на успешность игрокострой, домашней команды.

Из результатов можно сделать такой вывод. Т.е. тем меньше зрителей, тем меньше истрафов у гостей (например). Но это недостоверно. Не учитывается, сколько из этих зрителей поддерживает ту или иную команду, а это важно. * Нужно было бы просчитать, предоставить статистику о кол-ве болельщиков

+ Если это, домашний судья может отдавать матчи на территории родной страны предпочтение своей "родной" команде и давать истрафы наказуемо. | [1]

* Ведь в "домашней" стране всегда больше болельщиков за "домашнюю" команду, т.к. ~~они~~ ^{им} гораздо легче прийти, нежели лететь в другую страну / город.

Чем больше зрители - тем больше голов. Скорее всего, ~~это~~ на это влияет шум, кричалки, а не кол-во (футбол не играет всех по головам). Тогда надо было бы измерять шум в децибелах, количество атрибутики (шарфы, футболки, флаги), поддерживающие домашнюю команду.

Здесь не учитывается психолог. состояние | [2]
игроков. Необходимо было бы измерить их тревожность, страх (т.е. скорее всего, был бы больше у гостей, ведь ~~они~~ у них был перелет, они живут в семье и т.д.)

Важно учитывать случайное стечение обстоятельств, мотивацию. | [3]

Не учитывается ситуативная самооценка игроков в домашней и гостевой стране. Она может зависеть от внешних обстоятельств: в незнакомой языковой и культурной среде появляется чувство неуверенности

Еще один фактор: межличностные отношения и поддержка близких, которой скорее всего лишены "гости" (по крайней мере, физиологического их присутствия, это тоже психологически важно и может давить на игроков).

Также, важно учитывать, насколько
незнакомая среда для "гостей". Например,
это может быть соседняя школа (её стадион)
или, наоборот, страна на другом континенте. +
Результаты игры будут отличаться.

Олимпиада по психологии

Допускается использование листа с двух сторон
Над линией отреза писать запрещено с двух сторон

Задание 2

На этом парадаксе завязана работа маркетологов и такие акции как 2+1. Человек переплачивает за некачественный товар, хотя мог бы заплатить меньше, но получить вещь, которая будет служить дольше.

Это один из парадаксов нейроэкономики. Людям гораздо легче оценить количество приобретенных предметов, чем качество. Он основан на предубеждении "Чем больше, тем лучше". Возможно, этот феномен можно отнести к когнитивным искажениям.

К тому же, мы устройства эволюционно так, что нам можно угадывать далекое будущее, ^{иногда} планировать долгосрочно. "Да, ~~дешевый~~ лучший товар прослужит лучше в перспективе, но зато здесь и сейчас у меня их будет штук 4" - думает испытующий. Наша додормированная система, прилежащее ядро очень "радуется", когда происходит такое приобретение. А еще, это желание "запасаться впрок", тоже эволюционно выгодное. Появляется мнение о том, что мы получаем выгоду, хотя на самом деле это не так.

Практический вывод: думать в первую очередь о количестве товара, а не о качестве. Ответственно подходить к покупке, не вестись на приемы маркетологов.

+ Слова "бонус", "подарок" ассоциируются с чем-то приятным, праздничным. Появляется ощущение, что нам очень повезло, что это уникальная возможность. Здесь может ~~быть~~ присутствовать страх упустить выгоду.

Про Канеману есть две системы принятия решений: одна более интуитивная (так мы например делаем наши

повседневные покупки в магазине продуктов)
а другая - рациональная (так мы принимаем
решение о дорогой покупке, долго обдумываем
её, взвешивая "за" и "против"). Если бы
мы каждый раз перед полкой с молоком
устраивали расследование о заводах, марках
молока и его цене - мы бы тратили
очень много ресурсов впустую. Поэтому
мы берём самое знакомое, т.е.
действуем по самому примитивному,
короткому плану. Возможно, испитумские
тоже руководствовались этой интуитивной
системой принятия решений (а она
как раз подсказывает, что важно кол-во).

Олимпиада по психологии

Допускается использование листа с двух сторон
Над линией отреза писать запрещено с двух сторон

Задание 3

~~Максимум~~ Распознавание людей / не-людей из ЛЕГО
~~проводит за меньше время при второй попытке~~
(при предъявлении стимула во второй раз). Задание для
испытываемого: определить, на картинке изображен человек из ЛЕГО или
не-человек и дать быстрый ответ.*

Есть 2 группы испытуемых: А и Б. У группы ~~Б~~ А
результаты лучше (меньше время правильной
идентификации людей / не-людей). Значит, испытуемые
находились в разных группах в разных условиях. Возможно,
одна группа была контрольной, а другая подвергалась
воздействию (А). Например, таким воздействием могла
быть музыка. Тогда эксперимент направлен на
то, чтобы выяснить, как влияет музыка на концентра-
цию внимания (она в этом случае измеряется во
времени прав. идентификации - тем меньше, тем
выше концен-ция). Гипотеза: прослушивание музыки увеличи-
вает концентрацию.

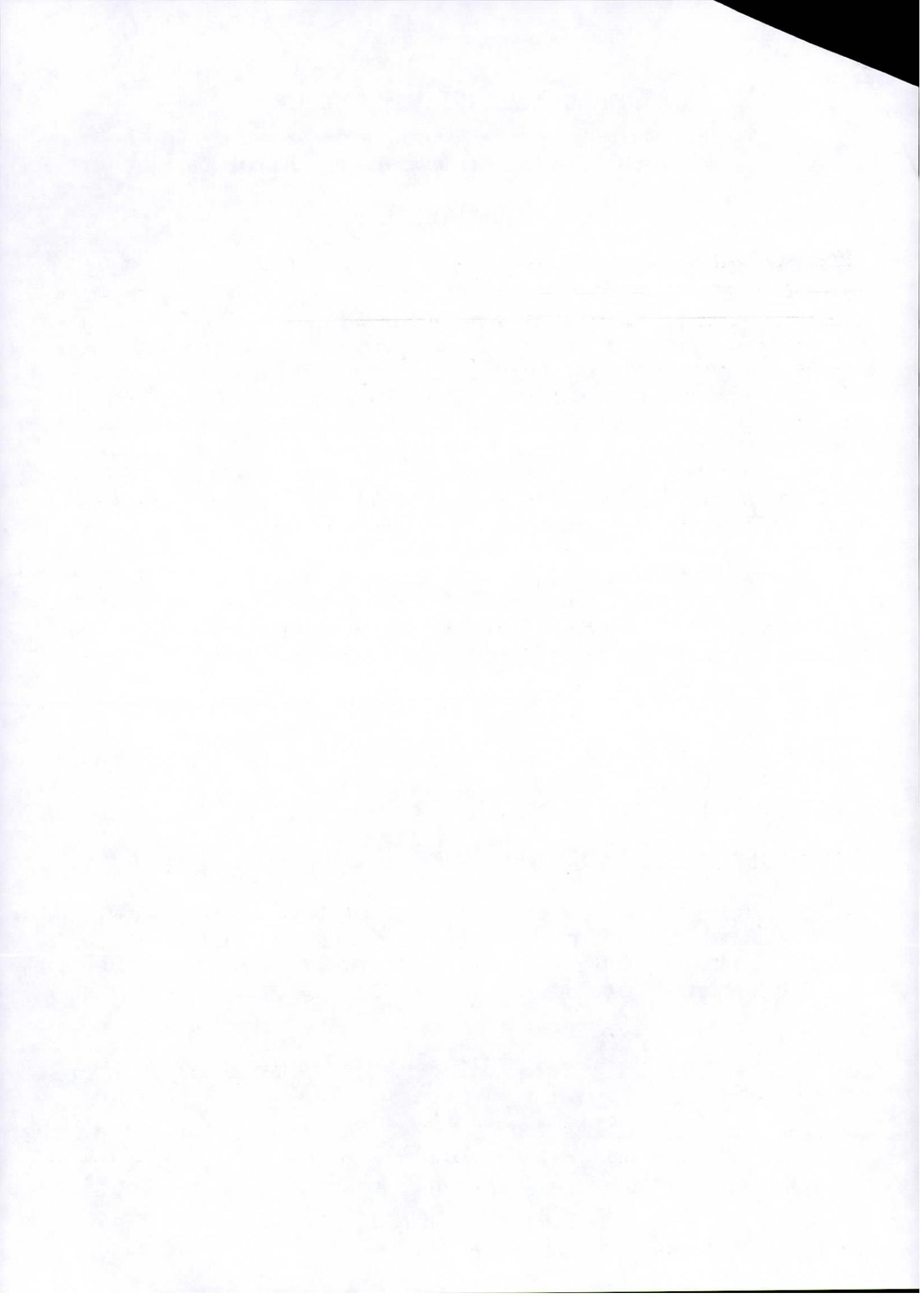
Также можно проверять научение при предъявлении
повторного стимула. В обеих группах время прав.
идент-ии меньше со второй попытки. Гипотеза:
время на правильный ответ меньше, если задание
выполняется во 2 раз.

Важно заметить, что не-люди узнавались в
двух группах медленнее (или менее правильно). Гипотеза
в таком случае следующая: испытуемые лучше,
качественнее и быстрее идентифицируют
людей, чем не-людей (человеческие или похожие
на человеческие лица определяются лучше, на них
реакция быстрее).

~~Важно отметить, что~~

т.к. (новый важный стимул) человек - социальное существо

* Изображения могли представляться на компьютере,
для ответа использоваться кнопка (нажатие на нее
мышью). Кроме меняющегося фактора (музыка в моем случае),
условия, при которых две группы проходят испытание,
должны быть неизменны (та же кнопка,
компьютер, время и т.д.).



Олимпиада по психологии

Допускается использование листа с двух сторон
Над линией отреза писать запрещено с двух сторон

Задание 4

Это может быть признаком прионного заболевания.

ЦНС - мозг и спинной мозг
Можно исследовать головной с помощью методов нейровизуализации, ЭЭГ, МРТ, ПЭТ, МЭГ. Если повреждены мозжечек, базальные ганглии - может быть проблема с осуществлением движений. Или, если проблема с серой субстанции она отвечает за дендриты, если там повреждаются нейроны - это приводит к тремору.

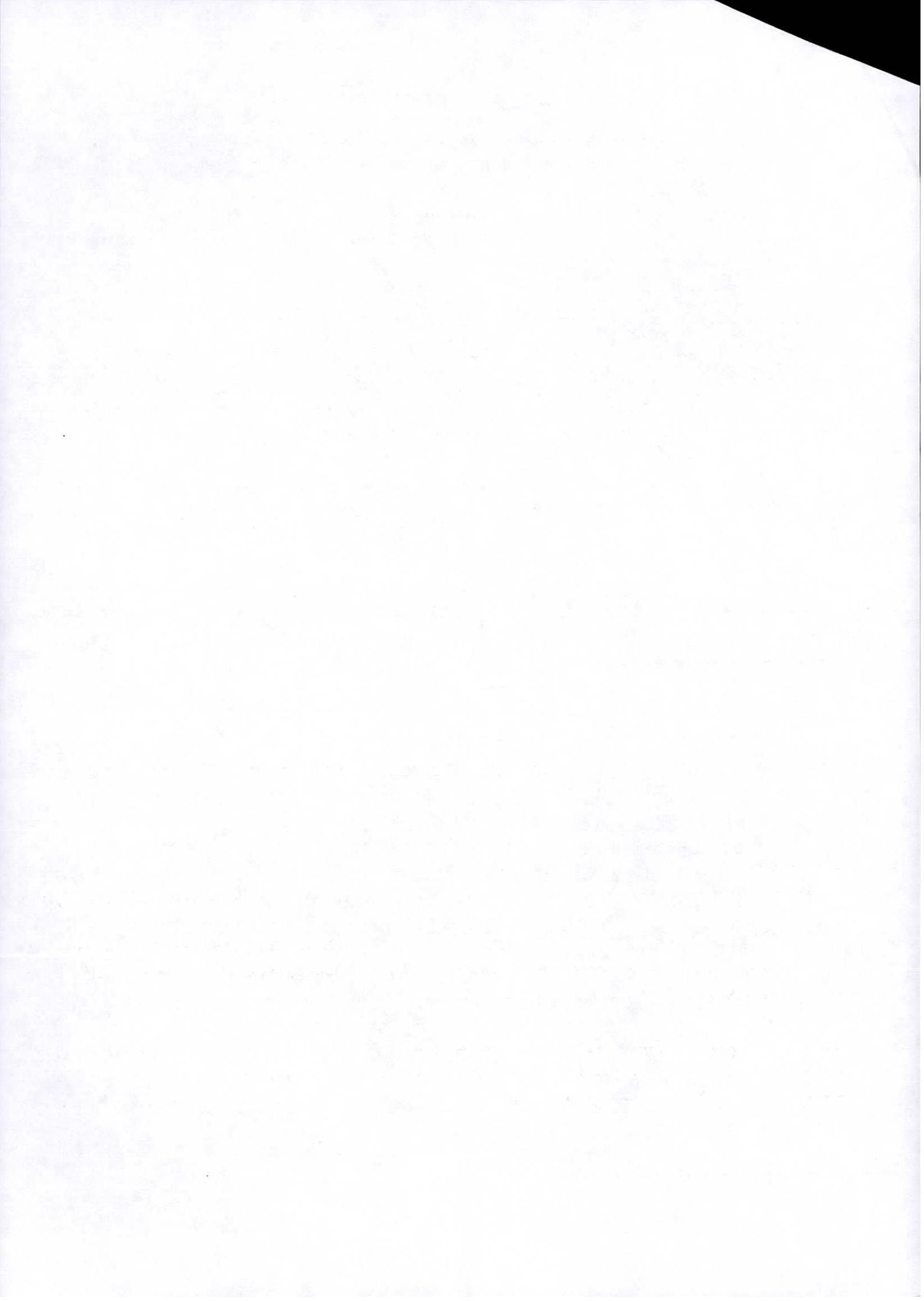
Периферическая - нервы (чувствительные и двиг. нейроны). Если они не двигаются, то сигнал не будет передаваться по чувствительным и двигательным.
Мышечная ткань - возможна атрофия

Можно пощекотать пациента за ногу. Если он почувствует это, осознает это, но не сможет пошевелить ногой - возможно у него повреждены мотонейроны или мышцы.
Если не чувствует - скорее всего, проблема в чувств. нейронах спинного мозга или сенсорной коре (теменной).

Можно проверить на коленный рефлекс (там даже нет вставочного нейрона). Или на какой-нибудь еще рефлекс, который осуществляется без участия головного мозга (только через спинной). Если он срабатывает, то проблема в ~~головном~~ головном мозге, т.к. это будет показателем, что мышцы периф. нервы работают.

* Информация о движении мышц приходит от проприорецепторов по чувств. нейронам, которые поднимаются по бел. веществу спинного мозга в продолговатый (ствол). Далее, она поступает в таламус (он дешифрует информацию) и в мозжечок. Потом из мозга по двиг. нейронам к мышце (нервно-мышечный синапс с ацетилхолином)

по спинному мозгу.



Олимпиада по психологии

Допускается использование листа с двух сторон
Над линией отреза писать запрещено с двух сторон

Задание 5

Адепты этой доктрины считают, что индивиду. сознание - это и есть реальность. Попробую интерпретировать их слова с разных точек зрения.

1) Восприятие окружающей среды с акустической точки зрения. Например, звук и мелодии - звуковые волны, на самом деле мы говорим практически шепотом (вдыхая - выдыхая воздух). Наш слуховой анализатор (периферический) преобразует это в нервные импульсы, которые бегут по слух. нерву (проводниковая часть) к височной доле (центральной доле). В среднем ухе стрелочка, молоточек и наковальня ~~преобразуют~~ эти колебания в 40-50 раз усиливают рецепторы в улитке (внутреннем ухе). Так же можно сказать и про зрительн. анализатор, и про тактильные ощущения, и про вкус - это всего лишь передача потенциалов действия от нейрона к нейрону через синапсы, движение ионов Na и K через мембраны. И это все происходит лишь в нашей голове, а не где-то в реальности.

2) Мышление

С такой точки зрения все наши мысли, планы, решения - это тоже продукт лишь работы нашей лобной доли, которая обрабатывает сенсорные, эмоционал. сигналы и является центром воли и инициативы.

Ведь их нет в реальном мире, но при этом они - основа нашей жизни и личности.

3) Память

Это большая часть нашей личности, нашего сознания, нашей жизни. Утрачивая её (например, при нейродегенеративных заболеваниях типа Альцгеймера или Паркинсона, или при потере гиппокампа, как пациент Мил., который не смог ничего запомнить после операции и думал, что он всё ещё молод), мы утрачиваем себя и свою реальность. Особенно это касается декларативной долговременной памяти (автобиографической и эпизодической). И ничего, из того, что мы помним уже не существует - это лишь нейроны, которая активизируются одновременно, когда мы думаем о том или ином событии (в ядре этого лежит нейропластичность, долговременная потенциация).

4) Эмоции

Тюме можно назвать "сном разума".

Если упрощать, то можно сказать, что это лишь гормоны и работа лимбической системы или круга Панаца. Гуморальная регуляция обеспечивает то, как мы чувствуем эмоции "телом" (например, выделение надпочечниками адреналина)

5) Восприятие, мечта, творчество

Это продукт работы нашей коры больших полушарий, как и мышление. Этого тоже фактически не существует за пределами нашего мозга.

6) Перриториальная карта в гиппокампе

Там хранится информация, которая позволяет нам ориентироваться в знакомом пространстве. Это тоже можно назвать "снаком" или "сном" реальности, ведь мы можем мысленно перемещаться по местам, где нас сейчас нет.

7) Собственно, сам сон

Мы видим сны в REM-фазе (сразу бодрого сна), при которой наш мозг активен почти также, как при бодрствовании. Мы ~~я~~ видим картинки, события, но это не реально.

8) Чтение книг

Это возможно благодаря второй сигнальной системе (по Павлову) - мы можем реагировать на знаки, образы. И все это тоже происходит только у нас в коре, в нашем сознании. Просмотр фильмов тоже можно отнести к этому - мы погружаемся в несуществующую художественную вселенную.

9) Зрительные иллюзии - недостаток восприятия, видим

^{то, чего нет.}
* В нейродиссозии есть ментальный эксперимент про петлицу, которая живет в черно-белом мире и чувствует цвета. Она знает про них все, но она никогда их не видела. Также и изучение человеческой психики и мозга. Мы можем описать все подмостки, нейрохимию, но не можем понять, как это преобразуется непосредственно в восприятие, целостный образ.

Индекс комментариев

[1](#): да, но это и было основным фактором

[2](#): это и подразумевается как следствие нахождения в гостях

[3](#): случайное компенсируется только числом матчей -это сделано

[4](#): Хорошо, а как дифференцировать повреждение мышц?

Feedback global