



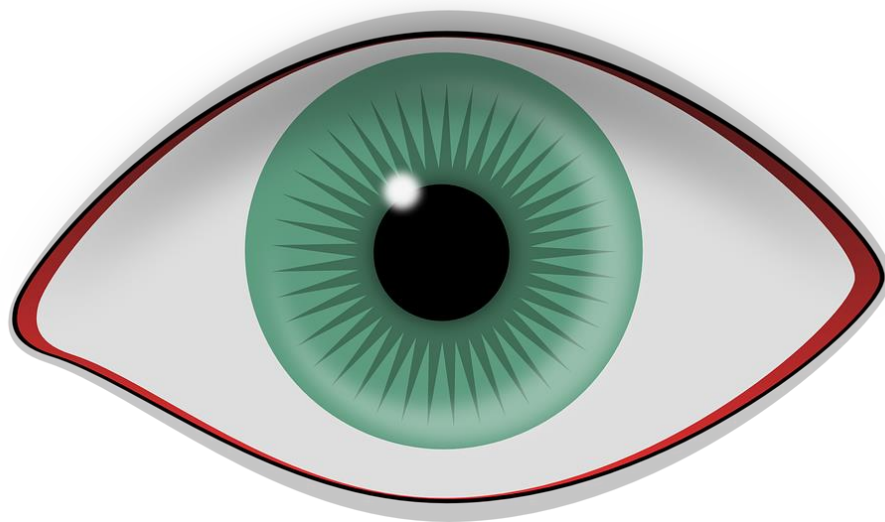
План исследования:
Исследование роли зрительных моторных программ при решении инсайтной задачи «9 точек»

Лазарева Н.Ю.
Чистопольская А.В.

Работа выполнена при финансовой поддержке гранта Президента РФ МК № 70.2019.6

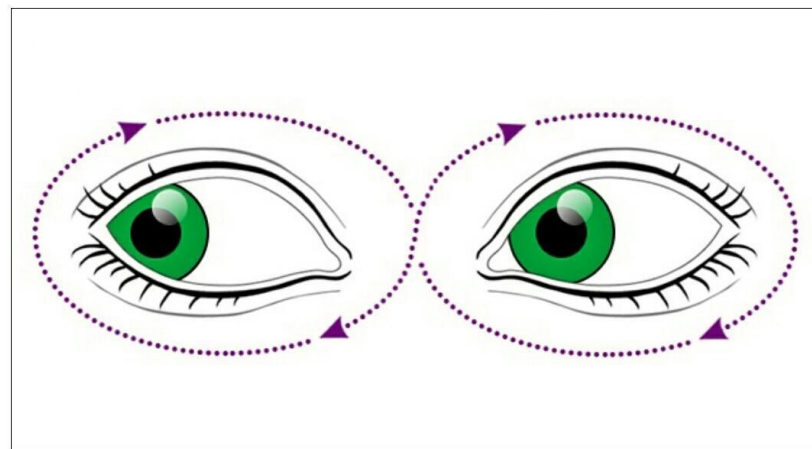
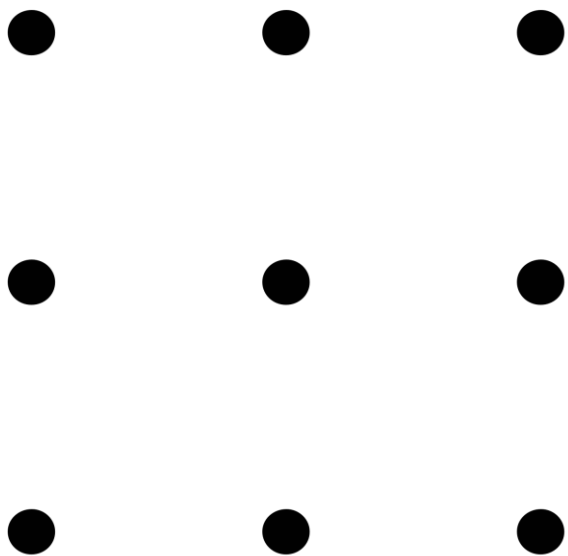
Изучение траекторий движения глаз при решении мыслительных задач является уже классической традицией для психологии мышления. Еще в работах А.Л. Ярбуса (Ярбус, 1965) было показано, что движения глаз отражают мыслительные процессы. В работе Е. Гранта и М. Спайви (Grant, Spivey, 2003) было также показано, что верно заданная траектория движений глаз положительно влияет на эффективность решения инсайтной мыслительной задачи.

Таким образом, можно предположить, что не только мыслительные процессы определяют моторную активность, но и моторная активность может влиять на протекание мыслительных процессов.



В данной работе будет изучаться роль моторного компонента при решении инсайтной задачи «9 точек». Предполагается, что если, моторная зрительная программа будет фасилитировать определенный принцип решения инсайтной задачи «9 точек», то моторный компонент играет значимую роль в процессе инсайтного решения.

Цель исследования: изучение влияния моторных программ на процесс решения инсайтной задачи «9 точек».



Метод

Основная гипотеза исследования: зрительные моторные программы могут влиять на процесс решения инсайтной задачи.

Частные гипотезы:

1. Введение дополнительных заданий, воплощающих ту или иную траекторию решения инсайтной задачи, влияет на способ решения задачи.
2. Введение дополнительных заданий, не воплощающих траекторию решения инсайтной задачи, оказывает негативное влияние на процесс решения задачи.

Выборка: 30 испытуемых.

Переменные экспериментального исследования

Независимая переменная: траектория зрительного внимания решателя.

Зависимая переменная: время решения инсайтной задачи «9 точек», количество проб решения инсайтной задачи «9 точек», способ решения инсайтной задачи «9 точек».

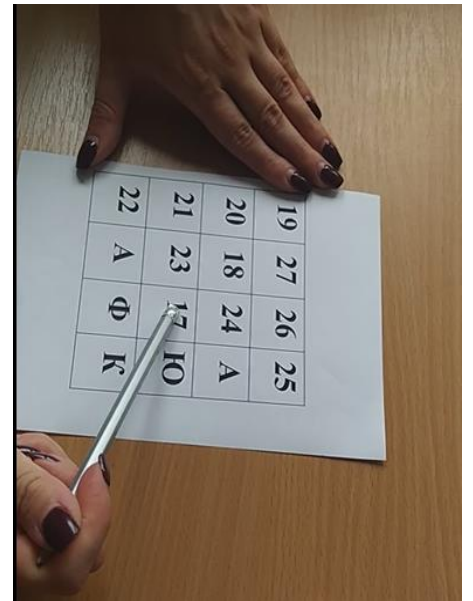
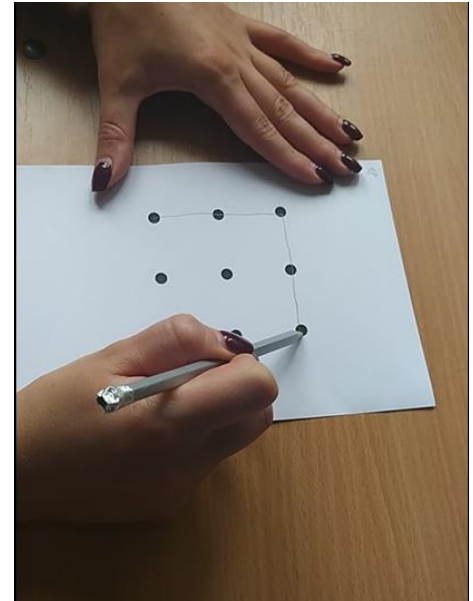
Процедура исследования

Испытуемый на листе бумаги решает классическую инсайтную задачу «9 точек». Каждые 5 проб испытуемому предлагается выполнять специально разработанное задание, призванное провоцировать тот или иной принцип решения задачи «9 точек».

Стимульный материал

Для реализации цели нашего исследования разработаны три типа заданий, которые задают различные моторные программы.

Данные типы заданий созданы на основе адаптации таблиц Шульте (таблицы 4X4), испытуемым необходимо найти последовательность чисел, расположенных в порядке возрастания.



а) Задание воплощающее принцип решения (1)

3	11	10	9
4	2	8	Ф
5	7	1	Л
6	Ы	Р	М

*Для снижения
усталости, Вам
необходимо будет
выполнять задание на
переключение внимания.
В этом задании Вам
нужно искать цифры в
порядке возрастания,
при этом необходимо
водить и соединять их
обратной стороной
карандаша, называя
вслух.*

б) Воплощающая принцип решения (2)

9	10	11	3
Ф	8	2	4
Л	1	7	5
М	Р	Ы	6

Для снижения усталости, необходимо Вам выполнять задание на переключение внимания. В этом задании Вам нужно искать цифры в порядке возрастания, при этом необходимо водить и соединять их обратной стороной карандаша, называя вслух.

в) Не воплощающая решение – хаотично расположенные числа

З	4	5	6
Ф	2	7	8
Л	1	11	9
М	Р	Ы	10

Для снижения усталости, Вам необходимо будет выполнять задание на переключение внимания. В этом задании Вам нужно искать цифры в порядке возрастания, при этом необходимо водить и соединять их обратной стороной карандаша, называя вслух.

Ожидаемые результаты

-Введение дополнительных заданий, воплощающих ту или иную траекторию решения инсайтной задачи, будет влиять на способ решения задачи и соответствовать моторной программе из дополнительного задания.

-Полученные результаты позволят сделать вывод о том, какую роль в процессе решения инсайтной задачи «9 точек» играют низкоуровневые процессы, а также усовершенствовать теоретическую модель основных трудностей, возникающих при решении инсайтных задач.

