

МЕТОДИКА «СЛОВЕСНИЙ ЛАБИРИНТ»

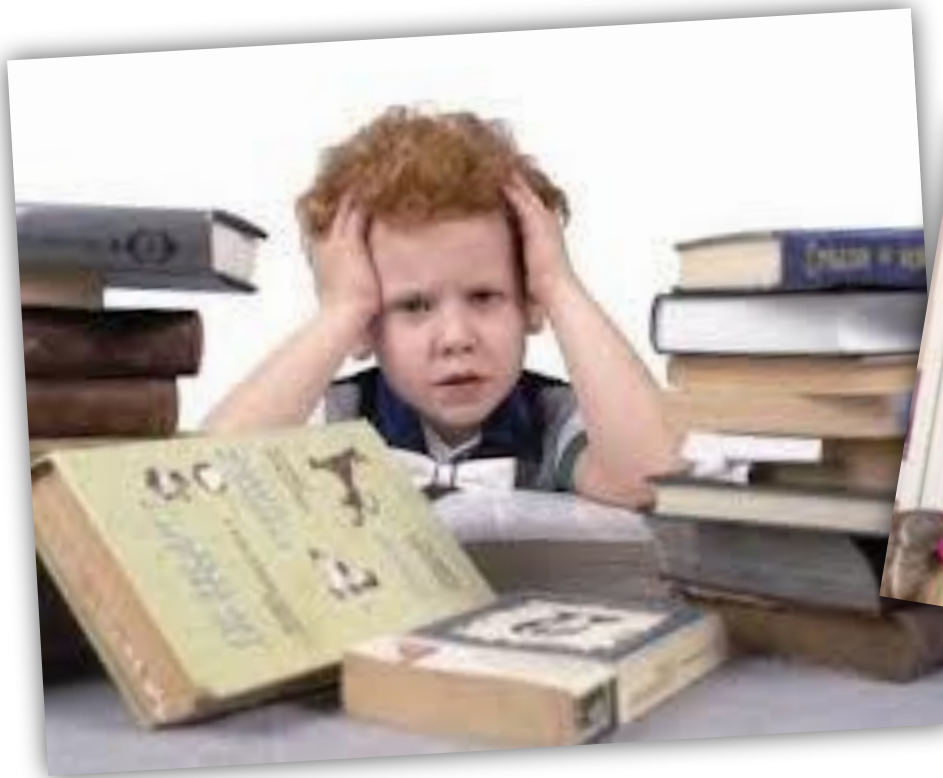
ПІДГОТУВАЛА: ГРЕБІНИК АННА

Методика «Словесний лабіринт» продовжує вивчати індивідуальні особливості суб'єктів розумової діяльності за параметром ригідності, але, на відміну від попередньої методики Лачинса, вона дозволяє виявити протилежну відносно ригідності якість розумових процесів — їхню рухливість, чи лабільність.

Під лабільністю розумових процесів розуміється швидкість перебудови цих процесів при послідовному переході від рішення однієї задачі до іншої.

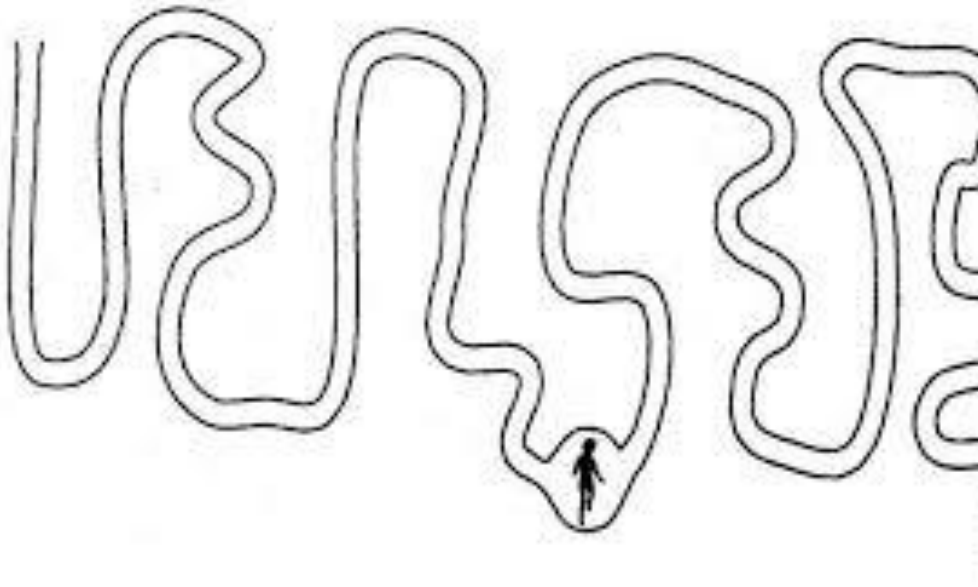
Оскільки для рішення всіх задач не існує єдиного алгоритму, тимчасові показники рішення окремих задач суб'єктом дозволяють оцінити його здатність переключатися з одного способу рішення на іншій.

Показником лабільності (рухливості) мислення в даній методиці виступає час, витрачений випробуванним на рішення кожного з десяти лабіринтів



ОСНАЩЕННЯ ЕКСПЕРИМЕНТУ:

Для кожного з випробуваних варто підготувати 10 словесних лабіринтів, кожний на окремій картці. Під лабіринтом розуміємо стовпчик безладно перемішаних букв із 6 рядків по 6 букв у кожному рядку. Набір букв виглядає випадковим, але в ньому обов'язково зашифроване яке-небудь слово. Для реєстрації часу рішення задачі потрібний ручний секундомір. Пізніше ці показники часу будуть використані для побудови графіка, що визначає особливості ригідності — лабільності мислення кожного окремого суб'єкта



ПОРЯДОК РОБОТИ



Експериментатор дає випробуваному наступну інструкцію: «Зараз вам будуть видані картки зі словесними лабіринтами, у яких приховані осмислені слова. Ваше завдання полягає в тому, щоб якомога швидше знайти вихід з лабіринту, використовуючи три правила.

Перше правило полягає в тому, що вхід у лабіринт завжди починається з правого нижнього кута, а вихід з лабіринту завжди знаходиться у верхньому лівому куті, тобто; вхід і вихід з лабіринту завжди чітко визначені.

Друге правило полягає в тому, що пересуватися по лабіринту можна тільки ходом шахової фігури тури: тільки по прямій на будь-яку кількість букв.

Третє правило полягає в тому, що будь-яка "пройдена" буква входить у зашифроване слово, пропустити чи перескочити її неможливо. Знайдене слово запишіть із вказівкою часу пошуку за секундоміром».

**ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ МЕТОДИКИ
«СЛОВЕСНЫЙ ЛАБИРИНТ»**

1-й
лабиринт

БТОТИЧ
САВИЧЮ
ИКЫДАЛ
АВЫЗАК
ВЫСИПО
СЪТАРД

2-й
лабиринт

БСОКБИ
ТИЕЛИК
СНИИРС
ОЕНТАД
НЖИВДО
БАКЩДП

3-й
лабиринт

ТОВМРТ
НАРСНА
ЕАИНОП
МИРЕПС
НЕТОЗК
ЫМАЗКЭ

4-й
лабиринт

ЙИЩЮЯЛ
ЫМУЯТВ
ЕНИЛКА
ИНЕВАР
ТИКСУП
НИАРКУ

5-й
лабиринт

ВИТМУЧ
АБАИКЛ
МАТРОЮ
ТЕЪЛУК
АКЦУКА
ИСЪЛИФ

6-й
лабиринт

ЕЖДИНК
ИНЕЫПУ
НЕЛЗАК
ЕЫПУТЕ
ЛТУТСЫ
ЦУТСЫВ

7-й
лабиринт

ЕИНЫЛК
ОМЕЖЕА
ИЗНОИЕ
ОКОЛДЕ
МАРГОР
ЕПСОРП

8-й
лабиринт

ТАИРАТ
ЫЕОИНЕ
МИКЖОЛ
ИТАТСО
СЫРКИР
ОРАДОП

9-й
лабиринт

ОНОЛАМ
ВИТАГО
ТСЕБИР
САЖУРД
ЕЩУРКО
ЖУРДОС

10-й
лабиринт

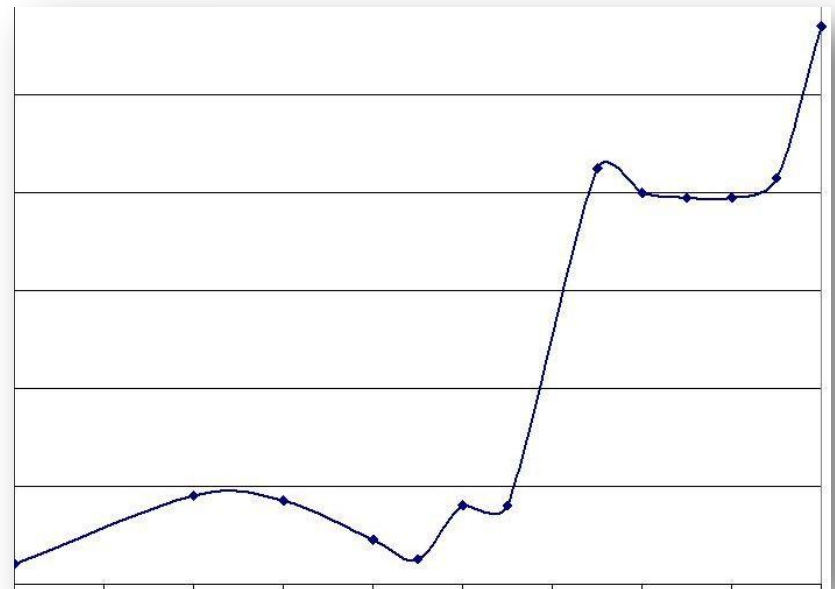
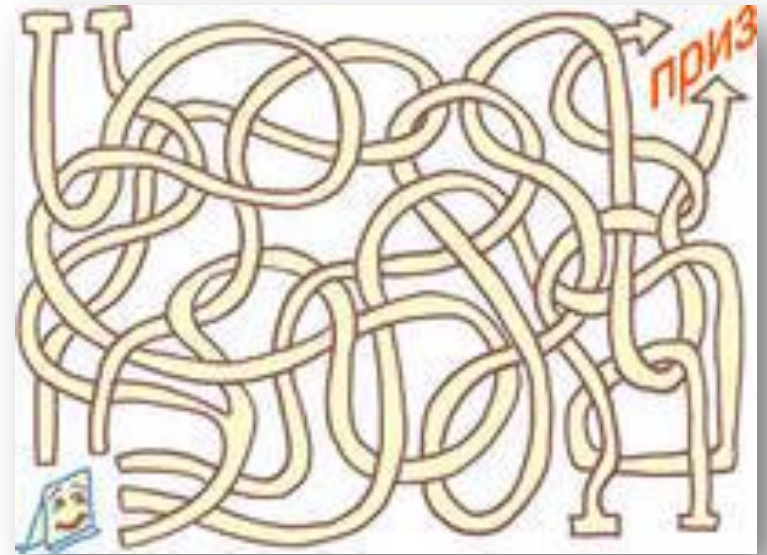
ЕИНАНЗ
ИВОСРО
НСВИБК
АНЗОКЫ
КВОБУЗ
НИБОКЯ

ОБРОБКА РЕЗУЛЬТАТІВ

За часовими показниками рішення всіх десяти задач побудувати графік, що відбиває властивості мислення. По осі абсцис вказати послідовно всі номери лабіринтових задач.

По осі ординат указати часові витрати з розподілами, що відповідають середнесарифметичній величині рішення кожної окремої задачі. Відносно стабільні показники вказують на лабільність мислення.

Зигзагоподібність кривої з великими розходженнями між максимальними, середніми і мінімальними показниками свідчить про ригідність мислення» коли суб'єкту приходится витратити зайвий час на «перебудову» свого мислення і переходу на новий спосіб.



За графіком можна також відзначити схильність до навчання, якщо порівняти результати першої половини лабіринтових задач з результатами другої половини. Ефект навчання відбивається в загальному зменшенні часових витрат.

За допомогою самоспостереження можна також відзначити індивідуальні особливості мислення з вибором тих чи інших стратегій. Крім того, можна зіставити свої індивідуальні середні результати з груповими й оцінити своє положення в групі (успішні, середні показники, неуспішні з великими витратами часу і низьким відсотком вирішених задач).



ДЯКУЮ ЗА УВАГУ