

## 1. ГЕНИЙ-ПОТРЕБИТЕЛЬ

Торговля... Кровь современной цивилизации. Шанс компаний в условиях кризиса. Ремесло и почти искусство...

Пределом мечтаний гения-потребителя из романа братьев Стругацких «Понедельник начинается в субботу» была автомашина «Волга» и кровать с никелированными шарами. Современные потребители зачастую гораздо требовательнее, их запросы удовлетворяются и формируются индустрией продаж.



### Задание:

1. Посвятите некоторое время просмотру передач одного из телемагазинов («Shopping Life», «TV Sale», «Top Shop», «TV Shop» и т.п.)

2. Какие психологические уловки используют телеведущие, чтобы зрителю захотелось купить предлагаемый товар? Перечислите не менее пяти уловок, кратко опишите суть каждой уловки.

3. Как связан характер работы ведущих с психологическим портретом основной зрительской аудитории, на которую рассчитаны передачи канала (целевой группы)?

## 2. НОМО «STUDIOSUS»

Интернет порой позволяет нерадивому ученику обойти учебные затруднения, выдать чужой ответ за свой – смотри «крик о помощи» на одном из соответствующих сайтов:

**«Помогите, пожалуйста!!! Не пролистывайте это задание!»**

*У меня олимпиада по психологии. Нужны доводы о пользе ошибок (2-3 шт); подобрать 2-3 мнемотехнических приема для запоминания логина и пароля к учетной записи; попытаться убедить маму в том, что творческий беспорядок на столе может быть полезен; опишите схему эксперимента, который доказал или опроверг мысль о том, что для собаки мир существует в оттенках серого».*



### Задание:

1. Оцените, насколько проблема «помощи в домашних заданиях» путем обращения к интернет-ресурсам актуальна для вашего класса (или любого другого класса вашей школы). Какая доля учащихся использует такую «помощь»? Как к этой проблеме относятся ученики, учителя, родители?

2. Какими психологическими рисками (возможными неблагоприятными последствиями) чревата эта проблема? Для детей? Для учителей? Для родителей? Исследуйте, осознаются ли эти риски сверстниками, учителями.

3. Предложите способы противодействия проблеме, которые хорошо работали бы в школе.

### 3. BABY X

Анимированная компьютерная модель Baby X v3.0, созданная новозеландскими учеными из лаборатории анимационных технологий Оклендского университета, способна радоваться, грустить, интересоваться новыми вещами и максимально полно выражать эмоции на экране монитора.



Обучается Baby X точно так же, как и реальные дети ее возраста (3 года). Девочка способна отвлекаться в процессе обучения, засматриваться на интересные ей объекты и веселиться, если увидит что-то смешное с её точки зрения. Довольно часто она расстраивается и плачет.

#### **Задание:**

1. Какие аналогичные человеческим качества, судя по описанию и видео\*, обрела Baby X?
2. Можно ли считать, что Baby X обладает сознанием? Аргументируйте свой ответ.
3. Какие аналогичные человеческим качества, по-вашему, способны освоить компьютеры – не только через программирование, но и путем аналогов обучения, воспитания, предметного общения?
4. Останутся ли по мере развития интеллектуальных систем такие человеческие проявления, которые не удастся освоить компьютеру? Какие именно? Обоснуйте ответ.

\* См., например, <http://vimeo.com/97186687>, <http://vimeo.com/103501130>, [http://polit.ru/article/2014/09/23/ps\\_babyx/](http://polit.ru/article/2014/09/23/ps_babyx/)