

# ПАСПОРТ ПРОЕКТА

Направление

Когнитивные исследования

Экспериментальное изучение ментального лексикона читающего

под руководством: Алексеевой Светланы Владимировны Санкт-Петербургский государственный университет, Лаборатория когнитивных исследований, м.н.с  
Второй руководитель: Слюсарь Наталия Анатольевна, к. ф. н., НИУ ВШЭ и СПбГУ

## I. О ПРОЕКТЕ

### АННОТАЦИЯ

Исследования ментального лексикона — одно из важнейших и наиболее активно развивающихся направлений психолингвистики. В рамках данного проекта предполагается познакомить участников с основными подходами в этой области и основными экспериментальными методиками, на которые они опираются, дав участникам представление об экспериментальных исследованиях в когнитивных науках в целом. В эксперименте будут исследоваться механизмы чтения. Рассмотрим такое предложение: "Не имеет значения, в каком порядке распахнуты буквы в слове". Мы с легкостью читаем его, хотя буквы в большинстве слов переставлены. Это показывает, что мы читаем слова не буква за буквой, а по-другому. Но как именно, пока до конца непонятно. Многие эксперименты, в которых исследуется этот вопрос, включая запланированный нами эксперимент, используют в качестве материала близкие по написанию слова, так называемые слова-соседи (например, ключ-клюв, баня-баян) или слова с замененными или переставленными буквами, как в приведенном выше примере. Наблюдая за тем, какие слова легче перепутать друг с другом, мы можем многое понять о том, как человек читает. Основной частью проекта станет разработка новой экспериментальной методики, основанной на игре «Виселица». Участники должны будут создать программу, которая позволяет в игровой форме получать данные о том, как мы воспринимаем слова, в частности, являются ли буквы в словах равнозначными или есть буквы, которые обладают большей «перцептивной нагрузкой». Результаты проведенных исследований будут проанализированы и представлены в научных статьях, а созданную программу можно будет использовать и в дальнейших экспериментах.

### ПРОБЛЕМА

Фундаментальная проблема описания принципов хранения слов в ментальном лексиконе и выявление механизмов доступа к ним.

### ЛИТЕРАТУРА

Слюсарь, Н. А. Экспериментальные исследования грамматики: введение. СПб. 2016  
Черниговская Т.В. Nature vs. Nurture в усвоении языка // Теория развития: дифференциально-интеграционная парадигма. М., Языки славянских культур, 2009. С. 479-496.  
Савельев В. Статистика и коттики. Издательские решения, 2017. — 126 с.

### ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

База данных StimulStat для подбора слов по разным лингвистическим параметрам: [stimul.cognitivestudies.ru](http://stimul.cognitivestudies.ru)

Тип проекта	0 инновационная разработка	0 кейс компании	1 научно-исследовательский
-------------	----------------------------	-----------------	----------------------------

## III. ПЛАНИРУЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

### ПРОДУКТОВЫЙ РЕЗУЛЬТАТ

Конечный результат: научная статья с описанием результатов проведенных исследований и новая методика для проведения психолингвистических экспериментов. Результат в конце смены: новая методика проведения психолингвистических экспериментов на базе аналога компьютерной игры "Виселица", а также проведенное при помощи нее исследование.

### ФОРМАТ

Презентация игры и результатов исследования.

## IV. РОЛИ В ПРОЕКТЕ

- 2 Программиста
- 2 Лингвист
- 1 Математик

5 **ВСЕГО**

## II. ОБОРУДОВАНИЕ И МАТЕРИАЛЫ

Название	I	II	III
Фотошоп			
PsychoPy/Python (2.7)			
Rstudio/R			
Ноутбуки			
PowerPoint			
Excel			
Word			

## V. ОСНОВНЫЕ ТИПЫ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

Всего часов: 100	Из них:
	Решение задач 3
	Лекции 12
	Мастер-классы 6
	Самостоятельная аналитическая работа 10
	Предзащита проекта 6
	Консультации экспертов 16
	Экскурсии и научные экспедиции 4
	Практикумы 45



## VI. ЧЕМУ ПРЕДСТОИТ УЧИТЬСЯ

- использование баз данных научных статей, работа с научными текстами: читать, анализировать, резюмировать; освоение методики постановки научной гипотезы,

- подбор стимульного материала для психолингвистического эксперимента, составление шаблона простого эксперимента в ПО E-Prime, обработка, визуализация и интерпретация полученные результаты при помощи статистического пакета R,

- программирование нестандартного эксперимента (игра Виселица) в среде PsychoPy.