

# YFIRSTRIKUNAR VERKEFNI

Vinnublað



**RETORE**  
REMEMBER TO REMEMBER



Samfjármagnað af  
Evrópusambandinu

# YFIRSTRIKUNAR VERKEFNI

## KYNNING

### Athugasemdir fyrir leiðbeinanda

#### Meginreglur verkefnisins

Hvert verkefni felur í sér að strikað er yfir tiltekið ták, tölu eða bókstaf, sem er skilgreint í upphafi verkefnis. Sem dæmi, þá er þátttakanda/nemanda sýnt blað með bókstöfum þar sem leiðbeiningar fylgja um að strika yfir bókstafinn A í röð ólíkra bókstafa. Þetta einfalda verkefni virkjar samt mörg hugræn ferli sem eru nauðsynleg í lífinu. Þar á meðal, sjónleit (skoða raðir bóksafa og greina skipulag þeirra), að viðhalda athygli og valbundin athygli (einbeita sér að verkefni og geta valið úr bókstafinn A), vinnsluminni (að hafa verkefnið í huga), skipta á milli verkefna (geta til að færa athyglina á milli ólíkra verkefna án umhugsunar) og hömlun á önnur áreiti (halda athyglinni á bókstafinn A og láta ekki aðra bókstafi trufla sig).

#### Tilgangur æfingar

Þessi verkefni eru notuð til að meta úrvinnslu við sjónskynjun og athygli. Án þessarar getu væri erfitt að átta sig í herbergi fullu af fólki (sjónleit), einbeita sér að verkefni án þess að umhverfishljóð, lykt, fólk, truflaði (einbeiting, athygli, hömlun). Taugaproskaröskunin ADHD (e. Attention Deficit and Hyperactivity Disorder) birtist einmitt í erfiðleikum við áðurnefnda úrvinnslu. Þegar manneskja þjáist af gaumstoli (e. hemineglect) veitir hún hlutum vinstra megin við sig litla eða enga athygli. Þessi skyntruflun hefur mikil áhrif á líf fólks. Fólk með gaumstol borðar til dæmis bara matinn sem er hægra megin á disknum en snertir ekki vinstri helminginn. Yfirstrikunar verkefni eru m.a. notuð til að greina slíka hömlun.

### Ávinningur nemenda

Öll þau hugrænu ferli sem virkjast þegar yfirstrikunar verkefni eru unnin, eru þau sömu og eru staðar í athöfnum daglegs lífs. Hvort sem það er skynjun á rými, einbeiting eða getan til að muna hvað maður er að gera. Verkefnin sem eru kynnt hér styðja við þjálfun á athygli, hjálpa við að átta sig betur á verkefninu sjálfu, en einnig almennt á aðstæðum. Eftir því sem fólk eldist, verður erfiðara að framkvæma hluti sem reyna á þessa hæfni vegna öldrunar heilans, svo það er einnig almennt gagnlegt til framtíðar að þjálfar sig í verkefnum sem reyna á og styrkja hugsun eins og þetta verkefni.

#### Búnaður (það sem þarf að hafa)

- Vinnustöð
- Vinnublað nemanda
- Vinnublað leiðbeinanda

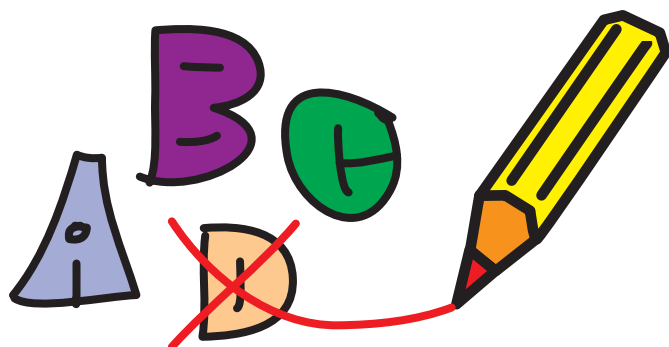
#### Hugrænir þættir sem verkefnið þjálfar

Sjónskynjun á rými, stöðuga og valbundna athygli, vinnsluminni, hömlun og að skipta á milli verkefna án umhugsunar.

# YFIRSTRIKUNAR VERKEFNI

## VERKEFNI

~~B~~ ~~R~~ ~~S~~ T W ~~S~~ P V ~~S~~ N



# 1) Verkefni

Strikaðu yfir alla stafina „A“

A	G	I	E	G	F	A	H	D
E	H	Ð	G	I	Ð	B	Ð	G
F	D	A	A	D	A	G	A	B
Ð	A	E	H	Ð	E	A	D	Ð
H	A	B	D	A	A	D	G	I
D	I	F	Ð	F	I	H	E	F
G	B	D	A	A	G	I	B	G
B	Ð	G	B	A	D	Ð	A	H
I	E	A	A	E	B	F	H	E
Ð	A	Ð	F	H	A	G	I	A
A	F	H	I	B	H	E	F	A

## 2) Verkefni

Strikaðu yfir alla stafina „H“

N	L	R	P	L	G	N	O	Ð
M	O	H	M	R	H	M	M	H
G	Ð	N	N	Ð	N	H	N	M
H	N	P	O	H	P	N	Ð	H
O	H	M	Ð	N	M	Ð	L	M
Ð	R	M	H	G	R	O	H	G
L	M	Ð	N	H	L	R	M	L
M	H	L	M	N	P	H	N	O
R	P	N	H	P	M	G	O	P
H	N	H	G	O	N	L	R	N
N	M	O	R	M	H	P	G	N

### 3) Verkefni

Strikaðu yfir alla tölustafina „8“

3	2	7	2	4	2	6	8	3
6	8	5	8	7	7	2	1	8
8	0	8	5	2	3	7	3	7
7	6	1	1	3	4	5	7	6
2	3	8	3	3	5	4	4	7
4	0	7	7	0	7	8	5	8
5	1	2	4	6	8	8	0	2
5	3	0	0	8	6	1	7	0
3	7	6	7	7	3	3	3	5
8	8	4	3	8	1	7	8	4
1	7	3	8	5	8	0	6	3

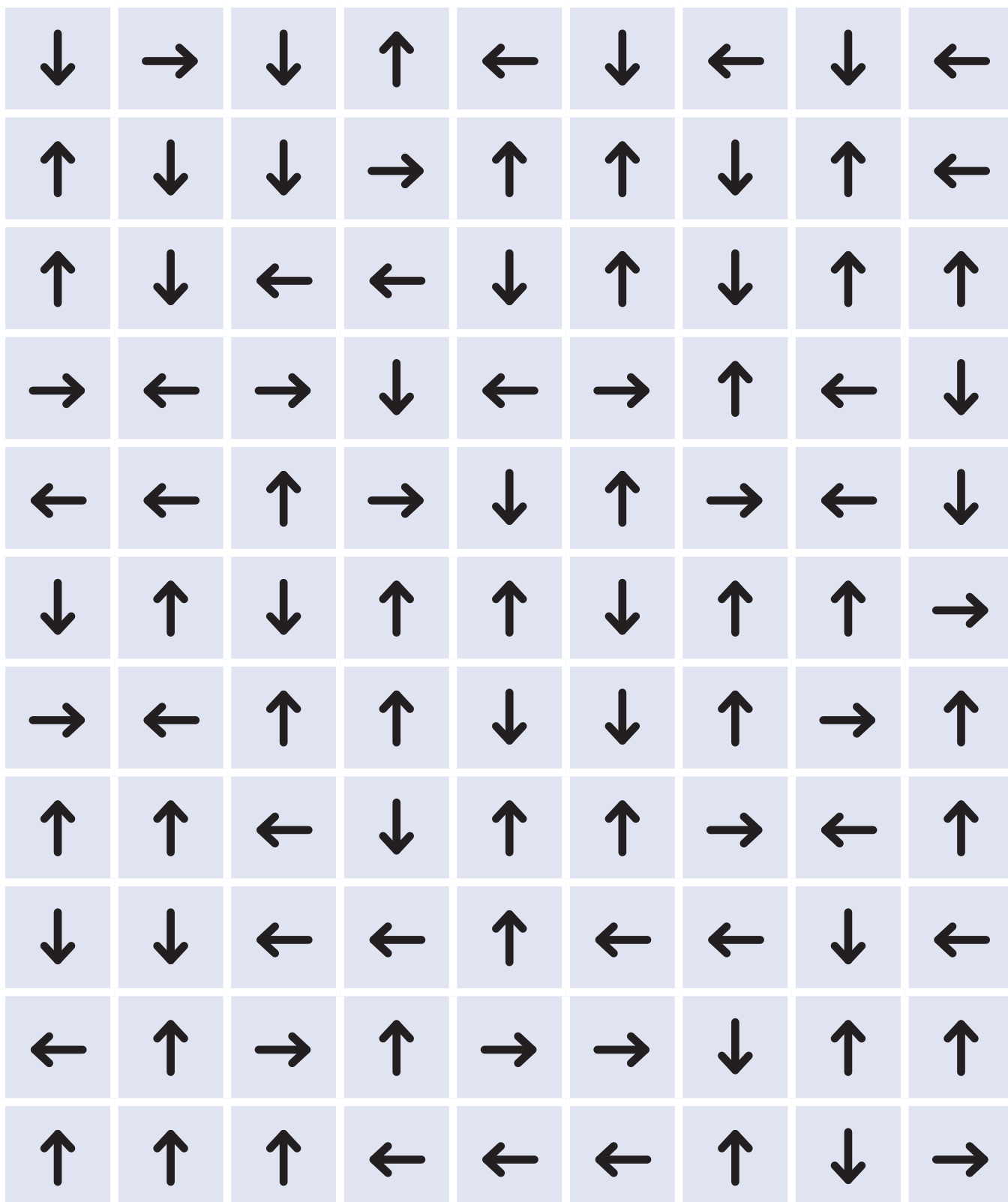
#### 4) Verkefni

Strikaðu yfir alla tölustafina „3“ og „7“

3	2	7	2	4	2	6	8	3
6	8	5	8	7	7	2	1	8
8	0	8	5	2	3	7	3	7
7	6	1	1	3	4	5	7	6
2	3	8	3	3	5	4	4	7
4	0	7	7	0	7	8	5	8
5	1	2	4	6	8	8	0	2
5	3	0	0	8	6	1	7	0
3	7	6	7	7	3	3	3	5
8	8	4	3	8	1	7	8	4
1	7	3	8	5	8	0	6	3

## 5) Verkefni

Strikaðu yfir allar örvarnar ↑





## 6) Verkefni

Strikaðu yfir stafinn „D“, en einungis þegar að tölustafurinn „3“ er á undan honum.

B	4	4	D	2	3	1	4	2
3	D	3	5	D	S	4	D	1
4	S	2	2	3	D	3	Y	Y
2	5	3	B	1	5	S	1	3
2	2	B	S	3	D	B	2	4
Y	3	S	3	D	D	2	Y	B
1	B	D	5	4	4	3	D	S
Y	1	3	D	Y	Y	5	2	S
3	D	2	2	S	1	2	3	2
D	2	D	5	B	B	3	D	3
S	D	Y	3	D	2	1	D	5

## 7) Verkefni

Strikaðu yfir stafinn „Ð“, en einungis þegar að tölustafurinn „3“ er á eftir.

B	4	4	6	2	Ð	1	4	2
Ð	6	Ð	5	6	S	4	6	1
4	Ð	6	2	5	4	Ð	Y	Y
2	5	Ð	B	1	5	Ð	6	Ð
2	2	B	S	5	1	B	2	4
Y	Ð	S	1	B	6	2	Ð	6
Ð	6	6	6	Y	4	S	2	S
Y	1	S	1	Y	2	S	Ð	6
Y	B	2	Y	Ð	6	2	Ð	2
6	2	6	Ð	6	B	2	S	Ð
S	Ð	6	5	B	2	1	6	5

## 8) Verkefni

Strikaðu yfir reitina þar sem fyrri stafurinn er bókstafur.

2D	R5	F4	7P	Ð9	1H
6N	I3	K8	5P	4J	L6
3X	T7	M2	9E	1N	G5
9J	A4	6Ð	R1	2Y	3T
3K	Z1	S5	8H	L6	U9
7Ú	5F	3P	2G	B9	Q4



Styrkt af Evrópusambandinu.

Viðhorf og skoðanir sem sett eru fram eru eingöngu frá höfundum og endurspeгла ekki nauðsynlega skoðanir Evrópusambandsins eða European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Hvorki Evrópusambandið né EACEA geta borið ábyrgð á þeim.



**RETORE**  
REMEMBER TO REMEMBER



Samfjármagnað af  
Evrópusambandinu