

VINNSLU MINNI: SJÓNRAENT TEIKNIBORÐ

Vinnublað



RETORE
REMEMBER TO REMEMBER



Samfjármagnað af
Evrópusambandinu

VINNSLU MINNI: SJÓNÆNT TEIKNIBORÐ

KYNNING

Athugasemdir fyrir leiðbeinanda

Meginreglur verkefnisins

Vinnsluminni (e. working memory) vísar til getu til óhlutbundinnar hugsunar og að fást við upplýsingar í skemmri tíma. Vinnsluminni er tauga- og hugfræðilegt ferli sem við notum í margskonar samhengi daglegrar virkni. Sjónrænt teikniborð sem er hluti vinnsluminnis, byggist aðallega á sjónskynjun og úrvinnslu sjónáreitis. Dæmi um þetta úr daglegu lífi væri það að taka eftir því að sessunautur í bíl, situr hægra megin við þig og er í gulum jakka. Hins vegar þegar við notum hljóðminni byggir það eingöngu á einhverju sem við heyrum, t.d. einhverju sem sessunauturinn segir.

Tilgangur æfingar

Vinnsluminni á við um það sem er tiltækt í huganum á þeirri stundu sem við getum nýtt okkur það, til að ljúka hugrænu verkefni eða leysa ákveðna hluti. Sjónrænt teikniborð geymir upplýsingar sem má skipta upp í eftirfarandi þætti eftir eiginleikum: sjónræn-, rýmis- og hreyfi upplýsingar og eru þessar upplýsingar að mestu geymdar í hægra heilahveli. Vegna sjónræna teikniborðsins getur manneskja í hversdagslegum aðstæðum jafnvel rifjað upp eitthvað sem hún sá aðeins í augnablik.

Upplýsingar fyrir nemanda

Við notum vinnsluminni í hversdaglegum aðstæðum án þess að vera sérstaklega meðvituð um það. Hefur þú til dæmis verið inni í búð að velta fyrir þér hvað annað þú ætlaðir að kaupa en gast ekki munað hvað það var? Eða vera kominn inn í eldhús til að sækja eitthvað sem þú manst ekki hvað var? Þjálfun á vinnsluminni bætir það, sem síðan hefur áhrif á getu til að segja sögur, ákvörðunartöku, getuna til að hugsa fljótt, rétt og skipulega. Þjálfun vinnsluminnis bætir frammistöðu í verkefnum sem reyna á athygli og virknistjórn, rökhugsun og fleira.

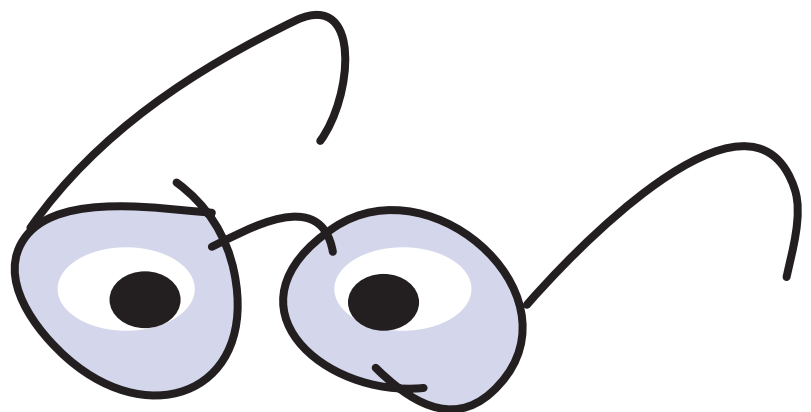
Búnaður

- Vinnustöð
- Vinnublað nemanda
- Vinnublað leiðbeinanda

**Hugrænir þættir
sem verkefnið þjálfar**

Vinnslu minni
(sjónrænt teikniborð),
athygli, virknistjórn

VINNSLU MINNI:
SJÓNRAENT TEIKNIBORÐ
VERKEFNI



1) Verkefni

a)
Horfðu vandlega á talnatöfluna. Taktu sérstaklega eftir hvaða tala er slétt og hvaða tala er oddatala. Eftir 30 sekúndur, mun ég fela blaðsíðuna og láta þig hafa óútfyllta töflu. Í þá töflu, skrifaðu EINHVERJA oddatölu í stað sléttra talna, og öfugt. Þú mátt ekki skrá tölurnar hjá þér (minnis æfing).

Æfing:

Hvor af tölunum 4 og 1 er slétt tala og hver er oddatala?

Viðauki 1/2

a)

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 1 | 3 | 8 | 6 |
| 4 | 7 | 2 | 5 |

b)
Horfðu vandlega á talnatöfluna. Taktu sérstaklega eftir því hvaða tölur eru sléttar og hvaða tölur eru oddatölur. Eftir 30 sekúndur mun ég fela blaðsíðuna og gefa þér óútfyllta töflu. Í töfluna, skrifaðu EINHVERJA oddatölur í stað sléttra talna og öfugt. Þú mátt ekki skrá hjá þér tölurnar (minnisæfing).

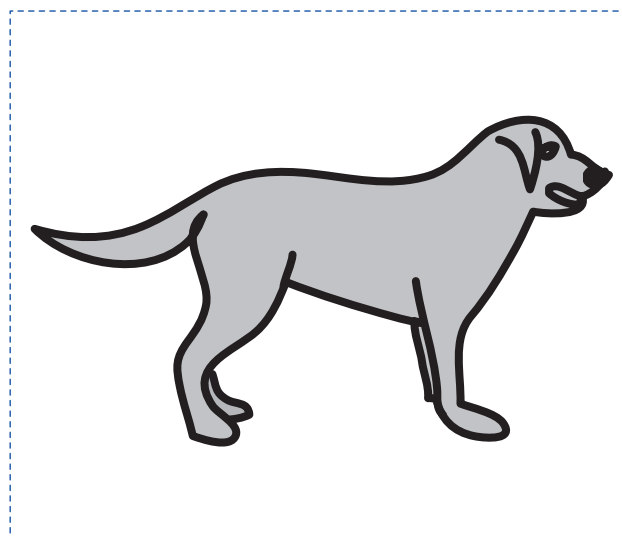
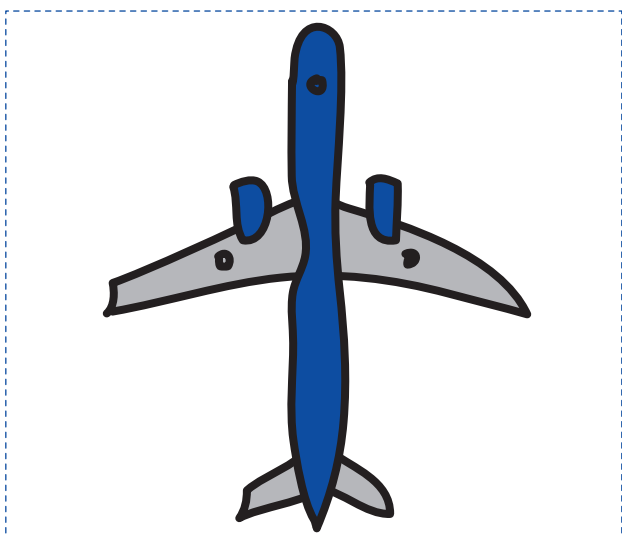
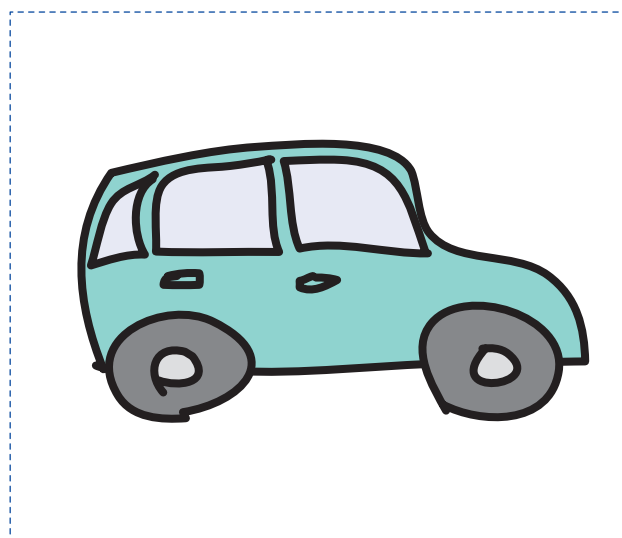
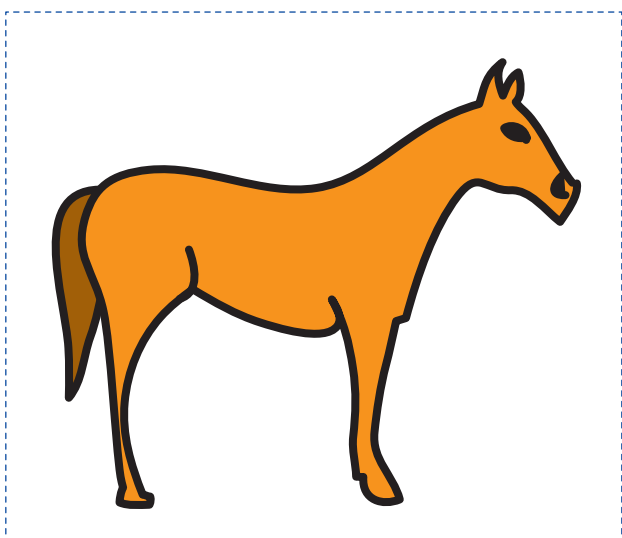
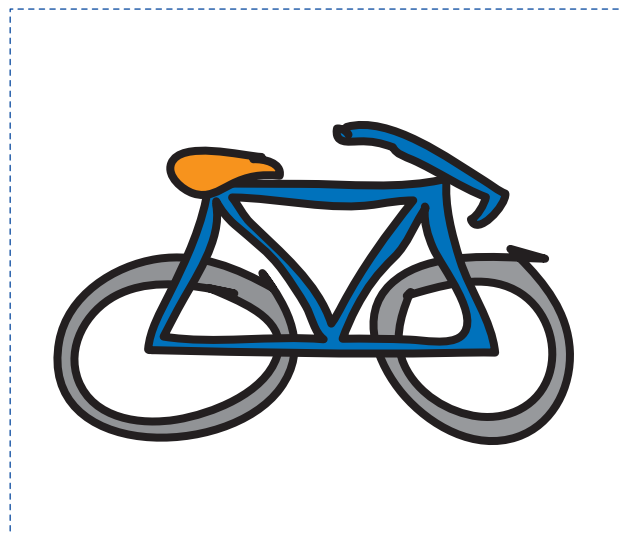
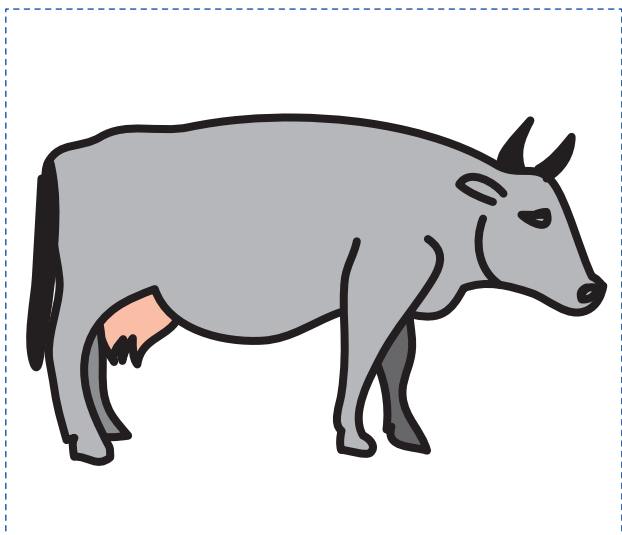
b)

| | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 2 | 7 | 6 | 4 |
| 5 | 8 | 1 | 3 |

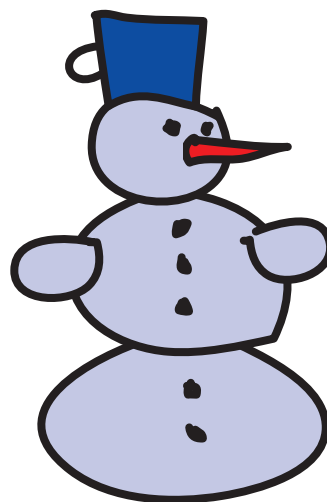
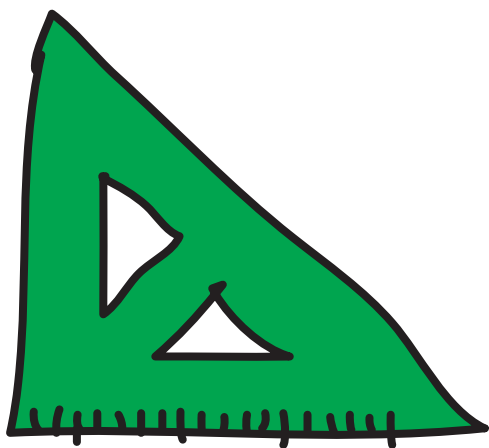
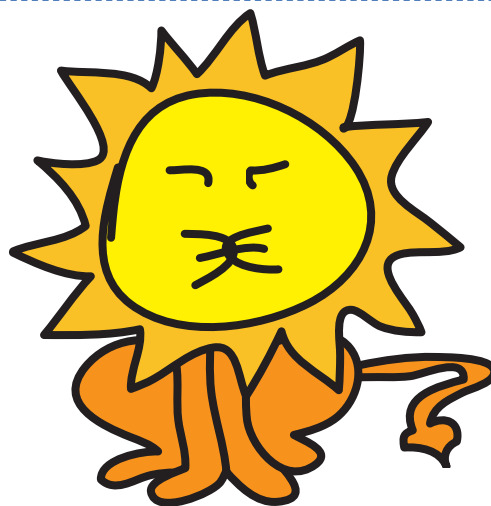
2) Verkefni

- a)
Ég mun sýna þér nokkrar myndir. Fyrir hverja mynd, segðu mér hvað var á myndinni á undan þeirri sem ég sýni þér núna. Það er fyrir einni mynd síðan.
- b)
Ég mun sýna þér myndir. Ef það er dýr á myndinni, snertu myndina. Ef það er ekki dýr á myndinni, þá gerirðu ekkert.

Viðauki 1/2



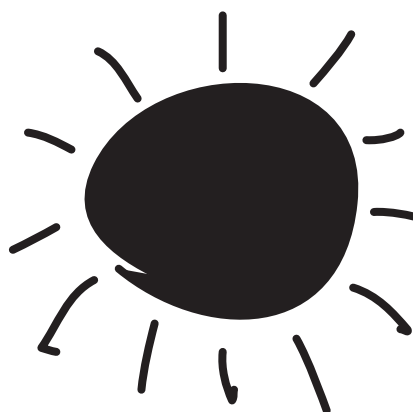
Viðauki 2/2



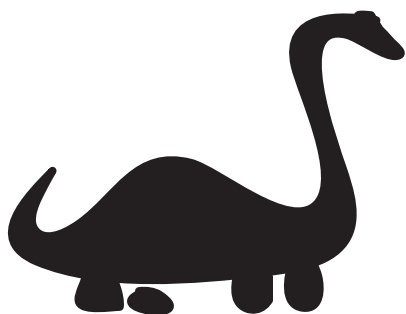
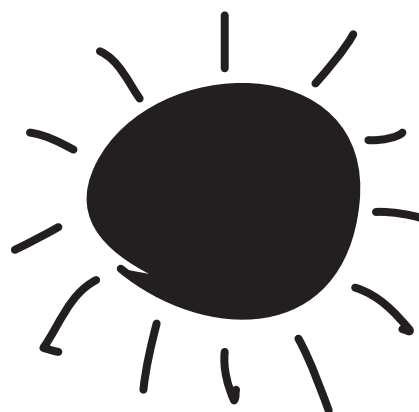
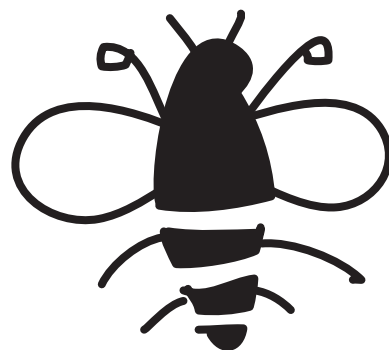
3) Verkefni

Það eru myndir á blaðsíðunni fyrir framan þig. Verkefnið þitt er að horfa/skoða þessar myndir í 30 sekúndur og leggja þær á minnið. Síðan mun ég gefa þér annað blað. Dragðu hringi í kringum þær myndir sem voru á blaðinu sem ég sýndi þér á undan og strikaðu yfir þær sem ekki voru á því.

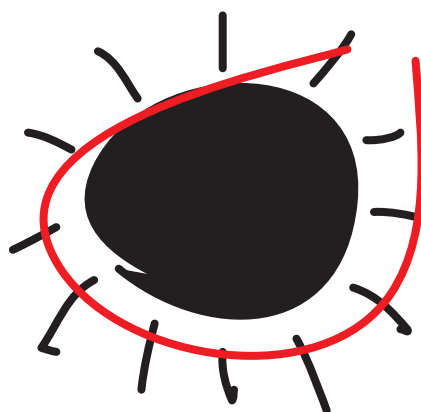
Viðauki 1/3



Viðauki 2/3:



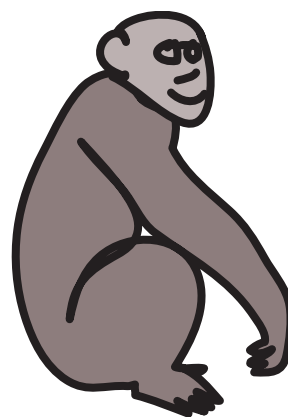
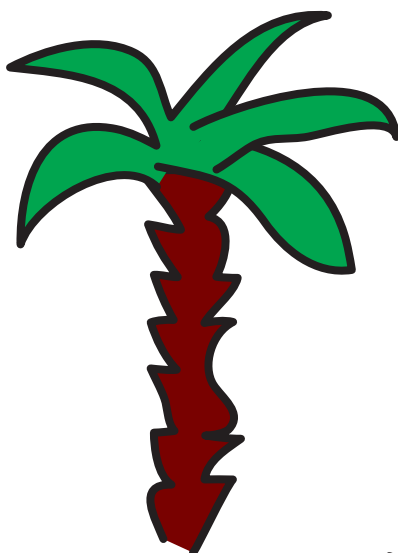
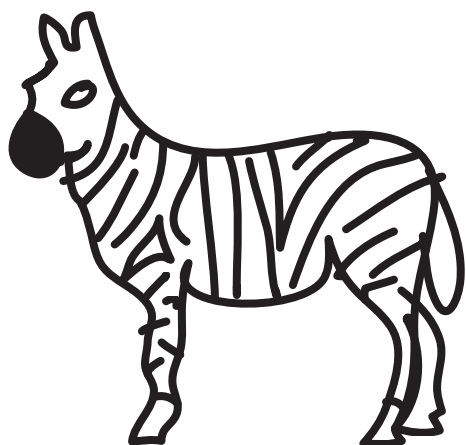
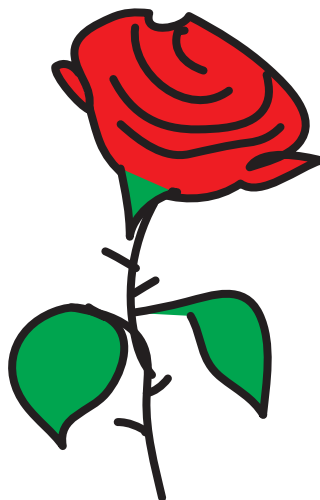
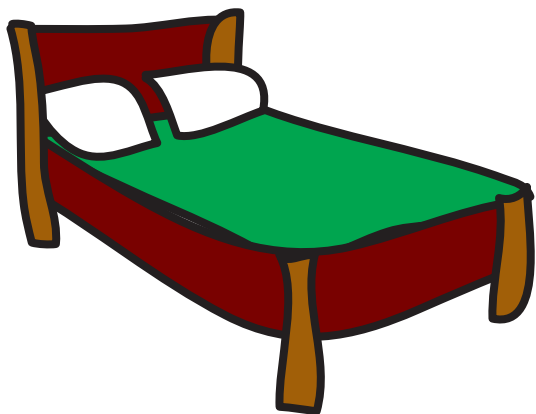
Viðauki 3/3: rétt svör



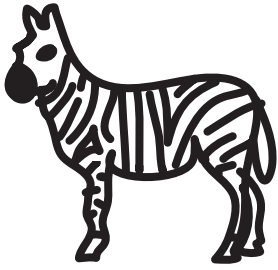

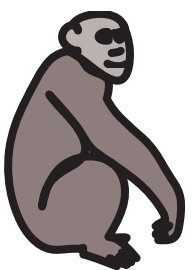
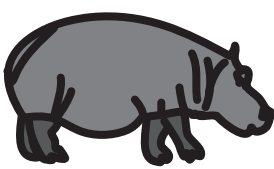


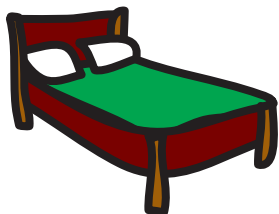

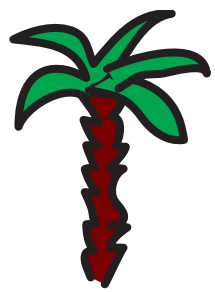

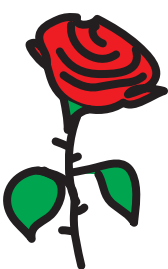



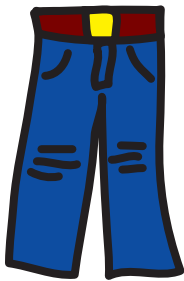

4) Verkefni

Reyndu að muna allar myndirnar á blaðinu. Þú hefur 30 sekúndur til að gera það, síðan mun ég fela blaðið og sýna þér annað blað. Verkefnið þitt er að benda á eða nefna þær myndir sem voru ekki á blaðinu á undan.

Viðauki 1/2



Viðauki 2/2

| | | | | |
|---------|---|---|--|---|
| Dýr |  |  |  |  |
| Húsgögn |  |  |  |  |
| Plöntur |  |  |  |  |
| Föt |  |  |  |  |

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