Allerførst, tak for din deltagelse!

(Venligst sluk din mobiltelefon, tak!)

I denne række af opgaver undersøger vi arbejdshukommelsen. Vi bruger vores arbejdshukommelse til at huske ting såsom et telefonnummer i en kort periode (for eksempel den tid det tager at indtaste nummeret). Arbejdshukommelsen er også vigtig i mere komplekse hverdagsopgaver, såsom at forstå en tekst, der enten læses eller høres, ved ræsonnement og ved hovedregning.

Der kommer i alt fire korte opgaver, inddelt i runder. Inden de egentlige testrunder kommer der øvelsesrunder, så du kan lære hvordan opgaven skal udføres.

Tryk på en vilkårlig tast for at læse instruktionerne til din første opgave.

OPGAVE: Hukommelsesopdatering

Denne opgave vil teste din evne til at opdatere information i hukommelsen. Der vises flere kasser på skærmen (mellem 3 og 5). I hver kasse vises et tal i ét sekund. Din opgave er **at huske hvilket tal der var i hvilken kasse.**

Efter et tal er blevet vist i hver kasse *(benævnt HUSK i figur, som følger på den næste skærm)*, vil du se en sekvens af regnestykker vist i individuelle kasser, for eksempel "+2" eller "−4" *(benævnt OPDATÉR i figuren)*. Du skal anvende hver handling på det aktuelle tal, som du huskede for den pågældende kasse. Fra da af skal du huske resultatet. Når en anden handling vises i samme kasse, skal du anvende den på det aktuelt huskede resultat og igen opdatere indholdet af den kasse i din hukommelse. **Husk derfor altid det sidst beregnede resultat for hver kasse.**

Til sidst vil der komme spørgsmålstegn i hver kasse, der angiver, hvornår det aktuelt gemte indhold af hver kasse skal indtastes som svar *(benævnt GENKALD i den følgende figur)*. Indtast det korrekte svar ved hjælp af taltasterne.

Tryk på en vilkårlig tast for at se figuren...

INSERT SCREEN FROM POWER POINT HERE
(WMCInstructions_onscreen_da_screen_3.pptx)
(WMCInstructions_onscreen_da_screen_3.png)

Der vil komme flere pauser undervejs, hvor du kan hvile dig.

Du skal først lave to øvelsesrunder. Der vil være en pause efter øvelsesrunder; stil gerne spørgsmål nu eller efter øvelsesrunder.

Nogle spørgsmål? — spørg venligst forsøgslederen!!

Tryk på en vilkårlig tast for at fortsætte og starte opgaven...

OPGAVE: Arbejdsspændvidde

Denne opgave vil teste din evne til at udføre hovedregning og samtidig huske ny information. Du skal derfor udføre **to opgaver på samme tid:**

Første opgave: Du vil få vist en række simple regnestykker og skal **bedømme, om hvert enkelt regnestykke er korrekt**. For eksempel er 4 + 3 lig med 7, men 10 − 1 er ikke lig med 8.

Hvert regnestykke forbliver kun på skærmen i 3 sekunder. Du skal træffe din beslutning, mens ligningen er på skærmen. Brug **højre piletast ➡ til "Ja, regnestykket er korrekt" og venstre piletast ⬅ for "Nej, dette regnestykke er ikke korrekt"**. Det er vigtigt, at du scorer mindst 85 % korrekt, så prøv at undgå fejl, mens du svarer indenfor tidsrammen.

Anden opgave: Efter **hvert** regnestykke vises et bogstav på skærmen. **Husk disse bogstaver, nøjagtig i den rækkefølge, de præsenteres i.**

Efter bogstavet forsvinder, vises det næste regnestykke, og så videre, indtil et *'?'* vises på skærmen for at signalere at genkaldelsesdelen starter.

Tryk på en vilkårlig tast for at læse resten af instruktionen...

Du skal derefter genkalde de huskede bogstaver i deres rigtige rækkefølge som svar på *'?'* og ved hjælp af tastaturet. Hvis du ikke kan huske et bestemt bogstav, skal du ikke springe det over, men prøv at gætte det manglende bogstav.

En runde indeholder mellem 4 og 8 regnestykker og dermed mellem 4 og 8 bogstaver, der skal huskes.

Der vil være flere pauser, hvor du kan hvile.

Vi starter med 3 øvelsesrunder. Der vil være en pause efter øvelsesrunder; stil gerne spørgsmål nu eller efter øvelsesrunder.

Nogle spørgsmål? — spørg venligst forsøgslederen!!

Tryk på en vilkårlig tast for at fortsætte og starte opgaven...

OPGAVE: Sætningsspændvidde

Denne opgave minder meget om den sidste og vil teste din evne til at forstå tekst og samtidig huske nogle nye oplysninger. Således skal du igen udføre to opgaver samtidigt:

Første opgave: Du skal læse en række sætninger og **bedømme, om hver enkelt er sand eller falsk**; altså om den giver mening eller ej. For eksempel er "Alle træer er planter" sandt; i modsætning hertil er "Et menneske har en hale" falsk.

Hver sætning forbliver på skærmen i kun 5 sekunder. Du skal træffe din beslutning, mens sætningen er på skærmen. Som før skal du bruge **højre piletast ➡ til "Ja, denne sætning giver mening" og venstre piletast ⬅ for "Nej, denne sætning giver ikke mening"**. Igen er det vigtigt, at du scorer mindst 70 % korrekt, så prøv at undgå fejl, mens du svarer indenfor tidsrammen.

Tryk på en vilkårlig tast for at læse resten af instruktionen...

Anden opgave: Efter **hver** sætning vises et bogstav på skærmen. **Husk disse bogstaver, nøjagtig i den rækkefølge, de præsenteres i.**

Igen, til sidst vises der et *'?'*, og du skal genkalde de bogstaver du huskede og i deres rigtige rækkefølge. Hvis du ikke kan huske et bestemt bogstav, skal du ikke springe det over, men prøv at gætte det manglende bogstav.

En runde indeholder mellem 4 og 8 sætninger og dermed mellem 4 og 8 bogstaver, der skal huskes i den rigtige rækkefølge ved afslutningen af runden.

Der vil igen være tre øvelsesrunder og flere pauser.

Nogle spørgsmål? — Spørg venligst forsøgslederen!!

Tryk på en vilkårlig tast for at fortsætte og starte opgaven...

OPGAVE: Rumlig korttidshukommelse

Denne opgave tester korttidshukommelse for rumlig information.

Du vil se et gitter af celler på skærmen. Ved hver runde vil prikker blive vist sekventielt, hver i et sekund, i nogle celler i det gitter. Din opgave er **at huske de celler, hvor prikkerne var**.

Hver runde vil omfatte mellem 2 og 6 prikker.

Når alle prikker er vist, kommer meddelelsen *"Venligst tegn prikkerne"*. Placer derefter prikkerne i det tomme gitter på skærmen ved at klikke på de celler, som du husker indeholdt prikkerne (ved hjælp af musen).

Du kan slette en prik ved at klikke på den igen. Det vil sige, at du kan ændre prikplaceringerne så mange gange, du vil.

Tryk på en vilkårlig tast for at læse resten af instruktionen...

Det er ikke vigtigt, at du får de nøjagtige celler i gitteret rigtigt. Det vigtige er, at **de rumlige forhold mellem prikkerne** gengives korrekt. Det vil sige, at du skal tegne det rigtige mønster af prikker, men mønsteret behøver ikke at være på den rigtige placering.

Når du har husket så mange prikker, som der blev vist ved den pågældende runde, vises en *"Næste"*-knap på skærmen. Klik på denne *"Næste"* knap, når du er færdig og tilfreds med dine svar.

Der vil komme to øvelsesrunder. Der vil være en pause efter øvelsesrunder; stil gerne spørgsmål nu eller efter øvelsesrunder.

Nogle spørgsmål? — Spørg venligst forsøgslederen!!

Tryk på en vilkårlig tast for at fortsætte og starte opgaven...