

S

Suur tänu, et osaled meie uuringus!

(Palun lülita oma mobiiltelefon välja. Aitäh!)

Järgneva ülesannete seeria eesmärk on uurida töömälu. Töömälu aitab meil lühikeseks ajaks meelde jätta olulist informatsiooni, näiteks telefoninumbrit selle valimiseks. Lisaks on töömälu vajalik ka keerukamate igapäevaste ülesannete jaoks nagu loetu või kuuldu mõistmine, argumenteerimine ja peast arvutamine.

See ülesannete seeria koosneb neljast lühikesest ülesandest.

Esimese ülesande juhiste lugemiseks, vajuta ükskõik millist klahvi.

ÜLESANNE: Mälu uuendamine

See ülesanne testib Sinu võimet uuendada informatsiooni mälus.

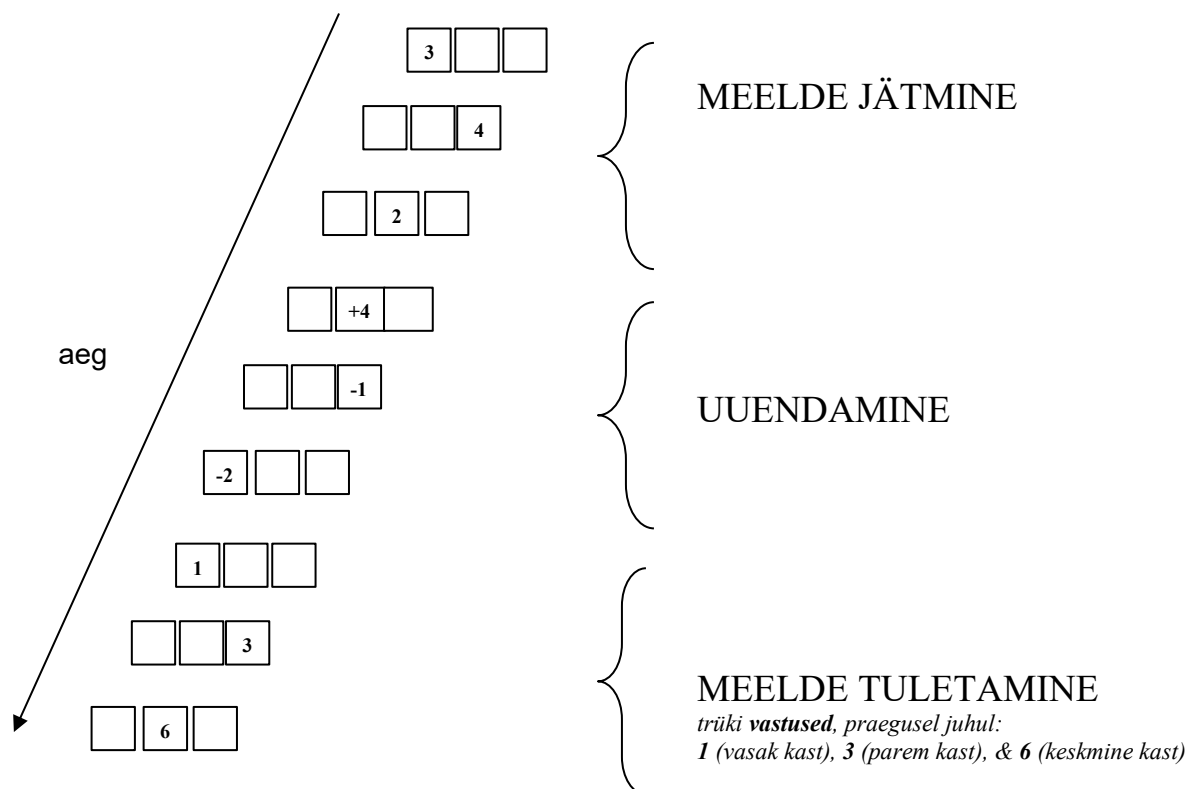
Ekraanile ilmub 2 kuni 5 riskülikukujulist kasti. Igas kastis kuvatakse korra (ühiks sekundiks) üks arv. Sinu ülesandeks on meelde jätta, milline arv oli millises kastis.

Pärast arvude kuvamist (MEELDE JÄTMINE järgmisel joonisel), näed kastides aritmeetilisi tehteid, nagu „+2“ või „-4“ (UUENDAMINE järgmisel joonisel). Iga tehe tuleb rakendada arvule, mille Sa vastavas kastis meelde jätsid. Seejärel tuleb meelde jätta iga järgneva aritmeetilise tehte tulemus. Kui samas kastis ilmub uus tehe, tuleb see rakendada juba uuendatud tulemusele. **Seega pead alati meelde jätma iga kasti viimase tulemuse.**

Viimaks ilmuvad vastavatesse kastidesse küsimärgid (MEELDE TULETAMINE järgmisel joonisel). Sinu ülesandeks on sisestada igasse kasti viimane tulemus. Kasuta vastuse sisestamiseks numbriklahve.

Jätkamiseks vajuta ükskõik millist klahvi.

Näide kolme kastiga:



Ülesande jooksul on ettenähtud mitmeid pause, et saaksid puhata.

Enne ülesande alustamise läbivad kõik osalejad kaks harjutusvooru. Pärast harjutusvoore on lühike paus.

Kui Sul on küsimusi, ära kõhkle neid esitamast katse läbiviijale – nii praegu kui ka pärast harjutusvoore.

Jätkamiseks ja ülesandega alustamiseks, vajuta ükskõik millist klahvi.

ÜLESANNE: Arvutuste mälumaht

See ülesanne hindab Sinu võimet sooritada peast arvutusi, samal ajal kui jätad meelde uut informatsiooni. See tähendab Sa pead täitma **korraga kahte ülesannet**.

Esimene ülesanne:

Sulle kuvatakse mitu lihtsat aritmeetilist tehet, ja Sinu **ülesanne on otsustada, kas tehe on õige või vale**.

Näiteks:

$$4 + 3 = 7 \text{ (õige)}$$

$$10 - 1 \neq 8 \text{ (vale).}$$

Iga tehe kuvatakse ekraanile kolmeks sekundiks. Otsus tuleb teha samal ajal kui tehe on ekraanil. Kasuta **paremat nooleklahvi** ➡ „jah, tehe on õige“ ja **vasakut nooleklahvi** ⬅ „ei, tehe ei ole õige“ korral. Oluline on, et saavutaksid vähemalt 85% õigeid vastuseid. Seega püüa olla kiire, samal ajal hoidu vigadest.

Teine ülesanne:

Pärast **iga** arvutust kuvatakse ekraanile mõni täht. **Palun jäta meelde kõik tähed nende ilmumise järjekorras**.

Pärast tähe kadumist kuvatakse järgmine tehe. See jätkub seni, kuni ekraanile ilmub märk „?“, mis tähistab meenutamise algust.

Jätkamiseks vajuta ükskõik millist klahvi.

Jäta tähed meelde õiges järjekorras. Kui ekraanile ilmub „?“, vasta klaviatuuri abil. Kui Sa mõnda tähte ei mäleta, ära jäta seda vahele – proovi puuduv täht siiski ära arvata.

Katsevoor koosneb 4–8 tehtest, mistõttu pead meelde jätma ka vastavalt 4–8 tähte. Alustame kolme harjutusvooruga, mille järel tuleb paus. Kui Sul on küsimusi, küsi julgelt nii praegu kui ka pärast harjutusvoore!

Jätkamiseks ja ülesandega alustamiseks, vajuta ükskõik millist klahvi.

ÜLESANNE: Lause mälumaht

See ülesanne on väga sarnane eelmisele ja testib Sinu võimet mõista teksti ja samal ajal meelde jätta uut informatsiooni, täites kahte ülesannet korraga.

Esimene ülesanne:

Sa pead järjest lugema lauseid ja **otsustama iga lause puhul, kas see on õige või vale**. Otsustamine põhineb sellel, kas lause on loogiline või mitte.

Näiteks „Kõik puud on taimed“ on õige; seevastu „Inimesel on saba“ on vale.

Iga lause kuvatakse ekraanil viieks sekundiks. Selle aja jooksul pead tegema otsuse.

Kasuta **paremat nooleklahvi (→)**, et tähistada

„Jah, see lause on loogiline“ ja **vasakut nooleklahvi (←)**, et tähistada **„Ei, see lause ei ole loogiline“**. Jällegi on oluline, et Sa saavutaksed vähemalt 70% õigeid vastuseid. Seega püüa olla kiire, samal ajal hoidu vigadest.

Jätkamiseks vajuta ükskõik millist klahvi.

Teine ülesanne: **Iga** lause järel ilmub ekraanile üks täht. **Sinu ülesandeks on meelde jätta iga täht meelde täpselt selles järjekorras, nagu neid ekraanil kuvatakse.**

Kui ekraanile ilmub lõpus jälle „?“, tuleb Sul sisestada tähed nende õiges järjekorras. Kui Sa ei mäleta mõnda tähte, ära jäta ülesannet vahele. Proovi siiski puuduv täht ära arvata.

Ülesanne sisaldab 4 kuni 8 lausest ja seega 4 kuni 8 tähte, mida tuleb meelde jätta ja hiljem samas järjekorras taasesitada.

Sul on jälle võimalus teha mitmeid pause ülesande jooksul. Ülesandel on kolm harjutusvooru. Kui Sul on küsimusi, esita need katse läbivijale!

Jätkamiseks ja ülesandega alustamiseks, vajuta ükskõik millist klahvi.

ÜLESANNE: Ruumiline lühiajaline mälu

Selle ülesandega testitakse Sinu ruumilise info lühiajalist mälu.

Ekraanil kuvatakse lahtrite ruudustik. Igas katsevoorus ilmuvad järjest mõnes lahtris täpid ühe sekundi jooksul. Sinu ülesanne on **meelde jätta, millistes lahtrites need täpid ilmusid**.

Iga katsevoor sisaldab 2-6 punkti.

Kui kõik täpid on kuvatud, ilmub teade „*Palun joonista täpid*“. Siis pead paigutama täpid tühja ruudustikku, klikkides lahtritel, mis mälu järgi täppe sisaldasid (kasuta hiirt).

Täpi saab kustutada sellele uuesti klikkides. See tähendab, et võid muuta täppide asukohti nii palju, kui vajad.

Jätkamiseks vajuta ükskõik millist klahvi.

Oluline on, et **täppide vaheline ruumiline asetus** oleks õige, mitte aga see, et need oleksid täpselt õigetes lahtrites. Loo õige täppide muster, kuid selle asukoht ei pea olema täpselt paigas.

Kui oled paika pannud kõik täpid, mis olid esitatud selles katsevoorus, ilmub ekraanile nupp „*Järgmine*“. Vajuta sellele nupule, kui oled lõpetanud ja oma vastustega rahul.

Ülesandel on kaks harjutusvooru. Pärast harjutusvoore on paus. Sa saad esitada küsimusi nii praegu kui ka pärast harjutusvoore.

Kui Sul on küsimusi, esita need katse läbiviijale!

Jätkamis ja ülesandega alustamiseks, vajuta ükskõik millist klahvi.