

Fillimisht, faleminderit për pjesëmarrjen tuaj!**(Ju lutemi, fikni celularin tuaj, faleminderit!)**

Në këtë seri detyrash ne po hetojmë kujtesën e punës. Ne e përdorim kujtesën tonë të punës për të kujtuar gjëra të tilla si një numër telefoni për një periudhë të shkurtër kohe (për shembull kohën që na duhet për të thirrur numrin). Kujtesa e punës është gjithashtu e rëndësishme në detyrat më komplekse të përditshme, si të kuptuarit e tekstit që lexohet ose dëgjohet, arsyetimi dhe llogaritjet mendore.

Do të ketë 4 detyra të shkurtra gjithsej.

Shtypni çfarëdo tasti për të lexuar udhëzimet për detyrën tuaj të parë.

DETYRË: Përditësimi i kujtesës

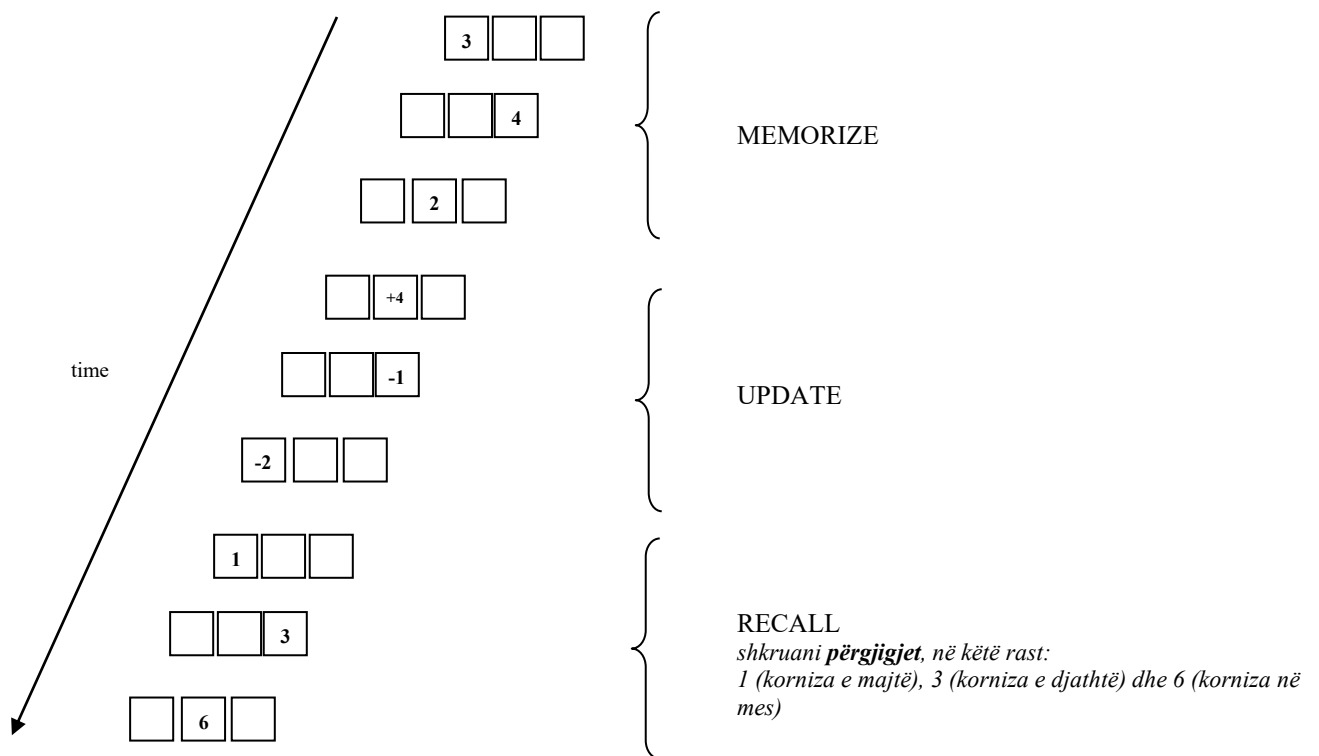
Kjo detyrë ka të bëjë me aftësinë tuaj për të përditësuar informacionin në kujtesë. Do të ketë disa korniza drejtkëndëshe në ekran (3 deri 5 korniza). Në çdo kornizë, një shifër shfaqet për 1 sekondë. Detyra juaj është të mbani mend se cila shifër ishte në cilën kornizë.

Pasi të jetë shfaqur një shifër në çdo kornizë (*e quajtur MEMORIZE në figurën e mëposhtme*), do të shihni një sekuençë veprimesh aritmetike të shfaqura në korniza individuale, për shembull "+2" ose "-4" (*të quajtur UPDATE në figurën e mëposhtme*). Detyra juaj është të aplikoni çdo operacion në shifrën aktuale që keni mbajtur mend për atë kornizë. Që tani e tutje, mbani mend rezultatin e operacionit. Kur një operacion tjetër shfaqet në të njëjtën kornizë, zbatoheni atë në rezultatin që mbahet mend aktualisht dhe përditësoni përsëri përmbajtjen e asaj kornize në kujtesën tuaj. Kështu, **mbani mend gjithmonë rezultatin e fundit të llogaritur për çdo kornizë**.

Së fundi, pikëpyetjet do të shfaqen në çdo kornizë, duke treguar se kur duhet të futet përmbajtja e memorizuar aktualisht e çdo kornize si përgjigje (*e quajtur RECALL në figurën e mëposhtme*). Shkruani përgjigjen e saktë duke përdorur tastet numerike.

Shtypni çfarëdo tasti për të vazhduar...

Shembull me 3 korniza:



Shtypni çfarëdo tasti për të vazhduar...

Do të ketë disa pushime gjatë të cilave mund të pushoni.

Përpara provave testuese do të bëni dy prova praktike. Pas stërvitjes do të ketë një pauzë; mos ngurroni të bëni çdo pyetje tani ose pas praktikës.

Ndonjë pyetje? — Ju lutemi, pyesni eksperimentuesin!!

Shtypni çfarëdo tasti për të vazhduar dhe për të nisur detyrën...

DETYRA: Hapësira e operacionit

Kjo detyrë ka të bëjë me aftësinë tuaj për të kryer llogaritje me mend dhe në të njëjtën kohë për të kujtuar disa pjesë të reja të informacionit. Kështu që ju do të kryeni **dy detyra njëkohësisht**:

Detyra e parë: Do t'ju tregohen një numër llogaritjesh të thjeshta dhe do t'ju kërkohet të **gjykoni nëse secila është e saktë**. Për shembull, $4 + 3$ është e barabartë me 7, por $10 - 1$ nuk është e barabartë me 8.

Çdo ekuacion do të qëndrojë në ekran vetëm për 3 sekonda. Vendosni ndërsa ekuacioni është në ekran. Përdorni **tastin e shigjetës së djathtë ➡** për **"Po, barazimi është i saktë"** dhe **tastin e shigjetës së majtë ←** për **"Jo, ky barazim nuk është i saktë"**. Është e rëndësishme që të përgjigjeni të paktën 85% saktë, prandaj ndërsa përgjigjeni në kohë, përpiquni të shmangni gabimet.

Detyra e dytë: Pas **çdo** barazimi, një shkronjë do të shfaqet në ekran. **Mësoni përmendsh këto shkronja sipas rendit të saktë në të cilin janë paraqitur.**

Pasi shkronja të zhduket, shfaqet barazimi tjetër, dhe kështu me radhë, deri në një '?' shfaqet në ekran për të sinjalizuar fillimin e rikthimit.

Shtypni çfarëdo tasti për të vazhduar...

Kujtoni shkronjat e mbajtura në mend në rendin e tyre të saktë në përgjigje të '?', duke përdorur tastierën. Nëse nuk mund të mbani mend një shkronjë të caktuar, mos e anashkaloni, por përpiquni të merrni me mend shkronjën që mungon.

Një provë përmban 4 deri 8 ekuacione dhe si rrjedhim 4 deri 8 shkronja që duhen mbajtur mend.

Do të ketë disa pushime gjatë të cilave mund të pushoni.

Fillojmë me 3 prova praktike. Pas stërvitjes do të ketë një pauzë; mos ngurroni të bëni çdo pyetje tani ose pas praktikës.

Ndonjë pyetje? — Ju lutem, pyesni eksperimentuesin!!

Shtypni çfarëdo tasti për të vazhduar dhe për të nisur detyrën...

DETYRË: Hapësira e fjalisë

Kjo detyrë është shumë e ngjashme me të fundit dhe ka të bëjë me aftësinë tuaj për të kuptuar tekstin dhe në të njëjtën kohë për të kujtuar disa pjesë të reja të informacionit. Kështu, do të kryeni përsëri dy detyra njëkohësisht:

Detyra e parë: Ju do të lexoni një sekuençë fjalish dhe **do të gjykoni nëse secila është e vërtetë apo e gabuar**; domethënë nëse ka kuptim apo jo. Për shembull, "Të gjitha pemët janë bimë" është e vërtetë; në të kundërt, "Një njeri ka një bisht" është e rreme.

Çdo fjali do të qëndrojë në ekran për vetëm 5 sekonda. Vendosni ndërsa fjalia është në ekran. Si më parë, përdorni **tastin e shigjetës së djathtë për "Po, kjo ➡ fjali ka kuptim" dhe tastin e shigjetës së majtë për "Jo, kjo fjali ⬅ nuk ka kuptim"**. Përsëri, është e rëndësishme që të përgjigjeni të paktën 70% saktë, prandaj ndërsa përgjigjeni në kohë, përpiquni të shmangni gabimet.

Shtypni çfarëdo tasti për të vazhduar...

Detyra e dytë: Pas **çdo** fjalie, do të shfaqet një shkronjë në ekran. **Mësoni përmendsh këto shkronja në rendin e saktë në të cilin janë paraqitur.**

Përsëri, në fund një '?' shfaqet, duke ju kërkuar të kujtoni shkronjat në rendin e tyre të saktë. Nëse nuk mund të mbani mend një shkronjë të caktuar, mos e anashkaloni; në vend të kësaj, përpiquni të merrni me mend shkronjën që mungon.

Një provë përmban nga 4 deri në 8 fjali dhe si rrjedhim ndërmjet 4 dhe 8 shkronja për t'u mbajtur mend që duhet të rikthehen në rend në fund të provës.

Do të ketë përsëri disa pushime dhe 3 prova praktike.

Ndonjë pyetje? — Ju lutemi, pyesni eksperimentuesin!!

Shtypni çfarëdo tasti për të vazhduar dhe për të nisur detyrën...

DETYRË: Kujtesa afatshkurtër hapësinore

Kjo detyrë ka të bëjë me kujtesën afatshkurtër për informacionin hapësinor.

Do të shihni një rrjet qelizash në ekran. Në çdo provë, pikat do të shfaqen në mënyrë sekuenciale, secila për një sekondë, në disa qeliza të atij rrjeti. Kërkesa juaj është të **memorizoni qelizat në të cilat u shfaqën pikat**.

Çdo provë do të përfshijë 2 deri 6 pika.

Kur të shfaqen të gjitha pikat, do të shfaqet mesazhi *"Ju lutemi, vizatoni pikat"*. Më pas, vendosni pikat në rrjetën e zbrazët në ekran duke klikuar në qelizat që mbani mend se përmbajnë pikat (duke përdorur miun).

Ju mund të fshini një pikë duke klikuar përsëri mbi të. Kjo do të thotë, ju mund t'i ndryshoni vendndodhjet e pikave sa herë të doni.

Shtypni çfarëdo tasti për të vazhduar...

Nuk është e rëndësishme që të vendosni saktësisht pikat në qelizat e duhura të rrjetës. Ajo që ka rëndësi është të riprodhoni saktë **marrëdhëniet hapësinore midis pikave**. Pra, ju kërkohet të vizatoni modelin e saktë të pikave, por nuk është e nevojshme që modeli të jetë në vendndodhjen e duhur.

Kur të keni kujtuar aq pika sa u shfaqën në atë provë, një buton *"Next"* do të shfaqet në ekran. Klikoni në këtë butonin *"Next"* kur të keni mbaruar dhe të jeni të kënaqur me përgjigjet tuaja.

Do të ketë dy prova praktike. Pas stërvitjes do të ketë një pauzë; mos ngurroni të bëni çdo pyetje tani ose pas praktikës.

Ndonjë pyetje? — Ju lutemi, pyesni eksperimentuesin!!

Shtypni çfarëdo tasti për të vazhduar dhe për të nisur detyrën...

