

Spomin



Kaj je spomin?

To je miselni proces, sposobnost spominjanja. Ima 3 osnovne funkcije: kodiranje, shranjevanje in priklic informacij za ustrezno delovanje v družbi.

Vrsta 1

- **Senzorni spomin** – shrani informacije, ki jih zaznamo preko čutil

Vrsta 2

- **Kratkoročni spomin** – kratko ročno (45 s) shrani informacije, ki jih proizvaja okolje

Vrsta 3

- **Dolgoročni spomin** – ima neomejeno in trajno zmogljivost shranjevanja informacij

Zakaj je pomembno trenirati SPOMIN?

- Za spodbujanje osebne avtonomije.

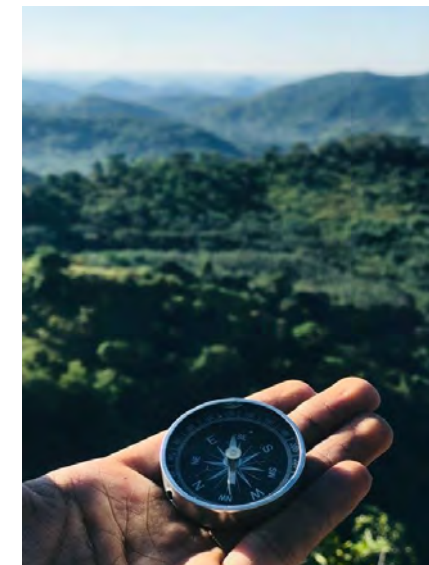


- Za kognitivno treniranje in učenje.



Zakaj je pomembno trenirati spomin?

- Za izboljšanje prostorske orientacije in čutil.



Zakaj je pomembno trenirati SPOMIN?

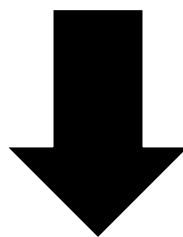
- Za izboljšanje socialnih veščin.



Kaj bomo naredili?



Trenirali SPOMIN



Aktivnosti

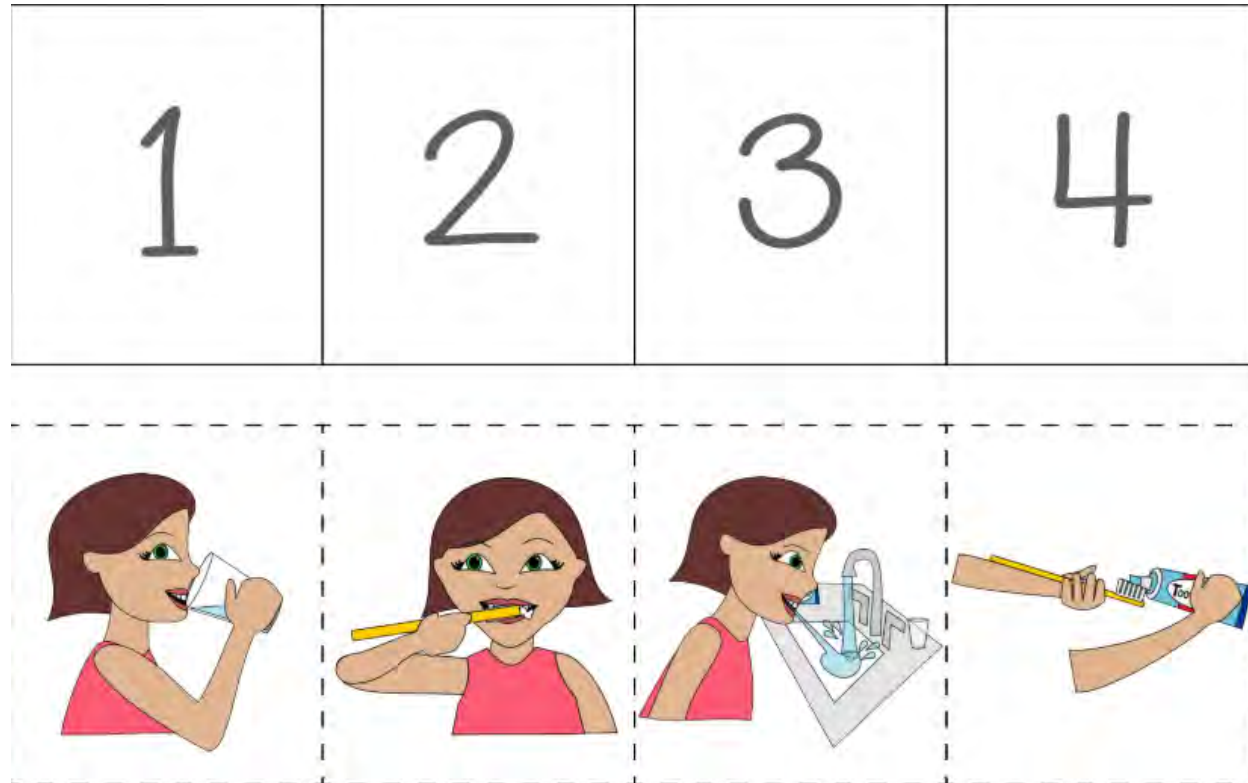


Zgradite zaporedje



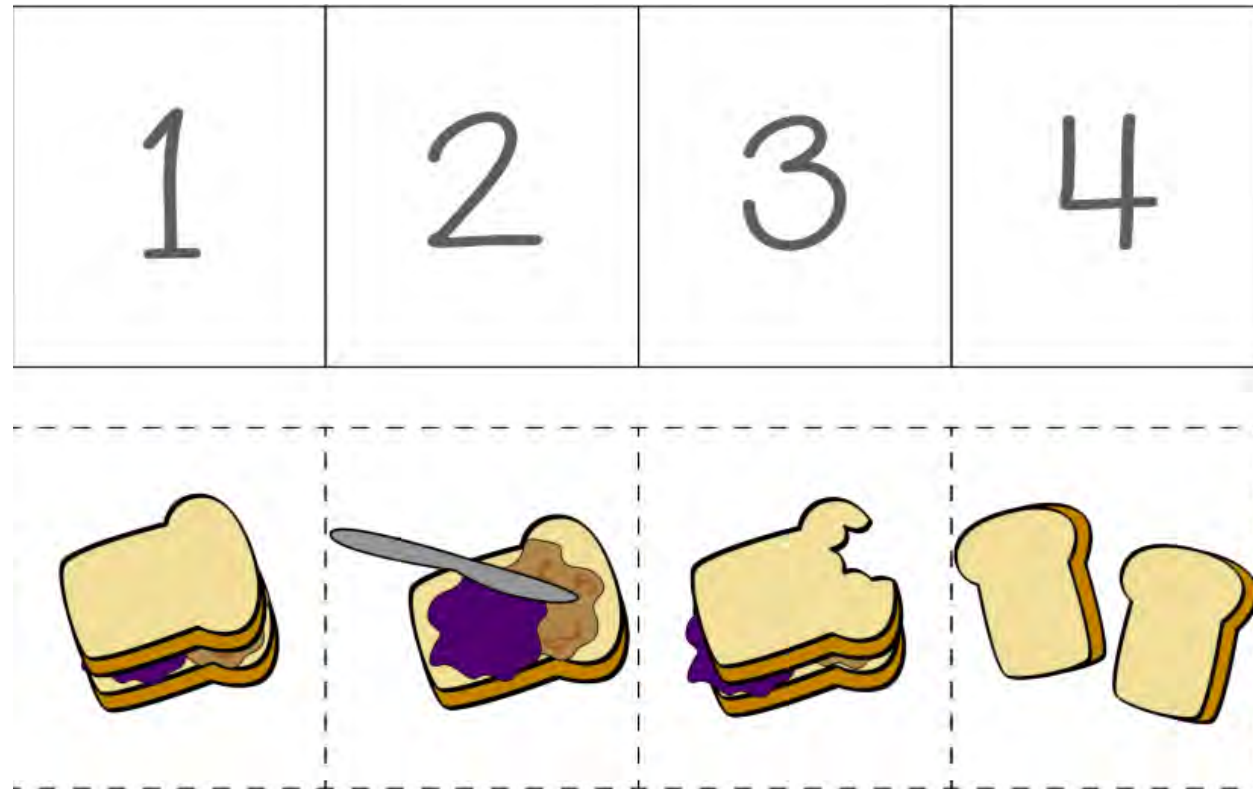
»Ustvari zaporedje« z že izbranimi slikami, uporabite slike s priloženimi razlikami

Slika 1: Ugotovite kaj je najprej in zgradite zaporedje.



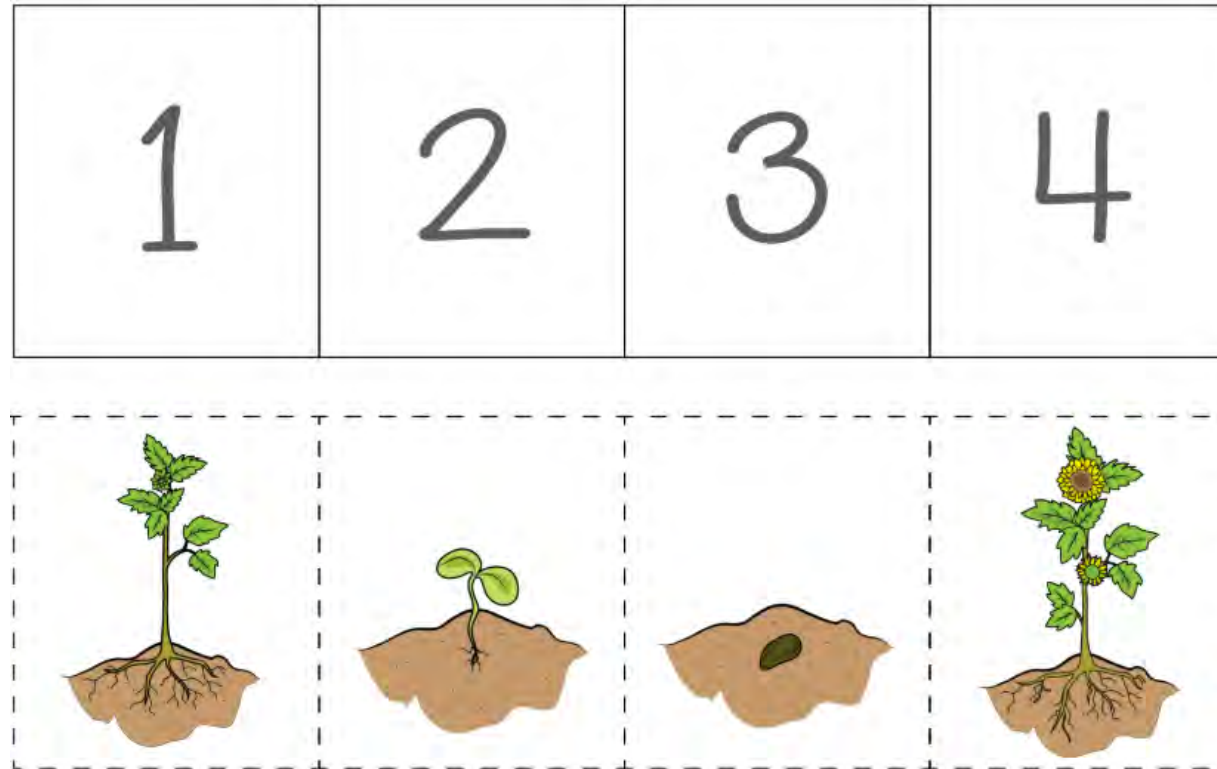
»Ustvari zaporedje« z že izbranimi slikami, uporabite slike s priloženimi razlikami

Slika 2: Ugotovite kaj je najprej in zgradite zaporedje.



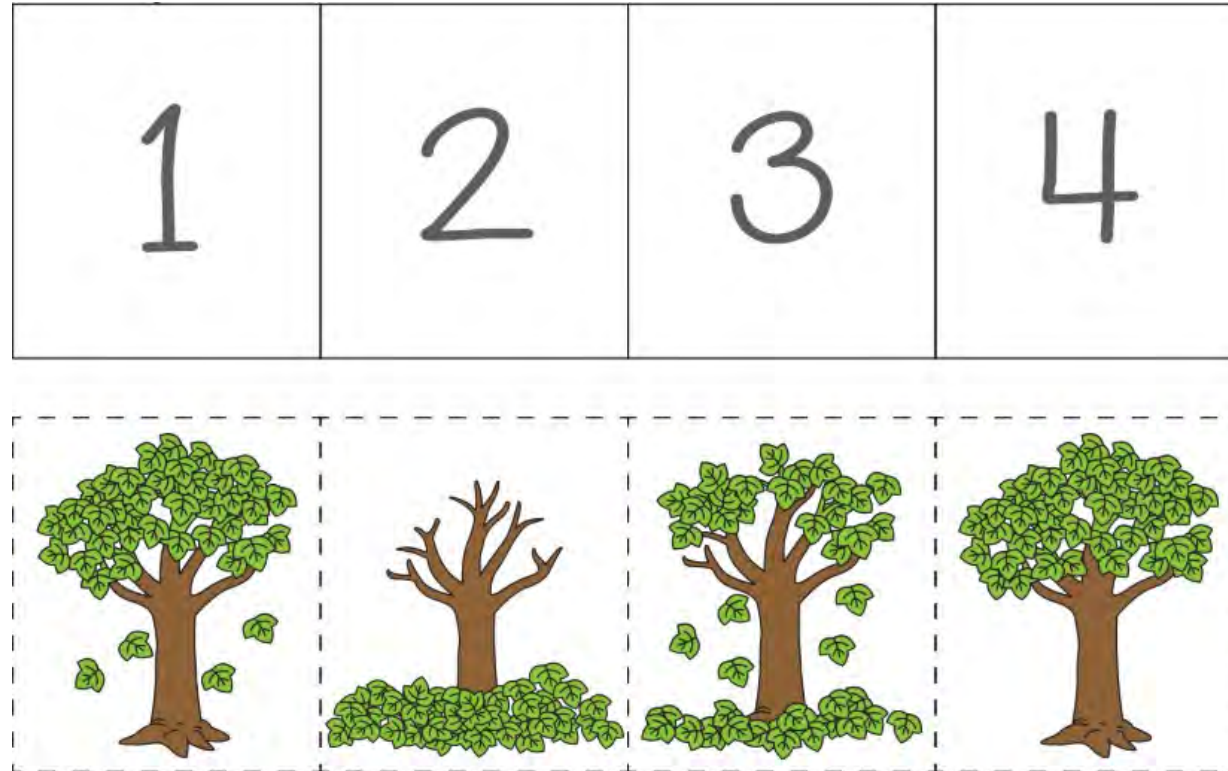
»Ustvari zaporedje« z že izbranimi slikami, uporabite slike s priloženimi razlikami

Slika 3: Ugotovite kaj je najprej in zgradite zaporedje.



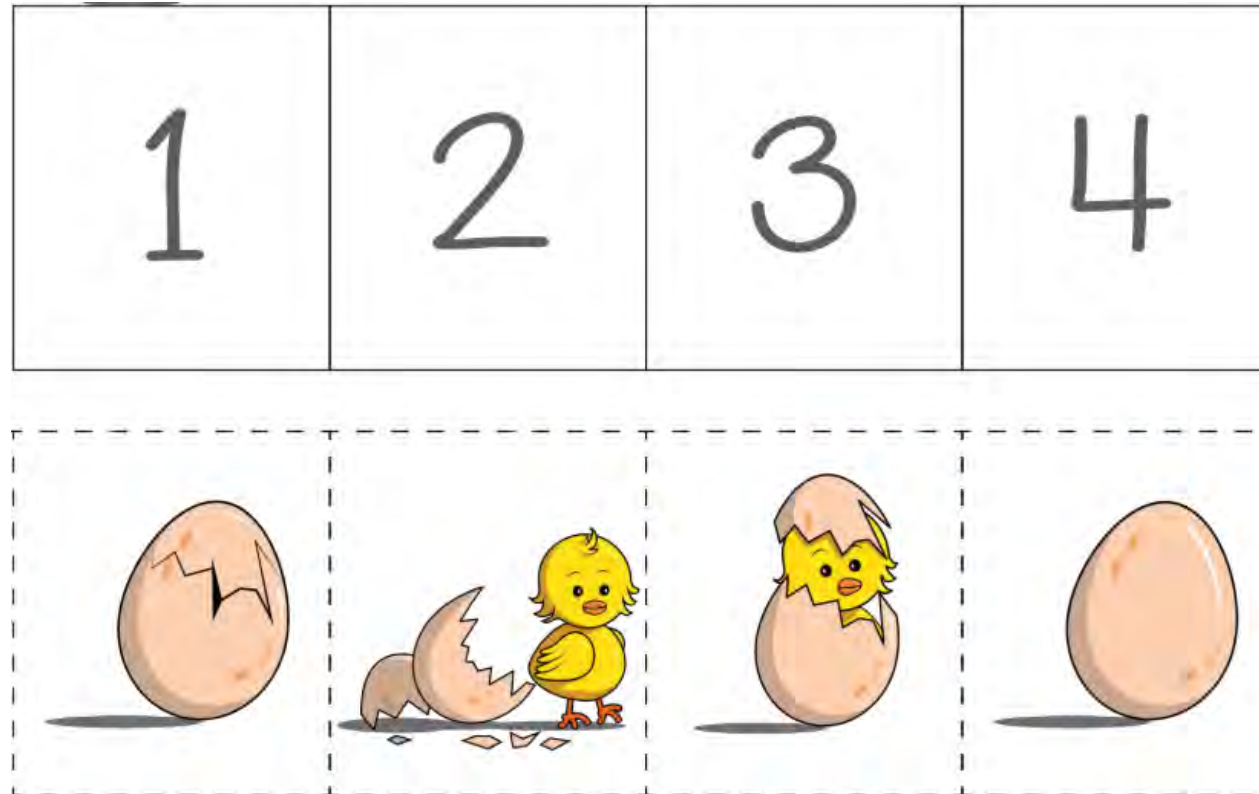
»Ustvari zaporedje« z že izbranimi slikami, uporabite slike s priloženimi razlikami

Slika 4: Ugotovite kaj je najprej in zgradite zaporedje.



»Ustvari zaporedje« z že izbranimi slikami, uporabite slike s priloženimi razlikami

Slika 5: Ugotovite kaj je najprej in zgradite zaporedje.



Kako izvesti aktivnost?

S svojcem preglejta rezultate



Poišči pare



Kako izvesti dejavnost?

Korak 1

Pripravite prostor in igro.

Kako izvesti dejavnost?

Korak 2

Premešajte kartice (na vsaki kartici je slika ali napisana beseda).

ALI

Korak 2

Pripravite list in svinčnik za igro Poišči par.

Kako izvesti dejavnost?

Korak 3

Položite kartice obrnjene navzdol v vrstice, ki tvorijo velik pravokotnik na mizi ali tleh (kartice se ne smejo dotikati)

ALI

Korak 3

Oglejte si slike / besede in poiščite pare

Kako izvesti dejavnost?

Korak 4

Odigrajte igro.

- Prvi igralec najprej izbere eno kartico in jo previdno obrne
- Prvi igralec nato izbere in obrne še drugo kartico
 - o če sta obe kartici ujemačoči par, igralec vzame obe kartici in nato ponovno izbere dve kartici iz kupa
 - o če se kartici ne ujemata, jih igralec obrne nazaj in na vrsti je naslednji igralec
- Naslednji igralec izbere svojo prvo kartico in jo obrne
 - o če se ujema z eno od kartic, ki jih je obrnil predhodni igralec, se poizkuša igralec spomniti, kje je bila ujemačoča kartica in jo obrniti
 - o Če je igralec uspešen pri iskanju parov, položi kartice na svoj kup ter izbere naslednjo kartico. Igralec je tako nagrajen s še eno potezo za iskanje parov. Igralec je tako dolgo na potezi, dokler odkriva pare. Ko so porabljene vse karte, zmaga tisti igralec, ki je odkril največ parov

Kako izvesti dejavnost?

Korak 5

S svojim pregledja rezultate



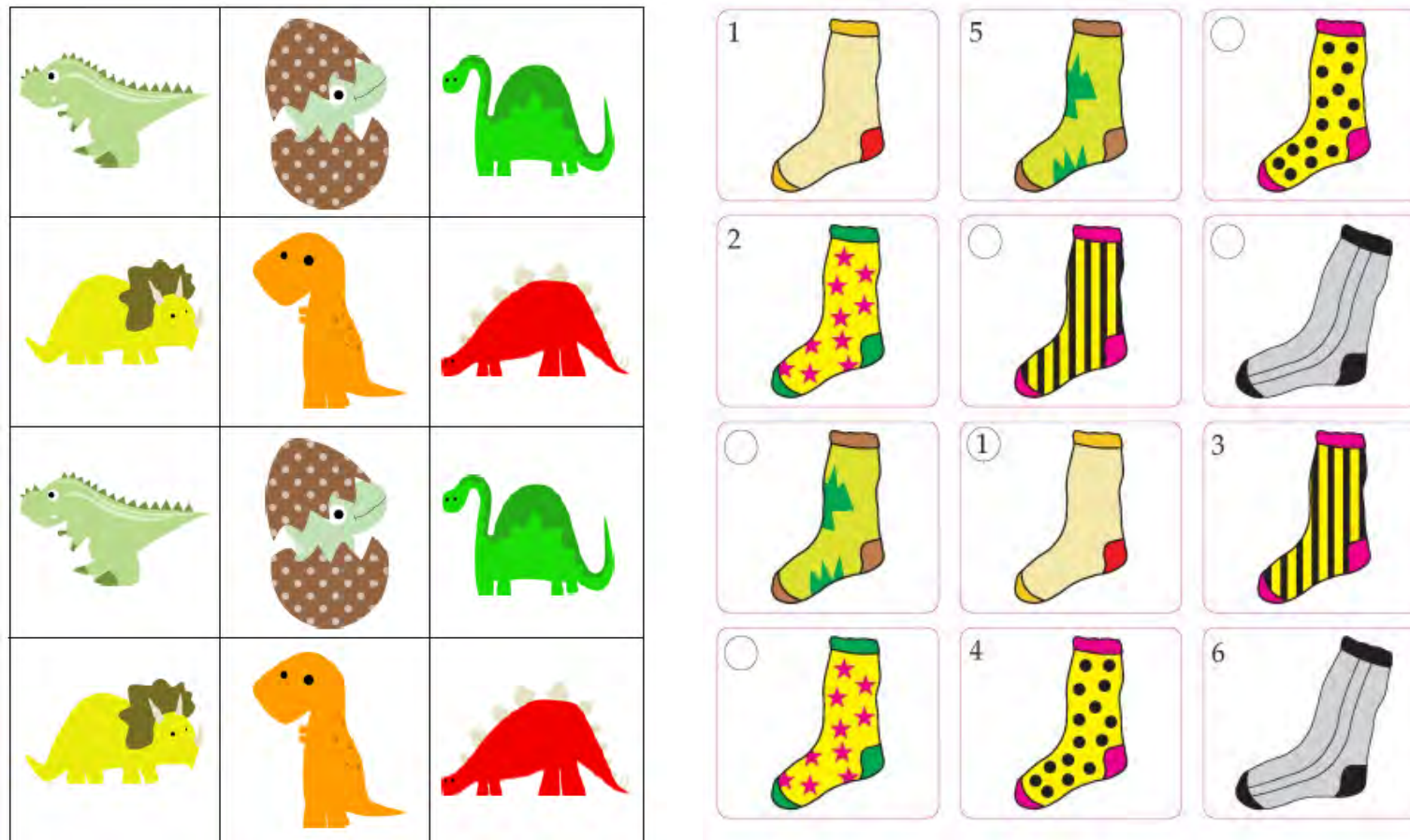
Za tiste, ki raje trenirate aktivnost »Poišči par«

Slika 1: Povežite pare s svinčnikom.



Treniranje aktivnosti »Poišči par«

Slika 2: Označite pare s svinčnikom.



Treniranje aktivnosti »Poišči par«

Slika 5: Povežite pare, ki jih najdete v posamezni tabeli, s svinčnikom

VISOK	KOPNO
SVETEL	STAR
BOGAT	ŽENSKA
MLAD	NIZEK
MRZLO	TEMEN
MORJE	REVEN
MOŠKI	TOPLO

ČRNA	ŽALOSTEN
VESEL	SONCE
TOPLO	POČASEN
FANT	VELIK
HITER	BELA
MAJHEN	MRZLO
DEŽ	PUNCA