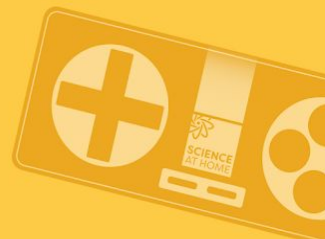




ReGAMECUP'18



LEKTION (90MIN)	SEKVENNS	MATERIALE
Psykologi - Hukommelse og vidnepsykologi	<p>Introduktion til hukommelse 25 min</p> <p>Eleverne sættes til at gennemgå den del af læringsstien, der omhandler hukommelse. Læringsstien introducerer blandt andet eleverne til de tre grundlæggende hukommelsesprocesser (indkodning, lagring og fremhentning) samt forskellige typer af hukommelse. I forlængelse heraf svarer eleverne på en række spørgsmål, der tester, om de har forstået den teori, de netop har været igennem. Herudover er der nogle selvevalueringsspørgsmål, der giver eleverne mulighed for at perspektivere emnet til deres eget liv.</p> <p>Plenum 20 min</p> <p>På klassen kan I have en fælles diskussion om, hvad hukommelse er f.eks. med udgangspunkt i de forskellige hukommelsestyper. Du kan også lade eleverne fortælle, hvordan de klarede sig i "The Chemical Sort game". Du kan for eksempel spørge ind til, om de klarede sig bedst den første, anden eller tredje gang, de spillede spillet og i den forbindelse diskutere retest effects med dem. Endeligt kan I også komme ind på det faktum, at hukommelsen ikke altid er præcis (især oplagt i et forløb om vidnepsykologi).</p> <p>Hukommelse og vidnepsykologi 25 min</p> <p>Hvis du ønsker at dreje lektionen ind på vidnepsykologi kan du lade eleverne arbejde med denne artikel fra dr.dk, hvor fire studerende testes i at gengive et fingeret slagsmål og/eller denne artikel fra Psykolognyt, der omhandler børn som vidner.</p> <p>Plenum 20 min</p> <p>Til sidst i lektionen kan I samle op på, hvorfor erindringer ofte er upræcise. I kan f.eks. komme ind på følgende pointer:</p> <ul style="list-style-type: none">-Det er ikke økonomisk at huske enkeltstående episoder og detaljer-Vi har ofte kun brug for at huske essensen af noget (gist)-Der kan ske en sammenblanding af mulige og faktiske begivenheder i forbindelse med erindring <p>Du kan også runde timen af med at introducere eleverne for Loftus & Palmers forsøg fra 1974, der viser hvordan vidners opfattelse af en ulykke kan påvirkes via spørgsmåls ordlyd. Brug evt. følgende video</p>	<p>Lektie:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Eleverne skal tilmelde sig til ReGAMECUP'18 ved at oprette en profil2. Se de to videoer om ReGAME og kvantecomputeren (sidstnævnte for at få en ide om hvordan man kan hjælpe)3. Eleverne spiller i Skill Lab "The Chemical Sort game" 3 gange. Spillet er designet til at teste hukommelse.

