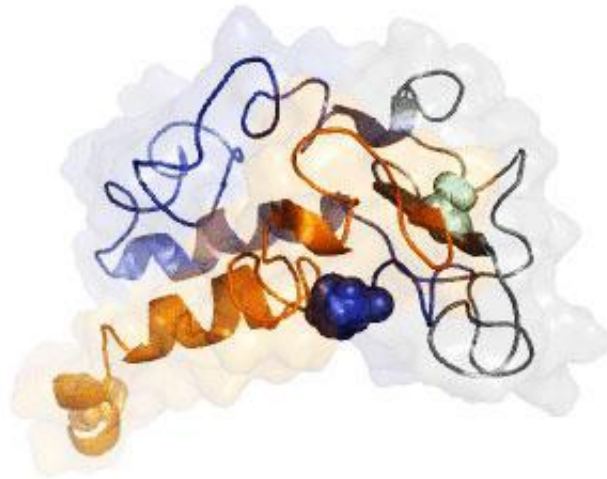


# МЫШЛЕНИЕ И ЗАПОМИНАНИЕ



# КОГНИТИВИЗМ

Подход, изучающий психические события, связанные с получением, обработкой, хранением и извлечением информации



Когнитивизм изобилует **метафорами** (перенесение свойств одного предмета или явления на другой по принципу их сходства)

# КОМПЬЮТЕРНАЯ МЕТАФОРА





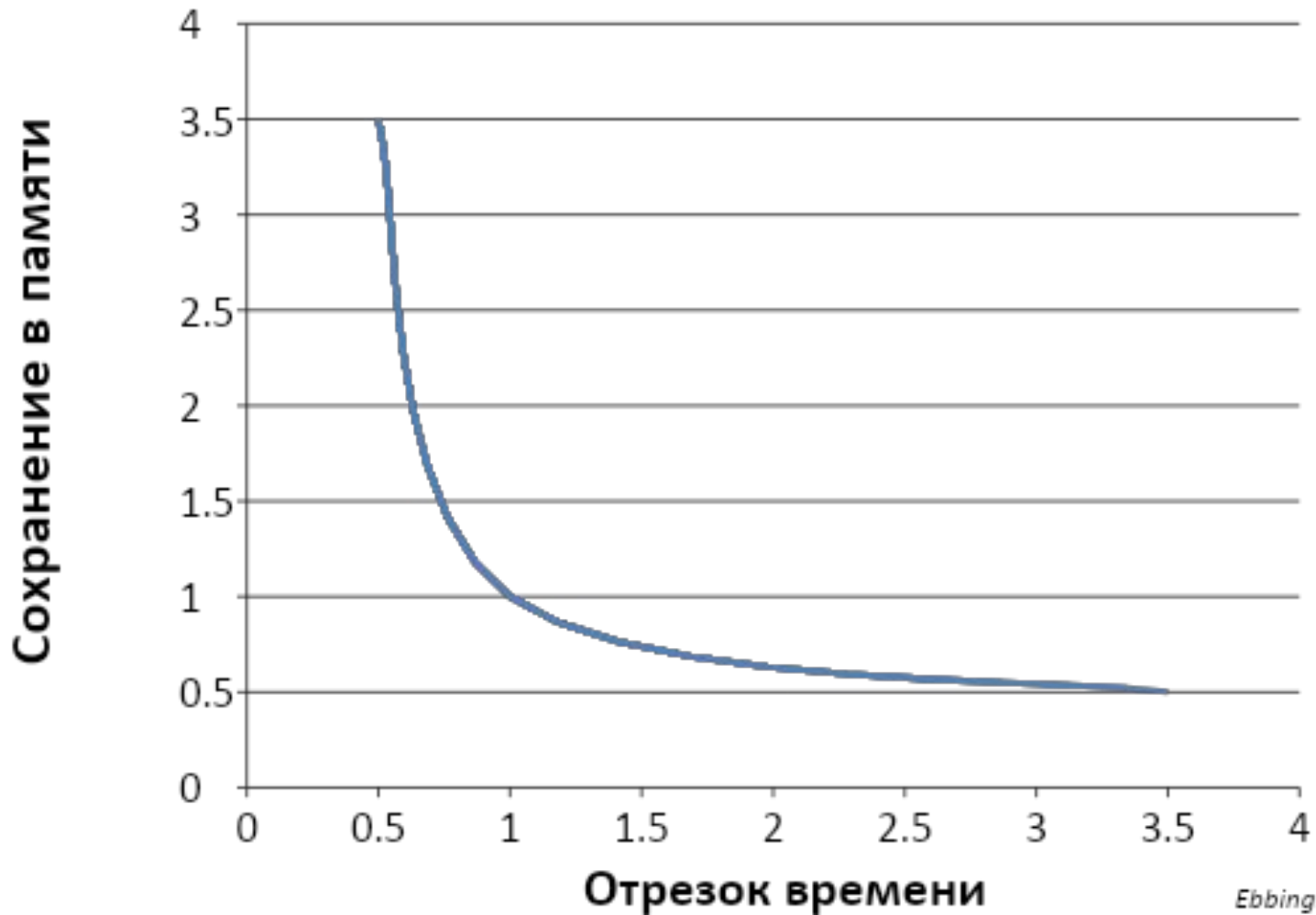
Память –  
хранилище  
результатов  
опыта,  
предположительн  
о оказываемого  
на наш разум

# ТРИ СТАДИИ ПАМЯТИ



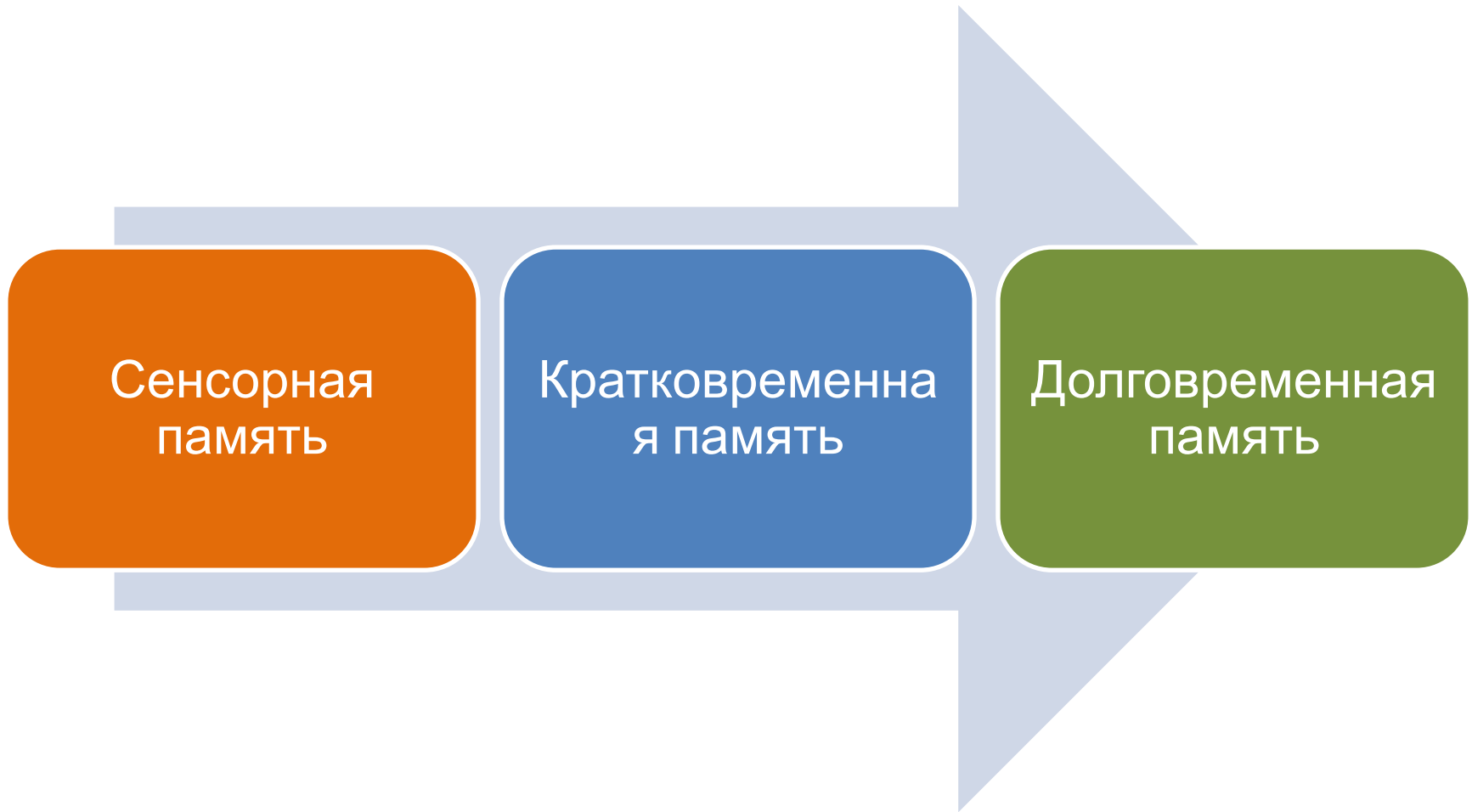
- **КОДИРОВАНИЕ**
  - Размещение в памяти
- **ХРАНЕНИЕ**
  - Удержание в памяти
- **ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ**
  - Воспроизведение из памяти

# ИДЕАЛЬНАЯ КРИВАЯ ПАМЯТИ



*Ebbinghaus,  
1885/1964*

# МНОЖЕСТВЕННАЯ МОДЕЛЬ ПАМЯТИ



# СЕНСОРНАЯ ПАМЯТЬ

Феномен  
«Приём с коктейлем» -  
сиюминутная и  
неосознаваемая  
доступность  
переработки  
информации о  
стимулах, не  
находящихся в поле  
внимания  
индивидуума



*Cherry, 1953*

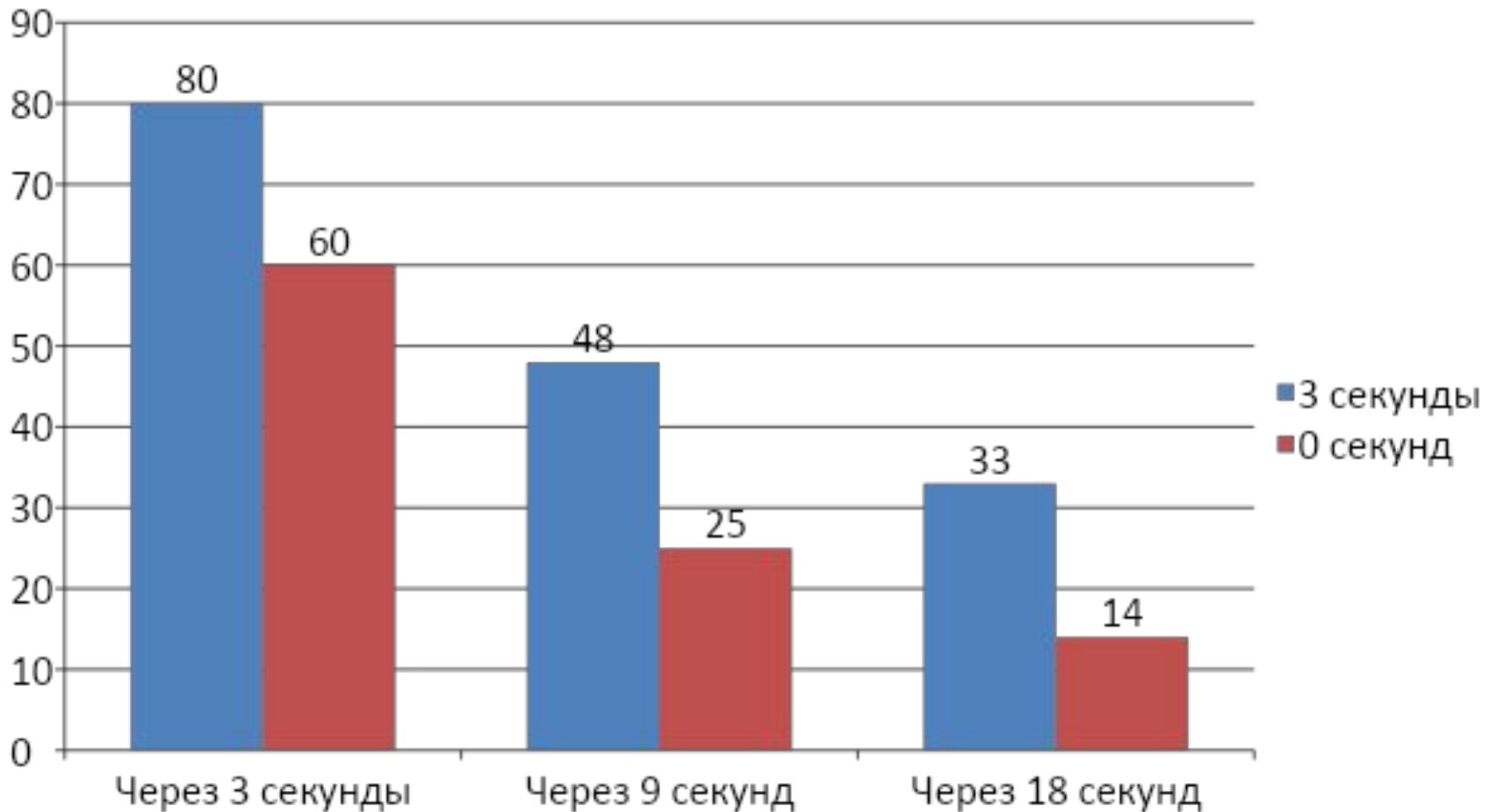


# КРАТКОВРЕМЕННАЯ ПАМЯТЬ



Осознание и  
вспоминание тех  
сообщений,  
которые перестают  
быть доступными,  
как только человек  
перестаёт их  
повторять

# КЛАССИЧЕСКОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ КВП



# ДИАГНОСТИКА КВП

**6, 2, 1, 4, 2**

6 + 2 — получается 8 (записываем)

2 + 1 — получается 3 (записываем)

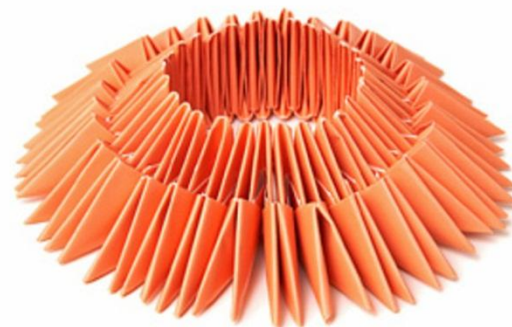
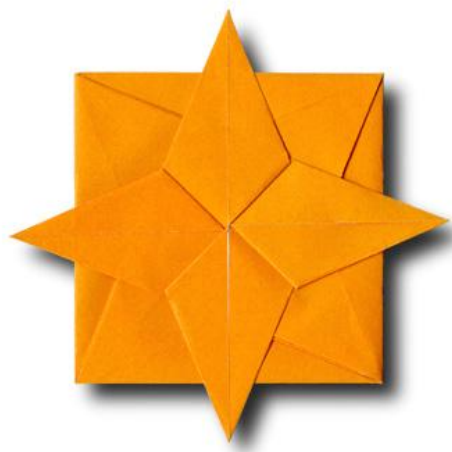
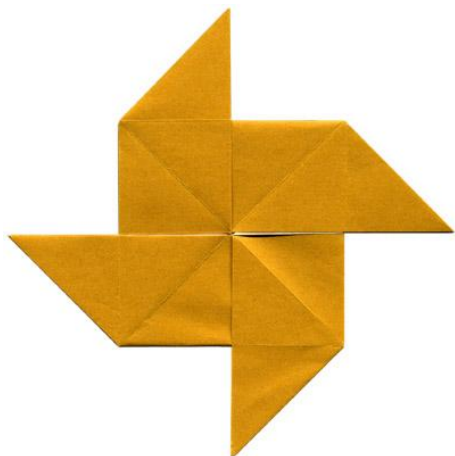
1 + 4 — получается 5 (записываем)

4 + 2 — получается 6 (записываем)

Интервал между зачитанием рядов — 15 сек

# УРОВНИ ОБРАБОТКИ

- ***Поверхностный*** (орфографический)
- ***Средний*** (фонологический)
- ***Глубокий*** (семантический)



# ДОЛГОВРЕМЕННАЯ ПАМЯТЬ

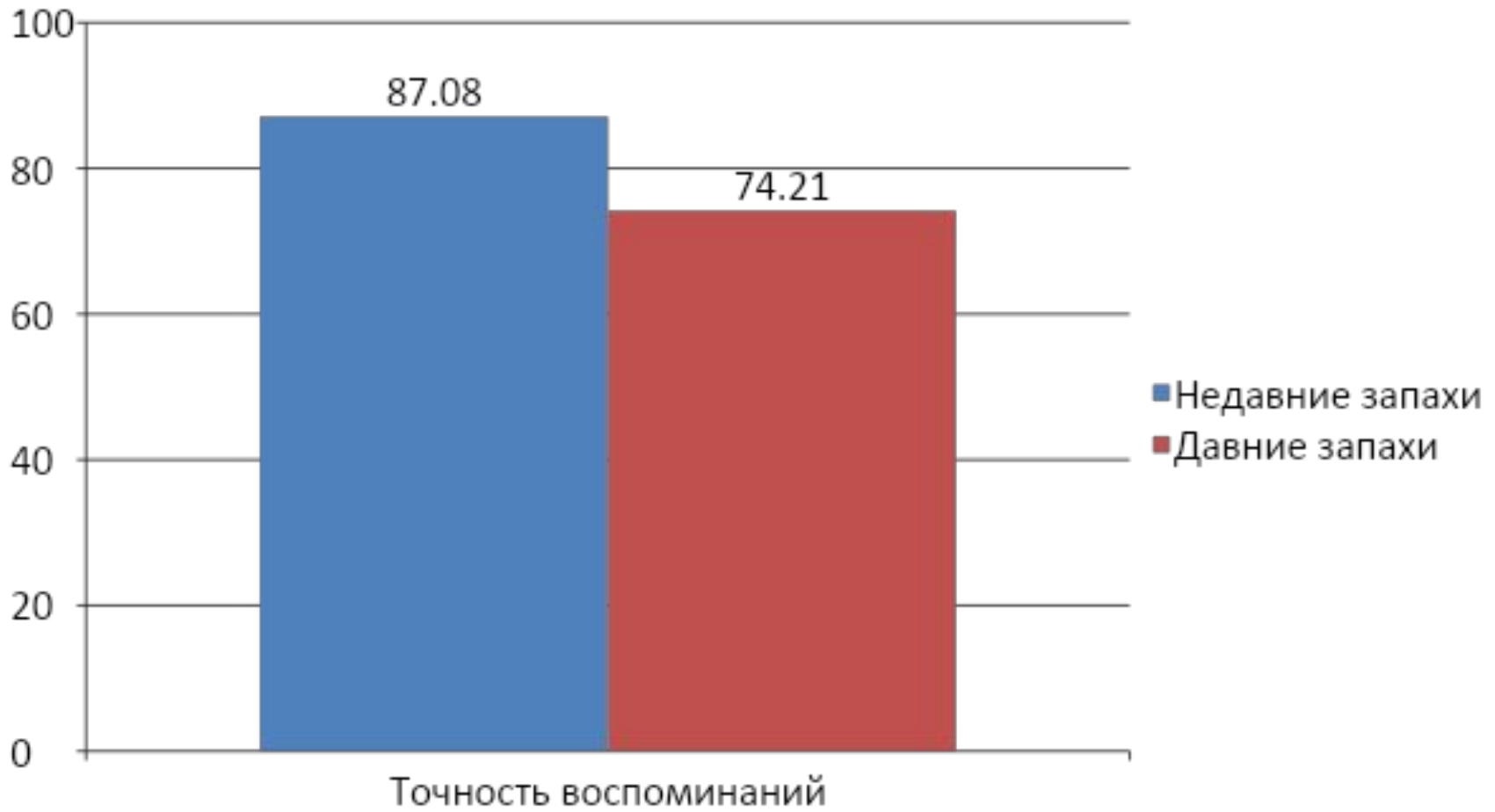


Относительно стабильная информация, которой мы располагаем о мире, но что не находится в поле нашего непосредственного осознания

# ЧЕТЫРЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ДВП

1. В отличие от кратковременной памяти, долговременная память обладает высокой **стабильностью**
2. Долговременная память является **генеративной**, а не только репродуктивной
3. На долговременную память влияет **понимание**
4. Некоторые вещи запоминаются **легче**, чем другие

# ОЧЕНЬ ДОЛГОВРЕМЕННАЯ ПАМЯТЬ НА ЗАПАХИ



# ГЕНЕРАТИВНОСТЬ ДВП

- Джон пытался приколотить скворечник. Он забивал гвоздь, когда его отец вышел посмотреть и помочь ему сделать эту работу

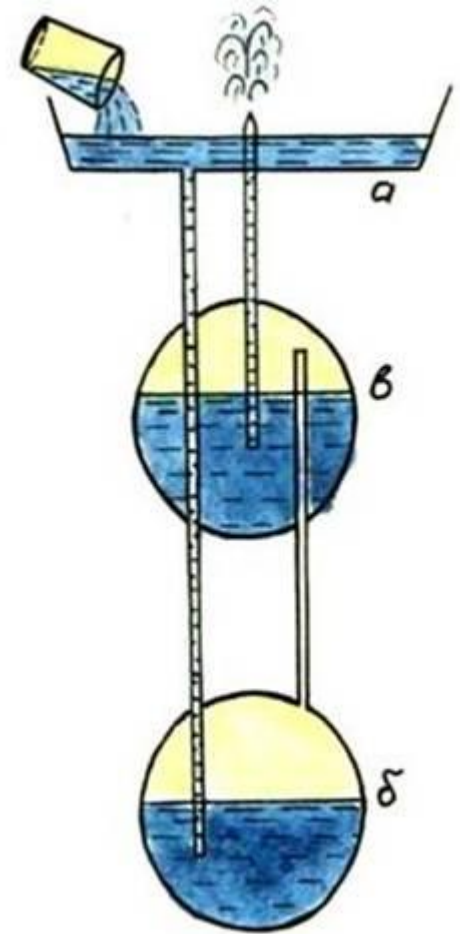


- Джон использовал молоток, чтобы приколотить скворечник, когда его отец вышел посмотреть и помочь ему сделать эту работу



# ПОНИМАНИЕ

Фонтан Герона состоит из трех сосудов, помещенных один над другим и сообщающихся между собой. Два нижние сосуда — закрыты, а верхний имеет форму открытой чаши, в которую наливается вода. Также вода наливается и в средний сосуд, позже закрываемый. По трубке, идущей от дна чаши почти до дна нижнего сосуда, вода течет из чаши вниз и, сжимая находящийся там воздух, увеличивает его упругость. Нижний сосуд сообщен со средним посредством трубки, по которой давление воздуха передается в средний сосуд. Производя давление на воду, воздух заставляет ее подниматься из среднего сосуда по трубке в верхнюю чашу, где из конца этой трубки, возвышающейся над поверхностью воды, и бьет фонтан. Вода фонтана, падающая в чашу, течет из нее по трубке в нижний сосуд, где уровень воды постепенно повышается, а уровень воды в среднем сосуде понижается. Вскоре фонтан перестает работать. Чтобы запустить его заново, надо просто поменять местами нижний и средний сосуды.



# ЭЙДЕТИЧЕСКИЕ ОБРАЗЫ



# ИСКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ

6	6	8	0
5	4	3	2
1	6	8	4
7	9	3	5
4	2	3	7
3	8	9	1
1	0	0	2
3	4	5	1
2	7	6	8
1	9	2	6
2	9	6	7
5	5	2	0
X	0	1	X

*Лурия,  
1968*

# ТРИ УРОВНЯ ПАМЯТИ

	СЕНСОРНАЯ	КРАТКОВРЕМЕННАЯ	ДОЛГОВРЕМЕННАЯ
Вариант названия	Эхоическая или иконическая	Первичная или оперативная	Вторичная
Продолжительность	Менее 1 секунды	Менее 20 секунд	Неопределённая
Стабильность	Непродолжительная	Легко разрушается	Разрушается с трудом
Объём	Ограниченный	Ограниченный (7±2 пункта)	Неограниченный
Основные характеристики	Моментальная, неосознанное впечатление	Оперативная; непосредственное сознание; Активная, удерживается повторением	База знаний; Ассоциативная; пассивная, является результатом кодирования

# ТИПЫ ДВП

```
graph TD; A[ТИПЫ ДВП] --> B[Эксплицитная (декларативная) память]; A --> C[Имплицитная (недекларативная) память]; B --> D[Семантическая память]; B --> E[Эпизодическая память];
```

Эксплицитная  
(декларативная)  
память

Имплицитная  
(недекларативная)  
память

Семантическая  
память

Эпизодическая  
память

# ФИЗИОЛОГИЯ ПАМЯТИ

- Крысы Карла Лэшли
- Планарии Мак-Коннела
- Пациенты Пенфилда



# ЗАБЫВАНИЕ

- Теория стирания
- Теория искажения
- Теория вытеснения
- Теория интерференции
- Потеря ключа к воспроизведению



# ИНТЕРФЕРЕНЦИЯ

- ***Проактивное торможение*** – интерференция с ранее выученным материалом, мешающая последующему заучиванию  
(старый материал мешает запоминать новый)
- ***Ретроактивное торможение*** – интерференция с изучаемым впоследствии материалом, мешающая извлечению из памяти ранее выученного материала  
(новый материал мешает извлекать старый)



# ЗАПОМИНАНИЕ

- **Повторение** (её зовут Кристина, Кристина Кристина, Кристина, Кристина, Кристина...)
- **Усложнение** (Толстяк рассматривает знак; Толстяк рассматривает знак, предупреждающий о тонком льде)
- **Систематизация** (склеивание – распределение того, что должно сохраниться в памяти, по родственным группам)

# СИСТЕМЫ ЗАПОМИНАНИЯ

- **Рифмовка и сокращение слов** (акронимы: НАТО, ООН; акrostихи: Каждый охотник желает знать, где сидит фазан)
- **Укрупнение** (555-1212)
- **Система локализаций** (расположение предметов в одной из комнат дома; умственная «прогулка» по комнатам)
- **Фонетическая система** (формирование устойчивых зрительных ассоциаций между цифрами и согласными буквами)

# ГРАФИЧЕСКОЕ ВЫРАЖЕНИЕ СОГЛАСНЫХ БУКВ

1 – Т

2 – Л

3 – М

4 – Ч

12 – ТЕЛО

21 – ЛАТЫ

34 – МЕЧ



# МЕТАПОЗНАНИЕ И МЕТАПАМЯТЬ

- **Метапознание** – наши знания и представления, касающиеся процесса познания



- **Метапамять** – знания о самом процессе запоминания (как запоминать информацию)