

**BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti**

## **ZÁHADY NAŠEJ PAMÄTI**

**Dobrodružné objavovanie tajomných zákutí našej pamäti**

**Scenár interaktívnej výstavy**

Scenár: Jana Plichtová, Eva Čárska

Dramaturgia: Eva Čárska

Výtvarno-priestorové riešenie: Soňa Sadílková (s použitím ilustrácií  
Evy Farkašovej ku knihe Jany Plichtovej KNIHA PRE DETI O ĽUDSKEJ  
PAMÄTI

apríl 2001

## ÚVOD

Hlavnou myšlienkou výstavy je prezentácia ľudskej pamäte ako aktívnej činnosti, ako sprievodkyne našej každodennosti, ako služobníčky našich činností a potrieb. Tým má výstava nielen význam poznávací, ale aj praktický a aktivizujúci. Akcentuje sa tiež celostný a konštruktívno-naratívny charakter pamäti.

Cieľovou skupinou sú deti vo veku 8 - 14 rokov.

Na výstave má návštevník príležitosť pochopiť, že nenesie v sebe akýsi pamäťový mechanizmus, vnútorný magnetofón, ktorý zaznamenáva veci okolo neho bez toho, aby mal na to nejaký vplyv. Naopak, detskému návštevníkovi sa poskytne dostatok príležitostí, aby prostredníctvom hier a príbehov pochopil, že pamäť je inštrumentom, na ktorom sa človek môže naučiť hrať, podobne ako na iných nástrojoch. Pamäť je teda predovšetkým uvedomelou činnosťou, ktorú ako každú inú možno trénovať. Ľudskú pamäť síce rozširujú externé elektronické pamäte, ale nevysvetľujú ju. Rovnako tak vlastnosti nervového systému pamäť umožňujú, ale nevystihujú jej aktívny a konštruktívny charakter.

Súčasťou výstavy bude aj výskum, ktorého cieľom bude zaznamenávať pamäťové výkony a výpovede detských návštevníkov.

K výstave bude pripravený špeciálny sprievodca s testami (str18)

Ozvučenie výstavy: meditačná ezoterická hudba.

## Kapitola prvá.

### História chápania pamäti.

Pri vstupe stojí záhadne sa usmievajúca socha Mnemonysé. (objekt č. 1)  
Táto bohyňa bola v Grécku pokladaná za matku umení a bohyňu pamäti.

#### Nápis pri objekte:

##### MNEMONYSÉ

*Starogrécka bohyňa pamäti a matka umení*

Za sochou je základný informačný text.

#### TEXT:

*PAMÄŤ - je jedinečná a neopakovateľná ľudská vlastnosť.*

*Pod'te s nami poodhalit' jej tajomstvá!*

Objekt č. 2 - tabuľky vosku s rozličnou tvrdosťou (pod nimi budú horieť sviečky, alebo švietiť lampičky rozličnej intenzity, ktoré udržia rozdielnu mäkkosť vosku).  
Dieťa si môže vyskúšať, do akej hmoty sa odtlaky dajú ľahšie alebo ťažšie urobiť.

#### TEXT:

*1.) Pamäť ako VOSKOVÚ TABUĽU si predstavoval FILOZOF PLATÓN, ktorý žil v starom Grécku v rokoch 427 - 347 pred n. l. Odtláča sa do nej všetko, čo vidíme, alebo počujeme. Pamäť závisí od veľkosti voskovej tabule a kvality vosku. Ak má niekto vosk mäkký, učí sa ľahko, ale aj rýchlo zabúda.*

*Keďže v detstve je vosk najmäkší, deti sa rýchlo učia, ale aj rýchlo zabúdajú.*

*Ako ľudia starnú, vosk tvrdne. Starí ľudia ho už majú celkom tvrdý, a tak sa ťažko učia niečo nové. Dobré si však pamätajú to, čo sa naučili, keď boli mladí.*

#### **VYSKÚŠAJTE SI AJ VY SVOJU PAMÄŤ!**

Objekt č. 3 - strom poznania (nákres ukazujúci štruktúru poznania) ilustruje text o Raimondovi Lullusovi.

#### TEXT:

*2.) Pamäť ako STROM si predstavoval RAIMUNDUS LULLUS, španielsky básnik a filozof (12. storočie). Čím je strom košatejší, tým je pamäť bohatšia. Každý konár predstavuje zvláštnu vetvu poznania a každý z jeho ďalších konárikov podrobnejšie vedomosti.*

#### *TEXTY na konároch:*

*Zviera, vták, spevavec, drozd*

*Rastlina, kvetina, liečivka, medovka*

*Človek, dieťa, chlapec, Peťo*

*Vec, elektrina, žiarovka, lampa*

*Strom, ker, ihličnan, kosodrevina*

Objekt č. 3 - katalóg knižnice a katológové lístky ilustrujú nasledovnú predstavu.

TEXT:

3.) *IMMANUEL KANT,*

*nemecký filozof (18. storočie) prirovnal pamäť ku knižnici, v ktorej sú všetky zväzky systematicky usporiadané podľa tém.*

*Ak by sme nemali pamäť usporiadanú podľa istého systému, tak by v nej veľmi pracne hľadali to, čo práve potrebujeme.*

Objekty (4, 5) magnetofón a kamera.

TEXT:

Pamäť ako magnetofón. Máme v hlave magnetófonové pásky?

Pamäť ako kamera. Máme v hlave videokazety?

Objekt (6) - veľký otáznik.

TEXT:

*AKÁ JE VAŠA PREDŠTAVA PAMÄTI?*

*Na konci našej výstavy nám môžete nakresliť a popísať svoju predstavu.*

## Kapitola druhá.

### Ako pracuje naša pamäť.

#### TEXT:

*KÓDY, SKRATKY A SPOJENIA.*

*Pomocou nich sa dozvieme, ako vlastne pracuje naša pamäť...*

#### TEXT:

*ZAHRAJME SA A ROZMÝŠLAJME SPOLU*

Objekt - panel -so sériou 6 kresieb starnúceho človeka (od nemluvňat'a až po dnešok)

TEXT:

Karol 1940, Karol 1945, Karol 1960, Karol 1985, Karol 1990 Karol 2001

Objekt - búdy pre psov s otváracími dverami, v každej je iný druh psa

TEXT:(pod každou búdou)

Pes

Objekt - séria obrázkov detí, ktorým z hlavy vychádza obláčik s predstavou rôznych stromov

TEXT:(pod každým obrázkom)

Strom

Objekt - kresby koňa (alebo mačky) z rôznych pohľadov (spredu, zozadu, zdola, zhora, zboku)

TEXT:(pod každým obrázkom)

Pejko. Mica.

#### HLAVNÝ TEXT

*Kód slovného pomenovania je účinnou skratkou.*

*Pamäť však pracuje aj s inými kódmi.*

Myšlienka kódov/skratiek sa ozrejmi na morzeovke.

Panel s morzeovou abecedou spojený s magnetofónom, cez ktorý deti môžu vyslať správu.

Náznak lodnej paluby rozdelenej stenou

#### TEXT:

*Sluchový kód využíva Morseova abeceda. Používala sa hlavne v námorníctve a letectve. Pošlite svoju správu pomocou morseovky priateľom na druhej strane!*

## Príbeh o zázračnej pamäti.

*Istý pán Funes sa od ostatných ľudí odlišoval svojou schopnosťou kedykoľvek presne odpovedať na otázku, koľko je hodín. Tiež mal výbornú pamäť na mená ľudí, dokonca aj tých, s ktorými sa v živote stretol len raz. Jedného dňa sa všetko zmenilo. Bolo to deň, kedy Funes spadol z divokého koňa. Keď sa prebral z bezvedomia, zistil, že ochrnul. A čo viac, svet okolo seba vnímal ináč ako predtým. Všetko vnímal tak zreteľne, až mu to pripadalo neznesiteľné. Videl také maličkosti, aké si predtým nikdy nevšimol. A nielen to. Vedel si ľahko znovu pripomenúť všetky malé zmeny, ktoré sa na pozorovanom objekte odohrali. Vedel napríklad porovnať, ako vyzerala vetvička viniča včera, predvčerom, 24. mája pred piatimi rokmi... Jednotlivé predstavy toho istého objektu sa mu nestierali a nerozpíjali tak ako nám obyčajným smrteľníkom, ale zostali od seba výrazne odlišené. Funes si zvykol a začal byť na svoju novú schopnosť hrdý. Zmieril sa aj s tým, že ochrnul. Videlo sa mu, že získal viac, ako stratil. Keď čítal o príbehy o ľuďoch so zázračnou pamäťou, čudoval sa, prečo vzbudzujú taký obdiv. Jeho pamäť bola predsa neporovnateľne lepšia.*

*Keď Funes začal starnúť, stala sa preň jeho zázračná pamäť príťažou. Pri každom pohľade do zrkadla sa mu vynorili predstavy jeho prechádzajúcich mladších tvárí. A začali ho trápiť sny. Boli také živé, že ho budili zo spánku. A čo bolo ešte horšie, neustále ho niečo znepokojovalo. Miatlo ho, že pre také rozdielne predstavy, ako je pes videný spredu, zboku, zozadu, v behu, pre psa stojaceho, bežiaceho, ležiaceho, pre tie najrozmanitejšie druhy psov - existuje jedno pomenovanie. Stále riešil jazykové problémy, lebo jazyk sám mu pripadal ako veľmi nepresný nástroj.*

Objekt – obrázkový komiks.

Obrázok č. 1: Muž

Text: Toto je pán Funes, o ktorom ľudia vraveli, že má výbornú pamäť.

Obrázok č. 2: Pán Funes padá z koňa

Text: Tento pád zmenil celý jeho život...

Obrázok č. 3- 6: Zrkadlo a v ňom rôzne podoby p. Funesa (napr s rastúcimi fúzami)

Text: ...videl rôzne maličkosti, ktoré si pred tým nevšimol...jeho pamäť sa stala zázračnou...

Obrázok č. 7: Smutný pán Funes s predstavami vetvičky viniča 10. Mája 1999 a 5. Októbra 2000

Text: ...ale nakoniec mal z toho v hlave poriadny zmätok

Nebuďte teda smutní, ak nemáte takúto pamäť.

**LEPŠIA JE VAŠA PAMÄŤ, AJ KEĎ NIE JE ZÁZRAČNÁ!**

## Kapitola tretia.

### Asociácie.

TEXT:

#### ASOCIÁCIE

*Asociácia je spojenie slova, alebo čísla s konkrétnym predmetom.*

Priestorový objekt zo strany 80, bludisko.

TEXT:

*Cestu von nájdete, ak si spojíte čísla s predmetmi a budete postupovať od nuly po desať*

*0 – vajíčko, 1 - kôl, 2 – čerešničky, 3 - rímska trojka, 4 – gombík, 5 – domček,*

*6 - kocka, 7 - chlapec v drese č. 7, 8 – kvety, 9 – hodinky, 10 - karta*

### Príbeh o pamäti pána Š.

*Pán Š si každé slovo alebo číslo spojil s predstavou - obrazom konkrétneho predmetu. Napríklad nulu si premenil na vajíčko, jedničku na kôl, dvojku na zástavu a podobne. Potom si predstavil známu cestu, povedzme z domu do práce a obrazy predmetov po nej rozostavil. Keď mal slová zopakovať, predstavil si známu cestu a na nej našiel obrazy predmetov, ktoré mal s číslami, alebo slovami zviazané. Cestou mohol vo svojej predstave kráčať v jednom alebo v druhom smere alebo začať uprostred. Málokedy sa stalo, že by jeho pamäť zlyhala. Mohlo sa stať iba vtedy ak obraz bieleho vajíčka splynul s bielou stenou domu, alebo obraz ceruzky sa stratil kdesi v plote.*

*Keď bol pán Š. malým chlapcom, stávalo sa mu, že neprišiel do školy. Raz preto, lebo predstava, ako sedí na vyučovaní bola natoľko živá, že nebol dôvod, aby tam skutočne šiel. Inokedy zas preto, lebo na hodinkách nevidel skutočnú polohu ručičiek, ale takú, akú si predstavoval, takže si mohol dovoliť ešte hovieť v postieľke.*

*Pán Š. začal predvádzať svoju zázračnú pamäť na vystúpeniach vo veľkých sálach a stal sa z neho slávny a bohatý človek. Po rokoch únavného vystupovania sa rozhodol, že si odpočinie a užije si života. Zistil však, že jeho pamäť nedokáže zabudnúť na to množstvo nepotrebných číslíc a iných zbytočností. Nakoniec predsa len našiel spôsob, ako sa ich zbaviť. Napísal ich na lístočky a tie potom zapálil. Predstava horiacich papierikov vymazala tie predchádzajúce.*

*Najväčšie problémy mal pán Š. s čítaním textu. Každé slovo v ňom vyvolávalo nejakú predstavu. Jednotlivé predstavy však znemožňovali, aby sa sústredil na obsah samotného textu. Musel vynaložiť veľa času a energie, keď chcel pochopiť zmysel hoci len jediného odstavca. Ešte horšie to bolo s čítaním poézie. Jedna predstava stíhala druhú, trieštili sa o seba navzájom a nedávali spolu žiaden zmysel.*

*Preto nenadávejme na svoju pamäť, že nie je presnou kópiou videného alebo počutého. Radšej sa snažme pochopiť, prečo je taká, aká je. Bez zabúdania by sme nemohli myslieť. Myslieť totiž okrem iného znamená zabudnúť na malé rozdiely, utvárať si všeobecnejšie predstavy, uchopiť to, čo je spoločné a pomenovať to, čo v skutočnosti neexistuje.*

Objekt - obrázok ukazujúci sieť prepojení so slovom písať (str. 63).

Detský návštevník bude mať možnosť sa hrať s vlastnými asociáciami, aby pochopil, že vzťahy medzi symbolmi utvárajú ich význam.

Objekt magnetickej tabule.

**TEXT:**

*Hra na pripomínanie*

*Čo vám pripomínajú tieto slová?*

*Vyberte si jedno slovo na červenej tabuľke a k nemu prirad'te slová na bielych tabuľkách. Môžete pripísať aj svoje vlastné.*

**Červené slová:** ulica, myš, biely, písať, malý, chlapec, dievča, vajíčko, hodinky

**Biele slová:** auto, chodník, asfalt, ľudia, hluk, špina, kaluž  
mačka, beží, behá, uteká, šedá, malá, potkan, diera, hryziem, pasca, potkan,  
kocúr, hlodavec, zviera, biela, čierny, modrý, žltý, farebný, čítať, kresliť,  
veľký, stredný, obrovský, dievča, chlapec, praženica, kura, kraslica, budík atď

## Kapitola štvrtá.

### Dielňa pamäti. Zmyslová pamäť. Hry s pamäťou.

Objekt č. 1. Obrázok zo strany 67.

Kruh vytvorený zo spíniek, bodiek, čerešní - vždy ide o kruh, resp. štvorec, hviezdu atď.  
Obrázky budú komponované ako skladačka.

Ďalšie obrázky môžu reprezentovať príbor, orchester, rodinu, súhvezdia...

#### TEXT:

*Čo vidíte na obrázkoch?*

*Kruh, štvorec, hviezdu*

*alebo bodky, gombíky čerešne?*

*Väčšina ľudí totiž vidí tvary a nie časti, z ktorých sa skladajú.*

Objekt č. 2. zo strany 48 a 49.

Skrinka s viacerými otváracími dverami.

#### TEXT:

*Hra na znovuzpoznanie.*

*Zapamätajte si tvár tohto šaša.*

*Ktorého šaša ste videli na predchádzajúcom obrázku?*

Objekt č. 3. Veľké hodinky.

#### TEXT:

*Popíšte, ako vyzerajú vaše hodinky bez toho, aby ste sa nepozreli.*

*Potom sa pozrite na hodinky a porovnajte si, v čom sa odlišuje popis od skutočnosti.*

*Koľko detailov ste zmenili? Napriek týmto nepresnostiam je naša pamäť šikovná, pretože si pamätá výstižnú skratku.*

Objekt č. 4. Veľké tabuľové pexeso s tváričkami vajíčok.

#### TEXT:

*Zahrajte si pexeso!*

Objekt č. 5. Skrinka s minerálmi. /VYNECHAŤ!/  
*!*

#### TEXT:

*Minerály majú rôzne použitie (priemysel, domácnosť) i vlastnosti (tvrdosť a farba).  
Ako by ste si ich zapamätali?*

*beryl: priemysel, tmavý, tvrdý*

*korund: domácnosť, tmavý, tvrdý*

*pyrit: priemysel svetlý, tvrdý*

*kremík: domácnosť, svetlý, tvrdý*

*apatit: priemysel, tmavý, mäkký*

*wolframit: domácnosť, tmavý, mäkký*

*vápenec: priemysel, svetlý, mäkký*

*kremičitan: domácnosť, svetlý, mäkký*

Obrázok zo str. 90.

**TEXT:**

*Prvá metóda - memorovať.*

**TEXT:**

*Druhá metóda.*

*Ku každému minerálu si vytvorte konkrétny obraz. Napríklad pri korunde si predstavte kráľovskú korunu, keďže slová koruna a korund znejú podobne.. Podľa toho, či ide o svetlý alebo tmavý minerál, predstavte si osvetlený alebo neosvetlený priestor. A konečne tvrdosť alebo mäkkosť si spojte s predstavou starého alebo mladého muža. Potom všetky obrazy spojte do jedného. Čiže korund, ktorý je tvrdý, tmavý a používa sa v domácnosti predstavuje obraz kráľovskej koruny nasadenej na hlave starého muža, sediaceho v neosvetlenej izbe.*

*Tento objekt je možné vynechať...*

Objekt č. 6

*Obrázok chlapca sypajúceho sýkorkám syr*

**TEXT:**

*Takto sa dajú napríklad zapamätať vybrané slová po s.*

*Sýty syn sypal sýkorkám sypký syr.*

Objekt č.7

*Farebné spektrum a k tomu obrázok Fedora, jediaceho žuvačku, omeletu a čokoládu.*

**TEXT:**

*Fedor Musel Zjest' Žuvačku, Omeletu a Čokoládu.*

*Fialová, modrá, zelená, žltá, oranžová a červená.*

**KÓD FAREBNÉHO SPEKTRA.**

Objekt č.8

*Obrázok Ameriky a Kolumbove lode.*

**TEXT:**

*O malý Amerikáne ty.*

*1492*

*1492 - rok objavenia Ameriky.*

**KÓD ROKU OBJAVENIA AMERIKY**

Objekt č. 9

*Hviezdna obloha*

**TEXT:**

*Skúste si zapamätať čo najviac súhvezdí.*

*Koľko súhvezdí ste si zapamätali?*

**TEXT:**

*Vymyslíte si aj vy svoj vlastný kód!*

TEXT:

ZMYSLOVÁ PAMÄŤ

Objekt č. 10 zo str. 25 a 26.

TEXT:

*Zraková pamäť*

*Dobre si pozri jednotlivé tváričky na prvom obrázku.*

*Ktoré tváričky na druhom obrázku sú nové?*

Objekt č. 11 - zvukový automat s nahranými zvukmi a tlačítkami

Nahrané zvuky: šuchot papiera, rôzne cenganie, buchot, rozbíjanie skla, škrtnutie zápalky a ich abecedný zoznam.

TEXT:

*Sluchová pamäť*

*Pomenujte zvuk, ktorý práve počujete.*

*Ktorý zvuk chýba?*

Objekt č. 12 zo str. 29

TEXT:

*Hmatová pamäť*

*Braillova abeceda*

*Mnohí nevidiaci sa naučili vidieť rukami. Skúsite aj vy?*

Objekt č. 13 zo str. 29 + malý automat na šťavy s obrázkami jablka (1), pomaranča (2), citróna (3), ktoré sú použité nesprávne.

TEXT:

*Chut'ová pamäť*

*Ochutnajte! Ktoré obrázky sú použité nesprávne?*

Objekt č. 14 - polička s rôznymi fl'aticškami, v ktorých sú ukryté vône, rovnako obrázky

+obrázok zo str. 30.

TEXT:

*Čuchová pamäť*

*Ovoňajte a pomenujte vôňu! Ktoré obrázky sú vymenené?*

Objekt č. 15. zo str.30, pohyblivá hlava s hráškami, ktoré sa presúvajú.

TEXT:

*Pohybová pamäť*

*Zavrite oči a skúste sa dotknúť nosa!*

Objekt č. 16.

ČIARA na zemi.

TEXT

Prejdite so zatvorenými očami rovno po tejto čiare!

Kapitola piata a šiesta.

O komplexnosti a neopakovanosti pamäte.

Mapa na zemi, obrázok zo strany 98.

Úspech každej našej činnosti je podmienený:

záujmom, pozornosťou, opakovaním, pohodou a každodennou prácou .

Objekt - počítač

TEXT:

*Pamäť ako počítač?*

*Aký je rozdiel medzi počítačovou a ľudskou pamäťou?*

*Počítačová pamäť má veľký rozsah a je rýchla. Chýba jej však fantázia, predstavivosť a tvorivosť. Nemá schopnosť zmyslovej pamäte a preto nedokáže kombinovať rôzne kódy.*

*Ľudská pamäť je menej rozsiahla a pomalšia, ale dokáže kombinovať rôzne zmyslové kódy. Má fantáziu, predstavivosť a tvorivosť.*

**ĽUDSKÁ PAMÄŤ JE NIEČO VÝNIMOČNÉ.**

**ČLOVEK JE VÝNIMOČNÝ SVOJOU PAMÄŤOU!**

Objekt – panel s obrázkami do ktorých je rozkreslený príbeh.

TEXT:

**CHCETE VEDIEŤ AKO SA DÁ NAUČIŤ NEZAUJÍMAVÁ UČEBNÁ LÁTKA?**

Zoberte si príklada z tohto príbehu...

**Príbeh Toma Sawyera alebo o záujme.**

*Teta Polly raz prikázala Tomovi Sawyerovi bieliť plot a jemu sa do toho vôbec nechcelo. Keď však videl prichádzať kamaráta, musel zachrániť svoju dôstojnosť. Začal teda predstierať ako ho natieranie plota nesmierne baví. Zaujatie predstieral tak dobre, že nakoniec presvedčil nielen Bena a ostatných chalanov, ale aj sám seba. Skončilo to nakoniec tak, že kamaráti naznášali Tomovi poklady od výmyslu sveta, len aby im dovolil natrieť zopár latiek. Ako málo stačí, aby sa vec javila v inom svetle!*

*Z toho vidíme, že aj veci, ktoré vyzerajú na prvý pohľad nezaujímavé sa môžu zmeniť. (Napríklad taká učebná látka z fyziky, alebo biológie!)*

*Záleží to len od vás!*

Objekt - pri východe stojí socha bohyně pamäte so svojim záhadným úsmevom.  
Z prstov jej visia figúrky na rôznofarebných nitkách ako jej pomocníci:  
záujem, opakovanie, každodenná práca, pohoda, pozornosť.  
Vyzerá ako tajuplný bábkár - manipulátor.

Za ňou text.

TEXT:

*ZISTLI STE, že ĽUDSKÁ PAMÄŤ je jedinečná a neopakovateľná svojou celistvosťou a komplexnosťou.*

TEXT:(na podstavci bohyně pamäti)

*Pamätáte si moje meno?*

TEXT: (na stene)

*Ako podľa vás vyzerá naša pamäť?*

*Nakreslite nám svoju predstavu!*

*Najzaujímavejšie výkresy odmeníme, nezabudnite preto na ne napísať svoje meno a adresu.*

Na pamiatku si deti odnesú obrázok - pohľadnicu zo strany 47 a 49.

Text na pohľadnicu:

BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti, Panská 41, Bratislava, SR

BIBIANA, International House of Art for Children

**Záhady našej pamäti**

**The Mystery of our Memory**

Výstava o dobrodružnom objavovaní tajomných zákutí ľudskej pamäti.

An exhibition – an adventurous discovery of mysterious parts of human memory.

Termín: máj - august 2001

**Príklad testov**

**OTESTUJTE SI SVOJU PAMÄŤ!**

- Ako často si neviete spomenúť, kam ste si niečo odložili ?
- Ako často si zabudnete niekde čiapku, rukavice či šál?
- Ako často si neviete spomenúť, odkiaľ niekoho poznáte?
- Ako často zabudnete niečo kúpiť?
- Ako často si neviete spomenúť na meno známeho herca?
- Ako často sa musíte pýtať na cestu na miesto, kde ste už raz boli?
- Ako často si neviete vybaviť tvár človeka, ktorého poznáte?
- Ako často zabudnete na vtip?

\_ Ako často zabudnete po čo idete do izby?

---veľmi často---často---občas---zriedka---nikdy---  
1 2 3 4 5

9 - 15 bodov

Ani sa nám nechce veriť, že vám pamäť tak často vypovie službu.  
Neuškodí vám tvrdý pamäťový tréning!

16 - 21 bodov

Zopár vecí si zapamätáte, ale nie je nič moc...  
Trénujte ďalej!

22 - 29 bodov

Priemerný výsledok priemerného človeka.  
Niečo si pamätáte dobre, niečo horšie.  
Cvičenie nezaškodí.

30 - 39 bodov

Spolahlivá pamäť. Väčšinu potrebných vecí si dobre pamätáte.  
Ak prestanete cvičiť, môže vám však pamäť zakrnieť.

40 - 45 bodov

Úžasná pamäť. (Naozaj ste nepodvádzali?)  
Možno ste málo kritickí k svojej pamäti...  
Zopakujte si test ešte raz!

## TEXTY

### MNEMONYSÉ

*Starogrécka bohyňa pamäti a matka umení*

*PAMÄŤ - je jedinečná a neopakovateľná ľudská vlastnosť.*

*Pod'te s nami poodhalit' jej tajomstvá!*

*1.) Pamät' ako VOSKOVÚ TABULU si predstavoval FILOZOF PLATÓN, ktorý žil v starom Grécku v rokoch 427 - 347 pred n. l. Odtláča sa do nej všetko, čo vidíme, alebo počujeme. Pamät' závisí od veľkosti voskovej tabule a kvality vosku. Ak má niekto vosk mäkký, učí sa ľahko, ale aj rýchlo zabúda.*

*Keďže v detstve je vosk najmäkší, deti sa rýchlo učia, ale aj rýchlo zabúdajú.*

*Ako ľudia starnú, vosk tvrdne. Starí ľudia ho už majú celkom tvrdý, a tak sa ťažko učia niečo nové. Dobré si však pamätajú to, čo sa naučili, keď boli mladí.*

### VYSKÚŠAJTE SI AJ VY SVOJU PAMÄŤ!

*2.) Pamät' ako STROM si predstavoval RAIMUNDUS LULLUS, španielsky básnik a filozof ( 12. storočie). Čím je strom košatejší, tým je pamät' bohatšia. Každý konár predstavuje zvláštnu vetvu poznania a každý z jeho ďalších konárikov podrobnejšie vedomosti.*

*Zviera, vták, spevavec, drozd*

*Rastlina, kvetina, liečivka, medovka*

*Človek, dieťa, chlapec, Peťo*

*Vec, elektrina, žiarovka, lampa*

*Strom, ker, ihličnan, kosodrevina*

*3.) Pamät' ako KNIŽNICU si predstavoval nemecký filozof IMANUEL KANT.*

*V jeho knižnici sú všetky zväzky systematicky usporiadané podľa tém.*

*Ak by sme nemali pamät' usporiadanú podľa istého systému, tak by v nej veľmi práčne hľadali to, čo práve potrebujeme.*

*Pamät' ako magnetofón. Máme v hlave magnetofonové pásky?*

*Pamät' ako kamera. Máme v hlave videokazety?*

**AKÁ JE VAŠA PREDSTAVA PAMÄTI?**

**NAKRESLITE NÁM JU!**

### KÓDY, SKRATKY A SPOJENIA.

*Pomocou nich sa dozvieme, ako vlastne pracuje naša pamät'...*

## ZAHRAJME SA A ROZMÝŠĽAJME SPOLU

Karol 1940, Karol 1945, Karol 1960, Karol 1985, Karol 1990 Karol 2001

Pes  
Strom  
Pejko  
Micka

*Kód slovného pomenovania je účinnou skratkou.  
Pamäť však pracuje aj s inými kódmi.*

*Sluchový kód využíva Morseova abeceda. Používala sa hlavne v námorníctve a letectve.  
Pošlite svoju správu pomocou morseovky priateľom na druhej strane!*

### Príbeh o zázračnej pamäti.

*Istý pán Funes sa od ostatných ľudí odlišoval svojou schopnosťou kedykoľvek presne odpovedať na otázku, koľko je hodín. Tiež mal výbornú pamäť na mená ľudí, dokonca aj tých, s ktorými sa v živote stretol len raz. Jedného dňa sa všetko zmenilo. Bolo to deň, kedy Funes spadol z divokého koňa. Keď sa prebral z bezvedomia, zistil, že ochrnul. A čo viac, svet okolo seba vnímal ináč ako predtým. Všetko vnímal tak zreteľne, až mu to pripadalo neznesiteľné. Videl také maličkosti, aké si predtým nikdy nevšimol. A nielen to. Vedel si ľahko znovu pripomenúť všetky malé zmeny, ktoré sa na pozorovanom objekte odohrali. Vedel napríklad porovnať, ako vyzerala vetvička viniča včera, predvčerom, 24. mája pred piatimi rokmi... Jednotlivé predstavy toho istého objektu sa mu nestierali a nerozpíjali tak ako nám obyčajným smrteľníkom, ale zostali od seba výrazne odlišené. Funes si zvykol a začal byť na svoju novú schopnosť hrdý. Zmieril sa aj s tým, že ochrnul. Videlo sa mu, že získal viac, ako stratil. Keď čítal o príbehy o ľuďoch so zázračnou pamäťou, čudoval sa, prečo vzbudzujú taký obdiv. Jeho pamäť bola predsa neporovnateľne lepšia.*

*Keď Funes začal starnúť, stala sa preň jeho zázračná pamäť príťažou. Pri každom pohľade do zrkadla sa mu vynorili predstavy jeho prechádzajúcich mladších tvárí. A začali ho trápiť sny. Boli také živé, že ho budili zo spánku. A čo bolo ešte horšie, neustále ho niečo znepokojovalo. Miatlo ho, že pre také rozdielne predstavy, ako je pes videný spredu, z boku, zozadu, v behu, pre psa stojaceho, bežiaceho, ležiaceho, pre tie najrozmanitejšie druhy psov - existuje jedno pomenovanie. Stále riešil jazykové problémy, lebo jazyk sám mu pripadal ako veľmi nepresný nástroj.*

*Z toho vidíte, že **LEPŠIA JE VAŠA PAMÄŤ, AJ KEĎ NIE JE ZÁZRAČNÁ!***

### ASOCIÁCIE

*Asociácia je spojenie slova, alebo čísla s konkrétnym predmetom.*

*Cestu von nájdete, ak si spojíte čísla s predmetmi a budete postupovať od nuly po desať*

*0 – vajíčko, 1 - kôl, 2 – čerešničky, 3 - rímska trojka, 4 – gombík, 5 – domček,  
6 - kocka, 7 - chlapec v drese č. 7, 8 – kvety, 9 – hodinky, 10 - karta*

## Príbeh o pamäti pána Š.

*Pán Š si každé slovo alebo číslo spojil s predstavou - obrazom konkrétneho predmetu. Napríklad nulu si premenil na vajíčko, jedničku na kôl, dvojku na zástavu a podobne. Potom si predstavil známu cestu, povedzme z domu do práce a obrazy predmetov po nej rozostavil. Keď mal slová zopakovať, predstavil si známu cestu a na nej našiel obrazy predmetov, ktoré mal s číslami, alebo slovami zviazané. Cestou mohol vo svojej predstave kráčať v jednom alebo v druhom smere alebo začať uprostred. Málokedy sa stalo, že by jeho pamäť zlyhala. Mohlo sa stať iba vtedy ak obraz bieleho vajíčka splynul s bielou stenou domu, alebo obraz ceruzky sa stratil kdesi v plote.*

*Keď bol pán Š. malým chlapcom, stávalo sa mu, že neprišiel do školy. Raz preto, lebo predstava, ako sedí na vyučovaní bola natoľko živá, že nebol dôvod, aby tam skutočne šiel. Inokedy zas preto, lebo na hodinkách nevidel skutočnú polohu ručičiek, ale takú, akú si predstavoval, takže si mohol dovoliť ešte hovieť v postieľke.*

*Pán Š. začal predvádzať svoju zázračnú pamäť na vystúpeniach vo veľkých sálach a stal sa z neho slávny a bohatý človek. Po rokoch únavného vystupovania sa rozhodol, že si odpočinie a užije si života. Zistil však, že jeho pamäť nedokáže zabudnúť na to množstvo nepotrebných číslíc a iných zbytočností. Nakoniec predsa len našiel spôsob, ako sa ich zbaviť. Napísal ich na lístočky a tie potom zapálil. Predstava horiacich papierikov vymazala tie predchádzajúce.*

*Najväčšie problémy mal pán Š. s čítaním textu. Každé slovo v ňom vyvolávalo nejakú predstavu. Jednotlivé predstavy však znemožňovali, aby sa sústredil na obsah samotného textu. Musel vynaložiť veľa času a energie, keď chcel pochopiť zmysel hoci len jediného odstavca. Ešte horšie to bolo s čítaním poézie. Jedna predstava stíhala druhú, trieštili sa o seba navzájom a nedávali spolu žiaden zmysel.*

*Preto nenadávejme na svoju pamäť, že nie je presnou kópiou videného alebo počutého. Radšej sa snažme pochopiť, prečo je taká, aká je. Bez zabúdania by sme nemohli myslieť. Myslieť totiž okrem iného znamená zabudnúť na malé rozdiely, utvárať si všeobecnejšie predstavy, uchopiť to, čo je spoločné a pomenovať to, čo v skutočnosti neexistuje.*

*Hra na pripomínanie*

*Čo vám pripomínajú tieto slová?*

*Vyberte si jedno slovo na červenej tabuľke a k nemu prirad'te slová na bielych tabuľkách. Môžete pripísať aj svoje vlastné.*

Červené slová: ulica, myš, biely, písať, malý, chlapec, dievča, vajíčko, hodinky

**Biele slová:** auto, chodník, asfalt, ľudia, hluk, špina, kaluž  
mačka, beží, behá, uteká, šedá, malá, potkan, diera, hryziem, pasca, potkan,  
kocúr, hlodavec, zviera, biela, čierny, modrý, žltý, farebný, čítať, kresliť,  
veľký, stredný, obrovský, dievča, chlapec, praženica, kura, kraslica, budík atď

Čo vidíte na obrázkoch?

Kruh, štvorec, hviezdu  
alebo bodky, gombíky čerešne?

Väčšina ľudí totiž vidí tvary a nie časti, z ktorých sa skladajú.

Hra na znovuzpoznanie.

Zapamätajte si tvár tohto šaša.

Ktorého šaša ste videli na predchádzajúcom obrázku?

Popíšte, ako vyzerajú vaše hodinky bez toho, aby ste sa nepozreli.

Potom sa pozrite na hodinky a porovnajte si, v čom sa odlišuje popis od skutočnosti.

Koľko detailov ste zmenili? Napriek týmto nepresnostiam je naša pamäť šikovná, pretože si pamätá výstižnú skratku.

Zahrajte si pexeso!

**KÓD PRE VYBRANÉ SLOVÁ**

Takto sa dajú zapamätat' vybrané slová po s.

Sýty syn sypal sýkorkám sypký syr.

Fedor Musel Zjest' Žuvačku, Omeletu a Čokoládu.

Fialová, modrá, zelená, žltá, oranžová a červená.

**KÓD FAREBNÉHO SPEKTRA**

O malý Amerikáne ty .

1492 - rok objavenia Ameriky.

**KÓD ROKU OBJAVENIA AMERIKY** podľa počtu písmen v slove.

Skúste si zapamätat' čo najviac súhvezdí.

Koľko súhvezdí ste si zapamätali a ako?

Vymyslite si aj vy svoj vlastný kód!

**ZMYSLOVÁ PAMÄŤ**

Zraková pamäť

Dobre si pozri jednotlivé tváričky na prvom obrázku.

*Ktoré tváričky sa opakujú a ktoré sú nové?*

*Čo vidíte na obrázkoch?  
Kruh, štvorec, hviezdu?  
Bodky, gombíky čerešne?*

*Hra na znovuzoznanie.  
Zapamätajte si tvár tohto šaša.  
Ktorého šaša ste videli na predchádzajúcom obrázku?*

*Popíšte, ako vyzerajú vaše hodinky bez toho, aby ste sa ne pozreli.  
Potom sa pozrite na hodinky a porovnajte si, v čom sa odlišuje popis od skutočnosti.  
Koľko detailov ste zmenili? Napriek týmto nepresnostiam je naša pamäť šikovná, pretože si pamätá výstižnú skratku.*

*Sluchová pamäť  
Pomenujte zvuk, ktorý práve počujete.  
Ktorý zvuk chýba?*

*Hmatová pamäť  
Braillova abeceda  
Mnohí nevidiaci sa naučili vidieť rukami. Skúsite aj vy?*

*Chutová pamäť  
Ochutnajte! Ktoré obrázky sú použité nesprávne?*

*Čuchová pamäť  
Ovoňajte a pomenujte vôňu! Ktoré obrázky sú vymenené?*

*Pohybová pamäť  
Zavrite oči a skúste sa dotknúť nosa!*

*Prejdite so zatvorenými očami rovno po tejto čiare!*

*Úspech každej našej činnosti je podmienený:  
záujmom, pozornosťou, opakovaním, pohodou a každodennou prácou .*

*Pamäť ako počítač?*

*Viete aký je rozdiel medzi počítačovou a ľudskou pamäťou?*

*Počítačová pamäť má veľký rozsah a je rýchla. Chýba jej však fantázia, predstavivosť a tvorivosť. Nemá schopnosť zmyslovej pamäte a preto nedokáže kombinovať rôzne kódy.*

*Ludská pamäť je menej rozsiahla a pomalšia, ale dokáže kombinovať rôzne zmyslové kódy. Má fantáziu, predstavivosť a tvorivosť.*

**LUDSKÁ PAMÄŤ JE NIEČO VÝNIMOČNÉ.  
ČLOVEK JE VÝNIMOČNÝ SVOJOU PAMÄŤOU!**

## **CHCETE VEDIET AKO SA DÁ NAUČIŤ NEZAUJÍMAVÁ UČEBNÁ LÁTKA?**

Zoberte si príklada z tohto príbehu...

### **Príbeh Toma Sawyera alebo o záujme.**

*Teta Polly raz prikázala Tomovi Sawyerovi bieliť plot a jemu sa do toho vôbec nechcelo. Keď však videl prichádzať kamaráta, musel zachrániť svoju dôstojnosť. Začal teda predstierať ako ho natieranie plotu nesmierne baví. Zaujatie predstieral tak dobre, že nakoniec presvedčil nielen Bena a ostatných chalanov, ale aj sám seba. Skončilo to nakoniec tak, že kamaráti naznášali Tomovi poklady od výmyslu sveta, len aby im dovolil natrieť zopár latiek. Ako málo stačí, aby sa vec javila v inom svetle! Z toho vidíme, že aj veci, ktoré vyzerajú na prvý pohľad nezaujímavé sa môžu zmeniť. (Napríklad taká učebná látka z fyziky, alebo biológie!) Záleží to len od vás!*

**ZISTLI STE, že LUDSKÁ PAMÄŤ je jedinečná a neopakovateľná svojou celistvosťou a komplexnosťou.**

*Pamätáte si moje meno?*

*Ako teda vyzerá naša pamäť?*

*Nakreslite svoju predstavu!*

*Najzaujímavejšie výkresy odmeníme, nezabudnite preto na ne napísať svoje meno a adresu.*

## OTESTUJTE SI SVOJU PAMÄŤ!

- \_ Ako často si neviete spomenúť, kam ste si niečo odložili ?
- \_ Ako často si zabudnete niekde čiapku, rukavice či šál?
- \_ Ako často si neviete spomenúť, odkiaľ niekoho poznáte?
- \_ Ako často zabudnete niečo kúpiť?
- \_ Ako často si neviete spomenúť na meno známeho herca?
- \_ Ako často sa musíte pýtať na cestu na miesto, kde ste už raz boli?
- \_ Ako často si neviete vybaviť tvár človeka, ktorého poznáte?
- \_ Ako často zabudnete na vtíp?
- \_ Ako často zabudnete po čo idete do izby?

---veľmi často----často---občas---zriedka---nikdy---

1            2            3            4            5

9 - 15 bodov

Ani sa nám nechce veriť, že vám pamäť tak často vypovie službu.  
Neuškodí vám tvrdý pamäťový tréning!

16 - 21 bodov

Zopár vecí si zapamätáte, ale nie je nič moc...  
Trénujte ďalej!

22 - 29 bodov

Priemerný výsledok priemerného človeka.  
Niečo si pamätáte dobre, niečo horšie.  
Cvičenie nezaškodí.

30 - 39 bodov

Spolahlivá pamäť. Väčšinu potrebných vecí si dobre pamätáte.  
Ak prestanete cvičiť, môže vám však pamäť zakrnieť.

40 - 45 bodov

Úžasná pamäť. (Naozaj ste nepodvádzali?)  
Možno ste málo kritickí k svojej pamäti....  
Zopakujte si test ešte raz!

SPRÁVNE ODPOVEDE