**MemoryTRENER™**

Tehnike in modeli za urjenje spomina in učinkovito pomnjenje

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Prvo srečanje | | | |
| 16:00 - 16:50 | UVOD V MISELNE ŠPORTE | SKLOP 1: | PC |
| Je mogoče uriti spomin? | Enota 1.1: | PC |
| Najdimo odgovore zakaj uriti možgane? | Enota 1.2: | PC |
| Postavimo si cilje! | Enota 1.3: | PC |
|  | | | |
| 17:00 - 20:00 | POMNJENJE BESED | SKLOP 2: | VJ |
| Ustvarjajmo zgodbe | Enota 2.1: | VJ |
| Uporabljajmo sistem TELO | Enota 2.2: | VJ |
| Povečajmo obseg pomnjenja z ROMANI SOBO | Enota 2.3: | VJ |
| Spoznajmo pravila točkovanja in tekmovanja | Enota 2.4: | VJ |
|  | | | |
| Drugo srečanje | | | |
| 16:00 - 17:45 | POMNJENJE IMEN | SKLOP 3: | VJ |
| Odkrijmo pomen imen | Enota 3.1: | VJ |
| Naučimo se iskati stične točke | Enota 3.2: | VJ |
| Spoznajmo pravila točkovanja in tekmovanja | Enota 3.3: | VJ |
|  | | | |
| 18:00 - 20:00 | POMNJENJE DATUMOV | SKLOP 4: | PC |
| Uporabljajmo asociacije | Enota 4.1: | PC |
| Odkrijmo sistem MAJOR | Enota 4.2: | PC |
| Spoznajmo pravila točkovanja in tekmovanja | Enota 4.3: | PC |
|  | | | |
| Tretje srečanje | | | |
| 16:00 - 20:00 | POMNJENJE IGRALNIH KART | SKLOP 5: | PC |
| Naučimo se označiti karte | Enota 5.1: | PC |
| Pri pomnjenju uporabljajmo metodo LOCI | Enota 5.2: | PC |
| Spoznajmo pravila točkovanja in tekmovanja | Enota 5.3: | PC |
|  | | | |
|  | Memocamp.de | SKLOP 6: | MG |
|  | | | |
| Četrto srečanje | | | |
| 16:00 - 18:15 | POMNJENJE ŠTEVILK | SKLOP 7: | PC |
| Sistem število - oblika | Enota 7.1: | PC |
| Doseganje hitrosti | Enota 7.2: | PC |
| Spoznajmo pravila točkovanja in tekmovanja | Enota 7.3: | PC |
|  | | | |
| 18:30 - 20:00 | POMNJENJE BINARNIH ŠTEVILK | SKLOP 8: | VJ |
| Spoznajmo sistem 4 x 2 x 1 in 8 x 4 x 2 x 1 | Enota 8.1: | VJ |
| Spoznajmo pravila točkovanja in tekmovanja | Enota 8.2: | VJ |
|  | | | |
| Zaključno srečanje | | | |
| 16:00 - 18:00 | ABSTRAKTNE SLIKE | SKLOP 9: | PC |
| Iskanje pomena | Enota 9.1: | PC |
| Sortiranje | Enota 9.2: | PC |
|  | | | |
| 18:15 - 20:00 | TESTIRANJE RAZUMEVANJA | | VJ |
| PODELITEV CERTIFIKATOV | | VJ, PC |

*STRUKTURA PROGRAMA*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***SuperUM (SuM\*)*** *(osnovne discipline)* | *Pomnjenje imen*  *in obrazov* | *Disciplina* *datumi* | *Disciplina abstraktne slike* | *Disciplina binarna**števila* |
| *Disciplina števila* | *Disciplina besede* | *Disciplina hitre karte* | |
| ***SuperUM (SuM\*\*)*** *(razširjene discipline in računske netekmovalne discipline)* | *Disciplina govorjena števila* | *Disciplina igralne**karte* | *Disciplina* *hitro seštevanje* | *Disciplina koledar* |
| *Disciplina hitro korenjenje* | *Disciplina hitro množenje* | *Disciplina števila - napredno* | |