

3. *Wszyscy jesteśmy Koziorożcami? Wiara studentów psychologii w znaczenie znaków Zodiaku*

Anna Szymanik-Kostrzewska

Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy

Wystąpienie o tematyce z pogranicza psychologii poznawczej i różnic indywidualnych, mające na celu prezentację badań empirycznych, przeprowadzonych na reprezentatywnej dla Uniwersytetu Kazimierza Wielkiego próbie 140 studentów pierwszych lat psychologii. Studenci mieli za zadanie określić natężenie swojej wiary w znaczenie horoskopów, zadeklarować swój znak Zodiaku, następnie odnieść swoje cechy osobowości do pozytywnych i negatywnych cech przypisywanych ludziom spod znaku Koziorożca (podczas badania nie podano studentom informacji, jaki to znak), a także określić, czy zestaw cech ich zdaniem pasuje do ich znaku Zodiaku. 36% studentów deklaroowało zdecydowany brak wiary w horoskopy, a 4% przyznało, że zdecydowanie wierzy. Znak Zodiaku badanych nie różnicował natężeń przypisywanych Koziorożcom cech pozytywnych ani negatywnych. Większe znaczenie niż bycie zodiakalnym Koziorożcom dla deklarowanego natężenia cech pozytywnych miało przekonanie badanych o tym, że cechy pasują do ich znaku Zodiaku (relacji nie zaobserwowano w przypadku cech negatywnych). Uzyskane wyniki dyskutowane są w kontekście różnic indywidualnych w zakresie cech osobowości, a także psychologicznych podstaw wiary w znaczenie znaków Zodiaku i horoskopów (nastawienie poznawcze i oddziaływanie heurystyki reprezentatywności przy wnioskowaniu, iluzja kontroli jako sposób radzenia sobie z lękiem przed nieznanym).

4. *Matematyczna gra komputerowa Kalkulilo jako narzędzie edukacyjno-terapeutyczne*

Magdalena Kmieciak

Instytut Filozofii, Uniwersytet Mikołaja Kopernika

Współautorzy: Goraczewski, Ł., Matulewski, J., Gut, M., Finc, K., Ignaczewska, A., Stępińska, J., Bałaj, B., Dreszer J., Majewski, J., Bendlin, E., Cholewa, P., Duch, W.

Wyniki licznych badań wskazują na niezaprzeczalne korzyści płynące ze stosowania treningów poznawczych przy użyciu gier komputerowych, zaś wykorzystanie nowoczesnych technologii w edukacji wciąż zyskuje na popularności [1]. Badania dowodzą pozytywnego wpływu tego rodzaju technik między innymi na umiejętności matematyczne w zakresie liczenia, rozpoznawania liczb i transkodowania różnych formatów wartości liczbowych oraz na kształtowanie zależności numeryczno-przestrzennych (operowanie osią liczbową) [2]. Celem badania było przetestowanie skuteczności opracowanej przez nas komputerowej gry matematycznej „Kalkulilo” w kształtowaniu umiejętności z zakresu: szacowania liczebności, porównania wartości liczbowych prezentowanych w różnych formatach (cyfry Arabskie, zbiory kropek) oraz lokalizacji liczb na osi. Wyniki eksperymentu z udziałem dzieci w wieku 6-10 lat wykazały, że trening z użyciem gry matematycznej nie zwiększył procentu poprawnych reakcji w wykonaniu zadań, jednakże zaobserwowano skrócenie czasu reakcji w przypadku porównywania liczb prezentowanych w różnych formatach (cyfra vs zbiór kropek). Może to sugerować, że trening poznawczy z wykorzystaniem gry „Kalkulilo” sprzyja automatyzacji procesu tworzenia mentalnych reprezentacji liczb i operowania różnymi ich formatami zapisu. Te zdolności poznawcze z kolei utrwalają tzw. poczucie liczby (number sense). Potwierdza to niezaprzeczalną wartość treningów z użyciem gier komputerowych dla edukacji w zakresie matematyki.