

# Övergripande poäng

Poängöversikt

0/32 + 29.5 = 29.5 (92.2%)

## Sektion 1

Sektionens poängsättning

0/0

## Försättsblad

Fråga 1



## PSG020 Tentamen i kognitiv psykologi, provkod 1010

**Datum:** 2019-03-15

**Skrivtid:** 08.15-13.15

**Lärare:** Anna Stigsdotter Neely

**Tillåtna hjälpmedel:** inga

**Betygskala:** G = 16 poäng, VG = 24 poäng

**Maxpoäng:** 32 poäng

**Övrig information:** Är det något annat studenten behöver veta?

Lycka till!

Ok

0



## Sektion 2

Sektionens poängsättning

# PSG020 Kognitiv psykologi Anette Kjellgren

Fråga 1

Vad innebär begreppet "information processing approach"?

Information processing approach är ett sätt att se på hur vi bearbetar inkommande information och stili, alltså hur vår perception går till. Enligt perspektivet så tar våra våra sinnesorgan in information om omvärlden och skickar sinnesförnimmelser från dessa genom nervsignaler som sedan når hjärnan. Väl i hjärnan omvandlas och bearbetas informationen så att vi bildar oss en uppfattning om vår omvärld. Omvandlings- och bearbetningsprocessen som sker i hjärnan menar perspektivet kan gå till på två sätt: via en bottom-up process och en top-down process. Vid bottom-up tas alla sinnesintryck först in som enskilda komponenter och detaljer, för att sedan integreras med varandra genom en serie omvandlingar, innan vi tillslut har bildat oss en uppfattning. Top-down processen är beroende av att vi först har en förväntning, vad vi t.ex. förväntas se får en avgörande roll för hur vi sedan uppfattar och tolkar det vi ser. I bearbetningsprocessen sker då en ständig feedback från denna förväntning (eller motsvarande del på en hög nivå i processen) till de lägre nivåerna där informationen först bearbetas. Information processing approach menar att vår perception av omvärlden inte är en helt korrekt avbildning. T.ex. är vår värld i 3D format, men kan på näthinnan endast visas som 2D vilket innebär att vi förlorat en hel dimension som inte kan återfås - detta kallas omvändningsproblemet. Men trots den inte helt sanningsenliga tolkningen vi gör av vår omvärld kan vi ändå samspele med den och anpassa oss.

0/4

Anette Kjellgren

viktigt också att man jämför en dator . Bygger modeller

+3 Vad innebär begreppet "information processing approach"?

## Sektion 3

# PSG020 Kognitiv psykologi Anette Kjellgren

Sektionens poängsättning

0/4

Anette Kjellgren

+4 Vad finns för fördelar med...

#### Fråga 1

Vad finns för fördelar med att integrera information från olika sinnen?  
Exemplifiera!

Vår omvärld är ett enda stort samspel av information och stimuli och att bara ta in information från ett sinne i taget skulle inte ge oss en fullständig bild av den. Låt oss ta exemplet när vi ska äta en måltid. För att få en så fullständig uppfattning av maten som möjligt måste vi integrera alla relevanta sinnesintryck. Hur maten smakar, hur den luktar, hur den ser ut och hur den känns i vår mun. Utesluter vi så lite som en enda av dessa sinnesintryck, blir inte perceptionen motsvarande. Att integrera information från flera sinnen blir också ytterst relevant vid social perception. När vi samspekar med andra människor och skapar oss en uppfattning av dem tar vi in hur de ser ut, hur de luktar, hur de låter och hur de rör sig, för att få viss uppfattning om saker som ålder, kön, humör & emotion, attraherande eller inte etc. Det är viktigt för människor där det sociala samspelet är ytterst komplext och är av stor betydelse för hur väl vi fungerar i samspel med vår omvärld. Syftet med perception är just att möjliggöra och underlätta vår anpassning till vår omvärld, och att integrera information från olika sinnen det har därför rent biologiska eller överlevnadsmässiga fördelar (survival of the fittest - bäst anpassad klarar sig bäst).

## Sektion 4

# PSG020Kognitiv psykologi Anette Kjellgren

### Sektionens poängsättning

0/4

Anette Kjellgren

+4 "Vad innebär begreppet"  
Ge några...

### Fråga 1

Vad innebär begreppet "inattentional blindness"? Ge några exempel på konsekvenser av detta?

Lavies load-teori menar att när vi arbetar med perceptuellt mycket krävande uppgifter, high-load uppgifter, tar de upp stor del av vår uppmärksamhet. Uppmärksamheten menas vara en begränsad resurs och därför har vi svårt att samtidigt uppmärksamma andra intryck. Det sker då en så kallad early-selection där vi filterar bort all (för uppgiften) irrelevant information för att kunna ägna så stor del av vår uppmärksamhet som möjligt till den aktuella uppgiften. Då riskerar vi att missa information som sker "rakt framför näsan på oss" om vårt fokus inte är lokaliserat dit, vi får en så kallad "inattentional blindness". Ett välkänd experiment som gjorts på detta är filmklippet på två lag, ett vitklätt och ett svartklätt, som kastar och fångar en boll sinsemellan. Försökspersonens uppgift är att räkna hur många gånger det vita laget passar bollen inom laget, vilket försvåras av att lagen går runt i rummet och att bollen passas mellan båda lagen. Efter filmklippet kan de flesta som sett det, säga något om hur många passningar som gjordes men kanske att det var lite svårt att hänga med. När de sedan får frågan om de såg gorillan som någon gång under klippet gick in bland spelarna, så är det många som helt missat det. De frågas även om de såg att färgen på bakgrunden bakom spelarna ändrades under klippets gång, detta är det ännu fler som har missat. Man har alltså missat förändringar som skett i samma klipp som man ägnat sin uppmärksamhet till, för att man fokuserat på uppgiften om att räkna passningarna. Andra exempel på detta kan vara när vi sitter djupt försjunkna i en bok och någon försöker tala med oss, det kanske dröjer ett par påkallningar innan vi ens märker att någon försökt prata med oss.

## Sektion 5

# PSG020 Kognitiv psykologi Hedda Norrbom Dahlén

### Sektionens poängsättning

0/4

Hedda Dahlén

Bra förklarar!

+4 På vilket sätt har felsägr kunskap...

### Fråga 1

På vilket sätt har felsägningar bidragit till ökad kunskap om de kognitiva processer som föregår artikulerat tal? Illustrera med två konkreta exempel.

Man har genom studier om felsägningar kunnat systematisera och kategorisera felsägningar då man sett att flera av dem liknar varandra sett till deras egenskaper. Utifrån detta har man dragit slutsatser om att det vid liknande felsägningar nog sker fel på samma nivå i den kognitiva processen. Till exempel om man gjort ett ljudfel och kanske råkat byta plats på två ljud, "nu är råttet mågat" istället för "nu är måttet rågat" har felet uppkommit på en fonetisk nivå i språkprocessen där vi ljudsätter och uttalar ordet (artikulation). Men om man råkar säga "katt" istället för "hund" har felet uppkommit på en tidigare, semantisk nivå. Man har då märkt att ord som delar semantiska egenskaper lätt blandats i hop, även om vi vet att de är olika saker och att de låter olika. Om man ställer upp karaktärsdrag för de båda djuren så finner vi att de har många gemensamma som t.ex. päls, fyrbent, nos, svans, morrhår, tassar etc.

## Sektion 6

# PSG020 Kognitiv psykologi Nina Svensson

### Sektionens poängsättning

0/4

Nina Svensson

Det är lite svårt att följa din t  
kunde ha utvecklat lite mer. '   
teorier om inkubation? Lite o

+3 Beskriv överskådligt de  
Wallas...

### Fråga 1

Beskriv överskådligt de olika stadierna/stegen i Wallas modell av den kreativa processen. Ge tydliga förklaringar och exempel på hur du menar.

Wallas synsätt på den kreativa processen består av fyra steg: Preparation, Inkubation, Illumination och Verifikation. I det första steget - Preparationen, befinner man sig innan idén ens formulerats. Det kan vara en lång tid man befinner sig här, när man tar in nya sinnesintryck och samlar upplevelser. Nästa steg, Inkubationen, kan utifrån se ut som ett väldigt händelseöst stadie och kan upplevas som trögt men det är nu man låter intrycken sjunka in och bearbetas. Därefter, vid Illuminationsstadiet, får man en "aha-upplevelse" och idén medvetandegörs för vidare bearbetning. Nu tänker man i nya banor och desto ovanligare associationer man gör här desto mer nytänkande och kreativ blir idén. Vid det sista stadiet, Verifikationen, sker det mesta av den mer konkreta verksamheten och idén går från att vara en tanke till att verkställas till att sedan bli den färdiga produkten.

## Sektion 7

# PSG020 Kognitiv psykologi Lars E Olsson

### Sektionens poängsättning

0/4

Lars E Olsson

+4 Heuristik är ett viktigt b  
beslutsfattandets...

### Fråga 1

Heuristik är ett viktigt begrepp i beslutsfattandets psykologi. (a) Definiera begreppet. (b) Ange en heuristik och beskriv genom två exempel hur den kan påverka utfallet av beslut, dels positivt och dels negativt.

Heuristik är de snabba och enkla mentala genvägarna vi tar när vi fattar beslut. De ger oss en otillräcklig men vad vi upplever som för studen godtagbar grund att fatta beslut på. Man skulle även kunna kalla dem för tumregler.

Ett exempel på en sådan heuristik är Tillgänglighetsheuristiken. När vi fattar beslut utgår vi då från det som vi först kommer att tänka på, det som ligger mest lättillgängligt. Det går snabbt och smidigt, men problemet är att det som är lättast tillgängligt inte alltid är det mest korrekta eller representativa för hur det verkligen ligger till. Den information som först kommer till oss är oftast sådant vi förvärvat nyligen eller som är ovanlig, utstickande information.

Låt oss till ta det relativt tydliga exemplet om vad som hände efter den tragiska händelsen 9/11, där ett passagerarplan blev kapat och flögs rätt in i en stor byggnad. Efter denna händelse, valde allt fler människor att ta bilen istället för flyget, detta trots att olyckor i biltrafiken statistiskt sett tar betydligt fler människoliv än vad flygolyckor gör. När fler människor ger sig ut på vägarna ökar dessutom risken för att ännu fler olyckor ska ske, vilket det också gjorde. Varför fattade då människor beslutet att ta bilen i stället för att flyga, när det rationella vore att se till sannolikheten och ta flyget som vanligt? Jo, på grund av tillgänglighetsheuristiken. 9/11 var en allvarlig händelse som fick stor uppmärksamhet i media och därmed var det de flesta pratade om. När människor skulle fatta beslut om att ta flyget eller bilen så drogs minnesbilderna av terrorådet till minnes och man valde på basis av den informationen att ta bilen.

Men heuristiken kan även ha mer positiva konsekvenser för när vi fattar beslut. Att snabbt kunna fatta beslut på basis vad som först dras till minnes kan vara bra till exempel när vi befinner oss i nödsituationer och behöver agera snabbt, det som först kommer till oss behöver inte vara felaktigt eller missvisande utan kan ge goda riktlinjer i hur beslut ska fattas, då på basis av tidigare erfarenheter eller kunskap.

# PSG Kognitiv psykologi Anna Stigsdotter Neely

## Fråga 1

Att ha ett gott episodiskt minne är något många önskar. Ge råd om hur man kan förbättra ihågkomst av en händelse utifrån (a) **Levels of processing** teorin samt (b) **Encoding specificity principle**. Och vad är ett episodiskt minne?

Ett episodiskt minne är ett minne förankrat i tid och rum som dessutom är självupplevt, ett autobiografiskt minne kan man också kalla det. Genom dessa kan man färdas bakåt men också framåt i tiden mentalt sett. a) Teorin om levels of processing menar att vi inkodar information på olika nivåer, antingen genom djupt processande eller ytligt processande. När vi använder oss av djupinläring eller djupt processande bearbetar vi informationens betydelse och associerar till redan befintlig kunskap på vilken vi kan "hänga upp" den nya informationen. Detta leder till långvariga och mer utförliga minnen som hamnar i långtidsminnet, medan ytligt processande, där vi snarare bara repeterar informationen på så vis att vi bara betonar stavelser och ytliga karaktäristiska, leder till kort och dålig ihågkomst där informationen bara hålls aktivt i korttidsminnet. Levels of processing teorin (LoP) betonar därför vikten av djupt processande om vi vill förbättra ihågkomsten av en händelse, alltså ett episodiskt minne. b) Encoding specificity principle kritiserar dock LoP och menar att djupinläring inte är en universallösning som är bäst för ihågkomsten i alla situationer. Encoding specificity principle håller med om att vi processar information i olika nivåer, men att vi bara bör ligga på samma nivå vid inkodning som en senare "utkodning" ligger på. Om vi till exempel ska lära oss ett rim som ju är relativt ytligt, och ska testas på det inom en relativt snar framtid, så räcker det med att vi repeterar rimmet och övar in det såsom det är. Vi behöver inte gå något djupare in och bearbeta rimmets betydelse eller avsikt. Rådet skulle därför vara att lägga sig på samma nivå vid inläring eller ihågkomst som motsvarar den vid utkodning.

0/4

Anna Neely

Mycket bra svar! Hade varit t  
episodiska minnet är deklara  
indelningen prospektiv/retr

+3.5 Att ha ett gott episodis  
önskar. Ge...

Sektion 9

Sektionens poängsättning

0/4



# PSG020 Kognitiv psykologi Anna Stigsdotter Neely

Anna Neely

Ett lysande svar. Detta kan d

+4 8. Vad avses med begrep och...

Fråga 1

8. Vad avses med begreppen korttidsminne(KTM) och arbetsminne (AM)? Och hur mäts prestationen i KTM respektive AM? Cowan's embedded processes model har vunnit gehör under senare år. Beskriv mycket kort hur den skiljer sig från Baddeley & Hitchs modell. 1 p

Korttidsminnet (KTM) är ett begrepp som beskriver ett minnessystem där minnen/information hålls aktivt och lagras under en kort tid och med en begränsad kapacitet. Modellen består av en sensorisk del dit inputs från omgivningen först når innan den - genom att vi uppmärksammar den inkommande informationen - hamnar och blir aktiv i just korttidsminnet. Genom repetition hålls informationen aktiv där och går vidare till långtidsminnet först efter mer elaborativ bearbetning. Prestationen i korttidsminnet mäts genom experiment där försökspersoner fått enkla minnestest som gått ut på att de ombetts att återberätta så många siffror de minns från en lista de tidigare (precis innan) presenterats för. Man såg att snittihåtkomsten alltså kapaciteten för KTM var 7 items (5-9 siffror i det här fallet). Baddeley och Hitchs arbetsminnesmodell (AM) kom som en vidareutveckling av KTM, då de ansåg att detta minnessystemet inte bara lagrar och passivt håller minnen/information utan även kan manipulera den. De beskrev ett system kontrollerat och styrt av en central exekutiv med två slavs-system i form av en visuo-spatiell setchpad som håller visuell och spatial information aktiv under en kort period och en fonologisk loop som håller ljud- och språkbaserad information tillgänglig under en kort period (ca 2-3s). Den centrala exekutiven ser till att beteendet är målinriktat och fyller ett syfte. En tid senare lades även ett tredje slavs-system till; den episodiska bufferten som menas integrera informationen från de två andra slavs-systemen med information från långtidsminnet. Alla komponenter menas arbeta med informationen samtidigt till skillnad från KTM där informationen matades genom komponenterna stegvis. AM kan testas genom mer komplexa spannpuffgifter som går ut på att både hålla och manipulera information.

Cowan's embedded processes modell menar att korttidsminnet består av tre komponenter. I det första steget är den inkommande informationen ännu inte tillgänglig för medvetandet även om den hålls aktiv. Den information som sedan hamnar i "focus of attention", på grund av att en aktuell uppgift kräver det, blir den information vi är medveten om. Hit kan även information hämtas från långtidsminnet. Kärnan för detta minnessystem, och det som kan liknas vid Baddeley och Hitch arbetsminne, är alltså den information som hamnar i detta fokusområde och därmed tillägnas vår uppmärksamhet. Den skiljer sig från deras modell i övrigt, bland annat sig på så vis att den inte erkänner sensoriska inputs som information vi är medveten om, dessutom separerar den inte på visuell information eller ljudinformation.

