

Pamięć

- **pamięć czuciowa** (odbiór bodźców czuciowych, wzrokowych, smakowych)
- **pamięć krótkotrwała** (maksymalna pojemność 7+/-2 jednostek)

Pamięć krótkotrwałą można powiększyć:

- poprzez dzielenie / łączenie ciągu liczb, wyrazów,
- skojarzenia – tworzymy do elementów zapamiętywanej listy

Elementy, które pilotowi są potrzebne, a powinny pozostać w pamięci krótkotrwałej to: częstotliwość radia, wysokość i ciśnienie, krótkie instrukcje ATC

- **pamięć długotrwała** (wynik uczenia się, doświadczenia, zapamiętywania)-
dzieli się na pamięć semantyczną, epizodyczną i proceduralną

Jak polepszać pamięć długotrwałą?:

- mnemotechniki
- trenowanie pamięci poprzez: skojarzenia słów i obiektów, dzielenie materiału na własny sposób, powtarzanie, poszukiwanie



Uczenie się

Uczenie się to proces nabywania zdolności i ich rozwijania, a także pozyskiwania intelektualnej wiedzy i pogłębianie jej na poziom bardziej zaawansowany.

RODZAJE UCZENIA SIĘ:

Warunkowanie klasyczne (*conditioning*) – reakcja doświadczonego pilota na ostrzeżenie o pożarze

Wgląd (*insight*) – posługiwanie się pokładowym wyposażeniem nawigacyjnym

Obserwacja (*imitating*) – uczący się pilot obserwujący, a zaraz potem sam wykonujący podejście

Doświadczenie (*experience*) – uczenie się na własnych błędach

Uczenie się umiejętności (*motor programmes*) – poprzez obserwację, praktykę, przy optymalnej obserwacji i praktykowaniu, feedbacku



Trzy fazy zdobywania umiejętności

model ANDERSON

- ▶ poznawcza – wykonawca myśli o każdej pojedynczej czynności
- ▶ skojarzeniowa – poszczególne części stają się zintegrowane
- ▶ automatyczna – wszystkie manewry mogą być wykonane bez udziału świadomości



► Model RASMUSSENA - SRK Model

(techniki uczenia się pilota)

S – SKILL based behaviour

umiejętności motoryczne, ćwiczone i zapamiętane, które mogą być wykonywane bez udziału świadomej kontroli

Jakie błędy: przeskok w sekwencji czynności (*action slip*) lub uśpienie czujności, habituacja (*enviromental capture*)

R - RULE based behaviour

zasady i procedury, których znajomość (z pamięci, dokumentów, check - list) pozwala uruchomić zachowanie

Jakie błędy: wstępne niezrozumienie problemu, albo nawet przy właściwym zrozumieniu problemu, zastosowanie niewłaściwej procedury

K – KNOWLEDGE based behaviour – to takie zachowania, bez których procedury nie byłyby możliwe do nauczenia. Wymagają od pilota oceny informacji, użycia doświadczenia i wiedzy, aby zaplanować wyjście z sytuacji

Jakie błędy: niewłaściwe skojarzenia z doświadczonymi sytuacjami, zbytne zaufanie własnym możliwościom, myślenie życzeniowe

