

الذاكرة

ولاملابسهم فهي عادية تطالعك كل يوم . كما ان سيل السيارات في الشوارع بات مشهدا يوميا طبيعيا تراه كل يوم فهو لاثير فيك حب الفضول والتوقف للمشاهدة والاستطلاع . ولكن سلوكك يختلف تماما عندما يلفت انتباهك ، وانت في طريقك المعتاد ، دوي اصطدام بين سيارتين او مشهد شجار بين اشخاص تعالى صراخهم . كما يستوقفك مشهد حمار واقف في وسط الشارع معطلا حركة سير السيارات . واذا كنت في بلد عربي يشد انتباهك مظهر رجل يرتدي الزي الوطني الياباني والعكس صحيح ايضا . بناء على ماتقدم ذكره من نماذج لمشاهد حياتية واقعية ترى ان مالفت انتباهك هو المشاهد الغربية والشاذة وليست المشاهد الحياتية المألوفة . وانت تظل تذكر المشهد الغريب حتى بعد حين . مبدأ الغرابة هذا هو احد الاساليب التي ننتهجها اثناء عملية حفظ المعلومات في صناديق الذاكرة الاساسية . والهدف الذي نتوخاه من وراء ذلك ان الرسم الذهني الغريب لمعلومة ما نريد حفظها تعلق في الذاكرة بشكل افضل مما لو استبعدنا مبدأ الغرابة . وقد بدا لك ذلك جليا في نموذج التصوير الذهني لمعلومة الدجاجة المذبوحة التي حفظناها على قمة تل القش .

برتقال وسمك . !

من اجل ان تتم الفائدة ويتضح لك مفهوم مبدأ الغرابة وكيفية استثماره في برامج الذاكرة الاساسية ، لاسيما رسم الصورة الذهنية الجديدة للمعلومة التي تنوي حفظها في داخل صندوق الذاكرة ، نأخذ النموذج الذهني المصور للكلمة «برتقال» . لو ان التسلسل الرقمي لمعلومات استوجب عليك حفظها بلغ العدد ٥٧١٤٩ وهو الهوية الرقمية للكلمة برتقال . ولنفترض ان