

Manual des Sakkaden-Trainings

Version 3.0.0



Inhaltsverzeichnis

Sakkaden-Programm	3
Starten des Programms	3
Sitzposition	4
Durchführen des Trainings	6

© Dr. phil. Felix Studer-Eichenberger

Lerchenweg 2

3012 Bern

felixstuder@bluewin.ch

www.estherstuder.ch

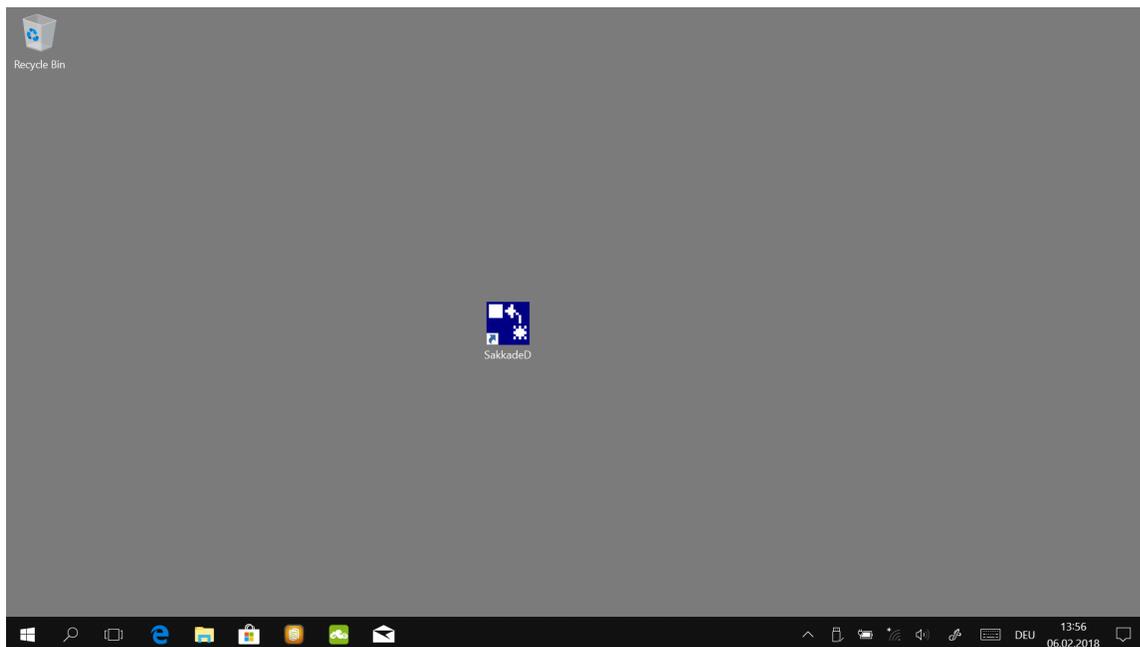
Sakkaden-Programm

Es gibt drei Versionen:

- SakkadeP für den PC, ein Proband benutzt den Computer
- SakkadeD für den PC, mehrere Probanden benutzen den gleichen Computer
- SakkadeM für den Macintosh

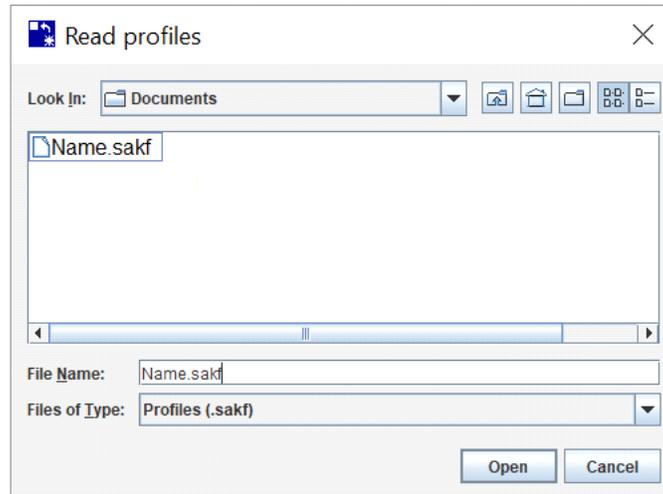
Starten des Programms

Starten Sie das Programm durch Doppelklick auf die Ikone SakkadeP, bzw. SakkadeD, bzw. SakkadeM.



Beim Programm SakkadeP startet das Training unmittelbar.

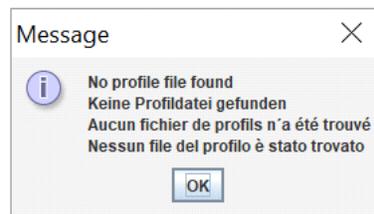
Bei den Programmen SakkadeD, bzw. SakkadeM muss zuerst eine Profildatei gewählt werden.



Profildateien haben beim Programm SakkadeD das Suffix .sakf, beim Programm SakkadeM das Suffix .sakm. "Name" ist im Allgemeinen ersetzt durch den Vornamen des Probanden.

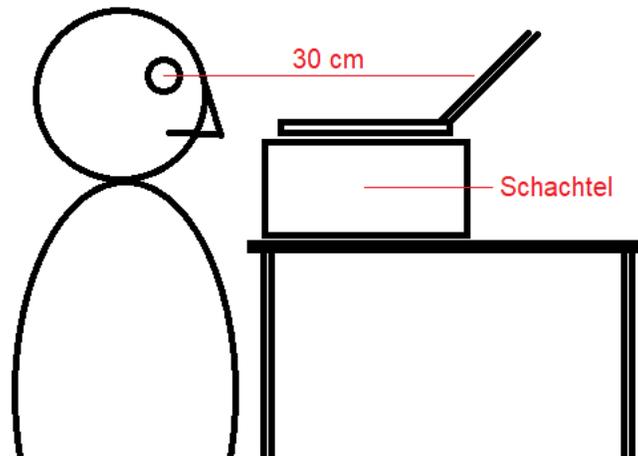
Nachdem auf den Namen der Profildatei geklickt und auf "Open" geklickt wurde, beginnt das Training.

Wird keine Profildatei gefunden, bzw. wird auf "Cancel" geklickt, so erscheint folgende Mitteilung:

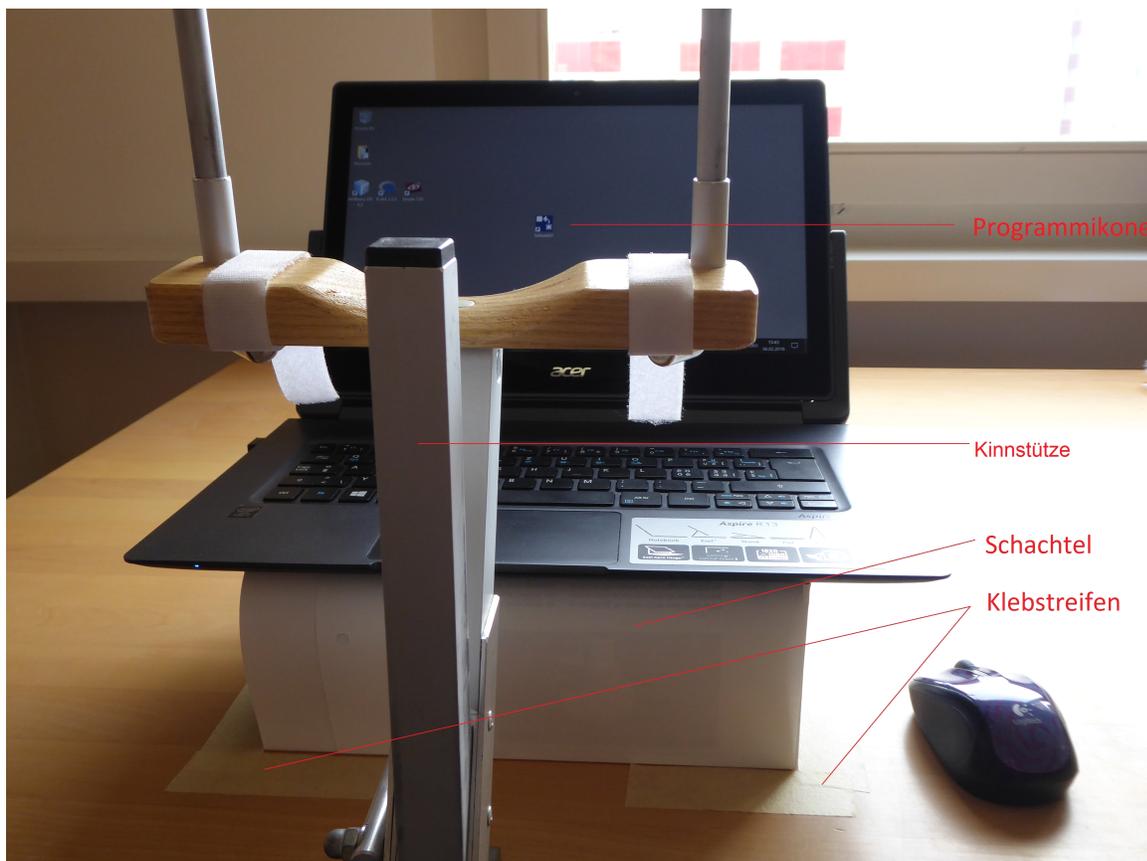


Sitzposition

Es ist darauf zu achten, dass die Augen des Probanden ungefähr auf der Höhe der Mitte des Bildschirms fixieren. Meist muss deshalb eine Schachtel, bzw. müssen einige Bücher unter den Computer gestellt werden. Der Abstand zwischen Auge und Bildschirm sollte 30 cm nicht überschreiten.

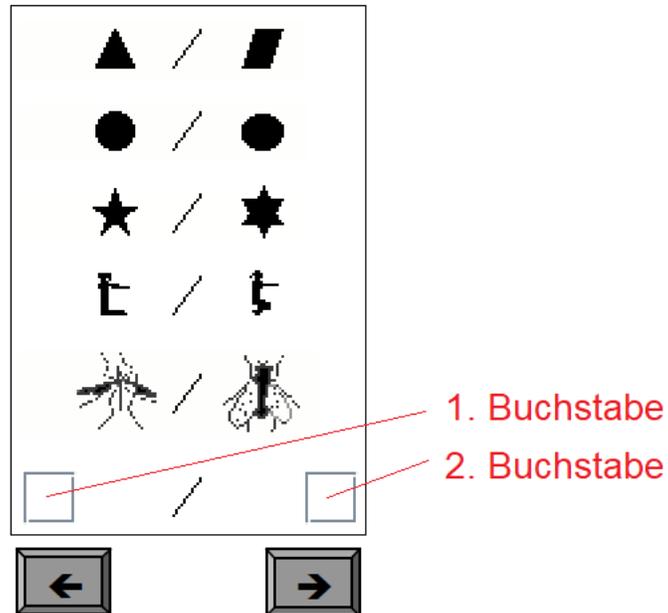


Idealerweise benutzt der Proband eine Kinnstütze, die ihn daran hindern soll, den Kopf zu bewegen. Die Schachtel und der Computer sind so zu stellen, dass sie mittig zur Kopfmitte zu liegen kommen. Damit die einmal ausgemessene Position der Schachtel und des Computers nicht neu bestimmt werden muss, können Klebstreifen auf den Tisch geklebt werden, so dass die richtige Anordnung rasch wieder hergestellt werden kann, sollte sich die Schachtel einmal aus Versehen verschieben.



Durchführen des Trainings

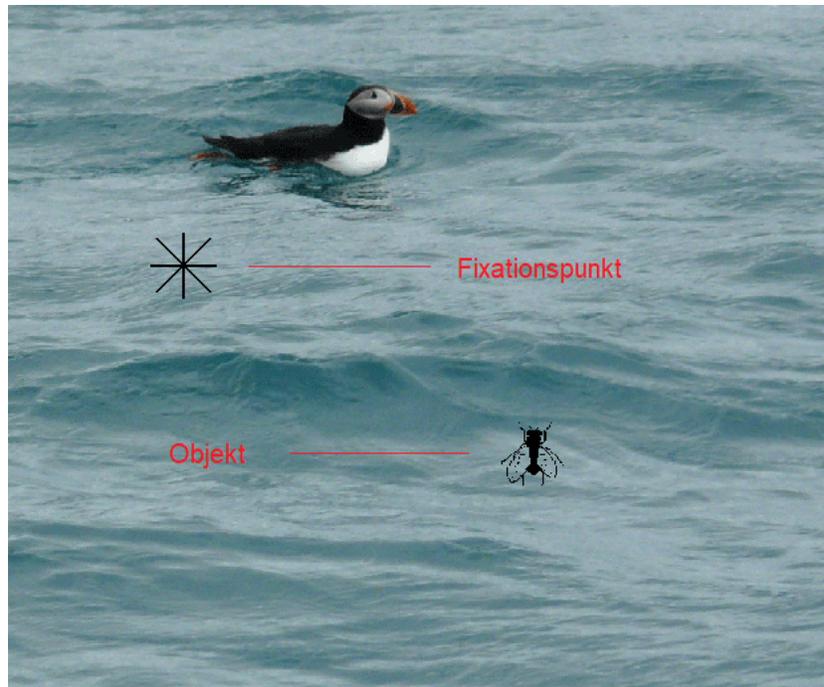
Es kann mit verschiedenen Objekten trainiert werden.



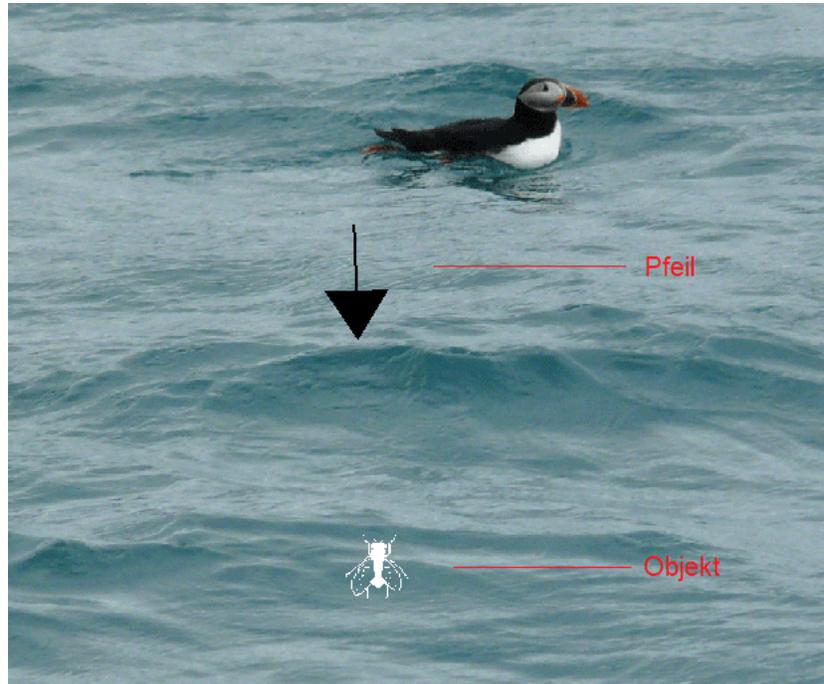
Die links dargestellten Objekte verlangen, dass die Pfeiltaste nach links, bzw. die linke Maustaste gedrückt wird, die rechts dargestellten Objekte verlangen, dass die Pfeiltaste nach rechts, bzw. die rechte Maustaste gedrückt wird.

Es ist auch möglich, beliebige Buchstaben, bzw. Zeichen zu verwenden. Mit welcher Pfeiltaste, bzw. Maustaste zu quittieren ist, muss dem Probanden jeweils vom Programmadministrator mitgeteilt werden.

Es erscheint zuerst ein Fixationspunkt, dann das Objekt.



Je nach den Parametern des Profils erscheint zuerst der Fixationspunkt, dann ein Pfeil, der auf das Objekt weist, dann das Objekt.



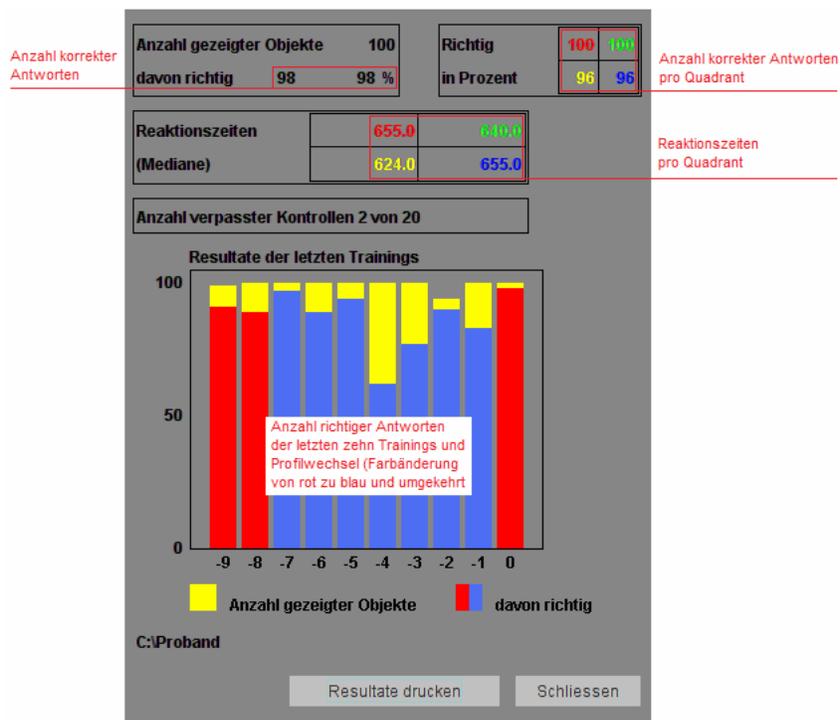
Meistens enthält das Profil eine Zeitlimite. Wird die Limite überschritten, ohne dass eine Quittierung erfolgt, so ertönt ein "Pips" und eine Sanduhr erscheint auf dem Bildschirm. Quittierungen, die nach der Zeitlimite erfolgen, werden als falsche Reaktion gewertet.

Manchmal erscheint es auch nötig zu kontrollieren, ob der Proband zuerst den Fixationspunkt fixiert, bevor seine Augen einen Blicksprung (Sakkade) zum Objekt durchführen. In diesem Fall verändert sich der Fixationspunkt von Zeit zu Zeit nach dem Zufallsprinzip kurzfristig, indem sein senkrechter Strich kürzer wird.



Dies ist mit einem Druck auf die Leertaste zu quittieren. Wird dies unterlassen, so ertönt ein Klick-Geräusch und auf dem Bildschirm erscheint ein Warnschild mit einem Ausrufezeichen.

Nach dem Erscheinen von 100 Objekten und der entsprechenden Quittierung erscheint automatisch folgende Graphik:



Ist der Proband ein Kind, so genügt es im Allgemeinen, die Bedeutung der Säulen zu erklären. Die Säulen beziehen sich auf die 10 zuletzt durchgeführten Trainings. Nach dem 11. Training wird die Säule des 1. Trainings nicht mehr dargestellt, usw. Die Säule Null (ganz rechts) bezieht sich auf das soeben durchgeführte Training. Da jeweils 100 Objekte gezeigt werden, erscheint eine gelbe Säule bis zur Zahl 100. Der rote, bzw. blaue Anteil der Säule zeigt, wie viele Objekte richtig quittiert wurden (mit der richtigen Pfeil-, bzw. Maustaste und innerhalb der Zeitlimite).

Innerhalb einer Profildatei gibt es mehrere Profile, die nach Schwierigkeit geordnet sind. Beispielsweise wird die Zeitlimite verkürzt oder das Objekt wird kleiner dargestellt. Arbeitet der Proband gut (90 % der Reaktionen sind korrekt), so wird beim nächsten Training eine höhere Schwierigkeit verlangt. Dies wird durch den Farbwechsel von rot zu blau, beim nächsten Profilwechsel von blau zu rot, dann wieder von rot zu blau usw. angezeigt.

Das Programm wird durch Klick auf den Knopf "Schliessen" beendet.