

Simpoziji / Symposia

Novi slovenski kognitivni testi

Vodja simpozija: Anja Podlesek
 Oddelek za psihologijo, Filozofska fakulteta, Univerza v Ljubljani,
 e-mail: anja.podlesek@ff.uni-lj.si

V simpoziju bomo predstavili teste, ki smo jih na Oddelku za psihologijo Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani razvili v zadnjih letih v okviru različnih raziskovalnih projektov in študentskih magistrskih ter diplomskih nalog. Predstavili bomo dva nova načina merjenja kognitivnega nadzora, in sicer nalogo prožnega kognitivnega nadzora in igro CCRacer, nov test za merjenje inteligentnosti, nov test prepoznavanja čustev iz govora in priredbo testa semantične fluentnosti za slovensko okolje. Predstavili bomo tudi rezultate psihometričnih analiz novih pripomočkov. Razviti testi ponujajo nove možnosti raziskovanja kognitivnih procesov in predstavljajo obogatitev slovenskega nevropsihološkega instrumentarija.

Prispevki znotraj simpozija

Razvoj in preverjanje naloge prožnega kognitivnega nadzora

Anka Slana, Aljaž Sluga, Vida Ana Politakis, Grega Repovš

Izvedba tudi najbolj enostavnih kognitivnih nalog zahteva koordinirano izvedbo širokega nabora operacij in integracijo dostopnih informacij. Kognitivno procesiranje ob tem poteka v kontekstu stalno spreminjajočega se okolja, v katerem se je potrebno hitro in prožno odzvati na nove zahteve ter uspešno filtrirati potencialne motnje. Te sposobnosti skupaj tvorijo prožni kognitivni nadzor. V eksperimentalni psihologiji kot tudi v klinični praksi so v uporabi številne naloge, ki preverjajo sposobnost preklapljanja, največkrat le med dvema enostavnima nalogama. Namen našega dela je bil razviti novo nalogo prožnega kognitivnega nadzora, ki zahteva preklapljanje med kompleksnimi nalogami filtriranja in integracije informacij, in oceniti njene psihometrične lastnosti. Udeleženci (N=219; 142 žensk), stari med 10 in 85 let, so izvedli skrajšano različico naloge prožnega preklapljanja in baterijo standardnih kognitivnih testov. Naloga prožnega preklapljanja je obsegala slušne in vidne dražljaje ter štiri kompleksna pravila oblikovanja odgovora, ki so zahtevali uporabo različnih kognitivnih sposobnosti (selektivne pozornosti, delovnega spomina, sklepanja, inhibicije vedenja, preklapljanja dejavnosti, odločanja) in domen znanj (matematike, jezika, semantičnega znanja idr.). Beležili smo pravilnost in hitrost odgovorov v pogojih z in brez preklapljanja med pravili. Analiza zbranih podatkov je pokazala visoko variabilnost v hitrosti in pravilnosti izvedbe naloge med udeleženci. Rezultati naloge prožnega preklapljanja so pomembno korelirali z rezultati drugih preizkušenj kognitivnega nadzora (testi sledenja, delovnega

spomina, besedne fluentnosti in Londonskimi stolpi). Naloga se je izkazala kot uspešna pri vzpodbujanju in preizkušanju prožnega kognitivnega nadzora, njene korelacije z drugimi testi pa kažejo, da zajema prožno in usklajeno delovanje številnih izvršilnih procesov, kar kaže na njeno potencialno uporabnost za psihodiagnostične namene.

CCRacer – računalniška igra za merjenje izvršilnih funkcij

Maja Drašček, Anja Podlesek in Gregor Geršak

Razviti smo želeli nov način hkratnega merjenja različnih kognitivnih procesov, vključno s pozornostjo, inhibicijo, delovnim spominom, posodabljanjem informacij in fleksibilnostjo mišljenja, ki so nujni za kognitivni nadzor vedenja. Obstoječi in pogosto uporabljani testi izvršilnih funkcij (npr. Stroopov barvno-besedni test, Wisconsinski test razvrščanja kartic, Test sledenja idr.) razmeroma izolirano merijo posamezne izvršilne funkcije, vprašljiva je tudi njihova ekološka veljavnost. Želeli smo razviti računalniško igro, ki bi bila testiranim zanimiva in bi čim bolj posnemala realne življenjske situacije. Igra CCRacer vključuje simulacijo vožnje avtomobila s posebej prirejenim volanom. Med vožnjo udeleženec rešuje različne naloge (šteje določene predmete, občasno inhibira spontane odzive, preklaplja med navodili itd.). V prispevku bomo predstavili razvito igro in načrt njene validacije.

Test odkrivanja in reševanja problemov

Ivan Jakovljević

V raziskavi sem se lotil razvoja novega merskega instrumenta za merjenje inteligentnosti, ki temelji na teoretičnih predpostavkah in že obstoječem Bujasovem testu. Bujas je inteligentnost opredelil kot sposobnost detekcije problema v neki situaciji in tudi kot sposobnost reševanja takega problema. Zato so naloge v izvornem Bujasovem problemskem testu oblikovane na način, da mora udeleženec sam ugotoviti, kaj naloga od njega zahteva, in v skladu s to ugotovitvijo tudi rešiti nalogo. Novi Bujasov problemski test je bil konstruiran z namenom posodobitve in preseganja nekaterih omejitev že obstoječega problemskega testa. Nov test meri občutljivost na probleme v novih situacijah in sposobnost miselnega manipuliranja z grafičnimi in besednimi simboli ter sposobnost odkrivanja odnosov med elementi. Vsebuje 36 nalog, pri čemer je večina nalog na novo oblikovanih, 6 nalog pa je ohranjenih iz izvornega Bujasovega problemskega testa oziroma so bile oblikovane po njihovem vzoru. Naloge so verbalnega in neverbalnega tipa. V predstavitvi bo prikazan potek razvoja testa, rezultati preliminarnih testiranj ter validacija testa. Predstavljen bo tudi načrt nadaljnjega dela z novo nastalim testom.