Assessment Systems Czech Republic
Zirkon Office Centre
Telefon: +420 270 004 657
E-mail: psychodiagnostika@asystems.as

SPECIFIKACE TRÉNINKOVÝCH PROGRAMŮ SYSTÉMU COGNIPLUS

SCHUHFRIED
passion for psychology

SYSTÉM PRO KOGNITIVNÍ TRÉNINK A REHABILITACI

- JEDNOTLIVÉ TRÉNINKOVÉ PROGRAMY JSOU UŽIVATELSKY PŘÍSTUPNÉ A PRO KLIENTA MOTIVUJÍCÍ, NEJEN PROTO, ŽE VYUŽÍVAJÍ REALISTICKÝCH SCÉNÁŘŮ, KTERÉ USNADŇUJÍ UŽIVATELŮM INTEGROVAT DOSAŽENÝ POKROK DO BĚŽNÉHO ŽIVOTA

- S POMOCÍ COGNIPLUSU JE MOŽNÉ TRÉNOVAT TYTO KOGNITIVNÍ FUNKCE:

POZORNOST
PAMĚŤ
EXEKUTIVNÍ FUNKCE
VIZUOMOTORICKOU KOORDINACI
ZPRACOVÁNÍ PROSTORU

SYSTÉM PRO KOGNITIVNÍ TRÉNINK A REHABILITACI

SOFTWARE COGNIPLUS JE ZÁROVEŇ ÚZCE PROVÁZÁN S PSYCHODIAGNOSTICKÝM VÍDEŇSKÝM TESTOVÝM SYSTÉMEM. DÍKY TOMU LZE POHODLNĚ PROPOJIT DIAGNOSTIKU (VTS), TERAPEUTICKÉ INTERVENCE (COGNIPLUS) A NÁSLEDNÉ HODNOCENÍ (VTS). COGNIPLUS JE ADAPTIVNÍ SYSTÉM, KTERÝ REAGUJE NA VÝKONY KLIENTA A PŘIZPŮSOBUJE NÁROČNOST.

TRÉNINKOVÉ PROGRAMY MŮŽETE OVLÁDAT POMOCÍ KLASICKÉ KLÁVESNICE, NEBO S REAKČNÍM PANELEM SCHUHFRIED, KTERÝ JE VHODNÝ I PRO OSOBY S OMEZENOU MOŽNOSTÍ POHYBU RUKOU.

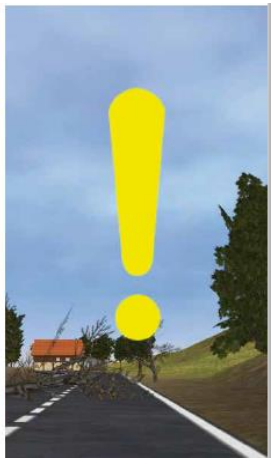
KLASICKÝ PRŮBĚH SEZENÍ

- **SPUŠTĚNÍ PROGRAMU** – PO SPUŠTĚNÍ COGNIPLUS SE ZOBRAZÍ PŘEHLEDNÉ MENU. JAKMILE ZAREGISTRUJETE KLIENTA, OTEVŘE SE SLOŽKA SE ČTYŘMI ZÁLOŽKAMI – KLIENTSKÁ DATA, TRÉNINK, VÝSLEDKY A LOGBOOK
- **INSTRUKČNÍ FÁZE** – JEDNODUŠE FORMULOVANÉ INSTRUKCE INFORMUJÍ KLIENTA O TOM, CO BY MĚL V PRŮBĚHU TRÉNINKU DĚLAT
- **PRAKTICKÁ FÁZE** – SLOUŽÍ K OVĚŘENÍ, ŽE KLIENT POROZUMĚL INSTRUKCÍM
- **TRÉNINKOVÁ FÁZE** – PROGRAM COGNIPLUS SE PŘIZPŮSOBUJE VÝKONŮM KLIENTA TAK, ABY BYLY PŘIMĚŘENÉ JEHO SCHOPNOSTEM
- **VYHODNOCENÍ VÝSLEDKŮ** – COGNIPLUS NABÍZÍ DVĚ VARIANTY HODNOCENÍ. JEDNODUŠŠÍ PRO KLIENTA A DETAILNĚJŠÍ PRO SUPERVISORA

Úroveň pozornosti

ALERT: OSTRAŽITOST

Tréninkový program ALERT procvičuje ostražitost – schopnost dočasně zvýšit a udržet intenzitu pozornosti.



TEORIE

Pozornost klienta je stimulována varovným signálem – fázická ostražitost. Dojde-li k zvýšení pozornosti bez stimulu, situace zahrnuje vnitřní ostražitost. Cílem tohoto tréninku je zvýšit vnitřní ostražitost.

PRŮBĚH TRÉNINKU

Úkolem klienta je bedlivě sledovat vozovku a stisknout reakční klávesu ve chvíli, kdy si všimne překážky. Pokud zaznamená překážku včas, motocykl zpomalí, vyhne se překážce a klient může pokračovat dál v cestě. Pokud je reakce opožděná, ozve se hlasité upozornění a na obrazovce se objeví žlutý vykřičník, aby řidiče zastavil.

TRÉNINKOVÉ FORMY

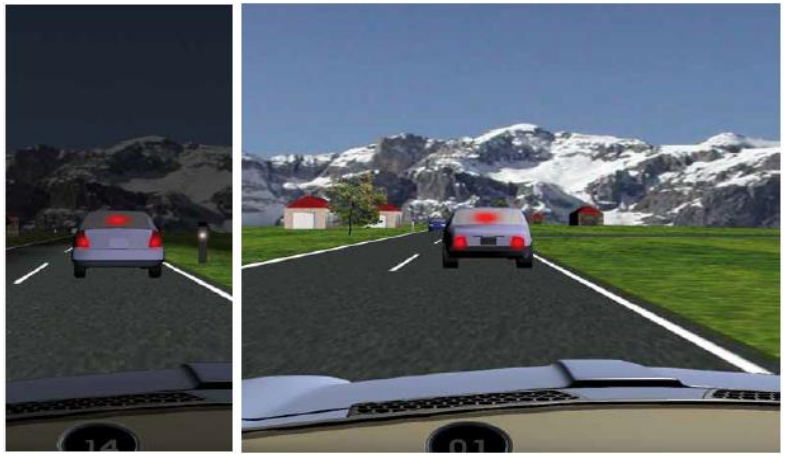
Trénink ostražitosti se skládá ze dvou forem tréninků. Forma S1 procvičuje fázickou ostražitost tak, že v klientovi vzbuzuje pozornost prostřednictvím akustických a vizuálních varovných signálů. Zatímco forma S2 trénuje vnitřní ostražitost, motocykl cestuje přes mlhavý noční terén, ve kterém se z mlhy náhle objevují překážky.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

Obě tréninkové formy sestávají z 18 úrovní, které se liší požadovanou rychlostí reakce.

VIG: BDĚLOST

Tréninkový program VIG procvičuje bdělost – schopnost udržet pozornost po delší dobu v monotónních podmínkách.



TEORIE

Pozornost klienta má být zaměřena nepřetržitě po dlouhou dobu na jeden nebo více zdrojů informací s cílem odhalit a reagovat na malé změny prezentovaných informací. Bdělost představuje zvláštní formu dlouhodobé pozornosti. Trénink bdělosti vyžaduje dlouhou dobu (nejméně 30 minut), během této doby se objevují stimuly ve velmi nepravidelných intervalech a vysoký počet irelevantních podnětů.

PRŮBĚH TRÉNINKU

Klient je řidičem vozidla, které jede po dlouhé přímé vozovce. V nepravidelných intervalech potkává další vozidla v protisměru anebo je některými vozidly předjížděn. Úkolem je reagovat stisknutím reakční klávesy ve chvíli, kdy vozidlo před ním začne brzdit (znázorněno brzdovými světly).

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

VIG má 30 úrovní obtížnosti. Snižuje se stimulační frekvence, proto je udržet pozornost obtížné - stoupají nároky na udržení pozornosti. Trénink je monotónní. Program je optimálně přizpůsoben dovednostem klienta a nikdy pro něj není příliš snadný nebo příliš obtížný.

Selektivní pozornost

SELECT: SELEKTIVNÍ POZORNOST

Tréninkový program SELECT procvičuje zaměřenou pozornost – schopnost reagovat pouze na relevantní podněty ve velkém množství rušivých podnětů.

TEORIE

Trénink selektivní pozornosti by měl klientu pomoci rychle rozlišovat podstatné a nepodstatné aspekty úkolu. Úkoly vyžadují rychlé rozhodnutí v rámci souboru podnětů, v němž jsou relevantní a irelevantní položky jasně definovány.

PRŮBĚH TRÉNINKU

Klient projíždí ve vozítku tunelem. Náhle se ze tmy objevují relevantní i irelevantní podněty (vizuální, zvukové i kombinované). Klientovým úkolem je reagovat pouze na relevantní podněty.

TRÉNINKOVÉ FORMY

Trénink selektivní pozornosti se skládá ze tří forem tréninků. Forma S1 procvičuje selektivní pozornost vizuálními stimuly, forma S2 akustickými stimuly a forma S3 jejich kombinací. tak, že v klientu vzbuzuje pozornost externě prostřednictvím akustických a vizuálních varovných signálů.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

SELECT má 15 úrovní obtížnosti. Počet podnětů se mění v závislosti na obtížnosti. Zároveň je v každé úrovni maximální povolený reakční čas přizpůsobován podle klientových dosavadních reakcí.

FOCUS: ZAMĚŘENÁ POZORNOST

Tréninkový program FOCUS procvičuje zaměřenou pozornost – schopnost reagovat pouze na relevantní podněty ve velkém množství rušivých podnětů.

TEORIE

Zaměřená pozornost je schopnost izolovat segmenty reality k detailnější analýze. Je důležité udržet toto zaměření při rozptýlení a potlačit rušivé projevy způsobené automatickým zpracování informací.

PRŮBĚH TRÉNINKU

Klient na loďce proplouvá africkou džunglí, je mu předkládáno široké spektrum podnětů: skřehotání ptáků, poletující vážky, plovoucí klády v řece, vodopády a další. Klientovým úkolem je reagovat na předdefinované relevantní podněty, aniž by se nechal rozptýlit množstvím ostatních podnětů.

TRÉNINKOVÉ FORMY

Trénink zaměřené pozornosti se skládá ze dvou forem tréninků. Forma S1 vyžaduje, aby klient rozpoznal vizuální podněty na pozadí rušivých stimulů, které mohou být akustické, vizuální nebo kombinované. Zatímco forma S2 vyžaduje, aby klient rozpoznal akustické podněty.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

Obtížnost tréninku se adaptuje na dovednosti klienta. Obtížnost úrovní se liší počtem podnětů a časovým limitem omezujícím dobu reakce.

DIVID: ROZDĚLENÁ POZORNOST

Tréninkový program DIVID procvičuje rozdělenou pozornost – tedy schopnost vykonávat více úkolů naráz.

TEORIE

Schopnost věnovat pozornost více věcem najednou v každodenním životě je důležitá například při řízení auta, kdy člověk souběžně sleduje celou řadu různých informací a stimulů.

PRŮBĚH TRÉNINKU

Klient v roli bezpečnostního pracovníka na letišti musí naráz sledovat několik monitorů a zároveň poslouchat hlášení. Klientovým úkolem je reagovat stiskem klávesy ve chvíli, kdy se objeví problém.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

DIVID má 15 úrovní obtížnosti. Obtížnosti se liší počtem kanálů (respektive monitorů či hlášení), která musí klient sledovat, dále frekvencí výskytu problémů a požadovanou reakční dobou.

Syndrom opomíjení a zorné pole

SPACE: ZRAKOVĚ PROSTOROVÁ POZORNOST

Tréninkový program SPACE byl vytvořen pro pacienty, kteří mají zhoršení zorného pole. Procvičuje schopnost řídit pozornost směrem k podnětům na protilehlé straně zorného pole.

TEORIE

V každodenním životě může být naše pozornost zaměřena na jiný zdroj našich smyslových orgánů. Periferní podněty ležící mimo centrální zorné pole mohou přilákat pozornost na sebe. Pak způsobují změnu směru pohledu nebo otočení hlavy k objektu. Periferní podněty mají tendenci přinést automatickou změnu pozornosti, zatímco centrální podněty jsou s větší pravděpodobností kontrolované. Oba typy podnětů způsobují skrytý posun pozornosti doprava nebo doleva, čímž usnadňují detekci podnětů v polovině zorného pole, ve kterém se vyskytují. Nicméně, v případě, že je podnět ve špatné polovině směruje nesprávně, rychlost reakce se zpomalí.

PRŮBĚH TRÉNINKU

Klient v roli fotografa má za úkol pozorovat různá dějiště. Hledáček jeho fotoaparátu se pohybuje jedním směrem a úkolem je „vyfotit“ určitý objekt stisknutím tlačítka ve chvíli, kdy se hledáček zastaví na daném objektu.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

Úroveň obtížnosti je zvyšována prostřednictvím změny způsobu pohybu, který hledáček fotoaparátu vykonává a prostřednictvím narůstající složitosti dějiště.

Pracovní paměť

VISP: VIZUÁLNĚ PROSTOROVÝ TRÉNINK

Tréninkový program SPACE trénuje dovednost aktivního nácviku zapamatování a vybavování informace z pracovní paměti.

TEORIE

Nácvik může zlepšit krátkodobou a dlouhodobou paměť. Avšak nácvik nefunguje jako „úložiště“, je kontrolovaný, pozornost je upřena na objekt nácviku a snaží se ho zapracovat do dlouhodobé paměti nebo v ohnisku pozornosti. Prostorová pozornost je klíčovou funkcí prostorového nácviku.

PRŮBĚH TRÉNINKU

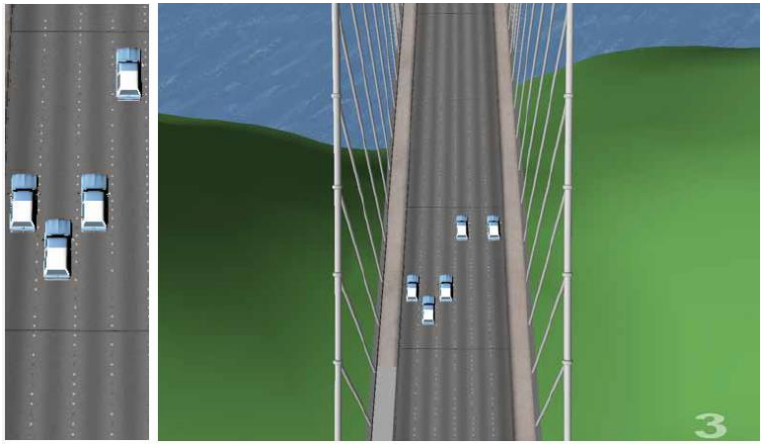
Klient se dívá z ptačí perspektivy na několik lodí plovoucích po moři. Některé lodě poté mění svůj stav (např. jsou osvětleny, nebo mizí), v této chvíli nastává fáze zapamatování. Poté je klient různými způsoby veden k nácviku zapamatování. Následně ve fázi vybavování musí reprodukovat pořadí, v němž lodě měnily svůj stav.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

VISP má 18 úrovní obtížnosti. Požadavky na vizuálně prostorovou paměť se mění. Při některých úrovních se lodě pohybují, zatímco jindy zůstávají nehybné. Vyšší úrovně nabízí vyšší počet lodí, které musí klient aktivně procvičovat a opakovat. Počet lodí na obrazovce a doba, po které jsou zvýrazněny se také liší.

CODING: PROSTOROVÉ KÓDOVÁNÍ

Tréninkový program CODING procvičuje kódování v čase a prostoru v rámci pracovní paměti.



TEORIE

Dohled a kódování jsou základní mechanismy pracovní paměti. Jsou určeny pro meta-kognitivní kontrolu a koordinaci kognitivních procesů a tvoří základ pro složitější poznávací aktivity. Dohled nad pracovní pamětí zahrnuje řízenou kontrolu procesů zapamatování a uložených reprezentací. Skladování informace v prostorové pracovní paměti vyžaduje kódování příchozí informace podle jejích prostorových funkcí nebo uspořádání. Prostorové kódování propojuje jednotlivé položky do reprezentací a dává jim strukturu.

PRŮBĚH TRÉNINKU

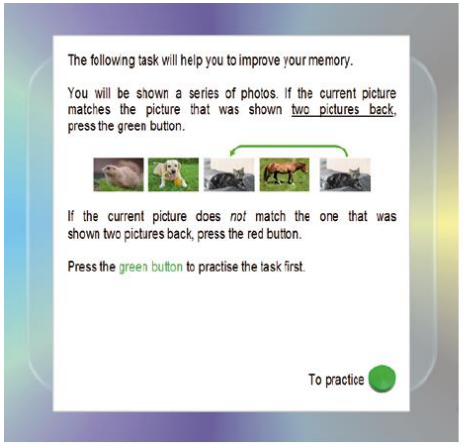
Klient sleduje most se skupinou jedoucích aut. Auta jedoucí po mostě v jednom momentě zmizí (nácviční fáze). Pak se auta zjeví na konci mostu, je možné, že auto-auta změnili své prostorové uspořádání. Klient má rozhodnout, zda automobily změnily během cesty své seskupení (vybavovací fáze). Jde o porovnání uspořádáním vozidel na konci mostu s uložením uspořádáním vozidel na jeho začátku.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

CODING má 21 úrovní obtížnosti. V nižších úrovních je klientovým úkolem pouze odpovědět, zda se formace automobilů změnila či ne. Ve vyšších úrovních již klient zaznamenává i pořadí vyjíždějících vozidel. Úrovně se zároveň liší dle počtu automobilů i dle délky, po kterou může sledovat vyjíždějící vozidla.

NBACK: VIZUÁLNÍ AKTUALIZACE

Tréninkový program NBACK procvičuje vizuální aktualizaci v rámci pracovní paměti.



TEORIE

Pracovní paměť má klíčový význam při řešení nároků každodenního života. Mnoho nemocí, jako je Alzheimerova choroba, Huntingtonova choroba, Parkinsonova choroba nebo porucha pozornosti s hyperaktivitou jsou spojeny s postižením pracovní paměti a potížemi při zvládání každodenních úkolů. Vědecké poznatky ukazují, že kapacita pracovní paměť lze zlepšit pravidelnou odborní přípravou, nejlépe cvičením, které se přizpůsobí dovednostem klienta. Jako je to u tréninkového programu NBACK.

PRŮBĚH TRÉNINKU

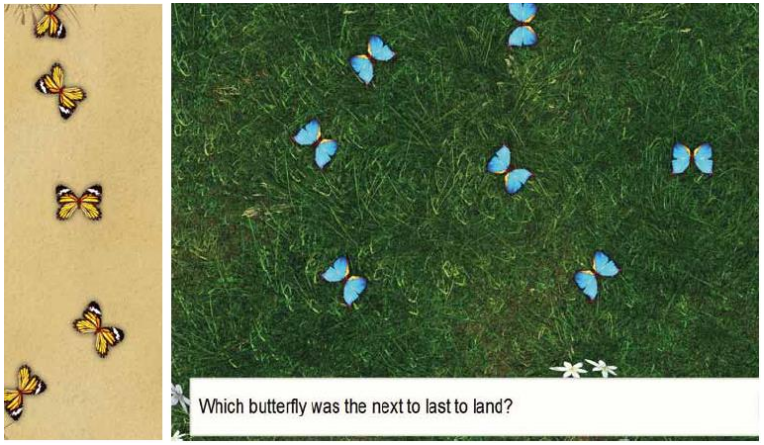
Klient si prohlíží sérii fotografií. U každé fotografie se má rozhodnout, zda se jedná o fotografii novou, anebo ji již viděl u předchozí série 1 – 3 fotografií. Klient dostává průběžně zpětnou vazbu o tom, jak se mu daří, abychom udrželi jeho motivaci k plnění úkolu.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

NBACK má 15 úrovní obtížnosti, které se adaptují na klientovi dovednosti. Při vyšších úrovních je třeba stále rychleji reagovat na sérii více předcházejících obrázků, či na abstraktnější nebo více si podobné obrázky.

DATEUP: PROSTOROVÁ AKTUALIZACE

Tréninkový program DATEUP procvičuje schopnost aktualizovat prostorové obsahy.



TEORIE

Aktualizace informací je základní kognitivní proces. Nové podněty a informace, které vnímáme nebo dlouhodobá paměť nás neustále „bombardují“ a nahrazují starší verze – průběžná aktualizace je nutná. Výkon funkce pracovní paměti lze zlepšit opakovaným tréninkem. Cílem DATEUP programu je dosáhnout pružnější a automatizované aktualizace v pracovní paměti.

PRŮBĚH TRÉNINKU

Klient sleduje motýly na louce a písčité půdě. Čas od času jeden motýl vzlétne a další přistane. V nepravidelných intervalech je klient vyzván, aby označil např. poslední tři motýly či toho, který jako poslední přistál.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

DATEUP má 25 úrovní obtížnosti. Nároky na pracovní paměť se zvyšují spolu s počtem podnětů (motýlů), jež si klient musí zapamatovat a aktualizovat. Jak se zvyšuje úroveň, tak se počet motýlů na obrazovce a jejich rychlost rovněž zvyšuje. Navíc načasování výzev k označení motýlů, se stává stále více nepředvídatelné, protože klient postupuje přes úrovně.

Dlouhodobá paměť

NAMES: UČENÍ SE TVÁŘÍ A JMEN

Tréninkový program NAMES procvičuje efektivní strategie učení se jmen lidí a přiřazování jmen k tvářím.

TEORIE

Podle současných psychologických kognitivních modelů, jména lidí mají menší strukturální vazby, než ostatní specifikace identity (například povolání, nebo národnost) a názvy objektů. Vzhledem k jejich omezené vazbě, učení a pozdější vybavení jmen lidí je obzvláště náročný kognitivní úkol. Nicméně, výkon při učení se párů tvář - jméno, se může zlepšit použitím konkrétní strategie zpracování - jako je například vědomé propojení s informacemi, které již v paměti máme. Je možné využít také mentálních představ.

PRŮBĚH TRÉNINKU

Klient je instruován, aby si zapamatoval jména jednotlivců. Jména se musí vybavit, když se fotka zobrazí. Klientovi k tomu pomáhají učící smyčky, které podporují identifikaci a použití specifických strategií a mají za cíl vytvořit účinné strategie spojování mezi jmény a tvářemi.

TRÉNINKOVÉ FORMY

Trénink učení se tváří a jmen se skládá ze tří forem tréninků. Ve formě S1 je obtížnost pozměňována tím, že se liší smysluplnost jmen, výraznost obrázků, počet lidí v řadě k zapamatování a čas určeným k zakódování. Ve formách S2 a S3, kde je cílem zapamatovat si jména důležitá pro klienta, se úroveň obtížnosti nijak neliší.

Exekutivní funkce

HIBIT: INHIBICE REAKCE

Tréninkový program HIBIT procvičuje schopnost potlačit nežádanou reakci.

TEORIE

V každodenním životě je schopnost potlačit nežádoucí reakce důležitou složkou schopnosti jednat pružně a odpovídajícím způsobem. Pokud se změní podmínky prostředí, praktikované vzorce reakce jsou často dysfunkční a musí být potlačeny, ať se můžeme chovat odpovídajíc situaci. Deficity inhibice reakce se vyskytují u onemocnění charakterizovaných poruchou impulsu ovládání (např. ADHD, hraniční porucha osobnosti, závislost), u onemocnění charakterizovaných rigidním a neflexibilním chováním (schizofrenie, kompulzivní poruchy) a u různých neurologických onemocnění (Parkinsonova choroba, demence Alzheimerova typu).

PRŮBĚH TRÉNINKU

Klient v roli pracovníka pošty musí stisknutím tlačítka třídit co nejrychleji a nejpřesněji dopisy a balíky. Klient musí dávat pozor na specifické rysy dle instrukce, které označují, kdy musí reagovat, a kdy naopak reagovat nemá. Zobrazené dopisy vyvolávají různé nároky na klientovu schopnost potlačit reakci.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

Úrovně obtížnosti se mění systematicky. Inhibice reakcí se ze zvyšující se obtížností ztěžuje (snižuje se počet za sebou jdoucích dopisů bez známky, dopisy se známkou jsou zobrazeny na kratší dobu).

PLAND: KOMPETENCE PLÁNOVAT A JEDNAT

Tréninkový program PLAND procvičuje schopnosti plánování a jednání pomocí simulace vykonávání realistických každodenních úkolů.

TEORIE

Smysluplná a nezávislá činnost v každodenním životě je možná, pouze když je naše chování naplánované a organizované. Schopnost plánování může být ovlivněna poškozením mozku jakéhokoli etiologického původu, a to zejména když se jedná o poškození čelních struktur nebo difuzní poškození mozku. Výkon funkce může být ovlivněné řadou psychiatrických onemocnění, včetně schizofrenie a deprese. PLAND je vzdělávací systém založený na každodenní činnosti, která umožňuje klientům vytvářet a provádět plány různé míře složitosti. To dává terapeutovi možnost interaktivně pracovat s pacientem, aby navrhly různé strategie pro zlepšení kognitivních funkcí a sebeovládání. Cílem je zlepšit plánování a schopnost jednat v každodenních situacích.

PRŮBĚH TRÉNINKU

Úlohou klienta je zvolit správné pořadí, v kterém vyřeší každodenní aktivity. Na začátku dostane seznam věcí, které musí vybavit na virtuálním plánu města. Plán obsahuje různé budovy a označení klientovi polohy. Klient musí vypracovat strategii pro rozhodování o pořadí, ve kterém jednotlivé úkoly vyřeší, a tím i pořadí, ve kterém budovy navštíví.

TRÉNINKOVÉ FORMY

Tréninkový program PLAND se skládá ze tří forem, ve kterých se úlohy mění v souvislosti s požadavkem: pozorování, prioritizování, minimalizování času stráveného na cestě a maximalizování dokončeních úkolů.

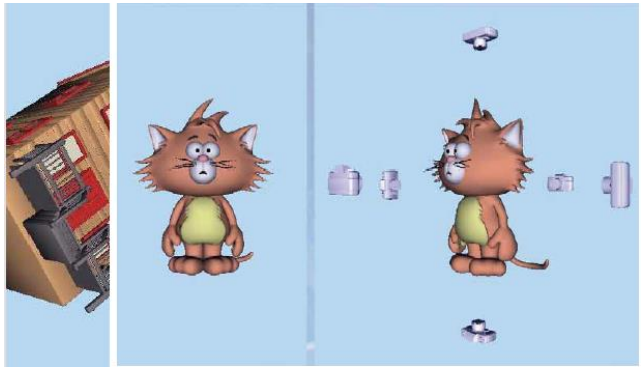
STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

Forma S1 má 16 úrovní obtížnosti, S2 16 a S3 28. Ve všech formách se počet úkolů zvyšuje s rostoucí obtížností.

Zpracování prostoru

ROTATE: MENTÁLNÍ ROTACE

Tréninkový program ROTATE procvičuje schopnost vytvářet přesný mentální obraz objektu ve 3D z jeho 2D předlohy a posléze s tímto obrazem mentálně rotovat.



TEORIE

Současné teoretické modely oblasti mentálních rotací předpokládají, že zpracování úkolů mentálním otáčení zahrnuje čtyři stádia, které jsou do jisté míry vzájemně propojené. Stádium hledání (hledání odpovídajících dílů objektu), stádium kódování (budování mentálního obrazu objektu), stádium transformace (přeměny mentálního obrazu prostřednictvím otáčení) a stádium potvrzení (srovnání skutečných výsledků s požadovaným výsledkem). Tento složitý proces lze dosáhnout cvičením, které poskytuje tréninkový program ROTATE.

PRŮBĚH TRÉNINKU

Na ploše jsou prezentovány 2D obrazy různých 3D objektů (konkrétních i abstraktních). Klient má za úkol tyto obrazy porovnat s referenčními a určit, za jakých podmínek budou mít shodnou polohu.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

V různých úrovních obtížnosti jsou systematicky kombinovány: úhel a směr rotace, obtížnost a prostorová složitost obrazu.

Vizuomotorická koordinace

VISMO: VIZUOMOTORICKÁ KOORDINACE

Tréninkový program VISMO procvičuje vizuomotorickou koordinaci – tedy schopnost sladit pohyby ruky s vizuálními podněty.

TEORIE

Dovednost vizuomotorické koordinace hraje důležitou roli v mnoha každodenních situacích. Koordinace pohybu s vizuálními podněty vyžaduje řadu různých schopností. Za prvé, je třeba určit, které pohyby jsou nezbytné pro dosažení určitého cíle. To si vyžaduje vytvoření interních modelů pohybu. Poté musí být příslušný pohyb naplánován a připraven, než je pohyb vykonán. Zatímco je pohyb vykonáván, jednotlivec musí používat vizuální zpětnou vazbu k sledování, zda se požadovaného cíle dosahuje. V případě potřeby je třeba změnit pohyb, nebo musí být zahájen nový pohyb. Ve stejné době, musí být brány do úvahy všechny vnější vlivy na pohybu, například gravitace. Řada studií ukázala, že pravidelné školení s úkoly jako má trénink VISMO zlepšuje výkon vizuomotoriky u pacientů s motorickým postižením. Tyto úkoly mohou zlepšit vizuomotorické schopnosti i u lidí bez motorického postižení.

PRŮBĚH TRÉNINKU

Klientovým úkolem je pozorovat pomocí teleskopu (hledáčku) vesmírná tělesa. Čím déle a přesněji klient pohybující se těleso hledáčkem zachytí, tím více bodů získá.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

VISMO má 2 úrovně obtížnosti. Výcvik se přizpůsobí úrovni výkonnosti klienta ve čtyřech způsobech. Jak se zvyšuje úroveň obtížnosti, cesta, podél které se cílový objekt pohybuje se stává neviditelnou a je stále obtížnější ji sledovat. Rychlost cílového objektu se zvyšuje a počet rušivých objektů se také zvyšuje.

Rychlost zpracování informací

SPEED: RYCHLOST VYHODNOCOVÁNÍ INFORMACÍ

SPEED training program vzdělává v oblasti rychlosti zpracovávání informací – schopnosti zpracovávat jednoduché podněty rychle a s jistotou.

SCÉNA A ÚKOL

SPEED training program vzdělává v oblasti rychlosti zpracovávání informací v jednom ze tří scénářů. Klient má možnost vybírat si mezi scénáři samostatně a díky tomu spoluvytvářet kurz. V prvním scénáři klient vybírá motivy lodě nebo motýlů ve vzestupném pořadí. Ve scénáři druhém je klient vyzván, aby vytřídil dané zboží nebo jídlo z polic. Ve třetím scénáři se musí klient vyvarovat překážkám s autem nebo na lodi.

TEORIE

Rychlost zpracovávání informací je základní kognitivní funkce lidského vnímání. Rychlost, kterou mohou být informace přijaty a zpracovávány, se individuálně liší, snižuje se s věkem a může být omezena různými nemocemi. Vysoká relevance pro klinickou praxi je spojena s úzkou korelací rychlosti zpracovávání informací a vyššími kognitivními funkcemi jako jsou exekutivní funkce a obecná inteligence. Zhoršení rychlosti zpracovávání informací je navíc definováno při mnoha neurologických a psychiatrických poruchách.

STRUKTURA OBTÍŽNOSTI

Zvyšování náročnosti tréninku rychlosti zpracovávání informací vyžaduje zapojení kognitivních funkcí pro správné splnění úkolů. Aby se omezilo takovému splývání funkcí, SPEED nevyužívá rozdílných stupňů obtížnosti ve srovnání s předchozími tréninky v CogniPus, a tak nevyužívá změn ve struktuře náročnosti. Scénáře a odpovídající subtréninky jsou organizovány ve **stupních motivace** SPEEDu. Každý trénink zahrnuje pět stupňů motivace – od začátečníků až po pokročilé. Struktura a požadavky na klienta jsou pořád stejné v každém stupni motivace. Stupně motivace jsou však jednotlivě odlišeny v grafickém designu. Liší se na pozadí jednotlivých úkolů, stejně jako v grafickém zpracování podmětů, aby bylo dosaženo rozdílného zážitku v celém množství subtréninků.

KONTAKT

Assessment Systems Czech
Zirkon Office Centre
Sokolovská 131/86
186 00 Praha 8
Tel: 270 004 651
Web: **www.asystems.as**

E-mail na konzultanty: psychodiagnostika@asystems.as