

### Beschreibung

Das Modul Selektive Aufmerksamkeit/Reaktion enthält 8 Aufgaben und 7 Parallelformen für das Training der Selektiven Aufmerksamkeit (im Sinne von Go/Nogo), des Wechsels des Aufmerksamkeitsfokus, der Geschwindigkeit der Informationsverarbeitung und der Reaktionsgeschwindigkeit auf visuelle und akustische Stimuli. Es können Einfach- und Mehrfachwahlreaktionen durchgeführt werden.

### Indikation

Störungen der selektiven Aufmerksamkeit bei visuellen Reizen, Verlangsamung der Geschwindigkeit der Informationsverarbeitung.

Zentralnervös bedingte Verlangsamung der Reaktionsgeschwindigkeit.

Nicht geeignet bei schweren Störungen der Motorik, gliedkinetische Ataxien oder Paresen der oberen Extremitäten, evtl. bei ideomotorischer Apraxie.

Nicht geeignet bei Störungen der visuellen Wahrnehmung (Gesichtsfeldausfälle, Neglect) bzw. der akustischen Wahrnehmung.

Nur eingeschränkt verwendbar bei Störungen der Raumwahrnehmung und der visuellen Exploration.

### Stichpunkte

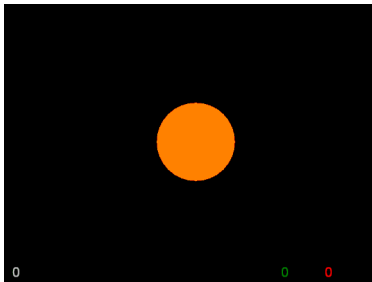
- Reaktion auf Farben
- Reaktionen auf Formen
- Reaktion auf akustische Reize
- Einfachwahlreaktion (Alertness)
- Mehrfachwahlreaktion
- Wechsel des Aufmerksamkeitsfokus visuell - visuell und akustisch – akustisch
- Wechsel des Aufmerksamkeitsfokus zwischen visuellen und akustischen Reizen
- Linienverfolgen
- Parallelaufgaben mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad

### Spezifikation

<b>Autor</b>	Alexander Trubetzkoj	<b>Aufgabentypen</b>	8 - 7 (15)
<b>Qualifikation</b>	Diplom-Psychologe	<b>Einzelaufgaben</b>	n.a. fortlaufende Aufgaben
<b>Institution</b>		<b>Selbstadaptiv</b>	ja
<b>Publikationsjahr</b>	2003, 2007, 2009	<b>Statistik</b>	ja
<b>Evaluationsort</b>	Fachklinik Loipl	<b>System</b>	ITS Basissystem 2.0
<b>Version</b>	2.2	<b>Bedienung</b>	Tastatur (Maus)

## Selektive Aufmerksamkeit – Einige Beispiele

AUF-SEL

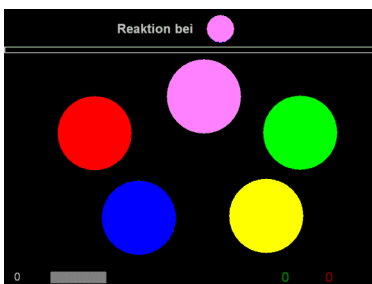


### Einfachreaktion visuell / akustisch (Alertness)

Einfache Reaktionsaufgabe zur visuellen und zur akustischen Aufmerksamkeit ohne Wechsel des Aufmerksamkeitsfokus. Die Aufgabe ist für das Training der allgemeinen Reaktionsbereitschaft bzw. kurzfristigen Aufmerksamkeitsaktivierung vorgesehen.

Sie kann zur Vorbereitung der Patienten auf die weiteren Aufgaben eingesetzt werden oder zur Prüfung der allgemeinen Reaktionsbereitschaft.

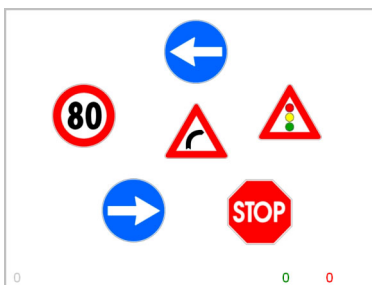
18 Ebenen visuell (4.000 ms bis 400 ms Reaktionsintervall) und 12 Ebenen auditiv (1.800 ms bis 300 ms Reaktionsintervall).



### Farbe Anzahl, Farbe Zeit, Form Anzahl, Form Zeit

Vier Aufgabentypen zur visuellen selektiven Aufmerksamkeit mit Wechsel des Aufmerksamkeitsfokus. Jeweils einer von fünf farbigen Kreisen (bzw. unterschiedlichen Formen) wird an einer zufallsabhängigen Position dargestellt. Nur wenn die Farbe (oder Form) mit der wechselnden Vorgabe übereinstimmt soll eine Reaktion erfolgen.

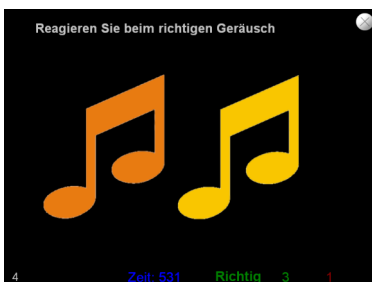
4/5 Ebenen. Variation der Präsentationszeit, der Anzahl an Ablenkern und der Positionen.



### Mehrfachwahlreaktion

Aufgabe zur visuellen selektiven Aufmerksamkeit ohne Wechsel des Aufmerksamkeitsfokus. Als Stimulus werden alltagsrelevante Verkehrszeichen verwendet. Auf drei Zeichen ist mit einer jeweils definierten Taste zu reagieren, irrelevante Zeichen sollen ignoriert werden.

13 Ebenen. Variation der Anzahl relevanter Reaktionen, Art der Ablenker, Anzahl der Ablenker, Position der Präsentation und der Vorgabezeit.



### Auditiv - auditiv

Aufgabe zur akustischen selektiven Aufmerksamkeit mit Wechsel des Aufmerksamkeitsfokus.

Auf jeweils einen, vor jeder Sequenz definierten, akustischen Reiz soll reagiert werden. 5 Ebenen. Variation der Präsentationszeit von 2.100 bis 700 ms und der Zahl der Ablenker (2-4).

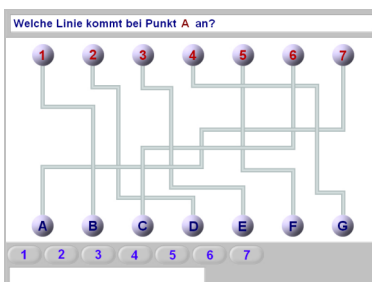


### Visuell - auditiv

Aufgabe zur akustischen und visuellen selektiven Aufmerksamkeit mit Wechsel des Aufmerksamkeitsfokus.

Auf jeweils einen, vor jeder Sequenz definierten akustischen oder visuellen Reiz soll reagiert werden. Visuelle und akustische Sequenzen wechseln sich ab.

10 Ebenen. Variation der Präsentationszeit von 1.800 bis 500 ms.



### Linien verfolgen

Auf dem Bildschirm werden mehrere Linien angezeigt, die von einem Ausgangspunkt am oberen Bildschirm (1, 2, 3, etc.) zu einem Endpunkt am unteren Bildschirmrand (A, B, C, etc.) laufen. Bei jeder Aufgabe wird ein Endpunkt angegeben und der dazugehörige Anfangspunkt soll gefunden werden.

6 Ebenen. Variation der Anzahl der Linien und der Komplexität der Linienführung.