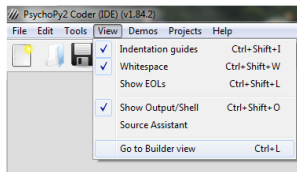
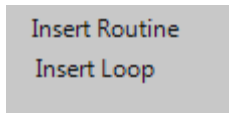


PsychoPy Instruktionen

1. Allgemeines

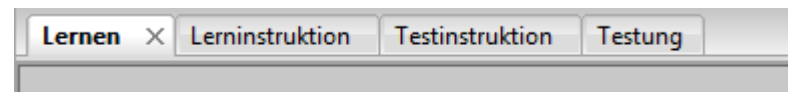


Zu Beginn *Builder* aktivieren (*View/Go to Builder view*)

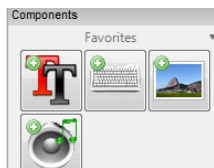
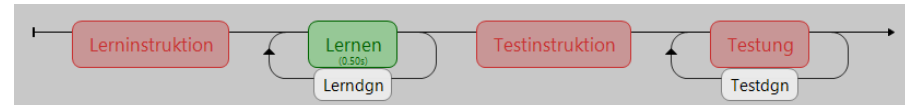


Einfügen eines *Blocks* (*Lernblock / Testblock*) oder eines *Loops*:
Links unten im Builder.

Die eingefügten Blöcke werden links oben angezeigt, mit der Anzeige, welcher Block gerade ausgewählt ist):

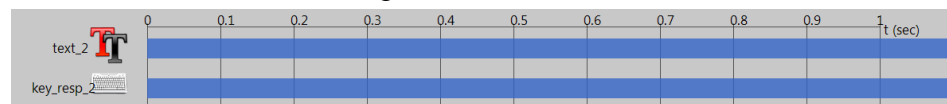


sowie unten:



Hinzufügen von Elementen zu einem Block:

1. Block anklicken um ihn auszuwählen.
2. Rechts werden vorgefertigte Elemente angezeigt, aus denen ausgewählt werden kann:
 - (i) Textelement (siehe unten)
 - (ii) Element zur Tastatursteuerung
 - (iii) Bildelement zur Darstellung von Bildern
 - (iv) Tonelement für Töne
3. Jedem Block können mehrere Elemente zugeordnet werden, z.B. ein Text und ein Tastaturelement.
4. Die eingefügten Elemente werden angezeigt und können durch Klicken auf das Element ausgewählt und modifiziert werden (vgl. nächste Bild, das einen Block mit Text und Tastaturelement zeigt).



Experimentelle Einstellungen

- ☐ Einstellung der Bildschirmfarbe: *Screen Tab*
z.B.: Weiße Farbe: color: \$[1, 1, 1]
- ☐ Datensicherung: *Data Tab*
z.B.: Daten in Exceldatei: *Save excel file* anklicken

2. Struktur des Experiments

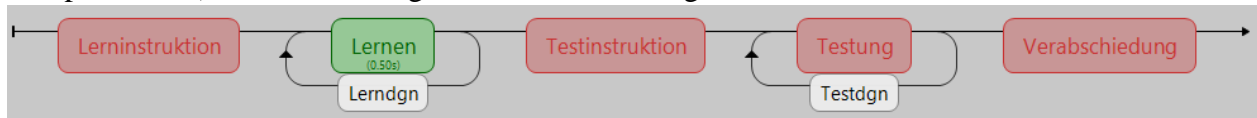
Das Experiment besteht aus 5 Blöcken:

1. Block mit Lerninstruktion.

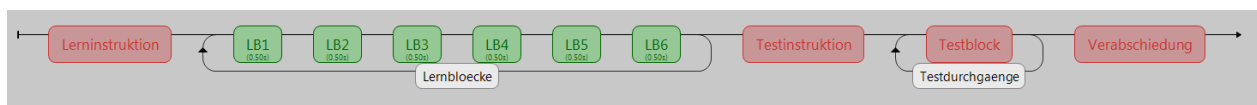
2. Block mit den Lerndurchgängen.
3. Block mit Testinstruktion.
4. Block mit Testdurchgängen.
5. Block mit Verabschiedungstext.

Die Blockstruktur wird im Programm unten angezeigt.

- ☐ Für die *ungeblockte Version* des Programms (die Lernitems werden in Zufallsreihung präsentiert) sieht die Abfolge der Blöcke wie folgt aus:



- ☐ Für die *geblockte Version* des Programms (die Lernitems zu einem Köder werden immer nacheinander innerhalb eines Blockes präsentiert) sieht die Abfolge der Blöcke wie folgt aus:



Der Aufbau der einzelnen Blöcke wird in den folgenden Kapiteln genau erläutert.

3. Erstellen einer Routine (eines Blocks) für Instruktion und Verabschiedung



Text für Instruktionen bzw. für die Verabschiedung:

Nach Einfügen des Blocks werden folgende Elemente hinzugefügt und konfiguriert:



- ☐ Textelement hinzufügen konfigurieren:

1. Dauer der Textanzeige unbegrenzt, daher kein Eintrag in Feld *Stop*.
2. Farbe, Zeichensatz und Grösse kann festgelegt werden.
3. In das Feld *Text* wird der anzuzeigende Text eingetragen.

Die folgende Abbildung zeigt das Ergebnis (Beispiel):



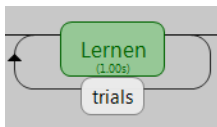
- ☐ Tastatur hinzufügen und konfigurieren:

1. Startzeit (Ab wann die Tastatur reagiert bleibt auf 0) [Dies kann geändert werden, um zu verhindern, dass die Vp am Beginn versehentlich eine Taste drückt und daher der Durchgang beendet wird.

2. Die Dauer wird auf unendlich gesetzt, was bedeutet, dass der Durchgang erst dann beendet wird, wenn die Vp eine der vorgesehenen Tasten drückt.
3. Die Tasten, auf welche das Programm reagiert, werden festgelegt. Im aktuellen Fall soll das Programm auf jede Taste reagieren. Daher wird das Feld *Allowed keys* leer gelassen.

Nachfolgende Abbildung zeigt die resultierende Konfiguration:

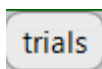
4. Erstellen der Lern-Routine (des Lernblocks): ungeblockt



Der Lernblock besteht aus Loops mit Text, die aus einer Datei entnommen werden:

Nach Einfügen des Blocks werden folgende Elemente hinzugefügt und konfiguriert:

- ☐ Textelement hinzufügen konfigurieren:
 1. Name der Liste (1.Zeile in Excel): Achtung: Keine Umlaute Leerzeichen etc. im Namen
 2. *Set every repeat*, damit die Liste angezeigt wird.



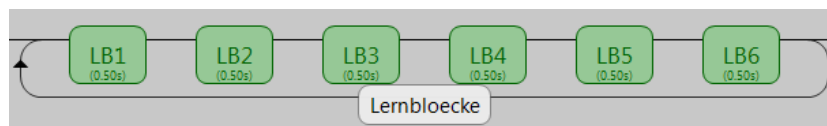
- ☐ Loop hinzufügen und konfigurieren (Klick auf *trials*):
 1. *loop type*: random
 2. *nreps*: 1
 3. *Browse*: Name der Excel-Datei

Bemerkung:

L1 und L2 sind die beiden Variablen in der Excel-Datei mit den beiden Lernlisten: Bsp.:

	A	B
1	L1	L2
2	Rage	klettern
3	Raserei	Spitze
4	Wut	Gipfel
5	Zorn	Gletscher
6	erzürnen	Hügel
7	Streit	Kletterer
8	weiß	Klang
9	Russ	Radio
10	Nacht	Orchester
11	Tod	Melodie
12	Kohle	Instrument
13	dunkel	Rhythmus

5. Erstellen der Lern-Routine (des Lernblocks): geblockt



Loops (mit Text aus Datei) [geblockt]

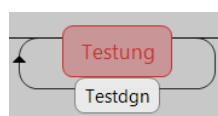
Die Struktur der Lernblöcke unterscheidet sich von der ungeblockten Version wie folgt:

- ☐ Der Loop wird nun über alle Blöcke gezogen.
- ☐ Die Konfigurierung jedes Blocks LB 1-6 sowie des Loops erfolgt wie oben beschrieben.
- ☐ In der Excel-Datei befinden sich die Worte jedes Blocks in einer Zeile: Wort1 in Spalte 1, Wort2 in Spalte 2, etc.

	A	B	C	D	E	F
1	Wort1	Wort2	Wort3	Wort4	Wort5	Wort6
2	Rage	Raserei	Wut	Zorn	erzürnen	Streit
3	weiß	Russ	Nacht	Tod	Kohle	dunkel
4	Butter	Mehl	Roggen	Toast	Marmelade	Laib
5	Tisch	sitzen	Sitz	Lehne	Sessel	Hocker

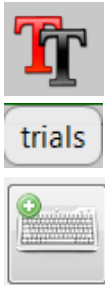
- ☐ In jedem Schleifendurchgang werden die Worte einer Zeile präsentiert (die 6 Blöcke).
- ☐ Die Randomisierung erfolgt für die Blöcke, nicht aber für die einzelnen Worte innerhalb der Blöcke (diese erscheinen wie in der Excel-Datei vorgegeben).

6. Erstellen der Test-Routine (des Testblocks):



Der Testblock besteht aus Loops (mit Text und Tastaturelement):

Nach Einfügen des Blocks werden folgende Elemente hinzugefügt und konfiguriert:



- ☐ Textelement konfigurieren: Analog zu Lernblock (ungeblockt, siehe oben Punkt 4).
- ☐ Loop konfigurieren: Analog zu Lernblock (ungeblockt, siehe oben Punkt 4).
- ☐ Tastatur konfigurieren: Analog zu Instruktion (siehe Punkt 3), jedoch werden nur die Tasten *a* und *n* aktiviert, d.h. das Programm reagiert nur auf diese Tasten.

Nachfolgende Abbildung zeigt die resultierende Konfiguration: Einzig die Tasten *a* und *n* sind aktiviert, d.h. das Programm reagiert nur auf diese Tasten.

- ☐ Die Excel-Datei mit den Daten muss zusätzlich zu der Spalte mit den Testworten eine Spalte mit den Worttypen enthalten. Diese Spalte wird in den Output übernommen und hilft bei der Auswertung, da die Zuordnung von Worten zu Worttypen aus der Output-Datei entnommen werden kann.

Beispiel: Der Worttyp befindet sich in Spalte A und das Testwort in Spalte B.

	A	B
1	Typ	T1
2	Koeder	Ärger
3	Koeder	schwarz
4	Koeder	Brot
5	Koeder	Stuhl
6	Koeder	kalt
7	Koeder	Doktor
8	Koeder	Fuß
9	Koeder	Obst
10	Koeder	Mädchen
11	Koeder	hoch
12	Koeder	König
13	Koeder	Mann
14	Unverwandt	Berg
15	Unverwandt	Musik
16	Unverwandt	Nadel