



ΕΘΝΙΚΟ & ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ  
ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ  
ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΑΘΛΗΤΙΚΗΣ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ & ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ

# Wisconsin Card Sorting Inspired Task (WCST)

Γνωστική ευελιξία

Είναι μια δοκιμασία ταξινόμησης καρτών

Το τεστ που παρουσιάζεται στη συνέχεια είναι ακριβής μετάφραση του αντίστοιχου τεστ που βρίσκεται στην ιστοσελίδα *PsyToolkit* (<https://www.psychtoolkit.org/experiment-library/wcst.html>) και δημιουργήθηκε για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Μπορείτε να αναζητήσετε περισσότερες πληροφορίες στη διεύθυνση: <https://www.psychtoolkit.org/>



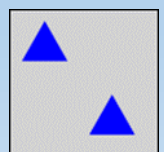
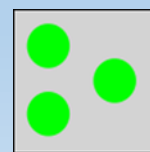
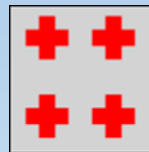
- Η Γνωστική ευελιξία μπορεί να οριστεί ως η ικανότητα προσαρμογής συμπεριφορών στις αλλαγές του περιβάλλοντος (Handbook of Behavioral Neuroscience, 2016).
- Αποτελεί την ικανότητα αναδιάρθρωσης της γνώσης με πολλούς τρόπους, ανάλογα με τις μεταβαλλόμενες απαιτήσεις κατάστασης (Spiro, Feltovich, Jacobson & Coulson, 1995).

- Δοκιμασίες σαν κι αυτή έχουν μακρά παράδοση στην ψυχολογία, ξεκινώντας από περισσότερα από 100 χρόνια στο έργο του Ach .
- Το 1948, οι Grant και Berg δημοσίευσαν το πλέον διάσημο τεστ ταξινόμησης καρτών Wisconsin.
- Αποτελεί μια δοκιμασία Γνωστικής Ευελιξίας στην οποία πρέπει να αντιστοιχίσετε κάρτες σύμφωνα με διαφορετικά κριτήρια.

Υπάρχουν τρεις διαφορετικοί τρόποι για να κατηγοριοποιήσετε κάθε κάρτα. Η μόνη ανατροφοδότηση που έχετε είναι αν είναι σωστό ή λάθος.

Η κατηγοριοποίηση μπορεί να γίνει σύμφωνα:

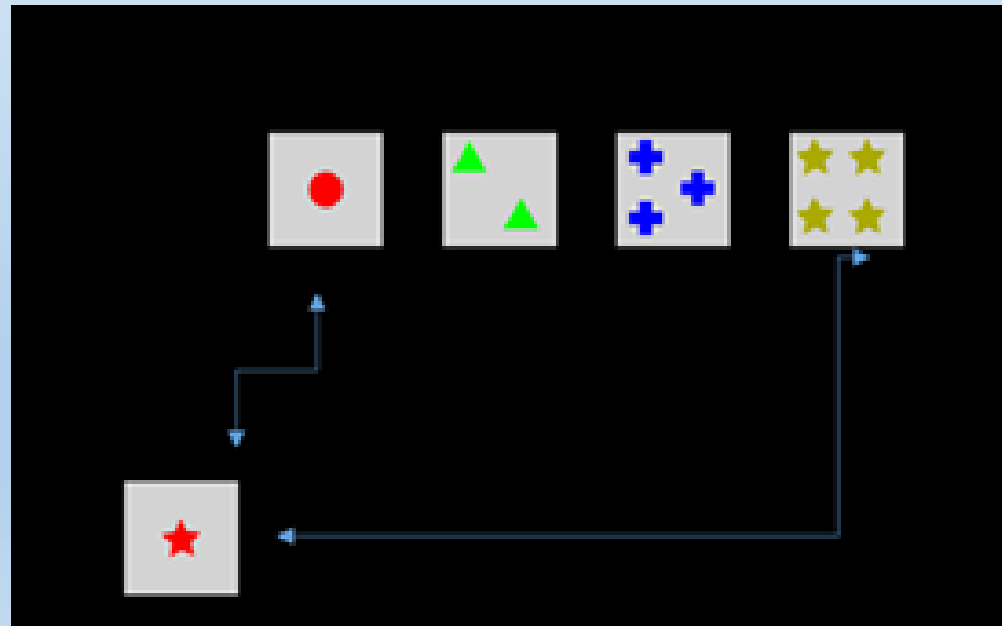
- με το χρώμα των συμβόλων
- το σχήμα των συμβόλων
- και το πλήθος τους.



- Ο κανόνας της κατηγοριοποίησης αλλάζει κάθε 10 κάρτες.
- Για να συμμετέχετε στη δοκιμασία θα χρειαστείτε το ποντίκι σας και ιδανικά ηχεία.

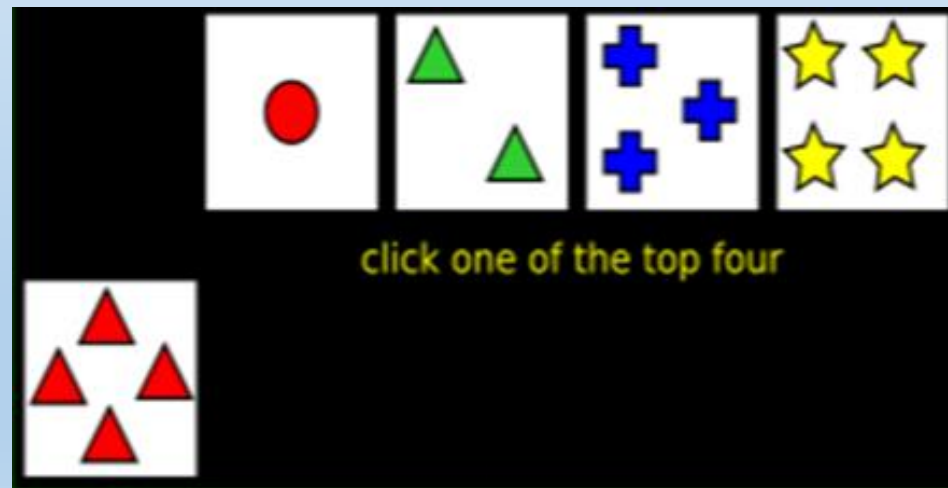


- Όταν ξεκινήσετε το τεστ θα πρέπει να ταξινομήσετε μια κάρτα που σας δίνεται κάτω αριστερά με τις κάρτες στο πάνω μέρος της οθόνης.
- Κάντε αριστερό κλικ με το ποντίκι σας σε μια από τις τέσσερις κάρτες (στο πάνω μέρος της οθόνης), η οποία πιστεύετε ότι ταιριάζει με την κάρτα που σας δίνεται (στο κάτω μέρος της οθόνης).



Στο παράδειγμα πιο κάτω, υπάρχουν τέσσερις κάρτες στην οθόνη. Ο στόχος σας είναι να βρείτε τον κανόνα ταξινόμησης για να ταξινομήσετε την κάρτα (το γκρι ορθογώνιο) κάτω αριστερά.

Απλώς κάνετε κλικ στην κάρτα που ταιριάζει με τον κανόνα και θα λάβετε σχόλια σχετικά με την επιλογή σας



Θα χρειαστεί να ανακαλύψεις αν πρέπει να ταιριάξεις την εικόνα ανάλογα με το χρώμα, το πλήθος ή το σχήμα.

Όταν βρεις τον κανόνα που θα χρησιμοποιείς μπορείς να χαλαρώσεις λίγο. Αλλά όχι για πολύ.

Οι κανόνες κατηγοριοποίησης αλλάζουν !!



Η επιλογή σας θα δώσει ένα αποτέλεσμα.

Αν η αντιστοίχιση δεν είναι επιτυχής, θα χρειαστεί να δοκιμάσετε έναν διαφορετικό κανόνα ταξινόμησης.

**ΛΑΘΟΣ!**

Δηλαδή να αντιστοιχίσετε την κάρτα διαφορετικά.

Στην περίπτωση επιτυχούς αποτελέσματος συνεχίζεται με τον ίδιο κανόνα ταξινόμησης.

**Σωστό !**

Αν στην οθόνη σου βλέπεις μηνύματα για λάθος απάντηση πρέπει να αλλάξεις τον κανόνα.

Αυτό είναι όλο!!!!

Έχεις 60 προσπάθειες !

Στο τέλος της δοκιμασίας βλέπετε τον αριθμό, το είδος και το ποσοστό των σφαλμάτων σας.

Υπάρχουν διαφορετικοί τύποι αναφορών σχετικά με το σφάλμα:

- Ο συνολικός αριθμός σφαλμάτων.
- Τα σφάλματα διατήρησης (όταν συνεχίζετε να εφαρμόζετε τον παλιό κανόνα).
- Τα σφάλματα μη διατήρησης.

**Feedback on your WCST performance**

**(Note: There were in total 60 trials)**

**Error count: 16 ( 27%)**

**Perseveration error count: 9 ( 15%)**

**Non-perseveration error count: 7 ( 12%)**

**Press space bar to continue**

- Το άθροισμα των σφαλμάτων διατήρησης και μη διατήρησης είναι ο συνολικός αριθμός σφάλματος.
- Όλοι θα κάνουν εξ ορισμού κάποια λάθη, γιατί χρειάζεται χρόνος για να καταλάβετε τον κανόνα.

**Εσύ πόσο γρήγορα μπορείς να  
προσαρμοστείς στους νέους  
κανόνες ;;**

Για να δοκιμάσεις το τεστ πάτησε εδώ:

**WCST**

Stoet, G. (2010). PsyToolkit - A software package for programming psychological experiments using Linux. *Behavior Research Methods*, 42(4), 1096-1104.

Stoet, G. (2017). PsyToolkit: A novel web-based method for running online questionnaires and reaction-time experiments. *Teaching of Psychology*, 44(1), 24-31.