

Lokalizace a vývojová kvalita

Mgr. Marek Orenčák

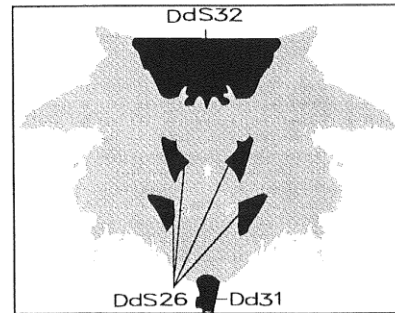
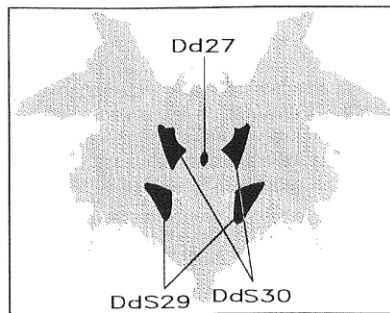
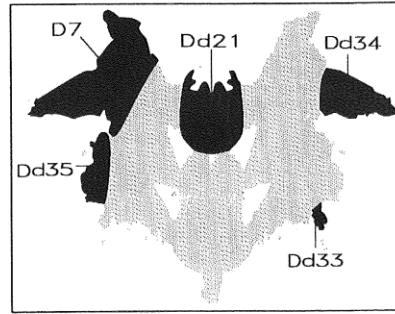
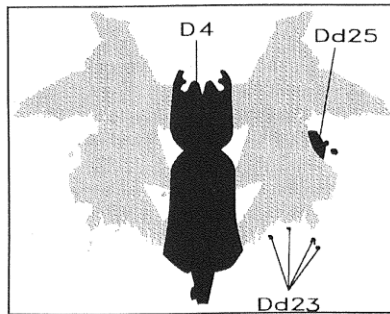
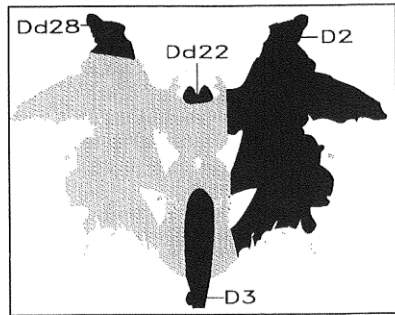
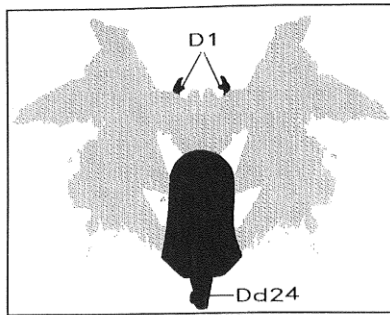
Sekvencia skórovania

Card	Response number	Localisation and DQ	Loc. No.	Determinant(s) and FQ	(2)	Content(s)	Pop.	Z Score	Special Scores
Tabuľa	Č. odpovede	Uchopenie a vývojová kvalita	Č. lokalizácie	Determinanty a tvarová kvalita	Párová odp.	Obsahy	Populárna odp.	Organizačná aktivita	Zvláštne skóry

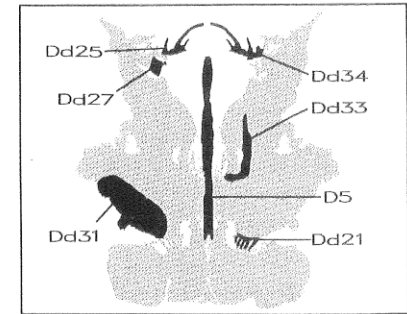
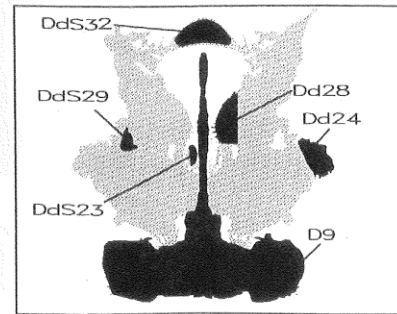
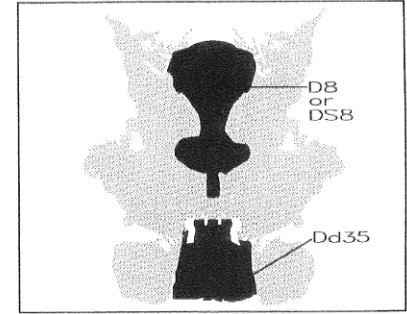
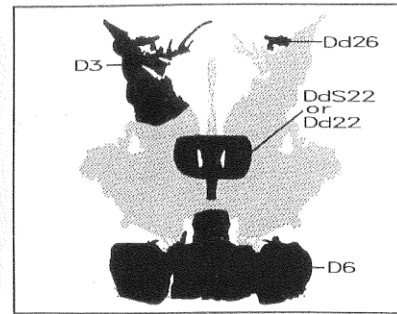
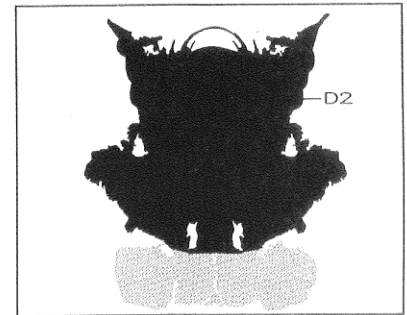
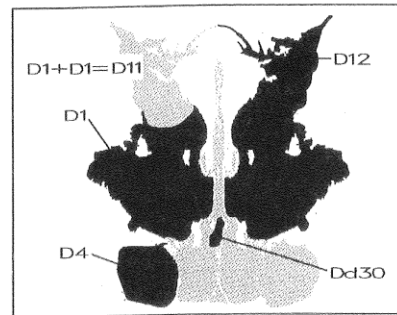
Lokalizácia

- Týka sa vymedzenia časti škvvrny, na ktorú osoba v odpovedi reagovala
- Dáva nám odpoveď na to, „kde“ to pacient videl
- Lokalizáciu vieme určiť väčšinou najjednoduchšie, v inquiry môžeme požiadať pacienta aby nám odpoveď obtiahol prstom
- Obsahuje 4 skóry: W – celá škvrna, D – bežný detail, Dd – neobvyklý detail, S - biely priestor
- Rozdiel medzi D a Dd nám pomáhajú určiť lokalizačné tabuľky

Tabule I

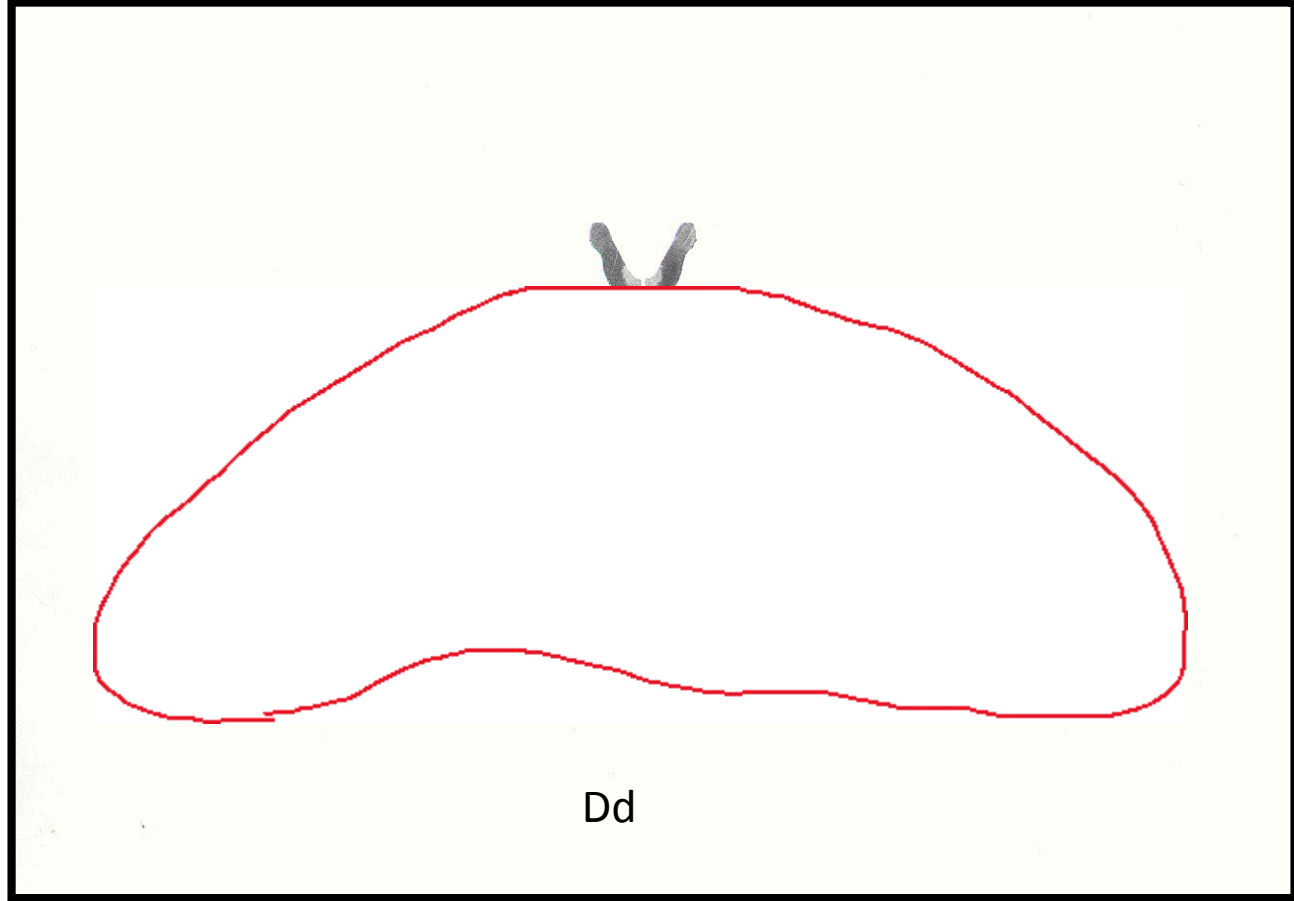
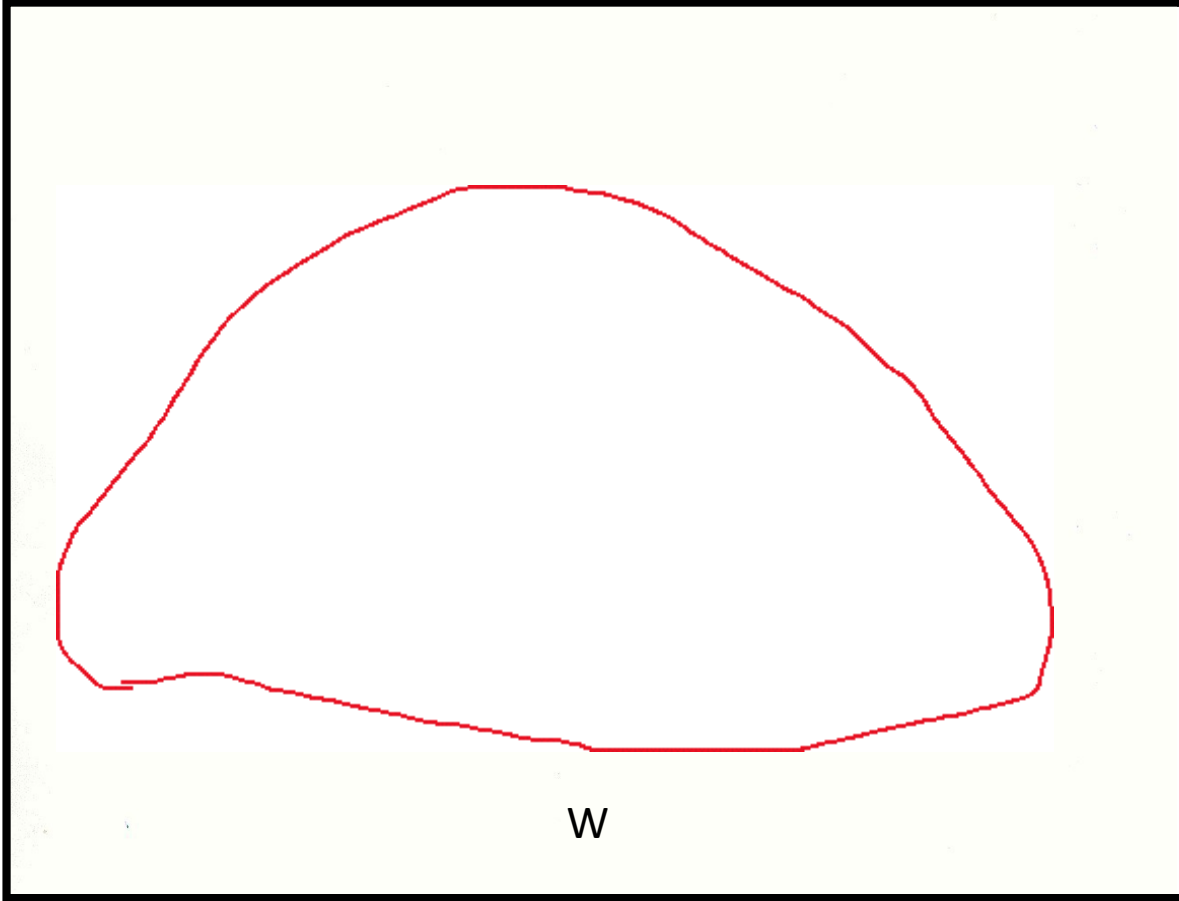


Tabule IX



W - celok

- Pacient v odpovedi použije celú škvvrnu, ktorá zahŕňa všetky jej časti
- Je potrebné overiť, či naozaj použil celú škvvrnu, ak z nej vyčlenil aj malú časť, tak odpoveď nemôže byť W (napr. vylúčenie červených škvvrn pri tab. III)
- Pac. väčšinou v odpovedi sami uvedú, že ide o celok, niekedy sa však môže stať, že niektorú časť škvvrny z odpovede vylúčia



D – bežný detail

- Ide o časť škvrny, ktorá býva bežne identifikovaná
- Všetky D lokalizácie sú uvedené v lokalizačných tabuľkách
- To či je oblasť škvrny D alebo Dd nezáleží od veľkosti oblasti, ale od jej štatistickej početnosti v protokoloch

Dd – neobvyklý detail

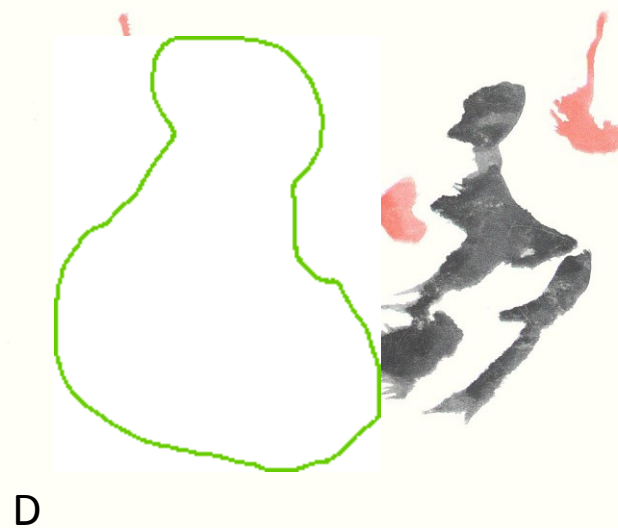
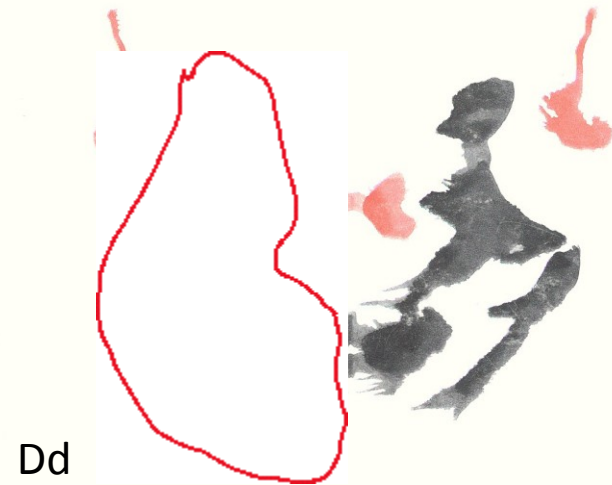
- Každá odpoveď, ktorá nie je W alebo D, je automaticky Dd
- Niektoré Dd oblasti sú vyznačené v lokalizačných tabulkách, ale väčšina z nich sa určuje vylučovacou metódou

S – biely priestor

- Kódujeme vždy, keď pac. použil v odpovedi biely priestor
- Môže ho buď integrovať s ďalšími oblasťami škvrny (I. Maska s očami) alebo ho použiť ako samostatnú odpoveď vychádzajúcu z oblasti bieleho priestoru (II. Raketa)
- S sa nikdy nepoužíva jako samostatný skór, ale vždy iba v kombinácii s W, D alebo Dd, teda WS, DS alebo DdS

Lokalizácia u viacpočetných D oblastí

- Ak pac. spojí dva bežné detaily D do jedného celku, tak odp. kódujeme ako Dd, napr. III. Človek (D9) s divnou rukou (D7)
- Ak v odpovedi použije dva obvyklé detaily, ale každý ako samostatný objekt, kódujeme D, napr. III. Človek (D9) čo niečo varí v hrnci (D7)



Vývojová kvalita

- Hovorí nám o úrovni spracovávania informácií pri utváraní odpovede
- Kognitívna aktivita potrebná k organizácii podnetových charakteristík zmysluplným spôsobom
- Nakoľko pacient pri odpovedi vnímané objekty vzájomne prepája
- Rozlišujeme: **+** - syntetickú odpoveď, **o** – obyčajnú (obrysovú) odpoveď, **v/+** - syntetickú odpoveď bez tvaru, **v** – vágnu odpoveď

+ syntetická odpoveď

- Popisuje dva alebo viac samostatných objektov, ktoré sú vo vzájomnom zmysluplnom vzťahu
- Aspoň jeden z objektov musí mať špecifický tvar
- Napr.: Dvaja tancujúci anjeli; Lietadlo prelietava medzi mrakmi; Dvaja ľudia dvíhajú činku

o obyčajná odpoveď

- Pacient interpretuje škvrnu alebo jej časť ako jednotlivý objekt alebo ju popisuje spôsobom, ktorý vytvára požiadavku na špecifický tvar
- Sem patria obyčajné odpovede, väčšinou s jedným objektom, ktorý „má nárok na tvar“
- Napr. ľudská hlava, pes, lietadlo

v/+ syntetická odpoveď u beztvarých objektov

- Pacient popisuje dva alebo viac objektov, ktoré sú vo vzájomnom vzťahu, ale ani jeden z objektov nemá špecifický tvar
- Formulácia odpovede taktiež nevytvára nárok na špecifický tvar
- Napr.: zbiehajúce sa mraky, vegetácia okolo pobrežia, kameň a okolo hlina

v vágna odpoved'

- Objekt v odpovedi nemá žiadny špecifický tvar a ani ďalšia formulácia odpovede nevytvára nárok na špec. tvar
- Napr.: mrak, krv, kus ľadu

Požiadavka na tvar

- Ak chceme kódovať + alebo o, tak objekt musí splňovať „nárok na tvar“
- Patrí sem väčšina objektov: človek, vták, motýl, stolička, dom, ovca atď.
- Niektoré objekty však môžu nadobúdať rôzne tvary, resp. nemajú špecifický tvar (napr. mrak, jazero, ostrov, list, abstraktné umenie), vtedy kódujeme vždy $v/+$ alebo v
- Niekedy dá pac. odpoveď, ktorá nemá špecifický tvar, ale ďalšou formuláciou ho prepracuje a vytvorí ho

Požiadavka na tvar

- Napr. ak povie iba krv, tak kódujeme *v*, ak však povie krv, ktorá steká po stene, tak kódujeme *o*, pretože prepracovaním odpovede vytvoril požiadavku na tvar
- List – *v*, javorový list – *o*, pretože javorový list má špecifický tvar
- Mrak – *v*, kopovitý mrak - *o*