

Titel der vordefinierten Übungen

Der Übungstitel besteht in der Regel aus einem zweiteiligen Namen, einem Code und allenfalls einer nachgestellten Spezifizierung. Der Name benennt im ersten Teil die Übungskategorie (z.B. Blickwechsel), die Ergänzung (z.B. vertikal) grenzt die Kategorie weiter ein. Der Code gibt Hinweise auf die Gestaltung der optischen Umgebung.

Beispiel: «Blickwechsel vertikal L_col_2, animiert»

Aufgabe	Grösse des Objekts	Farben, Kontraste	Nummer
	XXL maximal gross	pos dunkles Objekt vor hellem Hintergrund	
	XL sehr gross		
	L gross	neg helles Objekt vor dunklem Hintergrund	
	M mittel		
	S klein	col farbiges Objekt vor farbigem oder gemustertem Hintergrund	
	XS sehr klein		
	XXS minimal klein		
	R Reihe, Folge		

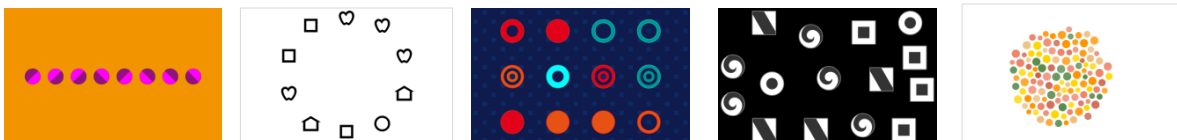
Die nachgestellten Spezifizierungen weisen auf weitere Besonderheiten hin.

sw: schwarzes Objekt vor weissem Hintergrund, optimale Kontraste.
 2. Hintergrundfarbe: Immer 40% grau (Berücksichtigung von Blendempfindlichkeit)
 animiert: animiertes Objekt
 Fahrzeuge u. a: gegenständliche Objekte einer bestimmten Kategorie

In **spotPlus** wird im Code zusätzlich die Anordnung der Objekte im Titel sichtbar

Beispiel: «suchen und finden: Form S_neg_c_1»

- a Linie (horizontal, vertikal oder schief bzw. diagonal)
- b Kreis
- c Raster (regelmässige Verteilung in einem Rechteck, z.B. 5x4 Objekte)
- d zufällig (Objekte sind mit einem Mindestabstand auf dem Bildschirm verteilt)
- e Knäuel (Objekte rücken mit einem Mindestabstand zusammen)



In **zoom** ist erkennbar, ob die Veränderung zunehmend oder abnehmend ist.

Beispiel: «Figur entdecken XS_col_<_2, Obst»