PSA007 Hebrew Translation

**הוראות לכתיבת המחקר**

**הוראות:**

**Demographics:**

דמוגרפיה:

מהי שפת האם שלך?

(this choice will direct them to the full study in their native language)

אנא ספר/י לנו קצת על עצמך.

מהו המגדר שלך: זכר/נקבה/אחרים/מעדיף לא לומר

באיזו שנה נולדת? נא להזין שנה בת ארבע ספרות.

מהי רמת ההשכלה שלך? פחות מתעודת בגרות, תעודת בגרות, הנדסאי ,תואר ראשון, תואר שני, תואר שלישי

**Semantic priming task:**

משימת הטרמה סמנטית:

ניסוי זה עוסק באופן שבו אנשים מעבדים מילים. תתבקשו לראות מילים ולשפוט אותן. המילים יוצגו במרכז המסך. עליכם לשאול את עצמכם האם המילה על המסך היא מילה אמיתית או מילה מזויפת (לא אמיתית). אם אתם מזהים את המילה כמילה אמיתית, לדוגמא קור, עליכם ללחוץ על המקש **KEY** למילה אמיתית. אם אתם מזהים את המילה כמילה לא אמיתית, לדוגמא חומאל, עליכם ללחוץ על המקש **KEY** למילה מזויפת. בשלב האימון ניתן לכם משוב. נבקשכם להשיב מהר ככל הניתן תוך כדי הקפדה על דיוק בתשובותיכם. לרשותכם חמש שניות לענות על כל מילה. על מנת להתאמן מספר פעמים אנא לחצו על מקש **הרווח (SPACE BAR)**.

(note the KEY will be manipulated between participants and based on the traditional keyboard for that language placing it by the Z and? keys on a traditional QWERTY keyboard)

אנא הקישו על המקש **KEY** למילה אמיתית, ועל המקש **KEY** למילה מזויפת.

(shown while competing the priming task wherein words are shown on the screen)

כל הכבוד! זכרו שאתם צריכים להשתמש במקש **KEY** למילים אמיתיות, ובמקש **KEY** למילים מזויפות. כעת תשלימו את המשימה האמיתית. זכרו שעליכם להשלים כל מילה מהר ככל הניתן תוך כדי דיוק בתשובה בה תבחרו. בשלב זה לא תקבלו משוב. אנא הקישו על מקש **הרווח (SPACE BAR)** כדי להמשיך.

(shown after practice and before the real trials)

אנא קחו הפסקה קצרה. אתם יכול ללחוץ על מקש **הרווח (SPACE BAR)** כאשר אתם מוכנים להמשיך.

(shown after each 50-100 pairs to combat fatigue)

תודה שהשלמתם את חלקו הראשון של הניסוי. במסך הבא תשפטו חלק מתכונותיהן של מילים בכדי לעזור לנו למדוד כיצד מילים אלו מובנות על ידי דוברי השפה.

(a random section below will be shown)

**Word meaning task: (McRae et al., 2005)**

משימת משמעות מילים: (McRae et al., 2005)

אנחנו רוצים להבין אילו משמעויות יש למילים עבור אנשים. אנא מלאו תכונות של המילים שעולות בדעתכם.  
דוגמאות לסוגים שונים של תכונות: איך זה נראה, נשמע, מריח, מרגיש או טעם; ממה זה עשוי; למה זה משמש; ומאיפה זה בא. הנה דוגמא:  
  
ברווז: הוא ציפור, הוא חיה, משכשך, עף, נודד, מטיל ביצים, מקרקר, שוחה, בעל כנפיים, בעל מקור, בעל כפות רגליים, בעל נוצות, חי בבריכות, חי במים, ניצוד על ידי אנשים, אכיל.

מלאו שאלון זה במהירות סבירה, אך נסו לרשום לפחות מספר תכונות לכל מילה. תודה רבה על מילוי שאלון זה.

**Age of acquisition task: (Kuperman et al., 2012)**

משימת גיל הרכישה: (Kuperman et al., 2012)

נא ציינו (בשנים) את הגיל שבו למדתם כל אחת מהמילים ברשימה. גיל משוער מספיק טוב עבור דירוג זה. אם אינכם יודעים את המשמעות של המילה, אנא לחצו על המקש **X .**   
ב"לימוד מילה" אנו מתכוונים לגיל שבו הייתם כשהבנתם את משמעות המילה הזו אם מישהו היה משתמש בה בפניכם, *גם אם אתם לא* השתמשתם, קראתם או כתבתם מילה זו באותו הזמן.

**Concreteness task: (Brysbaert et al., 2014)**

משימת קונקרטיות: (Brysbaert et al., 2014)

מילים מסוימות מתייחסות לדברים או לפעולות במציאות, אותם תוכלו לחוות ישירות דרך אחד מחמשת החושים. אנו קוראים למילים הללו מילים קונקרטיות. מילים אחרות מתייחסות למשמעויות שלא ניתן לחוות באופן ישיר אך אנו יודעים אותן כי המשמעויות יכולות להיות מוגדרות על ידי מילים אחרות. אלו מילים מופשטות.   
מילים אחרות נופלות בין שתי הקצוות, מכיוון שאנו יכולים לחוות אותם במידה מסוימת ובנוסף אנו מסתמכים על השפה שלנו בכדי להבין אותן.   
אנו מבקשים שתדרגו עד כמה כל מילה היא קונקרטית עבורכם על ידי שימוש בסולם דירוג בן חמש דרגות אשר נע ממופשט לקונקרטי. מילה קונקרטית תהיה בעלת דירוג גבוה יותר ומתייחסת למשהו שקיים במציאות; אתם יכולים לחוות את זה באופן מידי דרך החושים שלכם (להריח, לטעום, לגעת, לשמוע, לראות) והפעולות שאתם עושים. הדרך הקלה ביותר להסביר מילה היא על-ידי הצבעה עליה או על-ידי הדגמה שלה (למשל, כדי להסביר 'מתוק' אתם יכולים לתת למישהו לאכול סוכר; כדי להסביר 'לקפוץ' אתם יכולים לקפוץ למעלה ולמטה או להראות לאנשים קטע של סרט שיש בו מישהו שקופץ למעלה ולמטה; כדי להסביר 'ספה', אתם יכולים להצביע על ספה או להראות תמונה של ספה).   
מילה מופשטת תהיה בעלת דירוג נמוך יותר ותתייחס למשהו שאינכם יכולים לחוות ישירות דרך החושים או הפעולות שלכם. משמעות המילה תלויה בשפה. הדרך הקלה ביותר להסביר זאת היא באמצעות מילים אחרות (למשל, אין דרך פשוטה להדגים 'צדק'; אך אנו יכולים להסביר את משמעות המילה באמצעות מילים אחרות הלוכדות חלקים ממשמעותה). מכיוון שאנו אוספים ערכים עבור כל המילים במילון (מעל 60 אלף בסך הכול), תראו שיש סוגים שונים של מילים ואפילו אותיות בודדות. תמיד תחשבו עד כמה קונקרטית (מבוססת חוויה) המשמעות של המילה עבורכם. ככל הנראה, תיתקלו בכמה מילים שאינכם מכירים מספיק כדי לתת להן דירוג. גם זה מידע חשוב לנו, שכן במחקר שלנו אנו רוצים להשתמש רק במילים המוכרות לאנשים. אנו עשויים גם לכלול מילה מזויפת אחת או שתיים שאינן ידועות לכם. כאשר אינכם יודעים מהי המילה, ציינו זאת באמצעות האות**N** (או n).

לסיכום, אנו מבקשים מכם להשתמש בסולם דירוג של חמש דרגות הנע בין מופשט לקונקרטי ולהשתמש באות N כאשר אינכם מכירים את המילה מספיק טוב בכדי לתת תשובה.

מופשט (מבוסס שפה) קונקרטי (מבוסס חוויה)

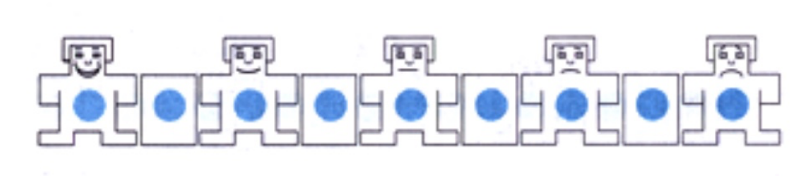
1 2 3 4 5

N = אני לא מכיר/ה את המילה הזו מספיק טוב בכדי לתת דירוג.

**Valence, Arousal, and Dominance task: (Bradley & Lang, 1999)**

משימת ערכיות, עוררות ודומיננטיות: **(**Bradley & Lang, 1999)

ערכיות (**valence**)

****

עוררות (**arousal**)

**תמונה שמכילה תרשים

התיאור נוצר באופן אוטומטי**

דומיננטיות (**dominance**)

**תמונה שמכילה תרשים

התיאור נוצר באופן אוטומטי**

המחקר שנערך היום חוקר רגש, וכיצד אנשים מגיבים לסוגים שונים של מילים.

אנו קוראים לקבוצת הדמויות הזו SAM ואתם תשתמש בדמויות האלו בכדי לדרג את הרגשתכם בעת קריאת כל מילה. SAM מייצג שלושה סוגים שונים של רגשות: שמחה מול אומללות, התרגשות מול רוגע, ונשלטים מול בשליטה. אתם תשתמשו בסולמות אלו בכדי לענות על שלושת הדירוגים עבור כל מילה שאתם קוראים. שימו לב, כל אחת משלושת הרגשות מסודרת בקנה מידה שונה. הפאנל השמאלי מציג את הסולם שמחה-אומללות, שנע בין חיוך לזעף. בצד אחד של הסולם הזה, אתם שמחים, מרוצים, מסופקים, מלאי תקווה. כאשר אתם מרגישים שמחה באופן מלא, עליכם לציין זאת על ידי בחירה ב-1 בצד שמאל. הקצה השני של הסולם הוא כאשר אתם מרגישים לגמרי אומללים, עצבניים, לא מרוצים, מדוכאים, מיואשים או משועממים. אתם יכולים לציין תחושת אומללות באופן מלא על ידי בחירה ב-9 בצד ימין.   
הדמויות מאפשרות לכם גם לתאר תחושות ביניים של הנאה, על ידי בחירת כל ערך באמצע. אם אתם מרגישים ניטרליים לחלוטין, לא שמחים ולא עצובים, בחרו את 4 באמצע.

הסולם שנע בין התרגשות לרוגע הוא הסוג השני של התחושה המוצגת כאן. בקצה אחד של הסולם אתם מגורים, נרגשים, תזזיתיים, מתוחים, ערניים לגמרי, או מעוררים (עוררות גבוהה). כאשר אתם נרגשים באופן מלא, בחרו ב-1 בצד שמאל. עכשיו שימו לב לקצה השני של הסקאלה שמייצג רוגע, שזו התחושה ההפוכה לחלוטין. בקצה זה אתם מרגישים רגועים לחלוטין, נרפים, עמומים, ישנוניים או לא נסערים. במידה ואתם מרגישים רוגע באופן מלא, בחרו ב-9 בצד ימין. כמו בסולם שמחה-אומללות, אתם יכול לייצג רמות ביניים של התרגשות או רוגע על ידי בחירת כל מספר אחר. אם אתם לא מתרגשים וגם לא רגועים כלל, בחרו ב-4 באמצע.

סולם הרגשות האחרון שתדרגו הוא האם הרגשתם נשלטים או בשליטה. בקצה האחד של הסולם יש רגשות המאופיינים כנשלטים לחלוטין, מושפעים, נתמכים, יראי כבוד, כנועים, או מובלים. נא ציינו תחושה של נשלטות על ידי בחירה ב-1 משמאל. בקצה הנגדי של הסולם הזה, בחרו ב-9 אם אתם מרגיש בשליטה מלאה, משפיעים, חשובים, דומיננטיים, עצמאיים, או שולטים. אתם יכולים לציין תחושה של דומיננטיות על-ידי בחירה ב-9 בצד ימין. שימו לב שכאשר הדמות גדולה, אתם מרגישים בשליטה, ושהיא קטנה מאוד אתם מרגישים נשלטים. אם אתם מרגישים לא בשליטה ולא נשלטים עליכם לבחור ב-4.

אנא דרגו את רגשותיכם בקצב מהיר ואל תבזבזו יותר מדי זמן במחשבה על כל מילה. במקום זאת, בצעו את הדירוגים שלכם על סמך התגובה הראשונית והמיידית שלכם בזמן קריאת כל מילה.

**Familiarity task: (Gilhooly & Logie, 1980)**

משימת היכרות: (Gilhooly & Logie, 1980)

ניסוי זה נועד לבחון באיזו תדירות באתם במגע עם מילים מסוימות. תקבלו רשימה של מילים ואתם מתבקשים לדרג כל מילה לפי מספר הפעמים שחוויתם אותן, זאת באמצעות ציון מספר לפי סולם מ-1 עד 7.   
בסולם זה, 1 מייצג "לעולם לא", כלומר, מעולם לא ראיתם, שמעתם, או השתמשתם במילה בחייכם; הספרה 2 מייצגת "לעיתים רחוקות", כלומר ראיתם, או שמעתם, או השתמשתם במילה לפחות פעם אחת בעבר, אך רק לעתים רחוקות; וכן הלאה עד 7, המייצג "לעיתים קרובות מאד", כלומר, ראיתם, או שמעתם, או השתמשתם במילה כמעט בכל יום בחייכם.

אל תהיו מוטרדים אם אינכם מסוגלים להבין את המשמעות של חלק מהמילים. פשוט דרגו כל מילה לפי מספר הפעמים שבאתם איתן במגע ללא קשר למשמעות שלהן. יכול להיות שישנן מילים שהשתמשתם בהן או שמעתם אותן לעתים קרובות יותר ממה שראיתם אותן. או אולי ישנן מילים אחרות שראיתם לעתים קרובות יותר ממה שהשתמשתם או שמעתם אותן. במקרים כאלה, תמיד דרגו את המילה בדירוג הגבוה ביותר משלוש האפשרויות. לדוגמה, אתם כנראה משתמשים או שומעים את המילה "לחיים" לעתים קרובות, אבל אולי מעולם לא ראית אותה בדפוס. במקרה זה, הייתם מדרגים "לחיים" כ"לעיתים קרובות" ורושמים את המספר 6.

עברו אל רשימת המילים והתחילו לדרג אותן בקצב שלכם. ניסוי זה אינו מבוסס "מהירות", כל משתתף יקבל מספיק זמן לסיים. מצד שני, אל תבזבזו זמן רב מדי על כל מילה. הדבר החשוב הוא שתהיו מדויקים ככל הניתן. תהיו כנים בדירוגים שלכם ככל הניתן. מילים רבות בניסוי זה הן נדירות מאוד, כך שלא צפוי שבאתם במגע עם כולן. בצעו את ההערכות הטובות ביותר שאתם מסוגלים לבצע.

**Iconicity task:**

**משימת איקוניות:**

עבור משימה זו, אנו רוצים לדעת עד כמה המילים הן איקוניות לדעתכם.   
מילים מסוימות נחשבות לאיקוניות; המילה בדרך כלשהי נשמעת כמו המשמעות שלה. לדוגמה, חחח נשמע כמו הצליל שנשמע כשאתם צוחקים. ייתכן שתוכלו לנחש את המשמעות של המילה גם אם לא ידעתם את השפה. מילים אחרות אינן איקוניות כלל; לדוגמה, אין שום דבר העוזר להבין את משמעות המילים 'מדי פעם' או 'תדיר'. אם לא הייתם יודעים את השפה, לא הייתם יכולים לנחש את המשמעויות של מילים אלו.

עבור כל מילה שתראו, דרגו בסולם של 1 עד 7 כמה איקונית אתם חושבים שהמילה, כאשר 1 מציין לא איקוני כלל ו-7 מציין איקוני מאוד. אמרו את המילים בקול לפני שתדרגו אותן. לדוגמא חחח מאוד איקוני ויהיה 7; עץ כלל לא איקוני והוא יהיה 1. מילים שהן ביניים באיקוניות, צריכות להיות מדורגות כראוי בין שתי הקצוות, למשל ב- 3 או 4. אם אינכם יודעים מה המשמעות של מילה, סמנו **X**. עבדו יחסית במהירות אך דייקו ככל הניתן בדירוגים שלכם. אל תהססו להשתמש בכל טווח המספרים, מ-1 עד 7; יחד עם זאת, אל תדאגו לגבי התדירות שבה אתם משתמשים במספר מסוים כל עוד אתם כנים בדירוגים שלך.

Study Stimuli:

<https://osf.io/m56z7/>

Note that the stimuli chart includes many blanks. These will be filled in with translators for the language listed in the column name (language code is the first two letters of each column). We want to ensure the stimuli selection procedure is approved before moving to this step because the process is slow to run if we need to do it again.