HeadApp Kognitive Therapie

# HeadApp Handbuch
# Beschreibung aller Module

Dieses Handbuch enthält eine Beschreibung aller 11 HeadApp Therapie-Module. Es handelt sich um eine Kopie der HeadApp Webseite. Wir raten Ihnen aus Gründen der besseren Übersichtlichkeit die Beschreibungen direkt auf der Webseite www.headapp.com zu lesen.

## Inhaltsverzeichnis


**Gesamtübersicht Module** Seite 02

**Aufmerksamkeit**

Pick It – Aufmerksamkeit und Fokus Seite 06

See It – Geteilte Aufmerksamkeit Seite 10

Match It – Paare finden, visuelles Scannen, Rechnen und Geld Seite 13

Hit It – Reaktion und Impulskontrolle Seite 18

**Gedächtnis**

Learn It – Vermittlung von Lern- und Gedächtnisstrategien Seite 22

Flip It - Kurzzeitgedächtnis Seite 25

Pair It - Kurzzeitgedächtnis Seite 25

**Sprache / Aphasie**

Word It - Wortgebrauch Seite 32

Struct It – Satzstruktur, Grammatik und Redewendungen Seite 38

Sequence It – Reihenfolge von Worten, Silben, Worten Seite 42

Reason It - Schlußfolgern Seite 48

# HeadApp hilft gestörte Hirnleistung mittels Training zu verbessern.

headapp.com/de/produkt/

## HeadApp hat 11 Module.

## Die haben es in sich.

Die meisten Betroffenen haben Probleme in den Bereichen Aufmerksamkeit / Konzentration / Fokus, im Bereich Gedächtnis und im Bereich Sprache.

Genau hier beginnt das HeadApp Training.

Pick It:

Aufmerksamkeit und Fokus

Der Trainierende sieht eine Gruppe von Bildern. Mit steigender Schwierigkeit nimmt die Anzahl der Bilder zu und die Unterscheidbarkeit der Bilder ab. Die Aufgabe ist es, das dem Vergleichsbild identische Bild zu finden.

Diese Tätigkeit erfordert ein hohes Maß an Fokussierung. Neben der Aufmerksamkeit wird auch das visuelle Scannen geübt, was besonders für Neglect- und Hemianopsie-Patienten hilfreich ist.

Für Aphasie-Patienten wurde eine spezielle Version des Programms erstellt. Der Transfer von Gedächtnisinhalten von Bildern zu Worten und von Worten zu Bildern kann geübt werden.

Klicken Sie hier für Details…

See It:

Geteilte Aufmerksamkeit / Szenisches Gedächtnis

Der Trainierende beobachtet eine Straßenszene. Die Umgebung und das Geschehen (visuelle und akustische Reize) müssen eingeprägt werden.

Nach kurzer Dauer soll das Eingeprägte aus dem Gedächtnis reproduziert werden. Im Multiple-Choice-Verfahren werden einzelne Inhalte und Ereignisse abgefragt.

Klicken Sie hier für Details…

Match It:
Paare finden, visuelles Scannen, Rechnen und Geld

Das Training **Match It** trainiert visuell sowohl Aspekte der selektiven, der geteilten und der räumlichen Aufmerksamkeit.

Es sind 4 Trainings-Modi implementiert: Bilder vergleichen, Rechnenaufgaben, Aufgaben mit Geld und Aufgaben zur mentalen Rotation.

Gefördert wird die Fähigkeit zum visuellen Scannen, da zur Lösung der Aufgaben ständig ein weiter Bereich des Bildschirms abgesucht werden muss.

Klicken Sie hier für Details...

Hit It:
Reaktion und Impulskontrolle

Das Modul **Hit It** trainiert das Reaktionsvermögen (Fachbegriff Alertness). Geübt werden Reaktionsgeschwindigkeit, Reaktionssicherheit und Impulskontrolle.

Es wird geübt, die Aufmerksamkeitsintensität kurzfristig zu erhöhen und aufrecht zu erhalten.

Sowohl die tonische als auch die phasische Alertness kann trainiert werden.

Klicken Sie hier für Details...

Learn It:
Vermittlung von Lern- und Gedächtnisstrategien

HeadApp besitzt ein Modul zur Vermittlung von Lern- und Gedächtnisstrategien. Mit Learn It lernen Sie interaktiv, wie Sie sich Dinge besser merken können. Sprachausgabe ist selbstverständlich.

Klicken Sie hier für Details...

Flip It und Pair It:

Kurzzeitgedächtnis

Stellen Sie sich vor, Sie hätten 800 Memory-Sets im Schrank. Haben Sie nicht? Dann nutzen Sie doch einfach HeadApp!

In diesen zwei Trainings-Modulen sollen zuvor eingeprägte Bilder und deren Position wiedergefunden werden. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad muss man sich immer mehr Gegenstände einprägen. Zusätzlich ist die Komplexität der Bildinhalte einstellbar.

Für Aphasie-Patienten wurde eine spezielle Version des Programms erstellt. Der Transfer von Gedächtnisinhalten von Bildern zu Worten und von Worten zu Bildern kann geübt werden.

Klicken Sie hier für Details...

Word It, Struct It, Sequence It und Reason It

Training bei erworbenen Sprachstörungen (z.B. Aphasie)

Eine Aphasie ist eine erworbene Störung der Sprache aufgrund einer Läsion (Schädigung) in der dominanten, meist der linken, Hemisphäre des Gehirns. Mit 50 verschiedenen Übungen in 4 Modulen können Betroffene in HeadApp den Umgang mit Begriffen, Buchstaben, Silben, Worten und ganzen Sätzen trainieren. Über 3.300 Einzelaufgaben und mehr als 10.000 Bilder machen das Training abwechslungsreich und unterhaltsam.

Im HeadApp Therapie-Modul **Word It** werden Synonyme, Antonyme, Homonyme, Vokabular, Wortgruppen und Abkürzungen geübt. Details...

Das HeadApp Therapie-Modul **Struct It** dient dem Training von Grammatik und Redewendungen. Details...

Im HeadApp Therapie-Modul **Sequence It** werden Buchstaben, Silben, Worte, Satzteile und ganze Sätze in die richtige Reihenfolge gebracht, um sinnvolle Inhalte zu bilden. Details...

Im HeadApp Therapie-Modul **Reason It** lernt der Trainierende anhand von Schlussfolgerungen richtige Worte zu wählen und korrekte Begriffe zu verwenden. Details...

## Ganz nebenbei kann HeadApp noch viel mehr.

### Therapeutisch

HeadApp ist detailliert einstellbar. Hier war es uns wichtig, eine gesunde Mischung aus automatischer Schwierigkeitsanpassung und der Erfüllung individueller Wünsche zu finden. Das Ergebnis: Der Anwender stellt ein, ob das Training mit leichteren oder herausfordernderen Aufgaben starten soll. Danach übernimmt das Programm die Anpassung.

Um den Therapieverlauf von Patienten zu dokumentieren, stellen wir in der HeadApp Professional Version die IADL-Skala zur Verfügung.

### Themenauswahl

Die Vielzahl unserer Bilder ist so groß, dass Sie wählen können, mit welchem Therapiematerial Sie arbeiten möchten.

### Optokinetische Stimulation (OKS)

Patienten mit visuellem Neglect übersehen oft einen Teil des Bildschirms und können so Aufgaben am Computer schlecht lösen. Zu ihrer Unterstützung ist in HeadApp

optional eine optokinetische Stimulation zuschaltbar, wo es sinnvoll ist.

Eine sich bewegende Punktwolke auf dem Hintergrund des Bildschirms „zieht“ die Aufmerksamkeit des Trainierenden in die vernachlässigte Seite. Lesen Sie dazu auch die theoretischen Grundlagen von Prof. Kerkhoff auf der Seite Wissenschaft.

Sprachausgabe

HeadApp liest dem Benutzer Anleitungen, Instruktionen und Rückmeldungen vor. Details finden Sie auf der Seite Sprachausgabe.

HeadApp funktioniert auf allen gängigen Computern: PC (Windows und Mac), Tablet und Handy (Android und iOS) und natürlich auch im Internet.

Ein sensibler Umgang mit Patientendaten ist uns ein persönliches Anliegen. Standort der HeadApp-Server sind Amazon-Rechenzentren in Frankfurt, Deutschland.

Gemäß Datenschutzrichtlinien werden Personen-Daten und Therapie-Daten in getrennten Datenbanken verwaltet.

Über Passwörter sind alle Daten AES verschlüsselt und jede Datenübertragung erfolgt nach TLS Standard (Verschlüsselung auf Banken-Niveau).

# Pick It: Aufmerksamkeit und Fokus

headapp.com/de/produkt/pickit/

## Trainingsziel

## Aufmerksamkeit, Visuelles Scannen und Fokussierung

Pick It startet mit sehr unterschiedlichen Bildern. So können auch Patienten mit großen Einschränkungen lange in einfachen Leveln mit viel Abwechslung im Bildmaterial ihrem Können entsprechend trainieren.

Der Trainierende sieht hier eine Gruppe von Bildern, die sehr ähnlich sind.

Die Aufgabe ist, das dem gelb gerahmten Bild gleichende Bild zu finden.

Diese Tätigkeit erfordert ein hohes Maß an Fokussierung. Neben Aufmerksamkeit wird auch das visuelle Scannen geübt, was besonders für Neglect- und Hemianopsie-Patienten hilfreich ist.

Mit steigender Schwierigkeit nimmt die Anzahl der Bilder zu und die Unterscheidbarkeit der Bilder ab.

## Einstellungen

## Sterne pro Stufe

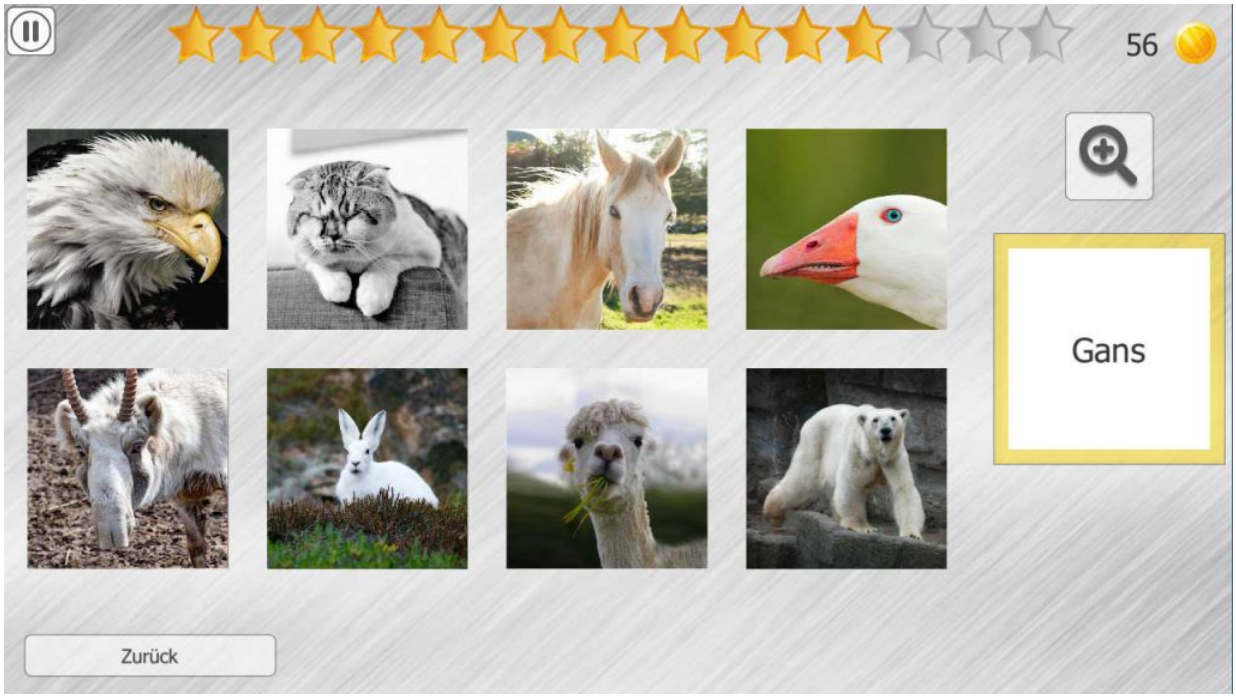
Hier wird eingestellt, wie viele Aufgaben der Trainierende lösen soll, bevor bei guter Leistung die Schwierigkeitsstufe steigt. Waren die Aufgaben zu schwer, kann die Schwierigkeitsstufe auch absinken.

## Trainingsdauer begrenzen

Aus Zeitmanagement- oder therapeutischen Gründen kann die Begrenzung der Trainingsdauer sinnvoll sein.

Klicken Sie auf „Trainingsdauer begrenzen“, erscheint ein Schieberegler, auf dem Sie die Therapiedauer auf 10 bis 60 Minuten einstellen können.

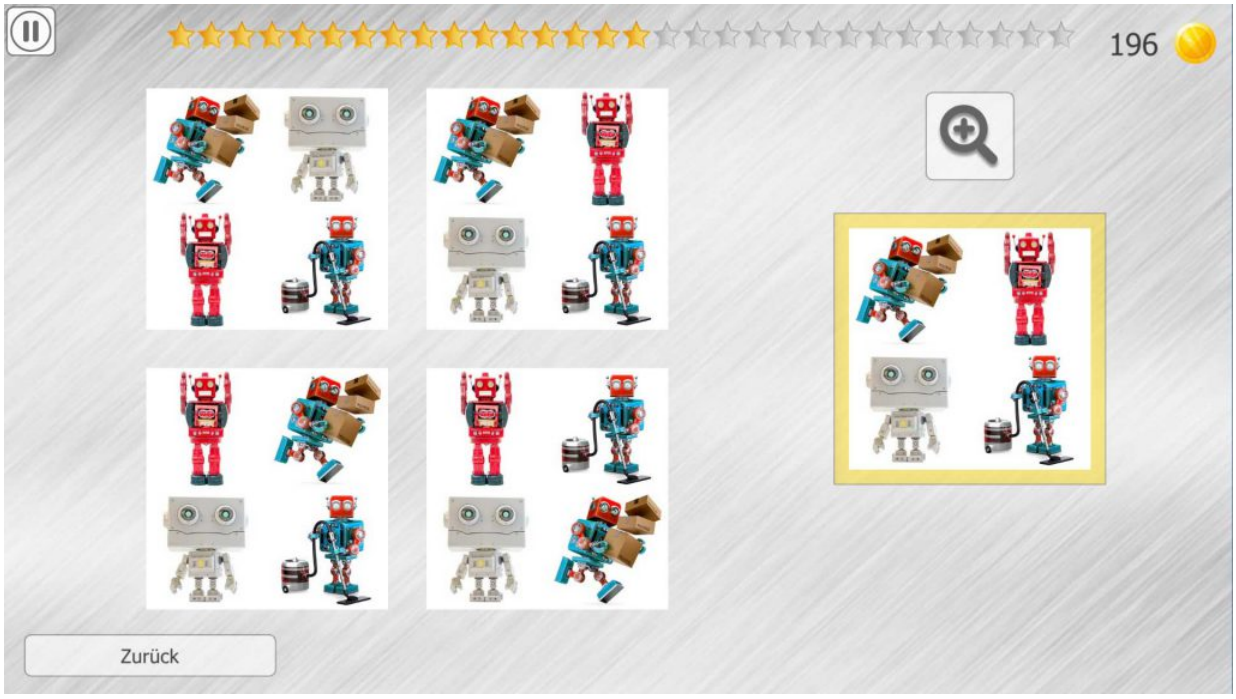
## Aphasie-Modus




Oben wird ein Bild aus dem Schwierigkeitsgrad **Mittel** gezeigt. Die Bilder haben dasselbe Thema (z.B. Tiere), sind aber gut zu unterscheiden.

Der Aphasie-Modus **Bild-Wort** ist eingeschaltet. In diesem Beispiel soll also das richtige Bild zum Wort „Gans“ gesucht werden.

## Ablauf




Der Schwierigkeitsgrad des Trainings steigt oder fällt je nach prozentualem Anteil der richtig gefundenen Bilder automatisch. Es existieren 4 Schwierigkeitsebenen (Leicht, Mittel, Schwer und Crazy), jede Ebene hat 8 Schwierigkeitsstufen.

## Lupenfunktion

Dieses Bild zeigt ein Beispiel aus der Ebene **Crazy**. Hier sind die zu unterscheidenden Details sehr fein.

Um jedem Nutzer von HeadApp (auch Menschen mit Sehschwäche) die Nutzung des Trainings zu ermöglichen, ist eine Zoom-Funktion vorhanden.

Patienten mit Neglect werden über eine zuschaltbare Optokinetische Stimulation beim Training unterstützt.

# See It: Geteilte Aufmerksamkeit / Szenisches Gedächtnis

headapp.com/de/produkt/seeit/

## Trainingsziel

Der Trainierende beobachtet eine Straßenszene. Die Umgebung und das Geschehen (visuelle und akustische Reize) sollen eingeprägt werden.

Nach kurzer Dauer soll das Eingeprägte aus dem Gedächtnis reproduziert werden. Im Multiple-Choice-Verfahren werden einzelne Inhalte und Ereignisse abgefragt.

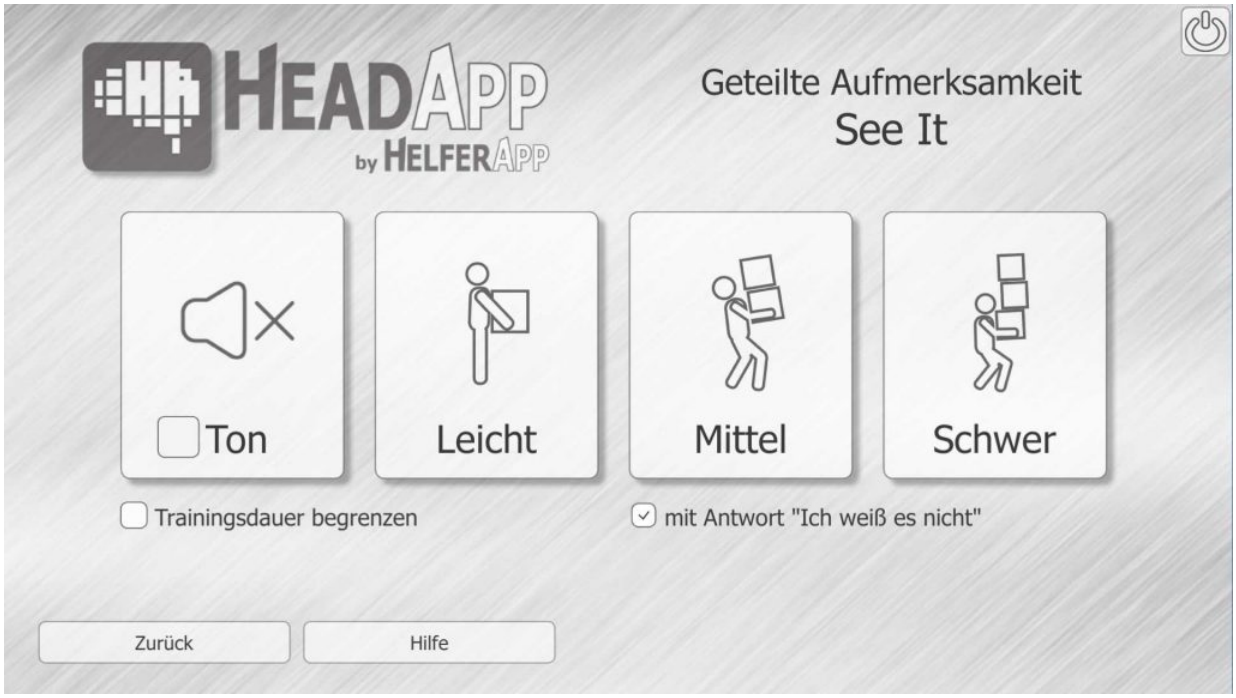
Trainiert werden verschiedene Aspekte der Aufmerksamkeit und des Gedächtnisses.

**Aufmerksamkeitsaspekte**:
*selektive Aufmerksamkeit* (starke Konzentration auf die Straßenszene über eine längere Zeit)
*geteilte Aufmerksamkeit* (der gesamte Bildschirm ist zu beobachten, ohne bei einem Reiz zu verharren, beim Training „mit Ton“ muss die Aufmerksamkeit zwischen visuellem und akustischem Kanal geteilt werden)
*Neglect* (die Szene muss in ihrer Gesamtheit gescannt werden, alle Bereiche des Bildschirms sind einbezogen)

**Gedächtnis**: beim Einprägen der Straßenszene wird das Kurzzeitgedächtnis trainiert

**Lesen und Verstehen**: zum Verstehen der Frage und Auswahl der richtigen Antwort benötigt der Benutzer eine gewisse Lesefähigkeit

## Einstellungen




Mit dem ersten Schalter „Ton“ kann eingestellt werden, ob mit oder ohne akustische Reize trainiert werden soll.

**Ton aus**: nur visuelle Reize in der Szene

**Ton an**: zusätzlich ist ein Martinshorn und/oder Musik zu hören

Die 3 anderen Schalter starten das Training in den Schwierigkeitsgraden „Leicht“, „Mittel“ bzw. „Schwer“.

**Trainingsdauer begrenzen „aus“:** Solange, bis der Nutzer „Zurück“ klickt (oder die ESC-Taste drückt), werden zufällig immer neue Aufgaben generiert.

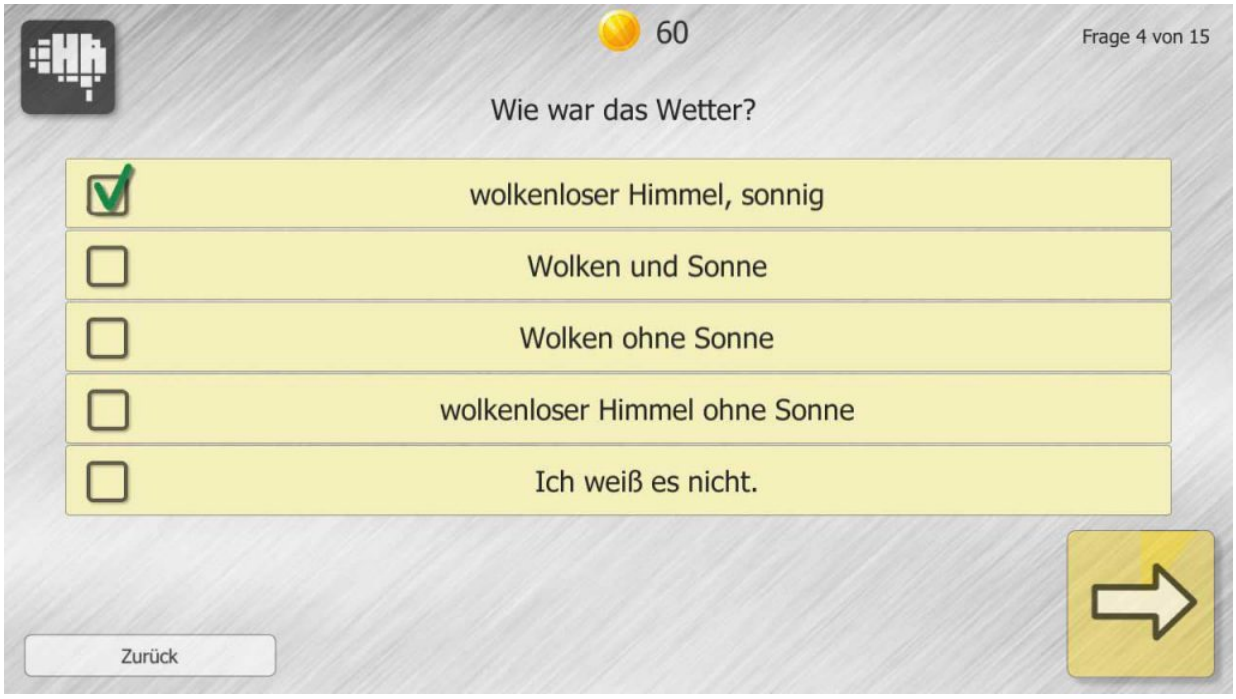
**Trainingsdauer begrenzen „ein“:** Es erscheint ein Schieberegler „Training nach X Szenen beenden“, die Anzahl (X) der Szenen kann zwischen 4 und 16 Szenen eingestellt werden (Standard = 8 Szenen). Der Nutzer bearbeitet die eingestellte Anzahl, danach wird das Training automatisch beendet.

Die Bearbeitung einer Szene dauert, je nach Arbeitsgeschwindigkeit und Schwierigkeitsgrad, zwischen 5 und 10 Minuten.

**Mit Antwort „Ich weiß es nicht“ aus:** Der Nutzer muss alle Fragen exakt beantworten.

**Mit Antwort „Ich weiß es nicht“ ein:** Der Nutzer kann die Antwort „Ich weiß es nicht“ geben, wenn er sich nicht erinnert. Für Patienten mit geringer Gedächtnisleistung vermindert diese Einstellung den Stress im Training. Sollte der Therapeut allerdings feststellen, dass der Nutzer zu oft diese Antwort nutzt, sollte die Option „mit Antwort „Ich weiß es nicht““ wieder ausgeschaltet werden. Sie führt bei manchen Nutzern dazu, sich beim Einprägen (Akquisition) weniger Mühe zu geben.

## Ablauf




Nach Start des Trainings über die Schalter „Leicht“, „Mittel“ oder „Schwer“ wird eine Straßenszene gezeigt. Mit steigender Schwierigkeit steigt die Anzahl der Details in der Szene. Das Programm bestimmt die Zeit, die der Benutzer zum Einprägen der Details hat.

Unmittelbar nach der Szene werden 10 bis 16 Fragen gestellt, die der Nutzer per Multiple-Choice beantworten soll. Die Anzahl und auch die Details der Fragen hängt vom Schwierigkeitsgrad ab. Nach jeder Antwort erhält der Nutzer ein Feedback, ob seine Antwort richtig (grüner Haken) oder falsch (rotes X) war.

Sind alle Fragen zu einer Szene beantwortet, wird der prozentuale Anteil der korrekten Antworten berechnet.

**Anteil richtige Antworten < 50%:** wenn die 50% zwei Mal nacheinander unterschritten werden, wird die Schwierigkeit verringert.

**Anteil richtige Antworten zwischen 50% und 90%:** Der Benutzer trainiert weiter im gleichen Schwierigkeitsgrad.

**Anteil richtige Antworten >= 90%:** wenn die 90% vier Mal nacheinander erreicht werden, wird die Schwierigkeit erhöht.

# Match It: Paare finden, visuelles Scannen, Rechnen und Geld

headapp.com/de/produkt/matchit/

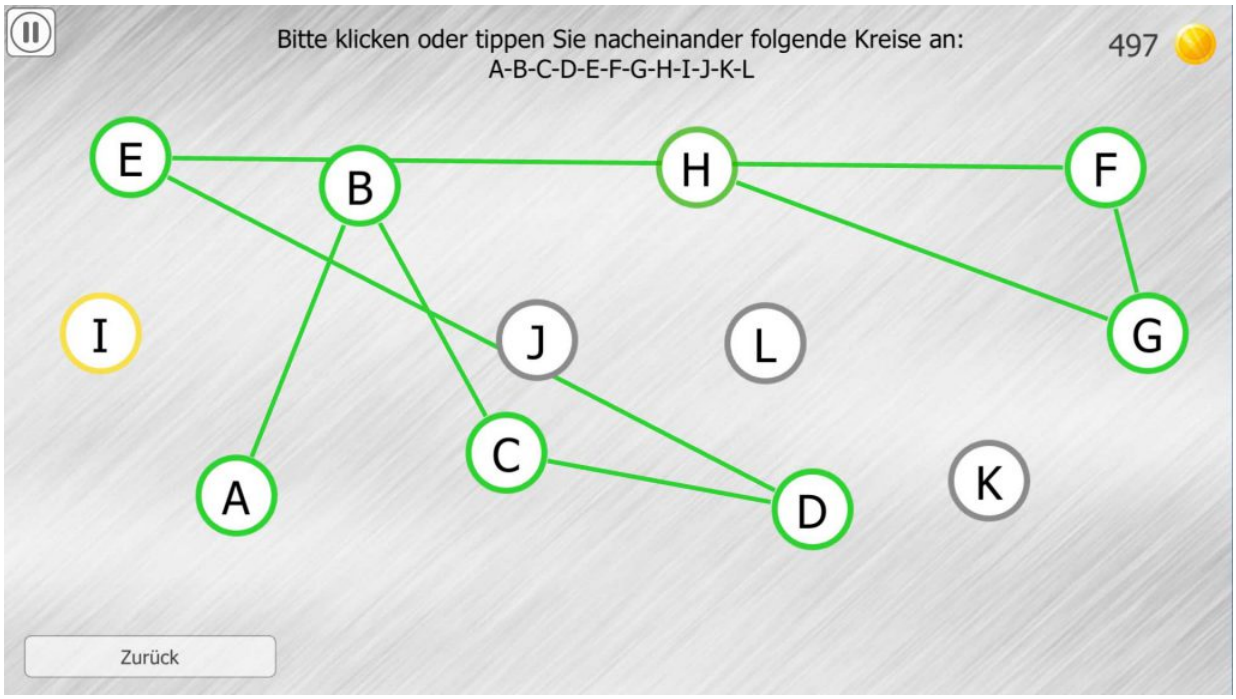
## Trainingsziel

Das Training „Match It“ trainiert visuell sowohl Aspekte der selektiven, der geteilten und der räumlichen Aufmerksamkeit.

Es sind 4 Trainings-Modi implementiert: Bilder vergleichen, Rechenaufgaben, Aufgaben mit Geld und Aufgaben zur mentalen Rotation.

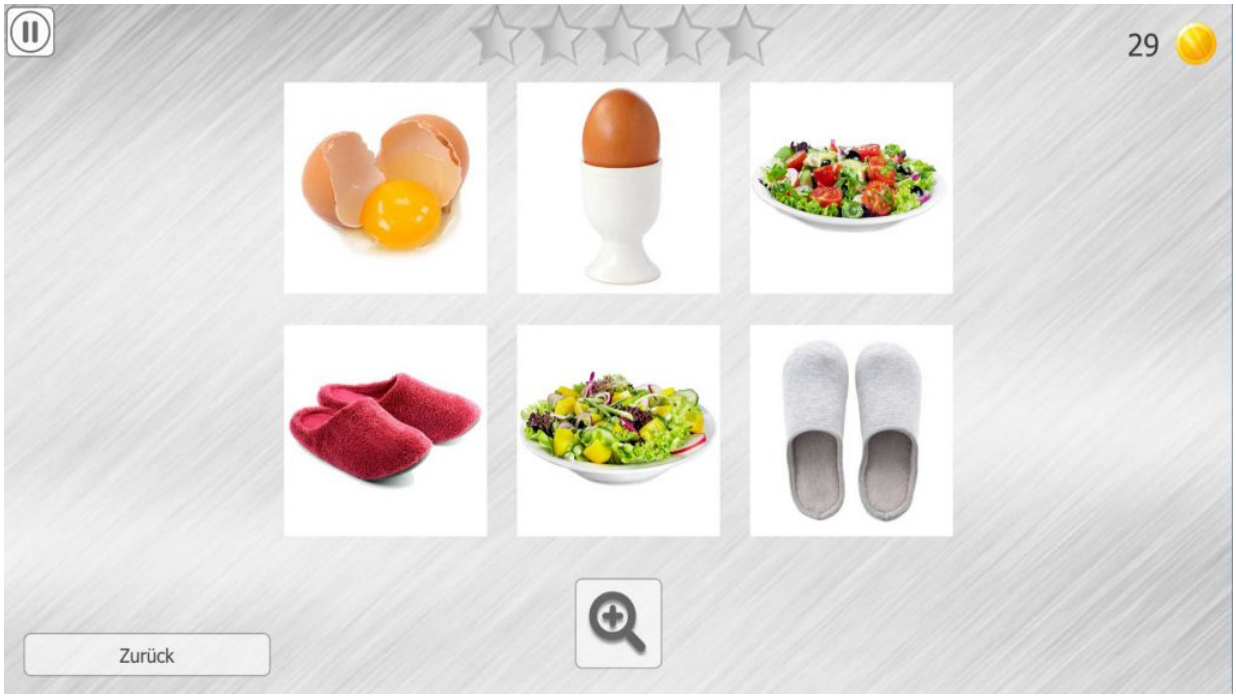
Gefördert wird die Fähigkeit zum visuellen Scannen, da zur Lösung der Aufgaben ständig ein weiter Bereich des Bildschirms abgesucht werden muss.

## Basics

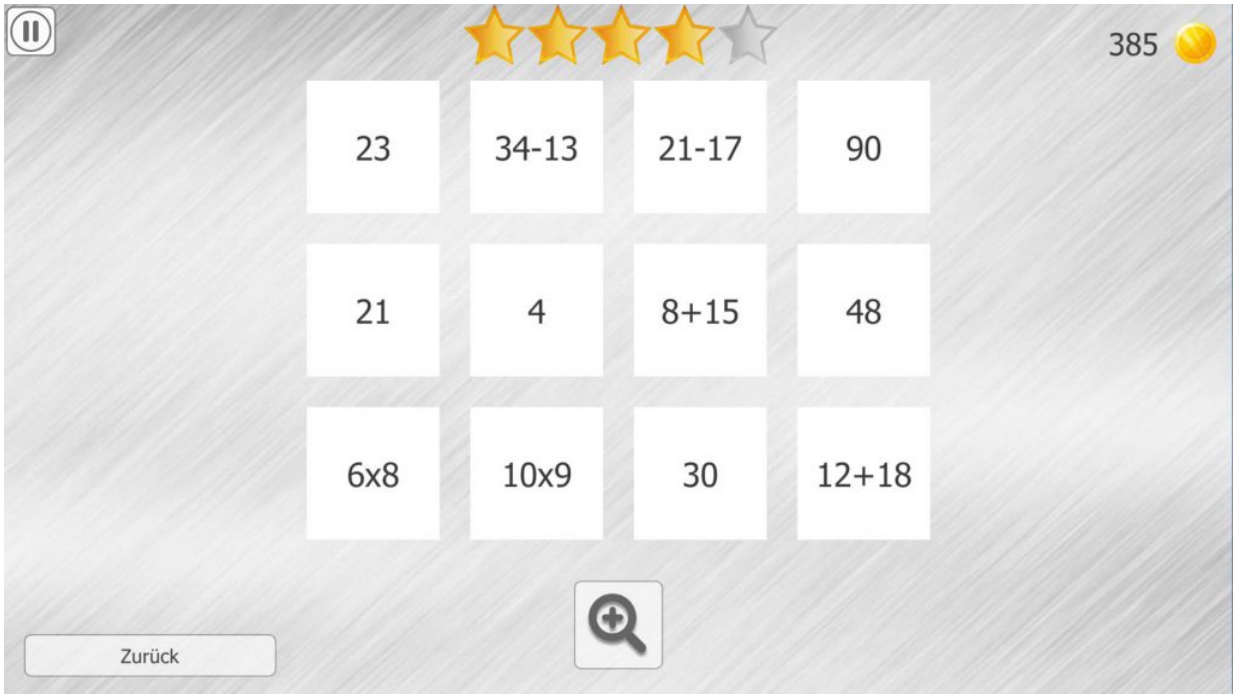



In Basics sollen Zahlen und / oder Buchstaben vor- und rückwärts in Reihenfolge gebracht werden.

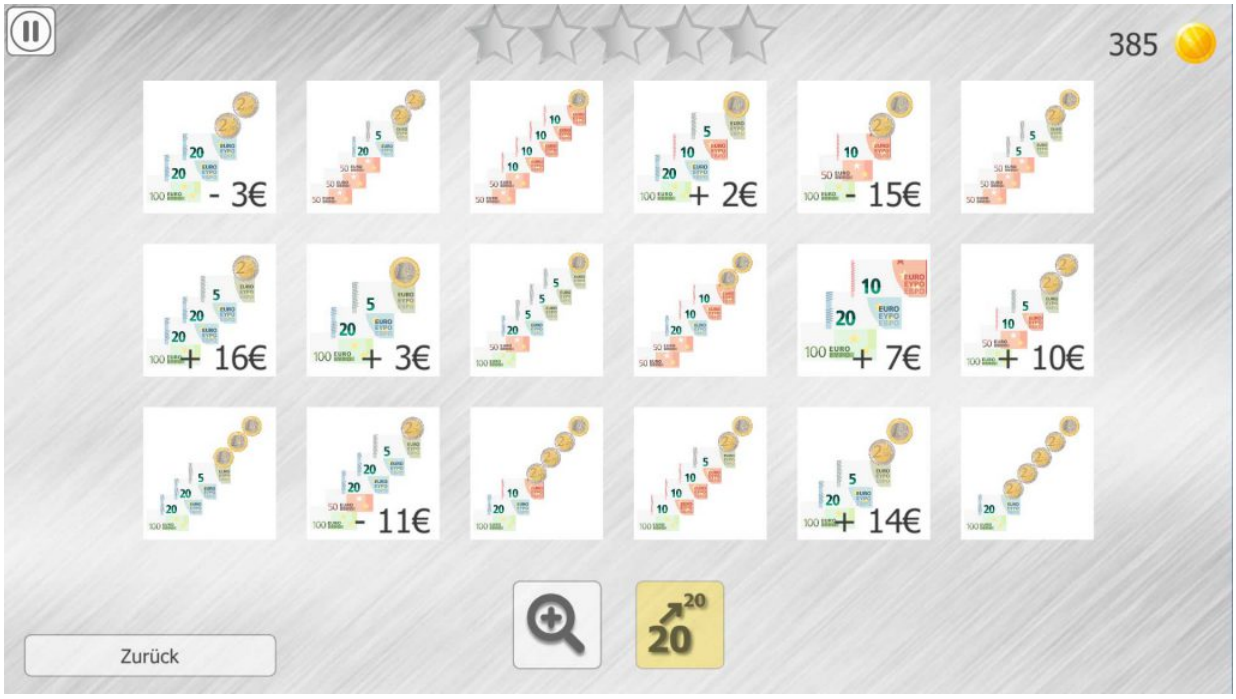
## Bilder



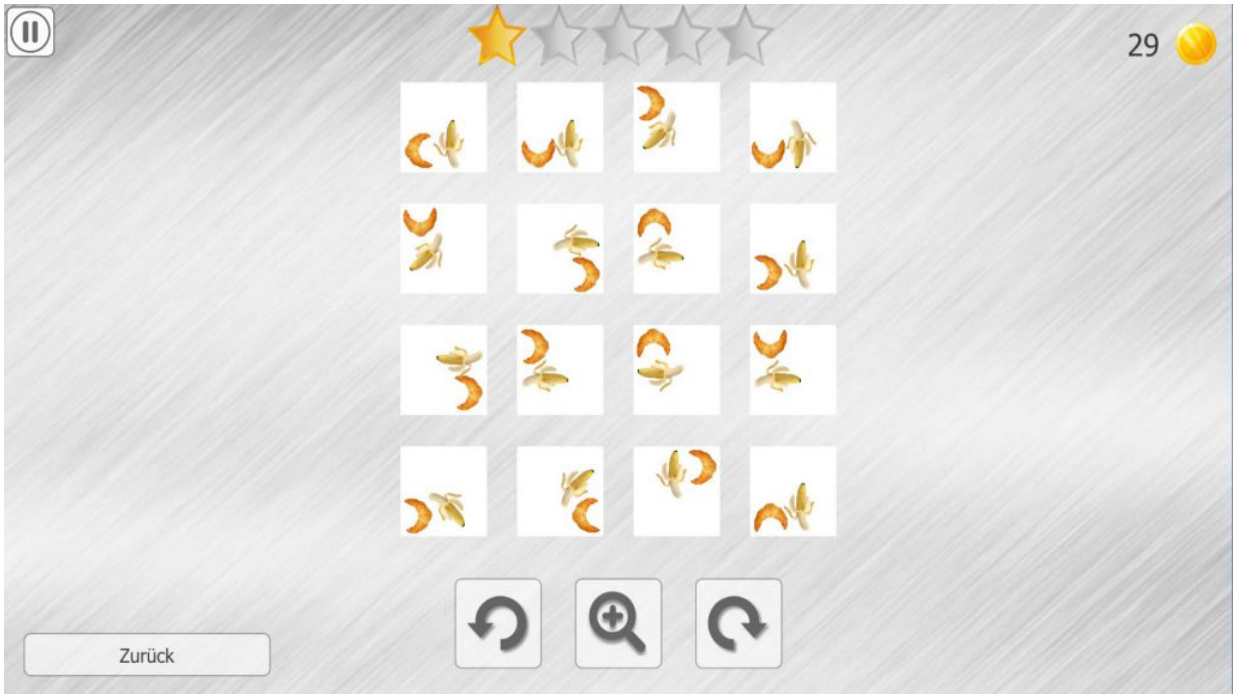

## Rechnen



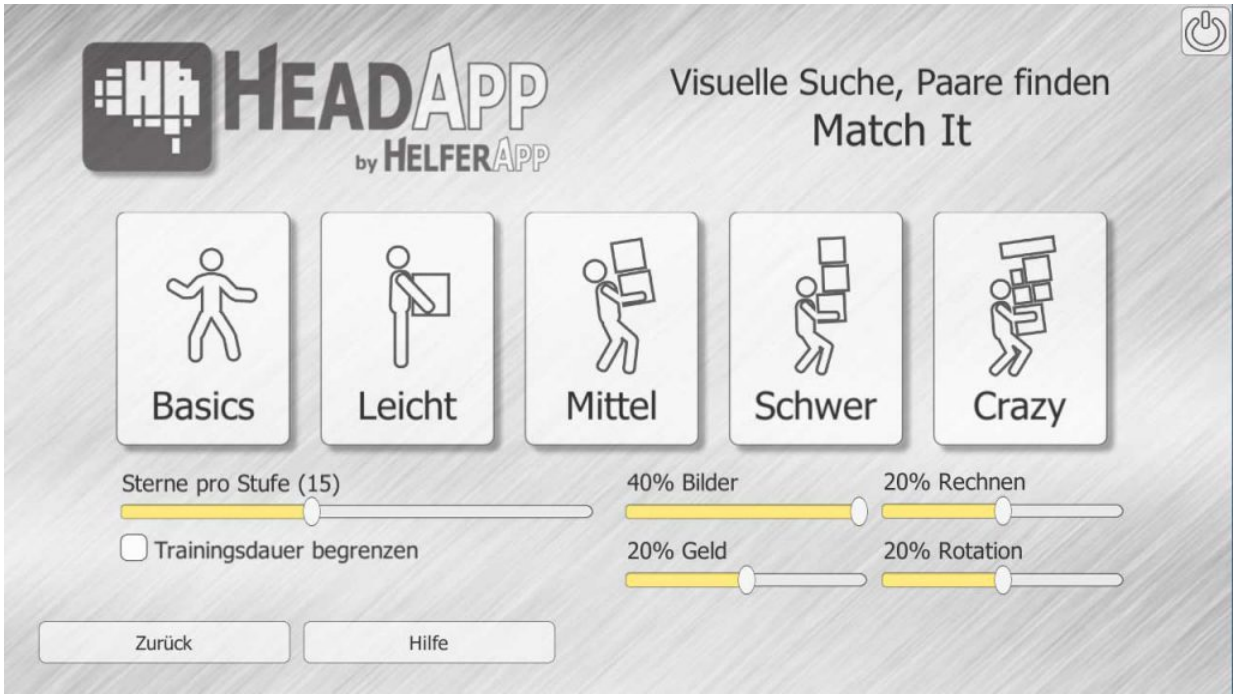

## Geld




## Rotation




## Einstellungen




## Sterne pro Stufe

Hier wird eingestellt, wie viele Aufgaben der Trainierende lösen soll, bevor bei guter Leistung die Schwierigkeitsstufe steigt. Waren die Aufgaben zu schwer, kann die Schwierigkeitsstufe auch absinken.

## Trainingsdauer begrenzen

Aus Zeitmanagement- oder therapeutischen Gründen kann die Begrenzung der Trainingsdauer sinnvoll sein.

Klicken Sie auf „Trainingsdauer begrenzen“, erscheint ein Schieberegler, auf dem Sie die Therapiedauer auf 10 bis 60 Minuten einstellen können.

## Trainingsmodi

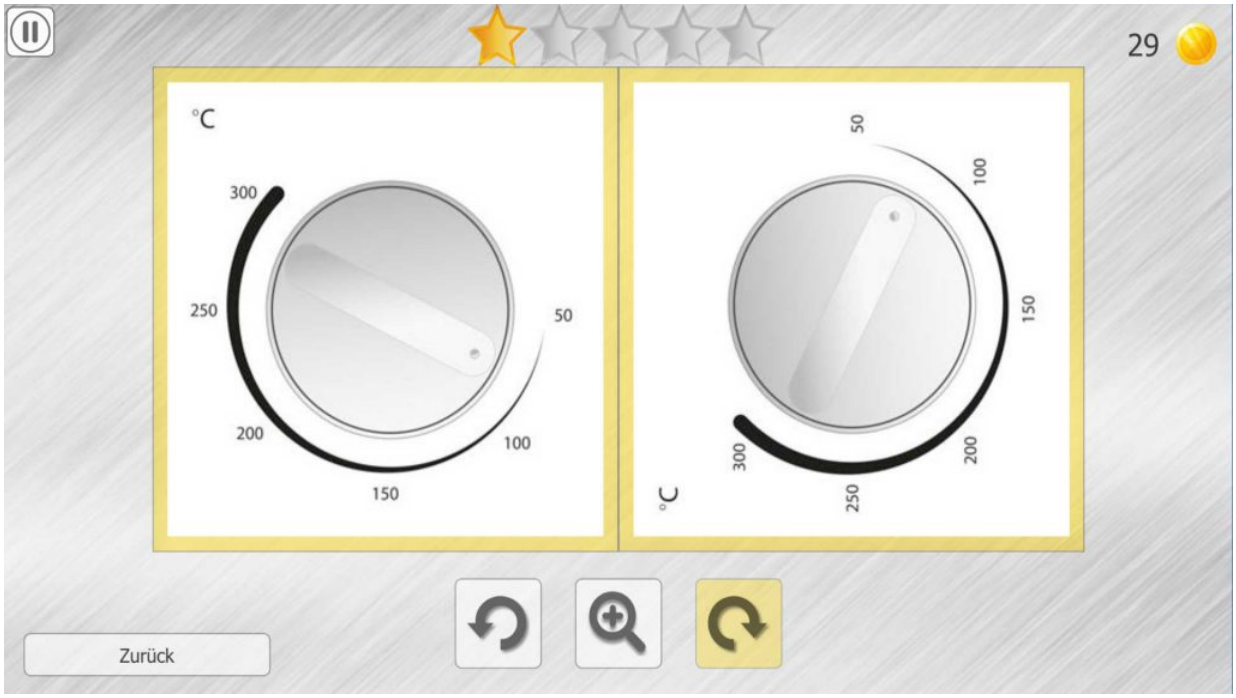
Per Schieberegler kann gewählt werden, wie die Anteile der vier Trainingsmodi verteilt sein sollen.

## Ablauf

Der Schwierigkeitsgrad des Trainings steigt oder fällt je nach prozentualem Anteil der richtig gefundenen Paare automatisch. Es existieren 4 Schwierigkeitsebenen (Leicht, Mittel, Schwer und Crazy), jede Ebene hat 8 Schwierigkeitsstufen.

Auch hier steht Ihnen die Lupenfunktion zur Verfügung.

Im Modus „Rotation“ gibt es zudem die Rotationsfunktion, mit der besonders zu Beginn des Trainings Bilder rotiert werden können, um sie besser miteinander vergleichen zu können.


°C
300
250
200
150
100
50
°C
50
100
150
200
250
300
29
Zurück

# Hit It: Reaktion und Impulskontrolle

headapp.com/de/produkt/hitit/

## Trainingsziel

Das Modul „Hit It“ trainiert das Reaktionsvermögen (Fachbegriff Alertness). Geübt werden Reaktionsgeschwindigkeit, Reaktionssicherheit und Impulskontrolle.

Es wird geübt, die Aufmerksamkeitsintensität kurzfristig zu erhöhen und aufrecht zu erhalten.

Sowohl die tonische als auch die phasische Alertness können trainiert werden.

Maria trainiert im Therapiemodul Hit It ihrer HeadApp Home Version.

## Einstellungen

Wenn Sie die Parameter verändern, erscheint der Button „Standard“, den Sie anklicken können, um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren.

Sollten Sie nicht die Standardeinstellung nutzen wollen, können Sie hier folgende Parameter verändern:

## Anzahl Reize pro Aufgabe

Mit diesem Schieberegler können Sie die Reizanzahl pro Aufgabe von 20-100 individuell einstellen.

## Trainingsdauer begrenzen

Aus Zeitmanagement- oder therapeutischen Gründen kann die Begrenzung der Trainingsdauer sinnvoll sein.

Klicken Sie auf „Trainingsdauer begrenzen“, erscheint ein Schieberegler, mit dem Sie die Therapiedauer auf 10 bis 60 Minuten einstellen können.

## Reaktionszeit

Ist „maximale Reaktionszeit automatisch“ eingeschaltet, wird in einem Probedurchgang die individuelle Arbeitsgeschwindigkeit des Trainierenden ermittelt.

Klicken Sie auf „maximale Reaktionszeit“, erscheint ein Schieberegler, mit dem Sie die maximale Reaktionszeit auf 300 bis 3000 Millisekunden einstellen können. Da die Aufgaben mit jedem Level komplexer werden, erhöht HeadApp diese Zeit automatisch um 2% pro Level.

Während des Trainings wird die zu erreichende Reaktionszeit durch eine gelbe Linie im Reaktionszeit-Diagramm angezeigt.

Für das Training in der Schwierigkeitsebene Schwer können Sie die „minimale Reaktionszeit adaptiv“ mit dem Schieberegler von 300 bis 2000 Millisekunden

einstellen. Eine patienten-individuelle Einstellung erfordert hier etwas Fingerspitzengefühl des Therapeuten, erlaubt jedoch ein Alertness-Training an der Leistungsgrenze.

## Grundwert Reizabstand

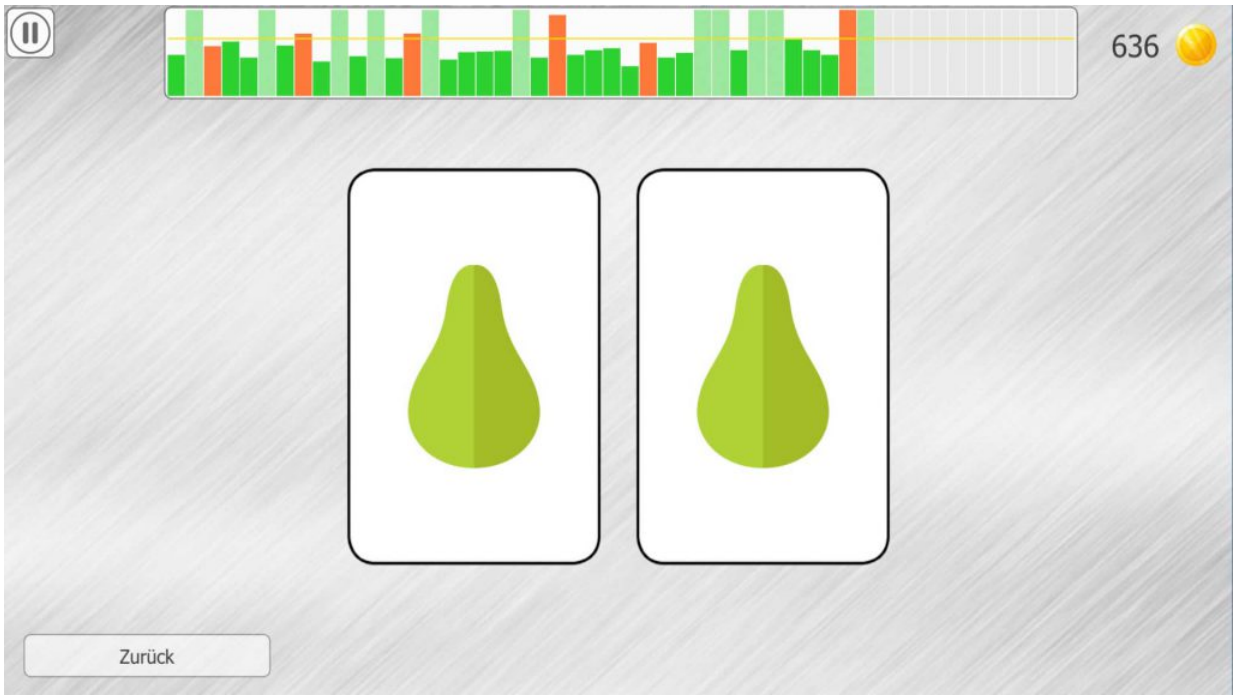
Hier können zwischen 1000 und 5000 Millisekunden eingestellt werden. Dieser Wert beeinflusst die Arbeitsgeschwindigkeit des Trainierenden.

In der Ebene Mittel (zufälliger Reizabstand) erscheinen die Reize im Abstand von -50% bis +50% des Wertes.

## Ankündigungston

Um von tonischer Alertness einen Aktivierungsanstieg – phasische Alertness – zu erreichen, klicken Sie auf „Ankündigungston“.

## Ablauf




Der Schwierigkeitsgrad des Trainings steigt oder fällt je nach prozentualem Anteil der richtig und schnell genug angeklickten Karten automatisch. Es existieren 3 Schwierigkeitsebenen (Leicht, Mittel, und Schwer), jede Ebene hat 18 Schwierigkeitsstufen.

Ebene Leicht: Die Reize erscheinen mit konstantem Abstand, das Erscheinen der Reize ist vorhersehbar.

Ebene Mittel: Die Reize erscheinen in unregelmäßigen Abständen, können nicht vorhergesehen werden.

Ebene Schwer: Adaptiver Reizabstand: Nach richtiger Reaktion wird der Reizabstand kürzer, nach falscher Reaktion wieder länger. Der Trainierende arbeitet an seiner Leistungsgrenze.

Während des Trainings zeigen grüne und orangefarbene Balken, ob die Reaktion auf die jeweiligen Karten richtig und schnell genug (grün), richtig, aber nicht schnell genug (orange) oder falsch (orange) war.

Ein gelber Punkt erscheint, wenn zu früh reagiert wurde (Reaktion im Interstimulus-Intervall).

Warngeräusche ertönen bei zu früher und bei falscher Reaktion.

Fehler-Zählung in der Ebene „Schwer“

Übt der Trainierende mit „adaptivem Reizabstand“, treten zwangsläufig „zu langsame“ Reaktionen auf. Die erste „zu langsame“ Reaktion kann nicht verhindert werden. Deshalb wird diese Reaktion in der Reaktionszeit-Anzeige als grauer Balken dargestellt und nicht als Fehler gezählt.

Nach einer zu langsamen Reaktion wird die zulässige Reaktionszeit wieder größer. Jetzt könnte der Trainierende wieder rechtzeitig reagieren, eine gute Alertness-Leistung vorausgesetzt. Reagiert er wieder zu langsam, wird dieser Fehler als oranger Balken dargestellt, dieser „echte Fehler“ wird gezählt.

# Learn It: Vermittlung von Lern- und Gedächtnisstrategien

headapp.com/de/produkt/learnit/

## Trainingsziel

...wenn Fleiss allein nicht reicht...

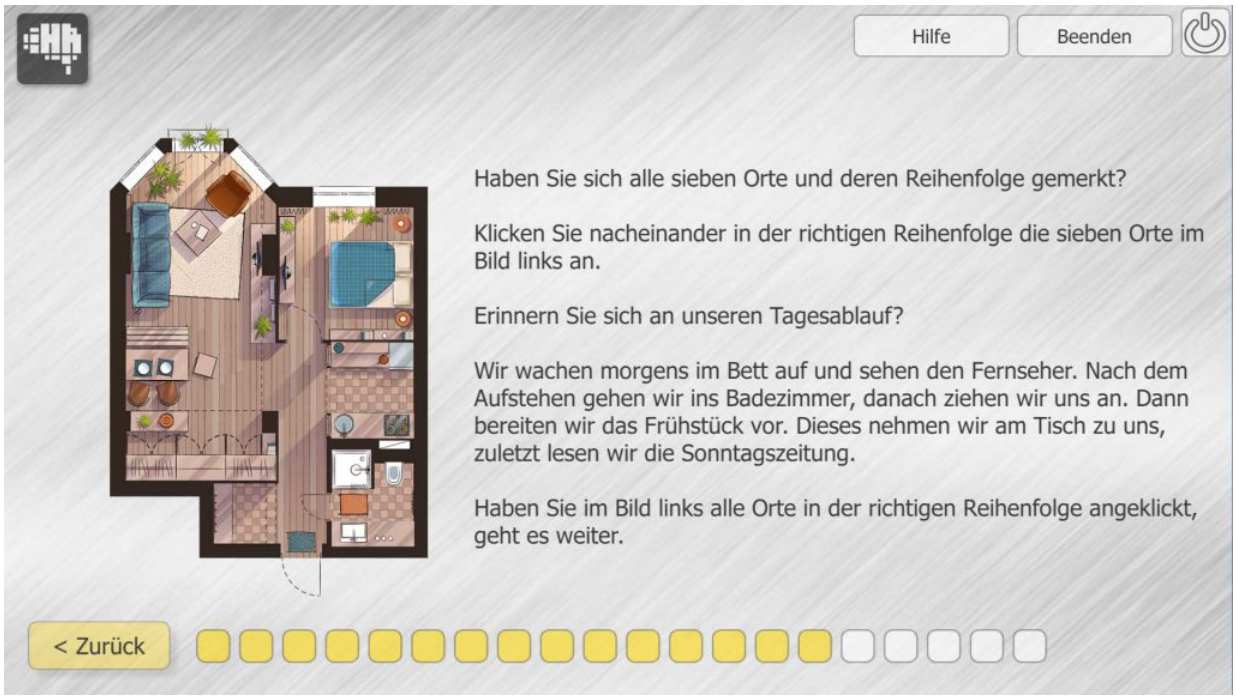
HeadApp bietet mit Learn It ein Modul zur Vermittlung von Lern- und Gedächtnisstrategien. Interaktiv werden Möglichkeiten erlernt, sich Dinge besser merken zu können.

## Einstellungen

Welche Lernmethode bevorzugen Sie?

- Die 5 Schritte-Methode, auch PQRST-Methode genannt
- Die Loci-Methode, auch Orte-Methode genannt

## Ablauf




Lassen Sie sich interaktiv durch dieses kurzweilige Lernprogramm führen!

Hilfe
Beenden
Schritt 3a: Versuchen Sie, die Bilder in Ihrem Gedächtnis zu speichern.
Wenn Sie sich Bilder merken sollen, stellen Sie sich vor Ihrem geistigen Auge vor, die passenden Begriffe aufzuschreiben. Machen Sie sogar die entsprechende Handbewegung!
Wenn Sie sich Worte merken sollen, versuchen Sie im Geiste, für jedes Wort ein Bild zu finden. Je ausgefallener das Bild, desto leichter fällt das Merken!
Eier
Katze
Uhr
Schritte: Überblick - Fragen - Speichern
< Zurück
Weiter >

# Flip It und Pair It: Kurzzeitgedächtnis

headapp.com/de/produkt/flipit/

## Trainingsziel

Stellen Sie sich vor, Sie hätten 800 Memory-Sets im Schrank. Haben Sie nicht? Dann nutzen Sie doch einfach HeadApp!

Die Aufgabe besteht darin, sich Bilder einzuprägen und wiederzufinden. Dafür stehen zwei Spielmodi zur Verfügung. Mit steigendem Schwierigkeitsgrad muss man sich immer mehr Gegenstände einprägen. Zusätzlich ist die Komplexität der Bildinhalte einstellbar.

Für Aphasie-Patienten wurde eine spezielle Version des Programms erstellt. Der Transfer von Gedächtnisinhalten von Bildern zu Worten und von Worten zu Bildern kann geübt werden.

## Einstellungen

## Sterne pro Stufe

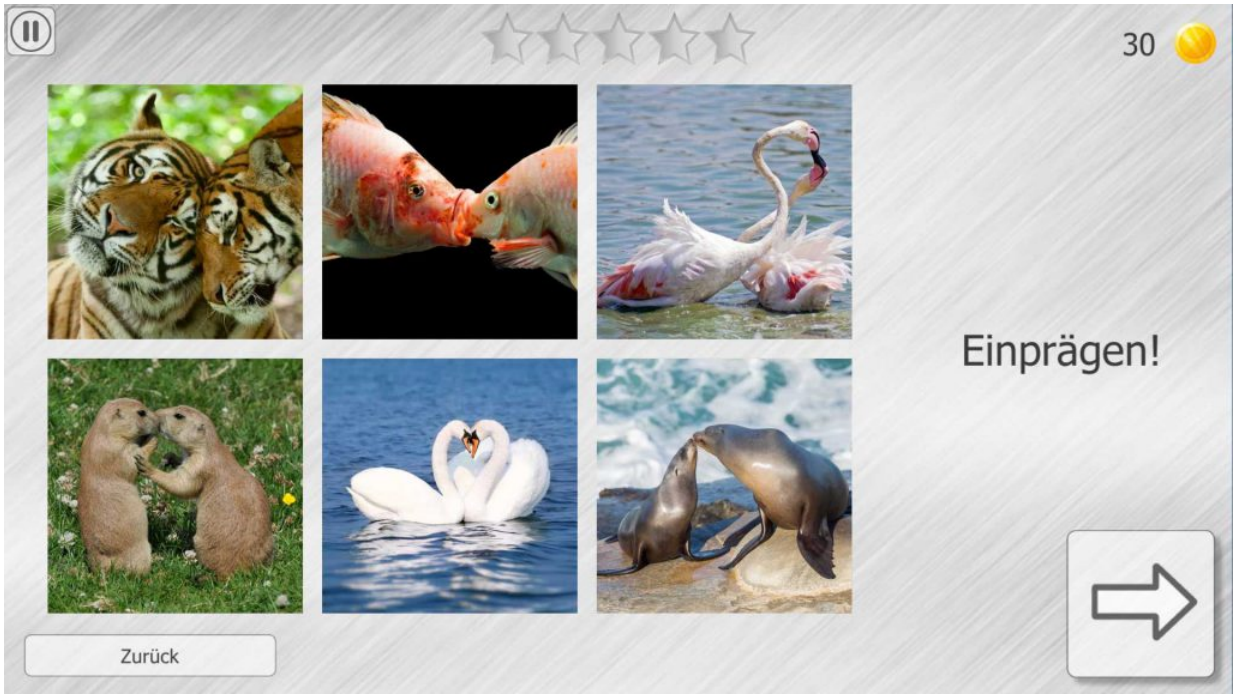
Es wird eingestellt, wie viele Aufgaben der Trainierende lösen soll, bevor seine Leistung bewertet wird. Bei guter Leistung steigt die Schwierigkeitsstufe, bei sehr schlechter Leistung kann die Schwierigkeitsstufe auch absinken.

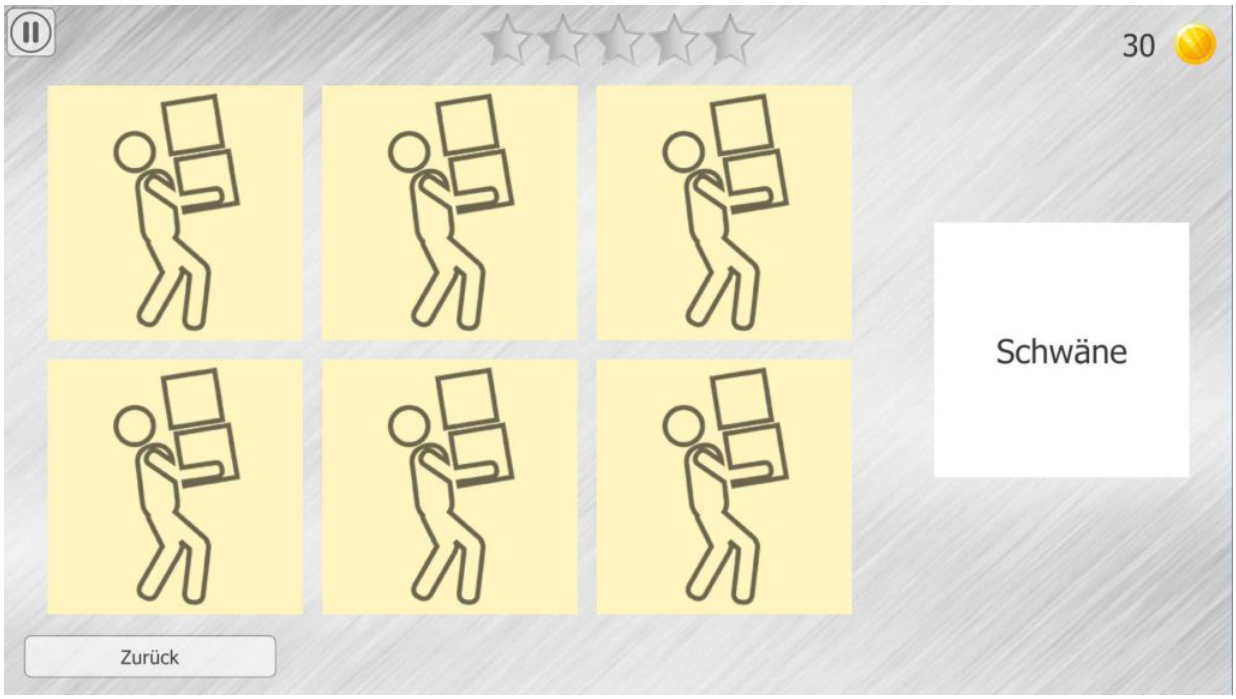
## Trainingsdauer begrenzen

In Einrichtungen mit begrenzter Dauer von Therapiesitzungen kann die Dauer des Trainings eingeschränkt werden. Es ist eine Zeit zwischen 10 bis 60 Minuten einstellbar.

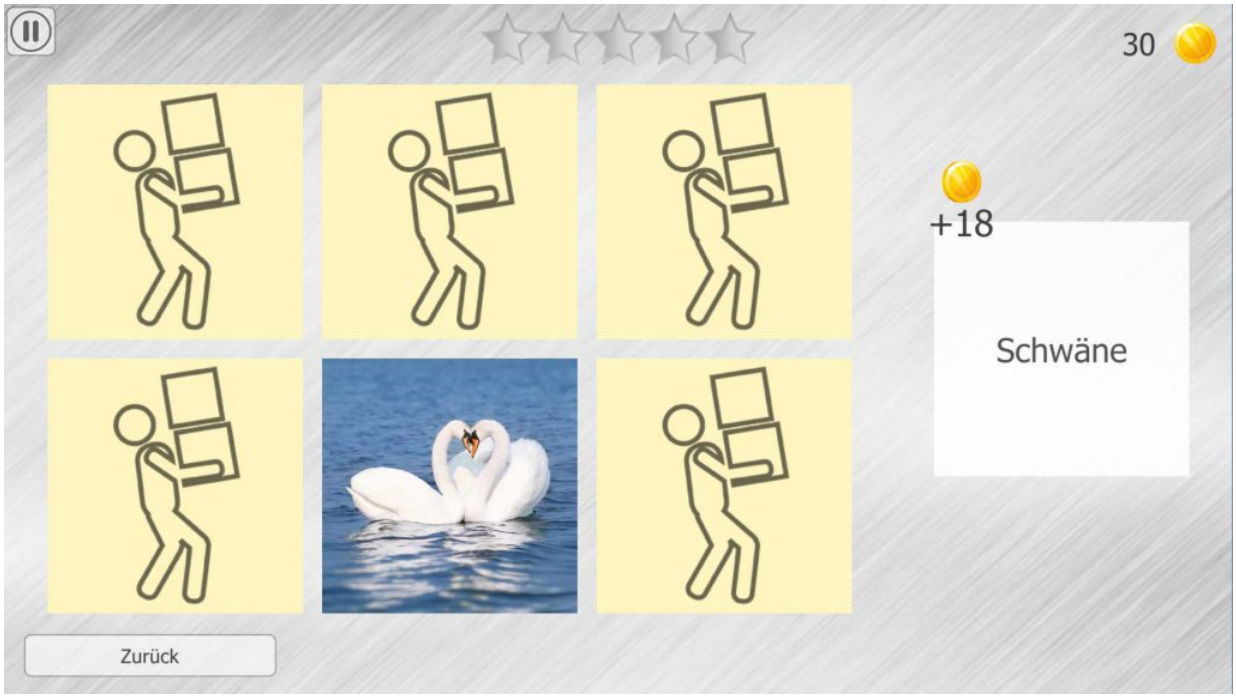
## Aphasie-Modus (Dimensionen)

Bei Bedarf schalten Sie den Aphasie-Modus zu.



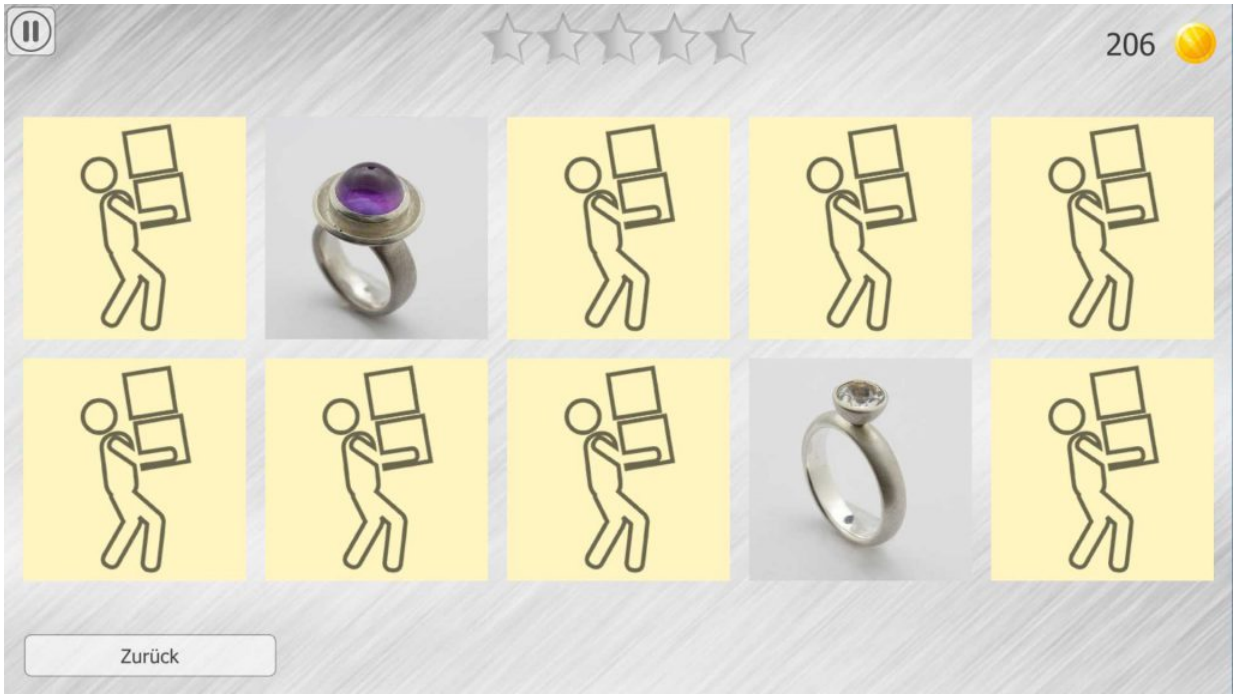

Der Aphasie-Modus **Bild-Wort** ist eingeschaltet. In diesem Beispiel soll also die Position des richtigen Bildes zum Wort „Schwäne“ gesucht werden.

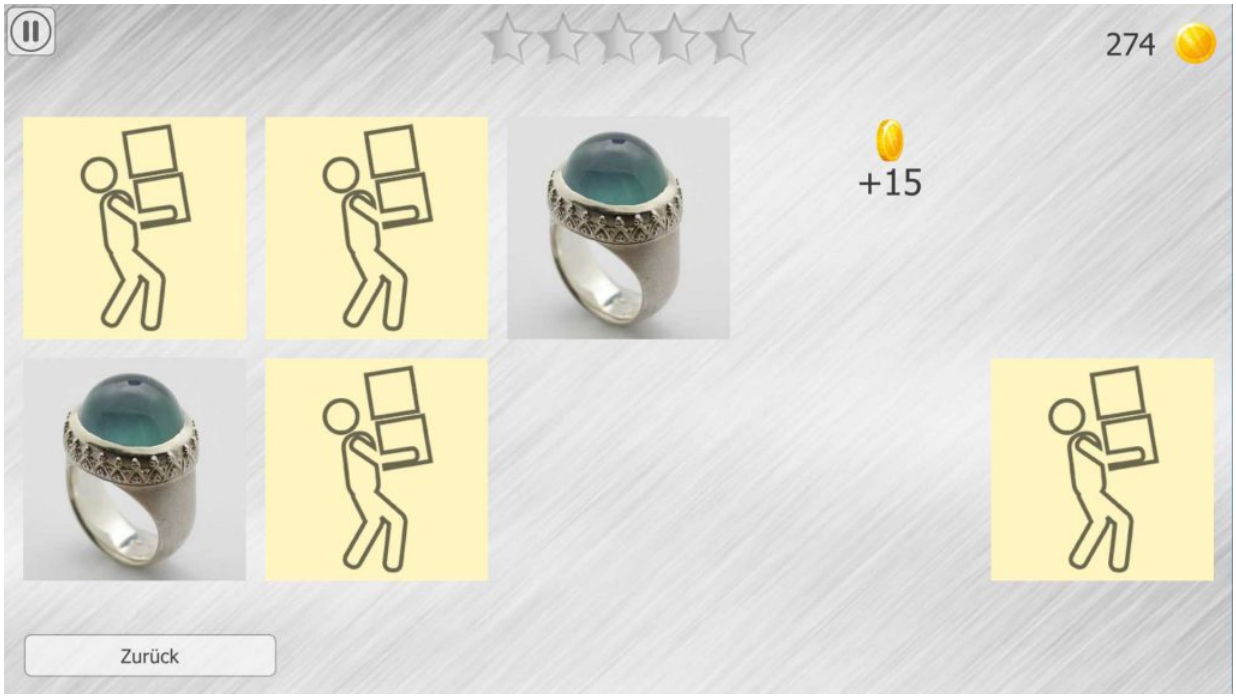



## Ablauf

Der Schwierigkeitsgrad des Trainings steigt oder fällt je nach prozentualem Anteil der richtig gefundenen Bilder automatisch. Es existieren 4 Schwierigkeitsebenen (Leicht, Mittel, Schwer und Crazy), jede Ebene hat 8 Schwierigkeitsstufen.

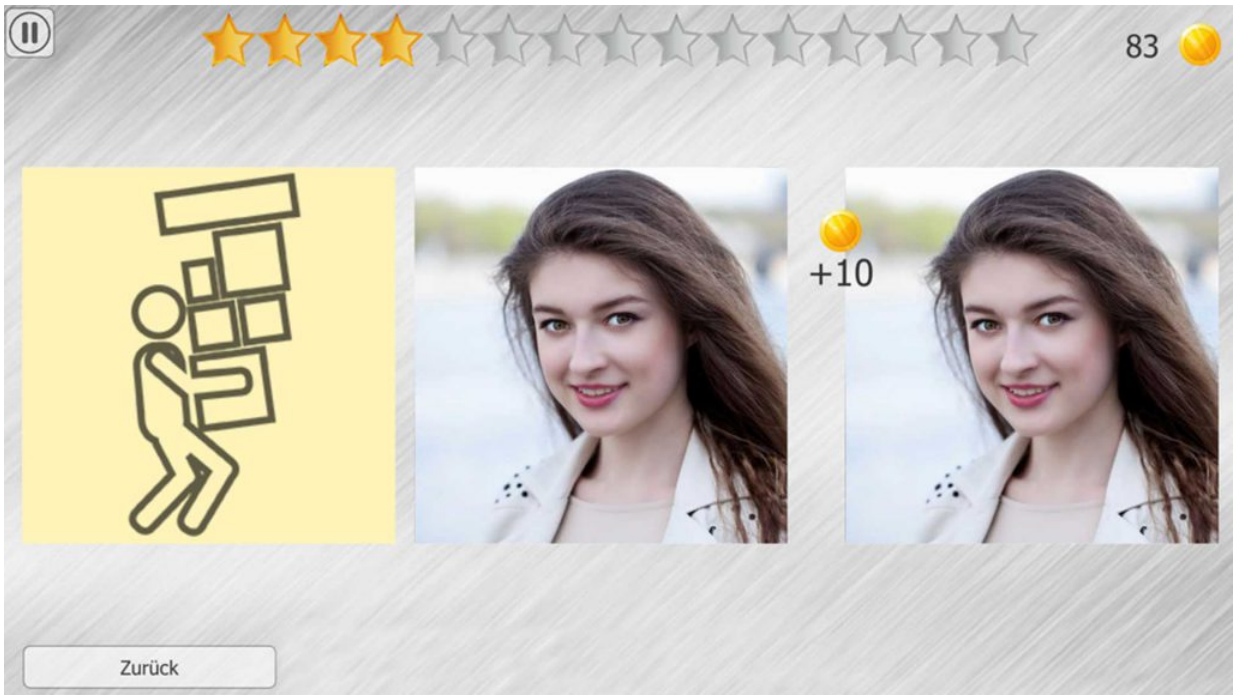
## Pair It






Es sind noch 6 der 10 Karten zu sehen, zwei davon – mit demselben Ring – sind aufgedeckt. Eine 15-Punkte-Münze zeigt, dass die Karten zueinander passen.

## Flip It




Es sind drei Karten zu sehen. Eine ist verdeckt, die anderen beiden zeigen dasselbe Foto einer brünetten Frau. Die 10-Punkte Münze zeigt, dass das richtige Paar gefunden wurde.

30
Einprägen!
Zurück

# Word It: Wortgebrauch

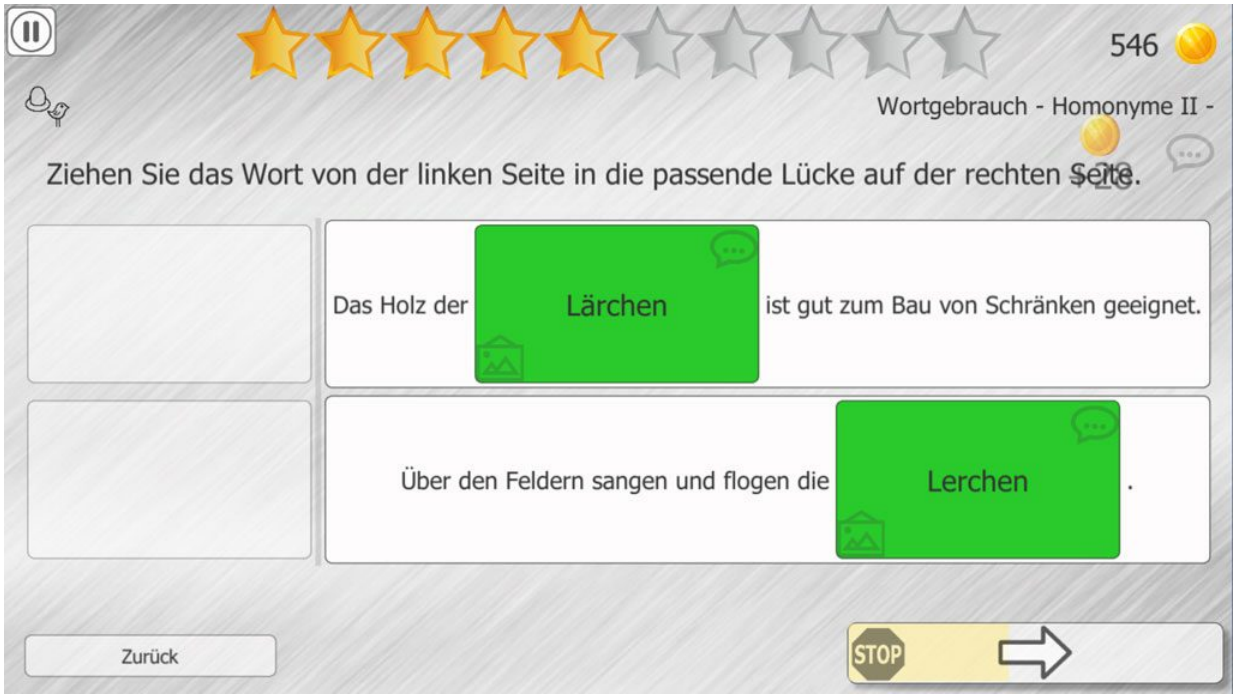
headapp.com/de/produkt/wordit/

## Trainingsziel

## Aphasie – Wortgebrauch

In Word It stehen 6 Aufgabenbereiche zur Auswahl:

- Synonyme
- Antonyme
- Homonyme
- Vokabular
- Wortgruppen und
- Abkürzungen




Der Trainierende lernt den grundlegenden Umgang mit Worten, deren Bedeutung, Inhalt und Aussprache. Anhand verschiedener Aufgabentypen werden Worte unterhaltsam vermittelt.

Synonyme und Antonyme müssen erkannt und angeklickt werden.

Homonyme müssen in ihren unterschiedlichen Bedeutungen erkannt und korrekt zugeordnet werden.

Im Bereich Vokabular werden Worte ähnlicher Bedeutung oder Beschreibung einander zugeordnet.

Wortgruppen werden aus bis zu 24 Worten gebildet, Worte ähnlicher Bedeutung zu Gruppen zusammengefasst.

Die Bedeutung von Abkürzungen kann geübt werden.

## Einstellungen

## Auswahl Übungsaufgabe

Direkt nach Start des Trainings wählt der Nutzer die Übungsaufgabe aus. In Word It stehen 6 Aufgabenbereiche zur Verfügung.

Die Reihenfolge der Übungsaufgaben stellt keine Staffelung der Schwierigkeitsgrade dar. Fast jede Aufgabe stellt andere Anforderungen, so dass die Art der Störung dafür verantwortlich ist, welche Aufgaben für den Übenden herausfordernder sind.

## Trainingsdauer begrenzen

Aus Zeitmanagement- oder therapeutischen Gründen kann die Begrenzung der Trainingsdauer sinnvoll sein.

Klicken Sie auf „Trainingsdauer begrenzen“, erscheint ein Schieberegler, auf dem Sie die Therapiedauer auf 10 bis 60 Minuten einstellen können.

## Anz. Aufgaben pro Level

Hier wird eingestellt, wie viele Aufgaben der Trainierende lösen soll, bevor bei guter Leistung die Schwierigkeitsstufe steigt. Waren die Aufgaben zu schwer, kann die Schwierigkeitsstufe auch absinken.

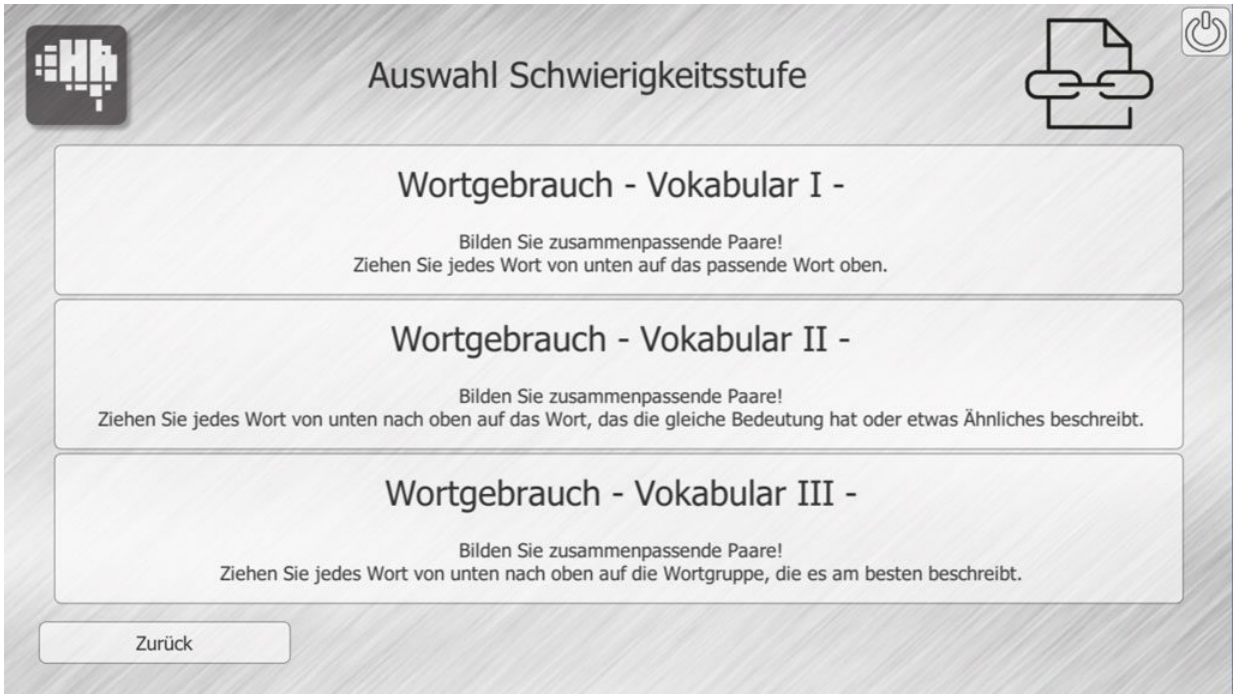
## Bilder für Begriffe

Für (fast) jedes Wort, das im Training verwendet wird, stehen ein (oder mehrere) Bild(er) zur Verfügung. Insgesamt verfügt HeadApp über mehr als 10.000 beschriftete Bilder. Dies hilft dem Trainierenden Begriffe für sich zu erarbeiten, deren Bedeutung er (noch) nicht kennt.

Neben jedem Wort befindet sich ein „Bild“-Schalter. Klickt der Nutzer diesen Schalter, erscheint ein zum Begriff passendes Wort.

Die Option „Mit Bildern für Begriffe“ kann auch abgeschaltet werden, falls die Hilfestellung über Bilder nicht gewünscht ist oder der Trainierende durch die Bilder zu sehr abgelenkt wird.

## Ablauf




Nach der Wahl des gewünschten Aufgabenbereiches stehen mehrere Schwierigkeitsstufen einer Aufgabe zur Verfügung.

Ist einmal eine Stufe gewählt, erfolgt die Umschaltung zwischen den Schwierigkeitsstufen und Aufgaben autoadaptiv.

## Bedienung

Aufgaben werden in zwei Modi bedient, abhängig von der Art der Aufgabe.

Modus 1: Klicken. Die richtige Antwort wird aus einer Auswahl durch Anklicken gewählt (Multiple Choice). War die Auswahl korrekt wird dies durch Grünfärbung des Schalters signalisiert, falsche Antworten werden rot gekennzeichnet.

Modus 2: Drag and Drop (Klicken und Ziehen). Eine Antwort besteht aus mehreren Teilelementen, die mit Maus (oder Finger (Touch-Screen)) platziert werden. Sind alle

(Teil-)Aufgaben gelöst, erscheint ein „Fertig!“ Schalter, mit dem der Trainierende aktiv entscheidet, dass seine Lösung komplett ist.

# Struct It: Satzstruktur

headapp.com/de/produkt/structit/

## Trainingsziel

## Aphasie – Satzstruktur

In Struct It stehen 2 Aufgabenbereiche zur Auswahl:

- Grammatik
- Redewendungen

Der Trainierende lernt den grundlegenden Umgang mit Verben, Adjektiven und Präpositionen. Anhand verschiedener Aufgabentypen wird Satzstruktur unterhaltsam vermittelt.

Ein Satz mit einer Lücke wird angezeigt. Der Trainierende muss das Verb in korrekter Zeitform, das passende Adjektiv oder die passende Präposition durch Anklicken auswählen.

Im Bereich Redewendungen muss eine kurze, sinnvolle Aussage (Satz) gebildet werden. Anfangs muss die Redewendung hinten, zuletzt am Anfang ergänzt werden.

## Einstellungen

## Auswahl Übungsaufgabe

Direkt nach Start des Trainings wählt der Nutzer die Übungsaufgabe aus. In Struct It stehen 2 Aufgabenbereiche zur Verfügung.

Die Reihenfolge der Übungsaufgaben stellt keine Staffelung der Schwierigkeitsgrade dar. Fast jede Aufgabe stellt andere Anforderungen, so dass die Art der Störung dafür verantwortlich ist, welche Aufgaben für den Übenden herausfordernder sind.

## Trainingsdauer begrenzen

Aus Zeitmanagement- oder therapeutischen Gründen kann die Begrenzung der Trainingsdauer sinnvoll sein.

Klicken Sie auf „Trainingsdauer begrenzen“, erscheint ein Schieberegler, auf dem Sie die Therapiedauer auf 10 bis 60 Minuten einstellen können.

## Anz. Aufgaben pro Level

Hier wird eingestellt, wie viele Aufgaben der Trainierende lösen soll, bevor bei guter Leistung die Schwierigkeitsstufe steigt. Waren die Aufgaben zu schwer, kann die Schwierigkeitsstufe auch absinken.

## Bilder für Begriffe

Für (fast) jedes Wort, das im Training verwendet wird, stehen ein (oder mehrere) Bild(er) zur Verfügung. Insgesamt verfügt HeadApp über mehr als 10.000 beschriftete Bilder. Dies hilft dem Trainierenden Begriffe für sich zu erarbeiten, deren Bedeutung er (noch) nicht kennt.

Neben jedem Wort befindet sich ein „Bild“-Schalter. Klickt der Nutzer diesen Schalter, erscheint ein zum Begriff passendes Wort.

Die Option „Mit Bildern für Begriffe“ kann auch abgeschaltet werden, falls die Hilfestellung über Bilder nicht gewünscht ist oder der Trainierende durch die Bilder zu sehr abgelenkt wird.

## Ablauf

Nach der Wahl des gewünschten Aufgabenbereiches stehen mehrere Schwierigkeitsstufen einer Aufgabe zur Verfügung.

Ist einmal eine Stufe gewählt, erfolgt die Umschaltung zwischen den Schwierigkeitsstufen und Aufgaben autoadaptiv.

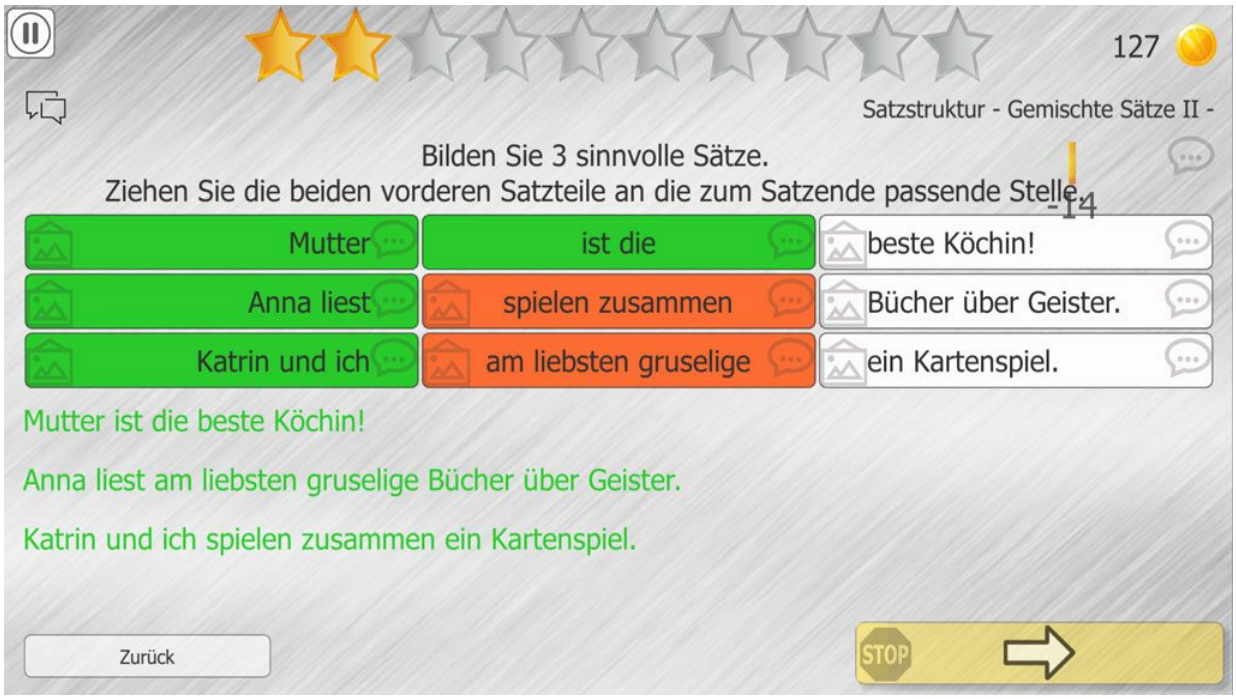
## Bedienung

Die richtige Antwort wird aus einer Auswahl durch Anklicken gewählt (Multiple Choice). War die Auswahl korrekt, wird dies durch Grünfärbung des Schalters signalisiert, falsche Antworten werden rot gekennzeichnet.

# Sequence It: Abfolgen

headapp.com/de/produkt/sequenceit/

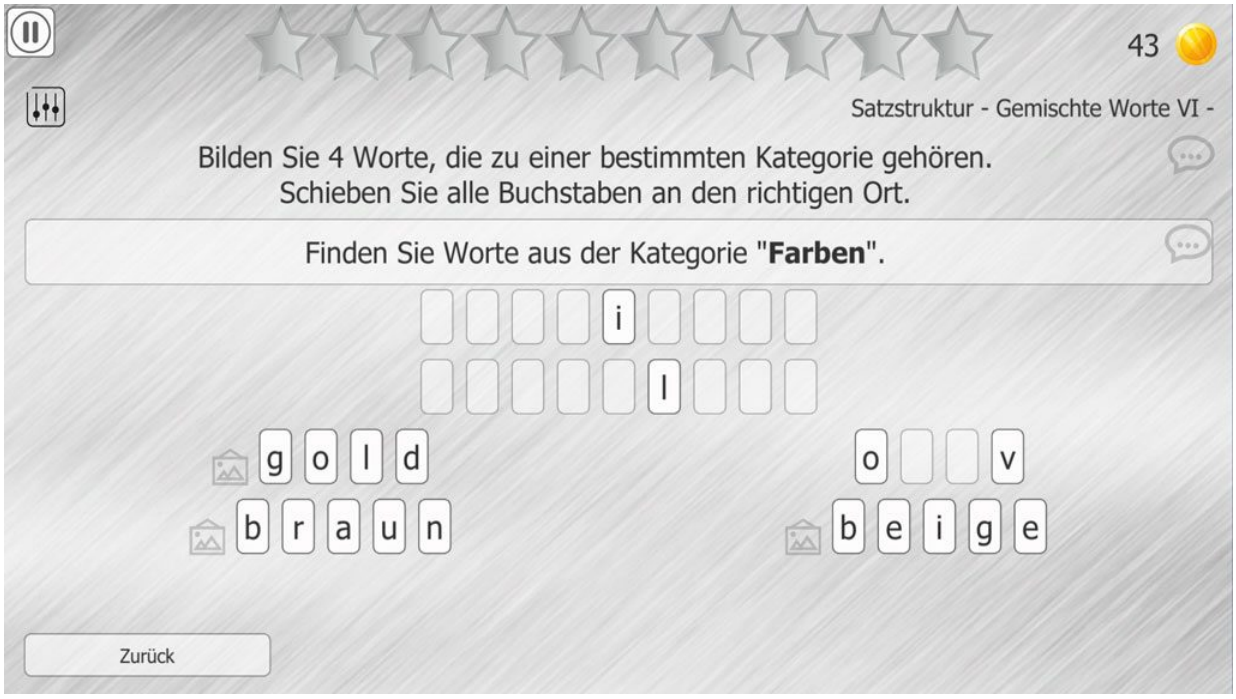
## Trainingsziel




## Aphasie – Abfolgen

In Sequence It stehen 7 Aufgabenbereiche zur Auswahl:

- Gemischte Silben (1 Wort)
- Gemischte Silben (2 Worte)
- Gemischte Worte
- Gemischte Wort finden
- Gemischte Sätze
- Alphabetisch sortieren
- Abfolge von Ereignissen




Der Trainierende lernt den grundlegenden Umgang mit Buchstaben und Silben in Worten und das Sortieren von Worten, Satzteilen und Sätzen. Anhand verschiedener Aufgabentypen wird die Struktur von Worten, Sätzen und Geschichten unterhaltsam vermittelt.

Anfangs müssen Worte aus mehreren Silben zusammengesetzt werden. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen ein oder zwei Worte aus zwei bis zehn Silben gebildet werden.

Im zweiten Teil des Trainings müssen bekannte Worte aus Buchstaben erkannt und später gebildet werden (Anagramme).

In der Übung „Gemischte Sätze“ werden Sätze aus zwei bis 15 Teilen zusammengesetzt.

Eine Sortier-Übung hilft dabei, das Alphabet zu erlernen und zu festigen.

Zuletzt ist eine komplette Geschichte zu lesen, zu erfassen und deren Inhalt in die korrekte zeitliche Reihenfolge zu bringen.

## Einstellungen

## Auswahl Übungsaufgabe

Direkt nach Start des Trainings wählt der Nutzer die Übungsaufgabe aus. In Sequence It stehen 7 Aufgabenbereiche zur Verfügung.

Die Reihenfolge der Übungsaufgaben stellt keine Staffelung der Schwierigkeitsgrade dar. Fast jede Aufgabe stellt andere Anforderungen, so dass die Art der Störung dafür verantwortlich ist, welche Aufgaben für den Übenden herausfordernder sind.

## Trainingsdauer begrenzen

Aus Zeitmanagement- oder therapeutischen Gründen kann die Begrenzung der Trainingsdauer sinnvoll sein.

Klicken Sie auf „Trainingsdauer begrenzen“, erscheint ein Schieberegler, auf dem Sie die Therapiedauer auf 10 bis 60 Minuten einstellen können.

## Anz. Aufgaben pro Level

Hier wird eingestellt, wie viele Aufgaben der Trainierende lösen soll, bevor bei guter Leistung die Schwierigkeitsstufe steigt. Waren die Aufgaben zu schwer, kann die Schwierigkeitsstufe auch absinken.

## Bilder für Begriffe

Für (fast) jedes Wort, das im Training verwendet wird, stehen ein (oder mehrere) Bild(er) zur Verfügung. Insgesamt verfügt HeadApp über mehr als 10.000 beschriftete Bilder. Dies hilft dem Trainierenden Begriffe für sich zu erarbeiten, deren Bedeutung er (noch) nicht kennt.

Neben jedem Wort befindet sich ein „Bild“-Schalter. Klickt der Nutzer diesen Schalter, erscheint ein zum Begriff passendes Wort.

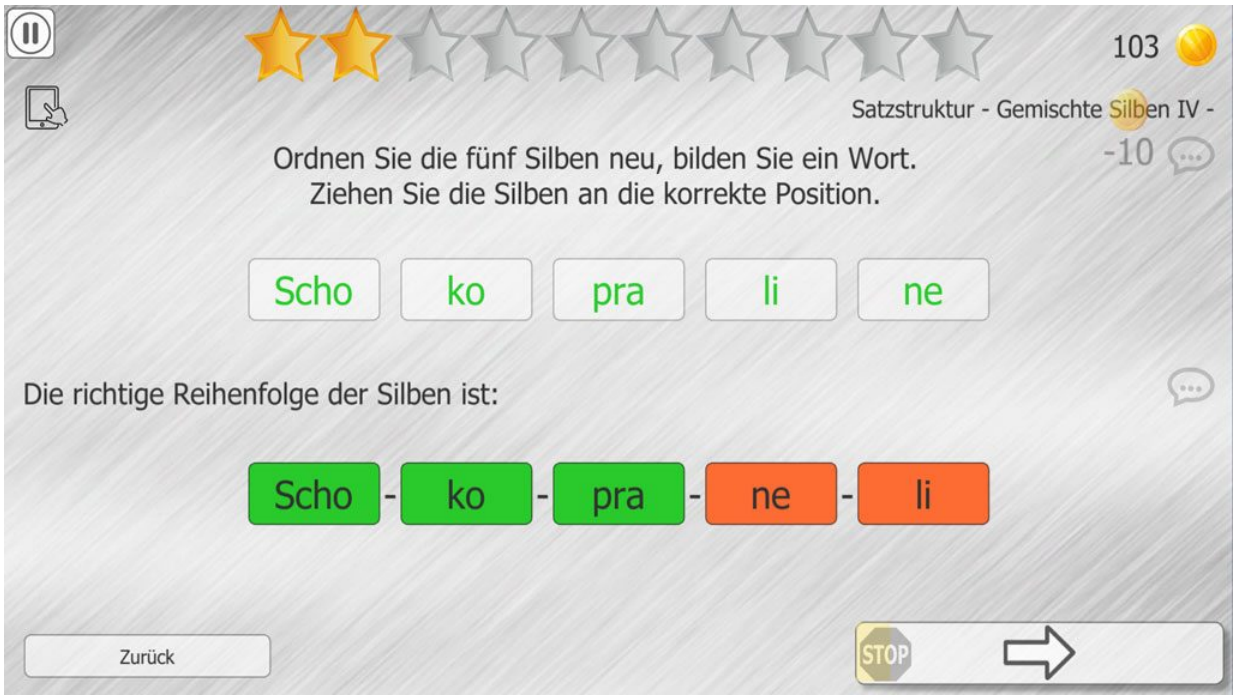
Die Option „Mit Bildern für Begriffe“ kann auch abgeschaltet werden, falls die Hilfestellung über Bilder nicht gewünscht ist oder der Trainierende durch die Bilder zu sehr abgelenkt wird.

## Ablauf

Nach der Wahl des gewünschten Aufgabenbereiches, stehen mehrere Schwierigkeitsstufen einer Aufgabe zur Verfügung.

Ist einmal eine Stufe gewählt, erfolgt die Umschaltung zwischen den Schwierigkeitsstufen und Aufgaben autoadaptiv.

## Bedienung




Aufgaben werden in zwei Modi bedient, abhängig von der Art der Aufgabe.

Modus 1: Klicken. Die richtige Antwort wird aus einer Auswahl durch Anklicken gewählt (Multiple Choice). War die Auswahl korrekt, wird dies durch Grünfärbung des Schalters signalisiert, falsche Antworten werden rot gekennzeichnet.

Modus 2: Drag and Drop (Klicken und Ziehen). Eine Antwort besteht aus mehreren Teilelementen, die mit Maus (oder Finger (Touch-Screen)) platziert werden. Sind alle

(Teil-)Aufgaben gelöst, erscheint ein „Fertig!“ Schalter, mit dem der Trainierende aktiv entscheidet, dass seine Lösung komplett ist.

# Reason It: Schlussfolgern

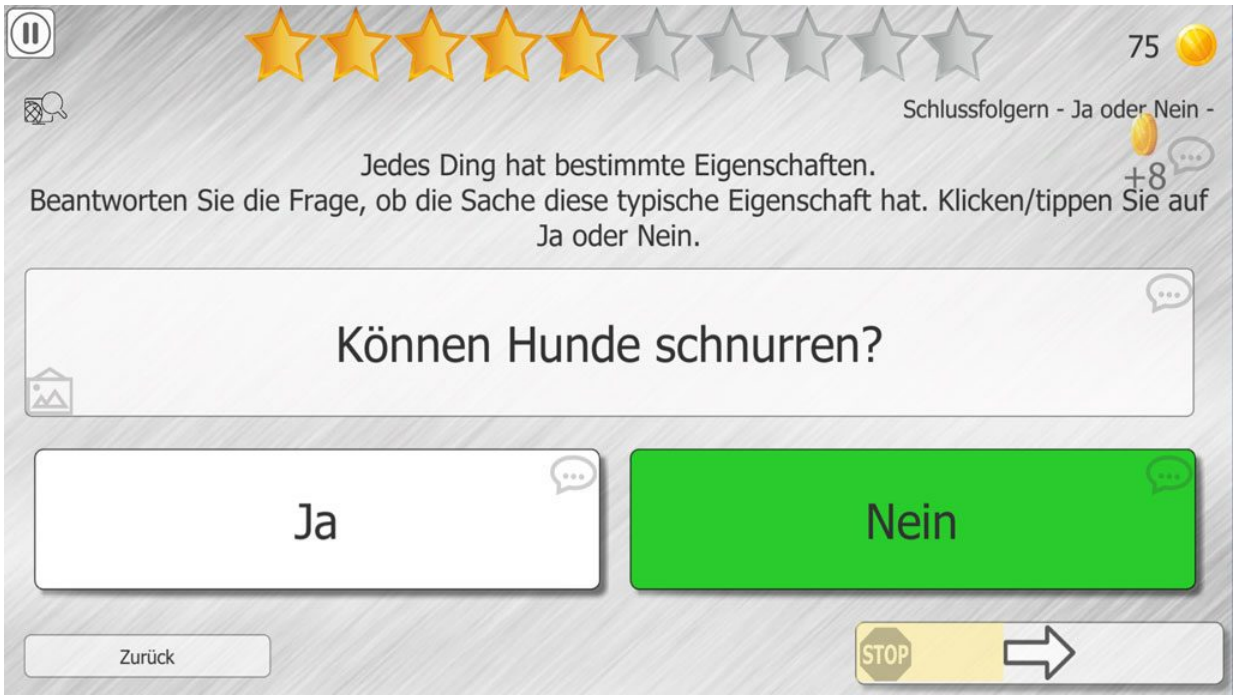
headapp.com/de/produkt/reasonit/

## Trainingsziel

## Aphasie – Schlussfolgern

In Reason It stehen 3 Aufgabenbereiche zur Auswahl:

- Reihenfolge
- Eigenschaften
- Gemeinsamkeiten und Zusammenhänge



Der Trainierende lernt anhand von Schussfolgerungen, richtige Worte zu wählen. Anhand verschiedener Aufgabentypen wird diese Fähigkeit unterhaltsam vermittelt.

Anfangs müssen Zahlen in die richtige Reihenfolge sortiert werden. Zuerst als Zahl, dann als Zahl-Wort. Mit jeder richtig gelösten Aufgabe steigt die Größe und der Wertebereich der Zahl, von Zehnern bis hin zu Tausendern.

Im zweiten Teil des Trainings müssen Eigenschaften von Worten, Begriffen und Gegenständen erkannt, bewertet und verglichen werden. Dies hilft beim Erfassen von Bedeutungen und beim Bilden von und Einordnen in Kategorien.

Zuletzt müssen Gemeinsamkeiten und Zusammenhänge erkannt werden. Dies unterstützt die korrekte Verwendung von Worten und Begriffen.

## Einstellungen

## Auswahl Übungsaufgabe

Direkt nach Start des Trainings wählt der Nutzer die Übungsaufgabe aus. In Reason It stehen 3 Aufgabenbereiche zur Verfügung.

Die Reihenfolge der Übungsaufgaben stellt keine Staffelung der Schwierigkeitsgrade dar. Fast jede Aufgabe stellt andere Anforderungen, so dass die Art der Störung dafür verantwortlich ist, welche Aufgaben für den Übenden herausfordernder sind.

## Trainingsdauer begrenzen

Aus Zeitmanagement- oder therapeutischen Gründen kann die Begrenzung der Trainingsdauer sinnvoll sein.

Klicken Sie auf „Trainingsdauer begrenzen“, erscheint ein Schieberegler, auf dem Sie die Therapiedauer auf 10 bis 60 Minuten einstellen können.

## Anz. Aufgaben pro Level

Hier wird eingestellt, wie viele Aufgaben der Trainierende lösen soll, bevor bei guter Leistung die Schwierigkeitsstufe steigt. Waren die Aufgaben zu schwer, kann die Schwierigkeitsstufe auch absinken.

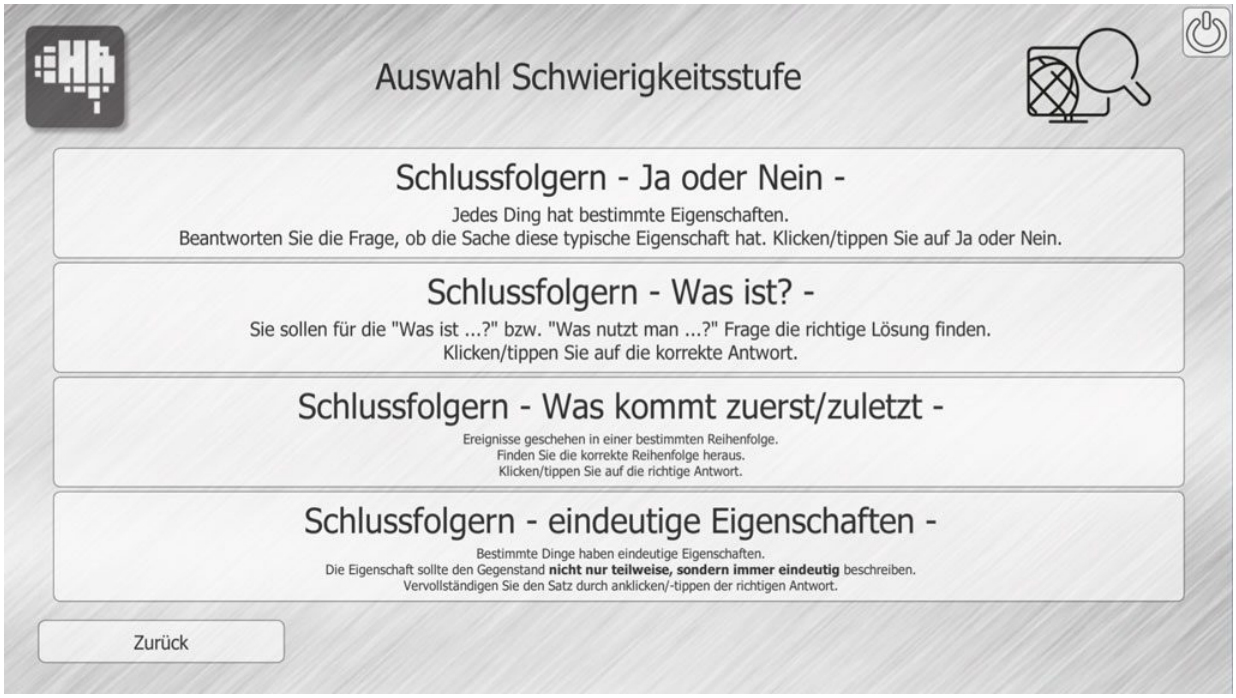
## Bilder für Begriffe

Für (fast) jedes Wort, das im Training verwendet wird, stehen ein (oder mehrere) Bild(er) zur Verfügung. Insgesamt verfügt HeadApp über mehr als 10.000 beschriftete Bilder. Dies hilft dem Trainierenden Begriffe für sich zu erarbeiten, deren Bedeutung er (noch) nicht kennt.

Neben jedem Wort befindet sich ein „Bild“-Schalter. Klickt der Nutzer diesen Schalter, erscheint ein zum Begriff passendes Wort.

Die Option „Mit Bildern für Begriffe“ kann auch abgeschaltet werden, falls die Hilfestellung über Bilder nicht gewünscht ist oder der Trainierende durch die Bilder zu sehr abgelenkt wird.

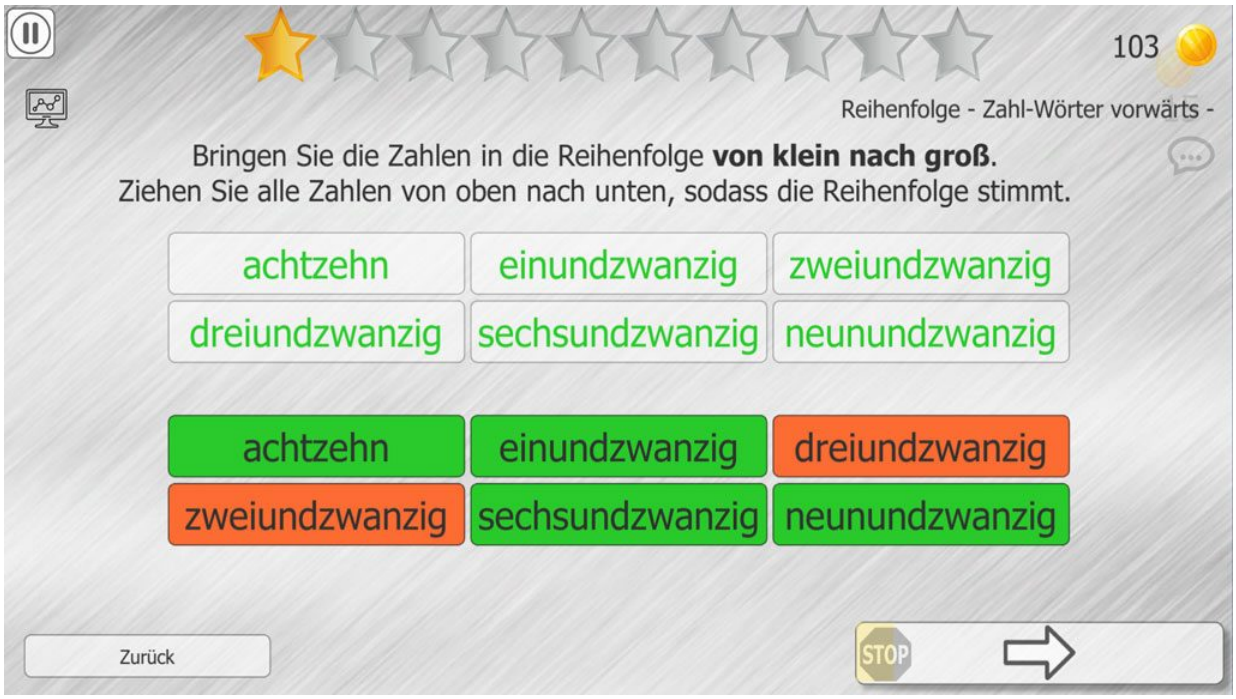
## Ablauf




Nach der Wahl des gewünschten Aufgabenbereiches, stehen mehrere Schwierigkeitsstufen einer Aufgabe zur Verfügung.

Ist einmal eine Stufe gewählt, erfolgt die Umschaltung zwischen den Schwierigkeitsstufen und Aufgaben autoadaptiv.

## Bedienung




Aufgaben werden in zwei Modi bedient, abhängig von der Art der Aufgabe.

Modus 1: Klicken. Die richtige Antwort wird aus einer Auswahl durch Anklicken gewählt (Multiple Choice). War die Auswahl korrekt wird dies durch Grünfärbung des Schalters signalisiert, falsche Antworten werden rot gekennzeichnet.

Modus 2: Drag and Drop (Klicken und Ziehen). Eine Antwort besteht aus mehreren Teilelementen, die mit Maus (oder Finger (Touch-Screen)) platziert werden. Sind alle

(Teil-)Aufgaben gelöst, erscheint ein „Fertig!“ Schalter, mit dem der Trainierende aktiv entscheidet, dass seine Lösung komplett ist.