



HeadApp and NEUROVITALIS

Klinikte, muayenehanede ve evde bilişsel rehabilitasyon terapisi için modern, dijital çözüm.

CE

Bilgisayar Tabanlı Bilişsel Rehabilitasyon Yazılım Katalođu

HelferApp



Almanya'da
Üretilen Tıbbi
Yazılım

İçindekiler

Genel Bakış	Sayfa 2	ADL / Yürütücü İşlevler	
Dijital bir terapi platformu	Sayfa 3	Time It: Saat ve Takvim	Sayfa 17
HeadApp'in Avantajları	Sayfa 4	Eşleştir: Gör. Tarama, Hesaplama, Para, Rotasyon	Sayfa 18
Tarama ve Tedaviye Genel Bakış	Sayfa 5	Vita Planı: Düşünme ve Problem Çözme	Sayfa 19
Tarama	Sayfa 7	Benim Dünyam Fotoğraf Albümü	Sayfa 20
Dikkat		Dil/Afazi	
Vur onu: Tepki ve Dürtü Kontrolü	Sayfa 8	Word It: Kelime Kullanımı	Sayfa 21
Seçin: Dikkat ve Odaklanma	Sayfa 9	Struct It: Cümle Yapısı	Sayfa 22
Vita Att: Dikkat / Çok Yönlülük	Sayfa 10	Sırala: Dil Dizileri	Sayfa 23
Vita City: Mekânsal Biliş	Sayfa 11	Akıl Yürütme: Dil Muhakemesi	Sayfa 24
Bakınız: Bölünmüş Dikkat	Sayfa 12	Vita Lang: Kelime Akıcılığı	Sayfa 25
Çalışma Belleđi		Bilim insanları ve geliştiriciler	Sayfa 26
Vita Work: 5 Eğitim Programı	Sayfa 13		
Hafıza			
Öğrenin: Öğrenme ve hafıza stratejisi	Sayfa 14		
Çevir ve Eşleştir: 2 x Kısa süreli bellek	Sayfa 15		
Vita Mem: Kategori belleđi	Sayfa 16		



Tüm bilgileri www.headapp.com adresinde bulabilirsiniz.

Genel Bakış

İnme, TBI veya dejeneratif hastalıklardan kaynaklanan bilişsel eksiklikleri olan hastalar için son derece etkili tedavi

HeadApp dijital bilişsel rehabilitasyon terapisi. Program tıbbi rehabilitasyon merkezleri, hastaneler, geriyatrik tesisler, bakım evleri ve doktor ofislerindeki terapistler tarafından ve hatta etkilenen kişiler tarafından evde kullanılmaktadır. Uzmanlar beyin kapasitesi eğitiminin yardımcı olduğunu uzun zamandır biliyor.

Yazılım iki versiyonda kullanılabilir: Terapistler HeadApp Pro Sürümünü, etkilenen kişiler HeadApp Ev Sürümünü kullanır.

İnternet tabanlı bilgi ve veri depolama sayesinde, evde eğitim terapistler tarafından kontrol edilebilir ve denetlenebilir.

Eğitim, hastalar için kolaydan en zor eğitim için zorluğa kadar değişen zorluk seviyelerinden oluşur.

İki program bölümü - tek hedef: herkes için mümkün olan en iyi beyin eğitimi!

Eğitim hedefine bağlı olarak programın iki bölümünü sunuyoruz.

Klasik HeadApp, hasar nedeniyle beyin performansınızın eğitilmesi gerektiğinde kullanılır.

Yeni NEUROvitalis, yaşlanmaya bağlı değişiklikler önlenecek veya tedavi edilecekse.

HeadApp ile eğitim genellikle bir rehabilitasyon merkezinde başlar. Felç, beyin sarsıntısı veya beyin ameliyatından sonra hastalar konsantrasyon ve zihinsel hatırlama pratiği yapmak zorundadır. Bu eğitim için kullanılan özel terim "Bilgisayar Tabanlı Bilişsel Rehabilitasyon Terapisi"dir.

Bununla birlikte, bilişsel terapi sadece beyin kapasitesinde ciddi eksiklikler olması durumunda etkili değildir. HeadApp, konsantrasyon ve hafıza bozukluklarının daha hafif biçimlerinde de yardımcı olur. Diğer klasik uygulama alanları şunlardır:

- psikiyatrik rehabilitasyon (örn. şizofreni ve iyileşme)
- çoklu skleroz
- ADD ve DEHB (çocuklarda ve yetişkinlerde)
- geriyatri, demans (NEUROvitalis)
- Daha ayrıntılı bilgi Kullanıcılar altında bulunabilir.

Kendi olanaklarınızı daha iyi kullanın

Beyin yaralanmaları genellikle beyin hücrelerinin kaybına neden olur. Temel yaşlanma süreci bile beyin kapasitesini etkiler. Neyse ki bu, sinir hücrelerinin işlevlerinin sonsuza dek kaybolduğu anlamına gelmiyor.

Korunan nöronlar yeniden bağlanabilir ve yeni ağlar oluşturabilir. Ancak bu kendiliğinden gerçekleşmez. Antrenmanla büyüyen bir kas gibi, beyinde de antrenmanla yeni nöral bağlantılar oluşur. Yeni alanlar, beyin hasarı nedeniyle daha önce kaybedilen becerileri üstlenir.

Son zamanlarda yapılan birçok çalışma, beyin kapasitesi eğitiminin yardımcı olduğunu göstermektedir. HeadApp ile antrenman yapın, olanaklarınızı kullanın ve bunu yaparken eğlenin!

Tıbbi Cihaz

HeadApp / NEUROvitalis CE işaretli sınıf I tıbbi bir cihazdır.



Dijital bir terapi platformu

Üç program bir arada

Üç program modülü Screening, HeadApp ve NEUROvitalis digital farklı bir geliştirme geçmişinden ortaya çıkmıştır. Birbirlerinden bağımsız olarak kullanılabilirler, ancak birbirlerini tamamlayabilir ve böylece eğitim etkisini optimize edebilirler.

Tarama

Eğitimin başlangıcında herhangi bir nöropsikolojik test sonucu mevcut değilse, NEUROvitalis'e dijital olarak yerleştirilmiş bir bilişsel tarama yazılımı tavsiye edilir. Bu sonuçlara dayanarak, her iki program modülünden görevler içeren bireysel bir terapi planı bireysel kullanıcıya sunulur. Bununla birlikte, terapist hala tüm zorluk seviyelerini ve diğer görev parametrelerini bireysel olarak ayarlama seçeneğine sahiptir.

HeadApp ve NEUROvitalis digital şu bilişsel alanlara hitap etmektedir: hafıza, çalışma hafızası, dikkat, tepki ve dürtü kontrolü, planlama ve problem çözme, uzamsal biliş, dil ve günlük işlevler. Her iki programın kombinasyonu, her bir bilişsel alanı yalnızca bir değil, birkaç egzersizle eğitmeyi mümkün kılan çeşitli görevler sağlar. Bu, uzun süreli kullanımlarda yorgunluk etkisini ortadan kaldıran çeşitli, çok yönlü ve uyarıcı bir eğitim sağlar.

HeadApp

HeadApp, ağır bilişsel bozukluğu olan hastalar tarafından kullanılmak üzere geliştirilmiştir. Bu nedenle, akut hasar ve beyin hastalıklarının erken evresinde ve demans durumunda tedavinin ileri evresinde bile kullanılabilir. Eğitimde, hastanın performansına özel olarak uyarlanmış ve egzersiz yapan kişinin tercihine göre seçilebilen çok sayıda görüntü kullanılır.

NEUROvitalis

NEUROvitalis, bilişsel yaşta düşüşü önlemek isteyen sağlıklı yaşlıların yanı sıra hafif ila orta derecede bilişsel bozukluğu olan nörolojik, psikiyatrik ve geriatrik hastalara yöneliktir. Egzersizler karmaşık ve çeşitlidir ve bu nedenle pratikten çok eğlenceli bir karaktere sahiptir. Teoriye dayalı olarak geliştirilmişlerdir. NEUROvitalis kağıt versiyonunun (sadece Almanca dilinde mevcuttur) egzersiz paradigmalarının etkinliği, yaşlılar ve çeşitli hasta grupları üzerinde yapılan birçok randomize, kontrollü çalışmada (Köln Üniversite Hastanesi) kanıtlanmıştır.

Uygulama alanları

- inme (serebrovasküler kaza, apoplektik insult, apopleksi, serebral insult, serebral apopleksi, apoplexia cerebri, ictus apoplecticus)
- Kazalar (travmatik beyin hasarı, beyin sarsıntısı), ameliyatlar (beyin tümörü), oksijen eksikliği (hipoksik ve anoksik beyin hasarı), zehirlenme (gazlardan, kimyasallardan, ilaçlardan, alkolden veya uyuşturucu kullanımından) sonrasında beyinde meydana gelen hasarlar
- beyin kanaması (bir kan damarı veya anevrizma (kan dolu bir damarın ters dönmesi) beynin içinde yırtılır veya patlar)
- geriatrik hastalıklar (demans ve Alzheimer) (NEUROvitalis kullanımı)
- beyin enfeksiyonu (menenjit ve ensefalit (beyin iltihabı))
- psikiyatrik hastalıklar (depresyon, şizofreni, iyileşme, geriatrik psikiyatri)
- Parkinson hastalığı
- çoklu skleroz



Nöropsikolojik teşhisin mevcut olmadığı durumlarda terapist, hastanın durumunu ölçmek için taramayı kullanabilir.

Tarama, eğitimin hangi bölümünün kullanılması gerektiğini önerir.





HeadApp'in Avantajları

Uyarlanabilirlik ve bireyselleştirme

Tüm terapi modüllerinde HeadApp, her bir görevin karmaşıklığını müşterinin gerçek performansına göre otomatik olarak ayarlar. Program kullanıcıya sadece "doğru" zorluğu sunar - talepler ne çok yüksek ne de çok düşüktür - bu da kullanıcıyı motive eder ve hayal kırıklığını önler. Etkilenen kişilerin çoğu dikkat / konsantrasyon / odaklanma, hafıza ve konuşma (afazi) alanlarında sorun yaşamaktadır.

Hataya özel geri bildirim

Bilgisayar tarafsız bir gözlemci gibi davranarak müşterinin performansı hakkında objektif olarak yorum yapar ve gerekirse hataya özel geri bildirim sağlar. Bu, müşteriye daha fazla güven verir ve depresyon veya düşük öz saygı gibi genellikle beyin hasarının neden olduğu yan etki riskini azaltmaya yardımcı olabilir.

Süreklilik ve kontrol HeadApp web tabanlı bir uygulamadır ve tüm terapi sonuçlarını saklar. Yeni bir terapi seansı, bir öncekinin bittiği yerden başlar. Bu, terapinin seyrini izlemeyi ve terapi hedeflerini bireyin ilerlemesine göre ayarlamayı kolaylaştırır. Terapist, danışanın tüm verilerini analiz etme olanağına sahiptir.

Etkililik ve Verimlilik

Çok sayıda çalışma, dijital bilişsel terapinin etkinliğini bilimsel olarak göstermektedir.

HeadApp ile birçok danışan bağımsız olarak antrenman yapabilir. Bir tedavi kursunun başında ve sonunda, danışan ve terapist terapi hedefini belirler ve sonuçları yüz yüze tartışır. Gerçek bir dijital sistem olarak HeadApp, danışanın bilişsel terapisini evde bağımsız olarak yürütmesine olanak tanır. Terapistin bilişsel becerileri geliştirmek için daha az zaman harcaması ve iletişim stratejileri geliştirmek gibi daha önemli hedefler için daha fazla zamana sahip olması gerekir. HeadApp'in bir klinikte uygulanması, terapistlerin aynı anda birden fazla yatan hasta ve ayakta tedavi gören hastayla çalışmasına da olanak tanır.

HeadApp hastalar için kapsamlı ve hedefe yönelik bir terapi yolu sağlar. Terapist, değerlendirme sonuçlarına dayanarak hasta için en uygun olan eksikliğe özgü modülleri seçebilir.

Tüm ihtiyaçlar için en kapsamlı program

- Tüm rehabilitasyon aşamalarındaki yatılı ve ayakta tedavi gören müşteriler için
- Temel bilişsel alanlar için
- Kendini uyarlayan ve motive eden
- Geniş seçenek yelpazesi - her birey için doğru olan
- Değerli, uygun maliyetli ve etkili
- Kanıtla dayalı, klinik olarak kanıtlanmış bilişsel rehabilitasyon
- Uzmanlar ve terapistler tarafından tasarlanmıştır
- HeadApp dijital bilişsel terapi daha fazlasını sağlar
- 30 yılı aşkın geliştirme ve klinik deneyimi

Daha da fazlası...

Tekrara düşmeden çeşitli ve davetkar bir terapi için **30.000 görsel** terapi materyali

OKS - Optokinetik stimülasyon, ihmal hastalarını desteklemek için her eğitimde etkinleştirilebilir

Konuşma çıkışı: her metin, talimat, geri bildirim kullanıcıya yüksek sesle okunabilir

Herhangi bir bilgisayar/cihaz kullanılabilir: PC, Laptop, Windows, Mac, iPad, Android tablet, tarayıcı

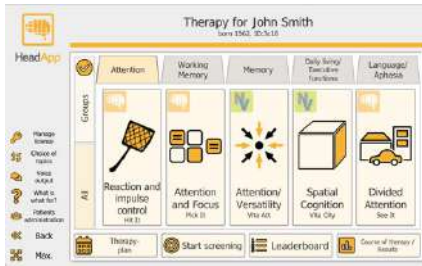


HeadApp 30.000 görüntü terapi malzemesine sahiptir, kullanıcı hangi terapi malzemesini kullanacağını seçebilir

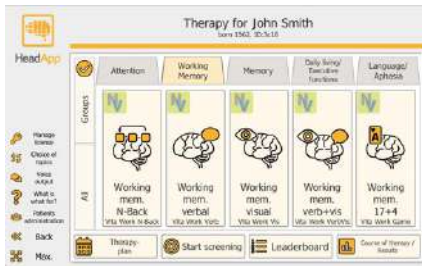
Tarama ve Tedaviye Genel Bakış



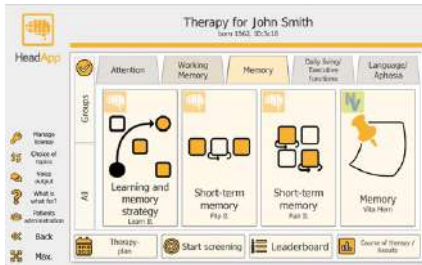
Tarama Modülleri (bilişsel testler)



Dikkat Terapisi Modülleri



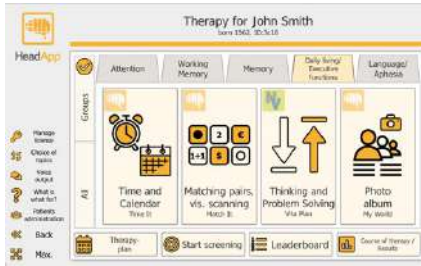
Çalışma Belleği Terapi Modülleri



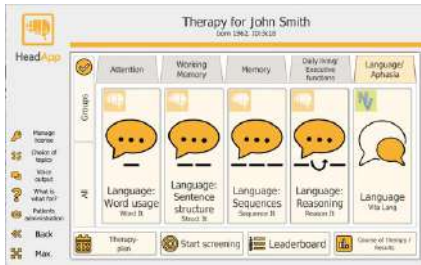
Hafıza Terapisi Modülleri

Kısa İsim	İsim	Terapi Hedefi / Amacı
Tarama Testleri		
Vita Test	Gösterimler:	Sözel Kısa Süreli Bellek Görsel-Mekânsal Dikkat Mekânsal Biliş Çalışma Belleği Dil Planlama Gecikmeli Sözlü Hatırlamalar
	• Kelime Çiftleri 1 • Pathfinder Testi • Görüntü Oluşturucu • Sayı Sıralama • Kelime Bulma • Londra Kulesi • Kelime	
	Çiftleri 2	Geriatrik Depresyon Ölçeği
	Anketleri:	25 maddelik Günlük Aktiviteler Anketi [hafif bilişsel bozukluk veya hafif-orta demans]
	• Refah Soruları	
	• Bayer ADL	8 merkezi, Enstrümantal Günlük Yaşam Aktivitelerini ölçer [65 yaş üstü kişiler ve geriatri, inme veya TBI sonrası hastalar için]
	• IADL Ölçeği	
Dikkat		
Vur ona	Tepki ve Dürtü Kontrolü	tonik ve fazik uyanıklık, uyanıklık yoğunluğu ve dürtü kontrolü
Seçin	Dikkat ve Odaklanma	seçici dikkat, odaklanma, görsel tarama
Vita Att	Dikkat ve Esneklik	seçici dikkat, işlem hızı, kaydırma
Vita City	Uzamsal Biliş	oryantasyon becerileri, uzayda keşif ve eylem, görsel-işitsel yapıcı performans, planlama becerileri
Görmek	Bölünmüş Dikkat	bölünmüş dikkat, kısa süreli bellek
Çalışma Belleği		
Vita Çalışma	Çalışma Belleği	5 eğitim programı • N-Back • Sözel çalışma belleği • Görsel çalışma belleği • Sözel ve görsel çalışma belleği • Çalışma belleği oyunu "17 ve 4"
Hafıza		
Öğrenin	Öğrenme ve Hafıza Stratejileri	öğrenme ve hafıza stratejileri ve alıştırmaları
Çevirin	Topolojik Kısa-Dönem Hafızası	Figürsel içeriğin konumunu ezberleme ve hatırlama
Eşleştirin	Kısa Süreli Bellek	figürlü içerik çiftlerini ezberleme, hatırlama ve tanıma
Vita Mem	Kategori Hafıza	resimsel içerik için kısa süreli ve gecikmeli hatırlama, terimlerin genel terimlere atanması, anlamsal bellek

Tarama ve Tedaviye Genel Bakış



ADL Terapi Modülleri



Dil Terapisi Modülleri

Kısa İsim	İsim	Terapi Hedefi / Amacı
Günlük Yaşam / Yürütücü İşlevler		
Zaman	Saat ve Takvim	zaman - beklenti zaman - tanıma, sınıflandırma, değerlendirme, manipüle etme takvimler - haftalık/aylık t a k v i m l e r i okumak ve değerlendirmek ve etkinlikleri tanımak
Eşleştir	Çiftleri Bul / Görsel Tarama	mantıksal akıl yürütme, zihinsel rotasyon, aritmetik (sayılar/paralar)
Vita Planı	Düşünme ve Problem Çözme	problem çözme becerileri, planlama, çalışma belleği
Benim Dünyam	Fotoğraf Albümü	aktivite odaklı hastaya özel eğitim ve bilgi aktarımı ADL dizileri kişiselleştirilebilir
Dil / Afazi		
Word It	Kelime Kullanımı	kelimelerin temel kullanımı, anlam, içerik ve telaffuz, eşanlamlılar, anonimler, eşsesliler, kelime bilgisi, kelime grupları, kısaltmalar
Struct It	Cümle Yapısı	Fiillerin, sıfatların, edatların temel kullanımı ve cümle yapısı, dilbilgisi ve deyimler
Sırala	Dil Dizileri	harflerin ve kelimelerdeki hecelerin temel kullanımı ve kelimelerin, cümle parçalarının ve cümlelerin sıralanması
Sebebu	Dil Muhakemesi	doğru kelimeleri seçmek için çıkarımları kullanmak düzene, özelliklere, benzerliklere ve bağlamlara
Vita Lang	Kelime Akıcılığı	kelime kategorizasyonu, kelime bulma, kelime üretimi

Özet

HeadApp 33 programı tek bir pakette sunuyor:

Test için:

7 Tarama modülleri

3 Sorgulayıcı

Eğitim için

5 dikkat modülü

5 çalışan Bellek modülü 4

bellek modülü

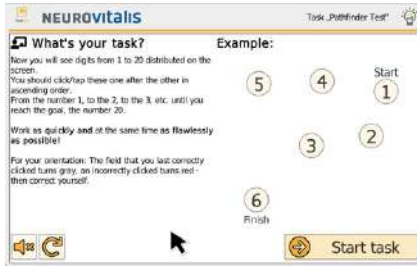
4 Günlük yaşam / yürütücü işlevler modülü

5 Dil / afazi modülleri

Her modül otomatik uyarlamalı olarak çalışır ve 3 ila 32 zorluk seviyesine sahiptir (göreve bağlı olarak). Böylece, her kullanıcı HeadApp'ten faydalanabilir - ciddi bilişsel eksikliklerden yaşlılıktaki hafif hafıza kaybına kadar.



Tarama başlar, terapist hangi tarama modüllerinin kullanılacağını seçebilir



Tarama görevi örneği "Pathfinder" (Sayı Bağlantı Testi) nin kısa şekli, kullanılan başlangıçta talimat alır



Tarama sonuçları yüzdelerle sıralanmış ve renk kodlu performans çubuğunu gösterir

Tarama

Hedef

Tarama testlerinin amacı, yaşlı bireylerde ve geriatric hastalarda bilişsel eksiklikleri ölçmek ve değerlendirmektir. Kişinin performansının yaşına uygun olup olmadığı veya herhangi bir anormallik olup olmadığını belirler.

Herhangi bir anormallik durumunda, her zaman bir uzmanla (genellikle bir nörolog veya nöropsikolog) iletişime geçilmelidir.

Tarama testleri Köln Üniversite Hastanesi tarafından geliştirilmiştir.



Testler, Köln Üniversitesi Tıp Fakültesi'nde 2019 yılında Yalda Khani tarafından hazırlanan "TabScreen - Bilişsel bozukluk için tablet tabanlı bir tarama" başlıklı doktora tezinde standardize edilmiştir. Başlangıçtaki örnekleme, 52'si sağlıklı (bilişsel olarak normlara uygun) ve 48'i bilişsel olarak engelli olmak üzere 100 denekten oluşuyordu. PC versiyonunun tamamlanmasının ardından, örnekleme büyüklüğü 350 sağlıklı kişiye artırılmıştır.

Yürütme

Resim (sağ üst) tarama testlerinin başlangıcını göstermektedir. Hangi bireysel testlerin yapılacağını seçebilirsiniz. Tüm testler seçilirse, sağlıklı gönüllüler için yaklaşık 30 dakika ve etkilenenler için yaklaşık 45 dakika (veya daha fazla) sürer.

Her test için 3 paralel varyant bulunmaktadır. Bununla birlikte, öğrenme etkilerini önlemek için her test, testten sonraki bir ay boyunca tekrarlanamaz.

Sonuçlar

Tarama testleri bir tabloda değerlendirilir. Her bir alt testin test sonucu yüzdelerle dilim sıralaması olarak verilir.

Tarama tekrarlanırsa, farklı test zamanlarının sonuçları (tarihle birlikte) alt alt görünür. Bu şekilde, performanstaki değişiklikler doğrudan görülebilir.

Yüzdelerle dilim sıralaması

Yüzdelerle dilimler, standart testlerdeki puanların yorumlanmasını netleştirmek için yaygın olarak kullanılır. Test teorisine göre, ham puanın yüzdelerle sırası, norm grubunda ilgili puanın altında puan alan sınav katılımcılarının yüzdesi olarak yorumlanır (Crocker & Algina, 1986).

HeadApp programı sonuçları yorumlar
yüzdelerle dilimi ≤ 2 olan "çok engelli" yüzdelerle dilimi
 ≤ 7 olan "engelli"
yüzdelerle dilimi ≤ 16 olan sonuçlar "düşük ortalama" olarak, diğer tüm sonuçlar "normal" veya daha iyi olarak

Hastanın performansını gösteren renkli çubuklar logaritmik olarak ölçeklendirilmiştir. Bu, düşük persentil aralığındaki performans iyileştirmelerinin daha belirgin olmasını sağlar.

Sonuçların değerlendirilmesi

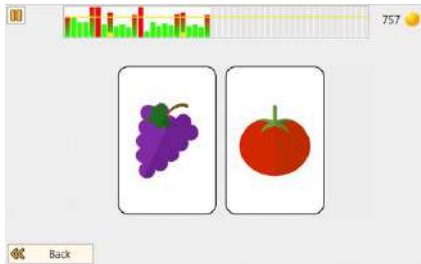
Tarama sonuçları HeadApp tarafından değerlendirilir. Bir testteki performans "düşük ortalama" veya daha kötüyse, uygun terapi modülleri önerilir. Hasta eğitime başladığında, performans seviyesine karşılık gelen bir zorluk seviyesi otomatik olarak seçilir. Eğitim özel ayar seçenekleri sunuyorsa, bunlar test sonuçlarına göre gerçekleştirilir.



Üç temel zorluk seviyesi seçilebilir. Ek olarak çeşitli seçenekler ayarlanabilir.



Her zorluk seviyesinin 18 alt görevi vardır.



Alt göreve bağlı olarak kullanıcının birkaç resim kartına tepki vermesi gerekir. Ekranın üst kısmında kullanıcı tepki süreleri ve hatalar hakkında anında geri bildirim alır.

Dikkat! Vur:

Tepki ve Dürtü Kontrolü

Eğitimin amacı

"Hit It" modülü tepkiselliği (tıbbi terim "Uyanıklık") eğitir. Reaksiyon hızı, reaksiyon güveni ve dürtü kontrolü eğitilir.

Dikkat yoğunluğunu hızla artırmak ve sürdürmek için eğitilir. Hem tonik hem de fazik uyanıklık geliştirilebilir.

Ayarlar

Parametreler her değiştirildiğinde, bir "Varsayılan" düğmesi görünür. Bu düğme ile ayarlar varsayılan sınırlanabilir. Varsayılan ayarları kullanmak istemiyorsanız, aşağıdaki parametreler ayarlanabilir:

Görev başına uyarın sayısı

Bu kaydırıcı, görev başına uyarın sayısının 20 ile 100 arasında bireysel olarak ayarlanmasına olanak tanır.

Eğitim süresini sınırlayın

Eğitim süresinin sınırlandırılması zaman yönetimi veya terapötik nedenlerle faydalı olabilir.

"Eğitim süresini sınırla" seçeneğine tıkladığınızda bir kaydırıcı görünür. Bu kaydırıcı ile terapi süresi 10 ila 60 dakika arasında ayarlanabilir.

Reaksiyon süresi

"Varsayılan olarak maksimum tepki süresi" etkinleştirilmişse, eğitim alan kişinin bireysel çalışma hızı bir deneme turunda belirlenir. "Maksimum tepki süresi" üzerine tıkladığınızda bir kaydırıcı görünür. Bu kaydırıcı ile maksimum tepki süresi 300 ila 3000 milisaniye arasında ayarlanabilir. Görevler her seviyede daha da zorlaştığından, HeadApp süreyi otomatik olarak s e v i y e başına %2 artırır.

Eğitim sırasında, ayarlanan maksimum tepki süresi, tepki süresi diyagramında sarı bir çizgi ile gösterilir.

"Zor" zorluk derecesinde eğitim yaparken, "Uyarlanabilir minimum tepki süresi" sürgülü kontrol aracılığıyla 300 ila 2000 milisaniye arasında ayarlanabilir. Terapistin her hasta için bireysel bir ayar bulması için emin içgüdülere ihtiyacı vardır. Ancak bu, performans sınırında bir uyanıklık eğitimini mümkün kılar.

Temel değer uyarın aralığı

Burada 1000 ile 5000 milisaniye arasında bir değer ayarlanabilir. Eğitim alan kişinin çalışma hızını etkiler. Zorluk derecesi "Orta" (rastgele uyarın aralığı) seçilirse, uyarınlar ayarlanan değerlerin -%50 ila +%50'si arasında bir aralıkta görünür.

Uyanıklık sesi

Zihinsel aktivitede tonikten fazik uyanıklık doğru bir artış elde etmek için "Uyanıklık sesi" düğmesine basın.



Kolay seviyelerde kullanıcı, örneğin ortadaki ağaç resimleri a r a s ı n d a n bir resmi (sağda) bulmak zorundadır.



Orta seviyelerde kullanıcı daha küçük farklarla daha fazla görüntü alır. "Kelime - Görüntüler" afazi modu eklenebilir.



Dört temel zorluk seçilebilir. Her zorluğun 8 alt seviyesi vardır. Eğitim hastanın ihtiyaçlarına göre ayarlanabilir (ekranın alt kısmı).



Daha yüksek zorluk seviyelerinde, görüntüler arasındaki farklar küçüktür. Yakınlaştırma fonksiyonu burada kullanılabilir.

Dikkat! Seçin: Dikkat ve Odaklanma

Eğitimin amacı

Dikkat, görsel tarama ve konsantrasyon: Pick Çok farklı görüntülerle başlar. Bu şekilde, ağır engelli hastalar bile kolay seviyelerde uzun süre yeteneklerine göre antrenman yapabilir ve görüntü materyalinde hala çok fazla çeşitliliğe sahip olabilirler. Daha zor zorluklarda, eğitim alan kişi daha büyük bir görüntü setini izler. Çok benzer görünümler ancak gizli farklılıkları vardır. Burada da görev sarı çerçeveli görüntüyle eşleşeni bulmaktır.

Bu görev yüksek miktarda konsantrasyon gerektirir. Dikkatin yanı sıra görsel tarama da (ihmal ve hemianopsi hastaları için) eğitilir.

Ayarlar

Seviye başına yıldız

Bu parametre, zorluk seviyesi artırılmadan önce (iyi bir performans durumunda) eğitim alan kişi tarafından kaç görevin çözülmesi gerektiğini ayarlamak için kullanılır. Eğer görevler çok zorsa, zorluk seviyesi de azaltılabilir.

Zaman sınırı ile antrenman yapın

Etkinleştirildiğinde, her görev iki kez gerçekleştirilir. İlk turda, katılımcının bir grup görüntüyü işlemek için ne kadar zamana ihtiyacı olduğu ölçülür. İkinci turda, egzersiz yapan kişi kendi belirlediği süreye karşı yarışır.

Bu seçenek, bir görevin hızlı bir şekilde işlenmesini teşvik eder, ancak ek bir stres faktörünü temsil eder. Düşük zorluk seviyelerinde (kısaca arama ve cevap süreleri ile) görev çok z o r görünebilir. Bu seçeneği yalnızca daha yüksek zorluk seviyelerinde etkinleştirin.

Eğitim süresini sınırlayın

Zaman yönetimi veya terapötik nedenlerden dolayı, eğitim süresinin sınırlandırılması yararlı olabilir. "Eğitim süresini sınırla" üzerine tıkladığınızda bir slayt kontrolü belirir. Bu slayt kontrolü aracılığıyla terapi süresi 10 ila 60 dakika arasında ayarlanabilir.

(Afazi) modu

Eğitim sadece resimlerle yapılabileceği gibi resimler ve kelimelerle de yapılabilir.

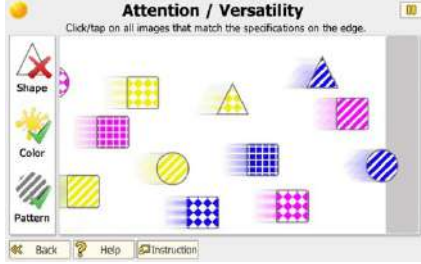
Eğitimin seyri

Eğitimin zorluk seviyesi, doğru seçilen görüntülerin yüzdesine bağlı olarak otomatik olarak a r t a r veya azalır. 4 zorluk derecesi mevcuttur (Kolay, Orta, Zor ve Z o r l u k), her derecenin 8 zorluk seviyesi vardır.

Yakınlaştırma işlevi

Bu zorluk seviyesinde, resimler sadece ayrıntılarda farklılık gösterir. Her HeadApp kullanıcısının (görme engelli kişiler de dahil olmak üzere) HeadApp'i kullanmasına izin vermek için bir yakınlaştırma işlevi uygulanmaktadır.

İhmal olan hastalar eğitim sırasında ek bir opto-kinetik stimülasyon ile desteklenir.



Bazıları desenli olan renkli kareler, üçgenler ve daireler ekran boyunca hareket eder. Kullanıcı nesnelere belirli kriterlere göre seçmek zorundadır.



program 14 zorluk derecesine sahiptir ve alt bölgedeki hastaya göre ayarlanabilir.

Dikkatinize: Vita Att:

Dikkat / Çok Yönlülük

Eğitimin amacı

Program dikkat ve konsantrasyonu eğitir. Dikkat, beynin en önemli temel hizmetlerinden biridir çünkü gereklidir. NEUROvitalis dikkat performansının tüm alanlarını eğitir: "seçicilik" ve "yoğunluk".

Dikkat seçiciliği

Seçici / odaklanmış dikkat

Seçici veya odaklanmış dikkat, dikkati tek bir şeye yoğunlaştırma ve etrafındaki diğer her şeyi gizleme becerisini ifade eder.

Bu eğitimde odak noktası nesnelere ve onların özellikleridir. Kursiyer sürekli olarak yeni nesnelere verilen özelliklerle karşılaştırmalı ve özelliği karşılamayan nesnelere seçmelidir.

Bölünmüş dikkat

İkinci tür dikkat seçiciliği bölünmüş dikkattir. Bu, aynı anda iki veya daha fazla şeyi gözlemleme veya bunlara tepki verme yeteneği anlamına gelir.

Bu eğitimde nesnelere sürekli değişir. Öğrendiklerinizi uygulamak yeterli değildir; daha yüksek seviyelerde, hedef uyarılar bir görev sırasında birkaç kez değişir.

Uzamsal-görsel dikkat

Üçüncü tür dikkat seçiciliği görsel-mekânsal seçici dikkattir. Dikkat yeni bir şeye kaydırılır.

Eğitimde sürekli yeni nesnelere belirir, diğerleri ekrandan ayrılır. Dikkat her zaman başka bir kaynağa yönlendirilmelidir.

Dikkat yoğunluğu

Aktivasyon

Aktivasyon, bir kişinin genel uyanıklığıdır. Yani, bir kişi çeşitli uyarılara tepki verebilir. Bu eğitimde, görevi çözmek için aktif dikkat gereklidir.

Bilgi işleme hızı

İkinci tür dikkat yoğunluğu ise bilgi işleme hızıdır. Bu hız bozulursa zihinsel yavaşlamaya yol açabilir. Bu, bilginin artık gerektiği kadar hızlı işlenemediği ve tepki verilemediği anlamına gelir.

Uyarıların görünme hızı ve sıklığı eğitimin zorluk seviyesine bağlıdır. Başlangıçta, ekran boyunca yavaşça ilerleyen az sayıda uyarı kullanılır. Daha yüksek zorluk seviyelerinde sayı ve hız artar.

Uzun süreli dikkat

Üçüncü tür ise uzun süreli dikkattir. Adından da anlaşılacağı gibi, bu belirli bir şeye sürekli odaklanmayı tanımlar.

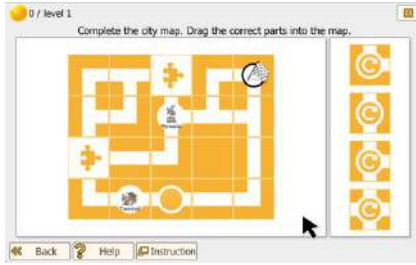
Eğitim ne kadar uzun sürerse, hastanın sürekli dikkati üzerindeki talepler o kadar yüksek olur (bkz. prosedür -> eğitim süresi).

Çok Yönlülük

"Çok yönlülük" adı, oyuncuların alışkanlıklarının aksine düşünmeleri ve tepki vermeleri gerektiğini gösterir. Düşünme rutinlerini yeni bir düşünme biçimi lehine engelleyerek konsantrasyon ve dikkat teşvik edilir.

Görev tanımı

Zorluk seviyesine bağlı olarak, ekran boyunca farklı sayıda nesne (uyarı) akar. Nesnelere farklı renklerde farklı şekillere sahiptir ve daha yüksek zorluk seviyelerinde farklı desenlere sahiptir.



Görevin ilk bölümünde kullanıcı bir şehir haritasını tamamlamak zorundadır, eksik parçalar şehir haritasına sağ taraftan sürüklenmeli ve orada doğru yöne döndürülmelidir.



Görevin ikinci bölümünde kullanıcı, şehirdeki tüm turistik yerleri ziyaret ederken başlangıçtan hedefe giden en kısa rotayı bulmak zorundadır.

Dikkat! Vita City:

Uzamsal Biliş

Eğitimin amacı

Uzayda yön bulma, keşif ve eylem becerileri uzamsal yönelim altında özetlenmektedir. Mekânsal yönelim, görsel ve işitsel lokalizasyon, kişinin kendi vücut pozisyonu veya uzaydaki konumu hakkında bilgi, mekânsal bilgi, mekânsal dikkat, farklı duyu sistemlerinden gelen mekânsal koordinatların karşılaştırılması ve o anda algılanan veya depolanan mekânsal bilginin yapıcı amaçlar için kullanılması (örn. çizim, inşa etme) gibi temel işlevleri içerir.

Görsel yapı performansı

"Şehir Haritası Oyunu" eğitimi, mekansal algıyı ve görsel-yapısal performansı geliştirmeye yardımcı olur. Görevin ilk bölümünde, uygun unsurlardan bir şehir haritası bir araya getirilir. Bu eğitim, etkilenenlere yardımcı olur:

- uzunluğun manuel olarak oluşturulmasında,
- şekillerin veya form öğelerinin boyutu ve yönü ile uğraşırken,
- bir şekil içindeki form öğelerinin uzamsal ilişkilerini kullanmak veya uzamsal bir referans sistemi kullanmak ve
- şekillerin ve nesnelerin üç boyutluluğu ile uğraşırken.

Görsel yönlendirme

İki boyutlu uzayda görsel oryantasyon bozukluğu olan hastalar sıklıkla karmaşık bir uyarıcı şablonunda (örneğin şehir haritası) kendilerini kaybederler. Bu tür uyarıcı şablonlarının okülomotor taraması, göz hareketi modeli ile şablonun uzamsal yapısı arasındaki uyumsuzluk ile karakterize edilir. Üç boyutlu uzayda, bilinen veya yeni bir çevrede ya da haritalar üzerinde görsel oryantasyon ve navigasyonun bozulması, mekansal veya coğrafi bilgi kaybına bağlanmaktadır.

Görev tanımı

Bölüm 1: Şehir haritasını tamamlayın

Şehir haritasının bazı bölümleri eksik. Eksik kısımlar şehir haritasına eklenmelidir.

Düşük seviyeler için: Yerleştirilecek kartların seçimi kenarda belirtilir. Parçaların plana sığması için döndürülmesine gerek yoktur (döndürme otomatik olarak gerçekleşir). Kullanıcı parçaları kenardan haritadaki boşluklara sürükler.

Daha yüksek seviyeler için: 1. bölüm gibi, ancak bazen kartların plana sığması için döndürülmesi gerekir. Kesikler, plandaki boş alana sürüklenmeden önce veya sonra döndürülür. Bu, her biri 90 derece olacak şekilde dokunarak / tıklayarak yapılır.

Bölüm 2: En kısa rotayı bulun

Görülecek yerler şehir haritasında görülebilir. Başlangıçtan bitişe kadar olan yolda tüm görülecek yerler ziyaret edilmelidir. Haritanın herhangi bir yerinde bir figür ve bir hedef bayrağı görüntülenir. Görev, karakteri tüm manzaralar arasında en kısa yoldan nihai hedefe yönlendirmektir.

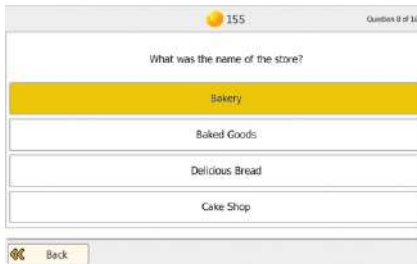
Daha yüksek zorluk seviyelerinde, rotanın münferit bölümleri tek yönlü sokaklar olarak ilan edilir. Bunlar sadece tek yönde yürünebilir. Tek yön kuralı bir sonraki kavşağa kadar geçerlidir. Tek yönlü cadde okları şehir haritası tamamlandıktan sonra gösterilir. Görsel oryantasyon eğitiminin ikinci bölümünde uygulanır. Uygulayıcı başlangıçtan bitişe kadar en kısa rotayı bulmak için göz hareketi kalıpları edinecektir.



Kurulum: Aralarından seçim yapabileceğiniz üç zorluk seviyesi vardır. "Bilmiyorum" cevabı hafıza problemi olan kullanıcılara yardımcı olur.



Görev, bir şehirdeki bir sahneyi gözlemlemektir. tüm detaylar ezberlenmelidir. Görevi çözmek için dikkat tüm resme dağıtılmalıdır.



Bir ezberleme aşamasından sonra, az önce görülen sahne hakkında birkaç soru cevaplanmalıdır.

Dikkat! Bakınız: Bölünmüş Dikkat

Eğitimin amacı

Eğitim alan kişi bir sokak sahnesinin görgü tanığıdır. Çevre ve meydana gelen olaylar (görsel ve akustik uyarılar) ezberlenmelidir. Kısa bir süre sonra, görülen olaylar ve duyulan şeyler hafızadan yeniden üretilmelidir. Çoğunlukla seçmeli sorularla bireysel içerikler ve olaylar gözden geçirilir.

Dikkat ve hafızanın farklı yönleri eğitilir.

Dikkatin yönleri:

- **seçici dikkat** (uzun bir süre boyunca sokak sahnesine yüksek konsantrasyon)
- **bölünmüş dikkat** (bir uyarıcıda durmadan tüm ekran gözlenmelidir; "sesle" eğitim yaparken, dikkat görsel ve akustik uyarıcı arasında bölünmelidir)
- **ihmal** (sahne bir bütün olarak taranmalıdır; ekranın tüm alanları dahil edilmelidir)

Hafıza

Kısa süreli hafıza, bir sokak sahnesini ezberlerken eğitilir.

Kurs

Eğitim başladıktan sonra - "Kolay", "Orta" veya "Zor" düğmesine basarak - bir sokak sahnesi gösterilir. Zorluk derecesi arttıkça, sahne içindeki detayların sayısı da artar. Program, kullanıcıya tüm detayları ezberlemesi için verilen süreyi belirler.

Sahnenin hemen ardından 10 ila 16 soru sorulmaktadır. Bunların çoğunlukla seçmeli olarak cevaplanması gerekmektedir. Soruların sayısı ve detayları zorluk derecesine bağlıdır.

Kullanıcı her cevaptan sonra geri bildirim alır. Doğru cevap durumunda yeşil bir onay işareti, yanlış cevap durumunda ise kırmızı bir çarpı işareti.

Bir sahne hakkındaki tüm sorular yanıtladığında, doğru yanıtların yüzdesi hesaplanır.

Doğru cevap yüzdesi < %50: İki kez %50'den az doğru cevap elde edilmişse zorluk derecesi düşürülür.

Doğru cevap yüzdesi %50 ile %90 arasındadır: Kullanıcı aynı zorluk derecesinde eğitime devam eder.

Doğru cevap yüzdesi >= %90: Dört kez üst üste %90 veya daha fazlasına ulaşılmışsa zorluk derecesi artırılır.

Okuma ve Anlama: kullanıcının soruları anlamak ve doğru cevabı seçmek için belirli bir okuma yeteneğine ihtiyacı vardır.

"Bilmiyorum" yanıtı açıkken: Kullanıcı hatırlayamazsa "bilmiyorum" cevabını verebilir. Bu ayar, hafıza kapasitesi sınırlı olan hastalar için eğitim sırasındaki stresi azaltır. Ancak, terapist bu cevabın kullanıcı tarafından çok sık seçildiğini fark ederse bu seçenek tekrar devre dışı bırakılmalıdır. Bazı kullanıcılar için bu olasılık ezberleme (edinim) sırasında daha az çabaya yol açar.



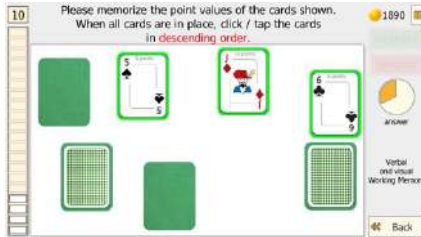
HeadApp, farklı çalışma belleği yönlerini eğitmek için 5 program sunar.



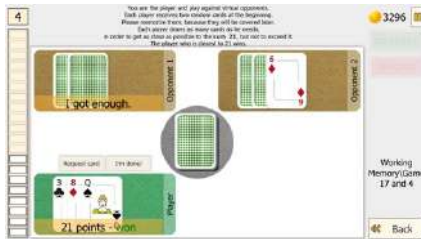
Her bir çalışma belleği eğitim programı 6 ila 18 zorluk seviyesine sahiptir ve hastaya göre uyarlanabilir.



N-Back eğitimi



Sözel ve görsel çalışma belleği eğitimi



Çalışma belleği oyunu "17 ve 4"

Çalışma Belleği: Vita Çalışması: 5 Eğitim Programı

Eğitimin amacı

Çalışma belleği eğitiminin amacı beyin işlem kapasitesini geliştirmek ve böylece konsantrasyon, muhakeme ve öğrenmeyi optimize etmektir.

Çalışma belleği nedir?

Çalışma belleği (ÇB), bilgiyi bilinçte tutma yeteneğidir. WM'yi planları takip etmek veya problemleri çözerken ilgili bilgileri dikkate almak için kullanırız.

Zihin kuramı dikkatin kontrolüyle yakından ilişkilidir ve bu beceriler kısmen beyindeki parietal ve prefrontal korteksin aynı bölgelerini kullanır (Ikkai ve Curtis, 2010; Constantinidis ve Klingberg, 2016).

WM'yi kendimize neye odaklanmamız gerektiğini hatırlatmak için kullanırız.

Tüm bireylerin WM kapasiteleri farklıdır. Düşük zihin kuramı, stres gibi çevresel faktörlerden veya beyindeki yaralanmalardan kaynaklanabilir. DEHB, DEB, travmatik beyin hasarı, erken doğum, felç ve kanser tedavisi dahil olmak üzere birçok tanı ve klinik durum düşük zihin kuramı ve dikkat eksikliği ile ilişkilidir.

Zihin kuramı bozukluğunun sonuçları, nedeni ne olursa olsun benzerdir: planları ve talimatları hatırlayamama veya günlük görevleri başarıyla tamamlayamama. Bireyde yüksek derecede dikkat dağınıklığı da sıklıkla algılanır, özellikle zihinsel olarak zorlayıcı durumlarda belirgindir.

Çocuklarda, WM eksiklikleri okuma ve matematikte okul problemlerine neden olur.

Her alt görev farklı sayıda zorluk seviyesi sunar (toplam 53) ve otomatik olarak kursiyerin performansına uyum sağlar.

Ayarlar

Seviye başına adım sayısı

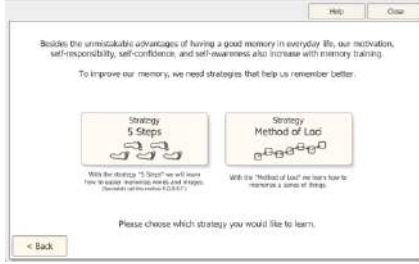
Kullanıcının bir sonraki daha yüksek zorluğa geçmek için arka arkaya başarıyla çözmesi gereken görev sayısı belirlenir. Her hata için bir adım düşülür.

Adım sayısı ne kadar yüksek olursa, kullanıcı bir seviyede o kadar uzun süre kalır ve böylece egzersizdeki başarısını pekiştirir.

İki kat alım süresi / iki kat cevap süresi

Bir hafıza görevi genellikle bilginin ezberlenmesi (edinilmesi) ve sorgulanmasından (yeniden üretilmesi) oluşur. Tüm alt görevlerde eğitilen kişi için farklı gereklilikler vardır. Her alt görevde ayrıca hangi sürelerin hangi zorluk derecelerinde kullanılacağına dair denemiş, test edilmiş ve optimize edilmiş bir şema vardır.

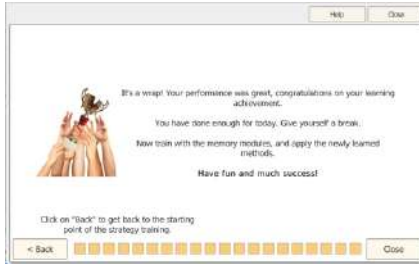
Hastalar genellikle yaşlılar, bilgiyi ezberlemek veya yanıt vermek için daha fazla zamana ihtiyaç duyarlar. Modüller içinde önceden ayarlanmış çalışma hızının hastalarınız için zorlayıcı olduğunu düşünüyorsanız, burada iki katına çıkarılabilir.



Hafıza stratejilerini öğrenme eğitimi iki farklı yöntem sunar. "Beş adım" yöntemi ve "Loci yöntemi". Her iki yöntem de klasik hafıza eğitiminden bilinmektedir.



Kullanıcılar yöntemleri nasıl uygulayacaklarını adım adım öğrenirler.



Eğitim sırasında öğrenme başarısı kontrol edilir.

Hafıza: Öğrenin: Öğrenme ve Hafıza Stratejisi

Eğitimin amacı

HeadApp, öğrenme ve hafıza stratejilerini iletmek için bir modüle sahiptir. Learn It, etkileşimli örneklerle, şeylerin nasıl daha kolay ezberleneceğini açıklar.

Ayarlar

Kullanıcılar öğrenme stratejilerinden hangisini öğrenmek istediklerini seçebilirler. **"5 Adım"**

stratejisi, P.Q.R.S.T. yöntemi olarak da adlandırılır.

"PQRST" yöntemi, öğrencilerin test puanlarını yükselttiği kanıtlanmış adım adım bir plandır.

- "P"- Ana fikirleri belirlemek için ÖN BAKIŞ
- "Q"- SORU Soru sorun
- "R"- OKU ve TEPKİ VER
- "S"- Bilginin uzun süreli belleğe girmesine yardımcı olmak için DURUMLANDIR veya ÖZETLE
- "T"- TEST: Geliştirdiğiniz test sorularını yanıtlayın.

"Loci Metodu", Hafıza Yolculuğu olarak da adlandırılır.

Loci yöntemi (loci ['lɔki:] Latince "yerler" anlamına g e l i r), bilginin hatırlanmasını artırmak için tanıdık mekânsal ortamların görselleştirilmesini kullanan bir hafıza geliştirme stratejisidir. Loci yöntemi hafıza yolculuğu, hafıza sarayı veya zihin sarayı tekniği olarak da bilinir. Bu yöntem, antik Roma ve Yunan retorik eserlerinde benimsenmiş bir anımsatma aracıdır. Birçok hafıza yarışması şampiyonu yüzleri, rakamları ve kelime listelerini hatırlamak için bu tekniği kullandıklarını bildirmiştir.

Eğitimin seyri

Kullanıcıya bazı şeyleri nasıl daha iyi hatırlayacağı adım adım anlatılır. Birkaç adımdan sonra öğrenme ilerlemesi kontrol edilir ve eğitime yalnızca öğrenme ilerlemesi sağlandığında devam edilir.

Hafıza stratejilerinin öğretilmesi rehabilitasyon sürecinin önemli bir parçasıdır ve herhangi bir hafıza eğitiminden önce kullanılmalıdır.

İlginç ve yönlendirici öğrenme programı boyunca kendinize rehberlik edin!



Flip It eğitim oturumu sırasında kullanıcı iki ila dokuz görüntüyü ezberlemelidir. Görüntülerin türü, seçilen motife ve eğitim oturumunun zorluk seviyesine bağlıdır.



Ezberledikten sonra kullanıcı sağda gösterilen resmin veya kelimenin konumunu bulmalıdır. Resimler her zaman kelimelerle birlikte kullanılabilir, böylece eğitim afazi hastaları için de kullanılabilir.



Pair It eğitimi klasik bir hafıza oyunu gibidir. Kart çiftleri bulunmalıdır. Başlangıçta ezberleme aşaması y o k t u r . Kullanıcı kart ç i f t l e r i n i n konumlarını hafızasından hesaplamak zorundadır.



Zorluk derecesine bağlı olarak 2 ila 12 çift kart kullanılır. Doğru bir çift bulunursa, tüm kart çiftleri temizlenene kadar ekrandan kaybolur.

Hafıza: Çevir ve Eşleştir:

2 x Kısa Süreli Hafıza

Eğitimin amacı

Dolabınızda 800 hafıza oyunu olduğunu hayal edin. Sende yok mu? O zaman bu fırsatı değerlendirin ve HeadApp'i kullanın!

Görev, görüntüleri ezberlemek ve onları tekrar bulmaktır. Bunun için iki oyun modu mevcuttur. Artan zorlukla birlikte, daha fazla öğenin ezberlenmesi gerekir. Ek olarak, görüntü içeriklerinin karmaşıklığı ayarlanabilir.

Afazili hastalar için programın özel bir versiyonu geliştirilmiştir. Hafıza içeriklerinin görüntülerden kelimelere ve kelimelerden görüntülere aktarımı eğitilebilir.

Kurulum

Seviye başına yıldız

Yıldızlar, performansın nihai olarak değerlendirilmesinden önce çözülmesi gereken görev sayısını temsil etmektedir. İyi bir performans durumunda zorluk derecesi artar. Ancak, çok zayıf bir p e r f o r m a n s durumunda zorluk derecesi de düşebilir.

Eğitim süresini sınırlayın

Terapi seanslarının süresinin sınırlı olduğu kurumlarda, eğitim süresi sınırlan d ır ı l a b ı l ı r . Eğitim süresi 10 ila 60 dakika arasında belirlenebilir.

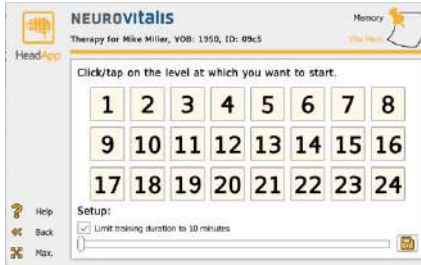
Afazi modu (boyutlar)

Gerekirse afazi modu etkinleştirilebilir.

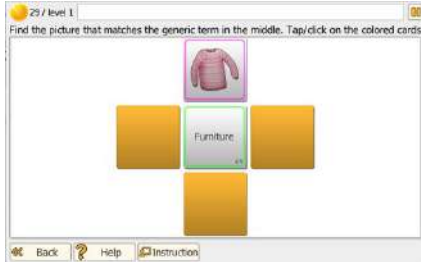
Afazi modu Görüntü-Kelime etkinleştirildiğinde, "muz" kelimesiyle eşleşen doğru görüntünün konumunu aramak gerekir (ikinci resim).

Eğitimin seyri

Eğitimin zorluk derecesi, doğru bulunan görüntülerin yüzdesine bağlı olarak otomatik olarak a r t a r veya azalır. 4 zorluk derecesi vardır (Kolay, Orta, Zor ve Zorluk); her derecenin 8 zorluk seviyesi vardır.



Hafıza eğitimi kategorisi 24 zorluk seviyesine sahiptir. Eğitim süresi ayarlanabilir.



Zorluk seviyesi 1'de, aranacak kategori ortada verilmiştir, örneğin "Mobilya". Uygun bir resim bulmak için etraftaki dört karta tıklanmalıdır.



Daha yüksek zorluk seviyelerinde, görüntüler başlangıçta ezberlenir.



Daha sonra kategori için eşleşen görüntü tekrar bulunmalı, ancak ezberlenen görüntü tam olarak tanımlıdır.

Hafıza: Vita Mem:

Kategori Belleği

Eğitimin amacı

Eğitim, görsel içerik için kısa ve orta vadeli hafızayı çalıştırır. Genel terimlere terimler atayarak, aynı zamanda semantik hafıza da geliştirilir.

Önemli süreçler

Kodlama

Kodlama, beynin bu bilgiyi okuyabilmesi için dış dünyadan (veya vücuttan) gelen bilginin sinirsel bir koda çevrilmesidir. Bu aynı zamanda bilginin hafızada temsil edildiği ancak henüz kalıcı olarak depolanmadığı anlamına gelir.

Hasta stratejilerle ne kadar çok çalışırsa, kodlama süreci o kadar başarılı olur.

Konsolidasyon

Konsolidasyon, beyinde bilginin kalıcı olarak depolanmasına yol açan süreçler anlamına gelir. Bir olaya ait bilgileri işleyen sinir hücreleri arasındaki bağlantılar güçlendirilir. Bu, bir hafıza ile ilişkili bilgileri depolayan sinir hücreleri ağını oluşturur.

Geri alma

Depolanan bilginin bellekten geri çağırılması bilinçli veya bilinçsiz olarak gerçekleşebilir. Size havlayan bir hayvan sorulduğunda "köpek" cevabını verirsiniz, bu bilinçli bir çağrıdır. Ancak, diğer meyve türlerini düşünürken elma görüntüsü gibi bir uyarana karşılaşırsanız, bu bilinçsiz bir geri çağırma'dır.

Görev tanımı

Oyun bir hafıza oyununa benzemektedir. Ortada bir dizi genel terim kartının bulunduğu bir oyun yığını vardır. Sayı, zorluk seviyesine göre artar. En üstteki kartın yüzü yukarı bakar. E t r a f ı n a , zorluk seviyesine bağlı olarak, farklı sayıda motif kartı yerleştirilir.

Program bunun jenerik terime uyup uymadığını kontrol eder (örneğin, jenerik terim "Giysiler", motif "Kazak").

Eşleşen kartlar için kart çifti kaldırılır. Kartlar eşleşmezse, ortadaki kart açık kalır (seviye 1 - 15) veya ortadaki kart değiştirilir (seviye 16'dan itibaren). Açılan kart tekrar kapatılır. Oyuncu bir çift kart bulunana kadar tekrar dener. Bu durumda ortadaki kart değişir ve yeni bir jenerik terim belirlenir.

10. seviyeden itibaren, bulunan kartlar yenileriyle değiştirilir, böylece yüzü aşağı bakacak şekilde her zaman aynı sayıda kart bulunabilir.

19. seviyeden itibaren tüm kartlar ilk olarak bir dakika süreyle gösterilir. Sunum süresi bir zaman çubuğu ile gösterilir.

Ezberleme işleminden sonra, daha önce olduğu gibi jenerik terim için uygun bir kart bulunmalıdır. İkinci bir adımda, kullanıcı başlangıçta hangi kartı ezberlediğini belirtmelidir (hafıza içeriğinin gecikmeli, üst üste bindirilmiş geri çağırılması).

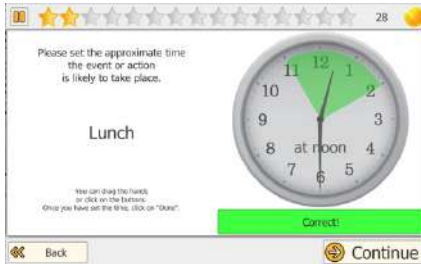
Bir oyun turu, tüm genel terim kartları için bir motif bulunduğu sona erer. Çözüm bulunamaması durumunda, jenerik terim kartı oyunda kalması için tekrar orta yığının altına yerleştirilir. Belirli bir süre içinde tamamlanan belirli sayıda oyun turundan sonra, görevin zorluğu artar.



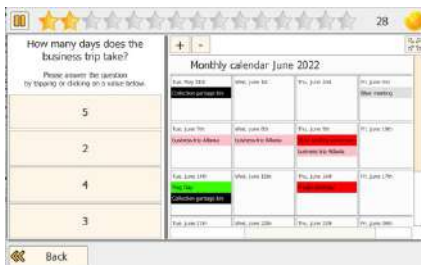
"Time It" eğitimi verilirken 3 alandan biri seçilebilir. Sağ tarafta eğitim kullanıcıların ihtiyaçlarına göre ayarlanabilir.



"Günün saati" alanında on zorluk seviyesi vardır. En basit durumda bir zamanın tanınması gerekir.



Daha yüksek zorluk seviyelerinde, saat doğru bir zamana ayarlanmalıdır.



"Takvim" alanında haftalık ve aylık takvimleri olan görevler vardır. Randevular tanınmalı ve doğru şekilde sınıflandırılmalıdır.

Yürütme Fonksiyonları: Zamanlama: Zaman ve Takvim

Eğitimin amacı

Zaman 3 ana alana ayrılmıştır:

- Zamanı durdur, bekle
- Zaman
- Takvim

Zamanı durdur, bekle

Eğitim, zaman duygusunu ve "iç saati" geliştirmeye hizmet eder. Kursiyerler zamana uymak ve zamanı tahmin etmek zorundadır.

4 zorluk seviyesi vardır:

- **Saniyeyi durdur:** Saniyenin 1 / 10'unu durdur
- **Saniyeleri durdur (öngörü):** Saniyenin 1 / 10'unu durdur (öngörü)

İlk iki zorluk seviyesinde, bir sayı geri sayar ve 0 saniyede (veya 0,0 saniyede) durdurulmalıdır. Son iki zorluk seviyesinde, sayı yavaşça k a y b o l u r ve zamanın yarısından sonra artık görünmez olur. Kursiyerler sadece "içten" sayarlarsa görevi çözebilirler.

Günün Saati

Eğitim, zamanların kullanımını (saat okuma) geliştirmeye hizmet eder. Toplam 10 zorluk seviyesi vardır.

İlk zorluk seviyeleri pasiftir, kursiyerler saat üzerindeki zamanları tanımalı ve sınıflandırmalıdır. Daha sonra aktif görevler gelir, zamanlar spesifikasyonlara göre bir saate ayarlanmalıdır. En yüksek zorluk seviyelerinde, stajyerin zamanları hesaba katması gerekir.

Takvim

Kursiyer 4 zorluk seviyesinde farklı takvimleri okuma alıştırmaları yapar.

Aylık ve haftalık takvimler kullanılır. Takvimin içeriği, çoktan seçmeli olarak cevaplanacak sorular aracılığıyla sorgulanır.

Kurulum

Seviye başına yıldız

Burada, performans iyiye zorluk seviyesi a r t m a d a n önce stajyerin kaç görevi çözmesi gerektiğini ayarlayabilirsiniz. Eğer görevler çok zorsa, zorluk seviyesi de azaltılabilir.

Akustik saat

Kursiyerin zaman algısını desteklemek için akustik bir döngü açılabilir. Ardından görev sırasında bir metronom sesi duyulabilir.

Geri sayımın süresi

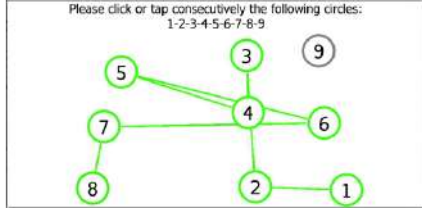
Durdurma görevlerinin zorluğu bu parametre kullanılarak değiştirilebilir.

Kolay zorluk seviyelerinde, daha uzun bir geri sayım süresi kursiyerin ikinci döngüye daha iyi uyum sağlamasına yardımcı olur.

Daha yüksek zorluk dereceleri (beklenti), saatin daha uzun bir süre boyunca sayılması gerektiğinden, uzun bir geri sayım süresi ile daha zorludur.



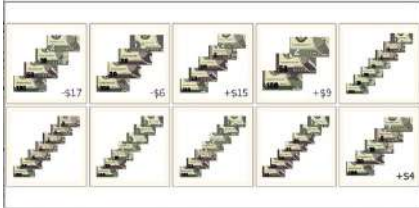
Her biri 8 seviyeli beş zorluk alanı vardır.
Aşağıda, eğitim kullanıcıya göre uyarlanabilir.



Rakamlar bulunmalı ve doğru sırada
bağlanmalıdır.



Resimlerle görsel tarama: eşleşen resim çiftlerini
arayın!



Paranın değerini hesaplayın ve sayıyı ekleyin,
ardından eşleşen değere sahip kartı bulun.
Aynı görev sadece sayılarla da
yapılabilir.



Döndürme: iki resim aynıdır ancak birbirlerine
karşı döndürülmüştür. Eşleşen resim çiftlerini
bulun. Yardım: Resimler döndürülebilir.

ADL, Görsel Tarama ve Dikkat: Eşleştirin: Hepsi Bir Arada

Eğitimin amacı

"Match It" terapi modülü, seçici, bölünmüş ve uzamsal dikkatin yönlerini görsel olarak eğitir.

5 eğitim modu uygulanmaktadır: görsel tarama, görüntüleri karşılaştırma, hesaplama, paralı görevler ve zihinsel rotasyonu eğitmek için görevler.

Görsel tarama yeteneği eğitilir çünkü görevi çözmek için ekranın daha fazla alanının sürekli olarak taranması gerekir.

Ayarlar

Seviye başına yıldız

Bu parametre, zorluk seviyesi artırılmadan önce (iyi bir performans durumunda) eğitim alan kişi tarafından kaç görevin çözülmesi gerektiğini ayarlamak için kullanılır. Eğer görevler çok zorsa, zorluk seviyesi de azaltılabilir.

Eğitim süresini sınırlayın

Zaman yönetimi veya terapötik nedenlerden dolayı, eğitim süresinin sınırlandırılması yararlı olabilir. "Eğitim süresini sınırla" üzerine tıkladığınızda bir slayt kontrolü belirir. Bu slayt kontrolü aracılığıyla terapi süresi 10 ila 60 dakika arasında ayarlanabilir.

Eğitim modları

Terapist / hasta, sürgülü kontroller aracılığıyla eğitim sırasında dört eğitim modunun yüzdesini ayarlayabilir.

Aynı anda 4 alanda da karma bir eğitim ayarlanabilir.

Eğitimin seyri

Eğitimin zorluk seviyesi, doğru eşleşen çiftlerin yüzdesine bağlı olarak otomatik olarak artar veya azalır. 4 zorluk derecesi mevcuttur (Kolay, Orta, Zor ve Zorluk), her derecenin 8 zorluk seviyesi vardır.

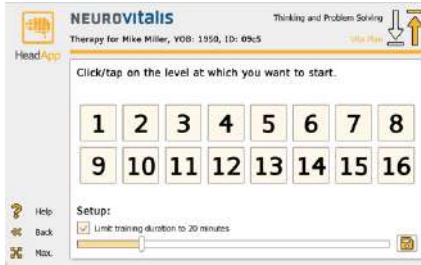
Yakınlaştırma işlevi

Daha yüksek zorluk seviyelerinde kullanılan görüntüler genellikle küçük olduğundan, eğitim bir yakınlaştırma işlevi ile desteklenir.

Rotasyon

"Rotasyon" modunda, bir 'Rotasyon fonksiyonu' mevcuttur. Özellikle eğitimin başlangıcında, hastanın görüntüleri döndürüp eşleştirebildiğinde karşılaştırması daha kolaydır.

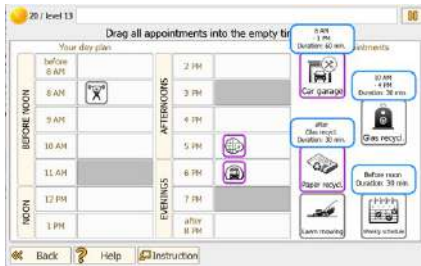
Yürütme Fonksiyonları: Vita Planı: Düşünme ve Problem Çözme



Planlama eğitimi 16 zorluk seviyesine sahiptir.



Daha düşük zorluk seviyelerinde, dört ila sekiz randevunun bir takvimde düzenlenmesi gerekir.



Daha yüksek zorluk seviyelerinde düzenlenmesi gereken 12 randevu olabilir. Randevular genellikle zaman açısından sınırlıdır ve sıralamaları birbirlerine bağlıdır.

Eğitimin amacı

Çalışma belleğinin, problem çözme yeteneğinin ve planlama düşüncesinin geliştirilmesi, bilişsel rehabilitasyon terapisi yaklaşımlarında merkezi bir rol oynamaktadır. Özellikle bilişsel eksiklikleri olan ve sadece hafif davranışsal problemleri olan hastalar için uygundur.

Bu terapötik yaklaşımlarla, müdahale türü iyi yapılandırılabilir ve hem grup hem de bireysel oturumlarda gerçekleştirilebilir. ICF terminolojisine göre, bilişsel eğitim yöntemlerinin amacı, vücut yapılarını ve işlevlerini fizyolojik ve psikolojik işlevleriyle değiştirmektir. Burada, tekrarlanan bilişsel eğitim nöral plastisite süreçlerini tetikler (Belleville vd., 2011; Engvig vd., 2012; Takeuchi vd., 2011; Takeuchi vd., 2015) ve buna diğer şeylerin yanı sıra nörotrofinlerdeki karşılık gelen değişiklikler de eşlik eder (Angelucci vd., 2015; Gunstad vd., 2008; Vinogradov vd., 2009). Plastisite, beyin yapısal değişiklikler yoluyla değişen işleme koşullarına veya işleme hedeflerine uyum sağlama yeteneği anlamına gelir (Bartsch & Wulff, 2015).

Problem çözme yeteneği ve planlama düşüncesi

Bu egzersiz programı ile yukarıdaki beceriler uygulanmaktadır.

Görevin otomatik uyarlanabilir yapısı nedeniyle, eğitimin etkilenecekler için öğrenilmesi kolaydır ve eğitilenin performans düzeyine hızla uyum sağlar.

Çalışma belleği

Yüksek zorluk seviyelerinde, planlama için tarihler akılda tutulmalıdır. Bu, çalışma belleği performansında bir iyileşmeyi teşvik eder.

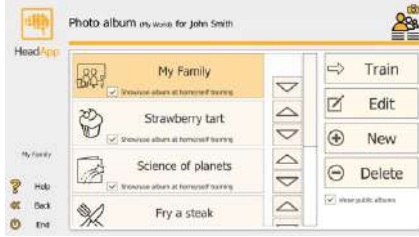
Görev tanımı

Bir günlük takvim ve tamamlanacak görevler bir gün için belirtilir. Faaliyetler, faaliyetlerle ilişkili semboller günlük programın zaman alanlarına taşınarak günlük programda sıralanmalıdır.

Faaliyetler belirli zaman koşullarına bağlıdır. Bunlar, kullanıcı randevu sembolüne tıkladığında bir pencerede görüntülenir. Seviye 5'ten itibaren, bir faaliyetle doldurulamayan gri renkli zaman alanları vardır.

Daha yüksek zorluk seviyelerinde, başka bir randevuya bağlı olan randevular serpiştirilir. Bu randevular bir görev içinde her zaman birlikte gerçekleşmelidir.

Zaman alanları içinde ileri ve geri hareket edebilirsiniz. Seviye 7'den itibaren bir zaman alanını 2 r a n d e v u ile doldurmak ve iki zaman alanını bir randevu ile doldurmak mümkündür. Seviye 13'ten itibaren, tanımlanmış sayıda randevu alanı yalnızca bir kez çağrılabilir. Bu bilgi hafızaya alınmalı ve daha sonraki planlamalar için dikkate alınmalıdır.



"Benim Dünyam" programı ile her hasta için bireysel eğitim programları oluşturulabilir. Olasılıklar neredeyse sınırsızdır. Demanslı kişiler kendi yaşamlarını ve ailelerini hatırlayabilir, hastalar günlük yaşamı nasıl organize edeceklerini veya evden muayenahaneye g i d e n yolu nasıl bulacaklarını öğrenebilirler.



Bu örnek, örneğin aile üyelerinin programa nasıl dahil edildiğini göstermektedir. Her içerik tanımlanabilir, her kişi hakkında çoktan seçmeli sorular sorulabilir



Eğitim sırasında kaybedilen bilgileri tekrar tekrar tazelemek için çeşitli seçenekler bulunmaktadır.



Dolayısıyla, günlük ilaç alımının yanı sıra her eylem uygulanabilir.

Yönetici İşlevleri: Benim Dünyam:

Fotoğraf Albümü

Eğitimin amacı

Hastanın günlük yaşamda ihtiyaç duyduğu şeyleri eğitin

Aktivite odaklı eğitim, danışanlar terapi sürecinde daha aktif bir rol üstlendikleri için daha verimli tedavilere yol açar.

"Benim Dünyam" ile yeni bir kalite başlıyor!

Faaliyetin öğrenildiği ve tüm aşamalarda ölçülebilir, görülebilir ve belgelenebilir olduğu bireysel, bilgisayar destekli bir terapi süreci oluşturulur.

HeadApp modülü "Benim Dünyam "da terapistler, danışanları ve yakınları ile işbirliği içinde kolayca bireysel, günlük görevler oluşturabilirler.

Bu, kendi kendine yeterlilik, üretkenlik ve boş zaman olmak üzere üç alanda faaliyet odaklı eğitim yaratır (Kanada Mesleki Performans ve Katılım Modeli - CMOP-E).

Fotoğraf çekin, görevleri tanımlayın

Entegre fotoğraf fonksiyonu ile kişisel ortamdaki her şey kaydedilebilir. Zaten dijital formda görüntüleriniz varsa, bunları My World'e kolayca yükleyebilirsiniz.

Daha sonra fotoğrafların yardımıyla görevler geliştirirsiniz. Örneğin, belirli faaliyetlerin gerçekleştirilmesi gereken sırayı tanımlayabilir veya fotoğraf hakkında c e v a p l a n m a s ı gereken soruları ve cevapları girebilirsiniz.

Günlük rutinlerin eğitimi

Önce ezberleyin, sonra yeniden üretin

Sözlü açıklamalarla "fotoğraf gösterisi" temelinde, eylemler sırayla öğrenilir. Daha sonra konuyla ilgili sorular sorulur.

Eğitim modları:

- Resmin başlığını bulun.
- Başlık için resmi bulun.
- Resimleri doğru sıraya göre sıralayın.
- Resimle ilgili soruları yanıtlayın.

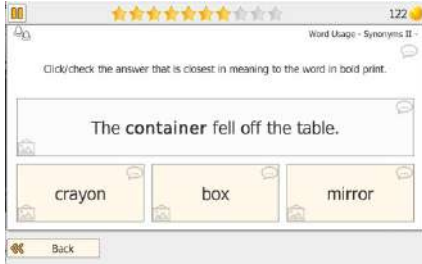
Yeniden kullanılabilir görevler

Geliştirdiğiniz görevler tüm hastalarınız için kullanılabilir. Bu zaman kazandırır, verimlilik sağlar!

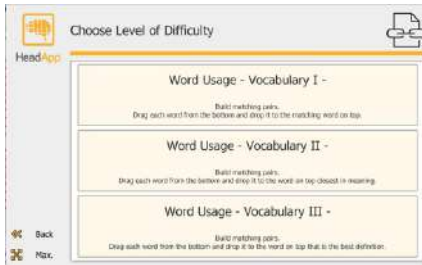
Otobüs durağı - trafik ışığı geçidi - ev girişi - kapı zili işareti - koridor - muayenahane kapısı fotoğraf dizisiyle "Muayenahaneme giden yol" gibi bir görev hızlı bir şekilde oluşturulabilir ve muayenahanenizde ve evdeki hastalarla yardımcı olur.



"Word It" eğitiminde on iki zorluk seviyesine sahip altı görev türü bulunmaktadır.



Kelimeler anlamları ve bağlarıyla birlikte çalışılır. Bu örnekte eş anlamlı kelimeler aranmaktadır.



Her alanda zorluk derecesi artan görevler bulunmaktadır.



Bu örnekte, kelimeler belirli kategorilere atanacaktır.



Bir başka görev de aynı anlama gelen kelime çiftlerinin birleştirilmesini öğretir.

Dil/Afazi: Kelime Kullanımı: Kelime Kullanımı

Eğitimin amacı

Kursiyer kelimelerin temel kullanımını, anlamlarını, içeriklerini ve telaffuzlarını öğrenir. Çeşitli görev türleri kelimeleri eğlenceli bir şekilde aktarır.

- Eş anlamlılar ve zıt anlamlılar tanınmalı ve tıklanmalıdır.
- Birbirine benzeyen kelimeler farklı anlamlarıyla tanınmalı ve doğru şekilde atanmalıdır.
- Sözcük dağarcığı alanında, benzer anlam veya tanıma sahip sözcükler birbirlerine atanır.
- Kategorize etme görevinde 24 kelimeye kadar kelime grupları oluşturulur, benzer anlamdaki kelimeler birlikte gruplandırılır.
- Son görevde kısaltmaların anlamı üzerinde çalışılabilir.

Bir seviye seçildikten sonra, zorluk seviyeleri ve görevler arasında geçiş otomatik olarak uyarlanabilir olacaktır.

Ayarlar

Egzersiz seçimi

Eğitime başladıktan hemen sonra kullanıcı alıştırmayı seçer. Word It'te 6 görev alanı bulunmaktadır. Alıştırmaların sırası, zorluk seviyelerinin bir derecelendirmesi değildir. Neredeyse her görevin farklı gereksinimleri vardır, bu nedenle eğitim alan kişi için hangi görevlerin daha zorlayıcı olduğundan rahatsızlık türü sorumludur.

Seviye başına görev sayısı

Bu parametre, zorluk seviyesi artırılmadan önce (iyi bir performans durumunda) eğitim alan kişi tarafından kaç görevin çözümlenmesi gerektiğini ayarlamak için kullanılır. Eğer görevler çok zorsa, zorluk seviyesi de azaltılabilir.

Terimler için resimler

Eğitimde kullanılan (neredeyse) her kelime için bir (veya daha fazla) resim(ler) mevcuttur. Genel olarak, HeadApp 10.000'den fazla etiketli resme sahiptir. Bu, kursiyerin anlamını (hala) bilmediği kavramları çözmesine yardımcı olur.

Resimlerle yardım istenmiyorsa veya kursiyerin dikkati resimlerle çok fazla dağılıyorsa, "Terimler için resimlerle" seçeneği de kapatılabilir.

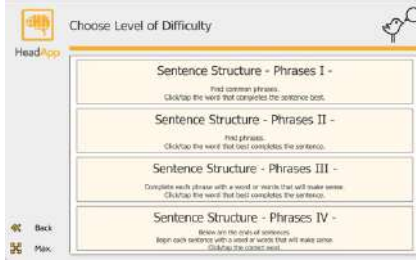
Gerekirse ekrandaki her kelime, her cümle yüksek sesle okunabilir.

Elleçleme

Görevler, görevin türüne bağlı olarak iki modda ele alınır.

Mod 1: Tıklama. Doğru cevap tıklanarak bir seçimden seçilir (çoktan seçmeli). Seçim doğruysa düğme rengi yeşile döner, yanlış cevaplar kırmızı ile işaretlenir.

Mod 2: Sürük ve Bırak. Bir cevap, fare (veya parmak (dokunmatik ekran)) ile yerleştirilen birkaç alt unsurdan oluşur. Tüm (kısmi) görevler çözüldüğünde, bir "Bitti!" düğmesi görünür. Bu düğmeye tıklayarak katılımcı aktif olarak çözümünün tamamlandığına karar verir.



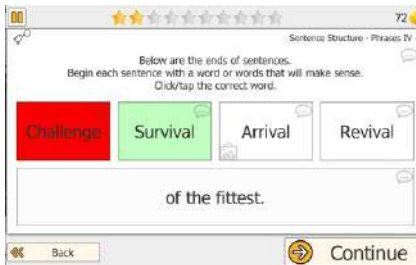
"Struct It" eğitimi iki tür görev sunmaktadır. "Dilbilgisi" alanında iki, "İfadeler" alanında ise dört zorluk seviyesi vardır.



Dilbilgisi, bir cümlede kelimeleri doğru bir şekilde değiştirmek zorunda kalarak eğitilir.



Bu örnekte, bilinen ifadeler eklenmelidir.



Çözüm doğru değilse, hatalar kırmızı, doğru çözüm ise yeşil renkle işaretlenir.

Dil/Afazi: Cümle Yapısı

Cümle Yapısı

Eğitimin amacı

Kursiyer, fiillerin, sıfatların ve edatların temel kullanımını öğrenir. Farklı görev türlerine dayalı olarak cümle yapısı eğlenceli bir şekilde öğretilir. Boşluklu bir cümle görüntülenir. Kursiyerin doğru zaman formundaki fiili, uygun sıfatı veya uygun edatı üzerine tıklayarak seçmesi gerekir.

İfadeler alanında kısa, anlamlı bir ifade (cümle) oluşturulmalıdır. İlk görevde cümle sonda tamamlanmalı, ikinci görevde cümle başta tamamlanmalıdır.

Ayarlar

Egzersiz seçimi

Eğitime başladıktan hemen sonra kullanıcı alıştırmayı seçer. Struct It içerisinde 2 adet görev alanı bulunmaktadır.

Egzersizlerin sırası zorluk seviyelerinin bir derecelendirmesi değildir. Neredeyse her görevin farklı gereksinimleri vardır, bu nedenle eğitim alan kişi için hangi görevlerin daha zorlayıcı olduğundan rahatsızlık türü sorumludur.

Eğitim süresini sınırlayın

Eğitim süresinin sınırlandırılması zaman yönetimi veya terapötik nedenlerle faydalı olabilir. "Eğitim süresini sınırla" üzerine tıkladığınızda, bir slayt kontrolü belirir. Bu slayt kontrolü aracılığıyla terapi süresi 10 ila 60 dakika arasında ayarlanabilir.

Seviye başına görev sayısı

Bu parametre, zorluk seviyesi artırılmadan önce (iyi bir performans durumunda) eğitim alan kişi tarafından kaç görevin çözülmesi gerektiğini ayarlamak için kullanılır. Eğer görevler çok zorsa, zorluk seviyesi de azaltılabilir.

Terimler için resimler

Eğitimde kullanılan (neredeyse) her kelime için bir (veya daha fazla) resim(ler) mevcuttur. Genel olarak, HeadApp 10.000'den fazla etiketli resme sahiptir. Bu, kursiyerin anlamını (hala) bilmediği kavramları çözmesine yardımcı olur.

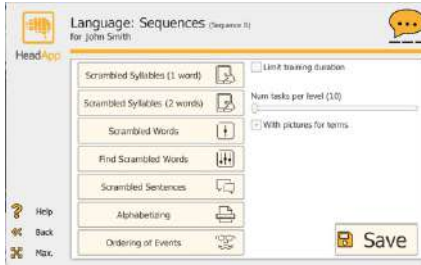
Resimlerle yardım istenmiyorsa veya kursiyerin dikkati resimlerle çok fazla dağılıyorsa, "Terimler için resimlerle" seçeneği de kapatılabilir.

Eğitimin seyri

İstenen görev alanını seçtikten sonra, bir görevin çeşitli zorluk seviyeleri mevcuttur. Bir seviye seçildikten sonra, zorluk seviyeleri ve görevler arasında geçiş otomatik olarak uyarlanabilir olacaktır.

Elleçleme

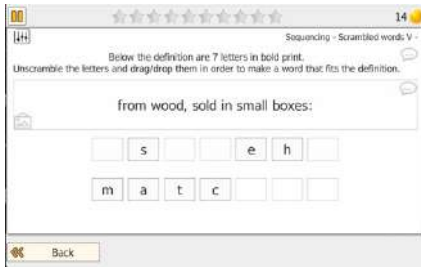
Doğru cevap tıklanarak bir seçimden seçilir (çoktan seçmeli). Seçim doğruysa düğme rengi yeşile döner, yanlış cevaplar kırmızı ile işaretlenir.



"Sequence It" eğitiminde yedi görev türü vardır, toplam 22 zorluk seviyesi mevcuttur.



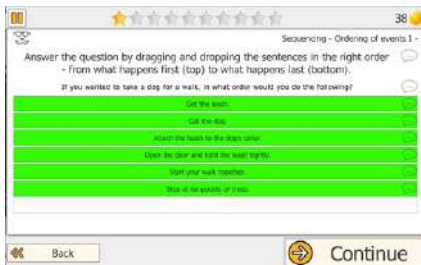
En kolay zorlukta, iki heceli kelimeler bir araya getirilir.



Bir şartnameye göre, verilen karışık harflerden bir kelime oluşturulmalıdır.



Cümleler, verilen cümle parçalarından oluşturulur, çözüm sürükle ve bırak kullanılarak gerçekleştirilir.



Bir dizi olay doğru sırada düzenlenmelidir.

Dil/Afazi: Sıralayın:

Dil Dizileri

Eğitimin amacı

Kursiyer, kelimelerdeki harflerin ve hecelerin temel kullanımını ve kelimelerin, kelime gruplarının ve cümlelerin sıralanmasını öğrenir. Farklı görev türleri kullanılarak kelimelerin, cümlelerin ve hikayelerin yapısı eğlenceli bir şekilde aktarılır.

Başlangıçta, kelimeler birkaç heceden oluşmalıdır. Zorluk seviyesine bağlı olarak, iki ila on heceden bir veya iki kelime oluşturulmalıdır.

Eğitimin ikinci bölümünde tanıtık kelimeler harflerden tanınmalı ve daha sonra oluşturulmalıdır (anagramlar).

Karışık cümleler alıştırmada cümleler iki ila on beş parçadan oluşur. Sıralama alıştırmaları alfabe öğrenmeye ve pekiştirmeye yardımcı olur.

Son olarak, eksiksiz bir hikaye okunmalı, yakalanmalı ve içerikleri doğru kronolojik sıraya konulmalıdır.

Ayarlar

Egzersiz seçimi

Eğitime başladıktan hemen sonra kullanıcı egzersizi seçer. Sequence It'te 7 görev alanı bulunmaktadır.

Egzersizlerin sırası zorluk seviyelerinin bir derecelendirmesi değildir. Neredeyse her görevin farklı gereksinimleri vardır, bu nedenle uygulayıcı için hangi görevlerin daha zorlayıcı olacağından rahatsızlık türü sorumludur.

Seviye başına görev sayısı

Bu parametre, zorluk seviyesi artırılmadan önce (iyi bir performans durumunda) eğitim alan kişi tarafından kaç görevin çözülmesi gerektiğini ayarlamak için kullanılır. Eğer görevler çok zorsa, zorluk seviyesi de azaltılabilir.

Terimler için resimler

Eğitimde kullanılan (neredeyse) her kelime için bir (veya daha fazla) resim(ler) mevcuttur. Genel olarak, HeadApp 10.000'den fazla etiketli resme sahiptir. Bu, kursiyerin anlamını (hala) bilmediği kavramları çözmesine yardımcı olur.

Resimlerle yardım istenmiyorsa veya kursiyerin dikkati resimlerle çok fazla dağılıyorsa, "Terimler için resimlerle" seçeneği de kapatılabilir.

Eğitimin seyri

İstenen görev alanını seçtikten sonra, bir görevin çeşitli zorluk seviyeleri mevcuttur.

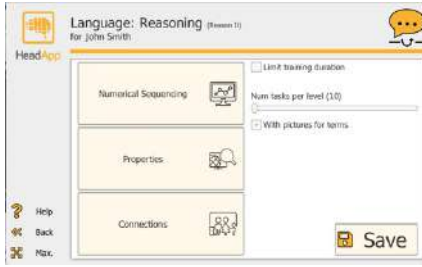
Bir seviye seçildikten sonra, zorluk seviyeleri ve görevler arasında geçiş otomatik olarak uyarlanabilir olacaktır.

Elleçleme

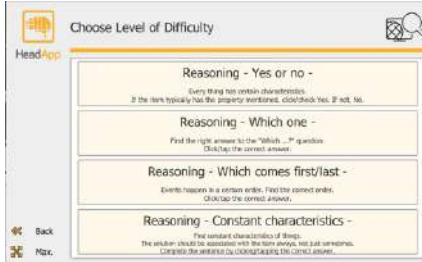
Görevler, görevin türüne bağlı olarak iki modda ele alınır.

Mod 1: Tıklama. Doğru cevap tıklanarak bir seçimden seçilir (çoktan seçmeli). Seçim doğruysa düğme rengi yeşile döner, yanlış cevaplar kırmızı ile işaretlenir.

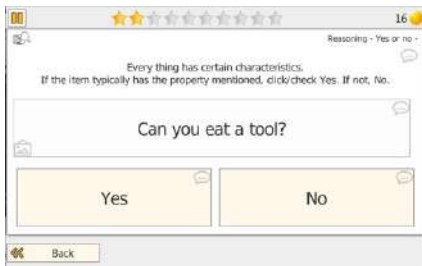
Mod 2: Sürükle ve Bırak. Bir cevap, fare (veya parmak (dokunmatik ekran)) ile yerleştirilmesi gereken birkaç alt unsurdan oluşur. Tüm (kısmi) görevler çözüldüğünde, bir "Bitti!" düğmesi görünür. Bu düğmeye tıklayarak katılımcı aktif olarak çözümünün tamamlandığına karar verir.



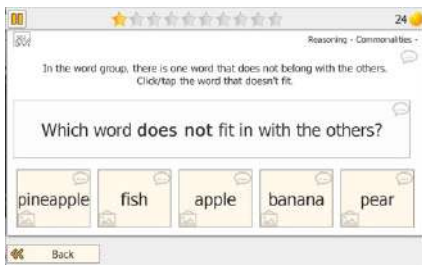
Eğitim üç alana ayrılmıştır ve on görev türü sunmaktadır.



Sınavda dört tür soru bulunmaktadır özellik alanları.



En basit sorular evet ya da hayır ile yanıtlanır.



Ortak Noktalar alanında, 4'ü birbirine ait olmak üzere 5 kelime gösterilir, böylece eşleşmeyen kelimeler bulunmalıdır.

Dil/Afazi: Akıl Yürütme: Dil Muhakemesi

Eğitimin amacı

Kursiyer, doğru kelimeleri seçmek için akıl yürütmeyi kullanmayı öğrenir. Farklı görev türlerine dayalı olarak bu yetenek eğlenceli bir şekilde kazandırılır.

Başlangıçta, sayılar doğru sırada sıralanmalıdır. Önce sayı olarak, sonra sayı sözcüğü olarak. Her görev düzgün bir şekilde çözüldüğünde, sayıların boyutu ve aralığı onlardan binlere kadar artar.

Eğitimin ikinci bölümünde kelimelerin, kavramların ve terimlerin özellikleri tanınmalı, değerlendirilmeli ve karşılaştırılmalıdır. Bu, anlamların anlaşılmasına ve kategorilerin oluşturulmasına yardımcı olur.

Son olarak, benzerliklerin ve bağlantıların farkına varılmalıdır. Bu, kelime ve terimlerin doğru kullanımını destekler.

Ayarlar

Egzersiz seçimi

Eğitime başladıktan hemen sonra kullanıcı alıştırmayı seçer. Reason It'te 10 görev alanı bulunmaktadır.

Egzersizlerin sırası zorluk seviyelerinin bir derecelendirmesi değildir. Neredeyse her görevin farklı gereksinimleri vardır, bu nedenle uygulayıcı için hangi görevlerin daha zorlayıcı olacağından rahatsızlık türü sorumludur.

Seviye başına görev sayısı

Bu parametre, zorluk seviyesi artırılmadan önce (iyi bir performans durumunda) eğitim alan kişi tarafından kaç görevin çözülmesi gerektiğini ayarlamak için kullanılır. Eğer görevler çok zorsa, zorluk seviyesi de azaltılabilir.

Terimler için resimler

Eğitimde kullanılan (neredeyse) her kelime için bir (veya daha fazla) resim(ler) mevcuttur. Genel olarak, HeadApp 10.000'den fazla etiketli resme sahiptir. Bu, kursiyerin anlamını (hala) bilmediği kavramları çözmesine yardımcı olur.

Resimlerle yardım istenmiyorsa veya kursiyerin dikkati resimlerle çok fazla dağılıyorsa, "Terimler için resimlerle" seçeneği de kapatılabilir.

Eğitimin seyri

İstenen görev alanını seçtikten sonra, bir görevin çeşitli zorluk seviyeleri mevcuttur.

Bir seviye seçildikten sonra, zorluk seviyeleri ve görevler arasında geçiş otomatik olarak uyarlanabilir olacaktır.

Elleçleme

Görevler, görevin türüne bağlı olarak iki modda ele alınır.

Mod 1: Tıklama. Doğru cevap tıklanarak bir seçimden seçilir (çoktan seçmeli). Seçim doğruysa düğme rengi yeşile döner, yanlış cevaplar kırmızı ile işaretlenir.

Mod 2: Sürükle ve Bırak. Bir cevap, fare (veya parmak (dokunmatik ekran)) ile yerleştirilmesi gereken birkaç alt unsurdan oluşur. Tüm (kısmi) görevler çözüldüğünde, bir "Bitti!" düğmesi görünür. Bu düğmeye tıklayarak katılımcı aktif olarak çözümünün tamamlandığına karar verir.



Seviye 1 - 3: Kelimeler kategorilere atanmalıdır.



Seviye 4 - 5: Kelimeler farklı kategorilerde bulunmalıdır. Gösterge niteliğinde uyarılar verilir.



Seviye 6 - 8: Kelimeler alanlara girilmelidir (çapraz bulmacalara benzer).

Dil/Afazi: Vita Lang: Kelime Akıcılığı

Eğitimin amacı

Demansın başlangıcında bile bilgi işleme hızı, çalışma belleğinin performansı ve zihinsel akışkanlık azalır. Bu durum gerçekler, bilgiler ve meydana gelmiş olaylar için bildirimsel yeni hafızayı etkiler. Zaman çizelgesi karışır (epizodik hafıza), eski hafıza ve daha önce öğrenilen becerilerin uygulanabilirliği korunur (prosedürel hafıza). Dil becerileri de kötüleşmektedir. Sözlü iletişim daha yüzeysel hale gelir, kelime bulma bozuklukları görülür, kelime akışkanlığı azalır, kelime dağarcığı azalır (bkz. Fernando Cuetos'un çalışması).

Kelime bulma bozuklukları

Etkilenen hastalar genellikle cümleleri anlayabilir, ancak sözel kategori oluşturmada bozuklukları vardır (bkz. M. Grossmann'ın çalışması). Tematik olarak belirlenmiş arama koşulları altında azaltılmış kelime üretimi, anlamsal sözlüğe zor erişimi netleştirir ve aynı zamanda işleve özgü teşhislerde bir kelime sıvısı görevi olarak kullanılır. İşte bu noktada eğitim devreye girer: Terimleri kategorize etmek, belirli genel terimler için nesnel bulmak ve belirli sınır koşullarına karşılık gelen kelimeleri yaratıcı bir şekilde aramak için çalışılır.

Bilişsel dil performansı terapisi

Çok sayıda çalışma, erken demans hastalarının bilişsel dil performansına odaklanarak, bilgisayar eğitiminin yararlı bir etkisi olduğuna dair kanıtlar sunmaktadır (örneğin Anastasia Nousia'nın çalışması). Demansa yönelik mevcut farmakolojik tedavilerin sınırlı etkinliği göz önüne alındığında, eş zamanlı bilgisayar destekli terapi, erken demans hastaları için tedavi seçeneğinde ek bir gelişme sağlayabilir.

Görev üç bölüme ayrılmıştır.

Seviye 1 - 3: Kelimeler kategorilere atanmalıdır.

Ekranında genel bir terim (kategori) ve birkaç kelime (nesnel, öğeler, vb.) belirir. Sadece bir kelime kategoriyle eşleşir, bu kelime seçilmelidir. Seçimden sonra, program seçimin doğru olup olmadığı konusunda geri bildirim verir, ardından yeni bir grup gösterilir. 3. seviyede, kelimelerden biri genel terimle eşleşmeyebilir. Bu durumda, "Uyuşmuyor" seçeneğine tıklanmalı / dokunulmalıdır.

Seviye 4 - 5: Kelimeler farklı kategorilerde bulunmalıdır. Gösterge niteliğinde uyarılar verilir.

Genel bir terimle eşleşen kelimeler aranır. Kelimenin uzunluğu verilir. Kullanıcı kelimeyi girmelidir. Kelime bulmayı desteklemek için semboller kullanılır.

Seviye 6 - 8: Kelimeler alanlara girilmelidir (çapraz bulmacalara benzer).

Bir bulmaca "inşa edilecektir". Uygulayıcılar kelime dağarcıklarından serbestçe kelime seçebilirler. Önceden tanımlanmış alanlar kelimenin uzunluğunu ve diğer arama kelimelerinin harfleriyle çakışmaları belirtir. Önceden tanımlanmış birkaç harf kullanılmalıdır, diğer tüm harfler serbestçe seçilebilir.

HeadApp/NEUROvitalis'in geliştirilmesinde çalışan bilim insanları

Prof. Kessler

Dr. Josef Kessler, Dipl.-Psych.

Colone Üniversitesi, Nöroloji Kliniği, Nöropsikoloji Çalışma Grubu Başkanı Colone Jülich Hafıza Kliniği Nöropsikoloji Başkanı
Geriatri uzmanı



Dr. Baller

Dr. Gisa Baller, Dipl.-Psik.

Özel muayenehanede Klinik Nöropsikolog
Çeşitli tıbbi ve psikolojik uzman yayıncılar için yazar olarak çalıştı ve
Bilişsel esnekliği ve performansı artırmak için bilgisayar destekli programların geliştiricisi olarak



Prof. Kalbe

Prof. Dr. rer. nat. Elke Kalbe

Köln Üniversitesi Tıbbi Psikoloji Bölüm Başkanı
Disiplinler arası bir ekibe liderlik eder; temsil edilen disiplinler arasında psikoloji, gerontoloji, nörobilim, spor bilimi ve fizyoterapi yer alır



Dr. Folkerts

Dr. Ann-Kristin Folkerts

Köln Üniversitesi Tıbbi Psikoloji Bölümü'nde Bilim İnsanı
"Nörodegeneratif hastalıkları olan hastalarda bilişsel bozuklukların tedavisi için bilişsel müdahaleler" üzerine doktora



Dr. Gaal

Dr. Phil. Laco Gaál

Deggendorf/Bavyera nörolojik rehabilitasyon merkezinde terapist (emekli) Bilişsel test ve eğitim için yazılım aracı geliştiricisi
Erken rehabilitasyon konusunda uzman



F. Schulze

Dipl.-Ing. Frank Schulze

Bilişsel rehabilitasyon yazılımı konusunda Almanya'nın önde gelen uzmanı 1988'den beri çeşitli test ve eğitim programlarının geliştiricisi HelferApp GmbH şirketinin CEO'su ve sahibi

İletişim:

E-posta:

info@headapp.com

Telefon: +49 392 00 491

491

www.headapp.com

HelferApp



Almanya'da
Üretilen Tıbbi

HeadApp Türkiye Yetkilisi



Barış KIPÇAK

Eđitim Danışmanı

0543 810 74 11