



Ostfalia
Hochschule für angewandte
Wissenschaften

Fakultät Soziale Arbeit,
Fakultät Informatik

Smarte
Inklusion 

BMBF-Roadshow – Online-Workshop SmarteInklusion

Prof. Dr. Sandra Verena Müller, Prof. Dr. Ina Schiering, Jasmin Aust & Tom Lorenz, 09.12.2021



Ablauf des Online-Workshops

- Defizite in der Handlungsplanung als Herausforderung
- Die Möglichkeiten der RehaGoal App – Ein Überblick
- Einsatzmöglichkeiten im Alltag und in der beruflichen Teilhabe
- Praktische Übung: Workflowerstellung
- Gamification in der RehaGoal App
- Diskussion



Artikel 4 – UN-Behindertenrechtskonvention

Unterstützende Technologien (UT) oder Assistive Technologien (AT) sollen nach Artikel 4 der UN-Behindertenrechtskonvention (UN-BRK) allen Menschen mit Behinderung zur Verfügung stehen, um ihnen die Teilhabe an der Gesellschaft, aber auch an Bildung zu ermöglichen. (Vereinte Nationen 2006)

Zitat Björn Fisseler

Postdigitales Zeitalter: Digitale Technologien haben fast alle Aspekte unseres Lebens durchdrungen.

Nicht alle Personen nutzen digitale Technologien gewinnbringend.

Digitales Beteiligungsgefälle trifft besonders vulnerable Personengruppen.

Eine neue Kluft tut sich auf, „**die digitale Partizipationslücke**“ (Jenkins et al. 2009)

Digitale Technologien spielen eine Schlüsselrolle bei der **Förderung von Inklusion** (von Menschen mit kognitiver Beeinträchtigung).

Assistive Technologien können allen Menschen Teilhabe am Leben in der Gemeinschaft, berufliche Teilhabe, kulturelle Teilhabe ermöglichen

→ digitale Teilhabe

Phasen der Digitalisierung

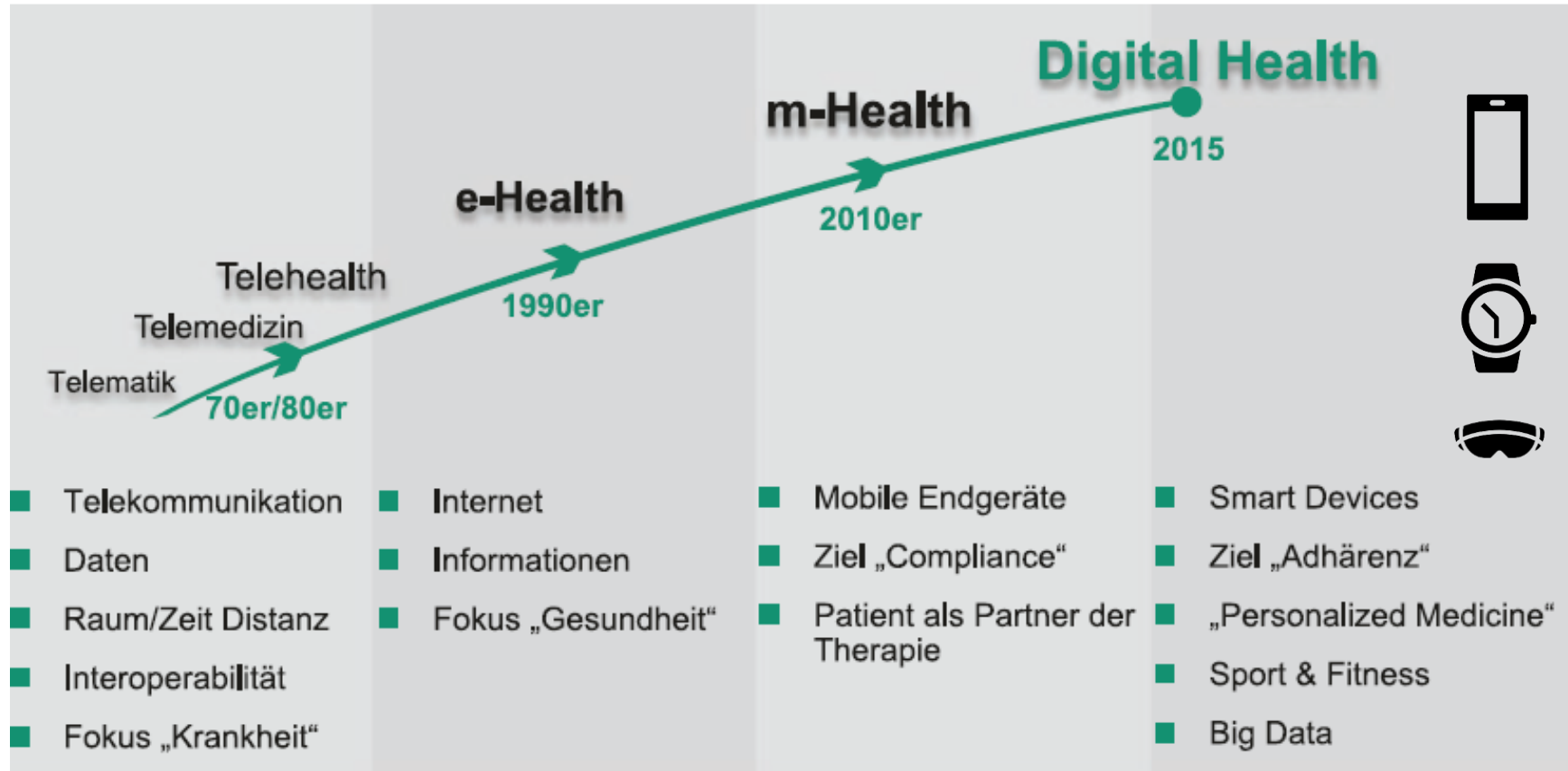


Abb.1: Historische Entwicklung der Digitalisierung im Gesundheitswesen (Meister/Becker/Leppert/Drop 2017, S. 189)

Assistive Technologien (AT)

Assistive Technologien (AT) unterstützen Menschen mit Beeinträchtigungen durch teilweise oder vollständige Übernahme von Funktionen oder Fertigkeiten, die nicht (mehr) aus eigener Kraft durchgeführt werden können. Dadurch können Barrieren beim Zugang zu Informationen und Dienstleistungen abgebaut werden.

Wie können AT zur Erhöhung von Selbständigkeit und Selbstbestimmung Menschen mit kog. Beeinträchtigungen genutzt werden?

Wie kann ein gelingender Einsatz von AT vorbereitet und umgesetzt werden?

Welche Rolle können AT in der Therapie und Betreuung spielen?

Kompensationsmittel (AT ist dauerhaft notwendig)

Intervention (AT wird als therapeutische Intervention eingesetzt, die zur Verhaltensänderung führt und dann nicht mehr notwendig ist)

Wer kann von der RehaGoal App profitieren?

Menschen mit exekutiven Dysfunktionen, die Schwierigkeiten haben:

- ... im planerischen Denken
- ... bei der Lösung komplexer Aufgaben
- ... bei der Durchführung komplexer Handlungsabläufe
- ... zielgerichtet ihren Tag zu strukturieren

Menschen, die

- ... chaotisches Verhalten zeigen
- ... zu Handlungsabbrüchen neigen
- ... ihr Ziel aus den Augen verlieren (Goal Neglect)

Insbesondere für die Erlangung der **Selbstständigkeit im Alltag** und bei einer **beruflichen Wiedereingliederung** spielen die Exekutivfunktionen eine zentrale Rolle.



Potenzielle Nutzergruppen

Menschen mit exekutiven Dysfunktionen nach erworbenen Hirnschädigungen, aufgrund von

Neurologischen Grunderkrankungen

SHT, Apoplex

Entzündliche und Raumfordernde Prozesse

Progrediente neurodegenerative Prozesse (Demenzen) ...

Menschen mit exekutiven Dysfunktionen infolge angeborener Hirnschädigungen / Intellektueller Beeinträchtigung

Menschen mit Trisomie 21 (Down-Syndrom)

Fetale Alkoholsyndrom (FAS) ...

Psychiatrischen Grunderkrankungen

ADS / ADHS

Sucht und Suchtfolgeerkrankungen, z.B. Korsakoff-Syndrom

Depressionen ...

... Nutzerkreis erweiterbar

Kann die App Kaffee kochen?



Fotos: Jancek Voß
Sahnefoto.de

Was steckt hinter der RehaGoal App?

Die Technik des Goal Managements

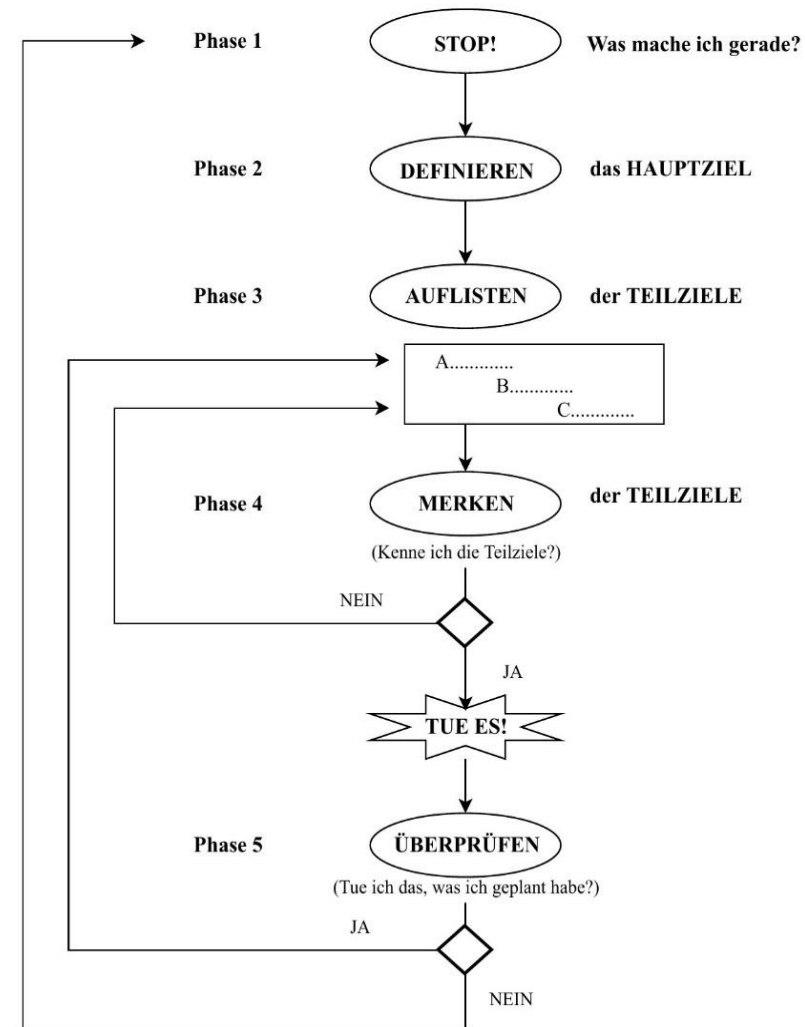
Bewusstheit über die relevanten Ziele erlangen

Hauptziel festlegen

Hauptziel in Teilziele zerlegen

Hauptziel und Unterziele in konkrete Handlungen umsetzen

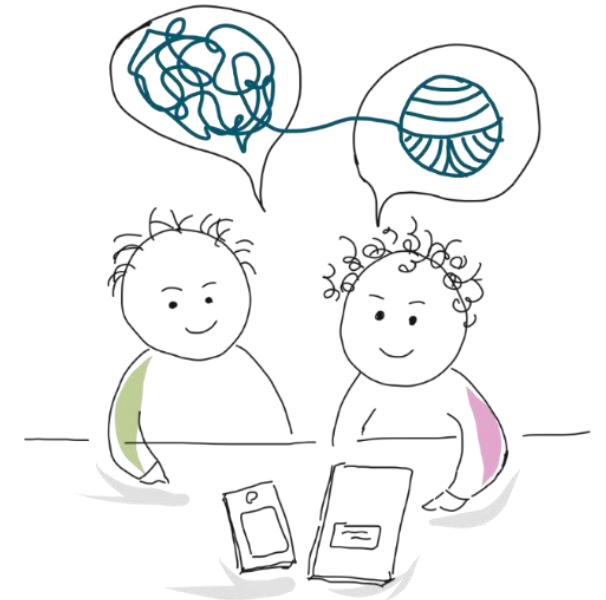
Vergleich von erreichtem Ereignis und Ziel



Darstellung des Ablaufs eines Goal-Management-Prozess (angelehnt an Levine et al., 2000a).

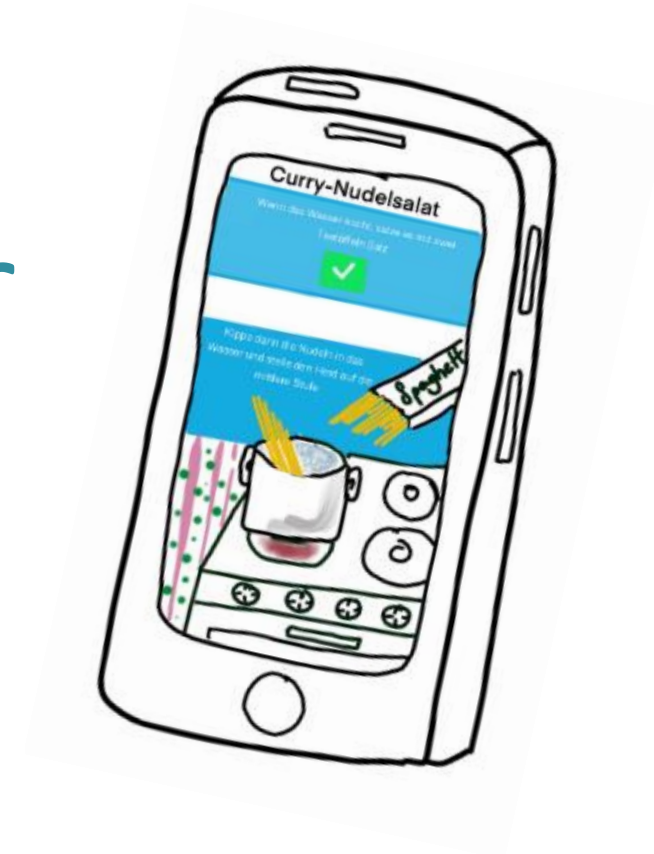
Partizipative Gestaltung eines Workflows

- gemeinsames identifizieren **relevanter** Handlungen
- Zerlegung in **Teilziele** und **handhabbare Schritte**
 - Kleinschrittigkeit individuell mit Teilnehmer abstimmen
- Gezieltes Abarbeiten der Handlungsschritte
- Einführung durch **Errorless Learning**
 - Einführung und Begleitung durch Therapeuten/Betreuer ist essentiell
- Die **Begleitung** durch Therapeuten oder Betreuer zu Beginn ist zentral.
- Bei Fortschritten können individuell Teilschritte zusammengefasst werden (**Fading-Out**).



Die Möglichkeiten der RehaGoal App

Ein Überblick



Die RehaGoal App in der Praxis

Zielgruppe:

- Menschen mit angeborenen und erworbenen Hirnschädigungen, die Defizite in der Exekutivfunktion aufweisen, insbesondere der Handlungsplanung

Ziel:

- Förderung der Handlungsplanung und Selbstständigkeit durch den Einsatz von digitalen assistiven Technologien im (Arbeits-) Alltag



Teilstationäre Spezialeinrichtung
der beruflichen Rehabilitation
Menschen mit neurologischen
Erkrankungen

Ambulanter Reha-Dienstleister
der beruflichen Rehabilitation
Menschen mit intellektuellen,
psychischen und/oder
körperlichen
Beeinträchtigungen

Technische Möglichkeiten und Gestaltungsprinzipien der RehaGoal App

- 

Kompati-
bilität für
viele End-
geräte
- 

Sprach-
ausgabe
- 

Visualisier-
ung
- 

Indivi-
duelle Dar-
stellung
- 

Daten-
schutz by
Design
- 

Barriere-
arme
Gestaltung
- 

Autoren-
system

Die RehaGoal App – 2 Ansichten

Workflow Editor: Bruschetta mit Tomaten und Knoblauch

Workflow Editor interface for 'Bruschetta mit Tomaten und Knoblauch'. The interface includes a toolbar with buttons for 'Vorschau', 'Speichern', 'Workflow starten', 'Kopieren', 'Einfügen', 'Rückgängig', 'Wiederholen', and 'Bilder verwalten'. The main workspace shows a hierarchical task list:


- Ziel: Bruschetta für 4 Personen
- Unteraufgaben:
 - 5 beliebige Aufgabe(n) Du benötigst diese Zutaten:
 - Aufgabe 5 Fleischtomaten oder Strauchtomaten Bild: Tomaten
 - Aufgabe 2 Knoblauchzehen Bild: Knoblauch
 - Aufgabe 5 EL Olivenöl oder Salatöl Bild: Öl
 - Aufgabe 2 Ciabatta Bild: Baguette
 - Aufgabe Einen Teelöffel Gewürzmischung (Tomatengewürzsal... Bild: Salz und Pfeffer
 - Aufgabe Wasche die Tomaten
 - Aufgabe Halbiere die Tomaten zuerst Bild: Tomaten halbieren neu
 - Aufgabe Schneide die Tomaten jetzt in kleine Würfel Bild: Tomaten würfeln neu
 - Aufgabe Schäle die 2 Knoblauchzehen
 - Aufgabe Schneide den Knoblauch sehr klein Bild: Knoblauch gewürfelt
 - Aufgabe Gebe den Knoblauch zu den Tomatenwürfeln Bild: Tomaten u. Knoblauch in Schüssel
 - Aufgabe Füge 3 Esslöffel Öl hinzu Bild: Löffel und Schale mit Öl
 - Aufgabe Füge ein bis 2 Teelöffel (Tomatengewürz)Salz hinzu Bild: Salzen und pfeffern
 - Warte 2 Stunden Tomatenwürfel ziehen lassen im Kühlschrank
 - Erinnerungen deaktivieren
 - Aufgabe Heize den Backofen auf 180 bis 200 Grad Umluft vor
 - Aufgabe Nimm die Tomatenwürfel aus dem Kühlschrank
 - Aufgabe Schneide das Ciabatta in ca. ein Zentimeter dick... Bild: Baguette schneiden
 - Aufgabe Beträufel die Scheiben mit dem restlichen Öl Bild: Öl auf Baguette
 - Aufgabe Lege Backpapier auf ein Backfengitter (WICHTIG)
 - Aufgabe Lege darauf die Ciabattascheiben Bild: Baguette auf Blech
 - Aufgabe Schiebe das Backfengitter in die Mitte des Back... Bild: Baguettescheiben in Ofen
 - Warte 5 Minuten 5 bis 8 Minuten gollarben backen
 - Erinnerungen deaktivieren

Bilder verwalten ✕

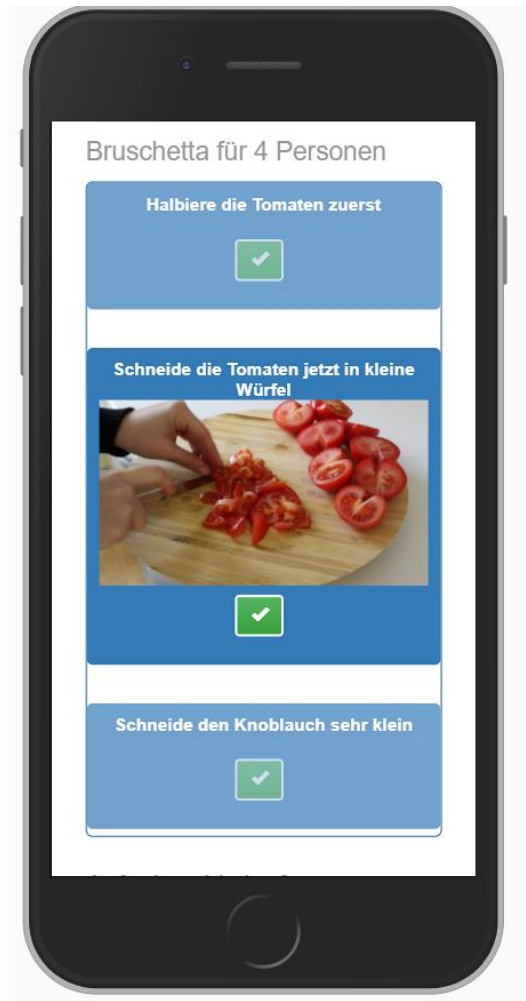
Neues Bild

Name:

Vorschau



Workflowausführung:



Funktionen zum Erstellen von Aufgaben



Einzelne
Handlungs-
schritte

Aufgabe <Beschreibung> <Bild>

Wenn-Dann-
Sonst-
Funktion

Wenn <Frage (Bedingung)> <Bild>
dann
sonst

Arbeitsschritte
in beliebiger
Reihenfolge

1 beliebige Aufgabe(n) <Titel> <Bild>

Erinnerungs-
funktion

Erinnerung Alle 0 Sekunden

Wartefunktion

Warte 0 Sekunden <Titel> <Bild>
 Erinnerungen deaktivieren

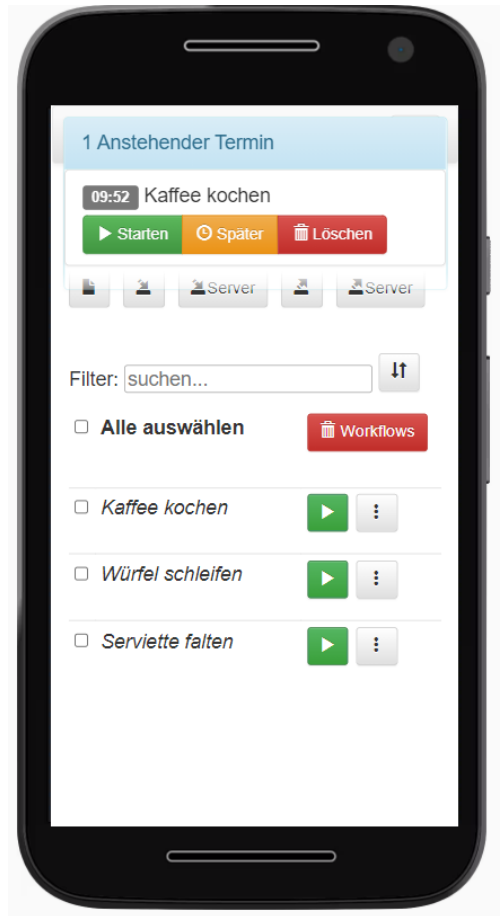
Wiederholung
s-funktionen

Wiederhole 0 mal
Mache

Wiederhole <Frage (Bedingung)> <Bild>
Solange Ja

Kombination mehrerer Workflows (zum Termin) planen

Mit Termin:



Datum: 15.07.2021 Uhrzeit: 13:00

Geplante Aufgaben

1. Würfel schleifen

Termin speichern

Bereits geplante Termine:

Datum	Workflows
15.7.2021, 11:00:00	• Kaffee kochen
15.7.2021, 11:15:00	• Serviette falten
15.7.2021, 13:00:00	• Würfel schleifen

Ohne Termin:

Liste der heutigen Aufgaben

1. Kaffee kochen

2. Serviette falten

3. Würfel schleifen

Ablauf starten

Vom Handzettel zum App-Einsatz

Ware in den Regalen aufräumen

Schritt 1: Nimm die leeren Pappen aus dem Regal und werfe sie weg. Denke daran, sie zu zerkleinern.



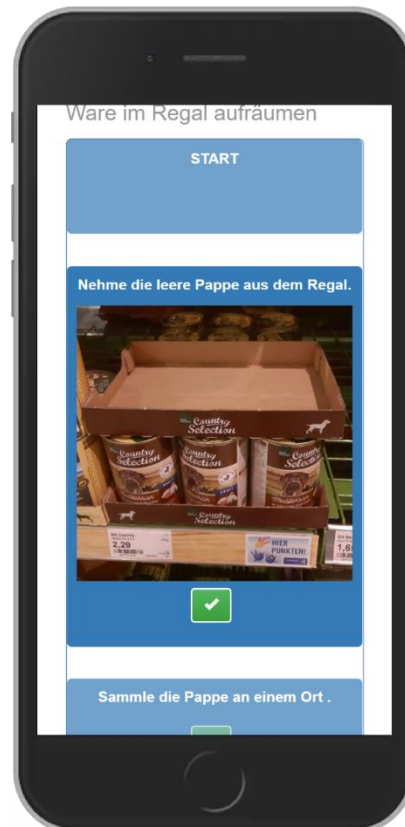
Schritt 2: Wenn nur noch zwei Dosen auf der Pappe stehen, dann nimm die Dosen heraus und stelle sie auf das Regal.



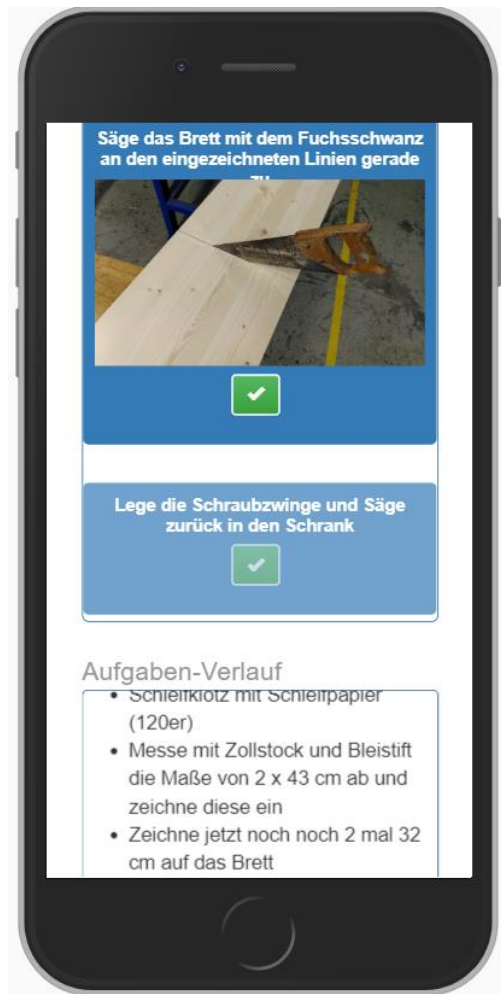
Schritt 3: Ziehe die Ware nach vorne.



Schritt 4: Drehe die Futtermarke nach vorne.



Handwerken mit der RehaGoal App



Fotos: Jasmin Aust

Die Web-App

Workflow-Übersicht

-

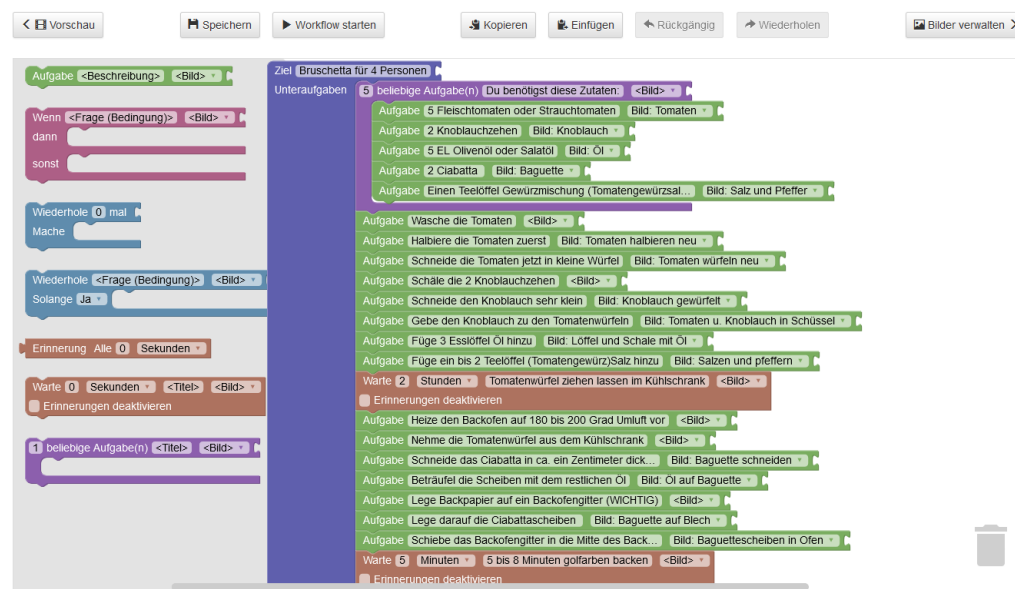
Workflows filtern nach:

Alle auswählen

<input type="checkbox"/> <i>Bedienung einer Zählwaage</i>	<input type="button" value="Starten"/>	<input type="button" value="Bearbeiten"/>	<input type="button" value="Umbenennen"/>	<input type="button" value="Duplizieren"/>	<input type="button" value="Löschen"/>
<input type="checkbox"/> <i>Herstellung von Wellentransportschutz</i>	<input type="button" value="Starten"/>	<input type="button" value="Bearbeiten"/>	<input type="button" value="Umbenennen"/>	<input type="button" value="Duplizieren"/>	<input type="button" value="Löschen"/>
<input type="checkbox"/> <i>Reinigung Küchenzeile</i>	<input type="button" value="Starten"/>	<input type="button" value="Bearbeiten"/>	<input type="button" value="Umbenennen"/>	<input type="button" value="Duplizieren"/>	<input type="button" value="Löschen"/>
<input type="checkbox"/> <i>Federringe vorbereiten</i>	<input type="button" value="Starten"/>	<input type="button" value="Bearbeiten"/>	<input type="button" value="Umbenennen"/>	<input type="button" value="Duplizieren"/>	<input type="button" value="Löschen"/>
<input type="checkbox"/> <i>Rezept Gefüllte Zucchini</i>	<input type="button" value="Starten"/>	<input type="button" value="Bearbeiten"/>	<input type="button" value="Umbenennen"/>	<input type="button" value="Duplizieren"/>	<input type="button" value="Löschen"/>
<input type="checkbox"/> <i>Traumfänger aus Naturmaterialien</i>	<input type="button" value="Starten"/>	<input type="button" value="Bearbeiten"/>	<input type="button" value="Umbenennen"/>	<input type="button" value="Duplizieren"/>	<input type="button" value="Löschen"/>
<input type="checkbox"/> <i>Bulk - Futter nach vorne ziehen</i>	<input type="button" value="Starten"/>	<input type="button" value="Bearbeiten"/>	<input type="button" value="Umbenennen"/>	<input type="button" value="Duplizieren"/>	<input type="button" value="Löschen"/>
<input type="checkbox"/> <i>Bulk - Futter nach vorne ziehen - wenige Schritte (2)</i>	<input type="button" value="Starten"/>	<input type="button" value="Bearbeiten"/>	<input type="button" value="Umbenennen"/>	<input type="button" value="Duplizieren"/>	<input type="button" value="Löschen"/>
<input type="checkbox"/> <i>New Workflow</i>	<input type="button" value="Starten"/>	<input type="button" value="Bearbeiten"/>	<input type="button" value="Umbenennen"/>	<input type="button" value="Duplizieren"/>	<input type="button" value="Löschen"/>
<input type="checkbox"/> <i>Bulk - leere Boxen säubern (3)</i>	<input type="button" value="Starten"/>	<input type="button" value="Bearbeiten"/>	<input type="button" value="Umbenennen"/>	<input type="button" value="Duplizieren"/>	<input type="button" value="Löschen"/>
<input type="checkbox"/> <i>Bulk aufräumen</i>	<input type="button" value="Starten"/>	<input type="button" value="Bearbeiten"/>	<input type="button" value="Umbenennen"/>	<input type="button" value="Duplizieren"/>	<input type="button" value="Löschen"/>

Praktische Übung: Workflowerstellung

Workflow Editor: Bruschetta mit Tomaten und Knoblauch



The workflow editor shows a sequence of tasks for making bruschetta. It starts with a goal 'Ziel: Bruschetta für 4 Personen' and a sub-task '5 beliebige Aufgabe(n) Du benötigst diese Zutaten'. The tasks include:

- Aufgabe: 5 Fleischtomaten oder Strauchtomaten (Bild: Tomaten)
- Aufgabe: 2 Knoblauchzehen (Bild: Knoblauch)
- Aufgabe: 5 EL Olivenöl oder Salatöl (Bild: Öl)
- Aufgabe: 2 Ciabatta (Bild: Baguette)
- Aufgabe: Einen Teelöffel Gewürzmischung (Tomatengewürzsalz) (Bild: Salz und Pfeffer)
- Aufgabe: Wasche die Tomaten (Bild: Tomaten waschen)
- Aufgabe: Halbiere die Tomaten zuerst (Bild: Tomaten halbieren neu)
- Aufgabe: Schneide die Tomaten jetzt in kleine Würfel (Bild: Tomaten würfeln neu)
- Aufgabe: Schäle die 2 Knoblauchzehen (Bild: Knoblauch schälen)
- Aufgabe: Schneide den Knoblauch sehr klein (Bild: Knoblauch gewürfelt)
- Aufgabe: Gebe den Knoblauch zu den Tomatenwürfeln (Bild: Tomaten u. Knoblauch in Schüssel)
- Aufgabe: Füge 3 Esslöffel Öl hinzu (Bild: Löffel und Schale mit Öl)
- Aufgabe: Füge ein bis 2 Teelöffel (Tomatengewürz)Salz hinzu (Bild: Salzen und pfeffern)
- Aufgabe: Warte 2 Stunden (Tomatenwürfel ziehen lassen im Kühlschrank) (Bild: Tomatenwürfel ziehen lassen)
- Aufgabe: Erinnerungen deaktivieren
- Aufgabe: Heize den Backofen auf 180 bis 200 Grad Umluft vor (Bild: Backofen heizen)
- Aufgabe: Nehme die Tomatenwürfel aus dem Kühlschrank (Bild: Tomatenwürfel entnehmen)
- Aufgabe: Schneide das Ciabatta in ca. ein Zentimeter dick (Bild: Baguette schneiden)
- Aufgabe: Beträufel die Scheiben mit dem restlichen Öl (Bild: Öl auf Baguette)
- Aufgabe: Lege Backpapier auf ein Backofengitter (WICHTIG) (Bild: Backpapier legen)
- Aufgabe: Lege darauf die Ciabattascheiben (Bild: Baguette auf Blech)
- Aufgabe: Schiebe das Backofengitter in die Mitte des Backofens (Bild: Baguettescheiben in Ofen)
- Aufgabe: Warte 5 Minuten (5 bis 8 Minuten goldfarben backen) (Bild: Backen)
- Aufgabe: Erinnerungen deaktivieren


Bilder verwalten ✕

Neues Bild

Name:

Vorschau

Tomaten würfeln neu ▼



Gemeinsames Erstellen eines Workflows

RehaGoal [Übersicht](#) [Ablaufplanung](#) [Terminplanung](#) [Hilfe](#) [Login](#) [Einstellungen](#)

Workflow Editor: New Workflow

[Vorschau](#) [Speichern](#) [Workflow starten](#) [Kopieren](#) [Einfügen](#) [Rückgängig](#) [Wiederholen](#) [Bilder verwalten](#)

Aufgabe <Beschreibung> <Bild>

Wenn <Frage (Bedingung)> <Bild>

dann

sonst

Wiederhole 0 mal

Mache

Wiederhole <Frage (Bedingung)> <Bild>

Solange Ja

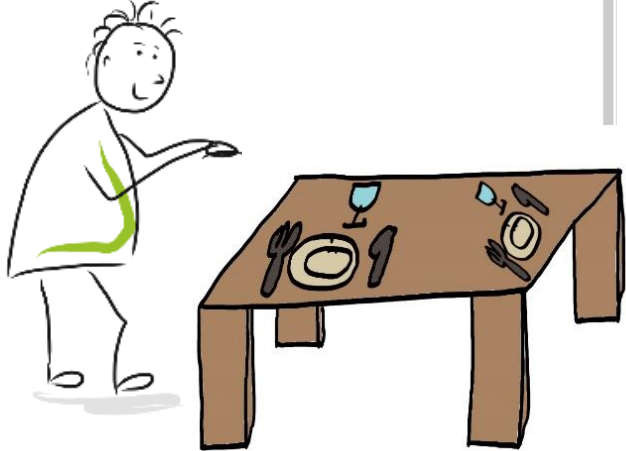
Erinnerung Alle 0 Sekunden

Warte 0 Sekunden <Titel> <Bild>

Erinnerungen deaktivieren

Ziel <Beschreibung>

Unteraufgaben



Bilder verwalten ✕

Neues Bild

[Bild auswählen](#)

Name:

[Bild speichern](#)

Vorschau

[Bild löschen](#)

Die Technik des Goal Managements

Bewusstheit über die relevanten Ziele erlangen

Hauptziel festlegen

Hauptziel in Teilziele zerlegen

Hauptziel und Unterziele in konkrete Handlungen umsetzen

Vergleich von erreichtem Ereignis und Ziel

Tutorials → <https://rehagoal.de/tutorials/>



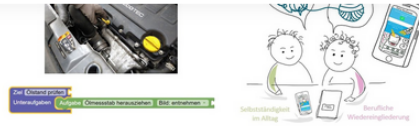
REHAGOAL APP

AKTUELLES

TUTORIALS

DAS TEAM

PUBLIKATIONEN



Tutorial 1: Einfache Workflows Erstellen

Das erste Tutorial beschreibt die elementaren Eigenschaften und Funktionen der RehaGoal App.

Weiterlesen



Tutorial 2: Entscheidungsfragen nutzen

Das zweite Tutorial beschreibt die Funktionsweise der Entscheidungsfunktion (Wenn – dann – sonst).

Weiterlesen



Tutorial 3: Aufgabenbearbeitung in beliebiger Reihenfolge ermöglichen

Für das dritte Tutorial wird der Handlungsablauf „Einkaufen“ genutzt.

Weiterlesen

RehaGoal App

Tutorial 4 – Zeitliche Komponenten im Workflow integrieren



Tutorial 4: Zeitliche Komponenten im Workflow integrieren

RehaGoal App

Tutorial 5 – Handlungsabläufe wiederholen



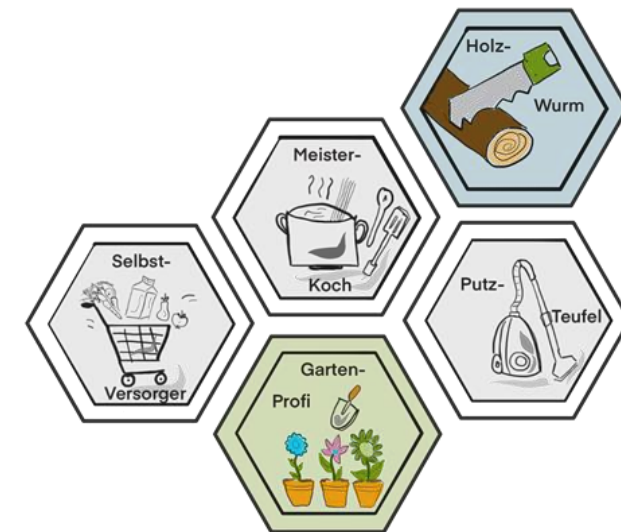
Tutorial 5: Handlungsabläufe wiederholen – „Tisch decken“

Tutorial 6: Termin- und Ablaufplanung (mehrere Workflows kombinieren)

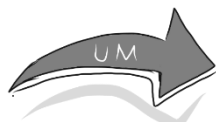
Die Terminplanung ermöglicht es mehrere Workflows hintereinander ablaufen zu lassen.

Weiterlesen

Gamification in der RehaGoal App



Warum Gamification?



Bekannte Elemente aus
Spielen verwenden



zu motivieren /
in Aktion zu bringen



Ziele zu erreichen

- zusätzliche Motivation durch Spaß in der Ausführung (nicht nur durch das Erreichen des Ziels)
- Präferenz der Elemente und Motivation ist höchst individuell
- Chance der Nutzung von bekannten Gamification-Elementen

Gamification Elemente #1

- **Punkte** – werden für bestimmte Aktivitäten erhalten



- **Level** - können erreicht werden



- **Progress** – visualisiert den Fortschritt

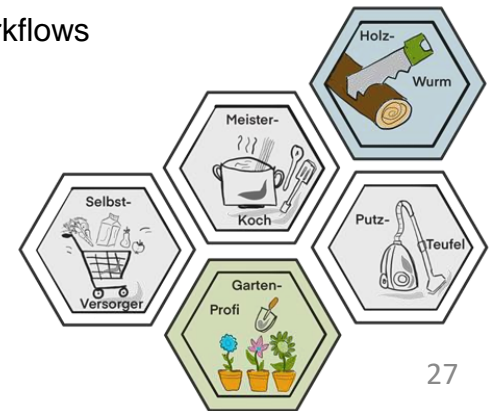


- **Daily Goal** – ein tägliches Ziel kann erreicht werden



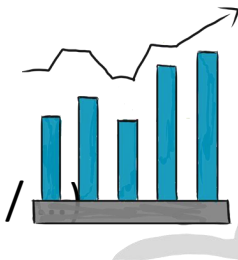
Heutige Aufgabe:
 Beende 10 Workflows

- **Badges** – können einmalig abgeschlossen werden (sammelbare Abzeichen)

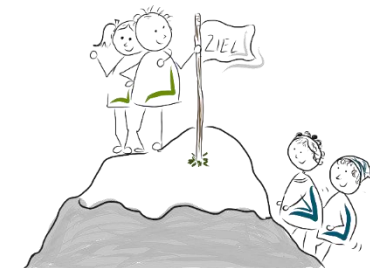


Gamification Elemente #2











- **Performance Graph** – visualisiert eigene Punkte über Zeitbereich (Tag / Woche /



- **Teams** – Aufgaben in Teams lösen (Aufgabenaufteilung) und Teambelohnung



- **Leaderboard** – Konkurrenz durch Ranglisten

	1	Jan	 188
	2	Paula	 135
	3	Max	 112
	4	Mila	 98
	5	Hannah	 87

- **Avatare** – Selbstdarstellung / Personifizierung



- **Story Telling** – Aufgaben / Ansichten in fiktiven Kontext integrieren



Gamification in der RehaGoal App #1

- Partizipativer Ablauf
- Was ist positives / gewünschtes Verhalten mit der RehaGoal App?
- Negative Verhaltensweisen vernachlässigen (z.B. Abbruch eines Workflows)
- Aufwandsabschätzung

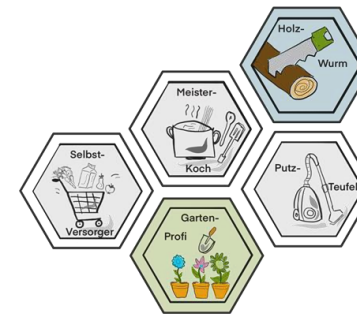
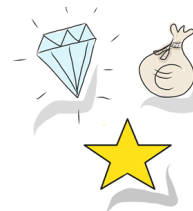


- Zu belohnende Aktivitäten:
 - Tägliches Öffnen der App
 - Abgeschlossener Task
 - Abgeschlossener Workflow
 - Zeit nicht betrachten (Qualität > Quantität)
 - Ablaufplanung abgeschlossen
 - Kalenderevents
 - (Erinnerungen)

Gamification in der RehaGoal App #2

- Welche Elemente sollen umgesetzt werden?

1. Punkte, Level, Progress
2. Badges (Komplexität je nach Inhalt unterschiedlich)
3. (Daily Goal)



- Nur positive Ereignisse Bewertungen (keine Punkte abziehen, o.ä.)
- Verzicht auf kompetitive Elemente, oder Onlinezwang (Teams & Highscore)



- Offene Problemstellungen:

- Schwierigkeitsgrade -> Individualität
- „Cheating“ -> kein ungewolltes Verhalten provozieren

- Belohnungen:

- Digitaler Natur (Badges / Punkte & Level)
- Aber auch analoger Natur:
 - Mit Betreuer ein Eis essen
 - Ein Spiel spielen
 - Kreativität gefragt

Gamification in der RehaGoal App #3

- Punkte sammeln:

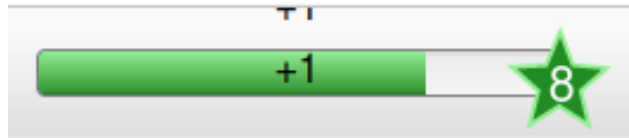
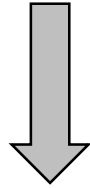
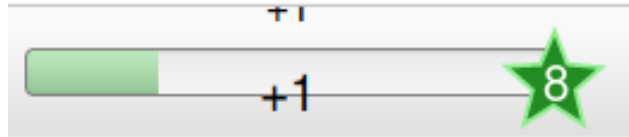
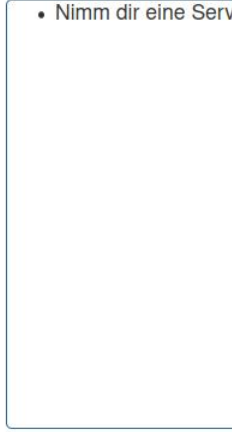


Workflow Ausführung: *Serviette falten*

Falte eine Bestecktasche aus einer Serviette

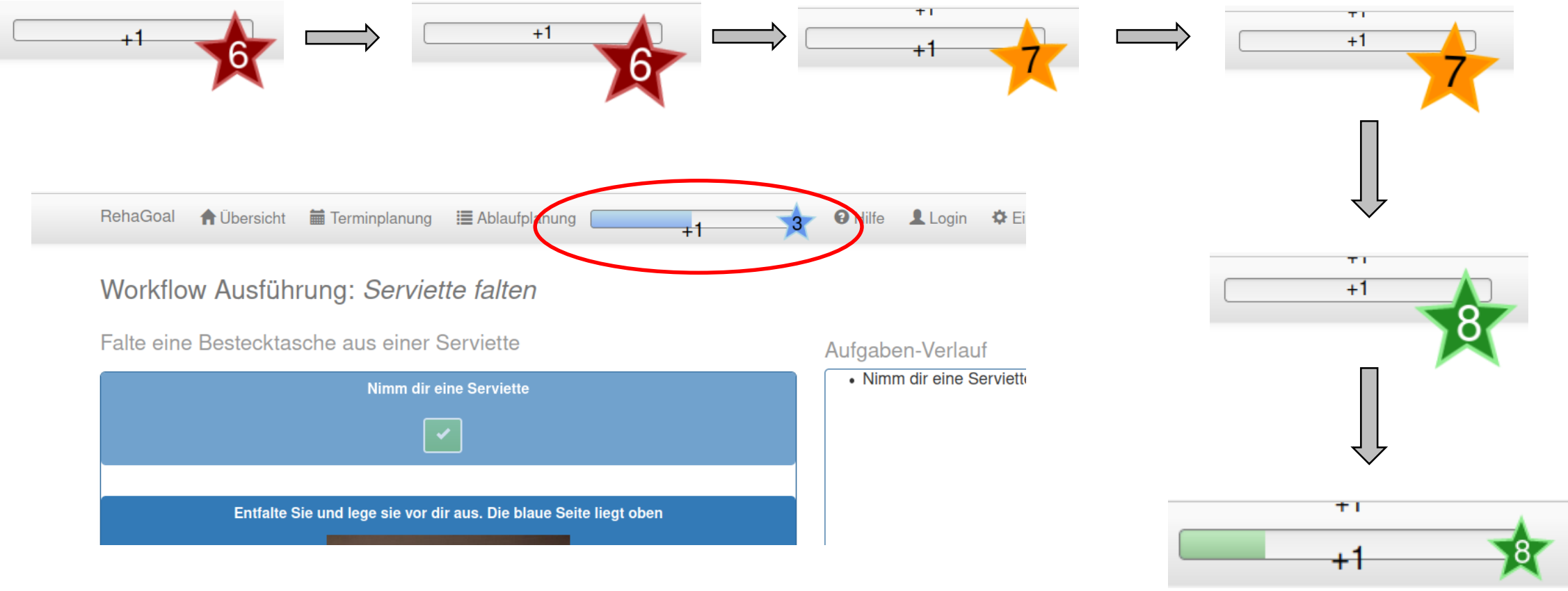


Aufgaben-Verlauf



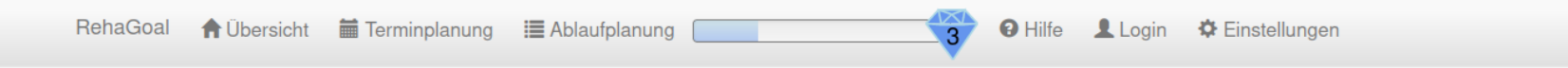
Gamification in der RehaGoal App #4

- Level aufsteigen:



Gamification in der RehaGoal App #5

- Individualisieren & intervenieren:



Gamification Settings

Punkte

Beschreibung:

Hier wird eine Beschreibung für die Elemente Punkte, Level und Progress stehen. Dieser Text ist nur ein Platzhalter. Dieser Text ist nur ein Platzhalter. Dieser Text ist nur ein Platzhalter.

Vorschau:



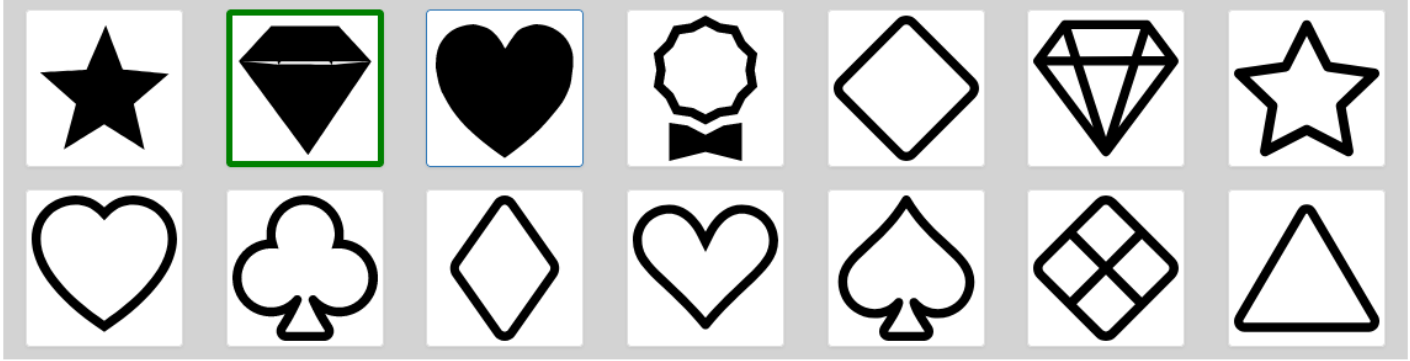
aufzeichnen:



anzeigen:



Stile:



Gamification in der RehaGoal App #6

RehaGoal [Übersicht](#) [Terminplanung](#) [Ablaufplanung](#) 3 [Hilfe](#) [Login](#) [Einstellungen](#)

Workflow Übersicht

[Neuer Workflow](#)
[Datei Import](#)
[Server Import](#)
[Datei Export](#)
[Server Export](#)

Workflows filtern nach: [↕](#)

Alle auswählen [Workflows löschen](#)

<input type="checkbox"/> <i>Loop</i>	Starten	Bearbeiten	Umbenennen	Duplizieren	Löschen
<input type="checkbox"/> <i>Serviette falten</i>	Starten	Bearbeiten	Umbenennen	Duplizieren	Löschen
<input type="checkbox"/> <i>Briefe falten</i>	Starten	Bearbeiten	Umbenennen	Duplizieren	Löschen
<input type="checkbox"/> <i>Nudelsalat machen</i>	Starten	Bearbeiten	Umbenennen	Duplizieren	Löschen
<input type="checkbox"/> <i>DSM - Science Campus</i>	Starten	Bearbeiten	Umbenennen	Duplizieren	Löschen
<input type="checkbox"/> <i>Kaffee kochen</i>	Starten	Bearbeiten	Umbenennen	Duplizieren	Löschen
<input type="checkbox"/> <i>Go by bus / train</i>	Starten	Bearbeiten	Umbenennen	Duplizieren	Löschen
<input type="checkbox"/> <i>Make coffee</i>	Starten	Bearbeiten	Umbenennen	Duplizieren	Löschen
<input type="checkbox"/> <i>Sort in products</i>	Starten	Bearbeiten	Umbenennen	Duplizieren	Löschen
<input type="checkbox"/> <i>Test Workflow</i>	Starten	Bearbeiten	Umbenennen	Duplizieren	Löschen

Unsere Erfahrungen mit der RehaGoal App

- Förderung der Selbständigkeit der Nutzer:innen durch...
 - barrierearme Nutzung
 - schrittweise Führung durch komplexe Aufgaben
 - individuelle Anpassung der Workflows im Schwierigkeitsgrad
- Entlastung der Unterstützungspersonen
- Identifikation individueller bedeutsamer Aufgaben gemeinsam mit Nutzer:innen
 - idealer Einsatz bei neu zu erlernenden Aufgaben, denn dann ist die Kombination mit Errorless Learning möglich (Bertens et al., 2017)
- Einsatz als Therapiemethode im Sinne des GMT oder als Kompensationsmittel möglich
- flexibel einsetzbar für andere Zielgruppen (z.B. Menschen mit psychischen Beeinträchtigungen)

Laufende Forschungsprojekte

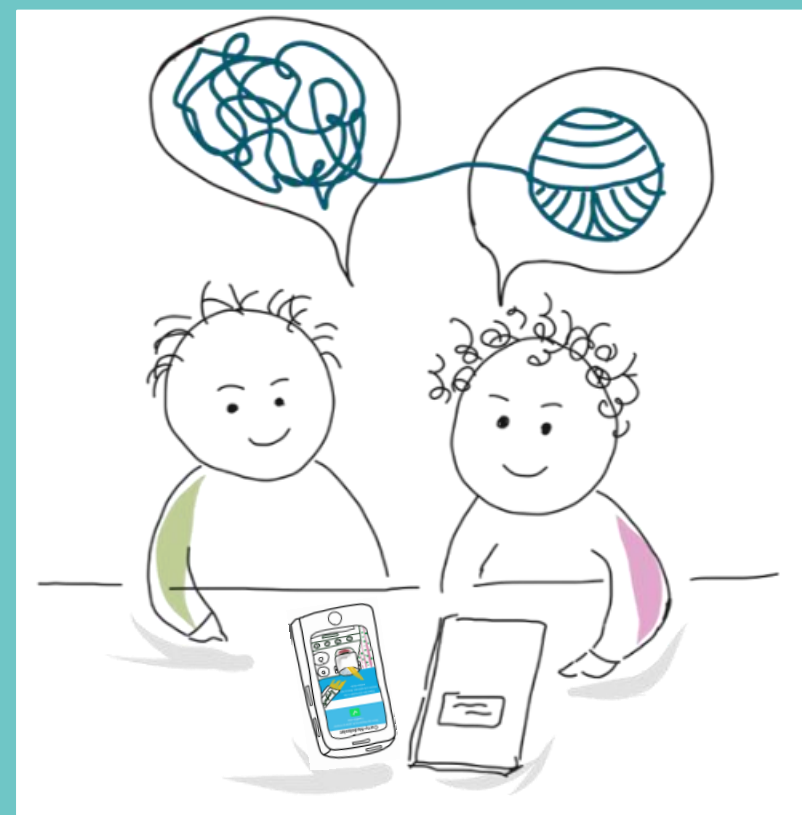
Forschungsprojekt	Kooperationspartner
2016 - 2021 Forschungsschwerpunkt SecuRIn Security Referenz Modell Industrie 4.0 Volkswagenstiftung https://securin.de/	Kooperation von Informatik, Elektrotechnik und Soziale Arbeit Mobile Endgeräte in der Rehabilitation von Patienten mit exekutiven Dysfunktionen
2018 - 2021 SmarteInklusion - Smarte Devices zur Förderung der Inklusion in den ersten Arbeitsmarkt BMBF https://www.smarte-inklusion.de/	Verbundprojekt mit dem Deutschen Roten Kreuz, der Fortbildungsakademie der Deutschen Wirtschaft und der Medizintechnikfirma Hasomed
2019 - 2023 Leibniz-WissenschaftsCampus Postdigitale Partizipation Leibnizgemeinschaft http://postdigitalparticipation.org/	Interdisziplinäre Forschungs-partnerschaft unter Federführung des Georg-Eckert-Instituts für internationale Schulbuchforschung Per App zum Museum für alle!



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

<https://www.smarte-inklusion.de>

<https://rehagoal.de/>



(Weiterführende) Literatur

Bertens, D, Fasotti, L, Boelen, DH & Kessels, RP (2013). A randomized controlled trial on errorless learning in goal management training: Study rationale and protocol. *BMC Neurology*, 13, 64. doi 10.1186/1471-2377-13-64

Levine, B, Robertson, IH, Clare, L, Carter, G, Hong, J, Wilson, BA et al. (2000). Rehabilitation of executive functioning: An experimental-clinical validation of goal management training. *Journal of the International Neuropsychological Society*, 6, 299–312.
<https://doi.org/10.1017/s1355617700633052>

Ertas, F, Aust, J, Lorenz, T, Schiering, I, Brunner, K & Müller, SV (2021). Der Einsatz der RehaGoal App durch Menschen mit einer intellektuellen Beeinträchtigung bei der Arbeit zu Hause während der Corona-Pandemie. *Zeitschrift für Neuropsychologie* 2021, 32:1, 13-23.

Müller, SV, Klein, T et al. (2019). Diagnostik und Therapie von exekutiven Dysfunktionen bei neurologischen Erkrankungen, S2e-Leitlinie. In: Deutsche Gesellschaft für Neurologie (Hrsg.), Leitlinien für Diagnostik und Therapie in der Neurologie. www.dgn.org/leitlinien und <https://www.awmf.org/leitlinien/detail/II/030-125.html> (abgerufen am 29.06.2020)

Müller, SV, Ertas, F, Aust, J, Gabel, A & Schiering, I (2019). Kann eine mobile Anwendung helfen abzuwaschen? *Zeitschrift für Neuropsychologie*, 30 (2), 123-131.

Müller, SV (2016). Therapiemöglichkeiten bei exekutiver Dysfunktion. *Fortschritte in Neurologie Psychiatrie*, 84, 542–549. doi 10.1055/s-0042-114870

Müller, SV (2013). Störungen der Exekutivfunktionen (Reihe: Fortschritte der Neuropsychologie). *Zeitschrift für Klinische Psychologie und Psychotherapie*, 42, 292–293. doi 10.1026/1616-3443/a000231