



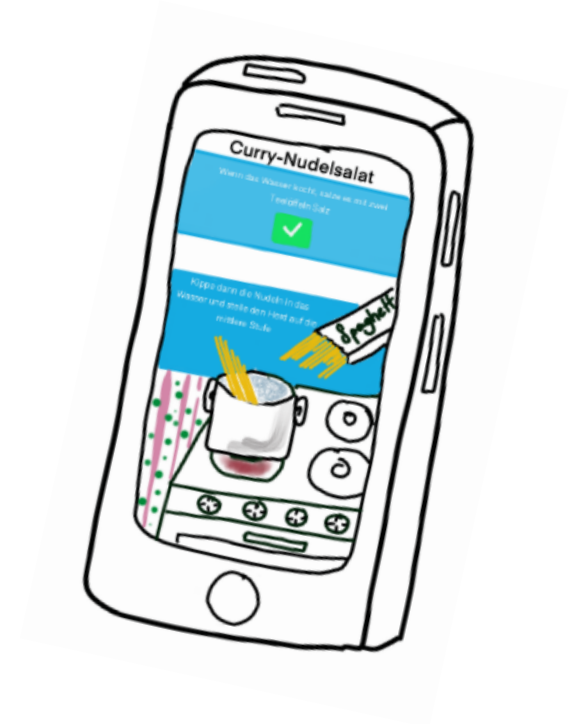
**Ostfalia**  
Hochschule für angewandte  
Wissenschaften

Fakultät Soziale Arbeit,  
Fakultät Informatik

Smarte  
Inklusion 

## BMBF-Roadshow – Online-Workshop SmarteInklusion

Prof. Dr. Sandra Verena Müller, Prof. Dr. Ina Schiering & Tom Lorenz, 05.05.2022



**Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften**

– Hochschule Braunschweig/Wolfenbüttel · Salzdahlumer Str. 46/48 · 38302 Wolfenbüttel

# 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

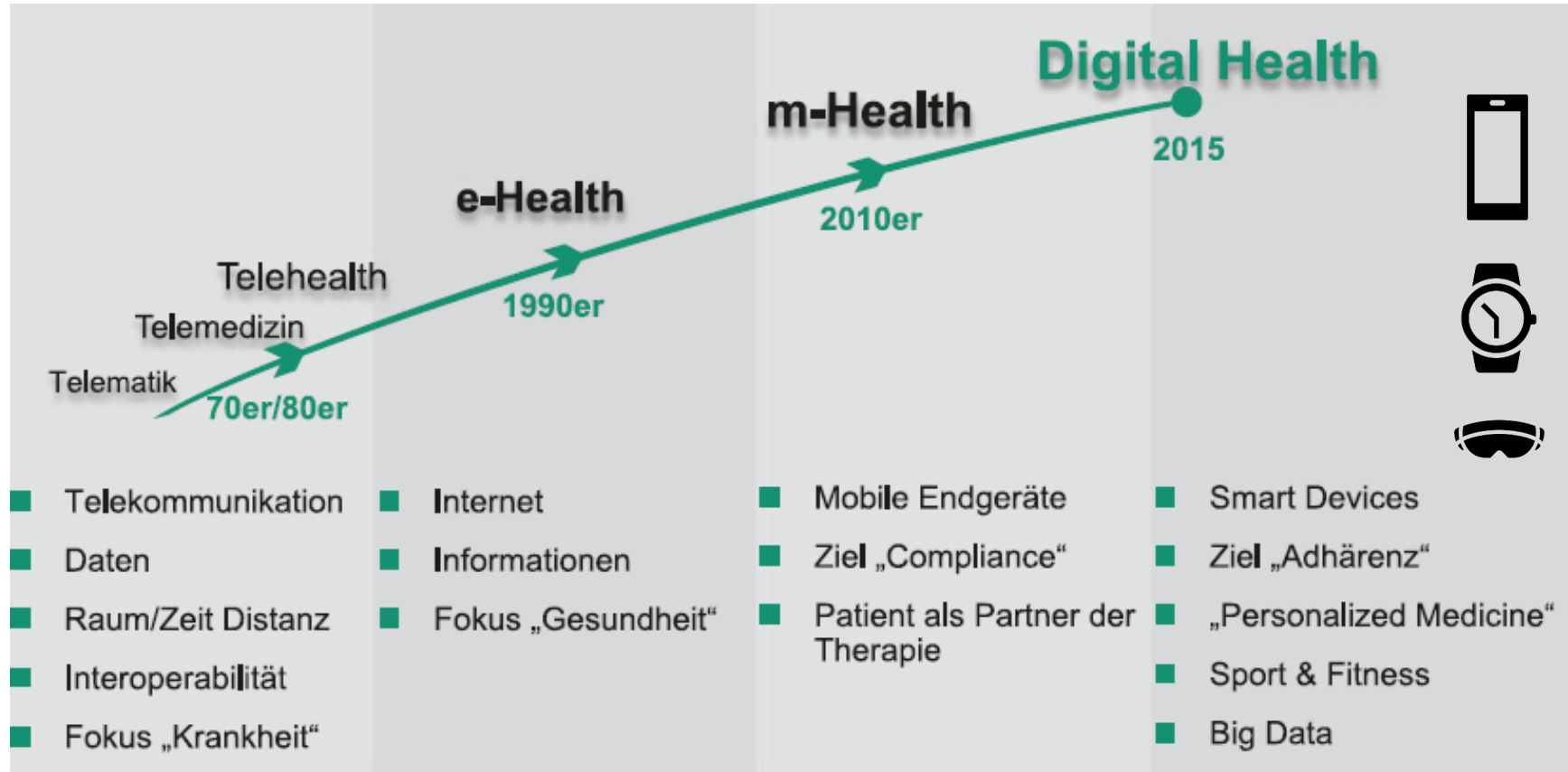


Abb.1: Historische Entwicklung der Digitalisierung im Gesundheitswesen (Meister/Becker/Leppert/Drop 2017, S. 189)

# 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

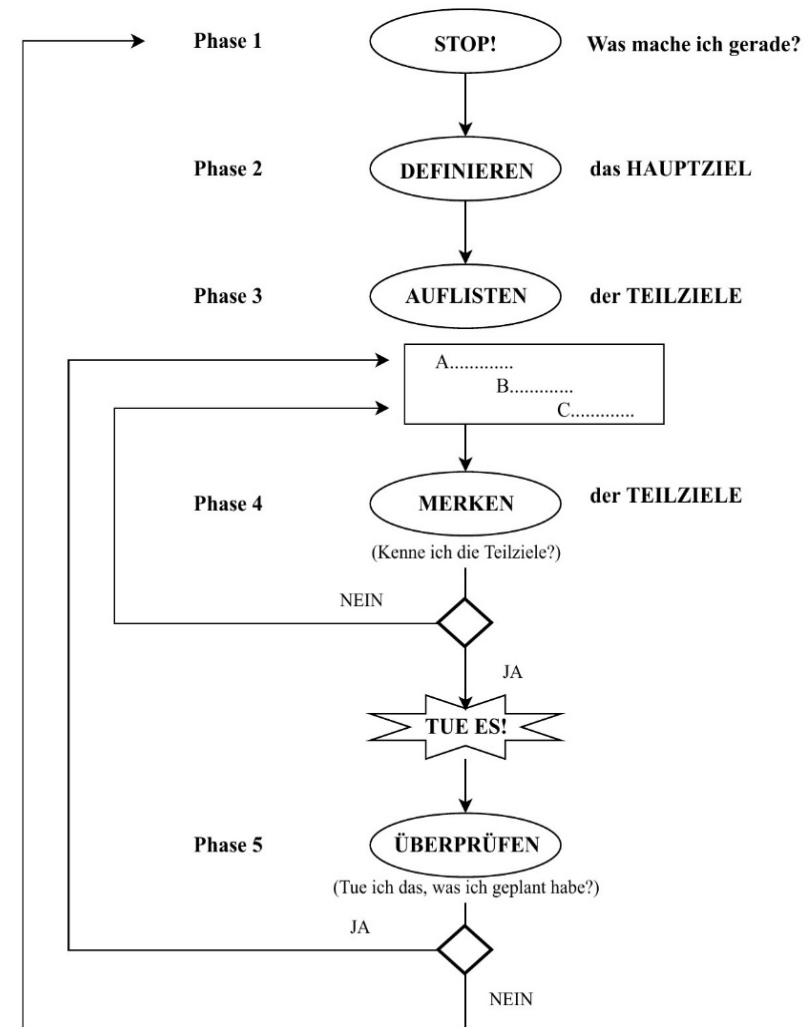
Bewusstheit über die relevanten Ziele erlangen

Hauptziel festlegen

Hauptziel in Teilziele zerlegen

Hauptziel und Unterziele in konkrete Handlungen umsetzen

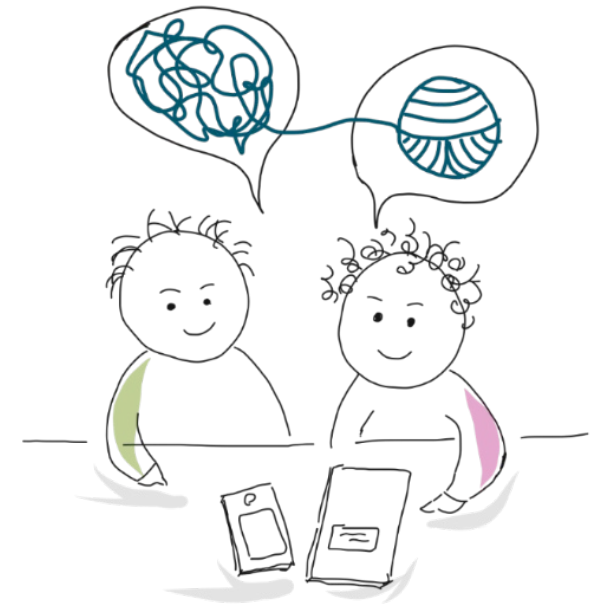
Vergleich von erreichtem Ereignis und Ziel



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

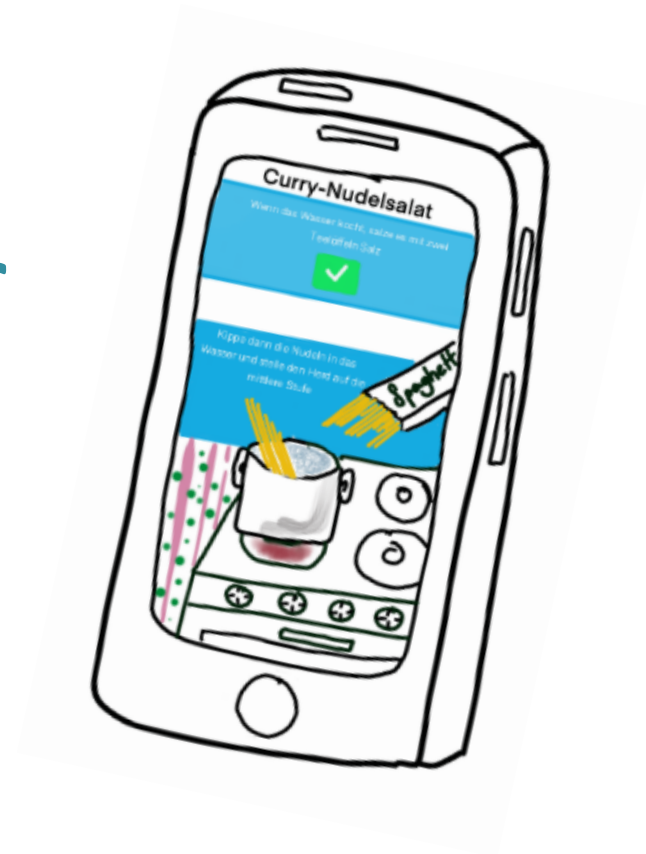
# Partizipative Gestaltung eines Workflows

- 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

Workflowausführung:

Workflow Editor: Bruschetta mit Tomaten und Knoblauch

**Workflow Editor:** Vorschau | Speichern | Workflow starten | Kopieren | Einfügen | Rückgängig | Wiederholen | Bilder verwalten

**Ziel:** Bruschetta für 4 Personen

**Unteraufgaben:**

- beliebige Aufgabe(n) Du benötigst diese Zutaten:
- 5 Fleischtomaten oder Strauchtomaten (Bild: Tomaten)
- 2 Knoblauchzehen (Bild: Knoblauch)
- 5 EL Olivenöl oder Salatöl (Bild: Öl)
- 2 Ciabatta (Bild: Baguette)
- Einen Teelöffel Gewürzmischung (Tomatengewürzsalz) (Bild: Salz und Pfeffer)

**Wiederholungen:**

- Wiederhole 0 mal Mache
- Wiederhole <Frage (Bedingung)> Solange Ja
- Erinnerung Alle 0 Sekunden
- Warte 0 Sekunden <Titel> <Bild> Erinnerungen deaktivieren
- 1 beliebige Aufgabe(n) <Titel> <Bild>

**Aufgaben:**

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

Bilder verwalten

**Neues Bild**

Bild auswählen

Name:

Bild speichern

**Vorschau**

Tomaten würfeln neu


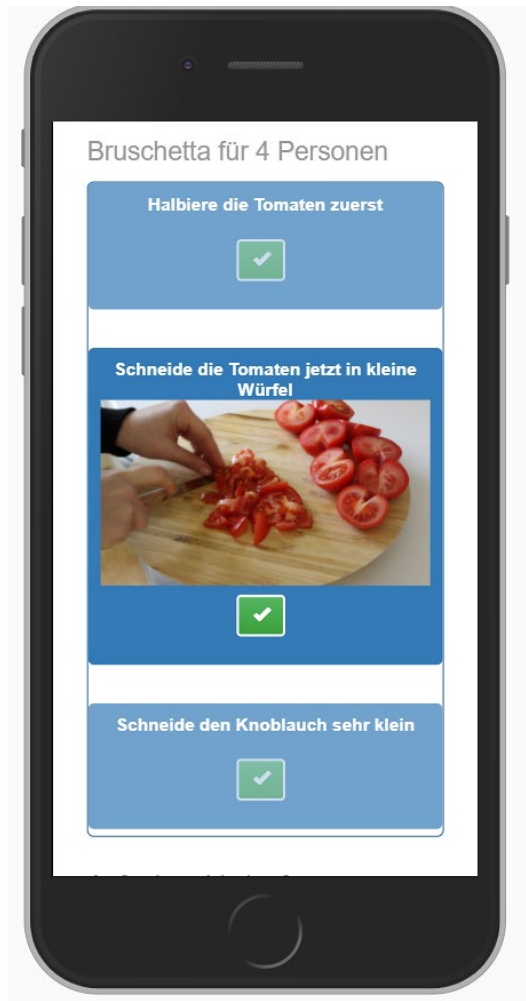


Bild löschen





# Funktionen zum Erstellen von Aufgaben



Einzelne  
Handlungs-  
schritte

Aufgabe <Beschreibung> <Bild>



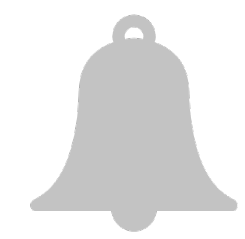
Wenn-Dann-  
Sonst-  
Funktion

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



Arbeitsschritte  
in beliebiger  
Reihenfolge

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



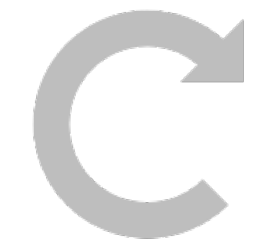
Erinnerungs-  
funktion

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.



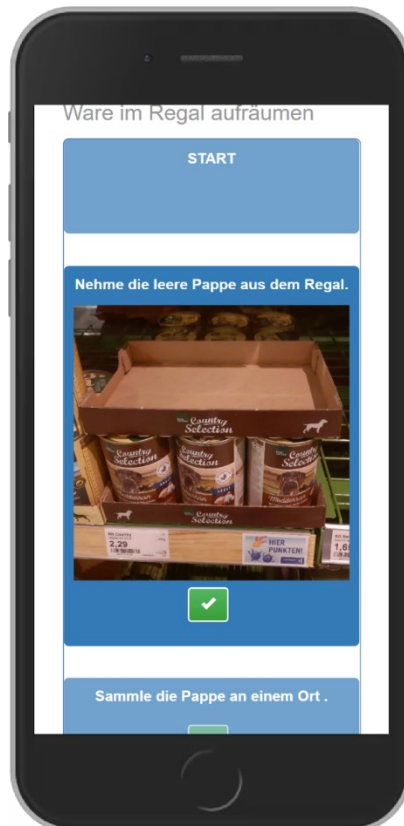
Schritt 2: Wenn nur noch zwei Dosen auf der Pappe stehen, dann nimm die Dosen heraus und stelle sie auf das Regal.



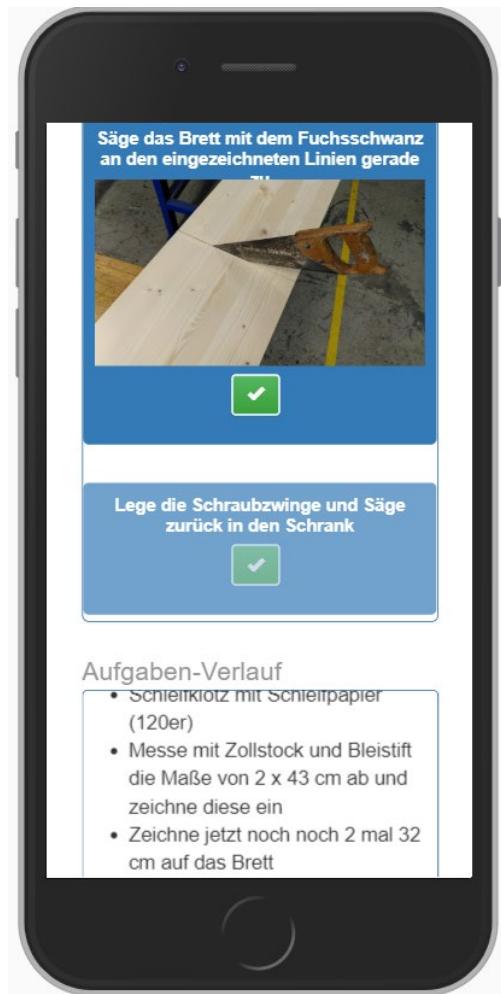
Schritt 3: Ziehe die Ware nach vorne.



Schritt 4: Drehe die Futtermarke nach vorne.



# Handwerken mit der RehaGoal App



Fotos: Jasmin Aust

# Die Web-App

## Workflow-Übersicht

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

Workflows filtern nach:  [↕](#)

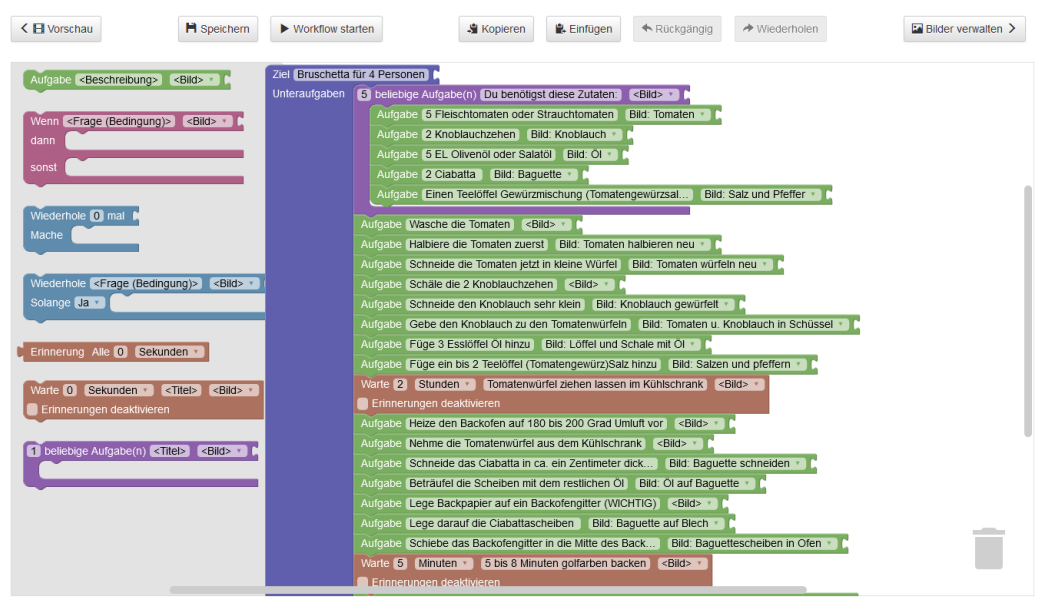
**Alle auswählen**

[Workflows löschen](#)

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

# Praktische Übung: Workflowerstellung

Workflow Editor: Bruschetta mit Tomaten und Knoblauch



**Ziel:** Bruschetta für 4 Personen

**Unteraufgaben:**

- beliebige Aufgabe(n) Du benötigst diese Zutaten: <Bild>
- Aufgabe 6 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

**Aktionen:**

- 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
- 1 beliebige Aufgabe(n) <Titel> <Bild>
- Warte 2 Stunden Tomatenwürfel ziehen lassen im Kühlschrank <Bild>
- Erinnerungen deaktivieren
- Aufgabe Heize den Backofen auf 180 bis 200 Grad Umluft vor <Bild>
- Aufgabe Nehme die Tomatenwürfel aus dem Kühlschrank <Bild>
- 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>
- Aufgabe Lege darauf die Ciabattascheiben <Bild> Baguette auf Blech
- Aufgabe Schiebe das Backofengitter in die Mitte des Back... <Bild> Baguettescheiben in Ofen
- Warte 5 Minuten 5 bis 8 Minuten goldfarben backen <Bild>
- 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

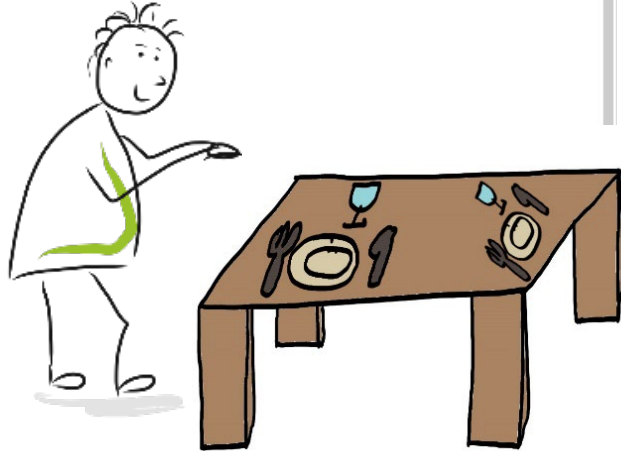
Erinnerung Alle 0 Sekunden

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



## 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 dritten Tutorial wird der Handlungsablauf „Einkaufen“ genutzt.

Weiterlesen



## Tutorial 4: Zeitliche Komponenten im Workflow integrieren



## Tutorial 5: Handlungsabläufe wiederholen – „Tisch decken“

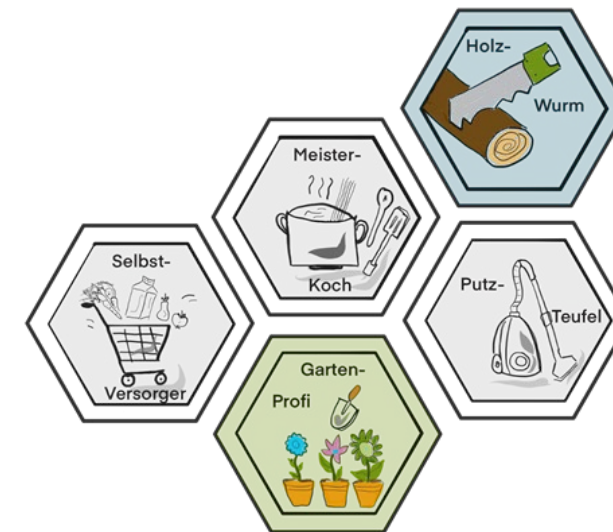
## Tutorial 6: Termin- und Ablaufplanung (mehrere Workflows kombinieren)

Die Terminplanung ermöglicht es mehrere Workflows hintereinander ablaufen zu lassen.

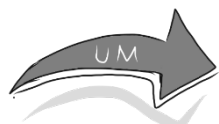
Weiterlesen



# 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

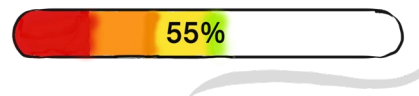
- **Punkte** – werden für bestimmte Aktivitäten erhalten



- **Level** - können erreicht werden



- **Progress** – visualisiert den Fortschritt



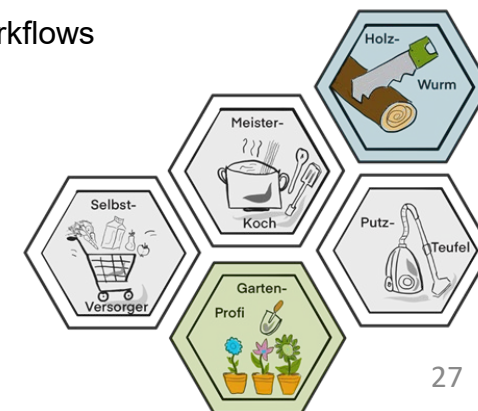
- **Daily Goal** – ein tägliches Ziel kann erreicht werden



Heutige Aufgabe:

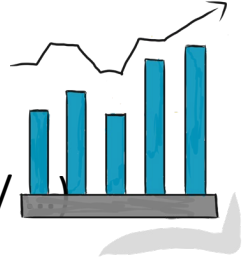
- Beende 10 Workflows

- **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

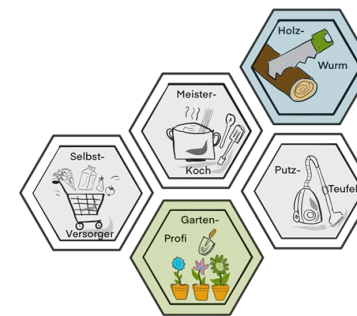
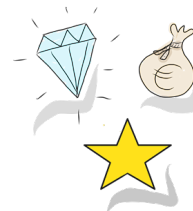


- Zu belohnende Aktivitäten:
  - Tägliches Öffnen der App
  - Abgeschlossener Task
  - Abgeschlossener Workflow
    - Zeit nicht betrachten (Qualität > Quantität)
  - Ablaufplanung abgeschlossen
  - Kalenderevents
  - (Erinnerungen)

# 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:

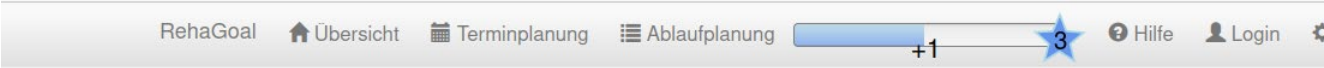
- Schwierigkeitsgrade -> Individualität
- „Cheating“ -> kein ungewolltes Verhalten provozieren

- 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:



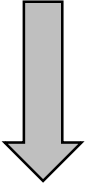
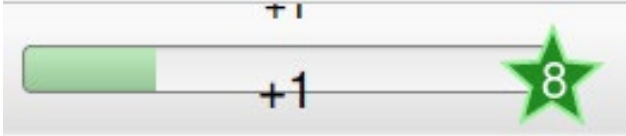
Workflow Ausführung: *Serviette falten*

Falte eine Bestecktasche aus einer Serviette



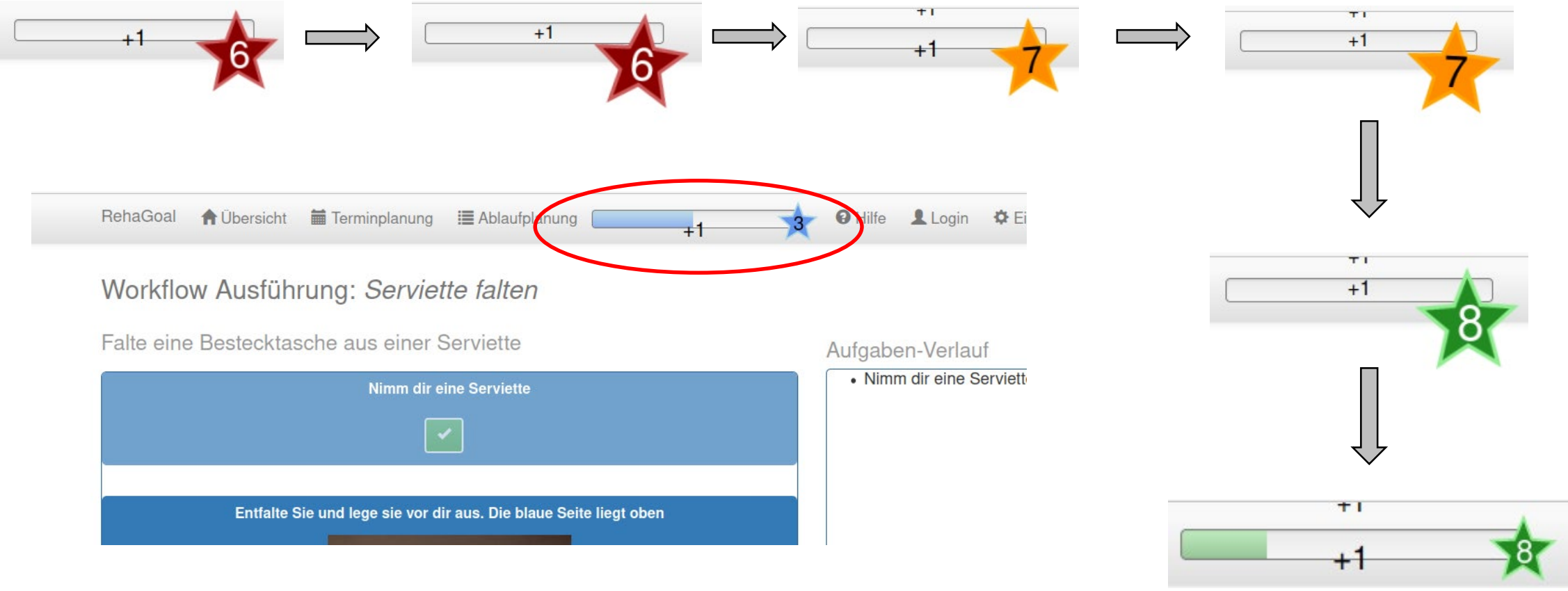
Aufgaben-Verlauf

- Nimm dir eine Serv



# Gamification in der RehaGoal App #4

- Level aufsteigen:





# Gamification in der RehaGoal App #5

- Individualisieren & intervenieren:

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

## 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.

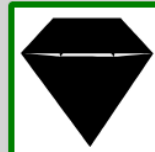
**Vorschau:** 3

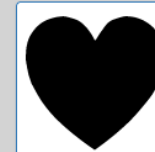
**aufzeichnen:**


**anzeigen:**


**Stile:**
































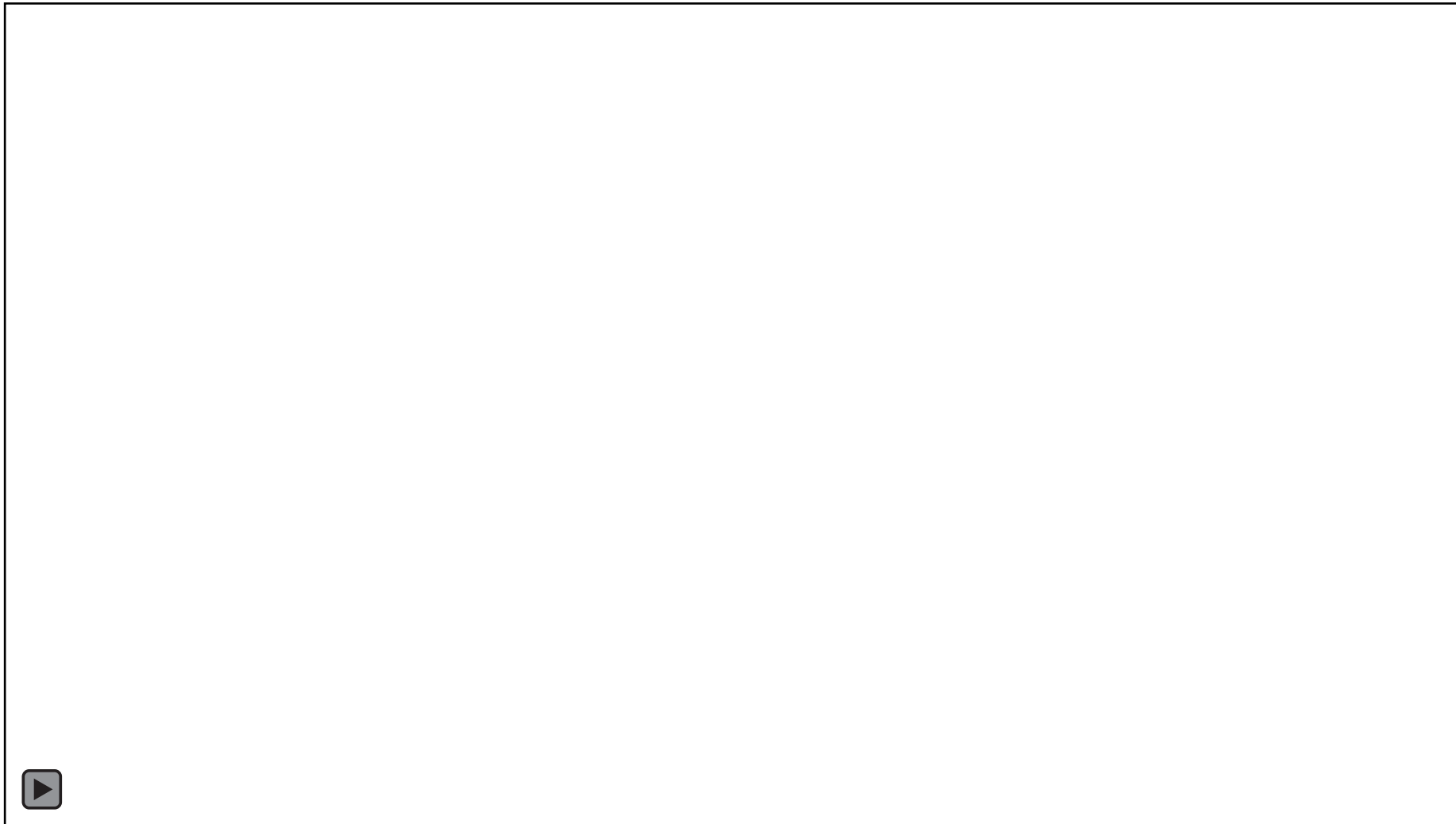








# Gamification in der RehaGoal App #6



# 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)



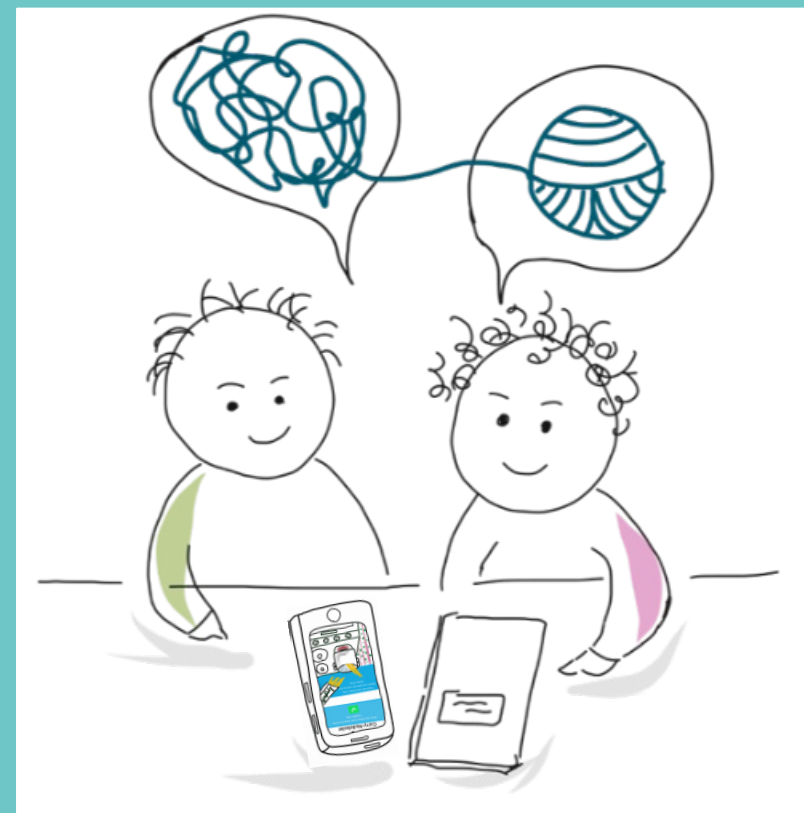
# Laufende Forschungsprojekte

Forschungsprojekt	Kooperationspartner
<b>2016 - 2021</b> Forschungsschwerpunkt <b>SecuRIn</b> Security Referenz Modell Industrie 4.0 Volkswagenstiftung <a href="https://securin.de/">https://securin.de/</a>	Kooperation von Informatik, Elektrotechnik und Soziale Arbeit Mobile Endgeräte in der Rehabilitation von Patienten mit exekutiven Dysfunktionen
<b>2018 - 2021</b> <b>SmarteInklusion</b> - Smarte Devices zur Förderung der Inklusion in den ersten Arbeitsmarkt BMBF <a href="https://www.smarte-inklusion.de/">https://www.smarte-inklusion.de/</a>	Verbundprojekt mit dem Deutschen Roten Kreuz, der Fortbildungsakademie der Deutschen Wirtschaft und der Medizintechnikfirma Hasomed
<b>2019 - 2023</b> Leibniz-WissenschaftsCampus <b>Postdigitale Partizipation</b> Leibnizgemeinschaft <a href="http://postdigitalparticipation.org/">http://postdigitalparticipation.org/</a>	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.ostfalia.de/cms/de/projekte/rehagoal/>



# (Weiterführende) Literatur

Aust, J, Ertas-Spantgar, F, Lorenz, T, Schiering, I & Müller, SV (2022). Unauffällige Unterstützung in der beruflichen Eingliederung von Menschen mit intellektueller Beeinträchtigung - Die RehaGoal App. Ergotherapie und Rehabilitation. 61. Jg., 2022 (1), 18-22.

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>

Luthe, EW, Müller, SV & Schiering, I (Hrsg.) (2022). Assistive Technologien im Sozial- und Gesundheitssektor, Springer VS, Wiesbaden.  
<https://link.springer.com/book/9783658340261>

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