

Szkolenie z zakresu obsługi sprzętu RehaCom

Terapeutycznym celem metody RehaCom jest poprawa sprawności przy wszystkich rodzajach zaburzeń funkcji poznawczych mózgu (pamięć, koncentracja, uwaga, koordynacja psychoruchowa). Cel ten jest osiągany poprzez zaprojektowanie specjalnych, przyjaznych dla pacjentów programów reedukacyjnych. Szkolenie skierowane jest dla psychologów, pedagogów, logopedów i nauczycieli.

Program szkolenia

1. Podstawowe zasady dotyczące wykorzystania programów komputerowych w treningu funkcji poznawczych.
2. Konstrukcja zadań w poszczególnych modułach RehaCom w kontekście wiedzy o funkcjach psychicznych (uwaga, spostrzeżenie, pamięć, funkcje wykonawcze itd.).
3. Praca w programie – zapoznanie z panelem obsługi.
4. Diagnoza kliniczna w oparciu o wyniki prób w programie RehaCom.
5. Wybór procedur terapeutycznych, zasady doboru parametrów zadań.
6. Wybór procedur terapeutycznych, zasady doboru parametrów zadań.
7. Zastosowanie programu dla wybranych grup klientów podane na przykładach z praktyki klinicznej:
 - Osoby z trudnościami w uczeniu się – dzieci, młodzież, dorośli;
 - Osoby po udarach, urazach czaszkowo-mózgowych, z zaburzeniami funkcji poznawczych w przebiegu chorób neurologicznych, chorób nowotworowych mózgu itp.;
 - Zastosowanie RehaCom w treningach uwagi i pamięci;
 - Zastosowanie RehaCom w doradztwie i doskonaleniu zawodowym.
8. Raportowanie przebiegu terapii, analiza w toku terapii procesu funkcji poznawczych z wykorzystaniem programu RehaCom.
9. Praca z programem – diagnoza i trening.

Zakup sprzętu RehaCom był istotnym wsparciem dla specjalistów w zakresie wsparcia psychologicznego beneficjentów projektu. Wykorzystanie sprzętu podczas terapii wpłynęło na poprawę zdrowia osób objętych wsparciem w zakresie funkcji poznawczych.

Organizator



Stowarzyszenie Rehabilitacji Usługi pielęgniarskie i opiekuńcze
znej i Funkcjonalnej Małgorzata Tesarz





SZKOLENIE

Jako jedyni w Polsce organizujemy szkolenie Zastosowanie programu RehaCom w treningach funkcji poznawczych.
Odbiorcy kursu: psychologowie, pedagodzy, logopedzi, nauczyciele

Czas trwania szkolenia:

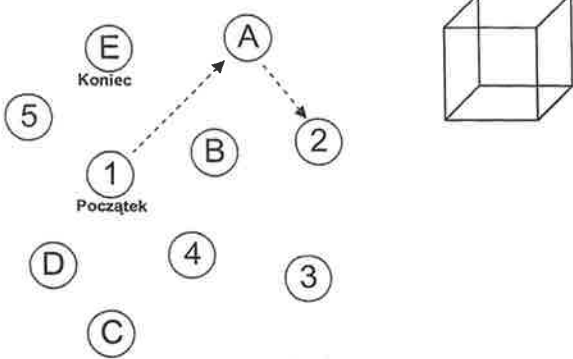
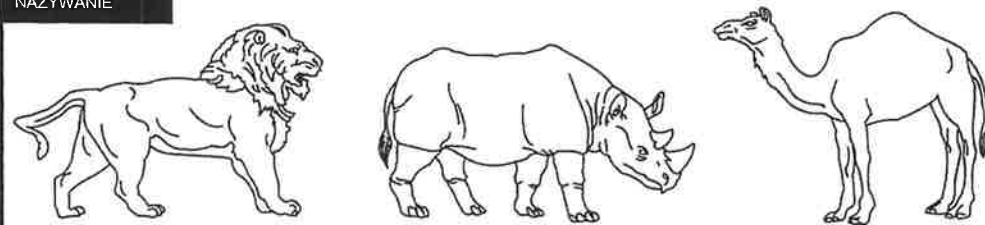
1 dzień – godz. 9.00–18.00.

Program szkolenia:

1. Podstawowe zasady dotyczące wykorzystania programów komputerowych w treningu funkcji poznawczych.
2. Przegląd wiedzy na temat wybranych funkcji psychicznych – paradygmaty badawcze, modele teoretyczne, możliwości diagnozowania i treningu.
3. Konstrukcja zadań w poszczególnych modułach RehaCom w kontekście wiedzy o funkcjach psychicznych (uwaga, spostrzeganie, pamięć, funkcje wykonawcze itd.).
4. Praca z programem – zapoznanie z panelem obsługi.
5. Diagnoza kliniczna w oparciu o wyniki prób w programie RehaCom.
6. Wybór procedur terapeutycznych, zasady doboru parametrów zadań.
7. Zastosowanie programu dla wybranych grup klientów podane na przykładach z praktyki klinicznej:
 - Osoby z trudnościami w uczeniu się – dzieci, młodzież, dorośli;
 - Osoby po udarach, urazach czaszkowo-mózgowych, z zaburzeniami funkcji poznawczych w przebiegu chorób neurologicznych, chorób nowotworowych mózgu itp.;
 - Zastosowanie RehaCom w treningach uwagi i pamięci;
 - Zastosowanie RehaCom w doradztwie i doskonaleniu zawodowym.
8. Raportowanie przebiegu terapii, analiza w toku terapii procesu funkcji poznawczych z wykorzystaniem programu RehaCom
9. Praca z programem – diagnoza i trening.

MONTREAL COGNITIVE ASSESSMENT (MOCA)
WERSJA POLSKA

Nazwisko i imię:
Wykształcenie: Data urodzenia:
Płeć: K M Data badania:

<p>WZROKOWO-PRZESTRZENNE</p>  <p style="text-align: right;">Skopijuj figurę</p>	<p>Narysuj zegar. Ustaw wskazówki na 11:10 (3pkt.)</p>	PUNKTY																				
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																				
		_ /5																				
NAZYWANIE																						
																						
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		_ /3																				
PAMIĘĆ																						
Przeczytaj listę wyrazów, badany powinien je powtórzyć. Przeprowadź 2 próby. Poproś o powtórzenie wyrazów ponownie po 5 minutach.																						
	<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td></td> <td style="text-align: center;">twarz</td> <td style="text-align: center;">aksamit</td> <td style="text-align: center;">kościół</td> <td style="text-align: center;">stokrotka</td> <td style="text-align: center;">czerwony</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">pierwsza próba</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">druga próba</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>		twarz	aksamit	kościół	stokrotka	czerwony	pierwsza próba						druga próba						Bez pkt.		
	twarz	aksamit	kościół	stokrotka	czerwony																	
pierwsza próba																						
druga próba																						
UWAGA																						
Przeczytaj listę cyfr (w tempie 1 cyfra/sek.)																						
Badany powinien ją odtworzyć w prawidłowej kolejności		[] 2 1 8 5 4																				
Badany powinien ją odtworzyć w odwrotnej kolejności		[] 7 4 2																				
		_ /2																				
Przeczytaj ciąg liter. Badany powinien klasnąć za każdym razem, kiedy czytana jest litera A. Nie otrzymuje punktów, gdy popełni 2 lub więcej błędów.																						
[] F B A C M N A A J K L B A F A K D E A A A J A M O F A A B		_ /1																				
Proszę odejmować kolejno od 100 po 7																						
[] 93 [] 86 [] 79 [] 72 [] 65		_ /3																				
4 lub 5 prawidłowych wyników = 3p; 2 lub 3 wyniki prawidłowe = 2p; 1 wynik prawidłowy = 1p; 0 = 0p.																						
JĘZYK																						
Powtórz zdania: <i>Wiem tylko, że to Jan ma dzisiaj pomagać.</i> [] <i>Kot zawsze chował się pod kanapą, gdy psy były w pokoju.</i> []																						
		_ /2																				
Fluencja / Wymień maksymalną liczbę słów zaczynających się na literę F. [] _____ (N ≥ 11 słów)																						
		_ /1																				
ABSTRAHOWANIE																						
Proszę podać w czym są do siebie podobne: [np.] banan i pomarańcza = owoce [] pociąg – rower [] zegarek – linijka																						
		_ /2																				
ODROCZONE PRZYPOMINANIE																						
<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="text-align: center;">odtworzenie bez podpowiedzi</td> <td style="text-align: center;">twarz []</td> <td style="text-align: center;">aksamit []</td> <td style="text-align: center;">kościół []</td> <td style="text-align: center;">stokrotka []</td> <td style="text-align: center;">czerwony []</td> <td rowspan="3" style="text-align: center; vertical-align: middle;">punktacja wyłącznie za odtwarzanie bez podpowiedzi</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">kategoria</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">wybór z listy</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	odtworzenie bez podpowiedzi	twarz []	aksamit []	kościół []	stokrotka []	czerwony []	punktacja wyłącznie za odtwarzanie bez podpowiedzi	kategoria						wybór z listy								_ /5
odtworzenie bez podpowiedzi	twarz []	aksamit []	kościół []	stokrotka []	czerwony []	punktacja wyłącznie za odtwarzanie bez podpowiedzi																
kategoria																						
wybór z listy																						
ORIENTACJA																						
[] data [] miesiąc [] rok [] dzień [] miejsce [] miasto																						
		_ /6																				