

## Willkommen im Programm Bild Plus – DVD 2. A-K !

### Visuelles Wahrnehmungs- und Aufmerksamkeitstraining

- Training von aufmerksamkeitsgesteuerten visuellen Wahrnehmungs- und Leseleistungen unter verschiedenen räumlichen Anordnungen
- Training der Blickbewegungssteuerung mit Bildvergleichs- und Suchaufgaben
- Training des Wahrnehmungstempos und der Wahrnehmungsgenauigkeit
- Training visueller Basic: Farbe-, Form-, Längen-, Mengen-, Winkel-Wahrnehmung

**Bild Plus** – ist die Weiterentwicklung des früheren MS-Dos-Programms **Bild**, wer mit dem früheren Programm bereits Erfahrungen gesammelt hat, wird in dieser Ausgabe viel Neues entdecken, sowohl funktionell, als auch an Inhalten, die liebevoll gestaltet wurden!

**Bild Plus** ist ein besonderes kognitives Trainingspaket, das inhaltlich von einer 1. CD auf die Menge von 5 CDs gewachsen war, die mit den Buchstaben A bis K gekennzeichnet waren. Die beiden DVDs enthalten den vollen Entwicklungsumfang und wer die Erläuterungen im **Ordner/ Do-it-yourself** (befindet sich auf der DVD) nutzen kann, findet dort die Anleitung wie er als Trainer eigene Ideen in dieses Programm integrieren und inhaltlich selbst erweitern kann.

Am Ende dieser Programmdokumentation finden Sie eine vollständige Liste der Datensätze, die in diesem Programm verfügbar sind.

### Hier nun Tipps zum Umgang mit diesem Programm, ausgehend von diesem Hauptmenü:

Achtung: Bevor Sie durch eine Tür zur Aufgabeneinstellung und zum Start einer Übung gehen, melden Sie sich bitte zuerst als Benutzer an!



Indem Sie oder einen anderen Benutzer anmelden, und bei jedem neuen Übungsbeginn diesen Namen „öffnen“, können Ihre **Ergebnisse** gesammelt, gespeichert und ausgedruckt werden. Mehr noch: die **Parameter-Einstellung** der zuletzt durchgeführten Übung wird ebenfalls gespeichert. Wahlweise können Sie „morgen“ genau dort mit gleichen Einstellungen weiter üben, - oder: selbstverständlich alle Einstellungen neu wählen.

**Wenn die Übungen ohne vorherige Anmeldung** gestartet werden, können Sie am Übungsende unter Ihre heutigen Ergebnisse ansehen bzw. auch ausdrucken, aber:  
**ein nachträgliches Speichern ist nicht möglich.**

**Ergebnisse werden erst ab der 10.Antworteingabe gespeichert.**

**Werden also nur 9 oder weniger Antwort-Reaktionen durchgeführt, so ist dies einer Art Probier-mal-Modus, der nicht gespeichert wird.**

Einstellungen

**Joystick deaktivieren wenn es eine Störung gibt:**

Defekte Joysticks, auch das so genannte „Dauerfeuer“ bzw. unbekannte Geräte, die am Rechner angeschlossen sind, können dazu führen, dass Sie eine Übung praktisch „von alleine rennt“, sich also „verrückt“ verhält. DANN bitte hier die störende Technik hier deaktivieren.

Einzelstatistik

Gesamtstatistik

**Einzelstatistik** – Am Ende Ihrer Übung möchten Sie nochmals Ihr Ergebnis nachlesen oder ausdrucken, dann schauen Sie hier bitte nach. Mehr dazu auf Seite 17.

**Gesamtstatistik** – Wenn Sie sich vor jedem Übungsbeginn als BENUTZER angemeldet haben, werden alle Ihre Ergebnisse in einer fortlaufenden Liste gesammelt und gespeichert und können natürlich auch ausgedruckt werden. Dazu mehr ab Seite 18.

Durch die Türen werden Sie zu den Aufgaben gelangen.

Hinter jeder Tür finden Sie eine Parameterbox, d.h. hier werden Sie die Übungsart und den Schwierigkeitsgrad einstellen, bevor Sie mit **STARTEN** Ihre Übung beginnen. Was können Sie hier wählen und einstellen, erklärt dort der nächste **HILFE**-Button.

## Parameterbox im Programm BILD PLUS

Bevor Sie eine Übung starten können Sie hier in den Parameterboxen passend zu den Übungsarten individuelle Einstellungen vornehmen, die wesentlich die Dauer, den Ablauf der Übung selbst und den Inhalt einer Übung bestimmen werden. Konkrete Erklärungen der Einstellungsmöglichkeiten werden in dieser HILFE zuerst erklärt, danach folgen noch praktische Tipps zum Übungsablauf und zum Handling.

Die Themendatensätze und ihre Inhalte können an dieser Stelle nicht besprochen werden, das Beste ist: bitte ausprobieren!

### Erläuterungen zur Parameterbox des Zeilen-Modus

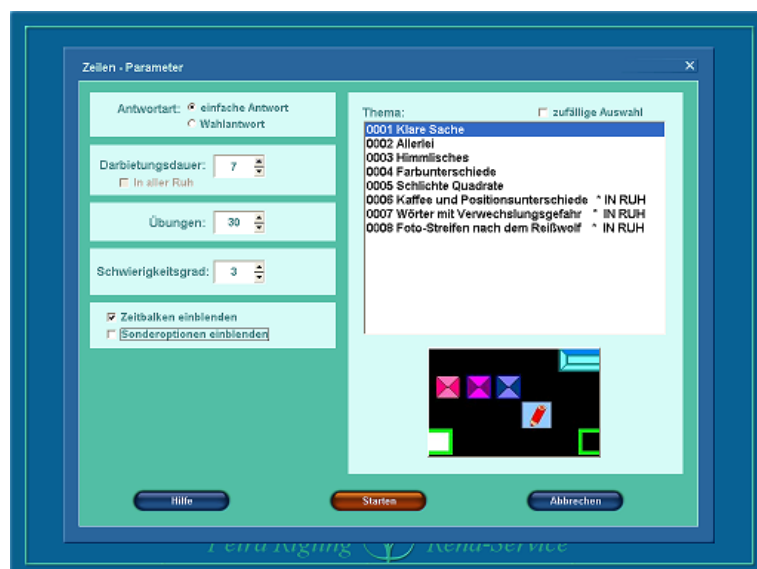
**Bitte auch dann lesen, wenn Sie den Seiten-Modus durchführen mögen. Gleiche Einstellungsmöglichkeiten werden hier erklärt und später nicht wiederholt.**

Zeilen-Modus besagt hier: es gibt zwei Bildrahmen, in die zeilenweise Bild-Elemente, Foto-Elemente oder auch Wörter eingefüllt werden.

Die Aufgabenfragestellung heißt im Zeilen-Modus stets: Finden Sie einen Fehler?

### Wenn es einen Fehler gibt, dann in genau einer Zeile!

Vergleichen Sie also das linke mit dem rechten Bild und wenn diese Bilder nicht genau gleich sind, sondern einen **Fehler enthalten, dann entspricht dies einer JA-Antwort.**



Die Art der Antworteingabe wird hier vorab in der Parameterbox eingestellt.

Antwortart: ☒ einfache Antwort  
☐ Wahlantwort

### einfache Antwort

**Hier wird eine einfache Reaktion erwartet, also nur wenn eine JA-Antwort erfolgt,** wird reagiert. Eine Nein-Antwort wird hier nicht aktiv gegeben, sonder passiv gewartet, bis die Aufgabe von selbst nach voreingestellter DARBIETUNGSDAUER verschwindet und die Lösungsseite angezeigt wird.

**JETZT kann die nächste Aufgabe mit STARTEN bzw. praktisch mit einem einfachen Tastendruck angefordert werden.**

Beispiel: Wenn die Aufgabe darin besteht einen Fehler in einem Bildpaar zu entdecken und Sie finden einen Fehler in einer Zeile, dann reagieren Sie bitte rasch durch einen Druck auf die **LEERTASTE**, oder die **linke Maustaste oder die linke Pfeiltaste**, oder falls vorhanden mit Druck auf den **Feuerknopf** eines JOYSTICKS. Ist dagegen kein Fehler in der Aufgabe, dann bitte nichts tun, es folgt automatisch die Lösungsseite und die Rückmeldung, ob Ihre Entscheidung richtig war. DANACH drücken Sie zum Start wieder eine der genannten Tasten und die nächste Aufgabe wird erscheinen.

**Vorteil einer einfachen Antwort:** weniger Antworteingaben und im Zeilenmodus arbeitet das Programm im Zeilenmodus adaptiv, und wird leistungsbezogen den Schwierigkeitsgrad anheben oder senken, wenn die nächste Übungsserie gestartet wird.

**Nachteil: die Darbietungsdauer** bestimmt das Zeitlimit, in dem eine Reaktion zugelassen wird und wenn keine Antwort erwartet wird, muss man diese Zeit ablaufen lassen ...

Geeignet für Ereignisse, die sich innerhalb von 3 bis 8 Sekunden beantworten lassen und für Anwender, die „schnell genug“ sind.

### Wahlantwort

- **Wahlantwort + In-aller-Ruh – die leichteste Art Aufgaben zu bearbeiten.**
- **Wahlantwort + Darbietungsdauer 60 – sorgen dafür, dass Aufgaben LEICHT ohne Zeitdruck – stressfrei bleiben.**

Hier erwartet jede Frage eine Entscheidung, also eine JA-richtig oder NEIN-falsch-

Antwort, bevor Sie zur Lösungsseite gelangen und DANACH eine neue Aufgabe erhalten können.

**Ihre Antworteingabe** kann über die **PFEILTASTEN (links-rechts)**, die beiden Maus-Tasten (links-rechts) oder über einen **Joystick (rechts-links-Steuerung)**, analog zu den eingeblendeten JA-NEIN-Knöpfen am Bildschirm, angeklickt werden. Entscheiden Sie sich für die Antwortart, die Ihnen am bequemsten erscheint.

Es ist möglich aber nicht empfehlenswert mit dem Mauspfeil die im Bildschirm eingeblendeten JA-NEIN-Antworttasten oder für die nächste Übung STARTEN als Button zielgenau mit dem Maus-Pfeil zu treffen, - Sie würde bei dieser Art zu viel Zeit verlieren!

**Das Zeitlimit für eine Antwort**-Entscheidung wird mit der **DARBIETUNGSDAUER** festgelegt. Ist die Zeit abgelaufen, ohne dass eine Entscheidung getroffen wurde, erscheint die Lösungsseite, die entweder anzeigt, WO im Bild ein Fehler gewesen wäre und dazu **ein roter Rahmen**, weil eine Reaktion verpasst wurde, oder nur ein roter Rahmen, weil eine Nein-Antwort erwartet wurde.

Nachdem Sie eine Antwort eingegeben haben, erfahren Sie ob Sie richtig oder falsch geantwortet haben (Roter Rahmen leuchtet auf)

### Die nächste Aufgabe kommt nicht von allein:

#### ➤ Mit Tastendruck bitte die nächste Aufgabe anfordern.

Vorteil: Auch wenn hier 60 Sekunden eingestellt sind, arbeitet die Aufgabe im JA- und NEIN-Verhalten, so schnell wie jemand individuell arbeitet, vorausgesetzt die Aufgabe ist in 1 Minute gut lösbar. SEHR GUT, wenn man nicht weiß, wie schnell jemand arbeiten kann!

**Wenn in diesem Modus Aufgaben „verpasst“ werden**, dann bitte die Darbietungsdauer außer Kraft setzen und **In aller Ruh** wählen.

Darbietungsdauer:

☐ In aller Ruh

**In aller Ruh** – bietet die Chance ohne Zeitdruck und ohne Zeitmessung Aufgaben zu bearbeiten oder einfach nur auszuprobieren – vorausgesetzt die **Wahlantwort** wurde zuvor eingestellt!

- Die Kombination von „einfache Antwort“ und „In aller Ruh“ ist antwort-technisch nicht durchführbar.

**Einfache Antwort – im Zeilen-Modus:** die 7 ist eingangs eingestellt, kann aber oft sinnvoll auf 3 – 5 eingestellt werden.

Eine Korrektur der Darbietungsdauer ist immer dann sinnvoll, wenn 10% der erwarteten Antworten verpasst wurden.

Wenn mehr als 10% der Übungen nicht in der vorgegebenen Zeit gegeben werden können, bitte dringend die Darbietungsdauer erhöhen oder: Wahlantwort + In-aller-Ruh einstellen!

### Vorschlag für die Kombination von Schwierigkeitsgrad und Darbietungsdauer:

Je größer der Schwierigkeitsgrad ist, desto mehr Zeilen werden dargeboten und umso voller wird ein Bild Zeichen enthalten.

- Je größer der Schwierigkeitsgrad gewählt wird, desto mehr Zeit zur Beantwortung einer Vergleichsaufgabe sollte zur Verfügung stehen.
- Darbietungsdauer 7 wird hier für das erste Mal mit Schwierigkeitsgrad 3 vorgeschlagen.

### Im Zeilen-Modus arbeitet „einfache Antwort“ adaptiv

Der Schwierigkeitsgrad wird nach einem Übungsdurchgang von Ihnen individuell angepasst, oder adaptiv – d.h. der nächste Übungsblock wird entweder leichter oder schwerer, also mit mehr, weniger oder gleich vielen Zeilen eine kann mehr oder wenige Zeilen präsentieren, unter Berücksichtigung von Tempo und Anzahl der Fehler, die im letzten Übungsblock vorkamen.

**Im Seiten-Modus:** einfache Reaktions- und Konzentrationsaufgaben 3 Sekunden. Komplexe Aufgaben besser als Wahlreaktion oder In-aller-Ruh gestalten!

**Wahlantwort – die 60** ist als Grundeinstellung vorgesehen und ist perfekt – für schnelle und sehr langsame Benutzer.

Schließlich arbeitet das Programm praktisch so schnell, wie die Antworteingaben erfolgen.

Werden hier 10% der Übungen „verpasst“, dann bitte **In aller Ruh** wählen!

Tipp: starten Sie mit **In aller Ruh**, wechseln Sie dann zur Wahlantwort und wenn der Mittelwert der Ja-Nein-Antworten einen Zeitrahmen signalisiert, wechseln Sie bitte zur Einfachen Antwort.

Übungen:

Ob hier 20, 30, 50 oder eine höhere Anzahl an Übungen eingestellt wird, beeinflusst natürlich die Gesamtübungsdauer.

**Behalten Sie bitte die Belastbarkeit im Auge und vermitteln Sie bitte:**

zwischen den Übungen kann man **pausieren**, weil die nächste Aufgabe nicht automatisch erscheint, sondern erst auf Tastendruck erscheinen wird.

**PAUENMANAGEMENT** kann man fördern und in der Statistik wiederfinden, denn die Zeit zwischen dem Erscheinen der Lösungsseite und dem nächsten STARTEN wird erfasst.

b) **Übungen kann man mit ENDE auch vorzeitig beenden!**

c) Wenn in spezifischen Übungen **VWR (= Vorwarnreiz) oder VWS (= Vorwarnshow)** zugeschaltet werden, erhöht sich folgerichtig die Gesamtübungsdauer.

Schwierigkeitsgrad:

**Diese Anwahl gibt es nur im Zeilen-Modus.** Die eingetragene Zahl gibt an, wie viele Zeilen später in der Aufgabe gesetzt werden.

Je höher der eingestellte Schwierigkeitsgrad gewählt wird, desto voller werden die Bilder und erfordern umso mehr Blickbewegungen, um die Bilder miteinander zu vergleichen.

Starten Sie niedrig. In der Einstellung **einfache Antwort** wird am Ende eines Übungsdurchlaufs adaptiv der Schwierigkeitsgrad ggf. um eine Stufe angehoben oder gesenkt oder beibehalten, - je nach Arbeitstempo und Anzahl an Fehlern. Das ist nur ein Vorschlag, denn vor jeder Übung können alle Einstellungsmöglichkeit neu eingestellt werden.



Die Themendatensätze sind unterschiedlich schwierig. Darum empfehlen wir:  
Jeden neuen Themen-Datensatz, - mit einem niedrigen Schwierigkeitsgrad erproben.

- ☒ Zeitbalken einblenden
- ☐ Sonderoptionen einblenden

**Der Zeitbalken** ist hier mit einem Häkchen versehen und wird in der Übung angezeigt.  
Der Zeitbalken verdeutlicht, wie viel Zeit für eine Antworteingabe zur Verfügung steht.  
Alternativ kann man diesen Balken auch ausblenden.

- ☒ Sonderoptionen einblenden

Antwort-Richtung:

- ☒ links ja/richtig
- ☐ links nein/falsch

Bilder-Platz

- ☒ links Original
- ☐ links Fälschung

- Unabhängig vom Zeitbalken kann in der Profiversion **(nicht in der Homeversion) SONDEROPTIONEN** aus oder eingeblendet werden.

- **Antwort-Richtung**

**Im Einzelfall mag es Gründe** geben die Antwort-Anordnung von **JA – NEIN** (Wahlreaktion) zu ändern und daraus **NEIN – JA** mit einer anderen Antwortrichtung zu versehen, das ist hier veränderbar.

- **Bilder-Platz**

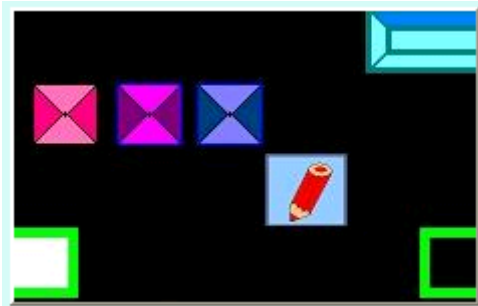
In den mitgelieferten Zeilen-Dateien gibt es keinen direkten Anlass den Bilder-Platz zu vertauschen, aber wenn es gewünscht wird, dass ein Fehler nicht auf der rechten, sondern auf der linken Seite gefunden werden soll, dann wäre hier ein Bildwechsel machbar.



Thema: ☐ zufällige Auswahl

0001 Klare Sache  
0002 Allerlei  
0003 Himmlisches  
0004 Farbunterschiede  
0005 Schlichte Quadrate  
0006 Kaffee und Positionsunterschiede \* IN RUH  
0007 Wörter mit Verwechslungsgefahr \* IN RUH  
0008 Foto-Streifen nach dem Reißwolf \* IN RUH

Im Themen-Sichtfenster können Datensätze durch einen Mausklick auf die gewünschte Datensatz-Zeile angewählt werden. Zeitgleich erscheint unter diesem Sichtfenster ein passendes Preview, also Mini-Bild, das erleichtert die Vorstellung dessen was später zu sehen sein kann. Steht **der blaue Balken** wie hier auf dem **Datensatz 0001**, dann wird ein Preview aus diesem Datensatz angezeigt:



Klicken Sie auf die anderen angezeigten Datensätze, dann sehen Sie wie hier die Vorschau wechselt. Entscheiden Sie sich für Ihren Übungsdatensatz und wenn die Textzeile blau unterlegt ist, das entsprechende Preview angezeigt ist, wird dieser

Datensatz genommen, wenn Sie die Übung starten.

**Jeder Datensatz ist durch eine vierstellige Zahl und eine Textzeile identifiziert.**

Die vierstellige Zahl ist identisch mit der Datei-Kennung auf der Festplatte.

Wenn Sie uns z.B. einen Fehler mitteilen müssten, dann geben Sie bitte die vierstellige Zahl an, das erleichtert das Auffinden des Datensatzes.

**In Ihrer Gesamtstatistik finden Sie die vierstellige Zahl wieder**, denn für lange Texte ist dort klein Platz.

Hier sind die Zahlen fortlaufend von 0001 bis 0014 durchnummeriert, im Seitenmodus erscheint die Nummernfolge lückenhaft, das ist beabsichtigt und wird in der Programmdokumentation erläutert.

**0011 Holzkiste**

- Dieser Datensatz kam erst spät hinzu, gehört aber sicher zu den interessanten Datensätzen.

## Thema – zufällige Auswahl

Einen Themen-Datensatz kann man also direkt anwählen, oder lässt sich vom Computer überraschen, welchen „er“ vorschlägt. Sinnvoller ist sicher eine bewusste Entscheidung, denn die verschiedenen Themendatensätze sind sehr verschieden und unterschiedlich schwierig. Ausprobieren!

Alle Anwahlen getroffen, dann:



bitte anklicken und die Übungsreihe beginnt.

Die nächste Seite zeigt bei jeder eingestellten Übung ein kleines aufgeschlagenes Heft, das die Frage und Antwort verdeutlicht und ein kleines Beispiel anzeigt. Wenn Sie jetzt nochmals eine Taste drücken, erscheint definitiv die erste Aufgabe.

Sie haben per Tastendruck eine Antwort gegeben, das Feedback zeigt an, ob Sie richtig oder falsch geantwortet haben.

Wie geht es jetzt weiter?

**Nächste Aufgabe:** In der laufenden Übung genügt es beispielsweise die **JA-Taste**

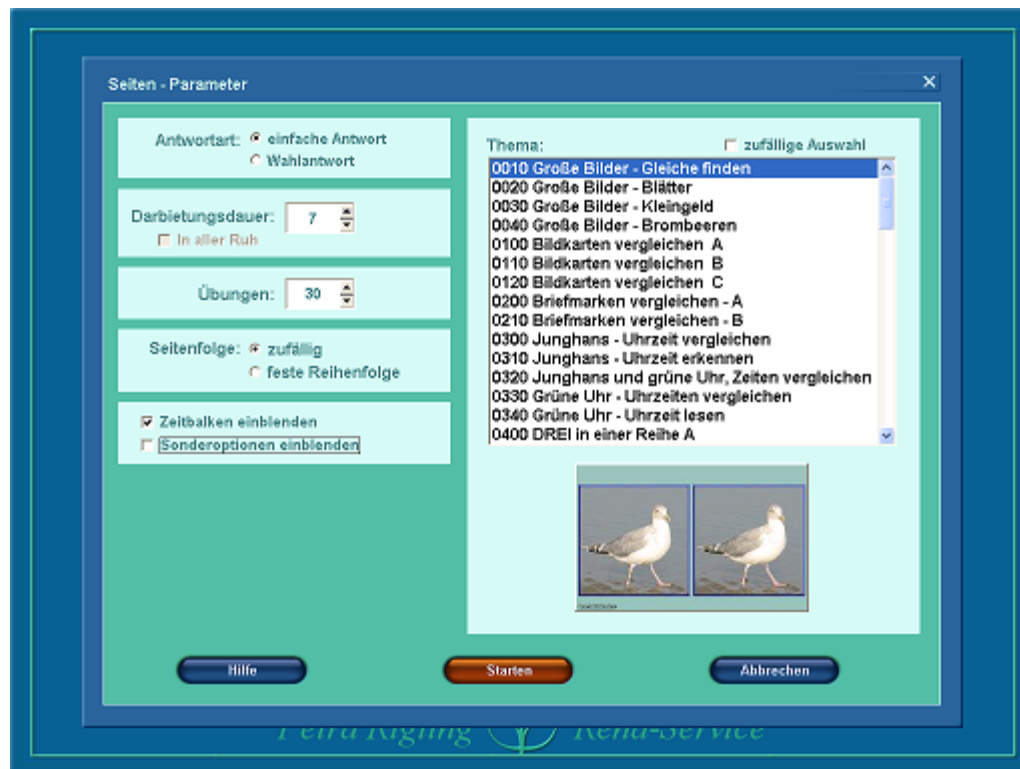
**erneut zu drücken um die nächste Aufgabe anzufordern**, hier macht es keinen Sinn zwischen Tasten- und Mausbedienung zu wechseln.



Sie gelangen aus der Parameterbox zurück ins Hauptmenü.

## Erläuterungen zur Parameterbox des Seiten-Modus

Wenn Sie die vorangegangenen Erläuterungen gelesen haben, wissen Sie jetzt bereits was Sie unter Antwortart, Darbietungsdauer (auch unter **In aller Ruh**) unter Übungen und vielem mehr erwartet.



### Ergänzend erklärt:

Seitenfolge: ☒ zufällig  
☐ feste Reihenfolge

### Zufällig

Die Übungsseiten werden bei jedem Übungsbeginn neu gemischt, somit können Lösungen /richtige Antworten nicht erlernt und vorausgesehen werden.

Die meisten Themen-Datensätze werden Sie hier finden. Unter feste Folge finden Sie Datensätze, die dafür vorbereitet wurden und nur wenige Datensätze, können hier unter

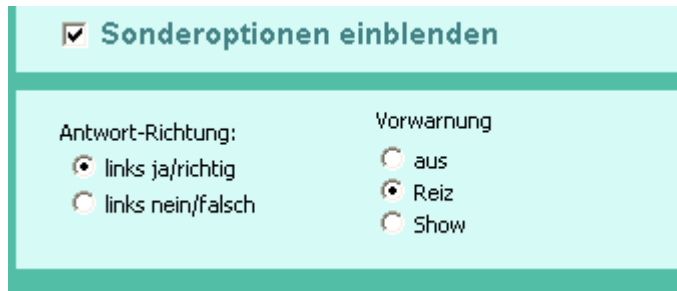
„zufällig“ und unter „feste Folge“ bearbeitet werden.

Da alle Datensätze vierstellige Nummern und einer Art Überschrift eines Kapitels besitzen, können Sie diese Übungen identifizieren.

### feste Folge

Wie in einem festen Übungsheft wird hier Seite auf Seite in einer vorgegebenen Weise folgen. Ganz gleich ob Sie zuvor eine **Anzahl an Übungen** festlegen wollten, jetzt ist diese deaktiviert und die angebotene Anzahl der Übungen richtet sich nach den vorhandenen Seiten die hier angelegt sind.

Selbstverständlich kann man auch hier Übungen vorzeitig beenden.



Sonderoptionen einblenden	
Antwort-Richtung:	Vorwarnung
<input checked="" type="radio"/> links ja/richtig	<input type="radio"/> aus
<input type="radio"/> links nein/falsch	<input checked="" type="radio"/> Reiz
	<input type="radio"/> Show

**Beachten Sie bitte, dass SONDEROPTIONEN in der Homeversion weder aktiviert, noch vorhanden sind.**

Im Seiten-Modus kann zu einem Themen-Datensatz ein VWR = Vorwarnreiz oder eine VWS = Vorwarnshow VOR der Darbietung aufgerufen werden, WENN ein Datensatz darauf vorbereitet wurde Entsprechend vorbereitete Datensätze tragen in der Textzeile eine entsprechende Abkürzung, beachten Sie dies bitte.

Die **Nummern 2000 – 2310 und 4101 – 4135** können mit diesen Sonderoptionen genutzt werden:

**Vorwarnreiz (VWR)** – ist funktionell darauf gerichtet vor einer Aufgabe die Aufmerksamkeit zu erhöhen.

VWR einschalten gelingt nur, wenn ein Datensatz dafür vorbereitet wurde, das zeigt im Namen einer Datei bereits an.

Es gibt verschiedene VWR-Darbietungen, empfehlenswert für Forscher und professionelle Trainer, die sich im **DO-it-yourself** einarbeiten mögen, Sie finden dort mehr und können eigene Aufgaben mit /ohne VWR oder VWS entwickeln, - mehr dazu am Ende dieser Doku.

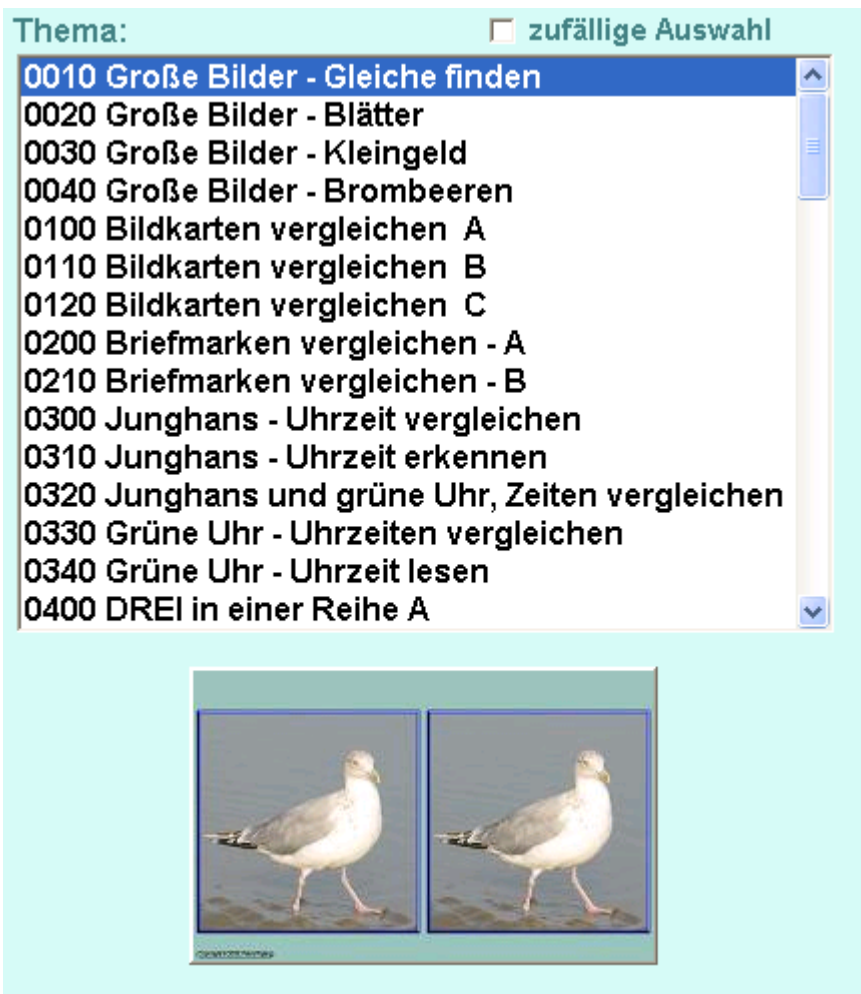
**Vorwarnshow (VWS)** – ist funktionell der Versuch die Blickbewegung des Anwender teils auf eine Bildschirmseite oder als Folge-Blickbewegung entlang dem Bildschirmrand zu führen, um die Aufmerksamkeit räumlich zu lenken.

**Auch hier gilt: einschalten lässt sich diese Sonderoption nur, wenn ein Datensatz darauf vorbereitet wurde.**

Es gibt auch hierzu mehrere Entwürfe.

Die Inhalte finden Sie unter [.../Rigling/Bildplus/Source/Data/Themes/REIZ ....](#)

## Themen – Datensatzanwahl im Seiten-Modus



Mit dem Anklicken einer der nachfolgenden Textzeilen erscheint passend ein Preview, das einen Blick in einen Datensatz gestattet, - hier im Beispiel die Abbildung der Möwen. Der Datensatz, der nachfolgend in der Übung genutzt werden soll, muss hier also nach dem Anklicken **blau** unterlegt sein.

Das **Preview** hilft zwischen Datensatznummern, Datensatz-Überschriften und einer kleinen Abbildung das gezielte Auffinden von Übungen zu erleichtern!

Auf der rechten Seite befindet sich ein so genannter **Scrollbalken**: wenn alle Textzeilen in diesem Anwahlfenster besetzt erscheinen, dann lohnt es sich sicher auch den Scroll-Balken mit der Maus abwärts zu ziehen, um nachzuschauen, wie viele Themen-Datensätze zur Anwahl verfügbar sind!

### Vierstellige Datensatznummern – Fehlen hier Nummern?

**Nein**, der Versuch Aufgaben zu gruppieren war hier der Anlass.

Die Inhalte zu diesem Programm sind langsam gewachsen und diese Gruppen können so leichter gefunden werden.

Die numerischen Lücken lassen Ihnen und uns so die Möglichkeit später noch Übungen „zwischenrein“ zu setzen, wenn es z.B. darum geht Zwischenschritte zu entwickeln.

- Noch eine Besonderheit im Namen von Datensätzen:
- Beispiel:

**0701 Vier in einer Reihe – groß – IN RUH (620)**

**Diese Aufgabengruppe ist schwer und darum bitte IN RUH anwählen.  
(620) Übungen sind hier enthalten.**

- Beispiel: **0702 Vier in einer Reihe - - R!!!**

In diesem Datensatz gibt es kein NEIN – alle Aufgaben enthalten R = Richtige  
Vier Reihen – nur suchen und finden, ganz ohne Zeitdruck, gerne mit den  
Fingern die 4 gleichen Bilder antippen um zu zählen, aber dieses Programm  
kann noch keine TouchScreen- Eingabe verarbeiten.

Sie möchten nun die eingestellte Übung starten?

Klicken Sie nun bitte mit der Maus den Starten-Button an.



### Übung beginnt:

Wenn Sie nun die Übung starten, sehen Sie zuerst eine **Erklärungsseite** und mit dem nächsten Tastendruck die erste Aufgabe. Die Fragestellung bleibt in jeder Übung sichtbar und in der unteren Bildschirmleiste erscheinen folgende Informationen:

**Übungsleiste und Informationen während einer laufenden Übung:** hier während einer **einfachen Antwort-Übung**:

Der Zeitbalken (grüne Punkte) zeigt an, wie viel Zeit noch für eine mögliche Reaktion bleibt.

**ACHTUNG:** Wenn eine einfache Antwort erwartet wird, dann erscheinen in der unteren Leiste keine Buttons (z. B: JA - NEIN) in der Mitte der Zahlenfelder!



**ENDE** – Sie beenden vorzeitig eine Übung und kehren zur Parameterbox zurück.

Rechts daneben zeigt hier eine „30“, dass **30 Aufgaben** erscheinen werden, und im Countdown, wie viele noch zu absolvieren sind.

Direkt daneben wird nach einer Reaktion die Reaktionszeit eingeblendet. Hier in der Darstellung der Übungsleiste hat eine Aufgabe zwar begonnen, aber es wurde noch keine Reaktion abgegeben.

Auf der rechten Seite – im noch schwarzen Feld – kann man nach einer Reaktion auslesen, **wie viele Punkte im Falle einer richtigen Reaktion** mit einer einzelnen richtigen Reaktionsleistung zu der **Gesamtsumme** (hier im Beispiel noch auf Null) addiert werden.

**Für falsche Reaktionen gibt es grundsätzlich KEINE Punkte.**

Im Zeilen-Modus werden je nach Schwierigkeitsgrad und je nach Tempo einer Reaktionsleistung unterschiedlich viele Punkte vergeben: mit steigendem Schwierigkeitsgrad und schnellen Reaktionen also mehr.

Im Seiten-Modus sind die Themen unterschiedlich schwierig zu beantworten, darum gibt es hier fest für jede richtige JA und für jede richtige NEIN-Entscheidung 50 Punkte.



**Die Reaktionszeiten** werden in der Statistik-Box und in der Gesamtstatistik ausgegeben, **nur unter der Bedingung in-aller-Ruh werden KEINE Reaktionszeiten** ermittelt.

Eine Aufgabenseite wurde beantwortet. Die Werte in der unteren Leiste werden eingeblendet und es erscheint die Lösungsseite.

**War die Antwort falsch, erscheint ein roter Rahmen im Bild.**

Während eine Aufgabe auf Ihre Antwort wartet, erscheint der STARTEN-Button blau:



Nachdem Sie eine Antwort eingegeben haben – oder im einfachen Antwortmodus die Wartezeit für eine mögliche Falsche Antwort abgelaufen ist, befinden Sie sich auf der Lösungsseite UND der STARTEN-Button ist jetzt orange:



Die nächste Aufgabe kann jetzt von Ihnen mit einem Tastendruck angefordert werden! Wenn Sie nichts machen, entsteht eine PAUSE, diese kann durchaus sinnvoll sein, um Stress abzubauen. Die Pausenzeiten werden in diesem Programm gemessen.

**Um die nächste Aufgabe zu starten** drücken Sie eine der Tasten, die Sie auch zur Antworteingabe benutzt haben, es besteht jetzt KEINE Notwendigkeit diesen Button mit dem Mauspfel anzuklicken!

**Wenn Sie also mit der Leertaste Ihre Reaktion eingegeben haben, drücken Sie jetzt bitte nochmals die Leertaste um die nächste Aufgabe anzufordern.**

Wenn Sie mit den Pfeiltasten arbeiten, dem Joystick oder den Maustasten – mit dem nächsten Tastendruck holen Sie die nächste Übung auf den Bildschirm, - solange bis alle Übungen abgearbeitet sind, dann erscheint automatisch die Auswertung.

**Übungsleiste und Informationen während einer laufenden Übung während einer Wahlantwort-Übung:**

ACHTUNG: Jetzt sehen Sie die Antwortbuttons in der Mitte, die hier mit JA und NEIN

beschriftet wurden. Je nach Übung könnte hier der Text wechseln und z.B. auch „gelb – rot“, „stimmt – stimmt nicht“, „richtig-falsch“ heißen und entsprechend beschriftet sein, in ALLER nachfolgenden Statistik wird trotzdem nur von „richtigen JA-Antworten“ (= r J) und „richtigen NEIN-Antworten“ (= r N) die Rede sein, das ändert sich inhaltlich auch dann nicht, wenn im Rahmen einer Sonderoption diese JA-NEIN Buttons vertauscht werden. Entscheidend ist: eine Frage und eine Form von JA wird immer als richtige Antwort definiert, diese inhaltliche Zuweisung ist richtig zu beantworten.



In diesem Beispiel würde links die „7“ darstellen, dass noch **7 Antworten** erwartet werden. Hier wird mit der Anzahl der gewählten Übungs-Anzahl begonnen und im Countdown wird angezeigt, wie viele Übungen noch zu leisten sind.

Die Angabe **0,36s** steht für eine **einzelne gemessene Reaktionszeit**, hier von **360 Millisekunden = 0,36 Sekunden**.

**JA – NEIN-Button** zeigt hier an, dass links ein JA und rechts NEIN als Antwortangabe gedrückt werden kann UND hier rötlich unterlegt, dass in diesem Beispiel die Antwort NEIN gegeben wurde, aber leider falsch war.

Eine falsche Antwort wird zusätzlich durch den bekannten roten Bildschirmrahmen angezeigt.

**Die Werte rechts, zeigen den Punktestand** an: weil diese Reaktion falsch war, gab es gerade jetzt keine Punkte, sondern „0“, insgesamt wurden aber mit richtigen Antworten bis hierhin 200 Punkte in Summe erreicht.

**Am Ende des Übungsdurchgangs zeigt eine Übungs-Statistik die Ergebnisse an.**

Das kann so aussehen:

Statistik

X

Seiten - Wahlreaktion

Datum: 03.04.2009

Dauer: 60s - - zufällig - mit Zeitbalken

Thema: S\_Z\_2510 - Porte prüfen A

Sonderoptionen: VWR []

	Anzahl	Mittelwert	Stabw.
Richtige Antworten	29	711	118
Richtige Ja	17	680	94
Richtige Nein	12	796	138
Falsche Antworten	1	952	0
Verpasste	0		
Eliminierte	0		
Pausen	29	230	

Erreichte Punkte: 1450 von 1500

Schließen

Drucken

## Gesamtstatistik

Alle früheren und heutigen Ergebnisse werden hier in der Gesamtstatistik gesammelt und gelistet, wenn stets beim Übungsbeginn ein Benutzer geöffnet wurde.

## Welche Informationen enthalten die Spalten?

Dieses Beispiel zeigt nur Werte aus technischen Programmtests, zeigt also nur wie sich verschiedene Übungsarten in den verschiedenen Spalten darstellen, hier z. B: in der ersten Zeilen Nr. 6 zeigt die Statistik eine Übung im Zeilen-Modus, einfache Reaktion,

Nr. 10 eine Übung im Zeilen-Modus als Wahlreaktion ausgeführt und Datensatznummern, die mit **S\_...** beginnen zeigen Übungen im **Seiten-Modus**.

Je mehr Übungsarten und Themen hintereinander abgewechselt wurden, desto verwirrender ist der erste Blick auf diese Tabelle, - nutzen Sie die Möglichkeit hier Daten selektiv zu betrachten. Dazu später mehr, zunächst zu den Abkürzungen der Spalten:

Statistik

1. Übungsart

2. Datei

Testchen

(alle Übungsarten)

(alle Dateien)

kein Filter

Nr.	Datum	Art	Datei	F	AA	Üb.	Dd	X	!!!	n: R	M: R	s: R	n: d	M: d	s: d	n: n	M: n	s: n	V	E	n: F	
000001	02.04.09	Z	Z_0001	Z	wR	30	60	2	27	1124	283	13	1112	321	14	1136	255	0	0	3		
000002	02.04.09	Z	Z_0001	Z	wR	30	60	2	26	965	280	9	757	154	17	1075	271	0	0	4		
000003	02.04.09	Z	Z_0001	Z	wR	30	60	2	25	927	221	10	824	183	15	995	222	0	0	5		
000004	02.04.09	Z	Z_0001	Z	wR	30	60	2	24	947	173	9	1014	195	15	907	150	0	0	6		
000005	02.04.09	Z	Z_0002	Z	eR	30	3	5	25	-	-	13	1518	572	12	-	-	5	0	5		
000006	02.04.09	Z	Z_0002	Z	eR	30	3	5	26	-	-	15	1051	374	11	-	-	1	0	4		
000007	02.04.09	Z	Z_0002	Z	eR	30	3	5	25	-	-	11	1158	550	14	-	-	4	0	5		

**Nr.** – Übungsnummer in der Abfolge der durchgeführten Übungen

**Datum** – erklärt sich von selbst

**Art** – Z steht für Zeilen-Modus, S steht für Seiten-Modus

**Datei** – identifiziert Zeilen-Dateien, z.B: Z\_xxxx

zeigt Seiten-Aufgaben für den Modus „zufällig“      S **Z**\_xxxx  
 zeigt Seiten-Aufgaben für den Modus „in Folge“      S **F**\_xxxx  
 oder Seiten-Dateien die Beides können      S **FZ**\_xxxx

Wenn Sie den NAMEN der Übung wissen möchten, klicken Sie die entsprechende Zeile kurz an, dann DETAIL, dort steht der volle Dateiname ausgeschrieben!

**F** – meint: SEITENFOLGE, d.h. die Aufgaben werden wie in einem Buch vorgegeben,

diese Spalte zeigt an, ob mit Z = „zufällig“ oder F = „in Folge“ gearbeitet wurde

**AA** – Antwortart: eR = einfache Reaktion, einfache Antwort  
 WR = Wahlreaktion

**Üb.** – Anzahl Übungen, die in der Parameterbox geplant waren (später vielleicht vorzeitig abgebrochen wurden?)

**Dd.** – Darbietungsdauer – welches Zeitlimit wurde vorab gesetzt?

**X** – Schwierigkeitsgrad (im Zeilen-Modus relevant!)

**!!!** – SONDEROPTIONEN, - wenn welche benutzt wurden, erscheint hier entweder ein „+“ oder VWR für Vorwarnreiz oder VWS für eine Vorwarnshow. Näheres ist unter DETAIL angegeben!

----- alle Kürzel bis hierher betreffen also die Optionen,

**unter denen eine Übung gestartet wurde. Nun zu den Ergebnissen:**

**n: R – n= ANZAHL, hier ALLER RICHTIGEN Reaktionen**

Anzahl **richtige JA-Antworten plus Anzahl richtige NEIN-Antworten**, die in einer WR aktiv beantwortet wird und in einer eR durch eine Zurückhaltung einer Reaktion = (passiv) = Nicht-Reaktion richtig beantwortet wird.

**M: R – M = Mittelwert aller richtigen aktiven Reaktionszeiten.**

**! in Wahlreaktionen: richtige JA + richtige NEIN-Reaktionszeiten als Basis**  
**! in einfachen Antworten „eR“ gibt es hier keine Werte, da nur JA-Werte erhoben wurden! Siehe unter: „M: rJ“ !**

**s: R – s = Standardabweichung aller richtigen Reaktionszeiten**

### **Richtige JA-Antworten**

**n: rJ – Anzahl richtiger JA-Reaktionen**  
**M: rJ – Mittelwert richtiger JA-Reaktionen**  
**s: rJ – Standardabweichung richtiger JA-Reaktionen**

### **Richtige NEIN-Antworten**

**n: rN – Anzahl richtiger NEIN-Reaktionen**  
**M: rN – Mittelwert richtiger NEIN-Reaktionen**  
**s: rN – Standardabweichung richtiger NEIN-Reaktionen**

### **Thema Fehlerarten:**

**V und E sind Fehlerarten, die eigentlich nicht vorkommen sollten:**

**V – verpasste Reaktionen**, - vermutlich war das Zeitlimit zu klein!  
D.h. hier wurde eine Reaktion erwartet, aber keine Antwort (kein JA in eR, kein JA und kein NEIN in einer WR gegeben!

**E – eliminierte Werte**, sind Werte, die nicht in die Statistik aufgenommen werden, weil sie erkennbar „fake“ sind: bitte Dauerfeuer am Joystick ausschalten!!  
Durch Dauer-Tasten-Hacken kann der gleiche Effekt erzielt werden, dies sind keine Reaktionszeiten, wenn sie kleiner sind als 0,05 Sekunden!  
Aufpassen, bitte Verhalten prüfen ändern!

**n: F – Anzahl Fehler, in Summe alle falschen JA- und NEIN-Antworten**

VIELE Fehler können sich teils als Bedienungsfehler erklären lassen, also bitte nachfassen! Beispiel: GLEICHE sollten mit JA beantwortet werden, aber hier „vergisst“ vielleicht jemand die Fragestellung?  
Jemand wollte JA antworten, hat aber NEIN gedrückt?  
Jemand will unbedingt sehr schnell antworten? Schnelligkeit der Antwort und Wahrnehmungsgenauigkeit stehen hier vielleicht in einem Fehler-Explosionsverhältnis? Antwort: Tempo rausnehmen!

- TIPP:** a) Aufgaben in-aller-Ruh bearbeiten lassen  
b) in der nächsten Stufe die Wahlreaktion nutzen,
- c) einfache Antwort / einfache Reaktion:  
im Zeilen-Modus gut einsetzbar  
im Seiten-Modus - nur dosiert einsetzen

### HINWEIS:

In der Tabelle der Gesamtstatistik werden die Mittelwerte der **Pausenzeiten** nicht ausgewiesen, diese finden Sie unter **DETAILS**, zuvor bitte mit der Maus auf eine **Übung anklicken, die dann mit einem blauen Balken** unterlegt wird, so gelangen Sie an:

- die Pausenzeiten,
- die Information welcher VWR oder welche VWS benutzt wurde
- welche anderen Sonderoptionen vielleicht genutzt wurden

### Datenselektion und Graph

Da die Zeilen- und Seitendatensätze in aller Regel sehr unterschiedliche Anforderungen stellen, inhaltlich und im Schwierigkeitsgrad so verschiedenen sein können wie „Fisch und Fahrrad“, bietet diese Gesamtstatistik die Möglichkeit die Daten zu **filtern und so selektiv im ersten Schritt nach Übungsart / Antwortart** zusammenzustellen und **im 2.Schritt einen konkreten Datensatz** auszuwählen, dabei werden nur die Datensätze in dieser Liste geführt, die tatsächlich durchgeführt wurden. **Im 3.Schritt können Sie diese gefilterten Daten via GRAPH auch als Balkendiagramm betrachten.**

- Wurden die Aufgaben in-aller-Ruh bearbeitet, dann gibt es keine Reaktionszeiten, also auch KEINE graphische Abbildung von Reaktionszeiten.

**Wählen Sie also nacheinander die Filtermöglichkeiten.** Diese „Combo“ öffnet sich zu einer wählbaren Liste, wenn Sie das mit einem roten Pfeil versehene Dreieck mit der Maus anklicken. Beginnen Sie

#### 1. Übungsart aufzuklappen.

Beispielsweise:

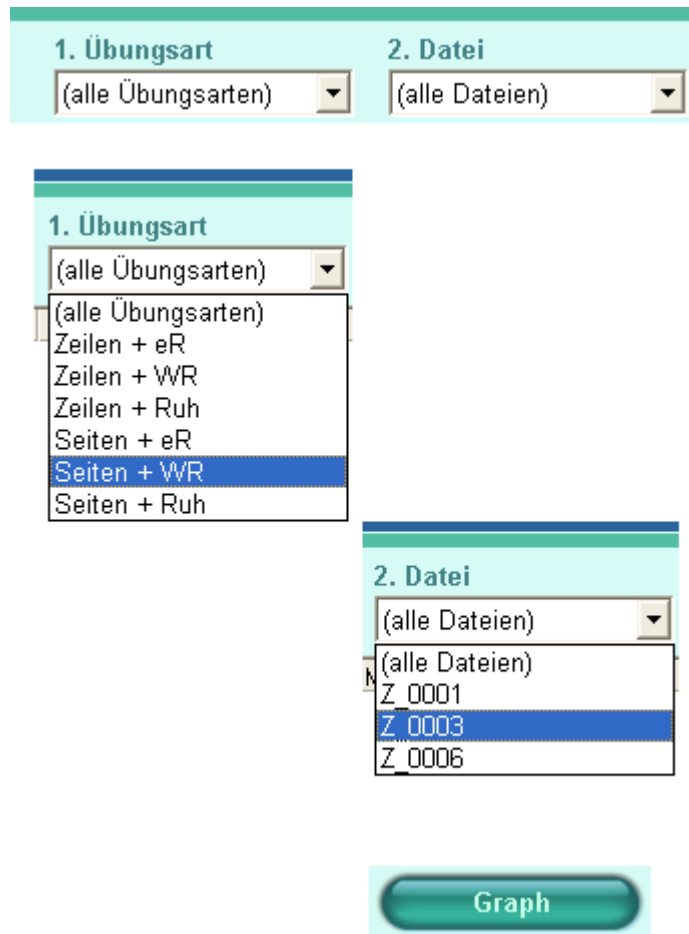
- Zeilen + eR sorgt dafür, dass alle Übungen im Zeilen-Modus angezeigt werden, die mit einer einfachen Antwort = einfachen Reaktionsleistungen durchgeführt wurden.
- Seiten + WR filtert dann beispielsweise alle Übungen heraus, die im Seiten-Modus mit einer Wahlreaktion beantwortet wurden.

Da es wenig sinnvoll ist die Wahrnehmungsleistung von „Uhren“, unmittelbar mit der wahrgenommenen Menge von Nüssen o.ä. zu vergleichen war das nur der erste Schritt. Sie können bereits in der Tabelle erkennen, welche Datensätze besonders häufig geübt wurden. Wählen Sie nun:

## 2. Datei

Und Sie erhalten nun die Daten zusammengestellt, die die Übungsergebnisse eines spezifischen Themas darstellen, - bei gleicher Antwortart.

Liegen 2 oder mehr Ergebnisse vor, können Sie im dritten Schritt die Daten in Form einer Graphik anschauen. Wählen Sie dazu den Button GRAPH:



The screenshot shows the software interface for selecting exercise type and file. At the top, there are two dropdown menus: "1. Übungsart" and "2. Datei". Below them, the "1. Übungsart" dropdown is open, showing a list of exercise types: "(alle Übungsarten)", "Zeilen + eR", "Zeilen + WR", "Zeilen + Ruh", "Seiten + eR", "Seiten + WR" (highlighted), and "Seiten + Ruh". To the right, the "2. Datei" dropdown is also open, showing a list of files: "(alle Dateien)", "Z\_0001", "Z\_0003" (highlighted), and "Z\_0006". At the bottom, there is a green button labeled "Graph".

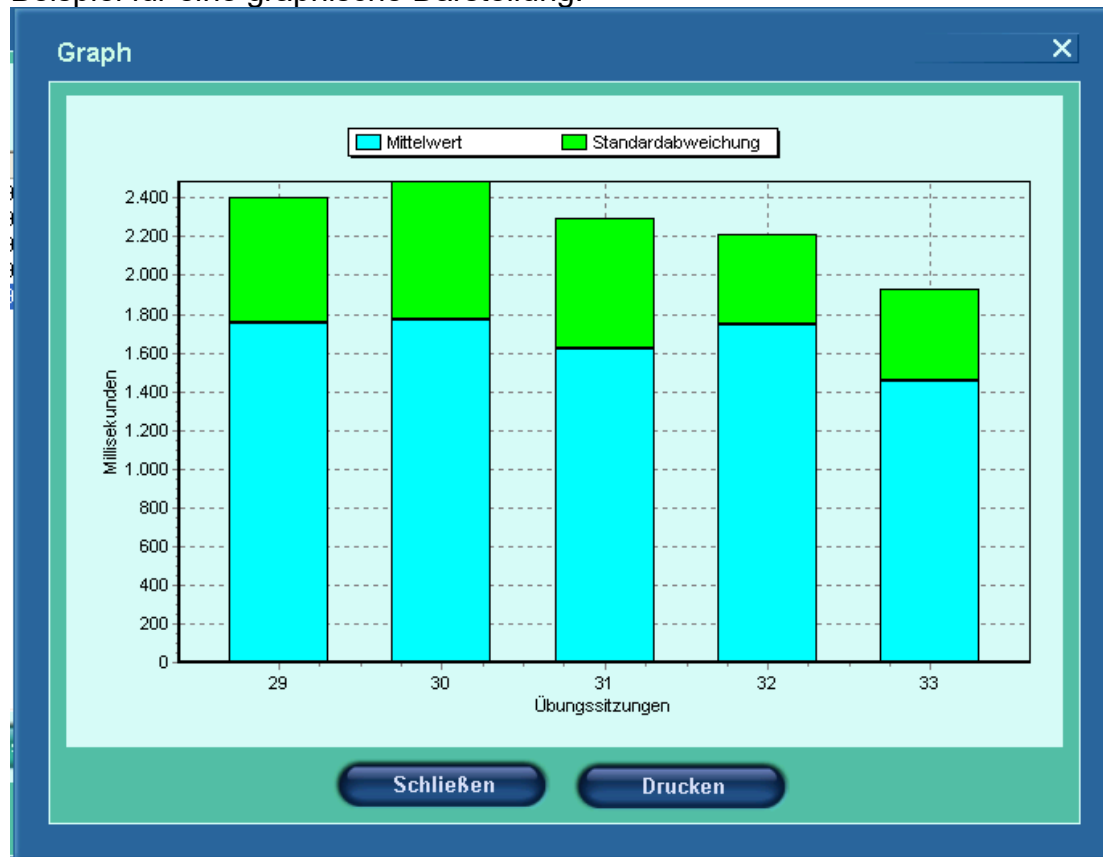


ODER:

kein Filter

Mit Klick auf diesen Button kehren Sie zur vollständigen Gesamtstatistik zurück!

Beispiel für eine graphische Darstellung:



**Die blauen Balken zeigen an in welcher Höhe sich der Mittelwert darstellt.** In der Y-Achse sind Sekunden und Millisekunden abgebildet und die X-Achse zeigt die Übungssitzungen, so wie sie numerisch im Gesamtverlauf aller durchgeführten Aufgaben in der Gesamtstatistik erfasst wurden. Wenn Sie sich also für Details interessieren, kehren Sie zur vollständigen Gesamtstatistik zurück, klicken die numerisch bezeichnete Übungssitzung an, dann Details und Sie erhalten mehr Informationen.

Die Standardabweichung gibt das durchschnittliche Maß der Schwankungsbreite der Reaktionsleistungen an. Indem hier in der Graphik die Standardabweichungen „auf die Mittelwerte gepackt“ dargestellt werden, verdeutlicht dies, dass 95% aller Reaktionen unter der obersten grünen Grenzlinie liegen.

Das Trainingsziel könnte darin bestehen:

a) Aufgaben mit weniger Fehlern durchzuführen: Fehlerzahl im Auge behalten  
b) schnellere Reaktions- und Wahrnehmungsleistungen zu erreichen, dann bedeutet das praktisch, dass die Reaktionszeiten im Verlauf der Übungen kleiner werden sollten.

➤ **Vorsicht: „schneller“ und „dafür mehr Fehler“ sind kein Trainingsziel.**

c) **es geht auch um Leistungsstabilität** oder hier um die Zuverlässigkeit einer Reaktionszeit, also sollten die Standardabweichungen (hier die grünen Balken-Anteile) im Verlauf des Trainings kleiner werden, wenn sich ein Verhalten stabilisiert. (... anders als hier in dieser Graphik).

**(F) Fehler – (M) Mittelwert und (s) Standardabweichung** beschreiben eine Leistung innerhalb einer Übungsreihe.

Um hier den früheren Nachrichtensprecher Werner Wickert einmal zu zitieren und um das Bewusstsein zu schärfen, dass ein Mittelwert ohne Standardabweichung ziemlich nutzlos sein kann:

Ein Jäger schießt auf einen Hasen. Er zielt einen Meter zu weit links am Hasen vorbei. Er versucht es erneut, diesmal schießt er einen Meter zu weit rechts am Hasen vorbei: statistisch ist der Hase tot. ... wenn man nur den Mittelwert betrachtet.

Nach langjähriger Entwicklungsarbeit und dem steten Bemühen praktische, effektive kognitive Trainingsprogramme zu entwickeln, bündelt dieses Programm viele praktischen Erfahrungen und es bündelt funktionelle Bedürfnisse von professionell arbeitenden Trainern, die in der praktischen Arbeit flexibel arbeiten möchten.

## Programm-Internas

Was Sie eventuell noch interessiert:

### 1. Wie ist das Mischungsverhältnis der Abfragen von JA-NEIN in „zufällig“-Aufgaben?

Die Aufgabenmischung erfolgt per Zufallsgenerator. Die Häufigkeit mit der JA oder NEIN-Entscheidungen im Verlauf eines Übungsdurchlaufs auftreten erfolgt mit **unterschiedlichen zufällig gewählten Häufigkeiten, die zwischen 45%**

**und 60% eine Ja- oder Nein-Antwort erwarten** (eben nicht 50% Wahrscheinlichkeit).

**Konsequenz:** in einer einfachen Reaktionsleistung (einfache Antwort) können im Zeilenmodus unterschiedlich viele **Punkte erreicht** werden, selbst wenn ein Roboter die gleichen Reaktionszeiten bei JA-Antworten generieren würde, weil die Menge der erwarteten JA-Reaktionen variiert und die mögliche Anzahl der Punkte sich auch nach dem Schwierigkeitsgrad richtet.

## 2. Punktevergabe in den Aufgaben:

- a) für **falsche Antworten** gibt es keinen Punkt
- b) für **verpasste Antworten**, die in „einfacher Antwort“ oder der Wahlantwort nicht innerhalb der eingestellten Darbietungsdauer gegeben wurden, gibt es keine Punkte.
- c) „**eliminierte Werte**“ – heißt dass nur per Trick und nicht per manueller Reaktionsleistung ein Wert kleiner als 0,050 Millisekunden erreicht wurde. Diese Werte gehen nicht in die Statistik ein und bringen ebenfalls keine Punkte.

**Zeilen-Modus:** je höher der Schwierigkeitsgrad, und je schneller eine Reaktion erfolgt, desto mehr Punkte kann man bei einer richtigen Ja oder richtigen Nein-Entscheidung erhalten.

**Seiten-Modus:** Die Inhalte der Übungen sind so verschieden in Art und Schwierigkeitsgrad, dass hier keine Punkte-Logik den Schwierigkeitsgrad verarbeiten kann. Hier gibt es darum **konstant** für jede richtige JA oder NEIN-Entscheidung **50 Punkte** gutgeschrieben.

- **Ab Seite 27** finden Sie Hinweise wie Sie eventuell eigene Ideen in dieses Programm umsetzen und einbringen können.
- **Ab Seite 34** finden Sie hier in dieser Doku eine vollständige Liste der Aufgaben, die im **Seiten-Modus (rechte Tür)** wählbar sind.
- Es gibt parallel zu jedem **Profi-Trainerprogramm** auch ein **Home-Angebot** für die Benutzer, die zu Hause ein Training fortsetzen mögen:

**Bild Plus – Home**, das ist deutlich preiswerter, enthält aber im Seiten-Modus nur einen Bruchteil der hier vorhandenen Aufgaben, ggf. kann eine Zusatz-CD das Aufgabenangebot erweitern und KEINE Sonderoptionen. Empfehlenswert für ein Blickbewegungstraining, Lese-Training für nicht-schulische Wahrnehmungsleistungen.

Bild Plus bietet für jeden Schwierigkeitsgrad und für jedes Alter vom 06. – 99. Lebensjahr Trainingsmöglichkeiten an, die durch flexiblen Einstellungsmöglichkeiten in

der Parameterbox wahlweise völlig stressfrei, oder als echte Herausforderung,  
eingestellt werden können. Entdecken Sie die Möglichkeiten!

Mit den besten Wünschen für Ihren Erfolg und hier auch „Meer“-Spaß.

**Petra Rigling**

Dipl.-Psych.

Dipl. Soz.-Päd.

**Hersteller:**

Petra Rigling  
Petra Rigling Reha-Service  
Eiderstr. 56  
24943 Flensburg

**[www.Rigling.de](http://www.Rigling.de)**

**Credits: Bild Plus**

Copyright 2020  
Petra Rigling Reha-Service

Ideen, Fotos und Zeichnungen,  
Copyright, 2009:  
Petra Rigling

Aktuelle Programmversion von 2020:  
Firma GEKKO Software GmbH, Mainz  
Programm: Michael Wehr, Bernd Hoffmann  
Programm-Grafiken: Michael Rössler

Herzlichen Dank an die Firma Junghans für die freundliche Zustimmung  
zur Veröffentlichung ihrer Markenuhr.

## Do-it-yourself Anleitung

Wenn Sie eigene Seiten entwickeln und in das Programm Bild Plus integrieren mögen, dann finden Sie im Verzeichnis Do-it-yourself eine Kurzanleitung wie und in welchem Format SEITEN oder auch ZEILEN hinterlegt sein müssen, damit sie im Programm später dort passend integriert werden können:

Verzeichnis

**Rigling / Bildplus / Source / Data / Themes/Zeilen**  
oder

**Rigling / Bildplus / Source / Data / Themes/Seiten**

Halten Sie sich bitte an die Angaben, das Programm versteht nur eine klare „Sprache“.

### 1. Zeilen

Hier befinden sich in alle Dateiverzeichnisse, und darin die Zeilen, die für den Zeilen-Modus benötigt werden.

**Ihr Gestaltungsfreiraum:**

**Von Z\_5000 bis Z\_9999 können Sie eigene Verzeichnisse anlegen.**

**Pro neuem Verzeichnis können von 0001 bis 9999 Dateien** hinterlegt werden.

Hier müssen mindestens bis zu 0013 Dateien liegen, die folgendem Format entsprechen:

**0001\_A.jpg** . bezeichnet eine richtig-Zeile  
**0001\_B.jpg** enthält einen Unterschied im Vergleich zu 0001\_A  
**0001\_C.jpg** ist die Feedbackzeile, die z.B. den Fehler einkreist

**0002\_A.jpg**  
**0002\_B.jpg**  
**0003\_C.jpg** würden zu einer zweiten Zeilendarbietung gehören usw.

Jede Zeile muss **das Format 444x37 Pixel** besitzen und als **JPG** in einem Z\_5001-Verzeichnis oder Z\_5002 .... Abgelegt werden.

**Das Programm verlangt zusätzlich folgende Dateien:**

**0000.jpg** (920x580 Pixel) also eine gestaltete Einführungsseite  
**Preview.jpg** (230x145 Pixel) für das Preview, das in der Parameterbox einen

**Name.txt**

Blick auf das Inhaltsverzeichnis freigibt  
darin den Text der die Aufgabengruppe bezeichnet, also die  
Überschrift, die in der Parameterbox neben der Dateinummer  
erscheinen wird

**Frage.txt**

darin den Text, der als Frage während der Übungen oben  
eingebildet wird. Sie möchten KEINE Frage einblenden?  
**frage.txt** muss vorhanden sein, könnte aber LEER sein!

**Ja-richtig-button.txt**

In einer Wahlreaktion sind die JA-NEIN-Buttons sichtbar.  
Inhaltlich kann diese Textdatei statt „JA“ auch „richtig“, oder einen  
anderen kurzen Text enthalten.  
Wichtig: auf eine Frage hin ist eine kurz als Ja-Antwort bezeichnete  
Reaktion quasi die gewünschte richtige Antwort, bzw. unter der  
Bedingung „einfache Reaktion“ die Antwort, die gemessen wird!

**Nein-falsch-button.txt**

Auch der Nein-Button einer Wahlreaktion kann anders beschriftet  
werden.

## 2. Seiten

Hier befinden sich alle Dateiverzeichnisse, und darin alle Aufgabenseiten, die für den  
Seiten-Modus benötigt werden.

Dateinummern von 5000 bis 9999 wurden für Ihre neuen Dateiverzeichnisse reserviert.

Die Kennung eines Datensatzes gibt an, ob die Seiten eines Verzeichnisses später im  
Programm nur als „zufällig“, nur „in Folge“ (wie ein Buch oder ein Test in fester Seiten-  
Reihenfolge) oder „sowohl als auch“ für zufällig und in-Folge-Darbietungen zur  
Verfügung stehen kann und soll.

Beispiel:

**S\_Z\_5001** - wenn Sie in diesem Verzeichnis Aufgabenseiten ablegen, werden diese  
später nur in zufälliger Folge angezeigt.

**S\_F\_5002** – unter dieser Bezeichnung würden die hinterlegten Aufgabenseiten nur in  
fester Reihenfolge, wie ein Buch abgearbeitet.

**S\_FZ-5003** – Aufgabenseiten in diesem Verzeichnis würden unter der Anwahl „zufällig“  
in den Themes bereitstehen und auch unter „in Folge“ zur Verfügung stehen.



Pro neuem Verzeichnis können von 0001 bis 9999 Dateien hinterlegt werden.

**Alle oben blau dargestellten Dateien müssen auch hier in jedem Verzeichnis verfügbar sein!**

a) Innerhalb eines Verzeichnisses werden also Aufgabenseiten bereitgestellt, die folgendem Maß entsprechen müssen:

**920 x 580 Pixel**

b) als **JPG-Datei** gespeichert wurden und

c) Aufgaben- und Lösungsseite tragen die gleiche fortlaufende Nummer, tragen aber eine anders dargestellte Buchstabenkennung nach folgendem Muster:

<b>0001A_r.jpg</b>	Mit <b>A_r</b> kennzeichnet man hier Aufgabenseiten, die mit JA / richtig beantwortet werden sollen.
<b>0001B.jpg</b>	Passend zu dieser Aufgabenseite gibt es eine Lösungsseite, die die Richtigkeit bestätigt.
<b>0002A_f.jpg</b>	Mit <b>A_f</b> kennzeichnet man eine Seite, die mit NEIN /falsch beantwortet werden soll, bzw. auf die in einer einfachen Reaktion nicht reagiert werden sollte.
<b>0002B.jpg</b>	Passend zu dieser Seite wird eine Lösungsseite hinterlegt, die bitte erklärt, warum hier keine Ja-Antwort erwartet wird.

Die Nummern 0001, 0002 .... Werden bitte fortlaufend vergeben, aber welche Nummern mit A\_r oder A\_f belegt werden, ist frei.

Diese Nummern bestimmen „in Folge“ die Reihenfolge mit der Aufgaben angezeigt werden. Unter der Bedingung „zufällig“ - „fischt“ das Programm in zufälliger Folge A\_r und A\_f aus dem Dateiverzeichnis. In Verzeichnissen mit S\_Z\_xxxx können also auch A\_r und A\_f blockweise in einem Verzeichnis liegen, A\_r und A\_f müssen sich dann nicht sinnvoll abwechseln.

Bei einem zufälligen Griff in ein Dateiverzeichnis, kann eine einzelne Seite durchaus mehrfach in einem Übungsdurchgang erscheinen, aber nicht direkt hintereinander.

Um auszuschließen, dass ein Bildmotiv aus der Erinnerung als „das ist immer richtig, wenn der Käfer zu sehen ist“ beantwortet werden kann, gibt es die Motive paarweise: einmal vorbereitet für eine richtige JA-Antwort und einmal für eine richtige NEIN-Antwort! Dann gilt: Es genügt also nicht, sich die Motive einzuprägen, die Frage wird jeweils neu zu beantworten sein.

**Eigene kreative Ideen hier einzubringen, setzt voraus, dass Sie sich mindestens mit dem Programm PAINT und ggf. IRFANVIEW auskennen, und natürlich auch Ordern.**

\*\*\*\*

**Bild Plus**

**Petra Rigling Reha-Service**

**Stand 22.03.2009 + Ergänzungen bis 2014**

**Kapitel in der rechten Tür**

**S\_ Seiten-Modus**

Programmideen aus der MS-DOS-Zeit hier integriert:

MOSAİK: 3000 - 3402

ARGUS: 4000 - 4205

spezielle

Leseübungen

(im Zeilen-Modus ergänzend: 0006, 0009 + 0010

farblich  
markiert

Z\_Zufall Aufgabenfolge

F\_feste Folge

Menge  
Aufgaben

S_Z_0005	<b>Große Bilder - einfach -Ungleiche</b>	150
S_Z_0010	Große Bilder - Allerlei - Gleiche finden	204
S_Z_0015	Große Bilder - Ungleiche	360
S_Z_0020	Große Bilder - Blätter - Ungleiche	70
S_Z_0030	Große Bilder - Kleingeld	50
S_Z_0040	Große Bilder - Brombeeren	200
S_Z_0050	Große Bilder - Brombeeren - Ungleiche	200
S_Z_0100	Bildkarten - leicht	465
S_FZ_0110	Bildkarten - schwer	225
S_Z_0120	Bildkarten - noch schwer	280
S_Z_0130	Bildkarten - noch schwerer - (300)	360
S_Z_0200	Briefmarken vergleichen A	100
S_Z_0210	Briefmarken vergleichen B	120
S_Z_0220	Kacheln - leicht	102
S_Z_0230	Kacheln - schwer	155
S_Z_0260	Wörter vergleichen - gleich?	350
S_Z_0270	Wörter vergleichen - verschieden?	350
S_Z_0300	Junghans - Uhrzeit vergleichen	115
S_Z_0310	Junghans - Uhrzeit lesen	118
S_Z_0320	Junghans und grüne Uhr	100
S_Z_0330	Grüne Uhr - Uhrzeiten	140
S_Z_0340	Grüne Uhr - Uhrzeit lesen	175
S_Z_0400	DREI in einer Reihe A	62
S_Z_0401	DREI in einer Reihe A - (300)	305
S_Z_0410	DREI in einer Reihe B	40
S_Z_0420	DREI in einer Reihe C - IN RUH	135
S_Z_0500	VIER in einer Reihe - Mitte	75

S_Z_0501	VIER in einer Reihe - Mitte - (300)	250
S_Z_0510	VIER in einer Reihe - mit Seitenwechsel	225
S_Z_0520	VIER in einer Reihe - links	75
S_Z_0530	VIER in einer Reihe - rechts	75
S_Z_0600	VIER in einer Reihe - schwer	50
S_Z_0700	VIER in einer Reihe - groß -IN RUH	90
S_Z_0701	VIER in einer Reihe - groß -IN RUH - (620)	620
S_Z_0702	VIER in einer Reihe - groß - R!!! - (380)	380
S_F_0710	VIER in einer Reihe - Teil A - IN RUH	74
S_F_0720	VIER in einer Reihe - Teil B - IN RUH	65
S_F_0730	VIER in einer Reihe - Teil C - IN RUH	65
S_Z_0800	Hände - links oder rechts A	65
S_Z_0810	Hände - links oder rechts B	66
S_Z_0820	Hände - links oder rechts C	40
S_Z_1000	Farben und Objekte	106
S_Z_1095	Herz-Pfeil - senkrecht 1	40
S_Z_1096	Herz-Pfeil - senkrecht 2 - Wolken	40
S_Z_1097	Herz-Pfeil - senkrecht 3 - Steine	38
S_Z_1098	Herz-Pfeil - senkrecht 4 - Storch	40
S_Z_1099	Herz-Pfeil - großes Herz	40
S_Z_1100	Herz und Pfeil - Vorübung A	60
S_Z_1110	Herz und Pfeil - Himmel	32
S_Z_1111	Herz und Pfeil - Strand	85
S_Z_1120	Herz und Pfeil - Vorübung B	65
S_Z_1130	Herz und Pfeil - Meer	22
S_Z_1131	Herz und Pfeil - Mitte links	47
S_Z_1132	Herz und Pfeil - Ecke	37
S_Z_1140	Winkel vergleichen	50
S_Z_1200	Bild gerade oder schief? Wolkentapete	61
S_Z_1210	Bild gerade oder schief? Wolkentapete, Linie	61
S_Z_1220	Bild gerade oder schief? Schiefe Mauer	75
S_Z_1300	Raumlage, mit Raster A - IN RUH	100
S_Z_1310	Raumlage, ohne Raster B - IN RUH	100
S_Z_1320	Raumlage, Fotos mit Raster A - IN RUH	100
S_Z_1330	Raumlage, Fotos ohne Raster B - IN RUH	100
S_Z_1400	Größe zuordnen - Mix	100
S_Z_1410	Größe zuordnen - A	52
S_Z_1420	Größe zuordnen - B	51
S_Z_1430	Größe zuordnen - C	50
S_Z_1500	Große Bilder - Spiegelbilder	150
S_Z_1600	Mengen und Anzahl - Nüsse, Murmeln	66
S_Z_1610	Mengenvergleich - Nüsse	54

*Hirnleistungstraining per Computer*

*Kognitive Software-Trainingsprogramme*

S_Z_1620	Mengenvergleich - wo sind mehr Nüsse	28
S_Z_1700	Würfel und Punktzahl - 3 Würfel	42
S_Z_1710	Würfel und Punktzahl - 4 Würfel	57
S_Z_1800	Würfelpartie - zwei Würfel	100
S_Z_1810	Würfelpartie - Positionswechsel A	140
S_Z_1820	Würfelpartie - Positionswechsel B	70
S_Z_1830	Würfelpartie - 2-6 Würfel	50
S_Z_2000	VWR + VWS Blick-Mini-Album	79
S_Z_2110	VWR Essbar	40
S_Z_2120	VWR + VWS Essbares verteilt	48
S_Z_2200	VWR + VWS links - Deich und Bilder	27
S_Z_2210	VWR + VWS rechts - Deich und Bilder	27
S_Z_2300	VWR + VWS Fenster und Leuchtturm	20
S_Z_2310	VWR + VWS Linkes Fenster im Blick	31
S_Z_2400	Große und kleine Bilder - 1 + 2	200
S_Z_2410	Große und kleine Bilder - 1	100
S_Z_2420	Große und kleine Bilder - 2	100
S_Z_2510	Porto prüfen A	48
S_Z_2520	Porto prüfen B	42
S_Z_2530	Porto prüfen C	89
S_Z_2610	Porto prüfen - spezial B	50
S_Z_2620	Porto prüfen - spezial A	44
S_F_2700	Porto meist richtig	105
S_F_2710	Sondermarke A EINFACHE REAKTION VWR	200
S_F_2720	Sondermarke B EINFACHE REAKTION VWR	200
S_F_2730	Sondermarke C EINFACHE REAKTION VWR	200
S_F_2810	Briefmarke mit Sammlerwert A WAHLREAKTION	200
S_F_2820	Briefmarke mit Sammlerwert B WAHLREAKTION	200
S_F_2830	Briefmarke mit Sammlerwert C WAHLREAKTION	200
S_F_2900	Briefmarken mit Sammlerwert - WAHLREA 600	600
S_Z_3000	Mosaik - Bildvergleich 1 : 1 - A	310
S_Z_3001	Mosaik - Bildvergleich 1 : 1 - B	30
S_Z_3002	Mosaik - Bildvergleich 1 : 1 - C	30
S_Z_3003	Mosaik - Bildvergleich 1 : 1 - D	30
S_Z_3005	Mosaik - Bildvergleich 1 : 1 - E	30
S_Z_3006	Mosaik - Bildvergleich 1 : 1 - F	30
S_F_3010	Mosaik - Bildvergleich 1 : 1 - Set 1	60
S_F_3020	Mosaik - Bildvergleich 1 : 1 - Set 2	60
S_Z_3100	Mosaik - Bildvergleich 2 : 1 - (300)	300
S_Z_3200	Mosaik - Bildvergleich 3 : 1 - (300)	300
S_Z_3201	Mosaik - Bildvergleich 3 : 1 - A	25
S_Z_3202	Mosaik - Bildvergleich 3 : 1 - B	35

S_F_3210	Mosaik - Bildvergleich 3 : 1 - Set 1	60
S_F_3220	Mosaik - Bildvergleich 3 : 1 - Set 2	60
S_Z_3300	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - (300)	310
S_Z_3301	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - A	30
S_Z_3302	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - B	30
S_Z_3303	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - C	30
S_Z_3304	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - D	50
S_Z_3305	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - E	30
S_Z_3306	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - F	33
S_Z_3307	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - G	30
S_F_3310	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - Set 1	60
S_F_3320	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - Set 2	60
S_Z_3400	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - in RUH - A - (600)	600
S_Z_3401	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - in RUH - B - (600)	620
S_Z_3402	Mosaik - Bildvergleich 4 : 1 - in RUH - A - (400)	415
S_Z_4000	Wort-Bild passen zusammen?	255
S_Z_4101	VWR+VWS W-Ort-Übung A kurze Distanz	190
S_Z_4102	VWR+VWS W-Ort-Übung B weite Distanz	290
S_Z_4103	VWR+VWS W-Ort-Übung C weite Distanz	240
S_Z_4105	VWR+VWS W-Ort-Übung A-B-C gemischt	690
S_Z_4111	VWR+VWS Wort-T Übung A kurze Distanz	200
S_Z_4112	VWR+VWS Wort-T Übung B weite Distanz	205
S_Z_4115	VWR+VWS Wort-T Übung A-B gemischt	400
S_Z_4121	VWR+VWS W-Ort-Übung A kurze Distanz	175
S_Z_4122	VWR+VWS W-Ort-Übung B weite Distanz	300
S_Z_4123	VWR+VWS W-Ort-Übung C weite Distanz	220
S_Z_4125	VWR+VWS W-Ort-Übung A-B-C gemischt	695
S_Z_4131	VWR+VWS Wort-T Übung A kurze Distanz	200
S_Z_4132	VWR+VWS Wort-T Übung B weite Distanz	205
S_Z_4135	VWR+VWS Wort-T Übung A-B gemischt	405
S_Z_4201	Zeilenumbruch A - rechts/links	120
S_Z_4202	Zeilenumbruch B - links/rechts	160
S_Z_4203	Zeilenumbruch C rechts/links	390
S_Z_4205	Zeilenumbruch A-B-C gemischt	680
S_Z_4300	Buchstabenbox 4 x 4 - lies 3 Richtungen	240
S_Z_4301	Buchstabenbox 4 x 4 - lies waagrecht	160
S_Z_4302	Buchstabenbox 4 x 4 - lies senkrecht	170
S_Z_4310	Buchstabenbox 6 x 4 Wahlantwort + Ruh	235
S_Z_4350	Buchstabenbox 8 x 6 Wahlantwort + Ruh	430
S_Z_4360	Buchstabenbox 12x 7 Wahlantwort + Ruh	200
S_Z_4370	Buchstabenbox 12 x 7 Wahlantwort + Ruh B	180

