

Inhalt

Vorwort	7
Einleitung	9
1 Theoretische Grundüberlegungen	10
1.1 Selbstverständnis der Ergotherapie	10
1.2 Kerngedanken zur Programmerstellung	11
1.2.1 Der Begriff „Betätigung“	11
1.2.2 Handlungsorientierung und Alltagsorientierung	14
1.2.3 Klientenzentrierung	15
1.2.4 Ressourcenorientierung	16
1.2.5 Umfeld- bzw. Elternarbeit	17
1.2.6 Partizipation/Teilhabe	18
1.2.7 Empowerment	19
1.2.8 Humor und Lachen als Motivator	19
1.2.9 Die Leitgeschichte von Anyel und seiner Familie	20
1.3 Das CMOP	21
1.3.1 Das COPM – das Messinstrument	23
1.4 Therapeutische Ansätze	23
1.4.1 Top-down – Handlungsorientiertes Arbeiten	23
1.4.2 Bottom-up – Funktionsorientiertes Arbeiten	24
1.4.3 Kombiniertes Arbeiten	25
1.5 Betätigungsanalyse	26
1.5.1 Zielfindung	27
1.5.2 Feinzielformulierung nach dem SMART-Modell	28
2 Visuelle Wahrnehmung	31
2.1 Definition	31
2.1.1 Definition Wahrnehmung	31
2.1.2 Definition visuelle Wahrnehmung	31
2.1.3 Wahrnehmungsprozess	32
2.1.4 Visuelle Wahrnehmungsverarbeitung	34
2.1.5 Subtypen der visuellen Wahrnehmung nach dem FEW-2	34
2.2 Diagnostik der visuellen Verarbeitungs- und Wahrnehmungsstörung (VVWS)	37
2.2.1 Diagnostischer Prozess	38
2.2.2 Prävalenz der VVWS	40
2.3 Relevanz visueller Wahrnehmungsleistungen	40
2.3.1 Partizipationsleistungen	40
2.3.2 Schulische Teilleistungen	41

3	Diskussion	44
3.1	Präventiver Gedanke	44
3.2	Effektivitätsnachweis	45
4	Adlerauge Anyel – das Programm	46
4.1	Programmaufbau	46
4.1.1	Allgemeines zur Programmdurchführung	46
4.1.1.1	Die „richtige“ Stift- und Körperhaltung	46
4.1.1.2	Umfeldarbeit	47
4.1.1.3	Schau-genau-Regeln	48
4.1.1.4	Tokensystem	49
4.1.1.5	Hausaufgaben	50
4.1.1.6	Die unterschiedlichen Schwierigkeitsgrade	51
4.1.1.7	Die Mitsprechstrategie	52
4.1.2	Die drei Phasen einer Förderstunde	52
4.2	Stundenablauf	54
4.2.1	Die besondere erste Einheit	54
4.2.2	Das zweite Mal in die Ergotherapie	56
4.2.3	Stunden 1–10	57
	Stunde 1 – Anyel im Ei	57
	Stunde 2 – Anyel schlüpft	63
	Stunde 3 – Anyel wächst heran	68
	Stunde 4 – Anyel geht in die Schule	72
	Stunde 5 – Anyel lernt fliegen	77
	Stunde 6 – Anyel fliegt zur Jagd	82
	Stunde 7 – Anyel trifft Freunde	87
	Stunde 8 – Anyels Schulausflug	91
	Stunde 9 – Anyel spielt mit der Familie	95
	Stunde 10 – Anyel wartet auf die Ferien	100
4.3	Programmübersicht	105
4.3.1	Spieleübersicht „Adlerauge Anyel“	105
4.3.2	Übersicht der Hausaufgaben	110
4.3.3	Übersicht der Elternanleitungen	111
4.3.4	Übersicht nach visuellem Förderbereich	112
Literatur		113
Anhang		116