AB 6.10 Arbeiten mit dem Social Cognition Training Tool (SCOTT): Kurzmanual

Mit dem Trainingsprogramm SCOTT kann das Verständnis nonverbaler Kommunikation – v. a. emotionaler Gesichtsausdrücke und Prosodie - und die Theory of Mind-Fähigkeit im Rahmen von drei Modulen spielerisch trainiert werden. Im Fokus des Programms stehen 40 positive und negative Emotionen.
In einer Studie konnte die Wirksamkeit von SCOTT nachgewiesen werden: Ein 3-monatiges Training mit 3 Stunden Training pro Woche verbesserte die Emotionserkennung und veränderte die Struktur und die Arbeitsweise des Gehirns bei Personen mit ASS.

Empfohlene Anwendung und Umfang des Trainings

Basierend auf den Erfahrungen mit der Trainingsstudie wird empfohlen, ca. 1-3 Stunden in der Woche mit SCOTT zu trainieren. Bei guter Verträglichkeit und auf Wunsch kann das Training nach den ersten Wochen gesteigert werden. Obwohl das Training selbstständig durchgeführt werden kann, sollte es therapeutisch begleitet werden, um möglich Fragen und Probleme besprechen zu können. Zum Beispiel werden einige Aufgaben des SCOTT von Personen mit und ohne Autismus als schwer empfunden. Misserfolgserlebnisse deuten also nicht zwangsläufig auf Beeinträchtigungen hin. Bei der Einordnung der Leistung kann die Therapeut*in unterstützen.

Technische Voraussetzungen

Der SCOTT ist eine Internet-basiertes Programm und wird über einen Browser aufgerufen (z.B. Windows Explorer, Firefox, Safari). Für das fehlerfreie Abspielen der Videos wird das Programm Flashplayer benötigt (meist bereits mit Browser installiert) und eine schnelle und stabile Internetverbindung empfohlen.

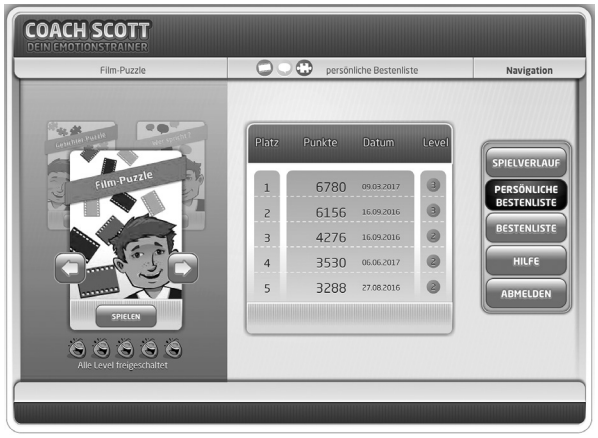
Unter folgendem Link können die Module des SCOTT exploriert werden (alle Level sind freigeschaltet):

http://www.scott-training.de/main.html

1. login: scott/scan; 2. login: scott/cluster

Unter diesem Link kann ein persönlicher Account angelegt werden:
https://www.scotttraining.de/open/access.php (eine email-Adresse wird benötigt)

Hauptmenü



© 2019 W. Kohlhammer, Stuttgart

Links können die Spielmodule auswählt werden (Gesichter-Puzzle, Wer spricht?, Film-Puzzle; s.u.), rechts können eingesehen werden:

- Spielverlauf: Spielverlauf der letzten Tage und Wochen pro Modul
- Persönliche Bestenliste: Bisher erreichte Punktzahl pro Modul
- Bestenliste: Höchstpunktzahlen anderer Spieler des SCOTT
- Hilfe: Detaillierte Beschreibungen der Module, grundlegende Informationen zu Punkten, Level, Trophäen und Bestenlisten

Trainingsmodule im Überblick

Jedes Trainingsmodul besteht aus zwei Teilaufgaben: Puzzeln und Emotionen benennen. Im Folgenden sind alle drei Module und deren (Teil)Aufgabenstellungen detailliert beschrieben.

Gesichter-Puzzle

In der ersten Teilaufgabe Puzzeln werden Ihnen Gesichter gezeigt, die verschiedene Emotionen ausdrücken. Die Gesichter sind in zwei Puzzleteile zerschnitten: ein Augen-Teil und ein

Gesichter-Puzzle: Puzzeln

Gesichter-Puzzle: Emotionen benennen

Mund-Teil. Wenn Sie die Computermaus über die Fotos bewegen, werden Videos der Gesichtsausdrücke abgespielt. Aufgabe ist es, die Teile der einzelnen Gesichter so zusammensetzen, dass die Augen- und Mund-Teile dieselbe Emotion ausdrücken. Die Augen- bzw. Mund-Teile können mit der Maus in die grünen Zielfenster gezogen werden. Ist die Teilaufgabe korrekt gelöst, wird automatisch der nächste Aufgabenteil gestartet. In der zweiten Teilaufgabe Emotionen benennen sollen die dargestellten Emotionen benannt werden. Hierzu sollen die passenden Emotionswörter zu den Gesichtern ausgewählt und mit der Maus in das jeweilige Zielfenster gezogen werden. Verfärbt sich das Zielfenster rot, war die Antwort nicht richtig und Sie können es erneut versuchen. Wenn Sie nicht weiter wissen, können Sie sich einen Joker oder einen Tipp als Hilfe nehmen (s. u.).

Wer Spricht?

Im ersten Aufgabenteil Puzzeln werden Ihnen Gesichter gezeigt, die eine bestimmte Emotion ausdrücken. Daneben können Sie verschiedene Stimmen abspielen, die unterschiedlich emotional gefärbt sind. Die Stimmen sollen den passenden Gesichtsausdrücken zugeordnet

© 2019 W. Kohlhammer, Stuttgart

Gesichter-Puzzle: Puzzeln

Gesichter-Puzzle: Emotionen benennen

werden: Das Gesicht und die Stimme sollen dieselbe Emotion ausdrücken. Ziehen Sie dafür die Stimme mit der Maus in das grüne Zielfenster des passenden Gesichts. Sie können eine Stimme erst in ein Zielfenster ziehen, wenn Sie sich die Stimme angehört haben. Vor dem Anhören ist die Stimme mit einem gelben Schloss gekennzeichnet.

Film-Puzzle

In der ersten Teilaufgabe Puzzeln sollen die einzelnen Filmausschnitte auf der linken Seite unten auf dem Filmstrahl zu einem kohärenten Film zusammengesetzt werden. Hierzu ist es nötig, die emotionalen Reaktionen der Charaktere in die passende Reihenfolge zu bringen. Zum Ansehen der Filmausschnitte muss der jeweilige grüne Pfeil geklickt werden. Die Ausschnitte können erst bewegt werden, wenn sie angeschaut wurde, vorher sind sie durch ein gelbes Schloss gekennzeichnet. Entscheiden Sie zuerst, welcher Filmausschnitt den Anfang bildet und ziehen es in den Filmstrahl ganz nach links.

Film-Puzzle: Puzzeln

Film-Puzzle: Emotionen benennen

Wenn Sie alle Filmausschnitte richtig zu einem Film zusammengesetzt haben, werden Sie automatisch zur zweiten Teilaufgabe Emotionen benennen weitergeleitet. Bei dieser Teilaufgabe können Sie per Mausklick auf den grünen Pfeil den dargestellten Filmausschnitt abspielen. Anschließend soll beantwortet werden, wie sich eine der dargestellten Personen fühlt. Hierzu soll die richtige von vier möglichen Antworten ausgewählt und per Klick bestätigt werden. Beachten Sie, dass es nur eine richtige Antwortalternative gibt. Wenn Sie nicht weiter wissen, können Sie sich einen Joker oder einen Tipp als Hilfe nehmen (s. u.).

© 2019 W. Kohlhammer, Stuttgart

Tipps

Tipps liefern Hilfen zur Lösung einer Aufgabe, sie können in jedem Modul durch Klicken auf die Fragezeichen aufgerufen werden. Tipps enthalten Information darüber, in welchen Situationen die gesuchte Emotion auftritt und welche typischen Körperreaktionen sie hervorruft. Sie liefern synonyme Emotionswörter und je nach Modul Beschreibungen der typischen Muskelbewegungen im Gesicht und der Qualität der Stimme einer bestimmten Emotion.
Pro Teilaufgabe können zwei Tipps freigeschaltet werden, allerdings verringert sich die Punktzahl durch die Verwendung von Tipps. Es ist trotzdem ratsam Tipps aufzurufen, um das Erkennen von Emotionen möglichst systematisch und nachhaltig zu trainieren. Bereits freigeschaltete Tipps können beliebig oft angeschaut werden, indem das Fragezeichen und danach die Pfeile anklickt werden.

Joker

Pro Session (eine Session besteht aus fünf Aufgaben) stehen fünf Joker zur Verfügung. Wenn Sie einen Joker einlösen, wird eine Teilaufgabe automatisch für Sie gelöst. Der Einsatz eines Jokers verringert die Gesamtpunktzahl in der Session. Die Joker können Sie unten rechts im Bild direkt anwählen.

Level

Jedes Modul hat drei Level, die sich in ihrer Schwierigkeit unterscheiden. Das Training startet mit dem einfachsten Level 1. Die beiden weiteren Level sind zu Anfang gesperrt und können im Laufe des Trainings freigespielt werden. Jede gespielte Session erbringt Punkte und im Verlauf des Spiels werden mit den Punkten Trophäen gewonnen. Wenn fünf Trophäen gesammelt sind, wird das jeweils nächste Level freigeschaltet. Die Anzahl der gesammelten Trophäen pro Modul wird im Hauptmenü angezeigt.

Punkte

Sie erhalten pro Aufgabe ein Startguthaben (Film-Puzzle: 200 Punkte; Gesichter-Puzzle: 100 Punkte, Wer Spricht?: 100 Punkte). Am Ende einer Session werden die neu dazugewonnenen Punkte addiert. Zusätzlich bekommen Sie Bonuspunkte für ein schnelles Lösen der Aufgaben.

In den Sessions von Level 2 und 3 können Sie höhere Punktzahlen erreichen als in Level 1, da Sie einen sog. Level-Bonus erhalten: In Level 2 werden Ihre gesammelten Punkte verdoppelt, in Level 3 verdreifacht.

Abbruch

In jeder Session können 9 Fehlversuche gemacht werden. Beim 10. Fehlversuch wird die Session abgebrochen und Sie werden zum Hauptmenü geleitet. Sie können erneut beginnen, die Session zu spielen und zu lösen.

Hilfe

Eine ausführliche Beschreibung der Funktionen des SCOTT und der zu bearbeitenden Module können Sie jederzeit über die „Hilfe“ einsehen werden.

Viel Erfolg und Spaß beim Training mit SCOTT!

© 2019 W. Kohlhammer, Stuttgart