

Pressemitteilung

09.11.2008



Human Solutions entwickelt das erste Computer-Lernspiel für hyperaktive Kinder

Weltweit leiden 5% der Kinder im Alter von 6 – 10 Jahren an ADHS: Der Zappelphilipp – Störung. Mehr als 10 Millionen Kinder erhalten deshalb zur Korrektur von ADHS, Arzneibehandlungen vorwiegend mit sog. Stimulanzien wie Methylphenidat (Ritalin® u.a.m.). In Deutschland findet sich bei mehr als 1,5 Millionen ADHS – Kindern in jeder Schulklasse mindestens ein Zappelphilipp.

ADHS ist heutzutage so sehr im Gespräch wie niemals zuvor. Das Ziel, Aufmerksamkeit und Impulskontrolle zu verbessern, wird heutzutage durch die Kombination von Verhaltenstherapie mit Elternberatung und Arzneiverschreibung angestrebt. Die Menge der verschriebenen Stimulanzien hat sich in den letzten Jahren mehr als verzweifzigfacht. Obwohl die alleinige medikamentöse Behandlung bei ADHS von Fachleuten in jüngster Zeit kontrovers diskutiert wird („Beeinträchtigung der neurobiologischen Voraussetzung des Lernens?“), erhalten wenige der betroffenen Kinder Psychotherapie und die Eltern Familienberatung.

Human Solutions entwickelte unter Einbezugnahme namhafter Kinderpsychologen und Ergotherapeuten das Computer-Lernspiel TAIL. Das Spielkonzept gründet auf dem modernen wissenschaftlichen Kenntnisstand der ADHS-Forschung und der langjährigen Therapieerfahrung der mitwirkenden Experten. TAIL hat sich seit 2006 mit zahlreichen Publikationen und tausendfacher Anwendung zur Behandlung bei ADHS einen Namen gemacht.

Das Konzept gründet auf verhaltensmedizinische und neurobiologische Prinzipien und ist ein Baustein der multimodalen Behandlung von ADHS: Kinder trainieren spielerisch Aufmerksamkeit und Impulskontrolle am PC und übertragen ihren Fortschritt auf ihren Alltag zu Hause und in der Schule.

Aktuelle Ergebnisse der neurobiologischen Forschung erklären die positive Wirkung des Computerspiels **TAIL**: Das menschliche Gehirn formt sich zeitlebens unter dem Einfluss von Erfahrungen (Neuroplastizität). Diese Eigenschaft des Gehirns macht sich **TAIL** zunutze.

Eine Pilotstudie belegt, dass sich bereits nach vier Wochen Training mit **TAIL**, die Konzentrationsleistung im Elternhaus und in der Schule hochsignifikant verbesserte. Die Eltern berichten von bedeutsamer Erleichterung bei der erzieherischen Führung der Kinder zu Hause, größerer Bereitschaft, sich auch in der Schule an die Regeln zu halten, ihre Hausaufgaben zu erledigen und sich generell selbständiger zu verhalten. Sie erleben **TAIL** als Spaß bereitendes Spiel, nicht als lästige Therapie. Therapeuten erleben eine gute Unterstützung ihrer Behandlungskonzepte.

TAIL wurde konzipiert als abenteuerliche Suche nach einem alten Piratenschatz. Der Spielerfolg verlangt die kontinuierliche Übung der Leistungen des Stirnhirns, das für die Verfügbarkeit von Aufmerksamkeit, Impulskontrolle und Handlungsplanung verantwortlich ist. Während die Kinder bei den meisten PC – Spielen zu schnellsten Aktionen aufgefordert werden, geht es bei **TAIL** darum, möglichst viel Geduld aufzubringen. Gewinnen tut nur der, wer im entscheidenden Augenblick lange genug abwartet, bevor er handelt.

TAIL ist für Kinder ab sechs Jahren geeignet. Ihr Lernfortschritt wird während des Trainings auf acht Ebenen von steigendem Schwierigkeitsgrad kontinuierlich gemessen und dient den Kindern, den begleitenden Eltern oder den Therapeuten als wertvolle Rückmeldung. Dem Spiel ist ein umfangreiches Handbuch beigelegt, das über den aktuellen Wissensstand zu ADHS informiert und die Einsatzmodalitäten von **TAIL** beschreibt.

Das Computer-Lernspiel **TAIL** ist im Buchhandel zu beziehen (ISBN 978-3-00-017905-1, VK-Preis EUR 89,-) oder im Internet unter www.stop-adhs.de

Rückfragen richten Sie bitte an:

Human Solutions GmbH
An der Schindhohle 25
36041 Fulda
info@humansolutions.de