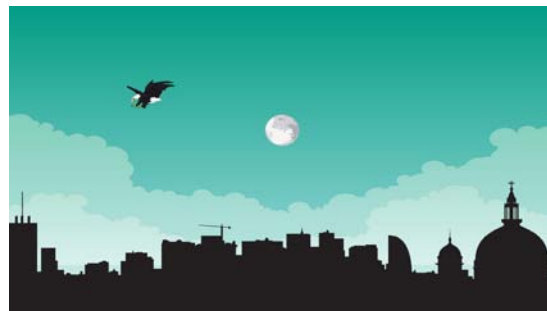


Champ visuel

La perte de champ visuel est un effet secondaire commun d'accident vasculaire cérébral ou de lésion cérébrale hypoxique. L'information visuelle est transmise de l'œil au lobe occipital via le nerf optique et via le rayonnement optique pour être traitée. Si ces voies nerveuses sont endommagées, les informations visuelles nécessaires ne les atteignent plus et ne peuvent pas être traitées, entraînant une perte de qualité du champ visuel. Les personnes atteintes ont des difficultés de lecture et d'orientation visuelle. Un entraînement ciblé peut réduire considérablement les effets sur la vie quotidienne.

Entraînement saccadique



Le module SAKA a été développé pour des patients souffrant de phénomènes de négligence visuelle ou d'hémianopsie. Le client doit appuyer sur le bouton adéquat lorsqu'un objet apparaît à gauche, à droite ou au centre.

Indications: Troubles de l'exploration visuelle dans une moitié du champ visuel. Cela se produit souvent en cas d'infarctus cérébraux étendus dans la zone d'alimentation de l'artère cérébrale moyenne ou postérieure ou d'autres troubles cérébraux-organiques.

Description de l'exercice: Le patient observe l'horizon d'un paysage très simplement structuré. Un grand soleil est représenté au milieu de l'écran. Une figure apparaît à gauche ou à droite à intervalles irréguliers. Le patient doit appuyer sur la touche de réaction correspondante (touche fléchée droite ou gauche du panel) chaque fois qu'il voit une figure.

Matériel d'entraînement: Une ligne horizontale apparaît sur l'écran. Dans les niveaux plus simples, un soleil au centre de l'écran sert d'aide à l'orientation pour le patient. Différentes figures ou symboles (des animaux, des voitures, des vélos, des motos etc.) apparaissent à l'horizon (à gauche ou à droite du soleil) à intervalles irréguliers. Aux niveaux de difficulté supérieurs, les symboles deviennent plus petits, l'horizon disparaît et des stimuli de distraction apparaissent et disparaissent.

SAKA

6+

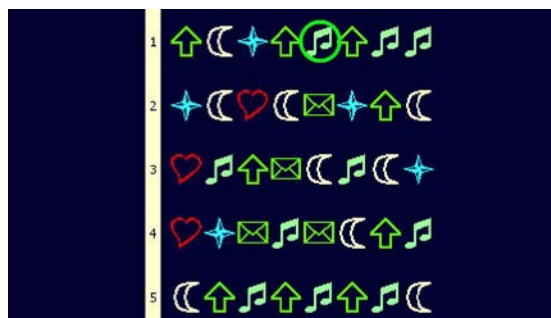


34 niveaux



26 langues

Exploration



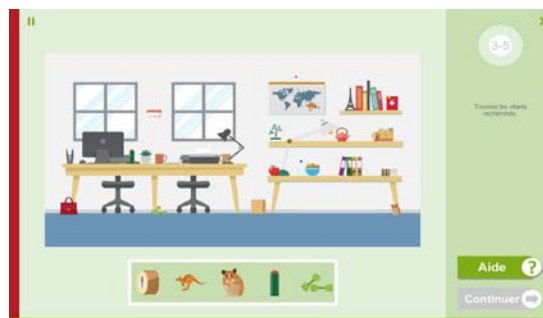
Le module EXPL sert au traitement de troubles de l'exploration visuelle. Pendant l'entraînement, on fait appel à la recherche sérielle pendant laquelle des objets cibles sont soumis à une analyse détaillée exacte.

Indications: Dégradations homonymes du champ visuel, de troubles de l'exploration visuelle suite à une perte du champ visuel, de négligence visuelle ou/ et du syndrome de Balint. Grâce à l'utilisation de matériel non verbal, le module peut aussi être utilisé par des patients souffrant de restrictions linguistiques et de la compréhension verbale.

Description de l'exercice: Sur un arrière-plan foncé apparaissent différents stimuli (symboles). Le patient doit sélectionner parmi eux tous les symboles qu'il a dû mémoriser au début de l'entraînement, en scrutant la surface systématiquement. Un curseur circulaire se déplace d'une ligne à une autre (avec interface). On contrôle ainsi, le mouvement d'exploration du patient. Le patient doit appuyer sur la touche OK chaque fois le curseur se trouve sur un symbole recherché.

Matériel d'entraînement: On utilise des carrés, des triangles, des cercles, des étoiles et d'autres symboles pour l'entraînement.

NOUVEAU Exploration 2



Le module est utilisé pour le traitement de troubles de l'exploration visuelle et pour améliorer l'analyse de détails.

Indications: L'entraînement est recommandé pour les patients souffrant de dégradations homonymes du champ visuel, de troubles de l'exploration visuelle ou de négligence visuelle.

Description de l'exercice: Il y a quatre catégories de tâches différentes. Pour la catégorie « Rechercher les numéros manquants », il faut rechercher l'un après l'autre les nombres dispersés sur l'écran et identifier les nombres disparus. Dans la catégorie « Rechercher les objets », il faut trouver et cliquer sur certains objets intégrés dans des scènes. Dans la catégorie « Rechercher et compter les objets », il faut déterminer le nombre d'objets présents. La catégorie « Formes superposées » sert à l'entraînement de l'analyse de détails. Des formes simples superposées sont présentées à l'écran. Le patient doit déterminer quelles formes de bases superposées composent l'image.

Matériel d'entraînement: Un nombre élevé d'images et de scènes sont disponibles pour les catégories « Rechercher les objets » et « Rechercher et compter les objets ». La catégorie « Formes superposées » comprend une grande diversité de formes géométriques simples noires ou de couleur.

EXPL



6+



30 niveaux



26 langues

EX02



6+

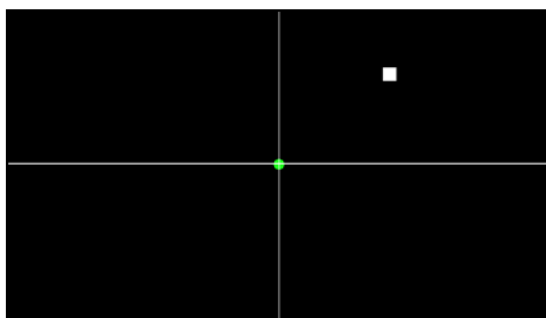


18 niveaux



7 langues

Entraînement de restitution



RESE est destiné à l'amélioration des fonctions visuelles de patients ayant une déficience visuelle (par ex. une hémianopsie). Dans les mois suivant immédiatement la lésion une certaine récupération est possible et le module favorise et renforce le processus de réparation.

.....

Indications: Troubles visuels neurologiques comme hémianopsie et troubles de la perception, du traitement de la lecture et de l'attention et négligence en résultant.

Description de l'exercice: Un point de fixation est affiché à l'écran. Lorsqu'un stimulus lumineux apparaît, le patient doit appuyer sur une touche (click souris, panel, etc.). Il doit réagir à chaque changement de couleur du point de fixation et à tous les stimuli lumineux visibles. S'il manque un stimulus, celui-ci disparaît puis réapparaît.

Matériel d'entraînement: Le stimulus lumineux est affiché selon un algorithme spécifique. Les stimuli se déplacent et apparaissent à des endroits différents sur l'écran y compris à proximité de et sur la limite de la partie altérée du champ visuel. Une activation intensive et répétée de cette zone favorise un changement positif du champ visuel au fil du temps. Un feedback auditif fournira une rétroaction pour aider le patient à soutenir son attention. RESE est auto-adaptatif, modifiant le niveau de difficulté suivant la performance du patient. Il est recommandé de fixer la tête du patient à l'aide d'un appui-menton maintenant ainsi la distance entre les yeux et l'écran.