

Posterpräsentationen

(1/2)

AutorInnen	Titel
Hannah Dorien Born	Der Erwerb der Verbendstellungsregel im subordinierten Nebensatz unter besonderer Berücksichtigung der „Weil-V2-Struktur“ bei deutschsprachigen Kindern zwischen 4 und 9 Jahren
Anna Margareta Fischer, Stephanie Kurtenbach	Hausaufgaben in der Kindersprachtherapie – zwischen Anspruch und Realität
Carina Lüke, Ute Ritterfeld, Angela Grimminger, Katharina J. Rohlfing, Ulf Liszkowski	Frühes gestisches Verhalten als Prädiktor für sprachliche Fähigkeit bis zum Alter von 4 Jahren
Susanne Fuchs, Damir Puac	U3 Gesundheitssprechstunde im Quartier
Nicole E. Neef, Gesa Schaadt, Angela D. Friederici	Sprachevozierte Hirnstammantworten prädictieren Schriftsprachkompetenz - Ein präklinischer Marker für Störungen des Schriftspracherwerbs?
Anja Starke, Katja Subellok	Reliabilität und Validität des Dortmunder Mutismus-Screenings für den schulischen Primarbereich (DortMuS-Schule)
Valerie Luer, Maren Matla, Martina Hielscher-Fastabend, Lorenz Sichelschmidt	Evaluation von Stottertherapien in Deutschland – Untersuchung des Einflusses therapierelevanter Faktoren auf den Erfolg einer Stottertherapie bei Jugendlichen und Erwachsenen

Posterpräsentationen

(2/2)

AutorInnen	Titel
Anke Osterhoff, Liane Günther, Christian Thiel, Christian Grüneberg, Sascha Sommer	Konzeptuelle Rahmenbedingungen eines multimodalen sprachlich-kognitiven und körperlichen Trainingsprogramms für die Teilhabeförderung von SeniorInnen
Jana Spoddig	Auswirkungen eines Trainings der selektiven Aufmerksamkeit auf die Wortflüssigkeit älterer Menschen mit leichten kognitiven Beeinträchtigungen
Svenja Eberhardt, Martina Hielscher-Fastabend, Kerstin Richter	Eine handlungs- und alltagsorientierte Sprach- und Kommunikationsförderung zur Teilhabe von Menschen mit Demenz
Mariam Hartinger, Mareike Scholz, Michael T. Barbe, Johannes Becker, Lars Timmermann	ICF-basierte Effekte der Tiefen Hirnstimulation (VIM-DBS) auf die Kommunikation im Alltag bei Patienten mit Essentiellem Tremor
Jakob Pfab, Hanna Jakob, Mona Späth	Wieviel Spaß muss sein? Gamification zur Steigerung der Motivation von Aphasiepatienten beim digitalen Eigentaining