

VR PAGRINDINIS PAKETAS

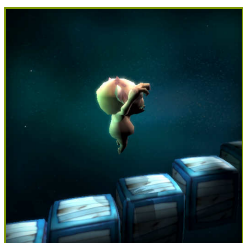
???

toAdd(broPP-Hardwarer32405)	3
toAdd(broPP-Whatisne31120)	3
Terapinių užduočių duomenų bazė	4
Judėjimo laikas	4
Greitis	4
Judėjimo tikslumas	6
Funkciniai judesiai	16
Suskirstytas dėmesys	48
Atmintis	50
Problemų sprendimas	52
Fobijos ir baimės	56
Kasdienė veikla	57
Specializuotų	59

TOADD(BROPP-WHATISNE31120)

toAdd(broHardReq-Pleasemak34226)

- Oculus Quest 3

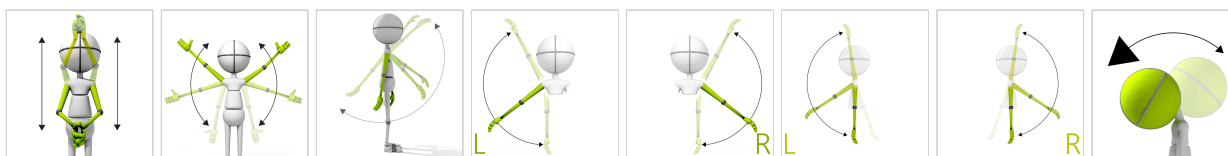


GREITIS

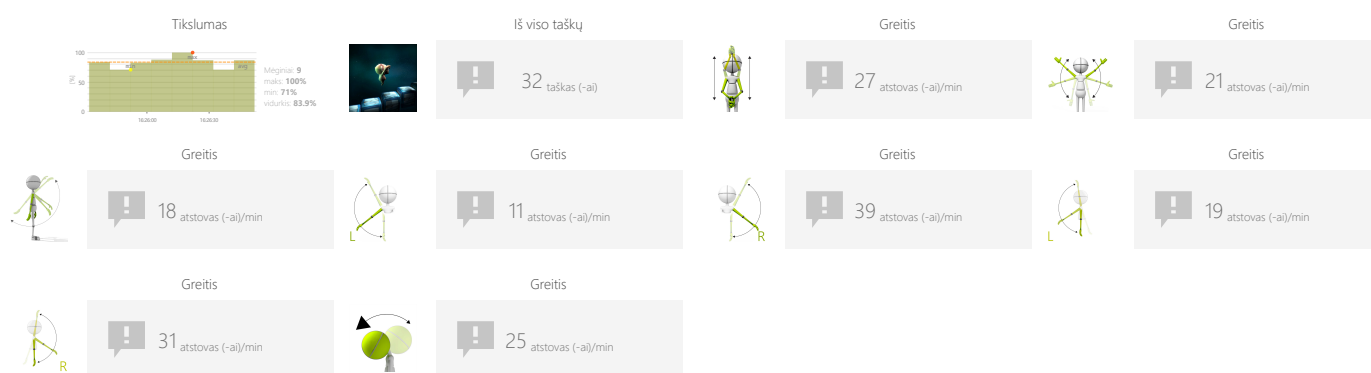
LAIPTAI

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maksimalus laikas per aukštą
- Liptų skaičius
- Pauzės ilgis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

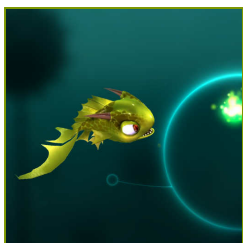
Lipkite laiptais, kol jie išnyks.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



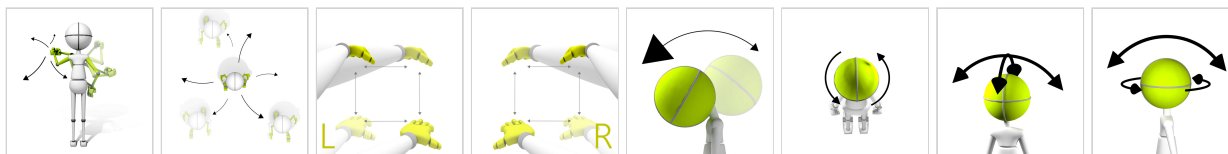
Sunkumas	
papatys	
Trukmė	diapazonas
90s	20% - 80%
Maksimalus laikas per aukštą	Laipty skaičius
15s	5
Pauzės ilgis	3



JUDĖJIMO TIKSLUMAS ŽUVIS

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Judėjimo režimas
- diapazonas
- Maršruto forma
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

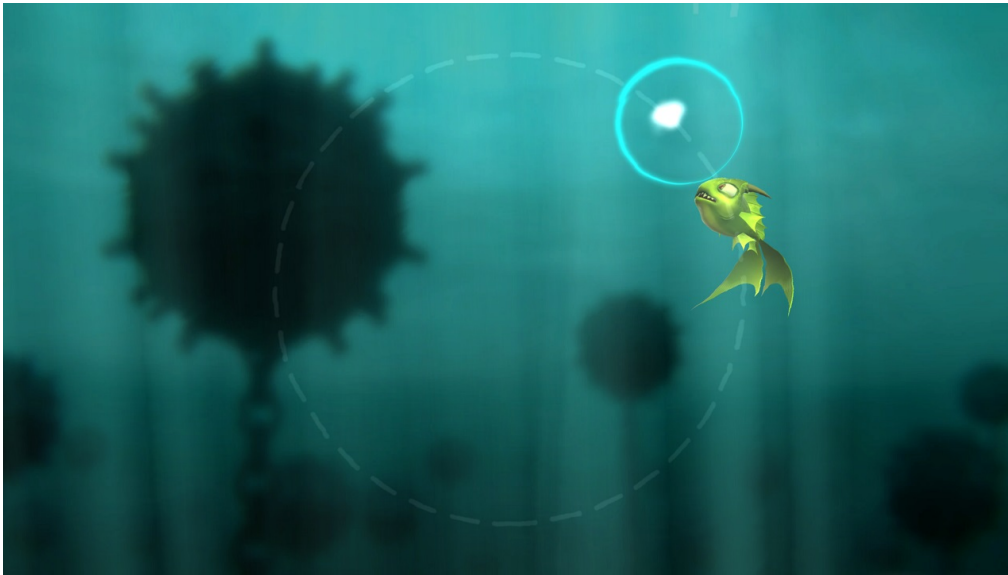
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(muscleStrengthening)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

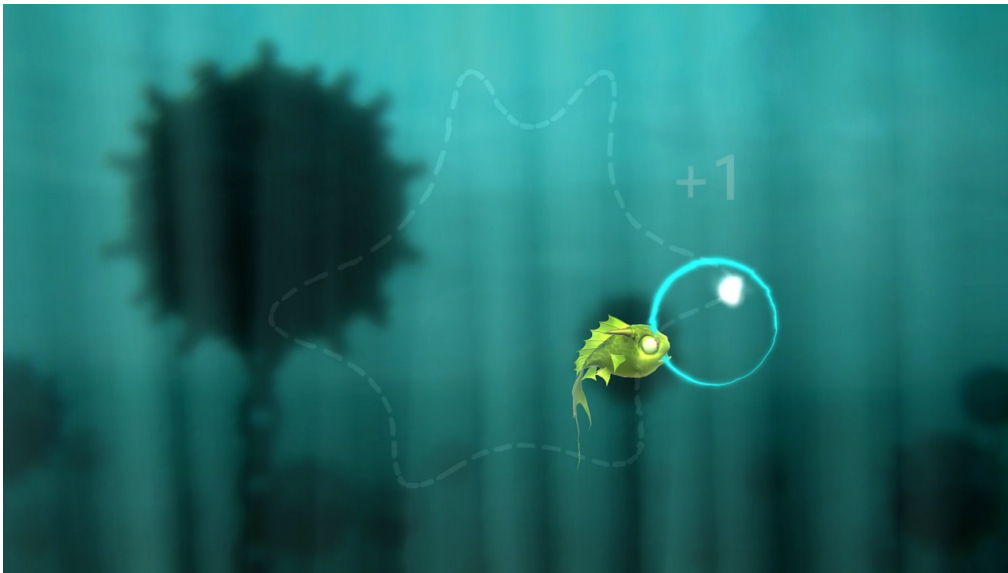
Perkelkite mėlyną apskritimą, kad apsaugotumėte kibirkščių šaltinį nuo žuvų. Kai kibirkščių šaltinis yra apskritimo viduje, jis yra saugus.



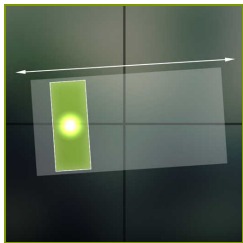
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas paprotys	
Trukmė 90s	Judėjimo režimas Kairėje
diapazonas 20% ↔ 80%	Maršruto forma
Objektų greitis 100%	



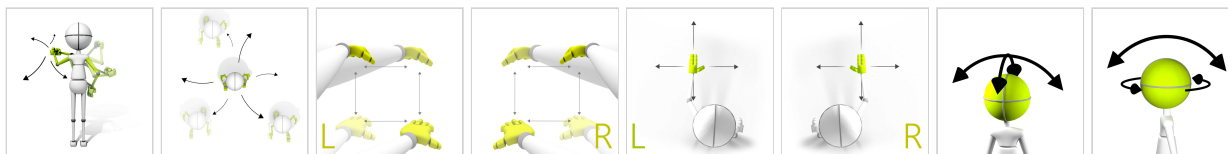
Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	Judėjimo režimas Kairėje
diapazonas 20% ↔ 80%	Maršruto forma
Objektų greitis 100%	



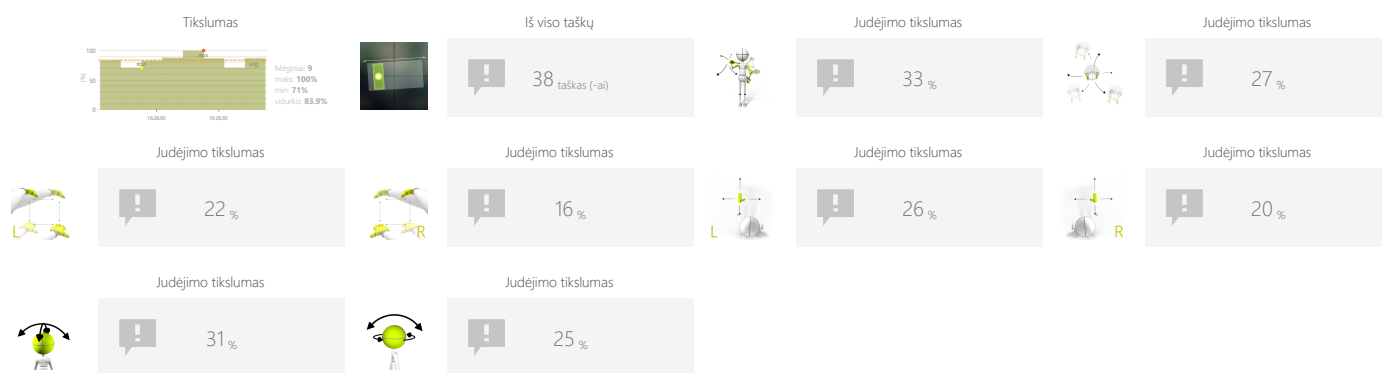
JUDĖJIMO TIKSLUMAS ŠVYTUOKLĖ

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Rodyti kelią
- Laikotarpis
- Rotacija
- Švytuoklinis aukštis
- Švytuoklės plotis

TOADD(OBJECTIVES)

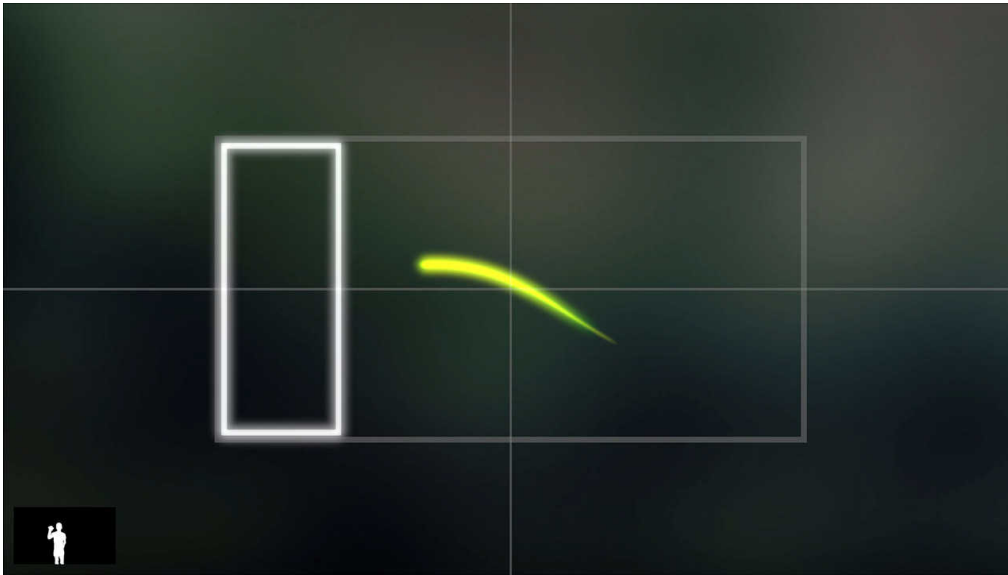
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(rhythmicity)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(movementPrecision)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Pabandykite sinchronizuoti save su stačiakampio judesiais.
Darykite viską, kad liktumėte stačiakampyje.



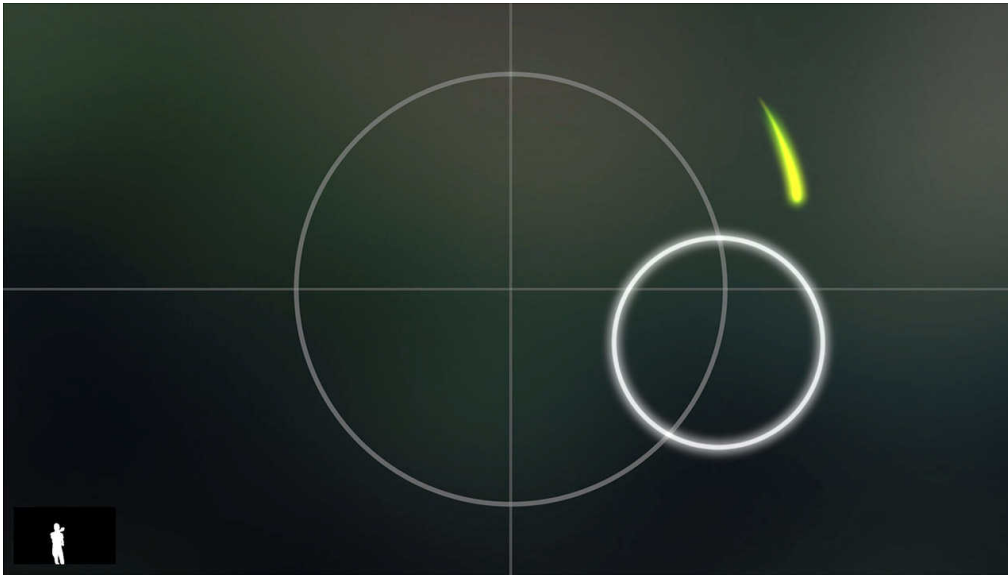
TOADD(SAMPLESETTINGS)



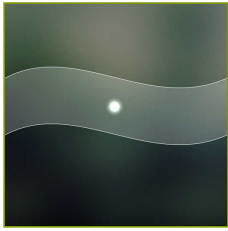
Sunkumas 1/2	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Rodyti kelią Ne	Laikotarpis 5s
Rotacija 0	Švytuoklinis aukštis 50%
Švytuoklės plotis 100%	



TOADD(SAMPLESETTINGS)



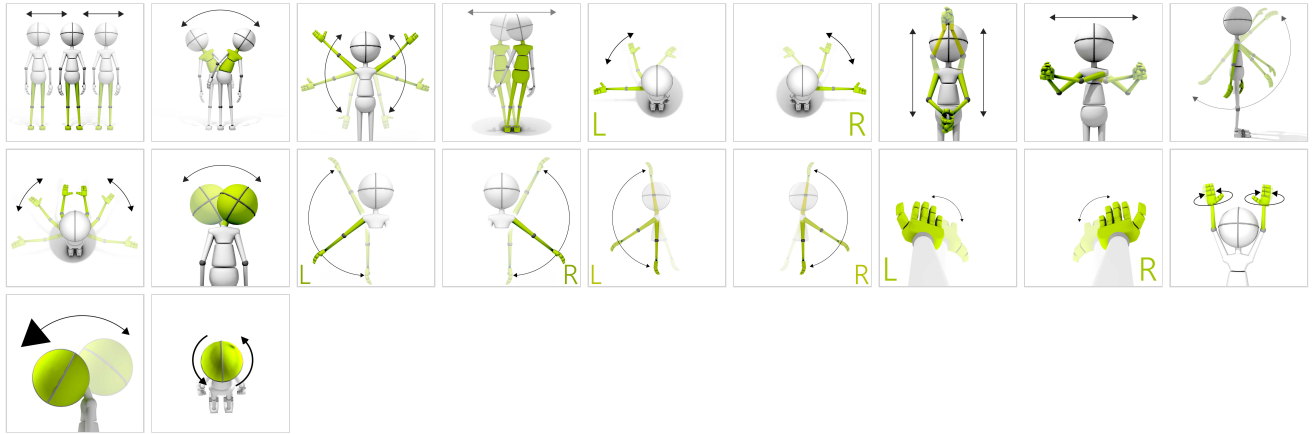
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Atvirkštinė kryptis Ne	Rodyti kelią Ne
Laikotarpis 10s	Spindulys 75%
Tikslinis spindulys 75%	



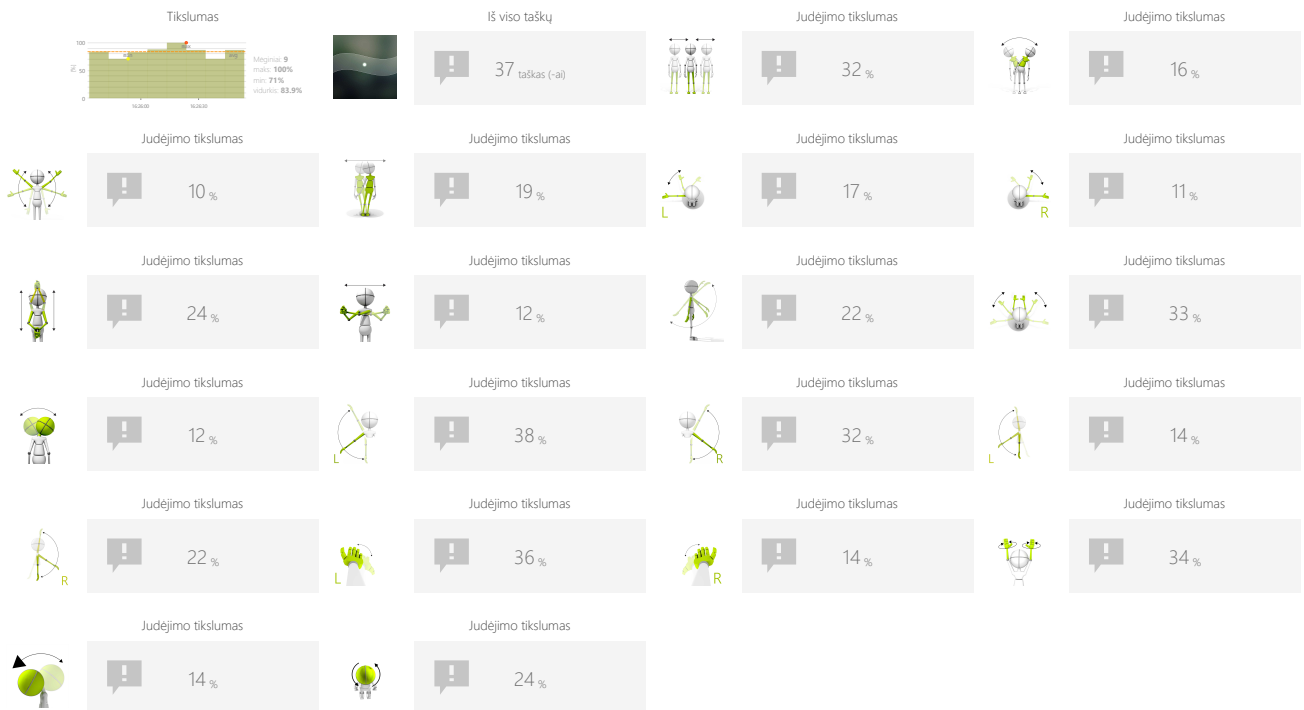
JUDĒJIMO TIKSLUMAS DIAGRAMA

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Grafīnēs formas (sinuso ar kvadrato, amplitudēs, sienas ir tt)
- Užduoties trukmē
- diapazonas

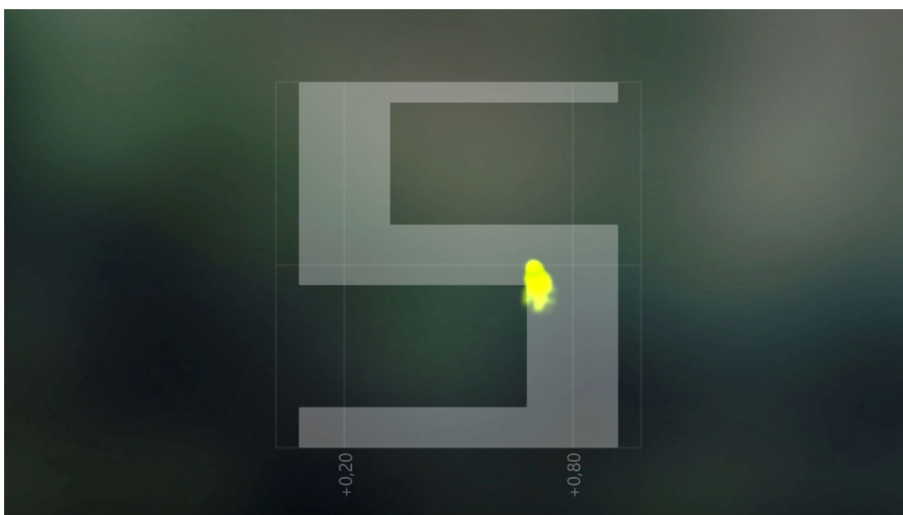
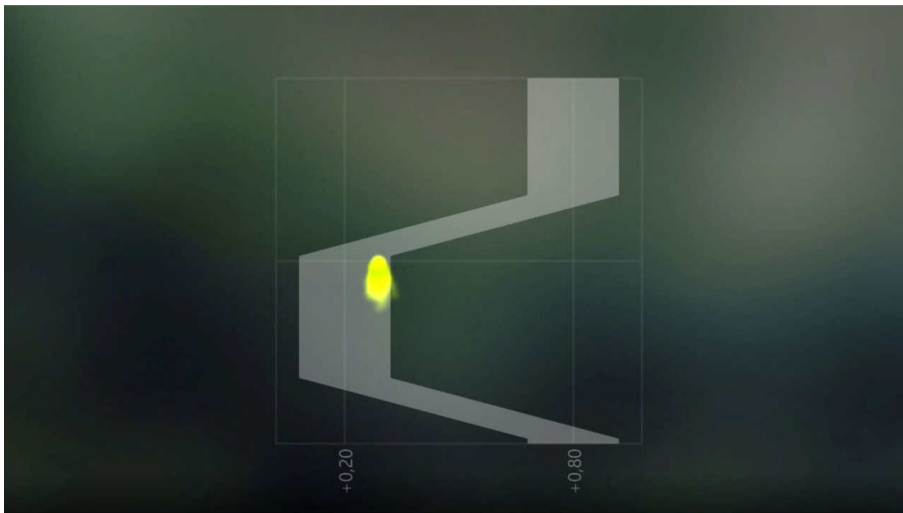
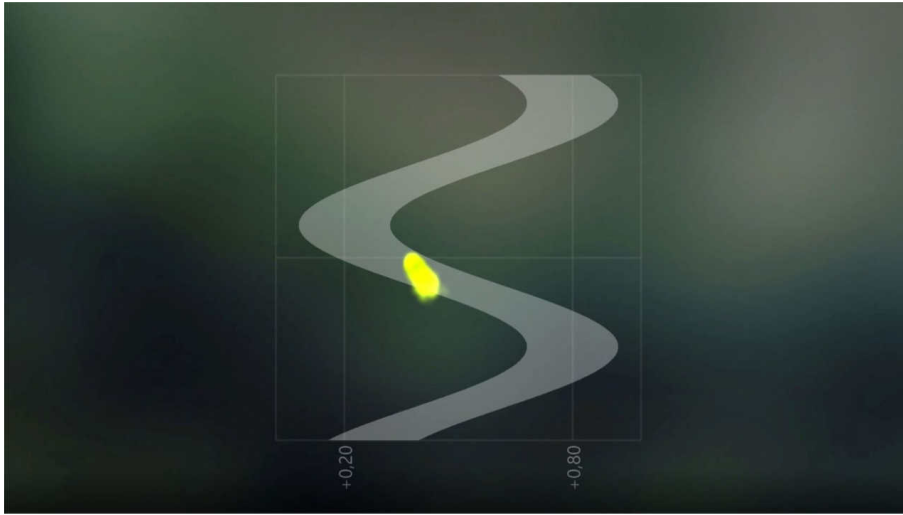
TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Stenkitēs likti sienose.

TOADD(SAMPLESETTINGS)

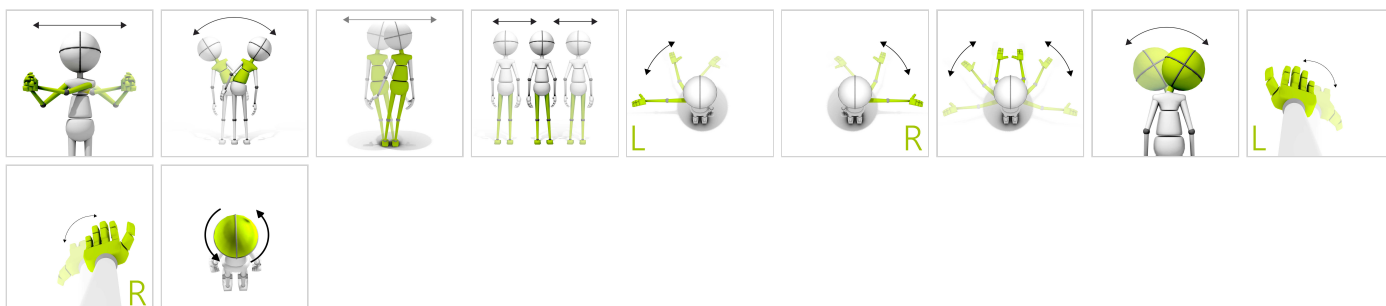




JUDĖJIMO TIKSLUMAS SKĖTIS

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Kelias
- diapazonas
- Skėčio dydis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

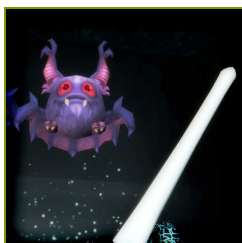
Neleiskite Hippo gauti šlapias-išlaikyti skėtis virš jo!



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	Sunkumas 1/3	
Trukmė 60s	Kelias 8.0s 	
diapazonas 20% 80%	Skečio dydis 150%	

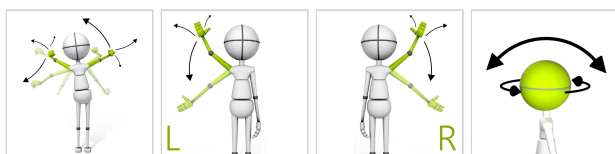


FUNKCINIAI JUDESIAI

VAMPYRAI

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Pozicijos, kuriose turi būti taikomi tikslai
- Užduoties trukmė
- Laikas tarp objektų
- Laikas reaguoti

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)
- toAdd(spontaneousMovementsIn3DSpace)
- toAdd(speedOfMovement)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Naudokite savo kalviją numušti plaukioja vampyrai, kurie nori Užkandote jums!



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Aktyvios pozicijos 	Trukmė 90s
Laikas tarp objektų 2s	Laikas reaguoti 2s



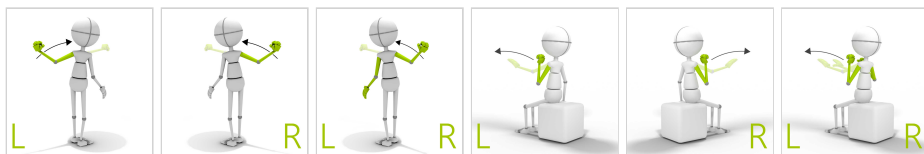
Sunkumas 1/3	
Aktyvios pozicijos 	Trukmė 90s
Laikas tarp objektų 2s	Laikas reaguoti 2s



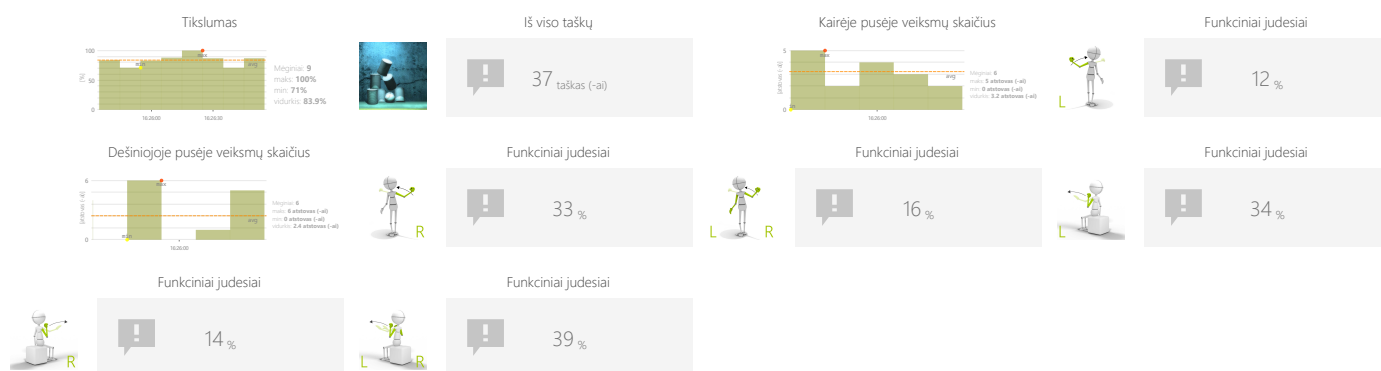
FUNKCINIAI JUDESIAI SKARDINĖS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Objektų greitis
- Tikslų svoris

TOADD(OBJECTIVES)

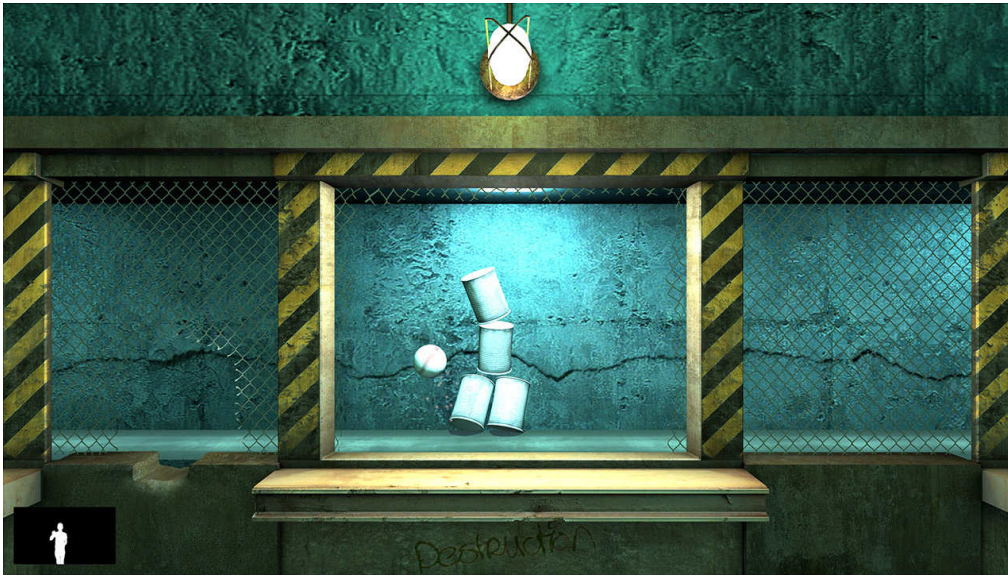
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(abilityOfSpatialVisualization)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

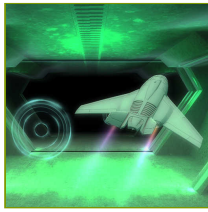
Meskite kamuoliukus, kad pataikytumėte į kuo daugiau skardinių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	Sunkumas 1/4
Trukmė 90s	Objektų greitis 75%
	Tikslų svoris 100%

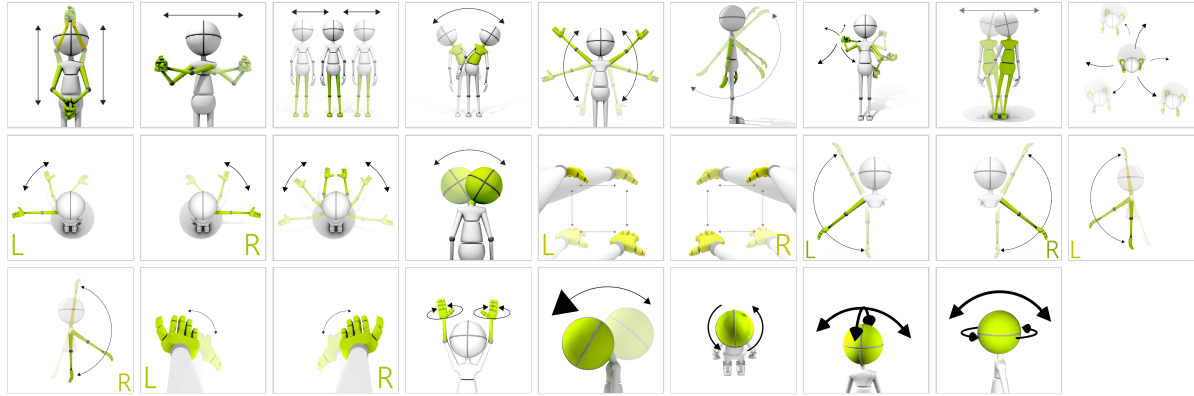


FUNKCINIAI JUDESIAI

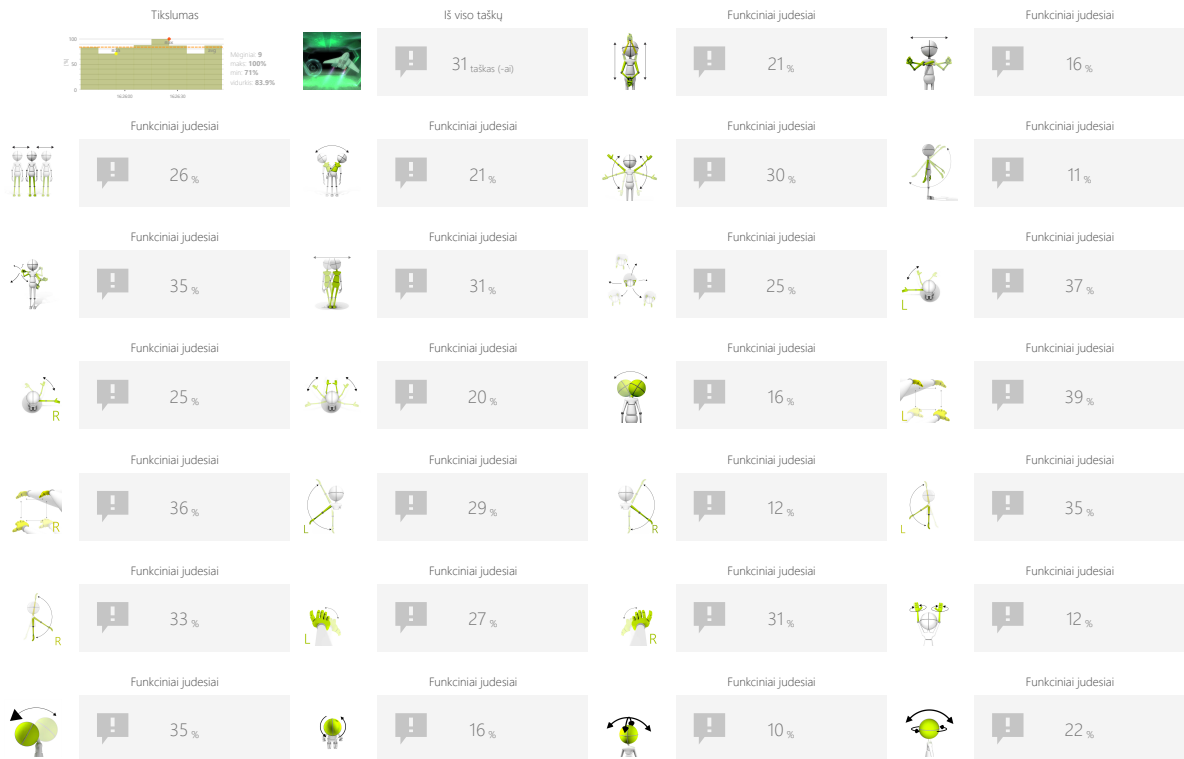
LĒKTUVAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

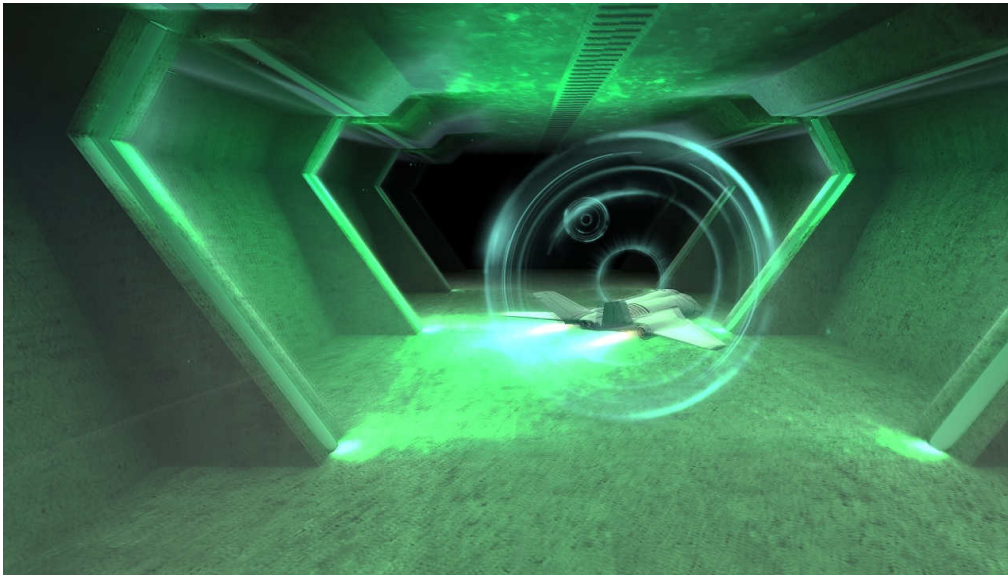
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

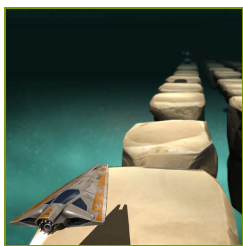
Priverskite lėktuvą skristi per apskritimus. Kuo arčiau centro jis skrenda, tuo daugiau taškų gausite.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



The control panel features several elements: a top-left icon of a jet, a top-right icon of a person with a robot, a 'Sunkumas' (Difficulty) section with '2/4' and navigation arrows, a 'Greitis' (Speed) section with '100%' and 'greitis nustatomas automatiškai', a 'Trukmė' (Duration) section with '90s', and a 'diapazonas' (Range) section with '20%' to '80%' and a person icon.

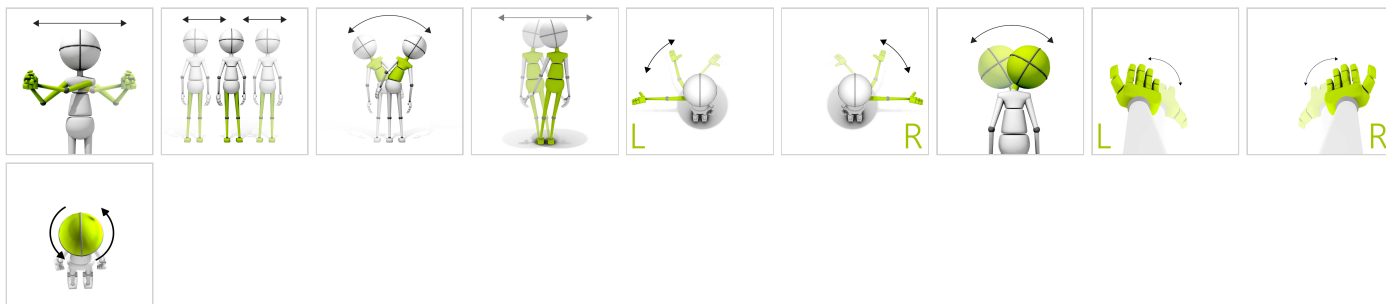


FUNKCINIAI JUDESIAI

AKMENYS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(perceptivity)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(reactionToThePositiveVisualStimuli)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Priverskite erdvelaij surinkti spalvingas būtybes ir venkite uolų.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	Sunkumas 1/3	
Greitis		
	100%	
greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė		diapazonas
	90s	
		20% 80%

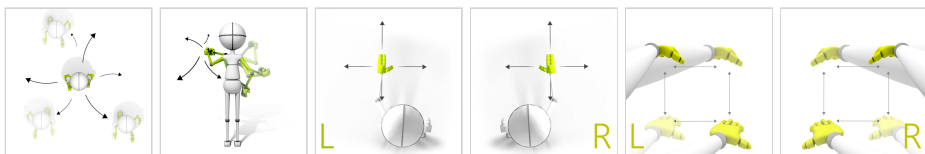


FUNKCINIAI JUDESIAI

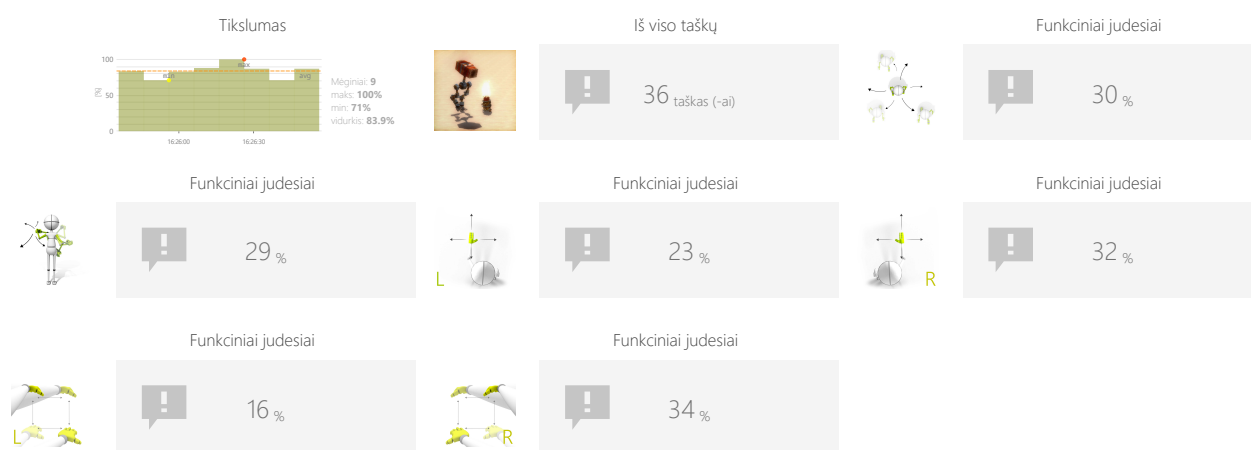
PLAKTUKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Pozicijos, kuriose turi būti taikomi tikslai
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikas reaguoti
- Stiklo dydis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(planningAndStrategy)
- toAdd(speedOfDecisionMaking)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

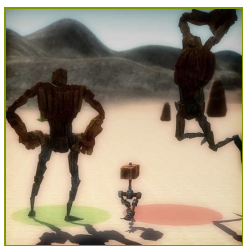
Paspauskite degančias statines kuo greičiau. Tada grįžkite į centrą.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



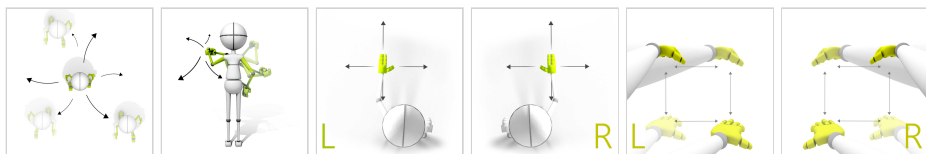
◀	Sunkumas 1/3	▶
Aktyvios pozicijos 	Trukmė < > 90s	
diapazonas 30% ↔ 70%	Laikas reaguoti < > 10s	
	Stiklo dydis < > 125%	



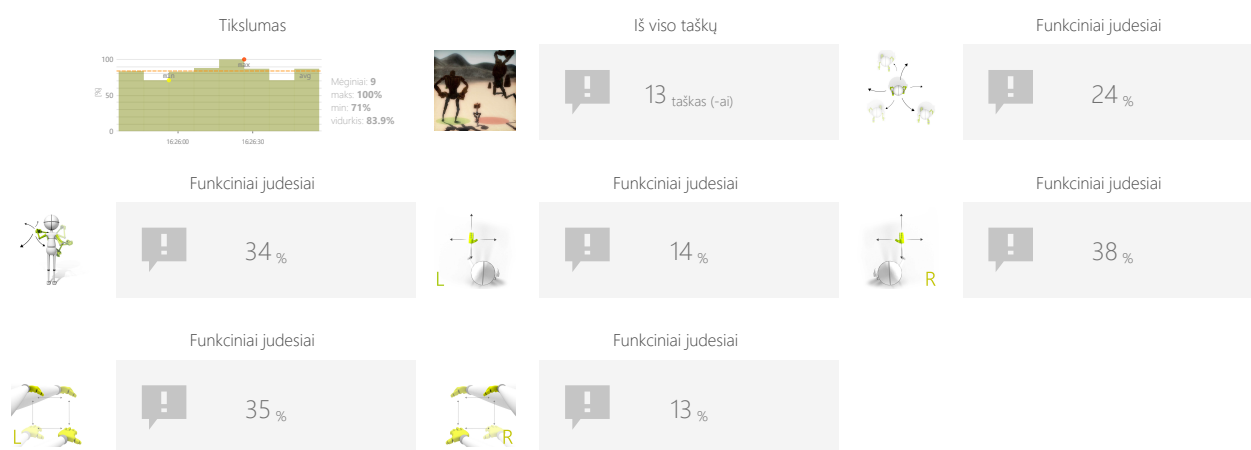
FUNKCINIAI JUDESIAI PABĖGTI

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Priešų skaičius
- Priešo greitis

TOADD(OBJECTIVES)

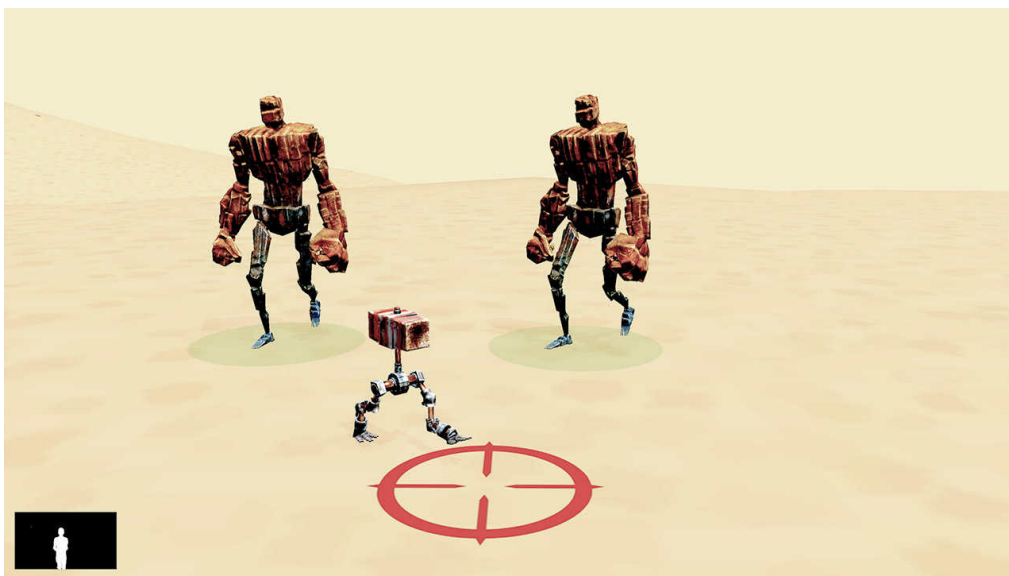
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Laikykites atokiau nuo didelių robotų.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė < 90s >	diapazonas 30% ↔ 70%	▶
Priešų skaičius < 2 >	Priešo greitis < 100% >	▶



◀	Sunkumas paprotys	▶
Trukmė < 90s >	diapazonas 30% ↔ 70%	▶
Priešų skaičius < 4 >	Priešo greitis < 100% >	▶



FUNKCINIAI JUDESIAI

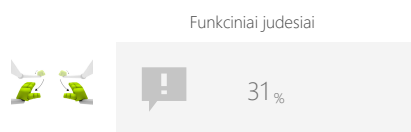
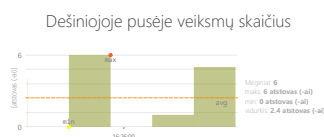
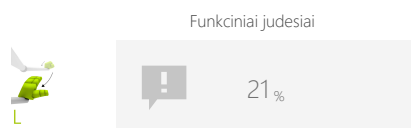
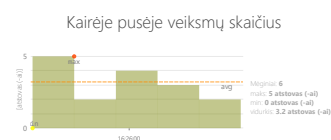
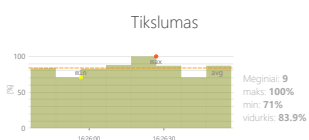
PATRANKA

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas tarp patrankų
- Laikas tarp priešų
- Priešo greitis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(planningAndStrategy)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Naudokite patranką (-as), kad šaudytumėte į robotus, ateinančius jūsų kryptimi.



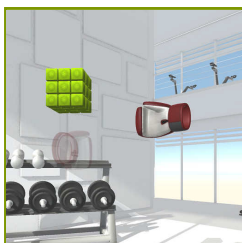
TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė < 90s >	Laikas tarp patrankų < 2s >	Laikas tarp priešų < 4s >
Priešo greitis < 50% >		



◀	Sunkumas paprotys	▶
Trukmė < 90s >	Laikas tarp patrankų < 2s >	Laikas tarp priešų < 4s >
Priešo greitis < 100% >		

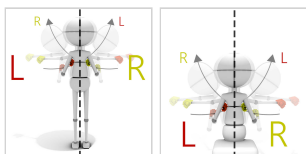


FUNKCINIAI JUDESIAI

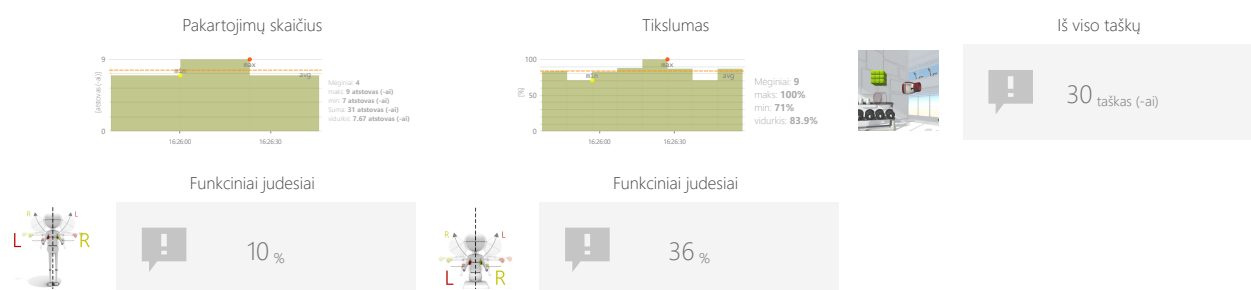
KRYŽIAŽODIS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas reaguoti
- Atstumas iki tikslų

TOADD(OBJECTIVES)

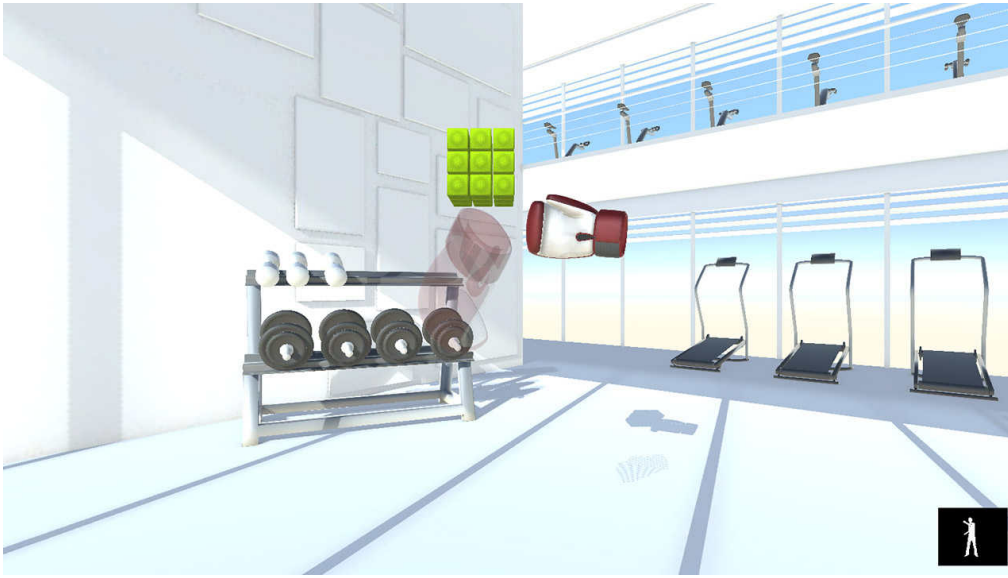
- toAdd(crossingTheMidline)
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(rhythmicity)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

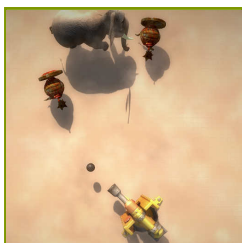
Paspauskite žalius kubelius kuo greičiau ir nepamirškite visada kirsti savo smūgių ir smūgių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė <	Laikas reaguoti 3s	
>	Atstumas iki tikslių 75%	

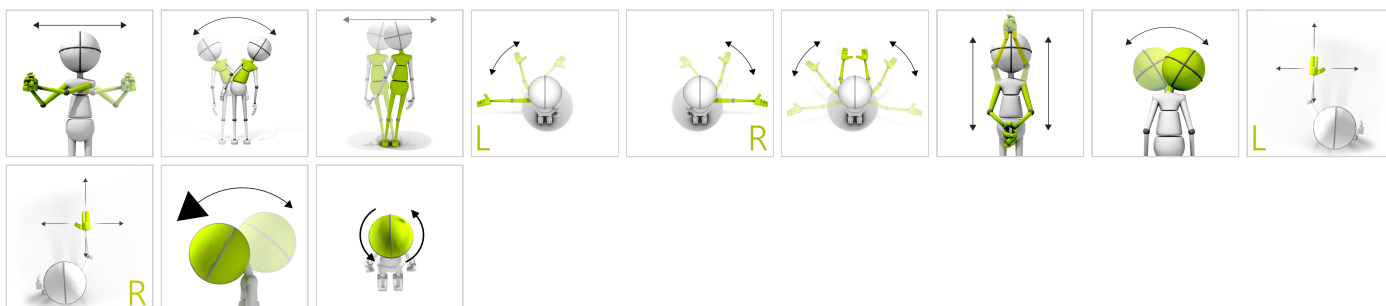


FUNKCINIAI JUDESIAI

AUTOMATINIS PATRANKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Įjungti distractors
- Laikas tarp patrankų
- Laikas tarp priešų
- Priešo greitis

TOADD(OBJECTIVES)

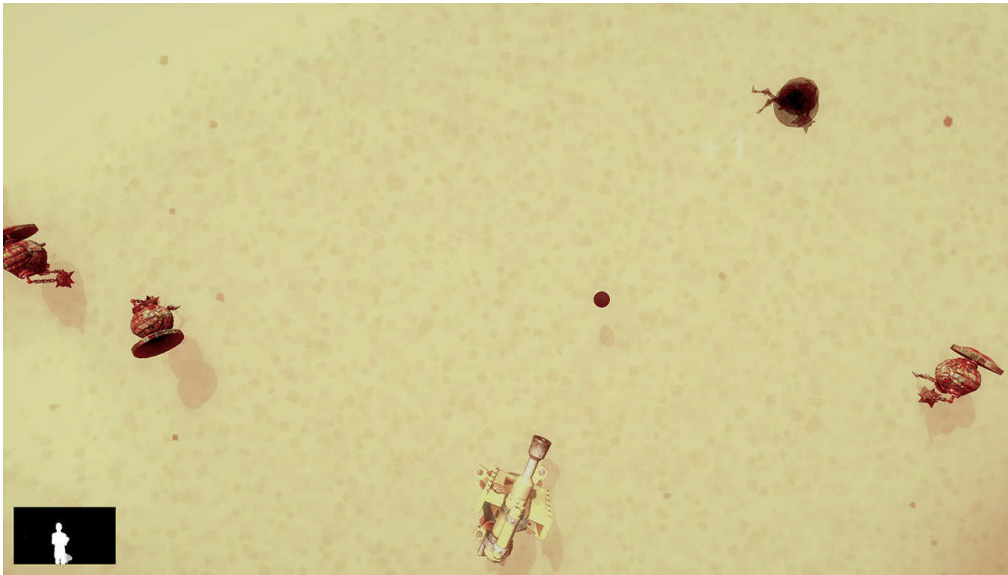
- toAdd(dividedAttention)
- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Kontrolės patrankos (-ai) sunaikinti robotai, bet išvengti pataikyti dramblys!



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė < 90s >	diapazonas < 20% 80% >	
Įjungti distractors < Ne >	Laikas tarp patrankų < 1s >	
Laikas tarp priešų < 3s >	Priešo greitis < 50% >	



◀	Sunkumas paprotys	▶
Trukmė < 90s >	diapazonas < 20% 80% >	
Įjungti distractors < Taip >	Laikas tarp patrankų < 1s >	
Laikas tarp priešų < 3s >	Priešo greitis < 50% >	

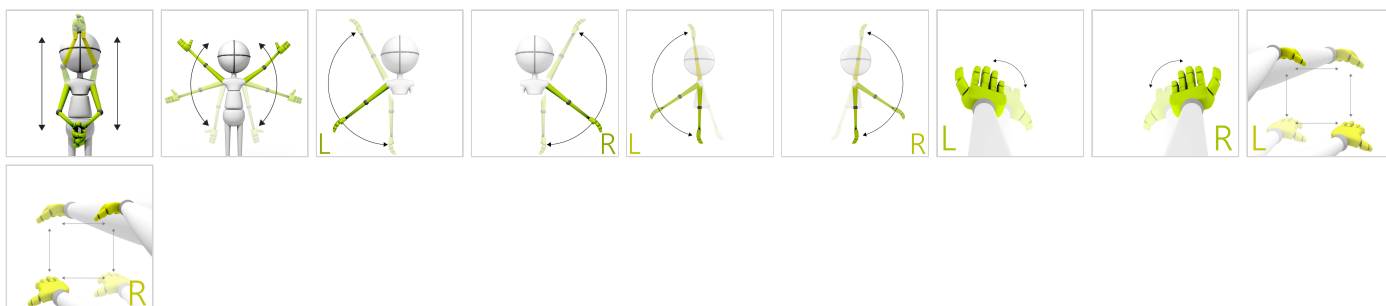


FUNKCINIAI JUDESIAI

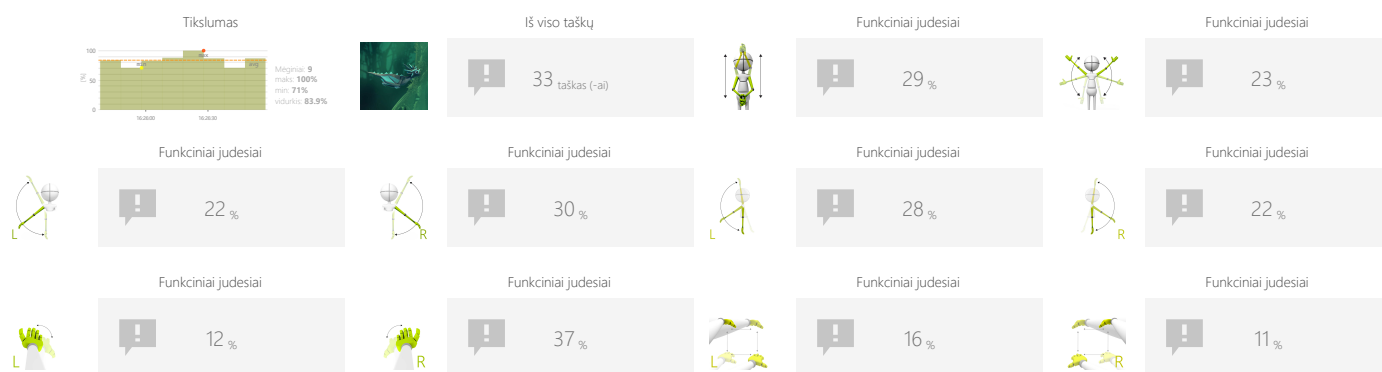
DRAKONAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Monetų grupės dydis
- Atstumas tarp monetų
- Gravitacinė jėga

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(improveRangeOfMotion)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(muscleStrengthening)
- toAdd(planningAndStrategy)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Skriskite ir rinkite monetas.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
paprotys	
Trukmė	diapazonas
90s	
Monetų grupės dydis	Atstumas tarp monetų
3	250%
Gravitacinė jėga	
100%	



Sunkumas	
1/3	
Trukmė	diapazonas
90s	
Monetų grupės dydis	Atstumas tarp monetų
5	250%
Gravitacinė jėga	
100%	

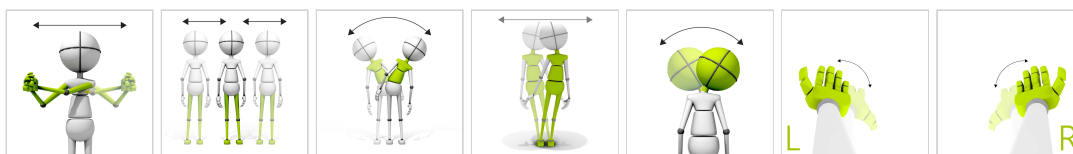


FUNKCINIAI JUDESIAI

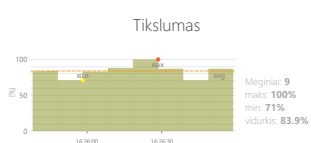
GREITOSIOS PAGALBOS AUTOMOBILIS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

10 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai

35 %

Funkciniai judesiai

30 %

Funkciniai judesiai

38 %

Funkciniai judesiai

19 %

Funkciniai judesiai

13 %

Funkciniai judesiai

25 %

Funkciniai judesiai

33 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas tarp automobilio

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(focusing)
- toAdd(speedOfDecisionMaking)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Važiukite kuo greičiau ir venkite atsitrenkti į kitus automobilius.



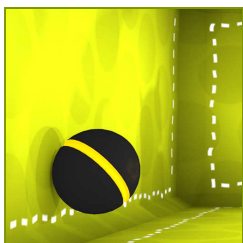
TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 2/3	▶
Greitis 50% greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%	
Atstumas tarp automobilio 50%		



◀	Sunkumas paprotys	▶
Greitis 50% greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%	
Atstumas tarp automobilio 200%		

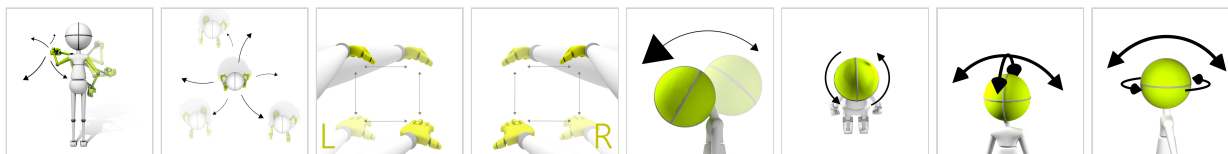


FUNKCINIAI JUDESIAI

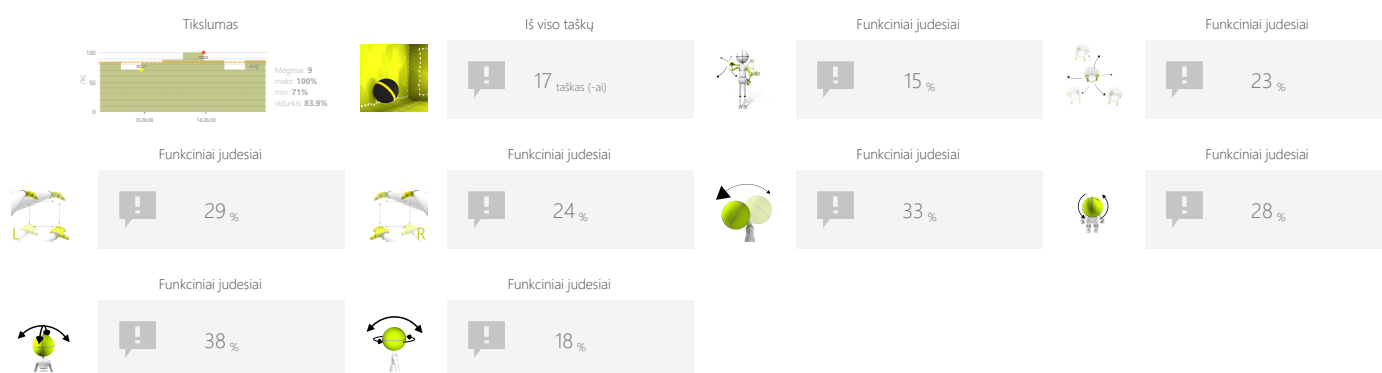
ARCANOID

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Stiklo dydis
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

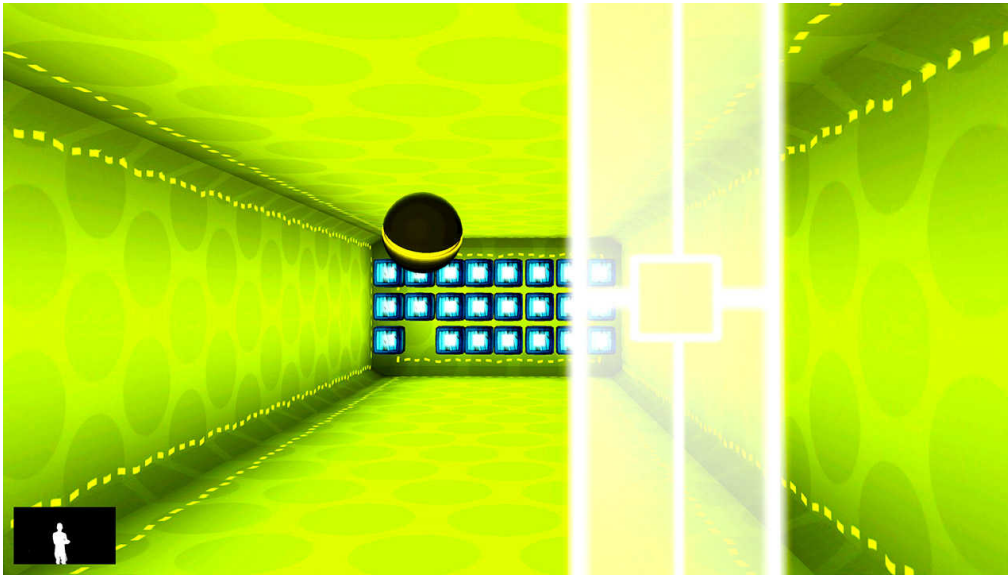
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

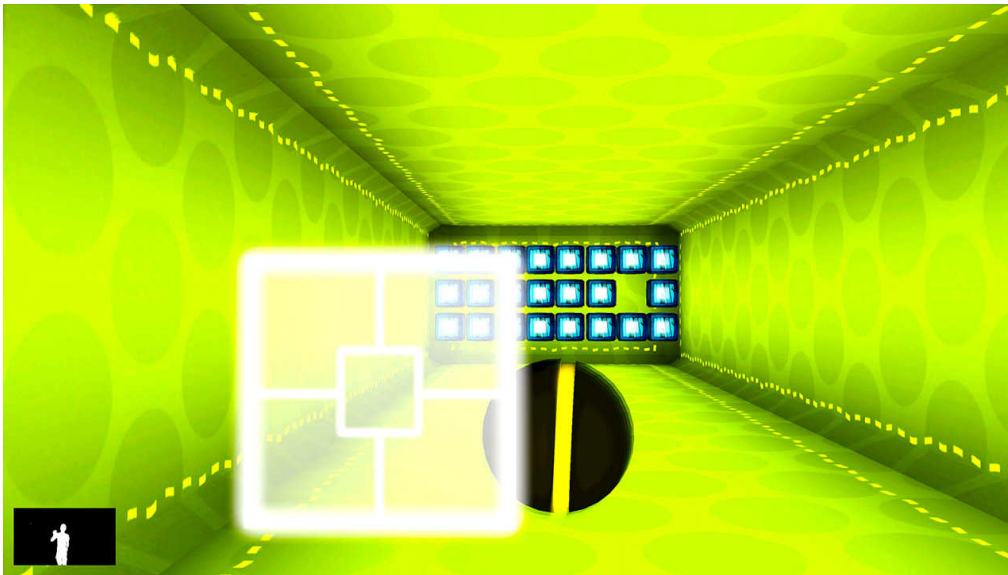
Sunaikinkite kuo daugiau dėžių.



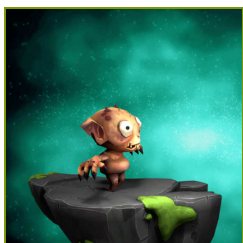
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
paprotys	
Trukmė	diapazonas
90s	 20% ↔ 80%
Stiklo dydis	Objektų greitis
100%	70%



Sunkumas	
paprotys	
Trukmė	diapazonas
90s	 20% ↔ 80%
Stiklo dydis	Objektų greitis
75%	70%

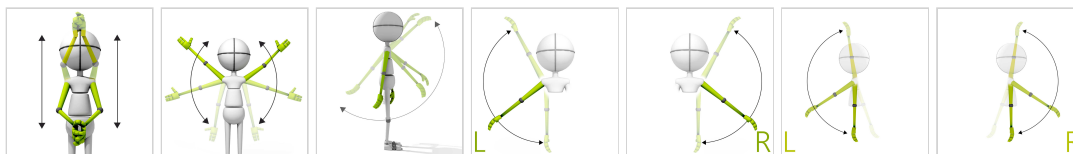


FUNKCINIAI JUDESIAI

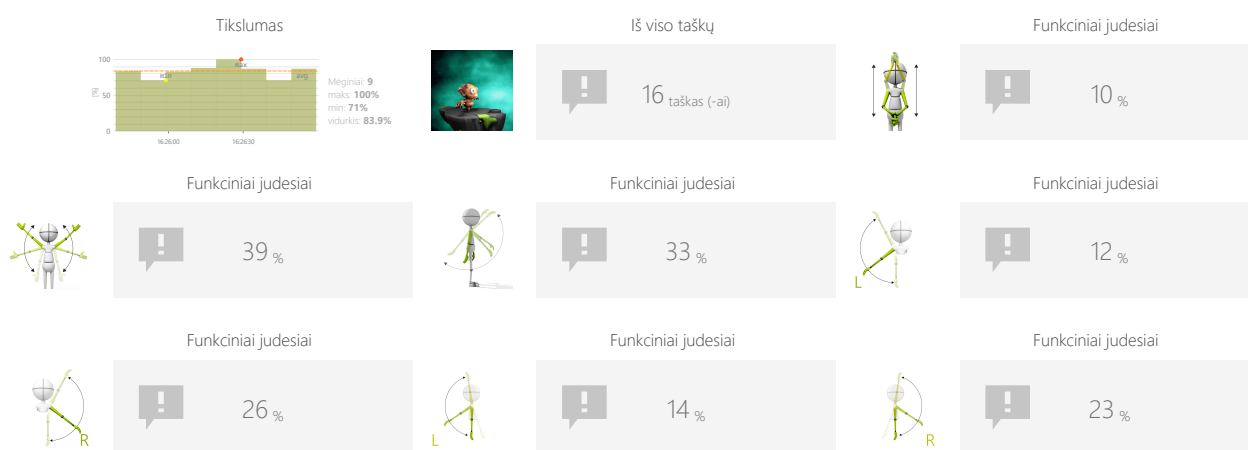
ROCKET JUMPING

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikas tarp objektų
- Bomba formatas
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Padėti peršokti per gaunamus raketas ir išvengti susidūrimo.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%
Laikas tarp objektų 5s	Bomba formatas 1
Objektų greitis 100%	

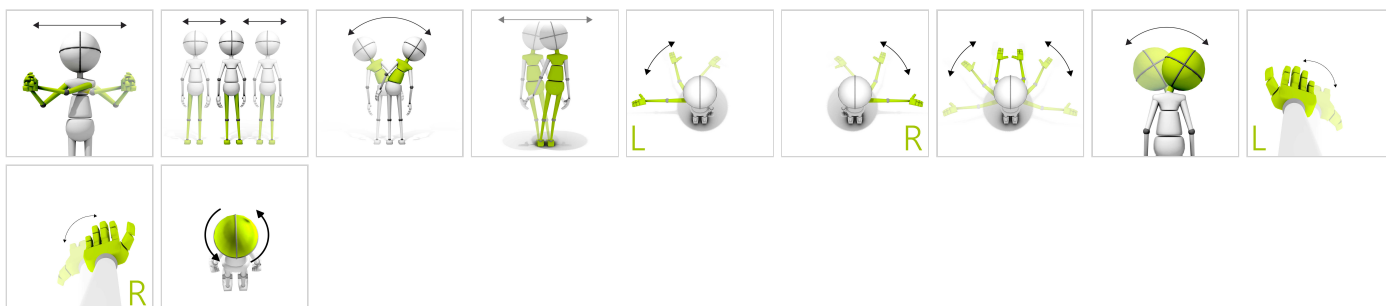


FUNKCINIAI JUDESIAI

RAILS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maršruto forma
- Įgalinti derėti
- Įgalinti kliūtis
- Laikas tarp objektų

TOADD(OBJECTIVES)

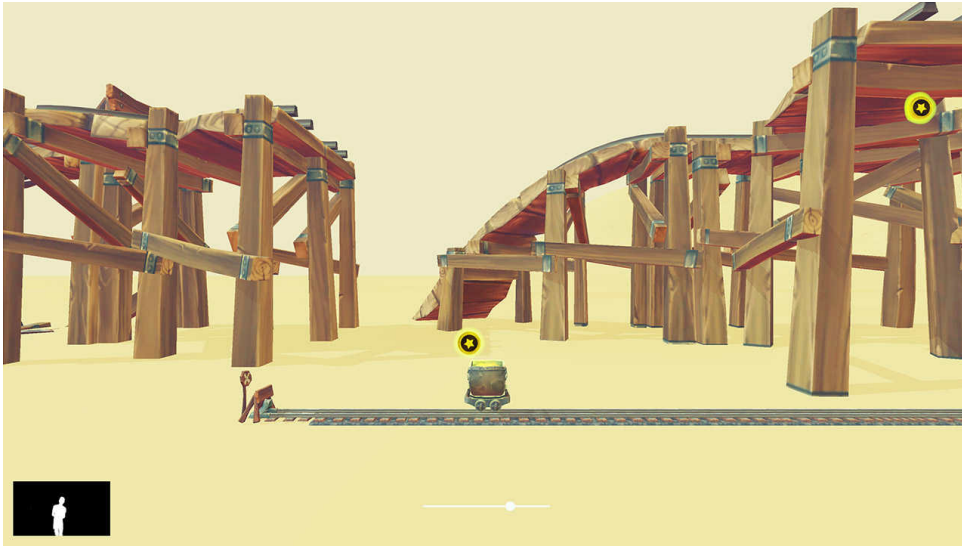
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

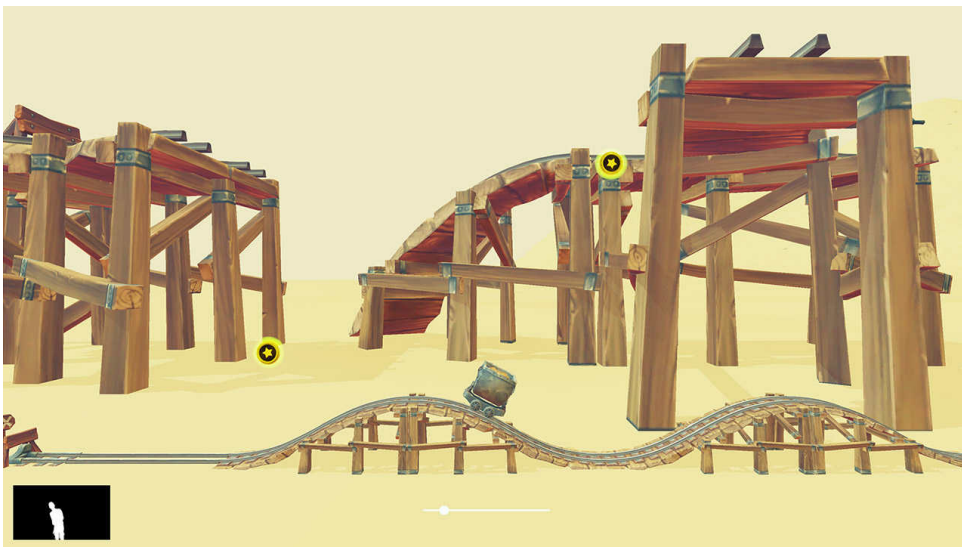
Valdykite vežimėlj, kad surinktumėte monetas.



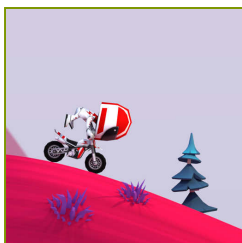
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Greitis 100% greitis nustatomas automatiškai	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Maršruto forma	Igalinti derėti Ne
	Igalinti kliūtis Ne
Laikas tarp objektų 5s	



Sunkumas paprotys	
Greitis 100% greitis nustatomas automatiškai	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Maršruto forma	Igalinti derėti Ne
	Igalinti kliūtis Ne
Laikas tarp objektų 5s	

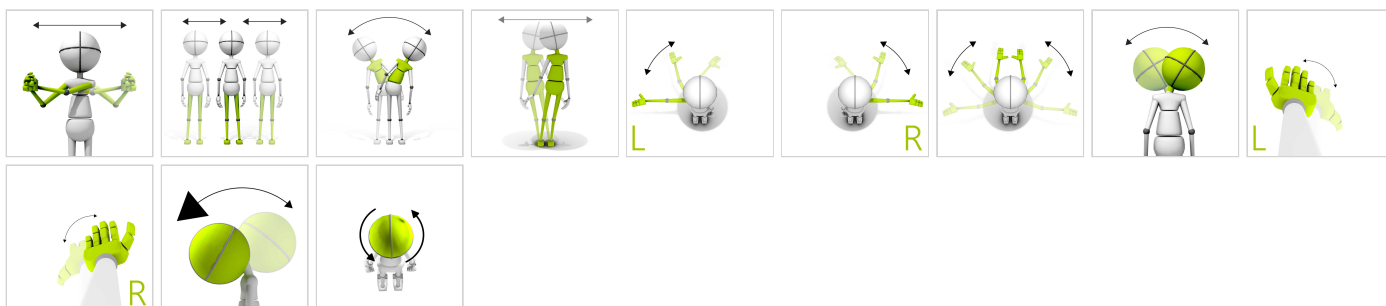


FUNKCINIAI JUDESIAI

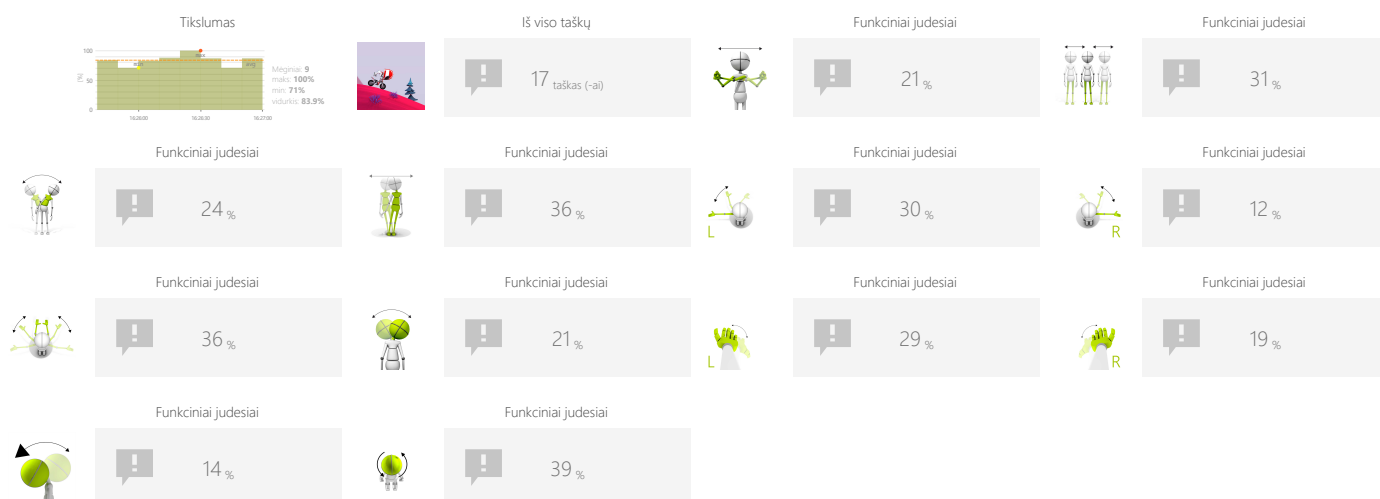
MOTOKROSO

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maršruto forma

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(planningAndStrategy)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Įsibėgėkite ir stabdykite, kad kuo greičiau įveiktumėte visą maršrutą be apvirtimo.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ← 80%	
Maršruto forma Lengva		

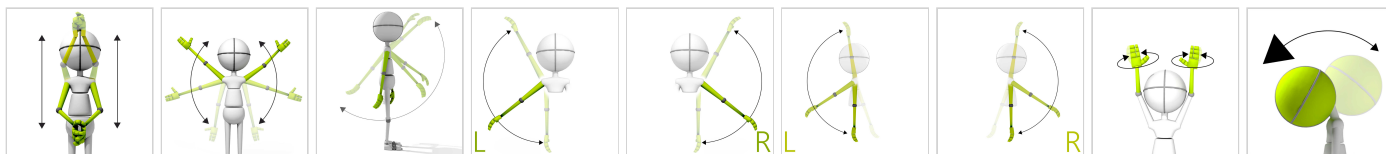


FUNKCINIAI JUDESIAI

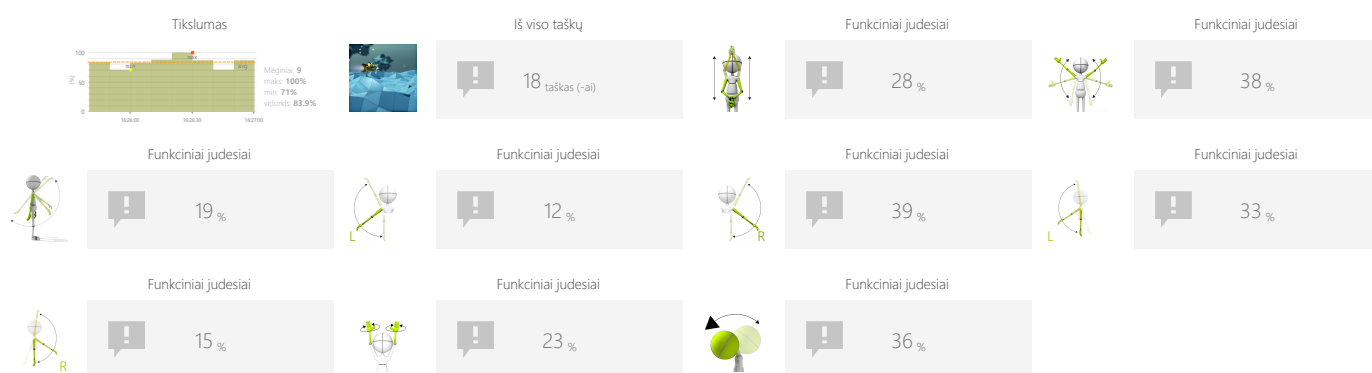
GEOMETRIJA EKSPRESAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

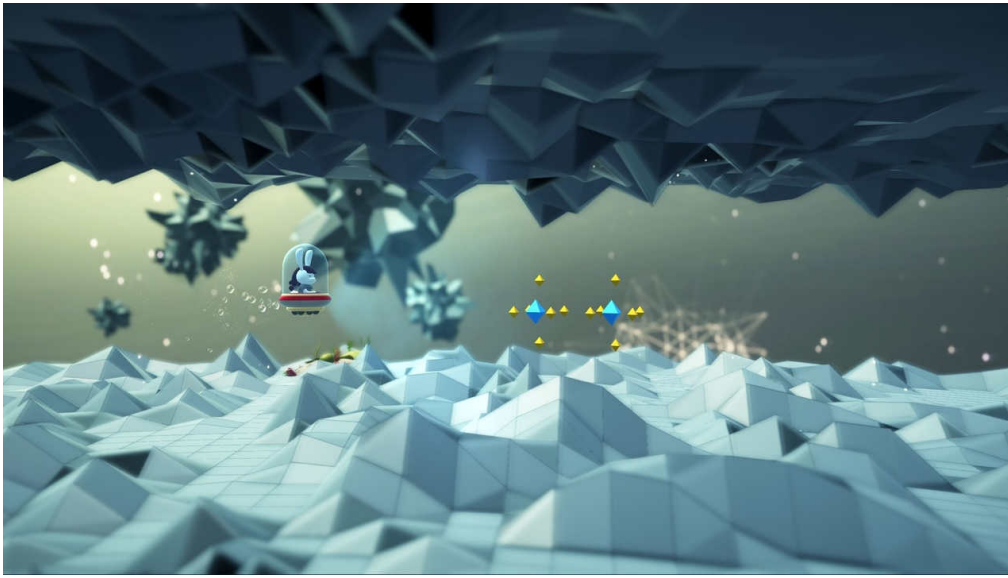
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

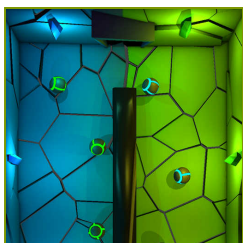
Valdykite transporto priemonę, kad išvengtumėte kliūčių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	Sunkumas 1/3	
Greitis		
	100%	
greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė		diapazonas
	90s	

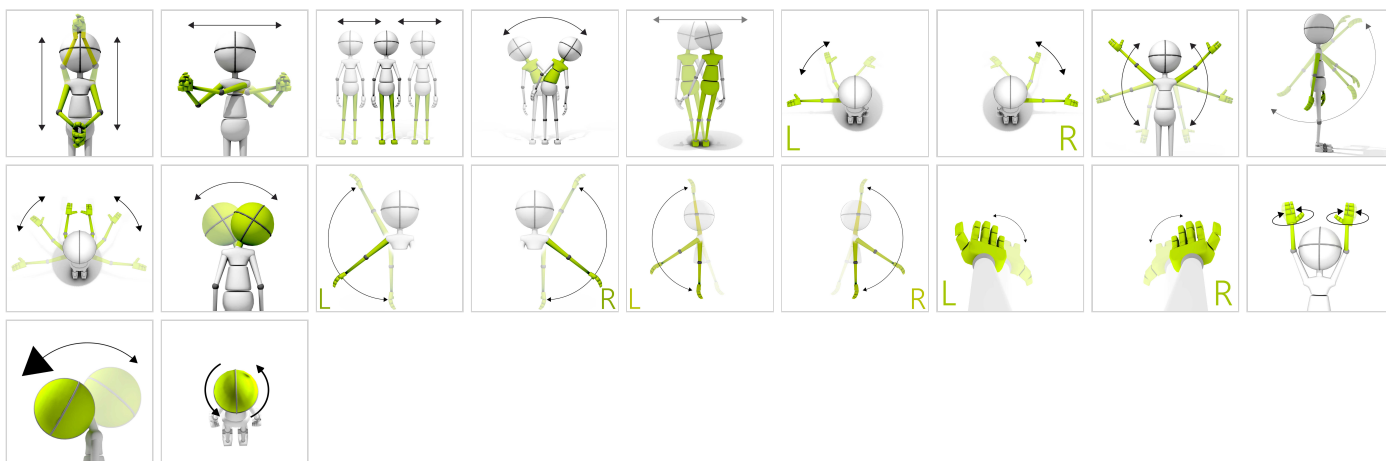


SUSKIRSTYTAS DĖMESYS

RŪŠIUOTOJAS

toAdd(catDesc510)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

18 taškas (-ai)



Suskirstytas dėmesys

27 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų skaičius
- Lūžio dydis
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

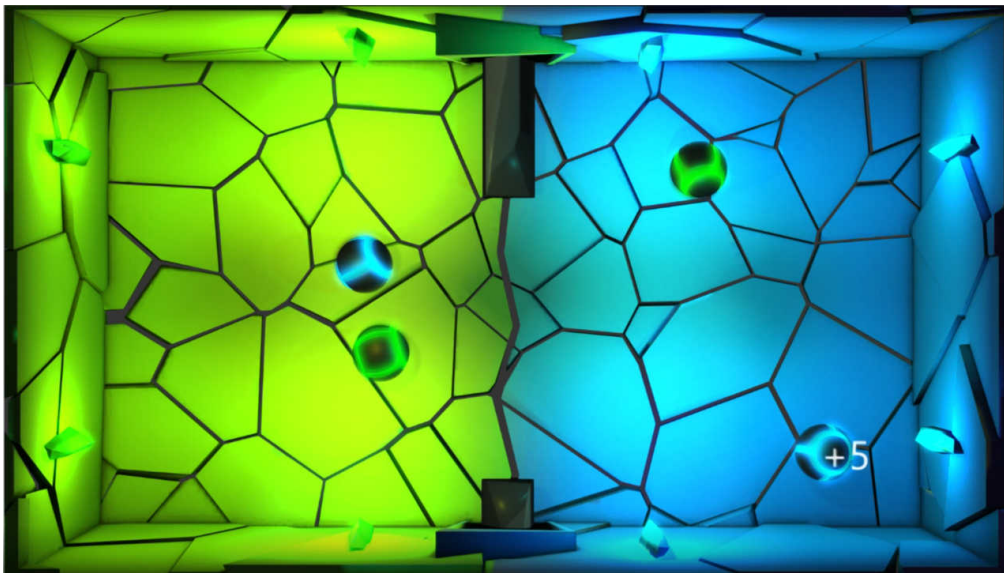
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

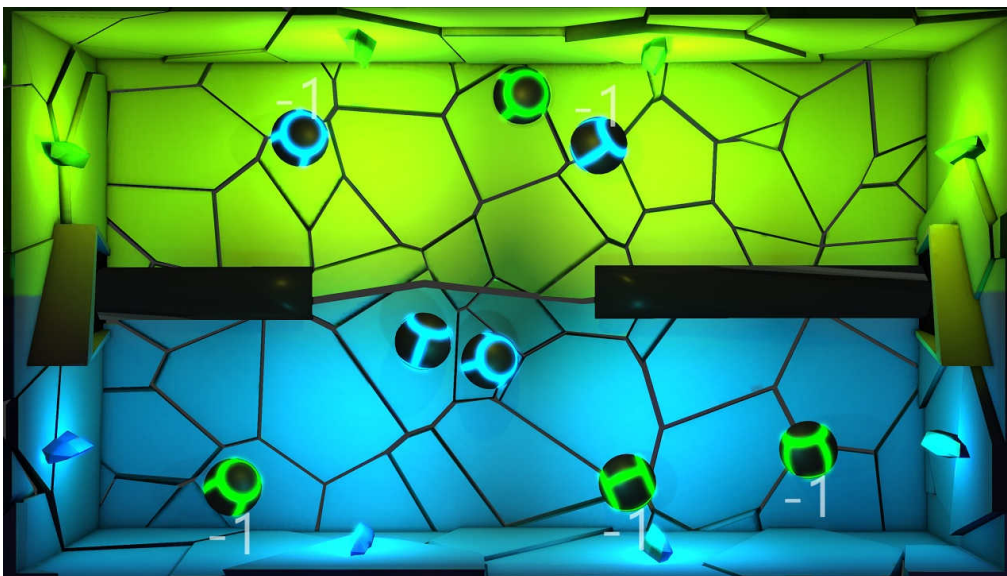
Perduoti arba blokuoti kamuoliukus taip, kad mėlyna kamuoliukus yra mėlynos pusėje ir žali rutuliai yra žalia ekrano pusėje.



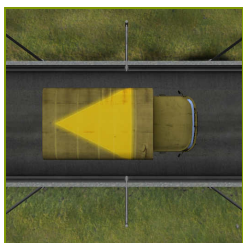
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%
Objektų skaičius 4	Lūžio dydis 150%
Objektų greitis 100%	



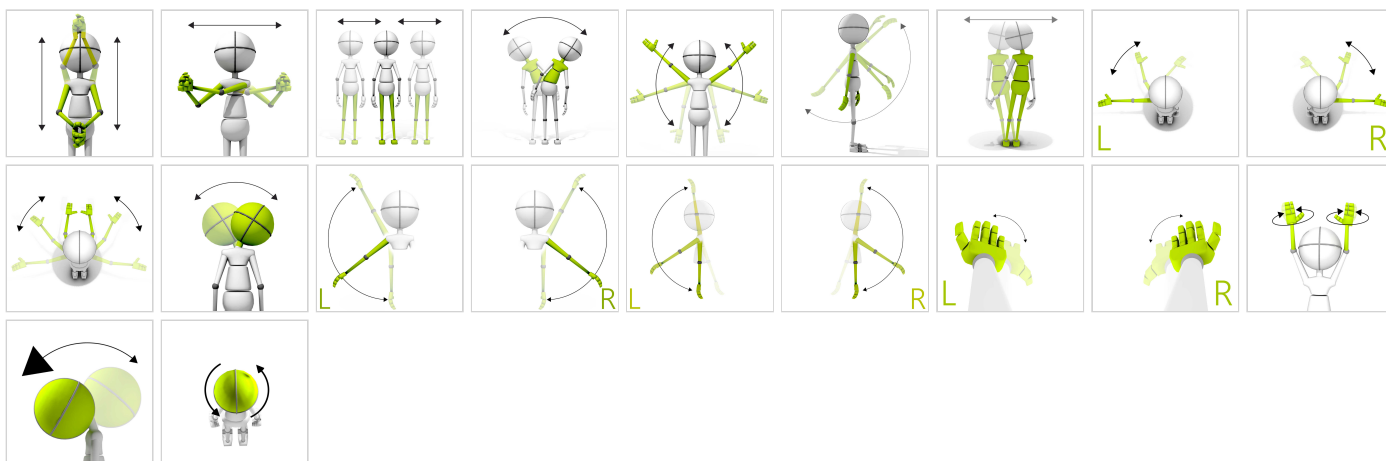
Sunkumas papritys	
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%
Objektų skaičius 8	Lūžio dydis 150%
Objektų greitis 100%	



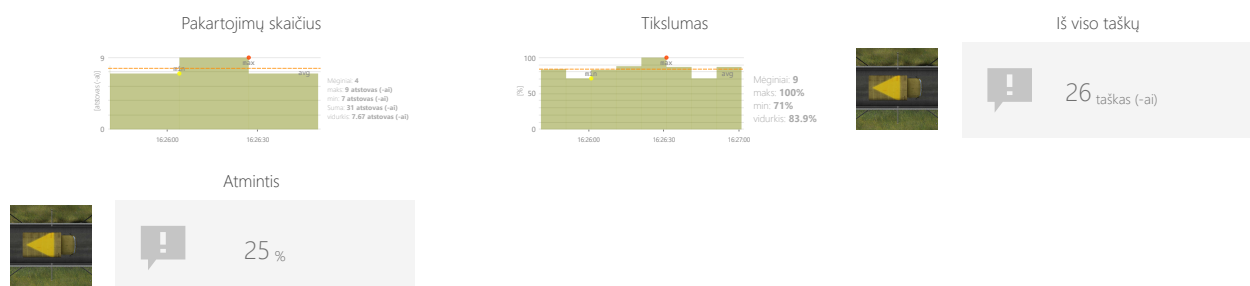
ATMINTIS SUNKVEŽIMIAI

toAdd(catDesc520)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Variantų

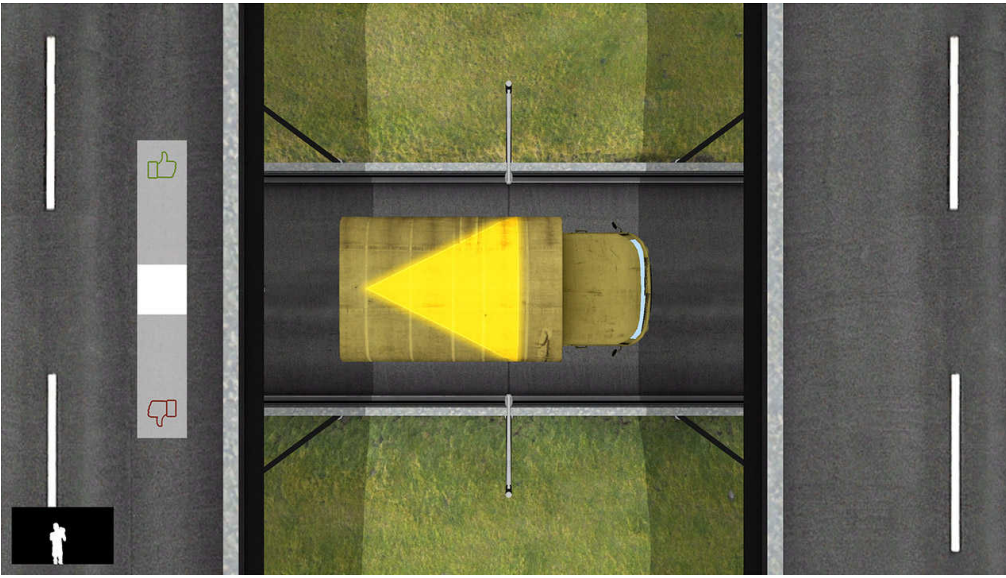
TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(logicalTasks)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Prisiminti formą ir/arba spalvą ant automobilio stogo matote. Nuspręsti su Thumbs up arba žemyn, ar šalia automobilis turi tą pačią formą ir/arba spalvą ant stogo kaip ankstesnis.

TOADD(SAMPLESETTINGS)



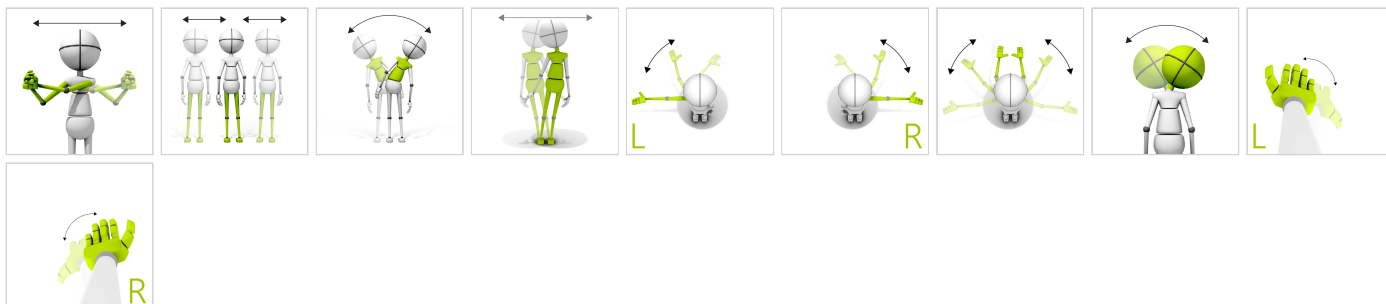


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

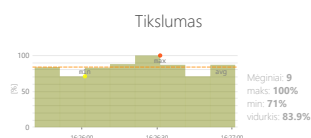
KLONAI

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

28 taškas (-ai)

Problemų sprendimas

22 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus
- diapazonas
- Porų skaičius

TOADD(OBJECTIVES)

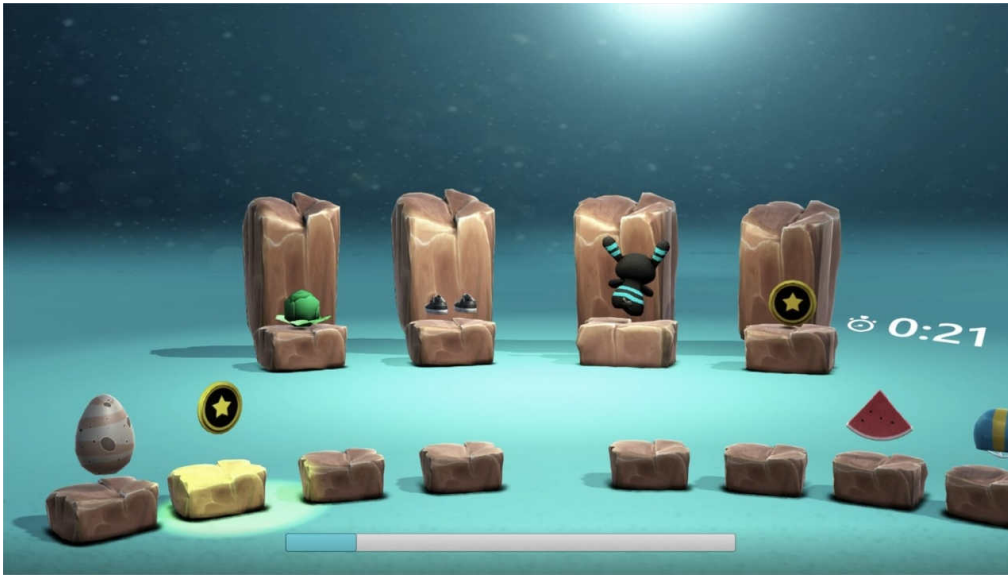
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(logicalTasks)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

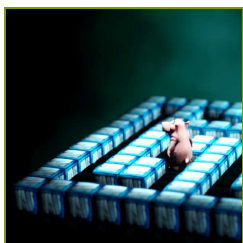
Pasirinkite elementą, kurio ekrane yra pora.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė < > 90s	Minitask trukmė < > 30s	
diapazonas 20% 80%	Porų skaičius < > 4	

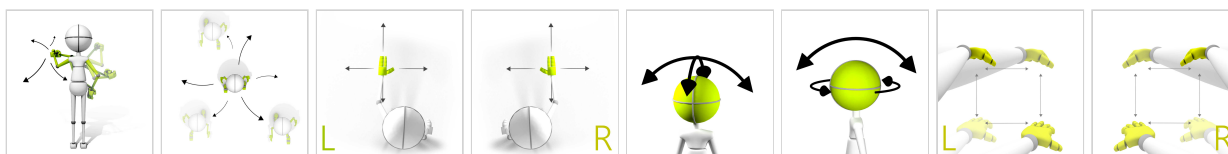


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

LABIRINTAS

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

12 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

21 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Rodyti kelią
- Labirintas dydis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(logicalTasks)
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(planningAndStrategy)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Švinas Hippo per labirintą į žėrintis tikslą.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
1/4	
Trukmė	diapazonas
90s	 20% ↔ 80%
Rodyti kelią	Labirintas dydis
Ne	4



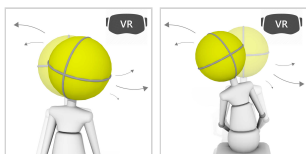
Sunkumas	
4/4	
Trukmė	diapazonas
90s	 20% ↔ 80%
Rodyti kelią	Labirintas dydis
Ne	10



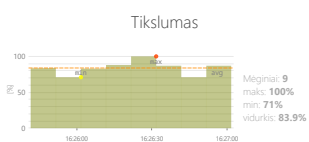
FOBIJOS IR BAIMĖS CANYON

toAdd(catDesc550)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

30 taškas (-ai)

Fobijos ir baimės

12

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Rodyti barjerą
- Objekto dydis plotis

TOADD(OBJECTIVES)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Surinkite kuo daugiau gėlių. Pažvelkite tiesiai į jį, kad surinktumėte.

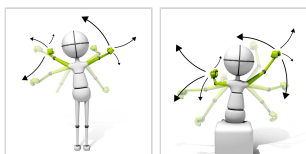


KASDIENĖ VEIKLA

VIRTUVĖS INDŲ RŪŠIUOTOJAS

toAdd(catDesc570)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Pozicijos, kuriose turi būti taikomi tikslai
- Užduoties trukmė
- Rodyti užuominas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(bothHandsGrabbing)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)
- toAdd(improveRangeOfMotion)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(movementPrecision)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Įdėkite visus indus į virtuvės spinteles. Norėdami atidaryti stalčius ir spinteles, turite ištraukti jų rankenas. Būkite atsargūs, kad nenumestumėte indų ant grindų, kitaip jie sulaužys! Jei naudojate jutiklinius valdiklius, paspaudus sugriebimo mygtuką po viduriniu pirštu, valdiklis bus suaktyvintas.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	
Aktyvios pozicijos	Trukmė
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	< 90s >
Rodyti užuominas	
< Taip	