

ŚLEDZENIE CAŁEGO CIAŁA 3D

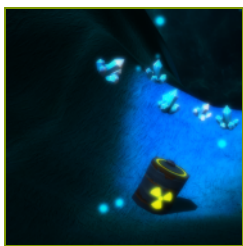
2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Zakres ruchu	5
Czas ruchu	9
Prędkość	13
Balans	20
Precyzja ruchu	24
Ruchy funkcjonalne	34
Podzielność uwagi	92
Pamięć	94
Rozwiązywanie problemów	98
Specjalne	106

CO JEST POTRZEBNE?

Upewnij się, że komputer, na którym ma być aktywny ten moduł, ma zainstalowany Panel Pacjenta VAST.Rehab i że spełnione są następujące wymagania sprzętowe:

- Windows 10/11
- Intel Core i5 (8. generacja lub nowszy). Ważne: Unikaj wersji o bardzo niskim poborze mocy (np. i5-8250U), ponieważ mogą nie spełniać wymagań wydajnościowych. Wybieraj standardowe lub wysokowydajne procesory.
- Minimum: 8 GB pamięci RAM (zalecane 16 GB lub więcej dla optymalnej wydajności).
- Karta graficzna firmy NVIDIA, porównywalna z RTX 3060 lub wyższą, jest zalecana, aby zapewnić optymalną dokładność i w pełni wykorzystać możliwości 3D kamery ZED 2. Jeśli nie jest wymagana wysoka wydajność, do podstawowej funkcjonalności powinien wystarczyć dowolny niedrogi procesor graficzny do gier, taki jak NVIDIA GTX 1050 lub lepszy.
- ZED 2



ZAKRES RUCHU

KRYSZTAŁKI

Mierz zakresy i motywuj do osiągnięcia lepszych rezultatów w zdefiniowanych wzorach ruchu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Kąt

CELE

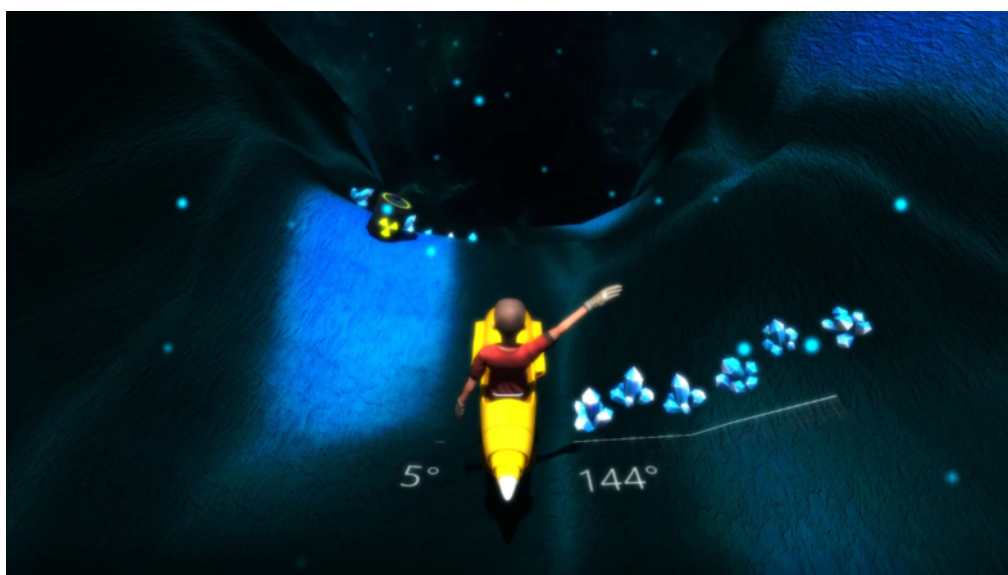
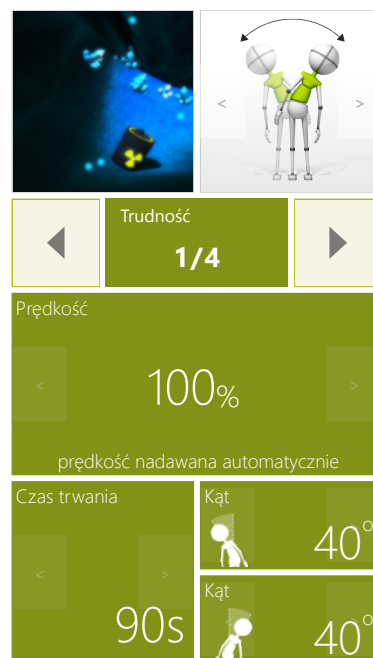
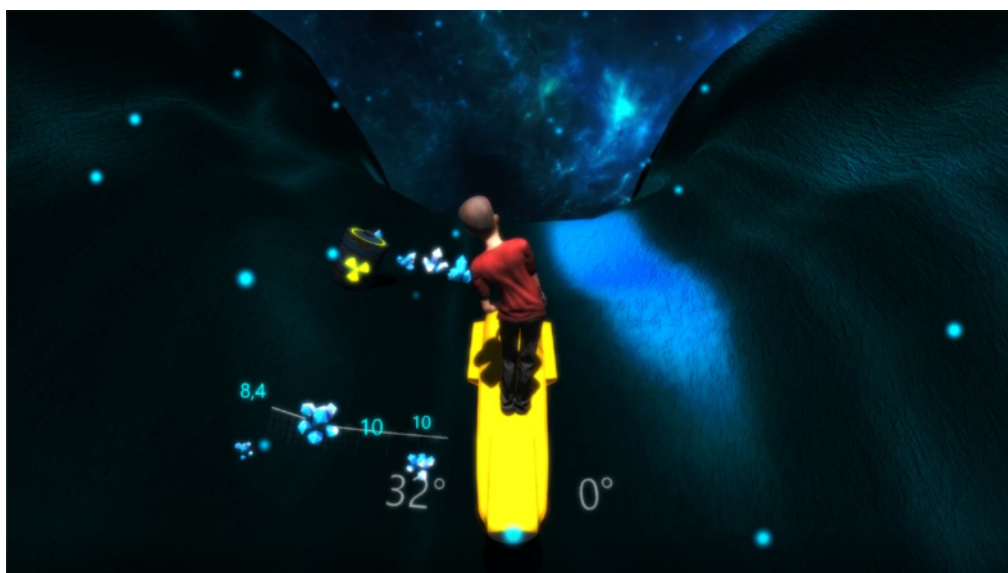
- Poprawianie zakresu ruchu
- Spostrzegawczość
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zbieraj kryształki i unikaj beczek.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



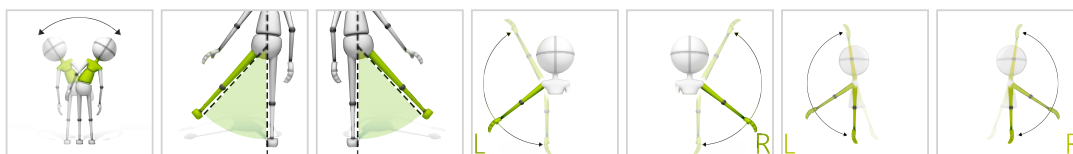


ZAKRES RUCHU

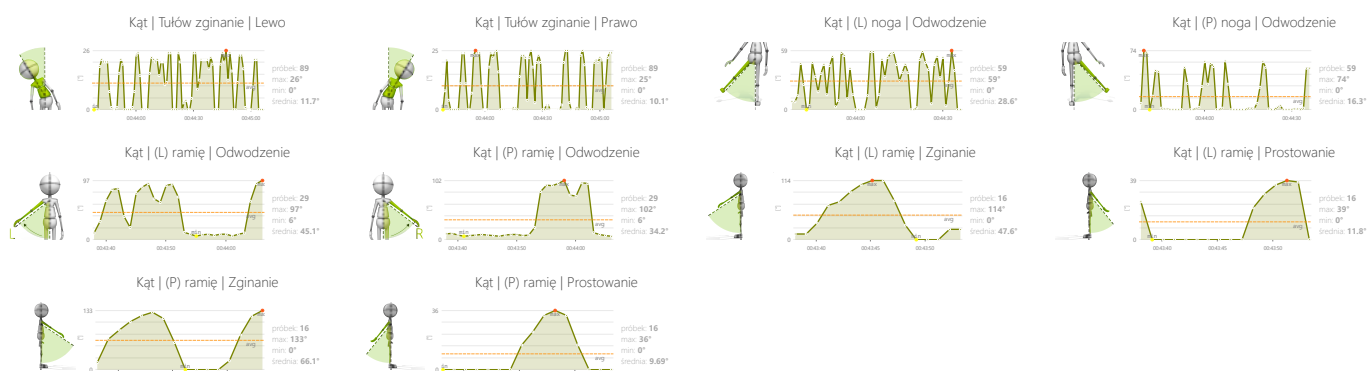
EWALUACJA KĄTÓW

Mierz zakresy i motywuj do osiągnięcia lepszych rezultatów w zdefiniowanych wzorach ruchu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



CELE

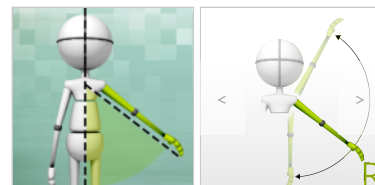
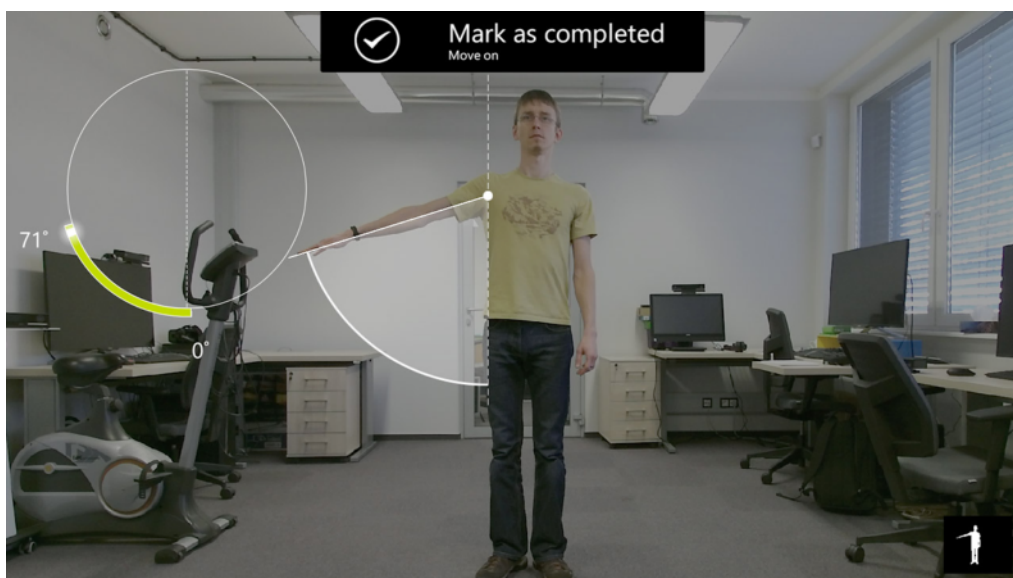
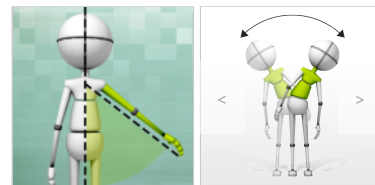
- Badanie zakresu ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

System zmierzy twój zakres ruchu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



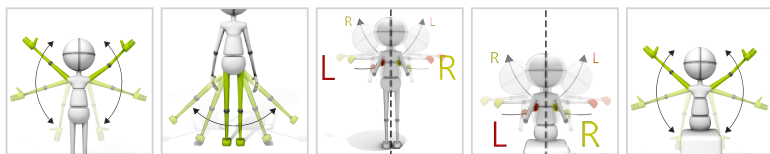


CZAS RUCHU

REAKCJA

Zmierz czas potrzebny do wykonania zadanego wzorca ruchu. Czas jest mierzony od pozycji startowej do przyjęcia pozycji docelowej.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas reakcji
- Odległość do celów

CELE

- Szybkość ruchu
- Ruchy bilateralne w odpowiedzi na bilateralne bodźce
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Porównanie czasów ruchów (lewa i prawa kończyna)

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Traf w cel tak szybko, jak to możliwe. Następnie ustaw się na środku.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/2	▶
Czas trwania < 90s >		Czas reakcji < 2s >
Odległość do celów < 75% >		



CZAS RUCHU

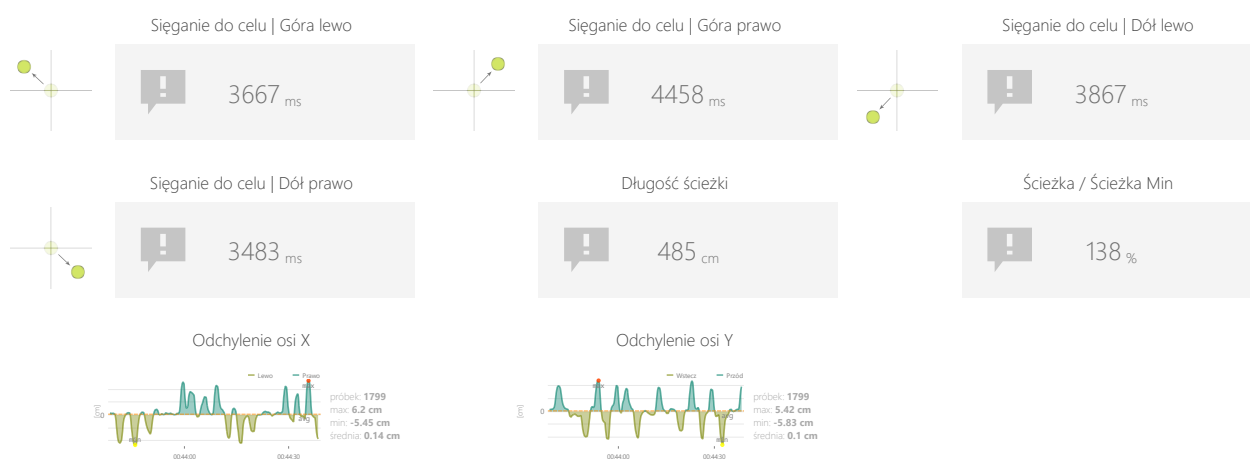
TEST DYNAMICZNY

Zmierz czas potrzebny do wykonania zadanego wzorca ruchu. Czas jest mierzony od pozycji startowej do przyjęcia pozycji docelowej.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zakres
- Pokaż ścieżkę
- Powtórzenia
- Pozycjonowanie

CELE

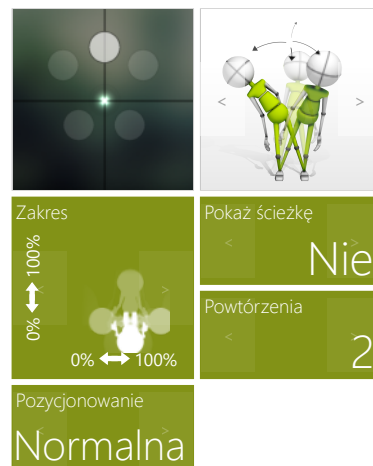
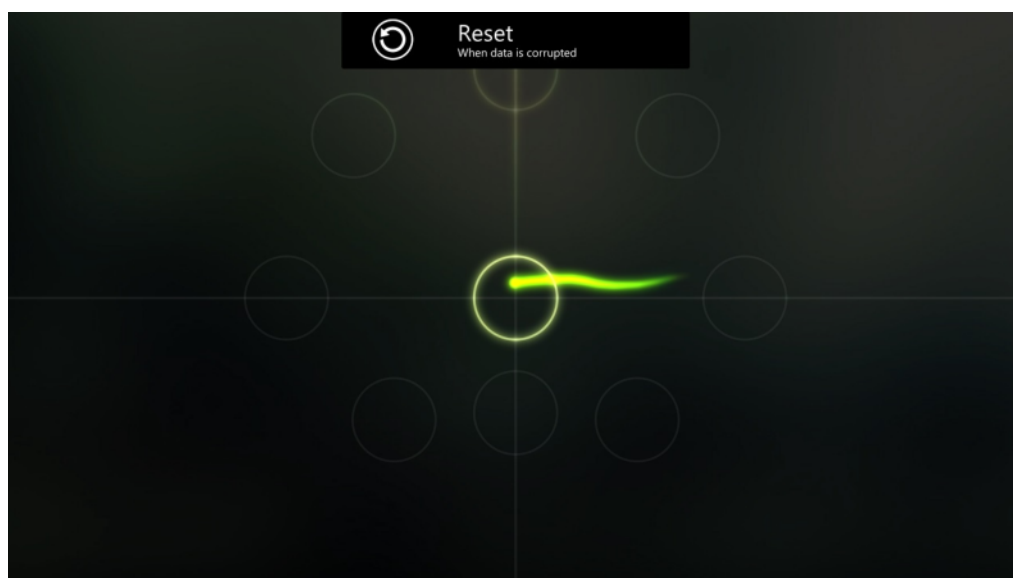
- Przetestuj granice równowagi
- Dynamika planowanych ruchów

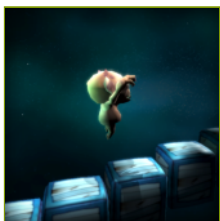
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Najedź na podświetlony cel i przytrzymaj chwilę. Następny cel zostanie podświetlony.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

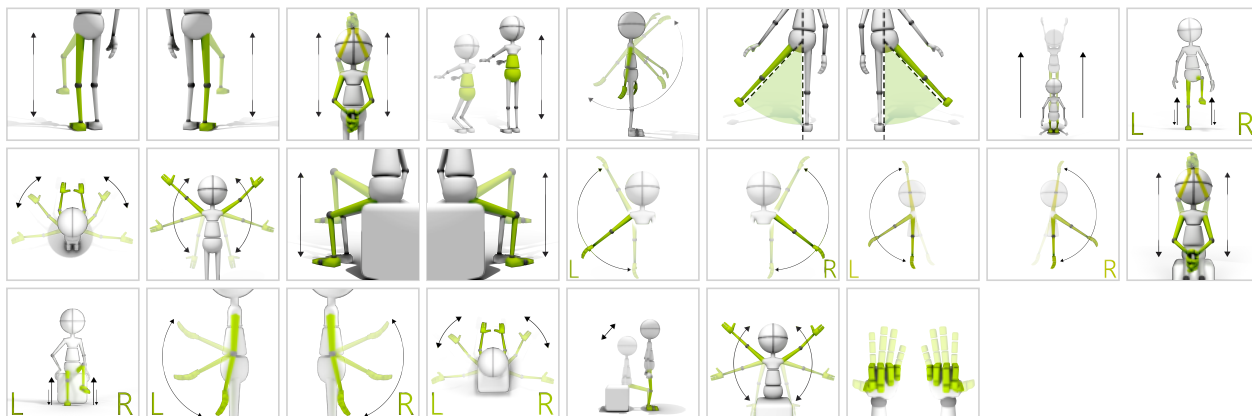




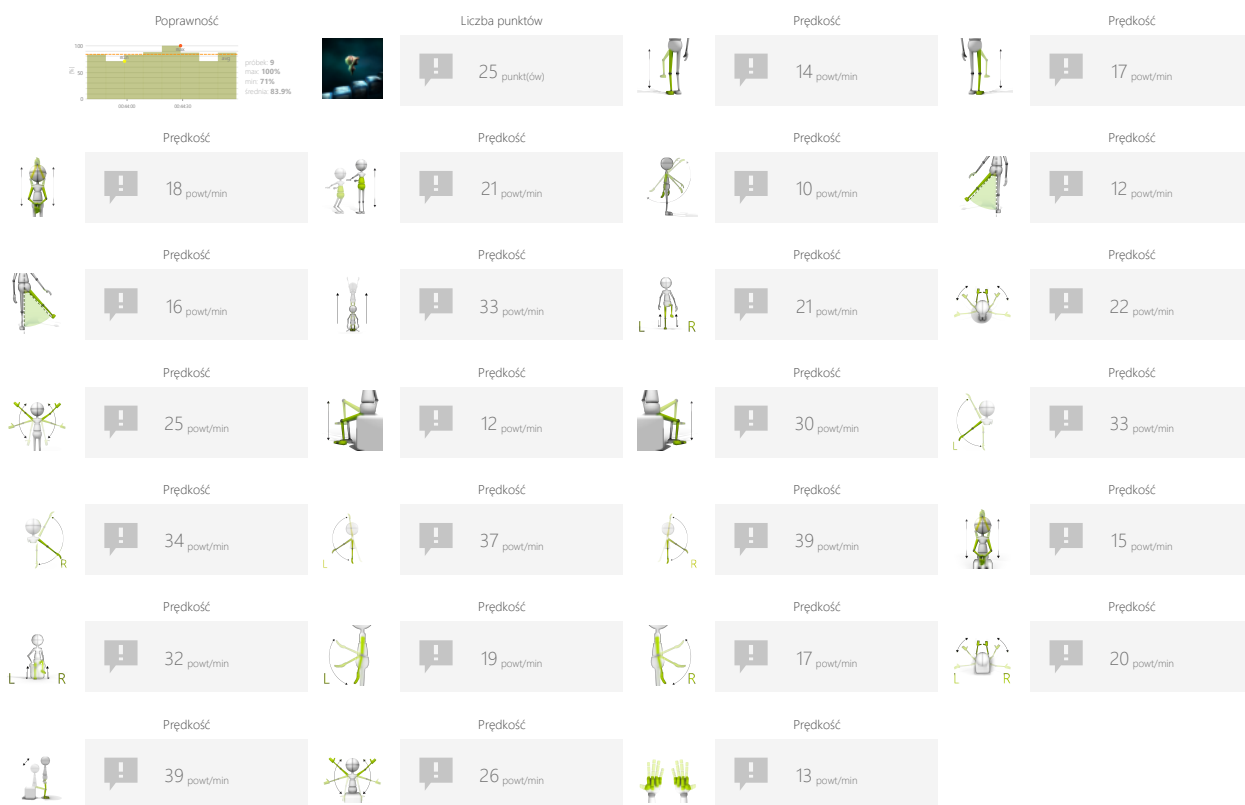
PRĘDKOŚĆ SCHODY

Zmierz liczbę powtórzeń określonego wzorca ruchu, którą dana osoba jest w stanie wykonać w określonym przedziale czasu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Maksymalny czas na piętrze
- Liczba schodów
- Długość paazy

CELE

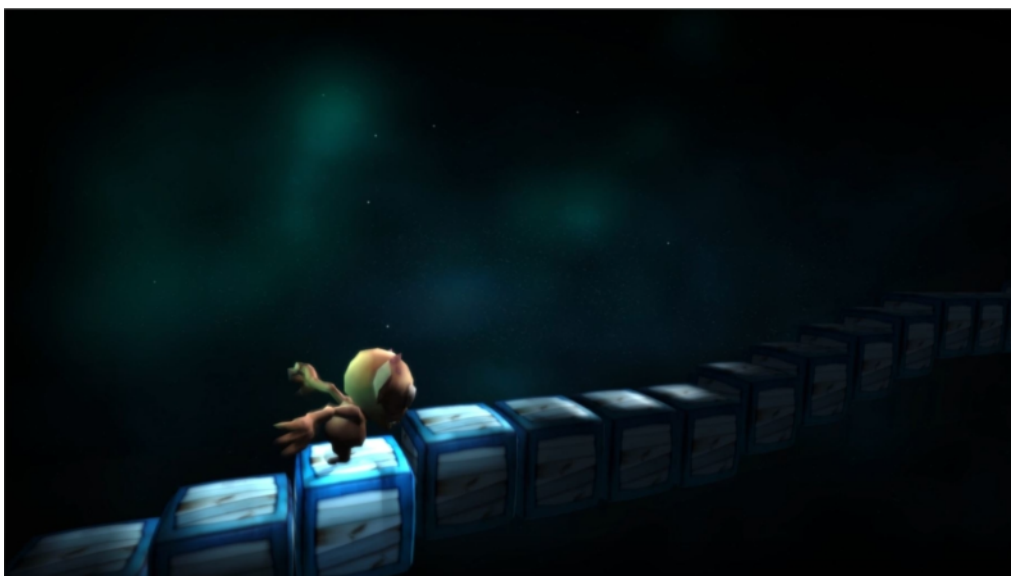
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Wspinaj się po schodach, zanim znikną.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność własna	▶
Czas trwania < 90s >		Zakres 20% 80%
Maksymalny czas na piętrze < 15s >		Liczba schodów < 5 >
Długość pauzy < 3 >		

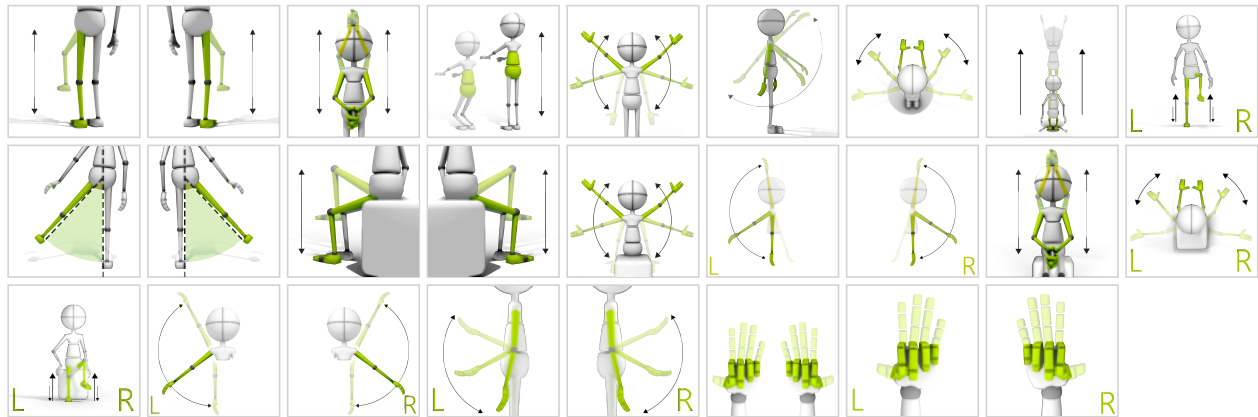


PRĘDKOŚĆ

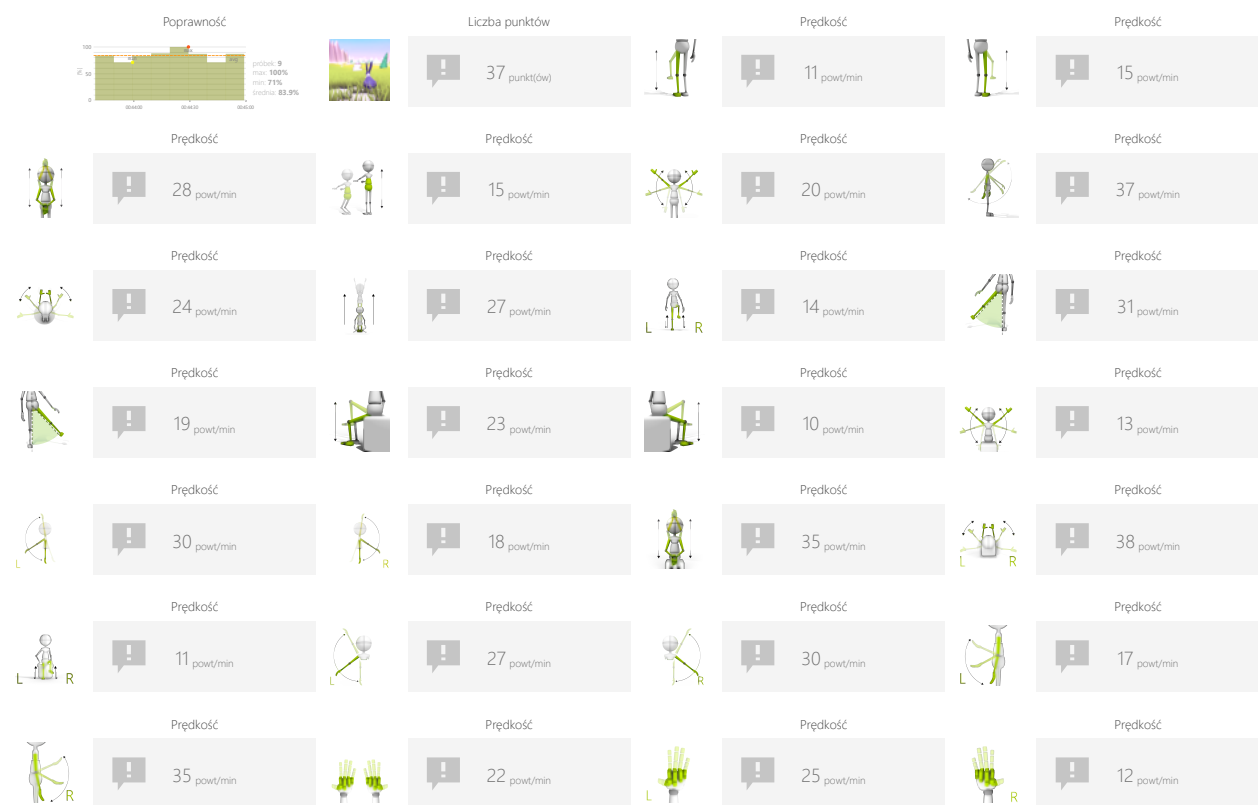
KRÓLIK

Zmierz liczbę powtórzeń określonego wzorca ruchu, którą dana osoba jest w stanie wykonać w określonym przedziale czasu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

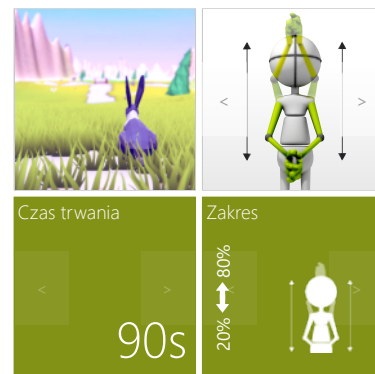
- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

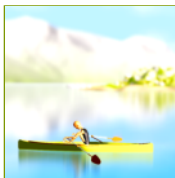
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



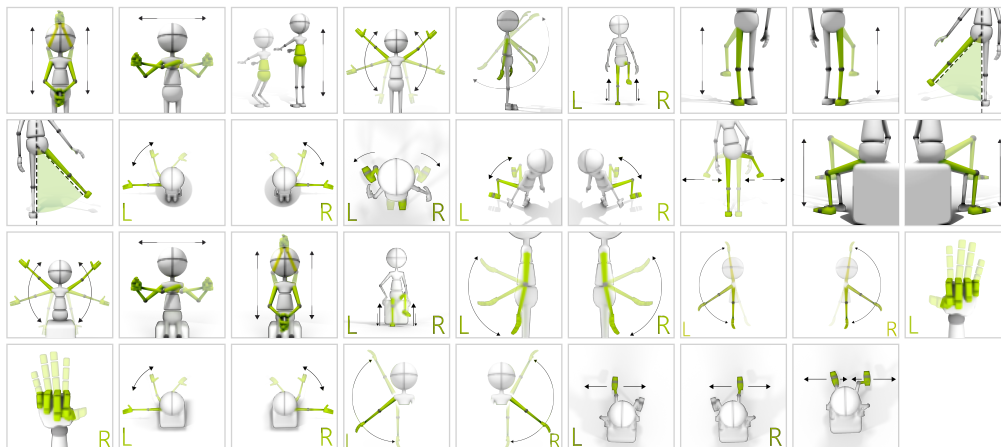


PRĘDKOŚĆ

KAJAK

Zmierz liczbę powtórzeń określonego wzorca ruchu, którą dana osoba jest w stanie wykonać w określonym przedziale czasu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI

Poprawność		Liczba punktów 34 punkt(ów)		Prędkość 21 powt/min		Prędkość 24 powt/min	
	25 powt/min		29 powt/min		32 powt/min		19 powt/min
	22 powt/min		39 powt/min		12 powt/min		13 powt/min
	31 powt/min		36 powt/min		37 powt/min		24 powt/min
	11 powt/min		32 powt/min		19 powt/min		36 powt/min
	39 powt/min		11 powt/min		24 powt/min		11 powt/min
	30 powt/min		17 powt/min		20 powt/min		37 powt/min
	10 powt/min		27 powt/min		15 powt/min		34 powt/min
	35 powt/min		38 powt/min		25 powt/min		28 powt/min
	30 powt/min						

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

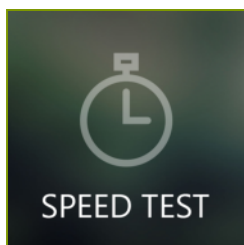
Wiosłuj tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Czas trwania < 90s >	Zakres 20% 80%

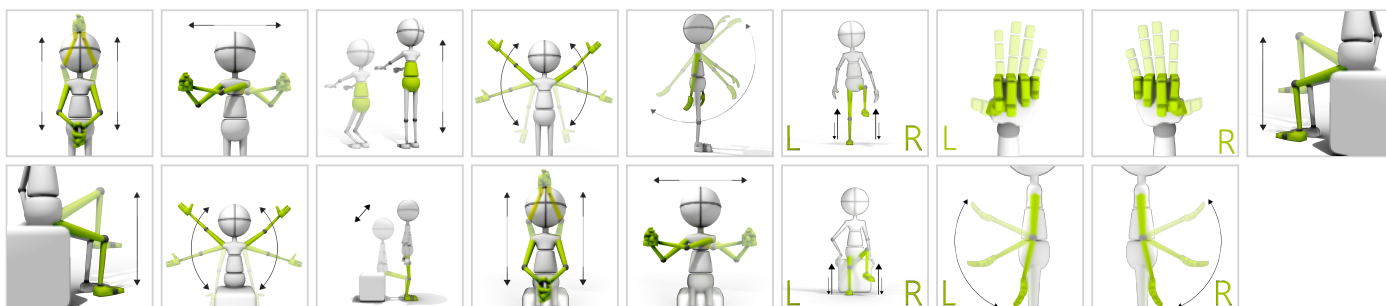


PRĘDKOŚĆ

TEST PRĘDKOŚCI

Zmierz liczbę powtórzeń określonego wzorca ruchu, którą dana osoba jest w stanie wykonać w określonym przedziale czasu.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI

	Prędkość ! 38 powt/min		Prędkość ! 39 powt/min		Prędkość ! 13 powt/min		Prędkość ! 30 powt/min
	Prędkość ! 33 powt/min		Prędkość ! 20 powt/min		Prędkość ! 23 powt/min		Prędkość ! 10 powt/min
	Prędkość ! 27 powt/min		Prędkość ! 31 powt/min		Prędkość ! 18 powt/min		Prędkość ! 22 powt/min
	Prędkość ! 23 powt/min		Prędkość ! 11 powt/min		Prędkość ! 28 powt/min		Prędkość ! 15 powt/min
	Prędkość ! 13 powt/min						

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

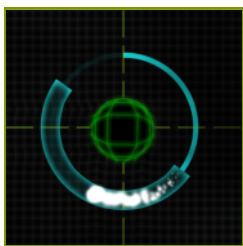
- Czas zakończenia działania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

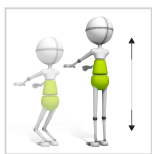
Powtórz określony wzorec ruchu tak wiele razy, jak to możliwe.



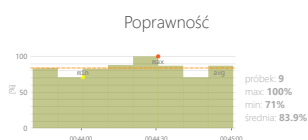
BALANS SIATKA

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA

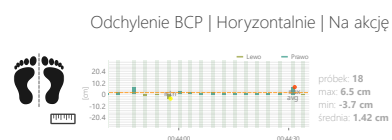


WYNIKI



Liczba punktów

34 punkt(ów)



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Okres
- Pozycjonowanie

CELE

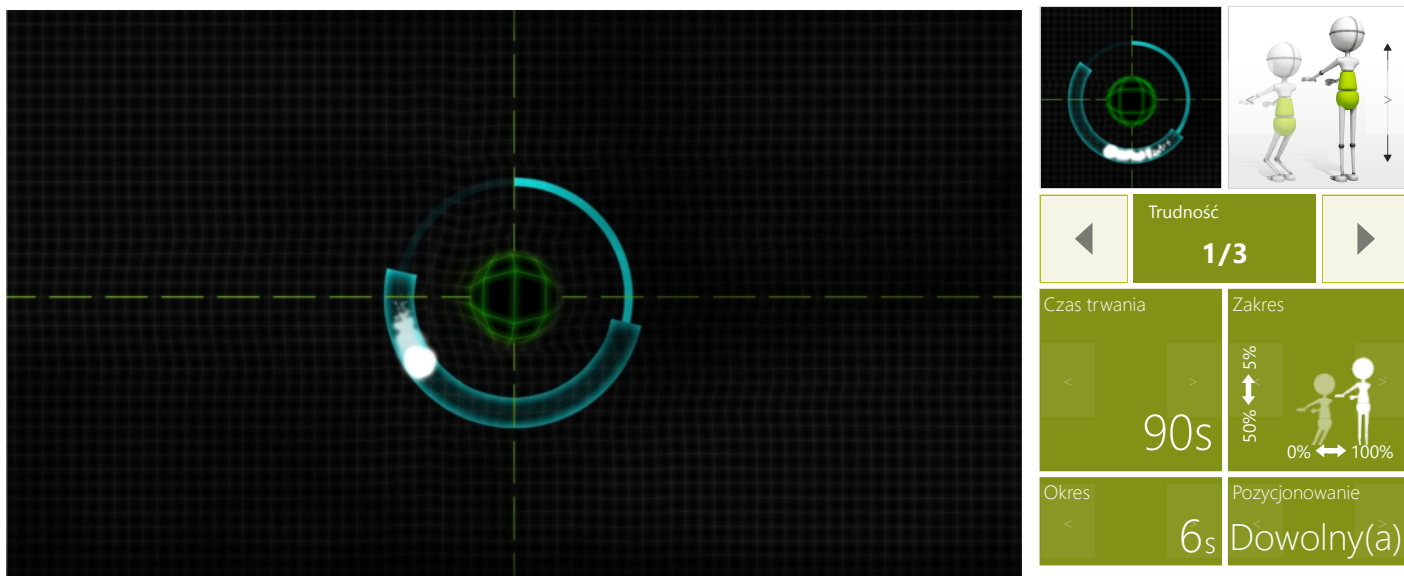
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Aktywność w zadanym rytmie

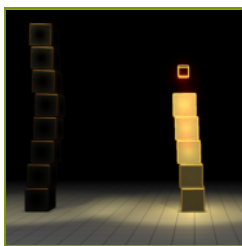
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj biały świecący punkt wewnątrz niebieskiego obszaru i upewnij się, że powstająca kula pozostaje w środku celownika.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



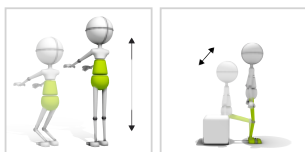


BALANS

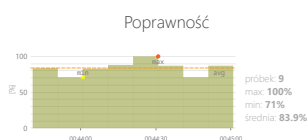
BUDOWANIE BLOKÓW

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA

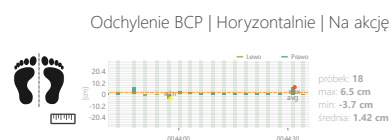


WYNIKI



Liczba punktów

13 punkt(ów)



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Wysokość stosu
- Pozycjonowanie

CELE

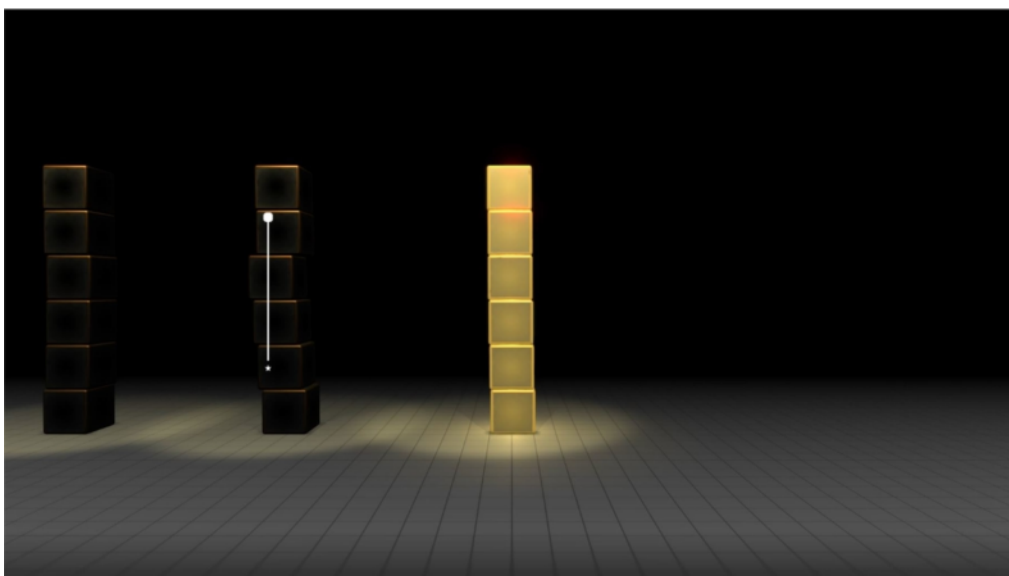
- Precyzja ruchu
- Wzmocnienie mięśni

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zbuduj tak wiele wież jak potrafisz. Utrzymuj równowagę aby budować proste wieże.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Czas trwania 90s 		Zakres 5% 50% 0% 100%
Wysokość stosu 6		Pozycjonowanie Dowolny(a)

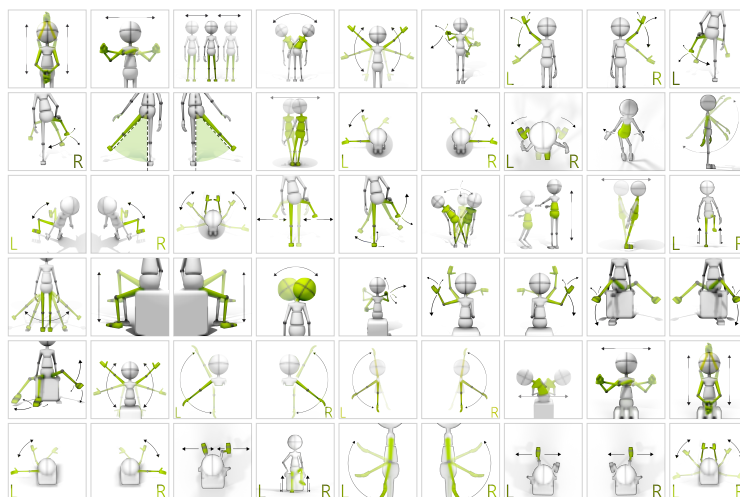


PRECYZJA RUCHU

RYBKĄ

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkości obiektów

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Planowane ruchy
- Wzmocnienie mięśni
- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

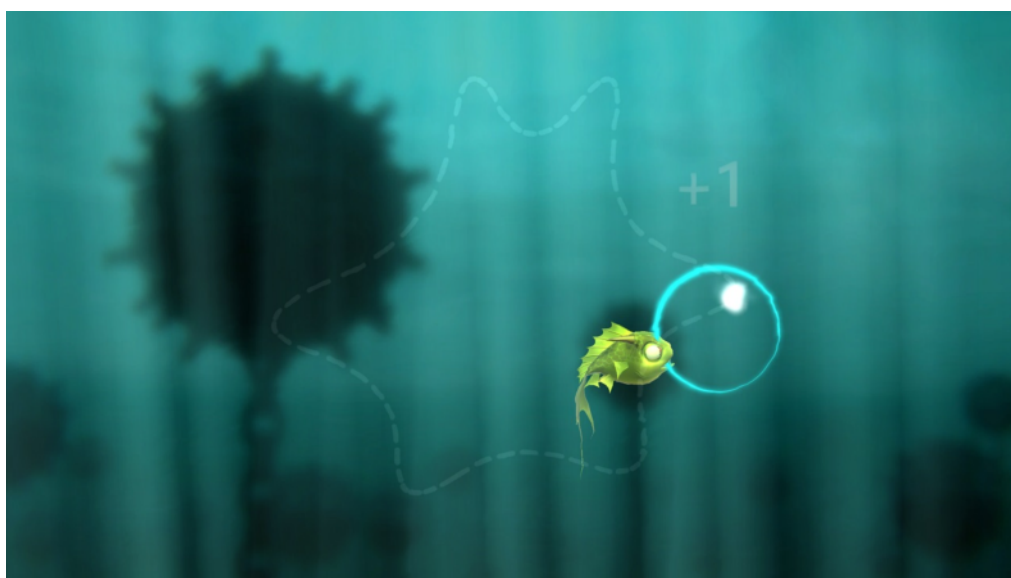
Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu.



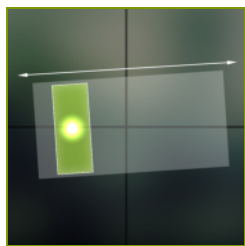
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Tryb ruchu Lewo
Zakres 20% ↔ 80%	Kształt trasy
Prędkości obiektów 100%	Pozycjonowanie Normalna



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Tryb ruchu Lewo
Zakres 20% ↔ 80%	Kształt trasy
Prędkości obiektów 100%	Pozycjonowanie Normalna

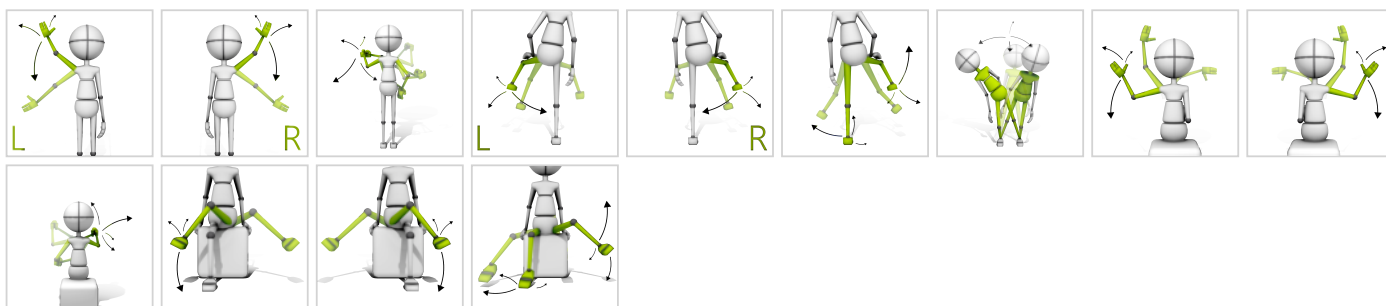


PRECYZJA RUCHU

WAHADŁO

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Pokaż ścieżkę
- Okres
- Obrót
- Wysokość wahadła
- Szerokość wahadła

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Rytmika
- Aktywność w zadanym rytmie
- Precyzja ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj zsynchronizować się z ruchami prostokąta. Staraj się utrzymać w jego granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



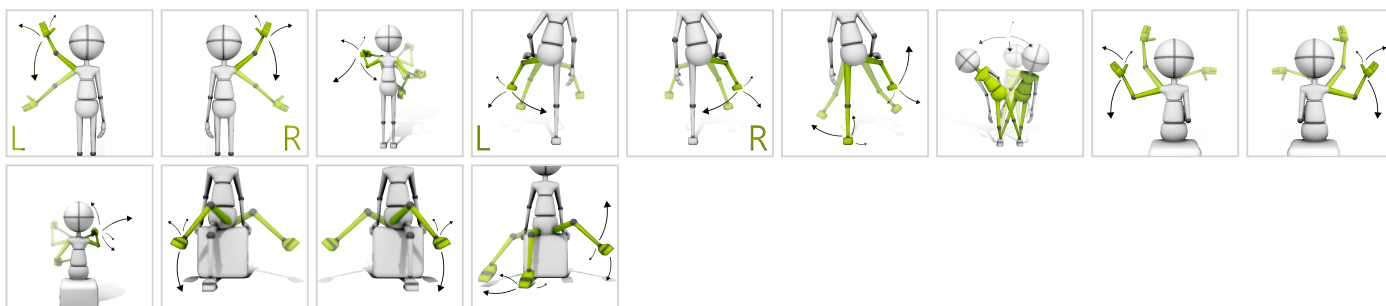
Trudność		1/2	
Czas trwania		Zakres	
90s		20% ↔ 80%	
Pokaż ścieżkę		Okres	
Nie		5s	
Obrót		Wysokość wahała	
0		50%	
Szerokość wahała		Pozycjonowanie	
100%		Normalna	



PRECYZJA RUCHU ŚLEDZENIE

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odwrotny kierunek
- Pokaż ścieżkę
- Okres
- Promień
- Promień celu

CELE

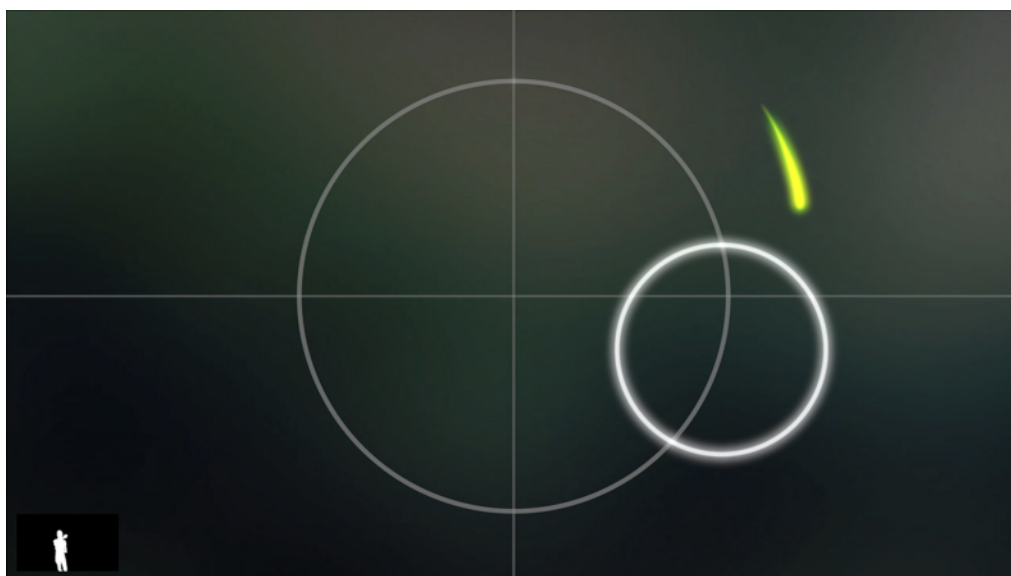
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

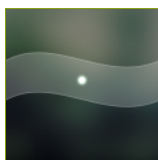
Spróbuj zsynchronizować swoje ruchy z ruchem okręgu, aby pozostać w nim jak najdłużej.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Czas trwania < 90s >	Zakres 20% 80% 20% 80%
Odwrotny kierunek < Nie >	Pokaż ścieżkę < Nie >
Okres < 10s >	Promień < 75% >
Promień celu < 75% >	Pozycjonowanie Normalna

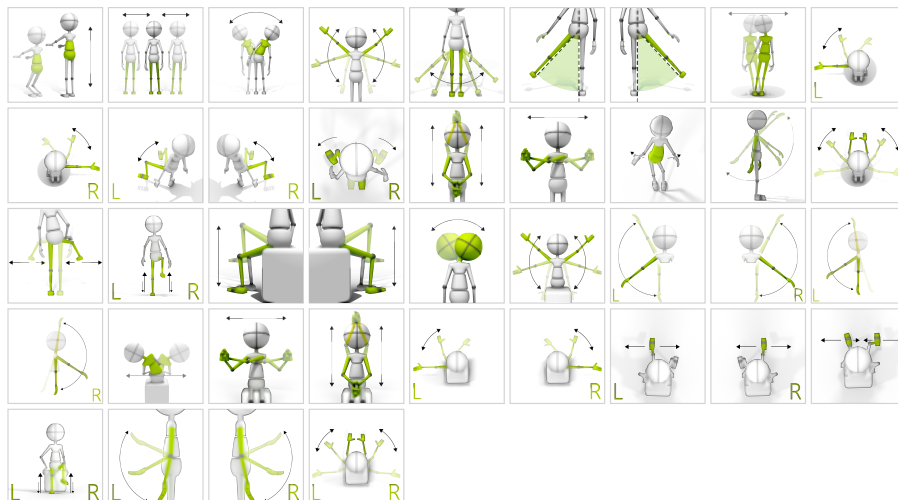


PRECYZYJA RUCHU

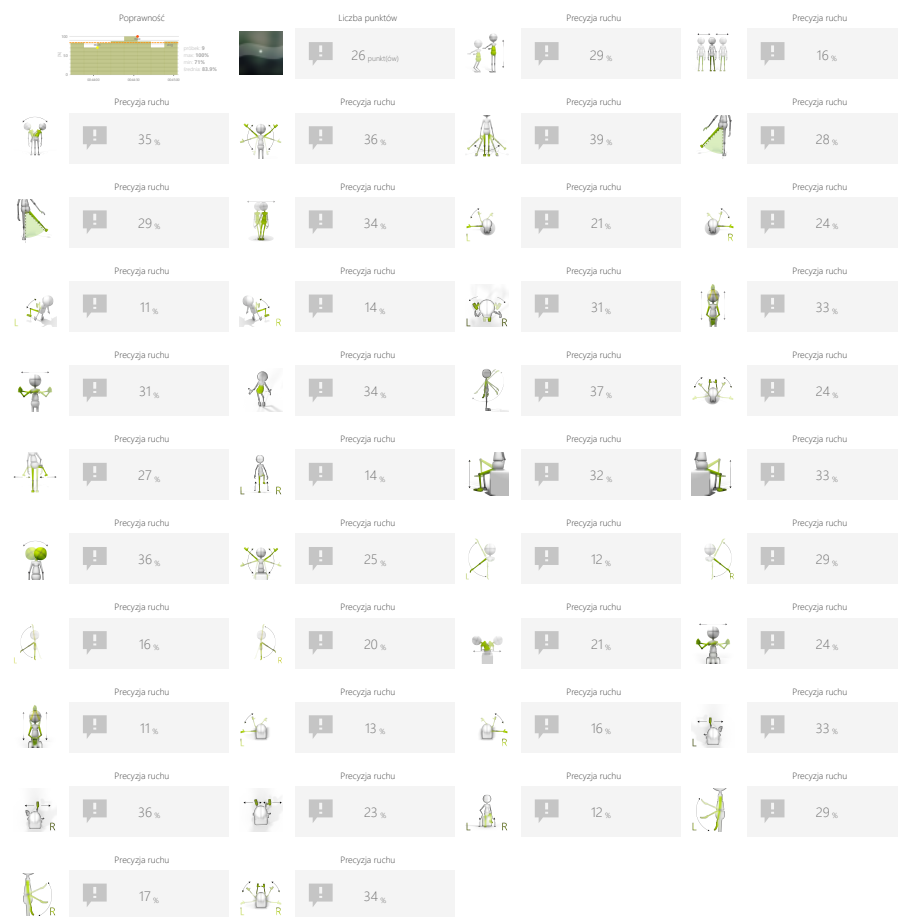
WYKRES

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kształt wykresu (sinusoidalny, trapezoidalny, prostokątny)
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Pozyjonowanie

CELE

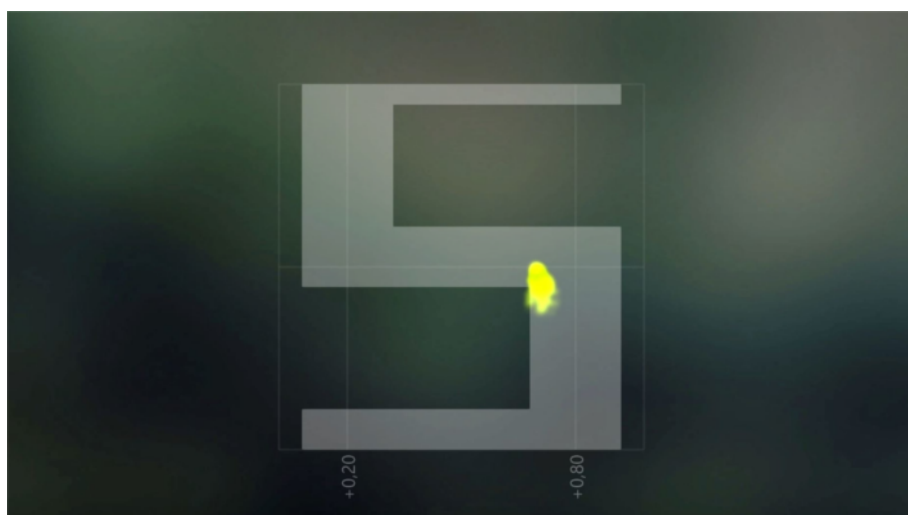
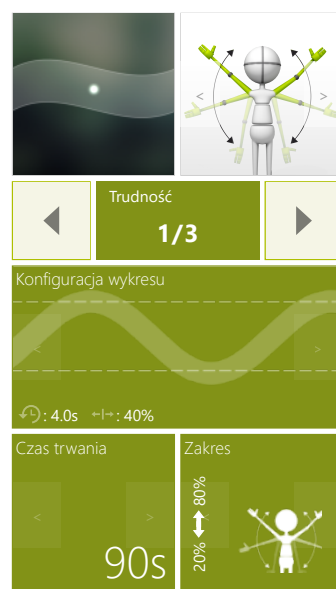
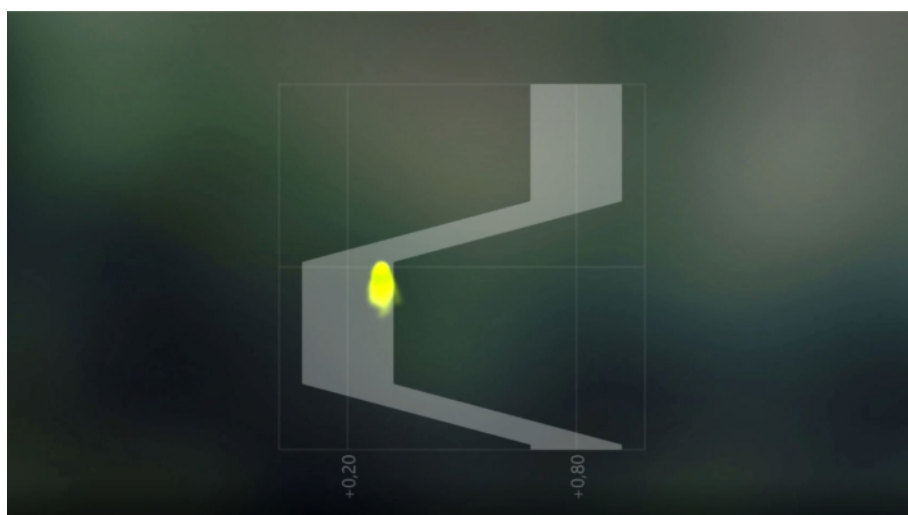
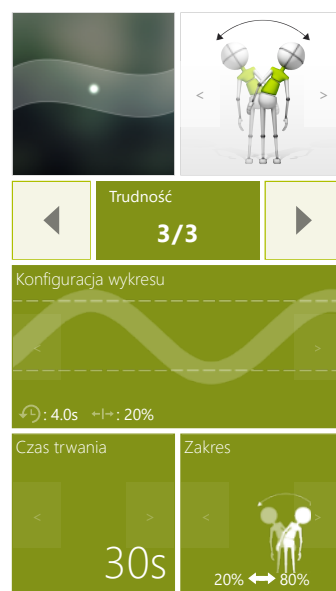
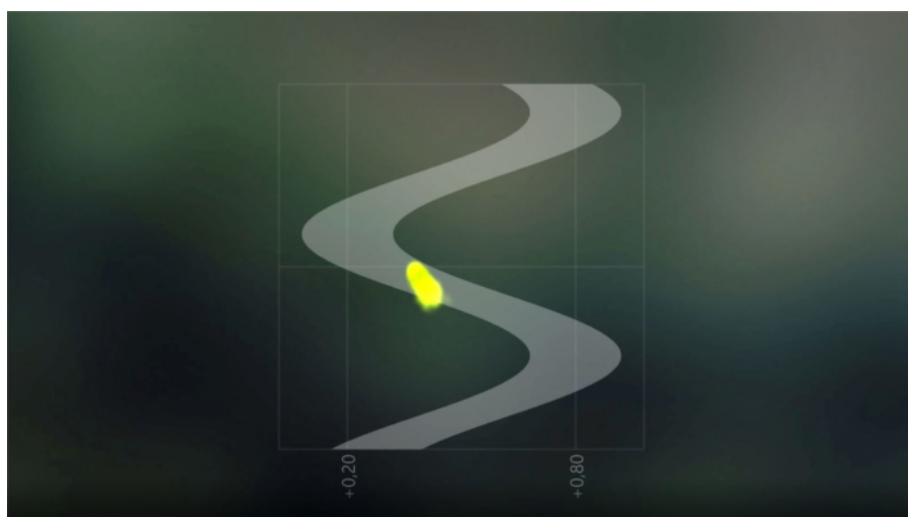
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



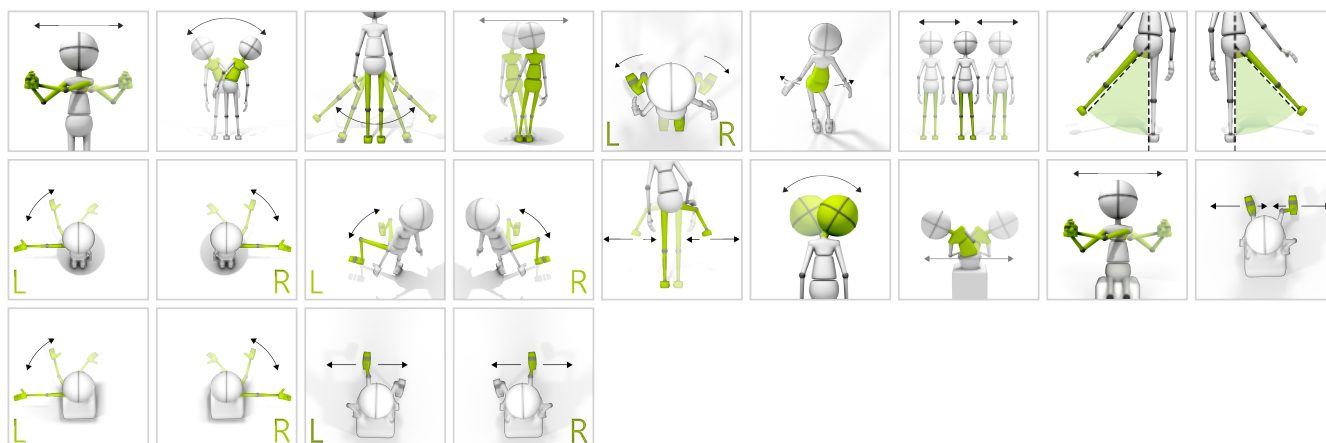


PRECYZJA RUCHU

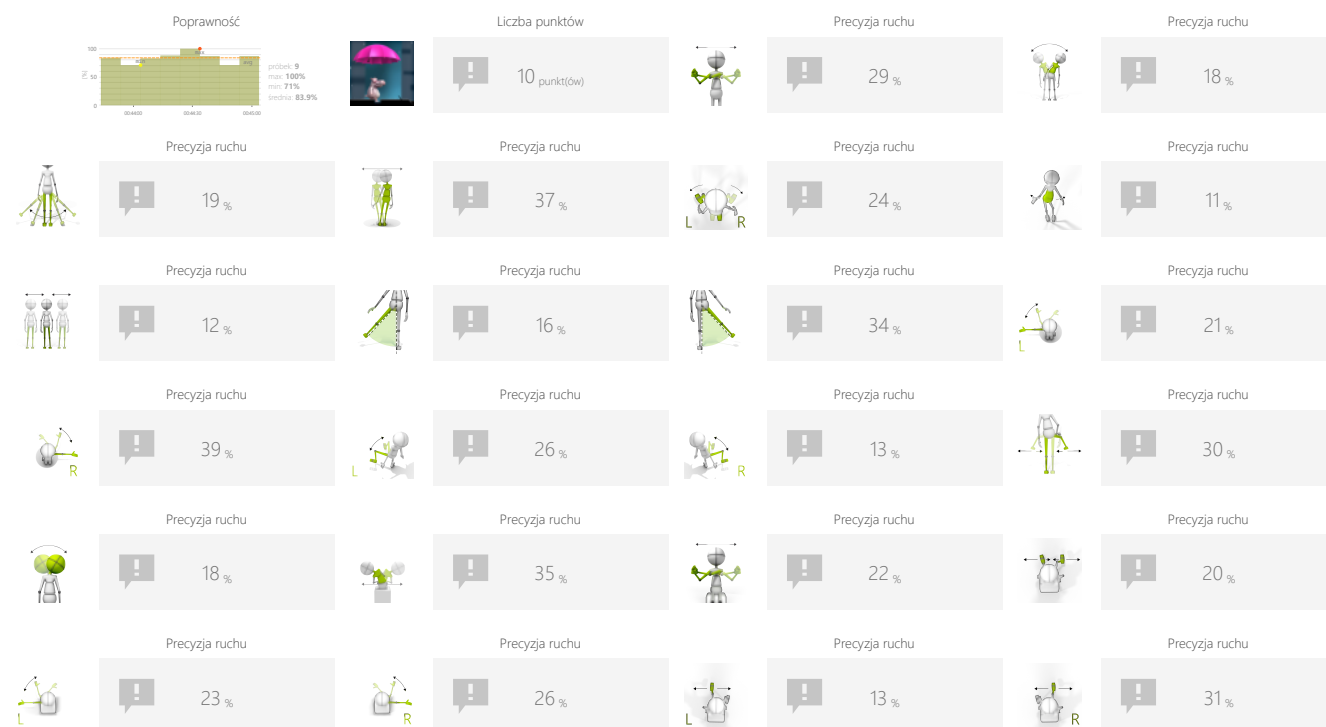
PARASOL

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania określonych wzorców ruchu z predefiniowaną prędkością i zakresem.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Ścieżka
- Zakres
- Rozmiar parasola

CELE

- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj parasol nad chodzącą postacią



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania 60s		Ścieżka 8.0s
Zakres 20% ↔ 80%		Rozmiar parasola 150%

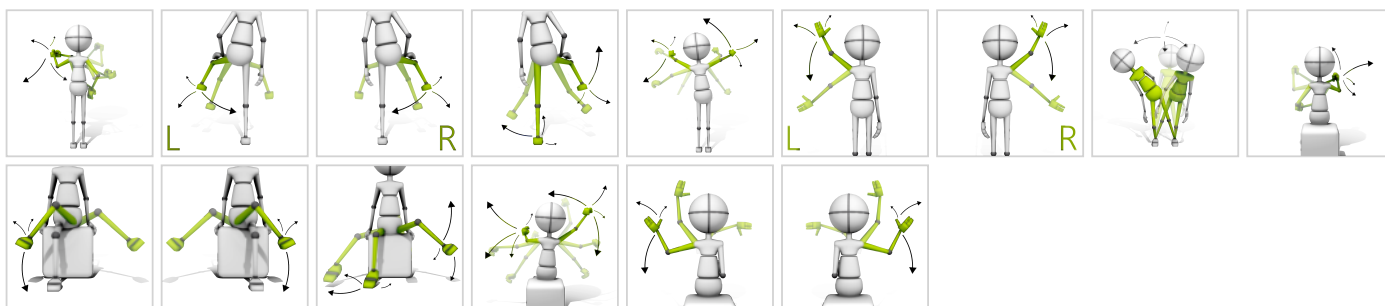


RUCHY FUNKCJONALNE

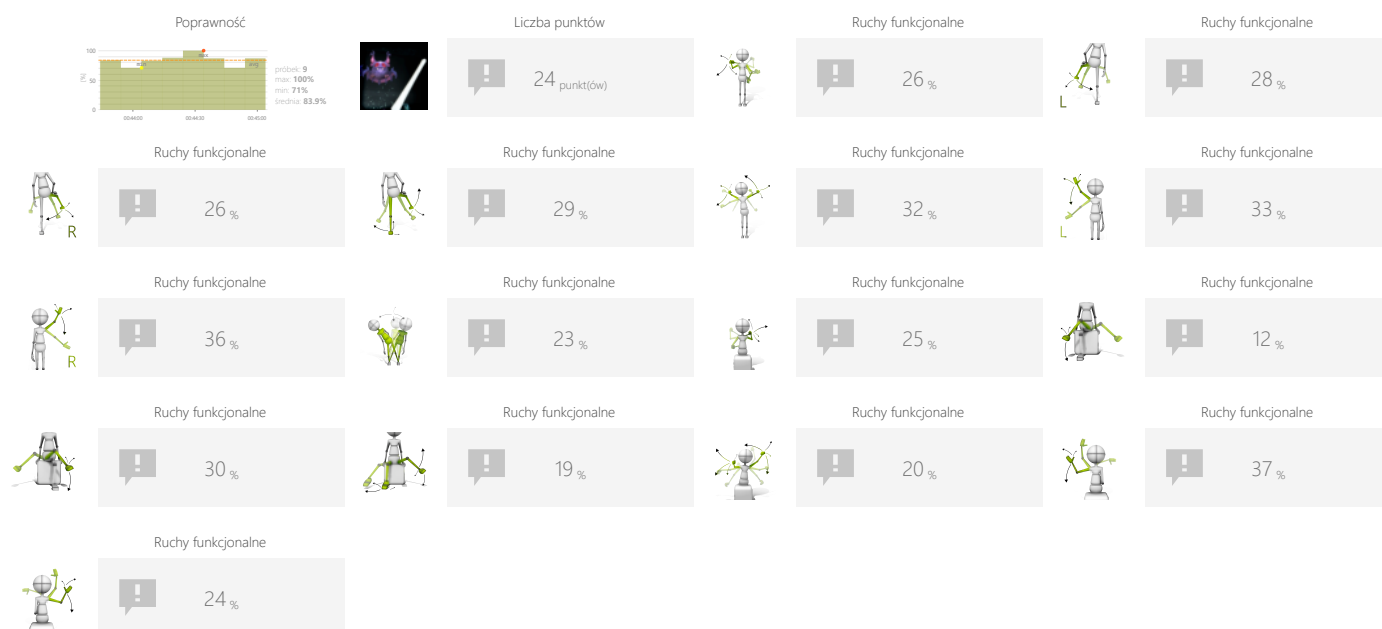
WAMPIRKI

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Czas między obiektami
- Czas reakcji

CELE

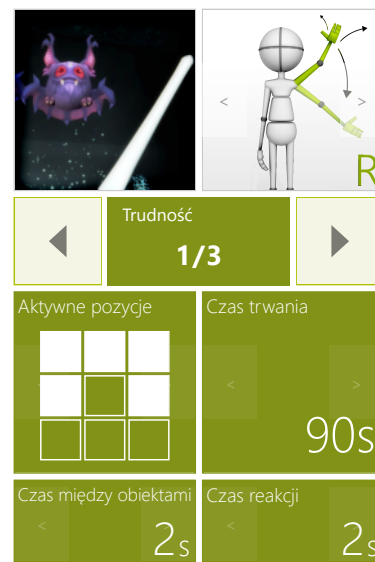
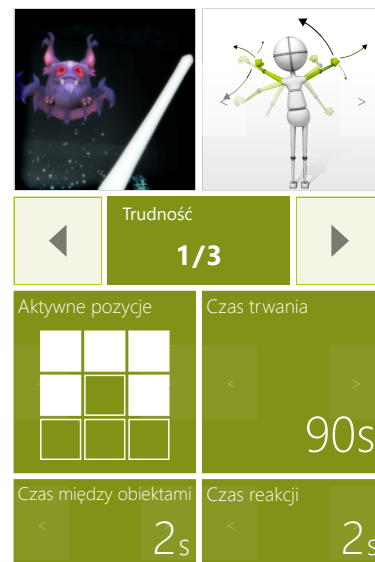
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny
- Spontaniczne ruchy w przestrzeni 3D
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj miecza, aby pozbyć się stworków



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



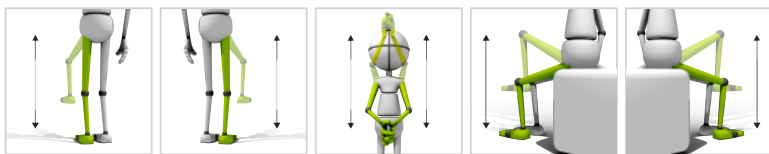


RUCHY FUNKCJONALNE

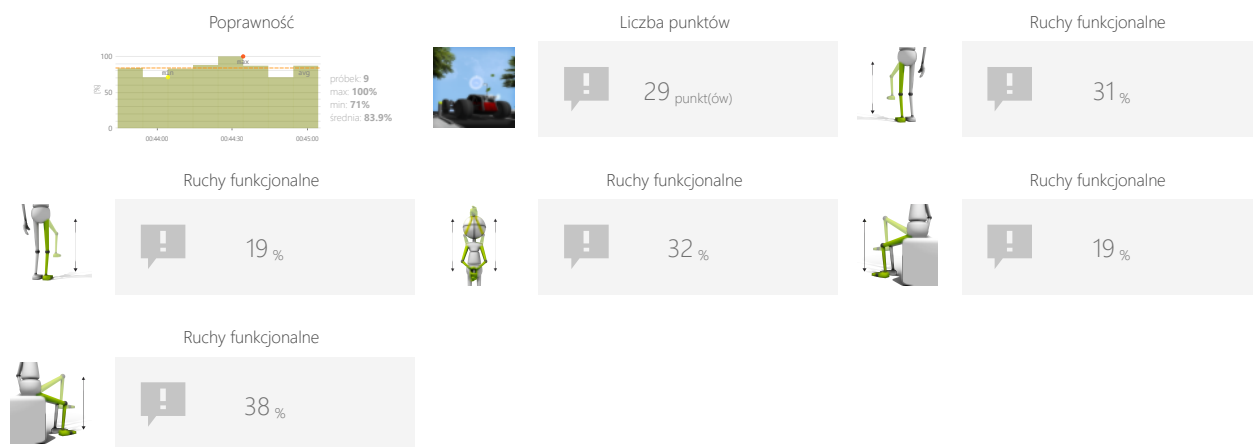
POMPKA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Zakres

CELE

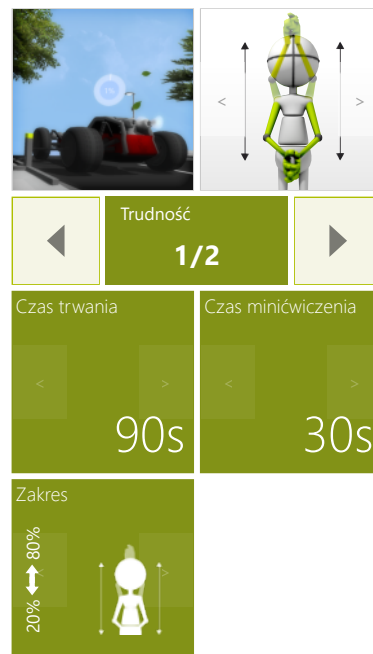
- Szybkość ruchu
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Napompuj koła tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

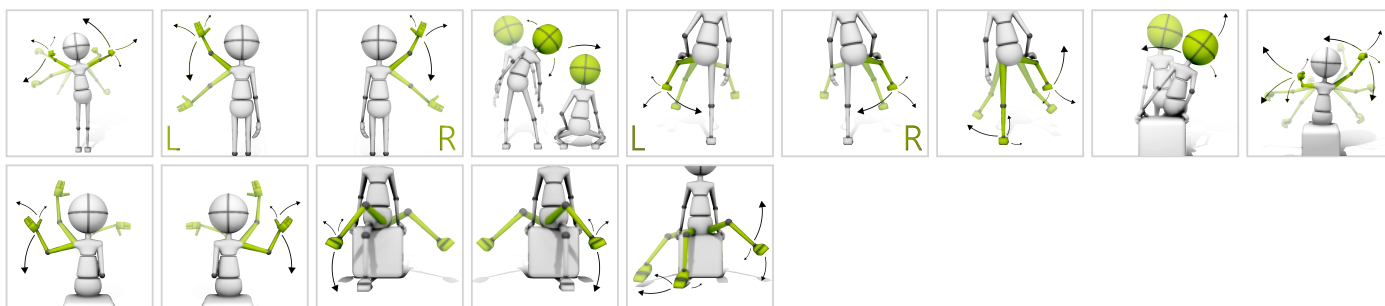




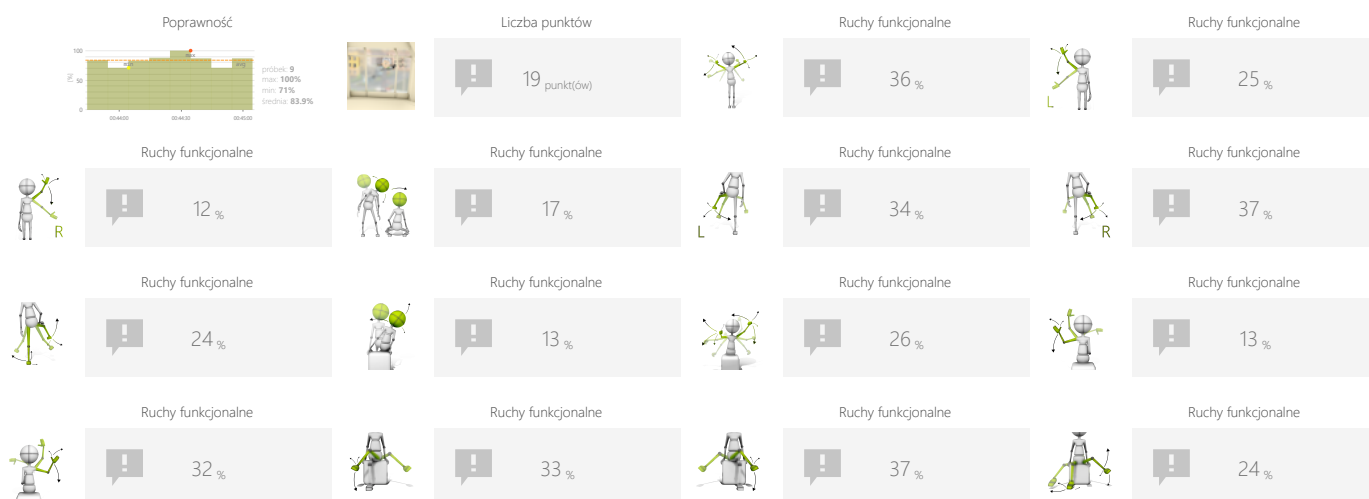
RUCHY FUNKCYJNE OKNA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Pozycja centralna
- Pozycjonowanie

CELE

- Wizualna koordynacja ruchowa
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny
- Poprawianie zakresu ruchu
- Świadomość ruchu
- Lustrzane ćwiczenia z informacją zwrotną

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

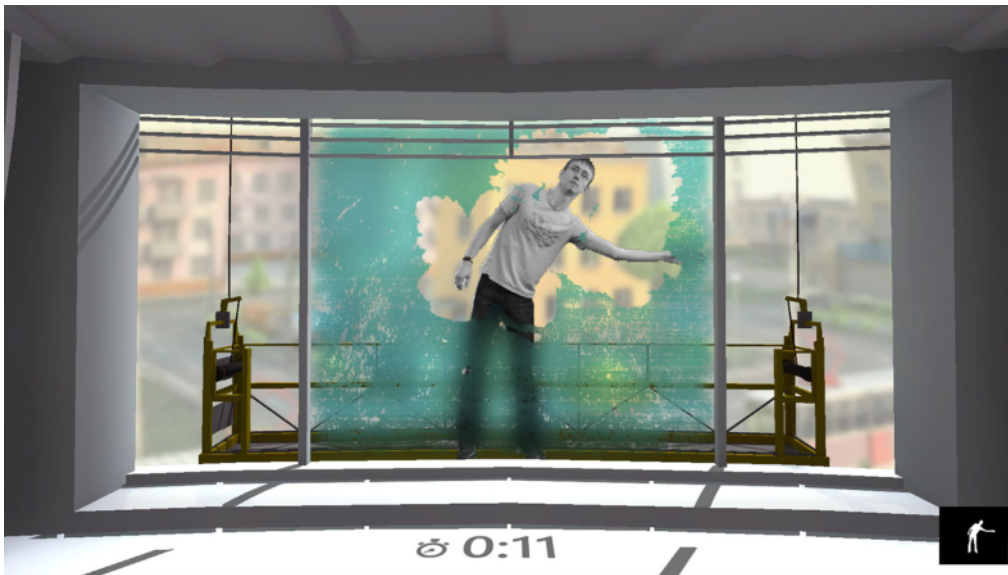
Umyj okno tak szybko jak to możliwe



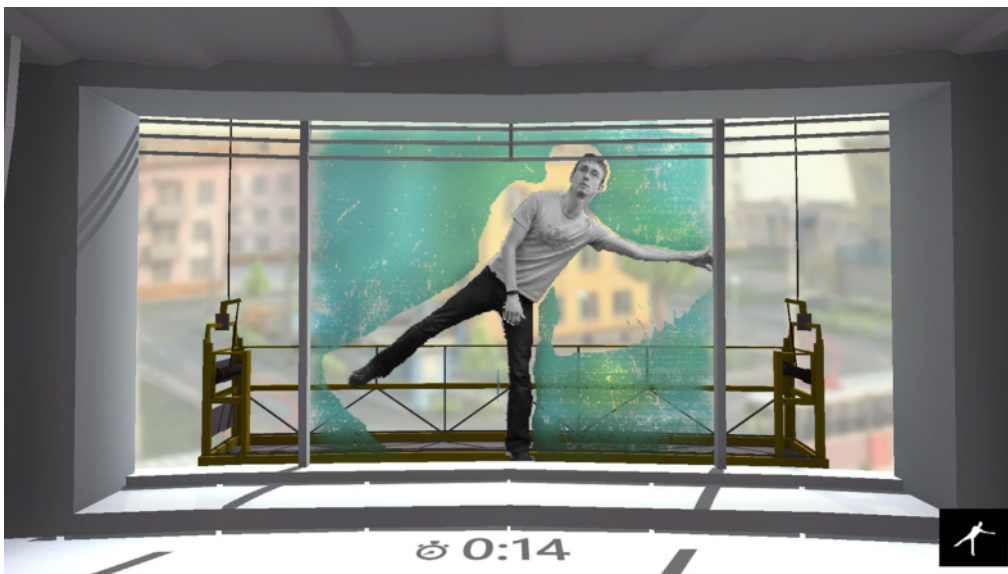
RUCHY FUNKCYJALNE

OKNA

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność	1/3
Czas trwania	90s
Czas minićwiczenia	20s
Pozycja centralna	Nie
Pozycjonowanie	Dowolny(ą)



Trudność	1/3
Czas trwania	90s
Czas minićwiczenia	20s
Pozycja centralna	Nie
Pozycjonowanie	Dowolny(ą)

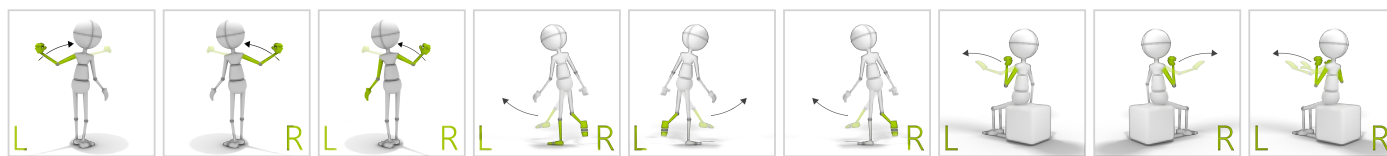


RUCHY FUNKCJONALNE

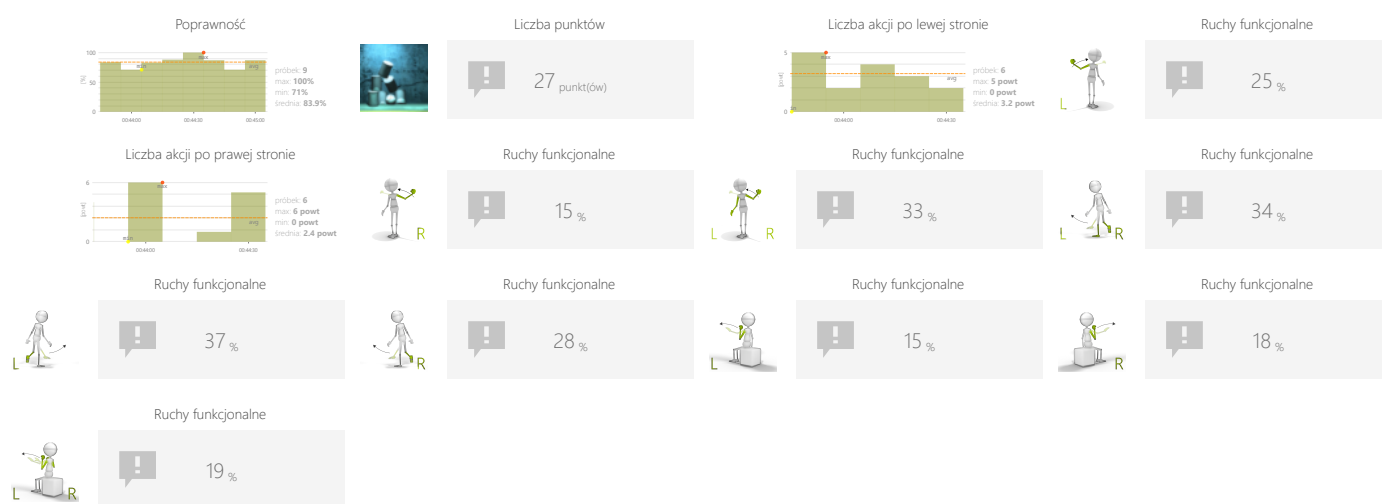
PUSZKI

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Prędkości obiektów

CELE

- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Dynamika planowanych ruchów
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Umiejętność wizualizacji przestrzennej

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Rzucaj piłkami do puszek i zrzuć ich jak najwięcej.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

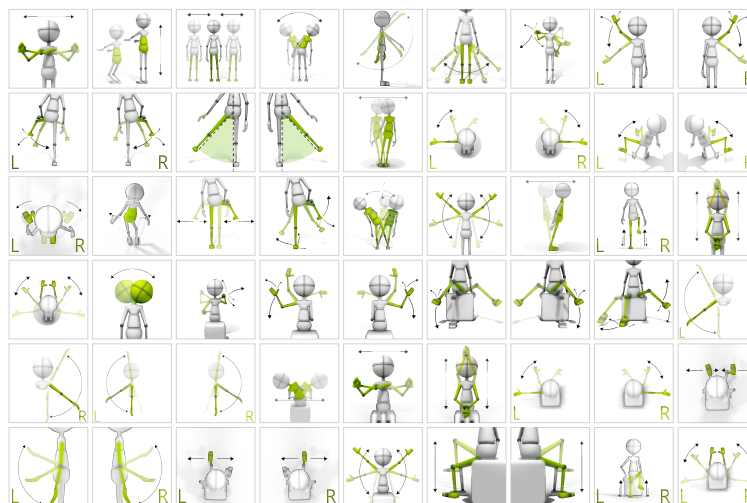




RUCHY FUNKCJONALNE SAMOLOT

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

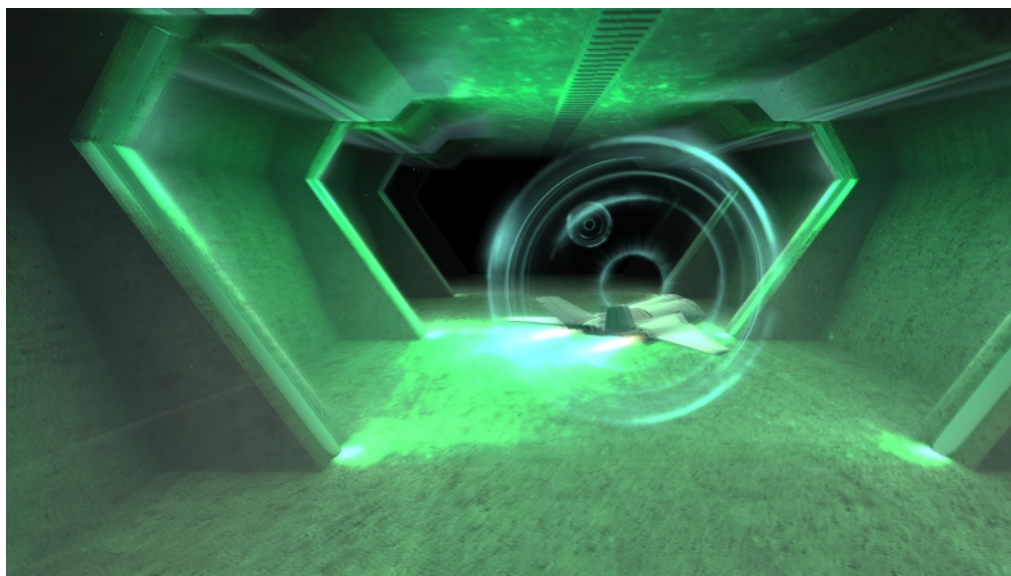
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D

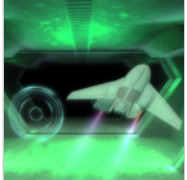
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Leć samolotem przez okręgi. Im bliżej środka przeleć, tym więcej punktów zdobędziesz.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
2/4

▶

◀

Prędkość
100%

▶

◀

prędkość nadawana automatycznie

▶

◀

Czas trwania
90s

▶

◀

Zakres
20% ↔ 80%

▶

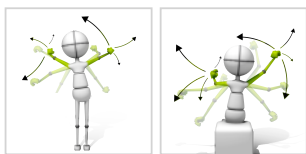


RUCHY FUNKCJONALNE

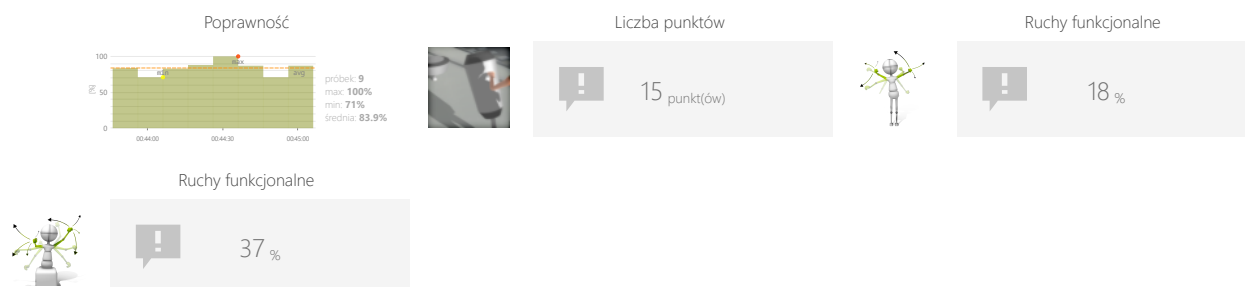
BOKSER

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania

CELE

- Szybkość ruchu
- Ruchy spontaniczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj worek najszybciej jak potrafisz.

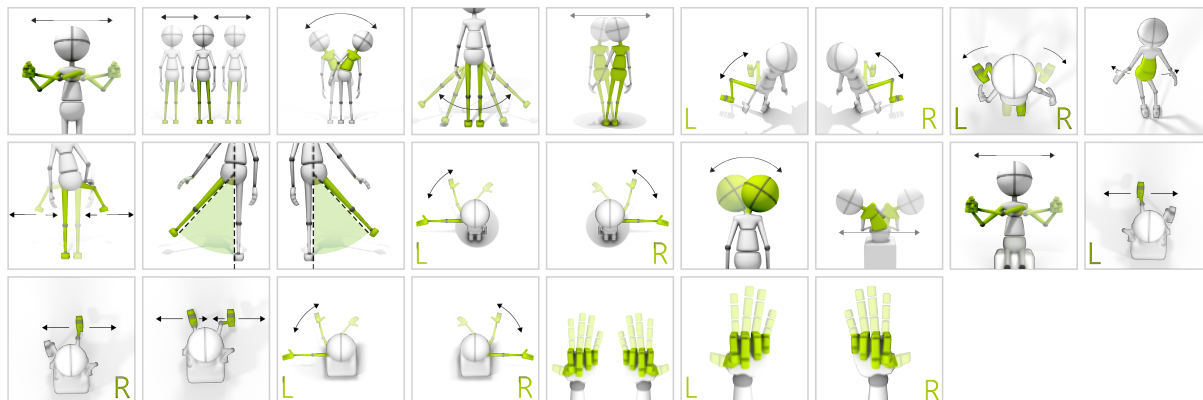


PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





TRYBY STEROWANIA



Poprawność	Liczba punktów	Ruchy funkcjonalne
	32 punkt(ów)	Ruchy funkcjonalne
25 %	27 %	30 %
35 %	22 %	39 %
14 %	31 %	33 %
39 %	13 %	30 %
36 %	23 %	12 %
17 %	18 %	21 %

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

- Spostrzegawczość
- Dynamika planowanych ruchów
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe

Spychaj kolorowe stwory statkiem kosmicznym i unikaj skał.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Prędkość 100% prędkość nadawana automatycznie		
Czas trwania 90s		Zakres 20% ↔ 80%

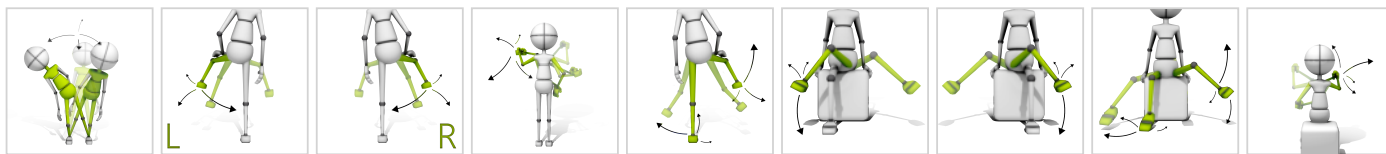


RUCHY FUNKCJONALNE

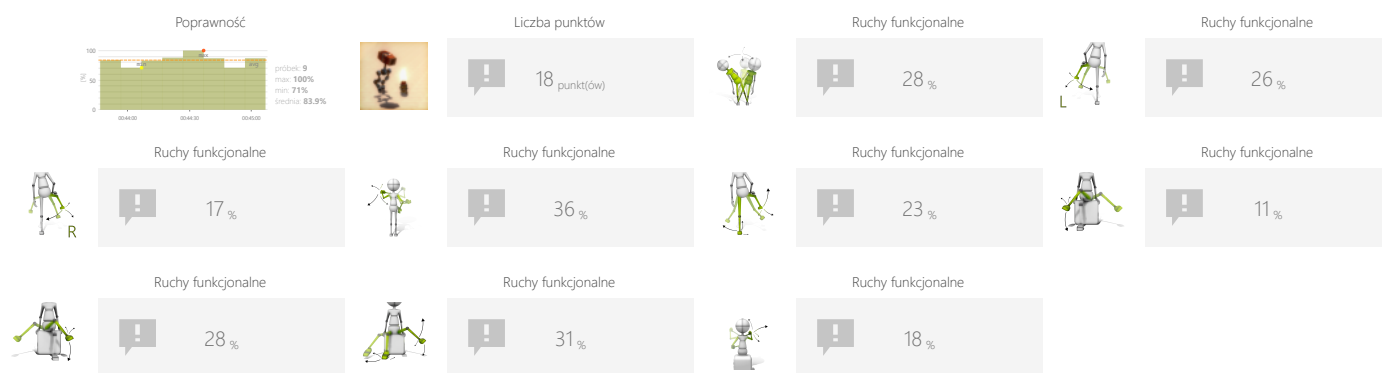
MŁOT

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas reakcji
- Wielkość celownika
- Pozycjonowanie

CELE

- Planowanie i strategia
- Szybkość podejmowania decyzji

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj płonące beczki, tak szybko jak to tylko możliwe.
Następnie wróć do środka.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

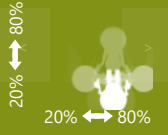
Aktywne pozycje



Czas trwania

< 90s >

Zakres



Czas reakcji

< 10s >

Wielkość celownika

< 125% >

Pozycjonowanie

Normalna

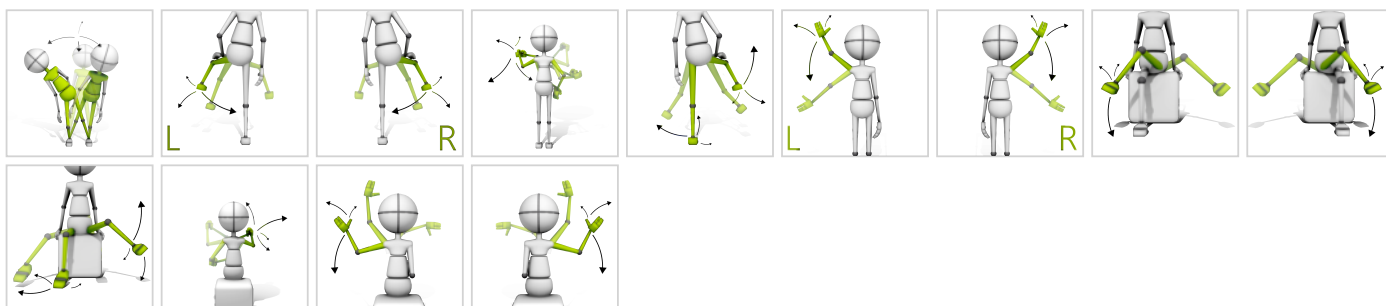


RUCHY FUNKCJONALNE

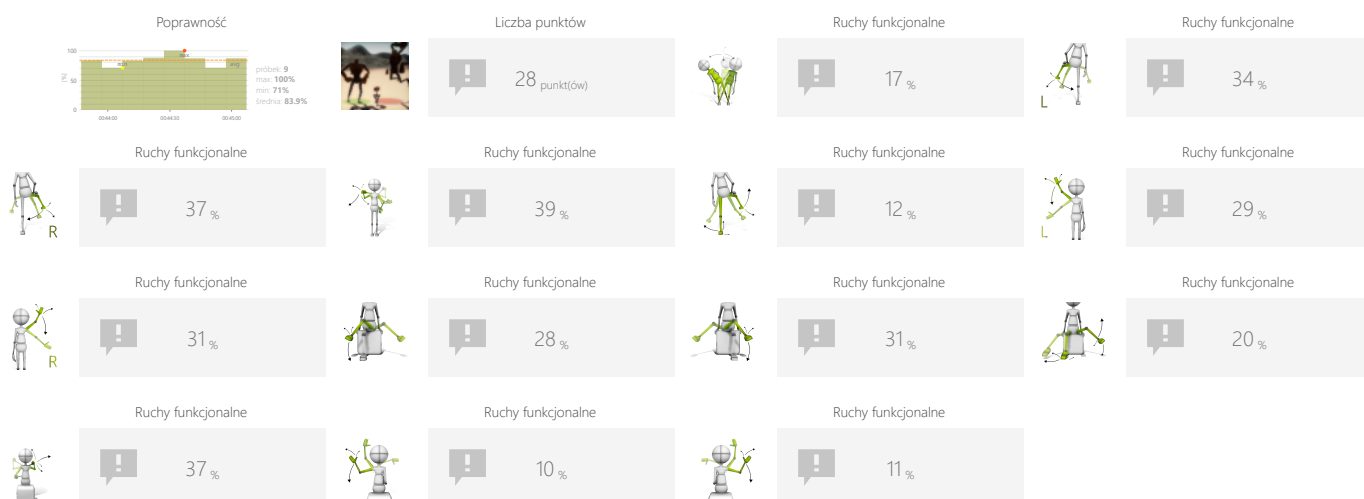
UCIECZKA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Liczba wrogów
- Prędkość wrogów
- Pozycjonowanie

CELE

- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

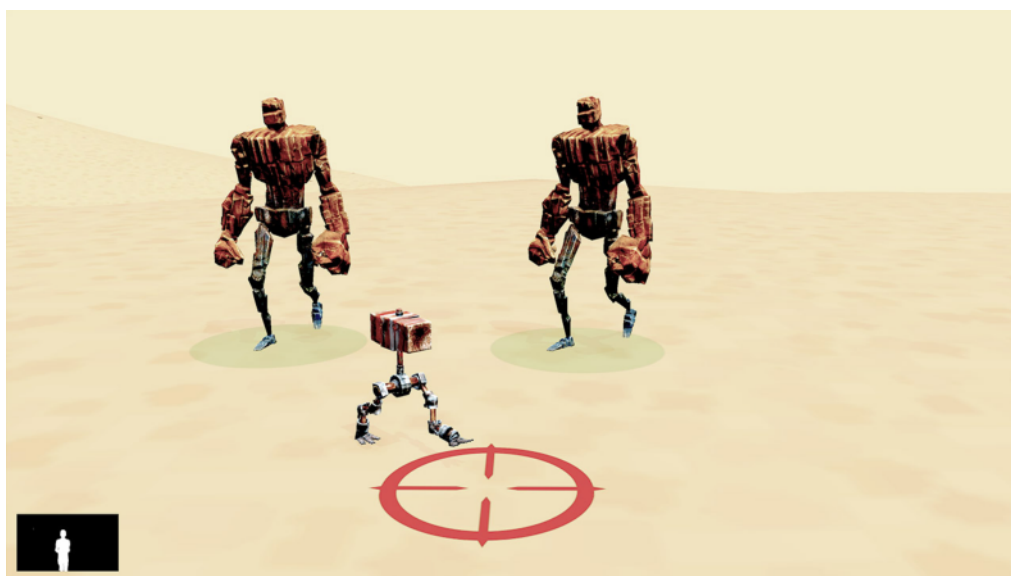
Trzymaj się z dala od wielkich robotów.



RUCHY FUNKCJONALNE

UCIECZKA

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



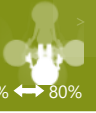


◀

Trudność
1/3

▶

Czas trwania
< 90s >

Zakres
20% ↔ 80%


Liczba wrogów
< 2 >

Prędkość wrogów
< 100% >

Pozycjonowanie
Normalna >





◀

Trudność
własna

▶

Czas trwania
< 90s >

Zakres
20% ↔ 80%


Liczba wrogów
< 4 >

Prędkość wrogów
< 100% >

Pozycjonowanie
Normalna >

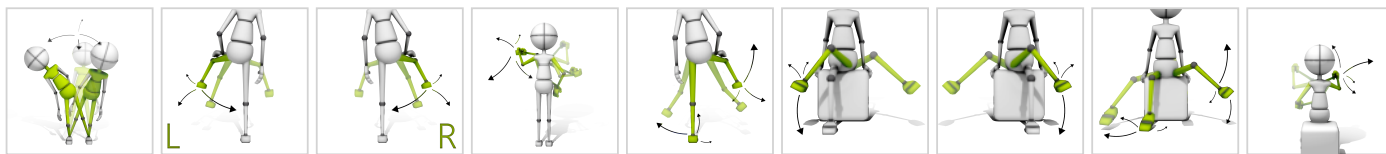


RUCHY FUNKCJONALNE

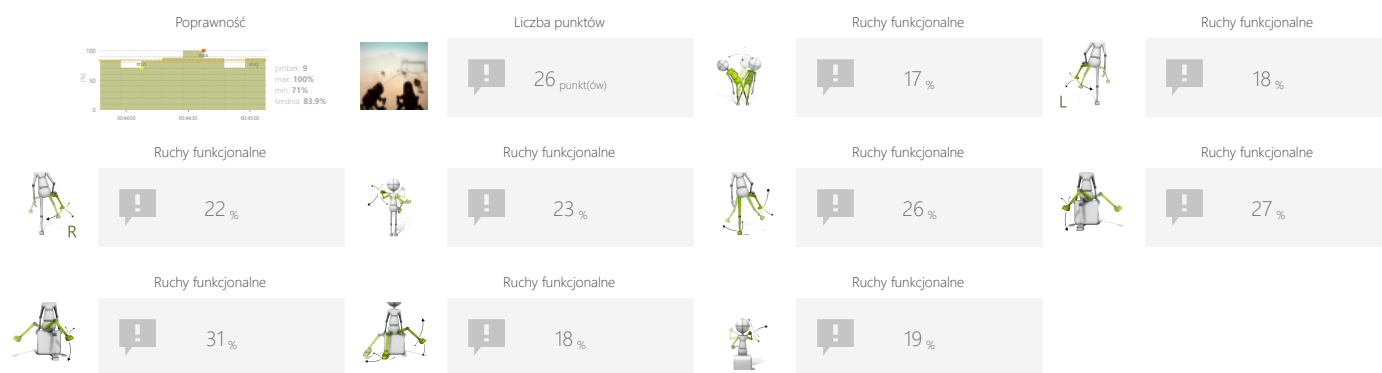
ARMATA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas między kulami
- Czas między wrogami
- Prędkość wrogów
- Pozycjonowanie

CELE

- Planowanie i strategia
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby strzelać do robotów zbliżających się w twoim kierunku.



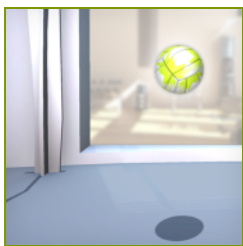
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Czas między kulami 2s	Czas między wrogami 4s
Prędkość wrogów 50%	Pozycjonowanie Normalna



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Czas między kulami 2s	Czas między wrogami 4s
Prędkość wrogów 100%	Pozycjonowanie Normalna

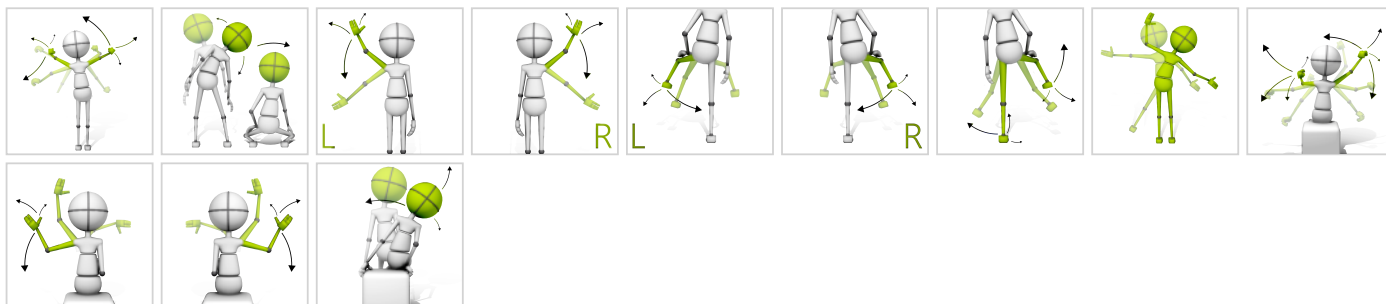


RUCHY FUNKCJONALNE

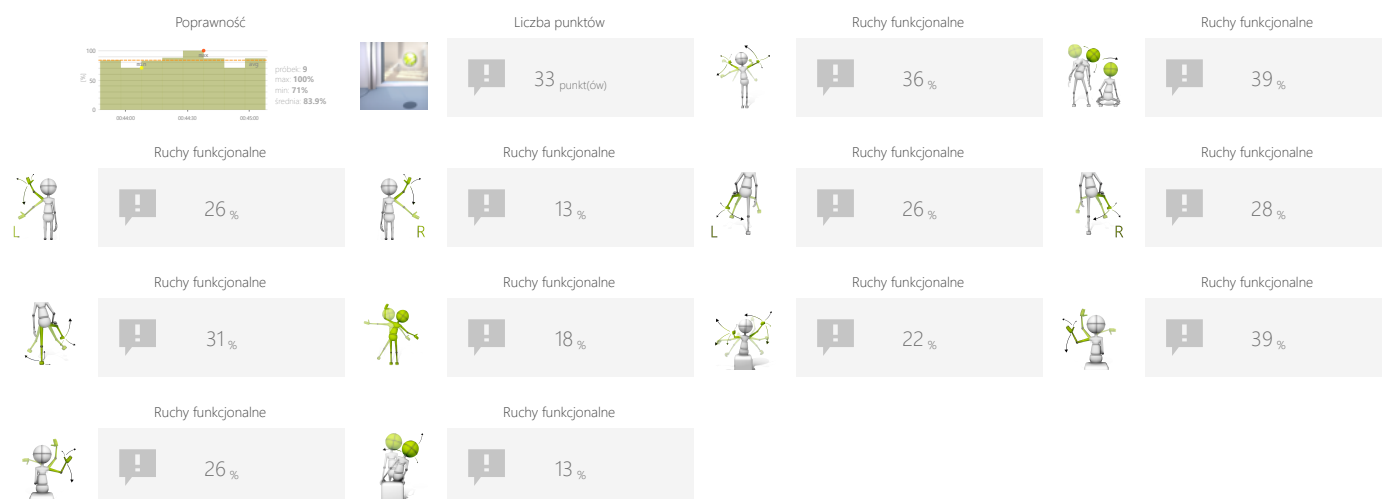
PIŁKA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Włącz podpowiedź
- Czas między obiektami
- Prędkości obiektów
- Pozycjonowanie

CELE

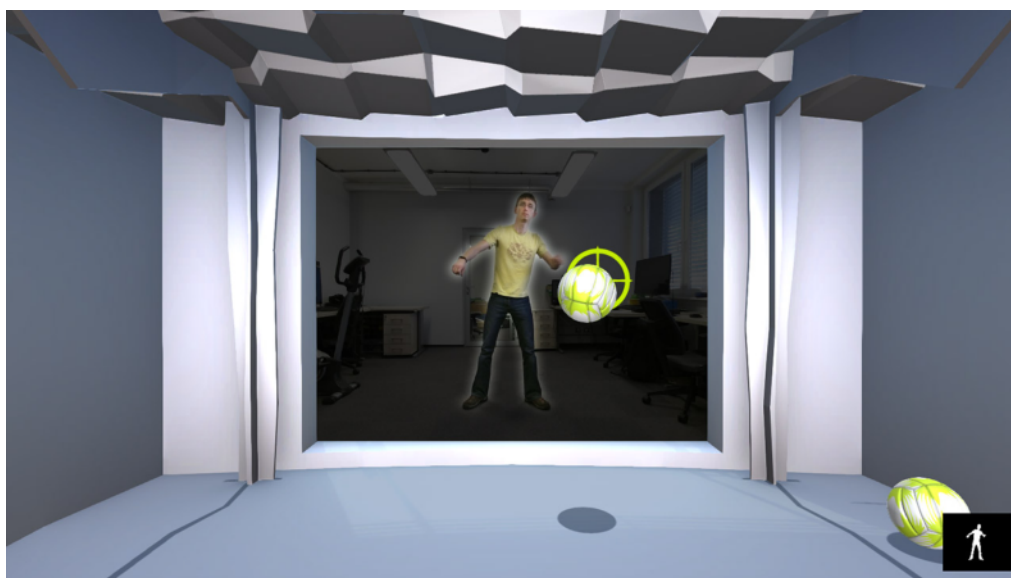
- Poprawianie zakresu ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Aktywność w zadanym rytmie
- Lustrzane ćwiczenia z informacją zwrotną

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj swojego ciała, aby odbijać piłki.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 		Czas trwania < 90s >
Włącz podpowiedź < Tak >		Czas między obiektami < 5s >
Prędkości obiektów < 75% >		Pozycjonowanie Dowolny(ą)

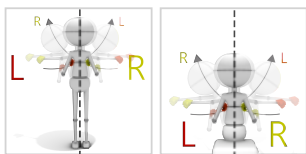


RUCHY FUNKCJONALNE

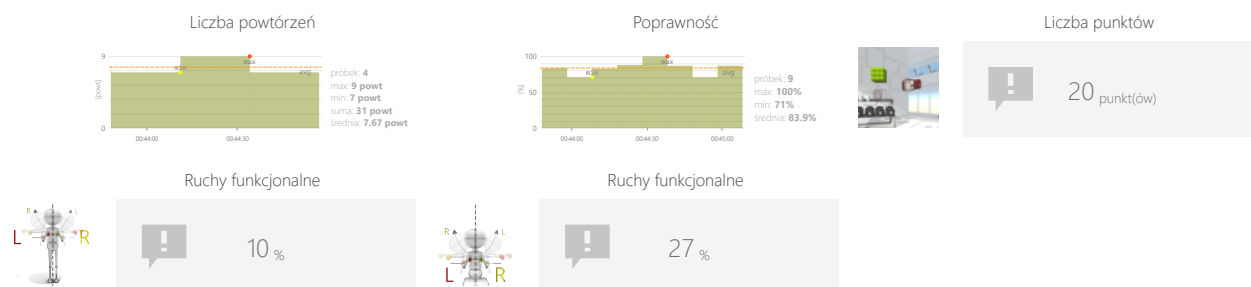
ZBIJANIE KOSTEK

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas reakcji
- Odległość do celów

CELE

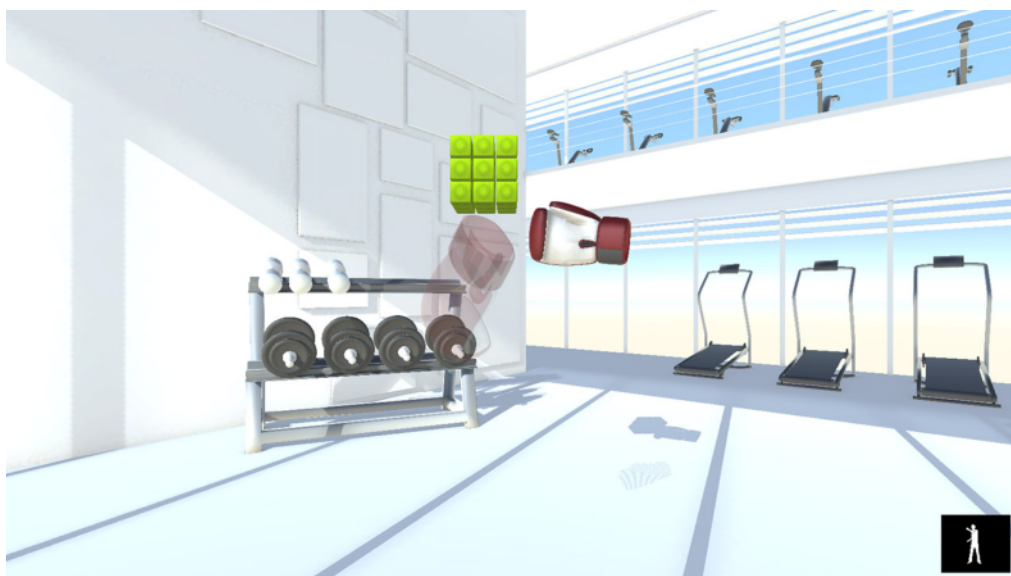
- Przekraczanie linii środkowej
- Szybkość ruchu
- Rytmika
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj zielone kostki tak szybko, jak umiesz. Pamiętaj, aby wykonywać ciosy przekraczając linię środkową ciała.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania < 30s >		Czas reakcji < 3s >
Odległość do celów < 75% >		

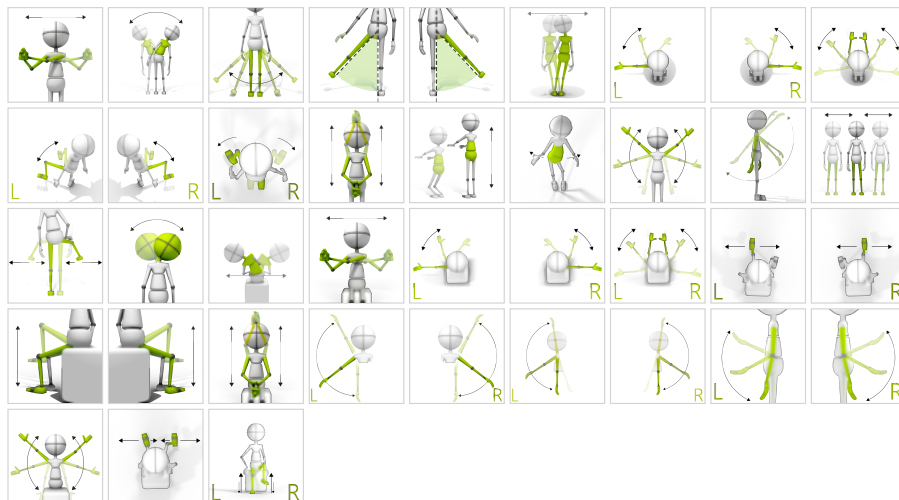


RUCHY FUNKCJONALNE

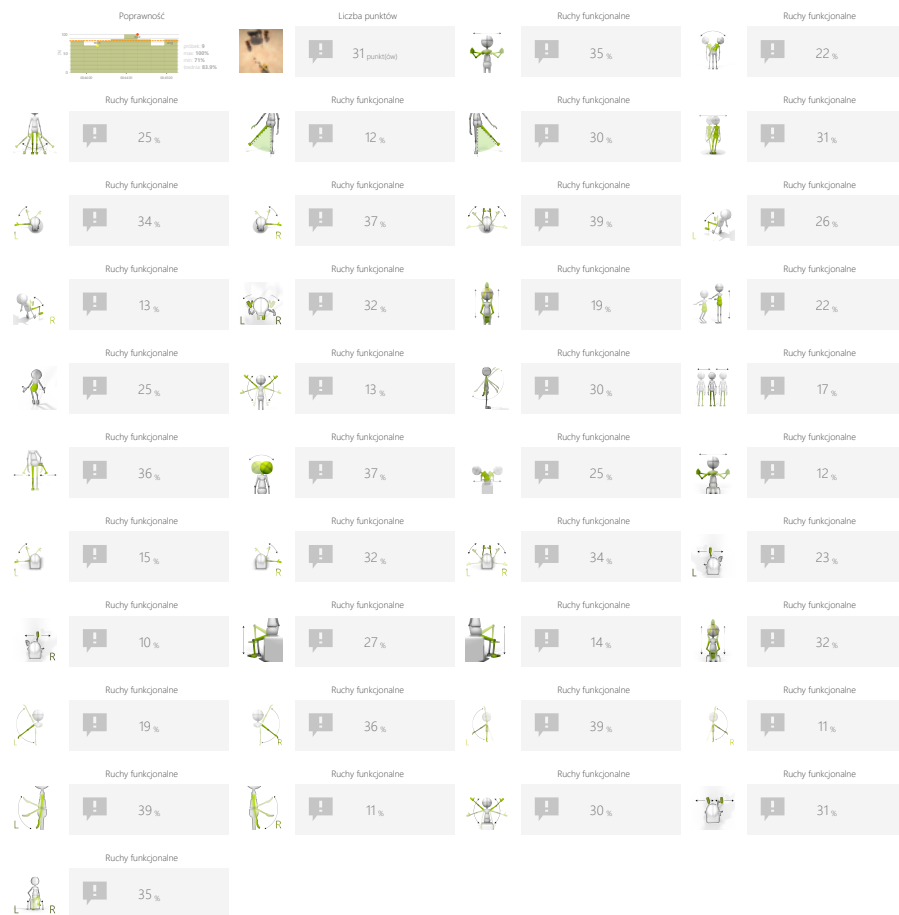
AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Włącz przeszkody
- Czas między kulami
- Czas między wrogami
- Prędkość wrogów

CELE

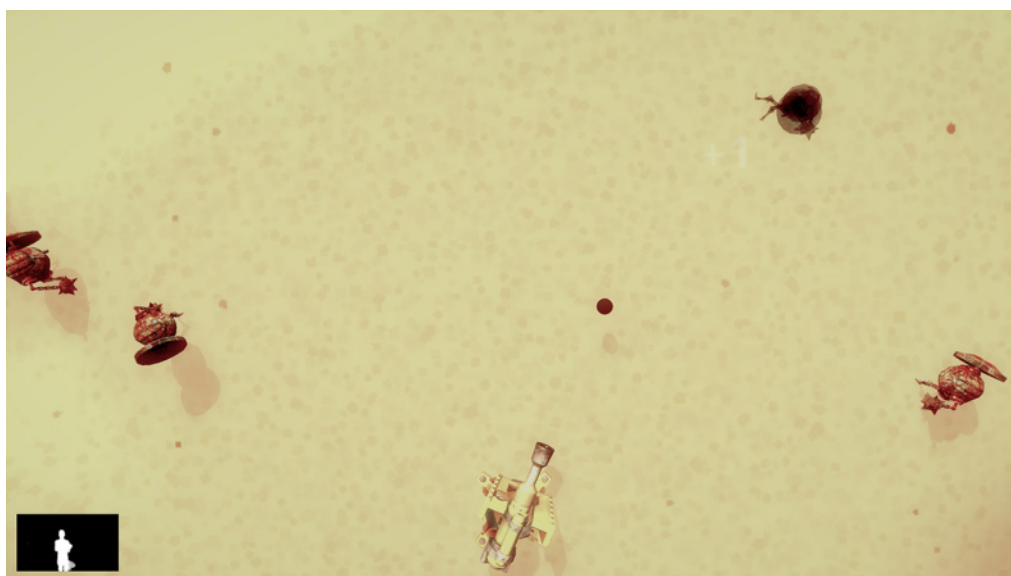
- Podzielność uwagi
- Ruchy spontaniczne
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby zniszczyć roboty i unikaj uderzenia w słońce



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania < 90s >	Zakres < 20% ↔ 80% >	
Włącz przeszkody < Nie >	Czas między kulami < 1s >	
Czas między wrogami < 3s >	Prędkość wrogów < 50% >	



◀	Trudność własna	▶
Czas trwania < 90s >	Zakres < 20% ↔ 80% >	
Włącz przeszkody < Tak >	Czas między kulami < 1s >	
Czas między wrogami < 3s >	Prędkość wrogów < 50% >	



TRYBY STEROWANIA



- CELE

- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Poprawianie zakresu ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Wzmocnienie mięśni
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Leć nie lądując i nie wznosząc się zbyt wysoko. Zbierz tyle monet, ile dasz radę.



RUCHY FUNKCJONALNE

SMOK

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Rozmiar grupy monet 3	Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%	



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Rozmiar grupy monet 5	Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%	

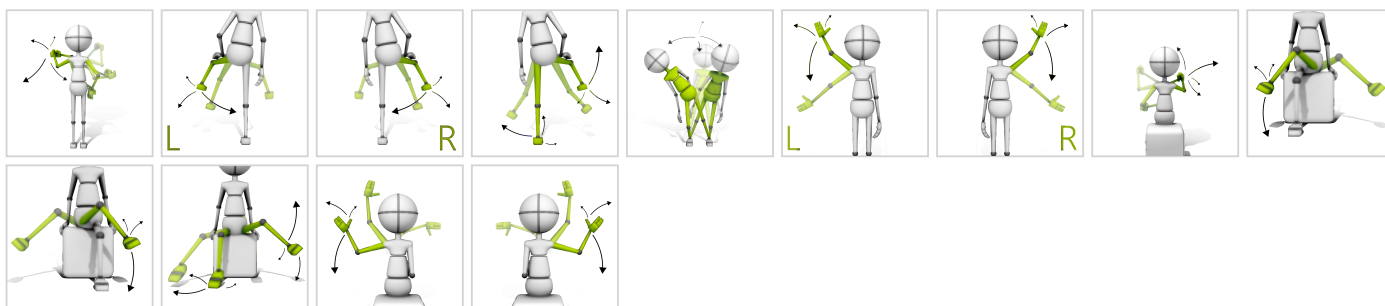


RUCHY FUNKCJONALNE

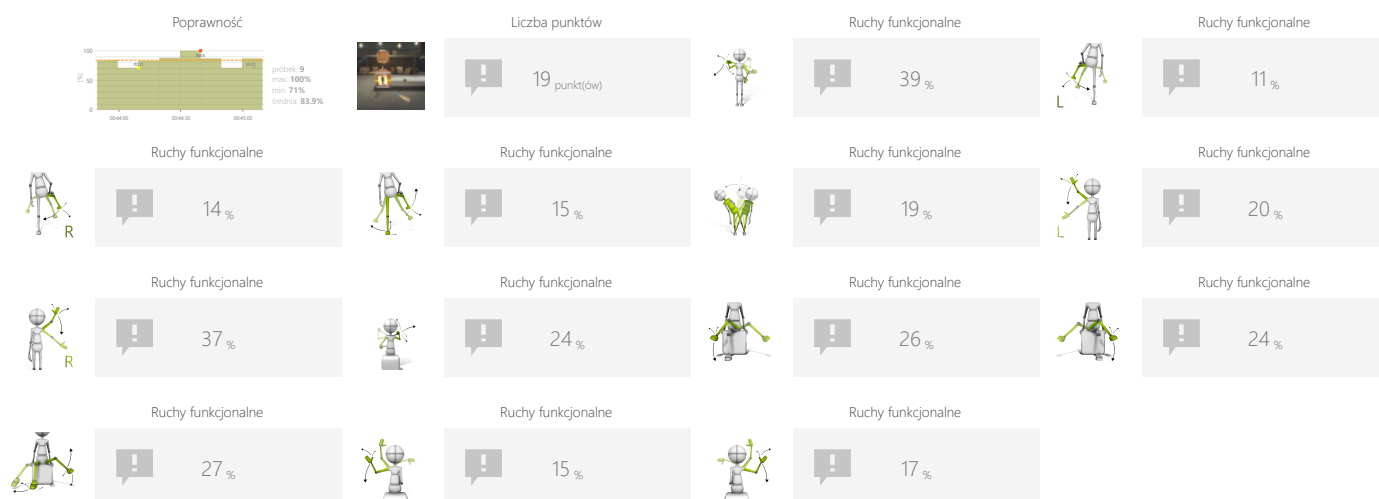
ROZBIJANIE SKRZYNEK

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Wymagana siła

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Świadomość ruchu
- Wzmocnienie mięśni
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj skrzynki kijem.



RUCHY FUNKCJONALNE

ROZBIJANIE SKRZYNEK

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

Aktywne pozycje

Czas trwania

< 90s >

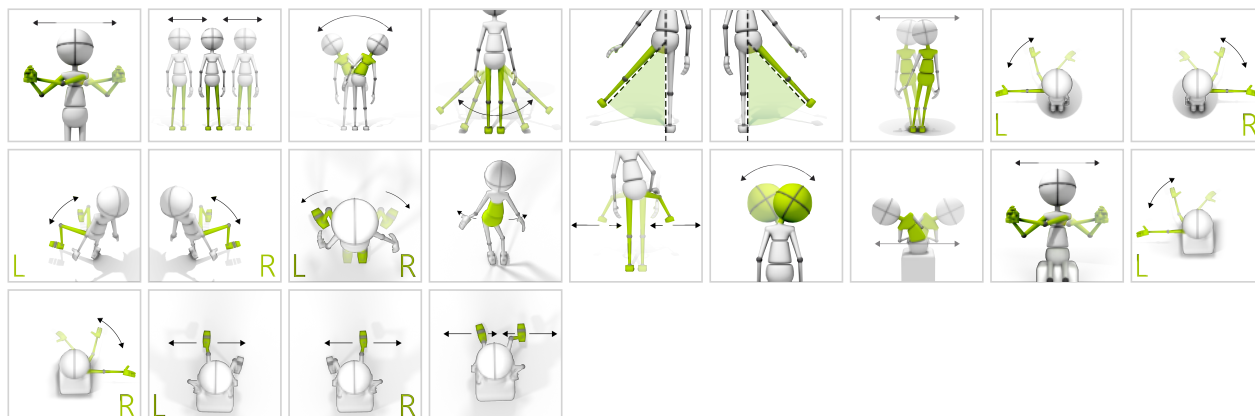
Wymagana siła

< 50% >

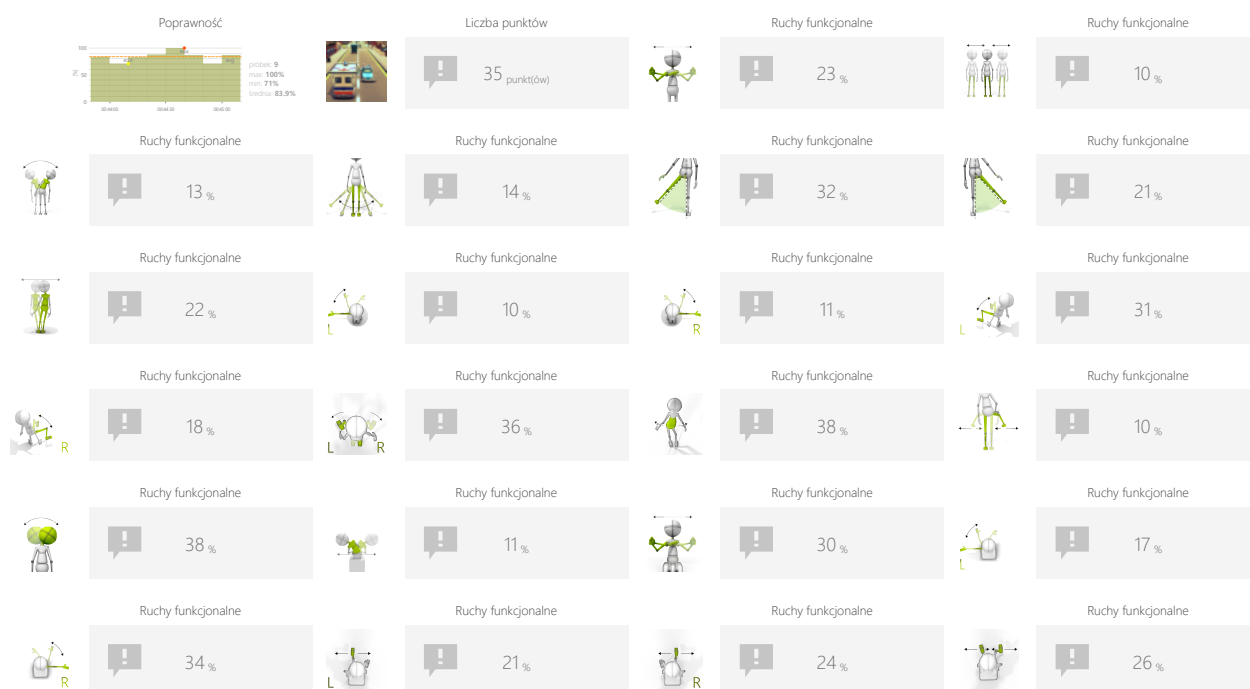


Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Odległość między samochodami

CELE

- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Jedź tak szybko jak to tylko możliwe i uważaj na innych uczestników ruchu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność
2/3

Prędkość
50%
prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania
90s

Zakres
20% ↔ 80%

Odległość między samochodami
50%





Trudność
własna

Prędkość
50%
prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania
90s

Zakres
20% ↔ 80%

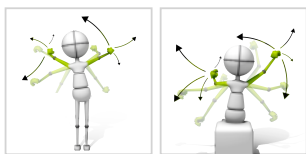
Odległość między samochodami
200%



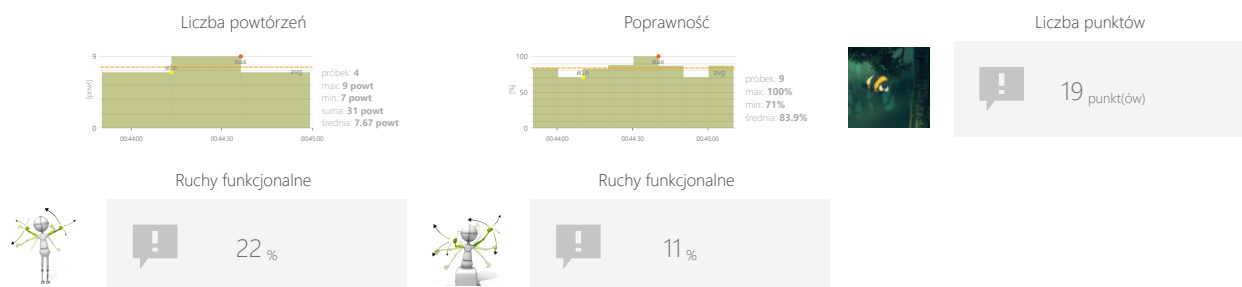
RUCHY FUNKCJONALNE OWADY

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas między obiektami
- Czas reakcji

CELE

- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Skupienie
- Lustrzane ćwiczenia z informacją zwrotną
- Wizualna koordynacja ruchowa

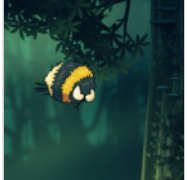
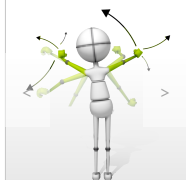
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj owady, kiedy na tobie siądą.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	
Trudność 1/3	
Czas trwania < 90s >	Czas między obiektami < 4s >
	Czas reakcji < 4s >

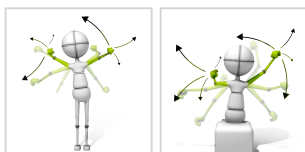


RUCHY FUNKCJONALNE

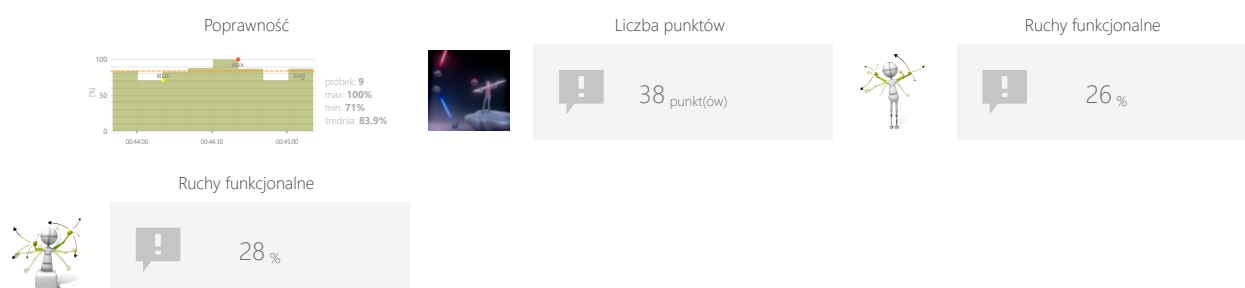
KLASYCZNY SORTER

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Liczba bram
- Siła grawitacji

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

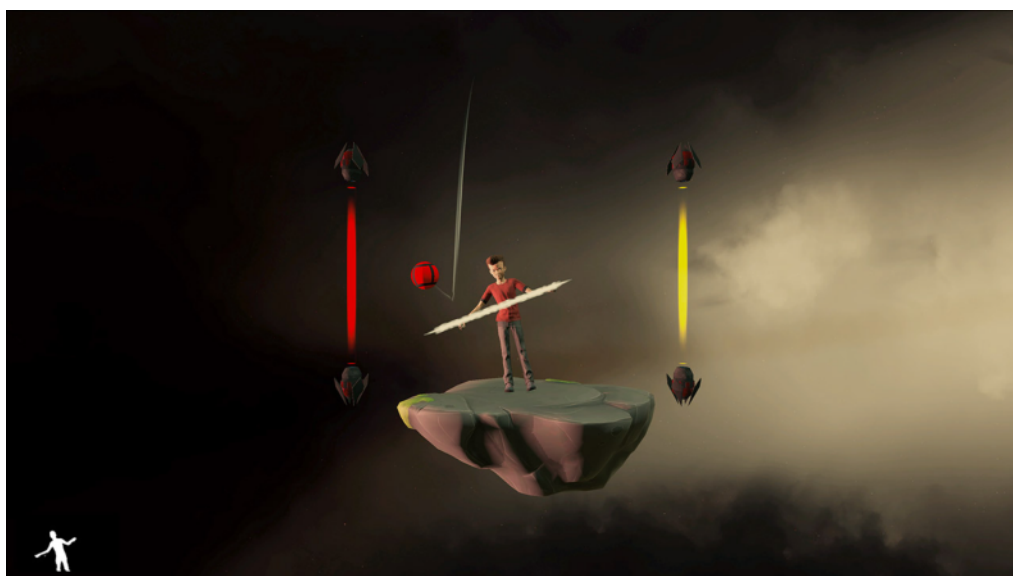
Spraw by piłki przelatwały przez bramki w kolorze piłki.



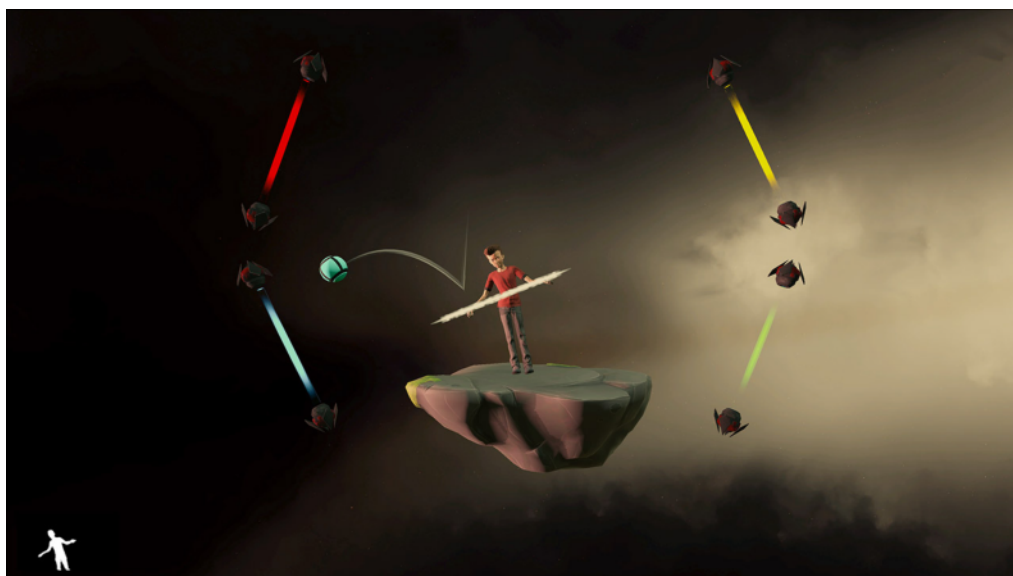
RUCHY FUNKCJONALNE

KLASYCZNY SORTER

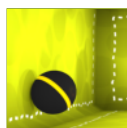
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność	
1/3	
Czas trwania	Liczba bram
< 90s >	< 2 >
Siła grawitacji	
< 100% >	



Trudność	
3/3	
Czas trwania	Liczba bram
< 90s >	< 4 >
Siła grawitacji	
< 100% >	

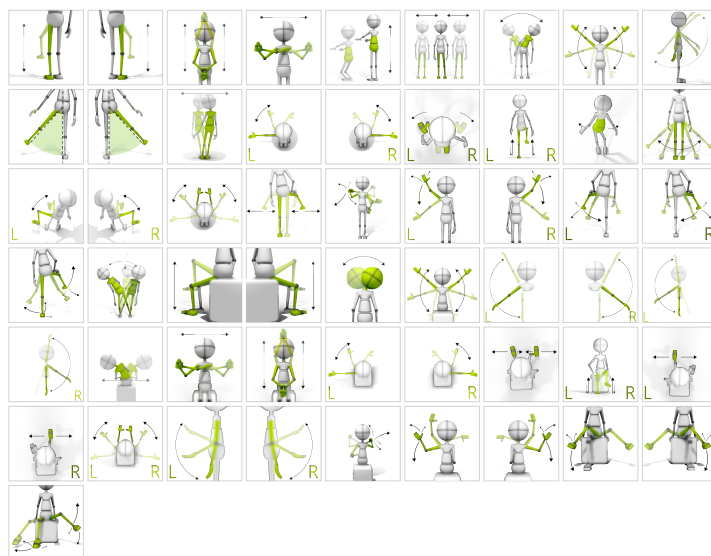


RUCHY FUNKCJONALNE

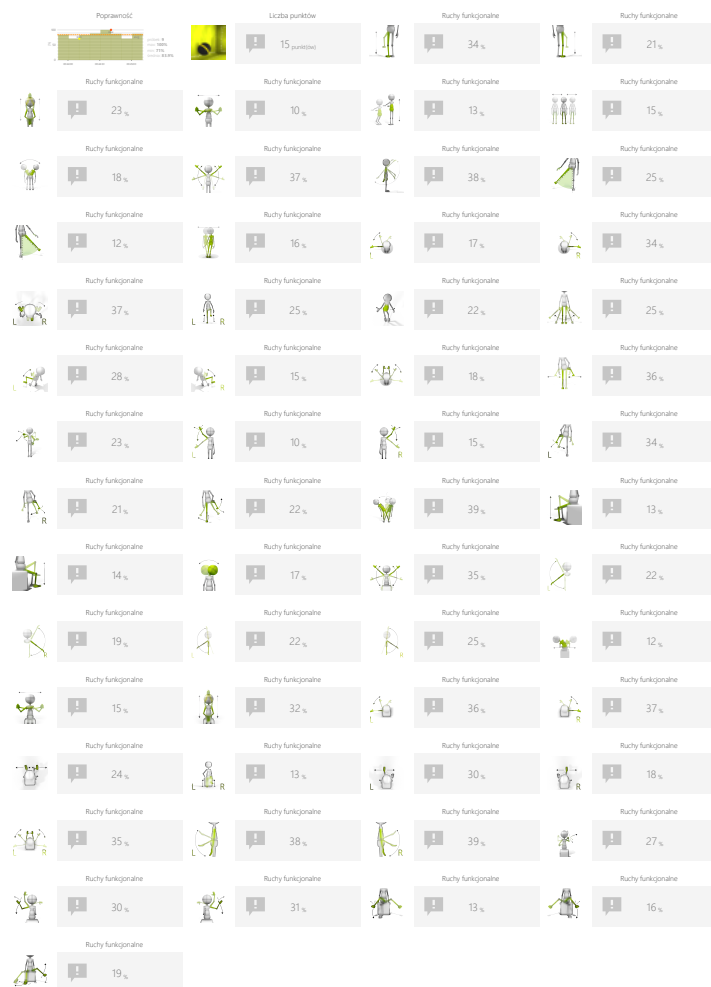
ODBIJANIE

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Wielkość celownika
- Prędkości obiektów

CELE

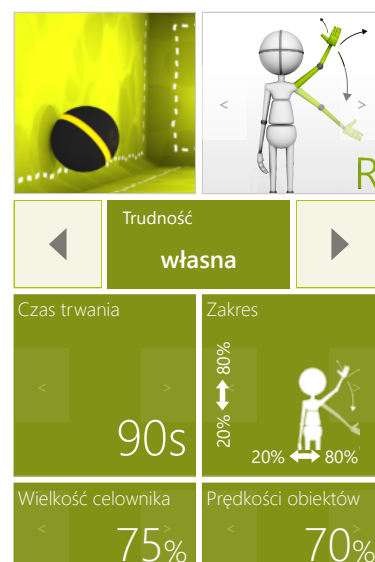
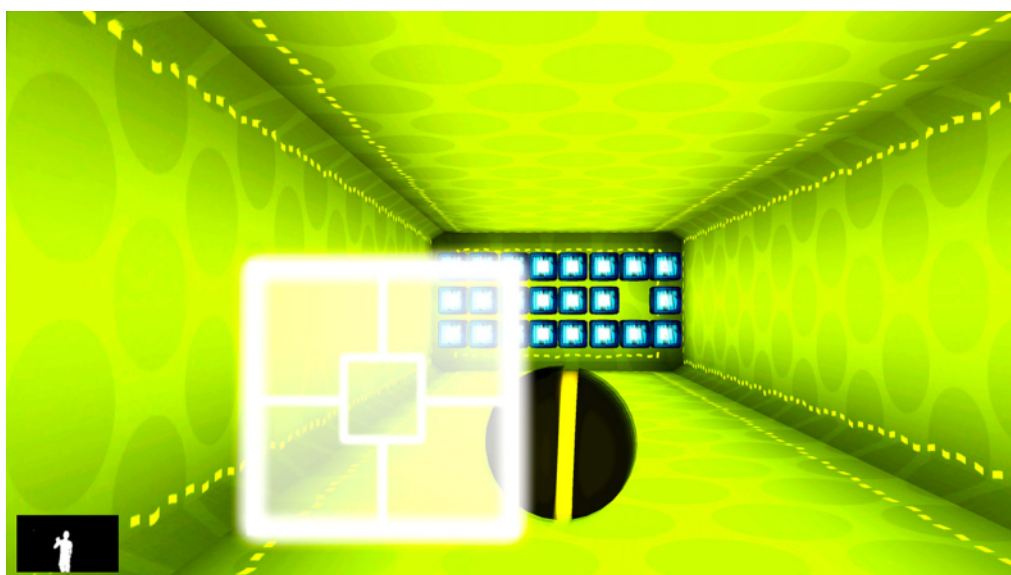
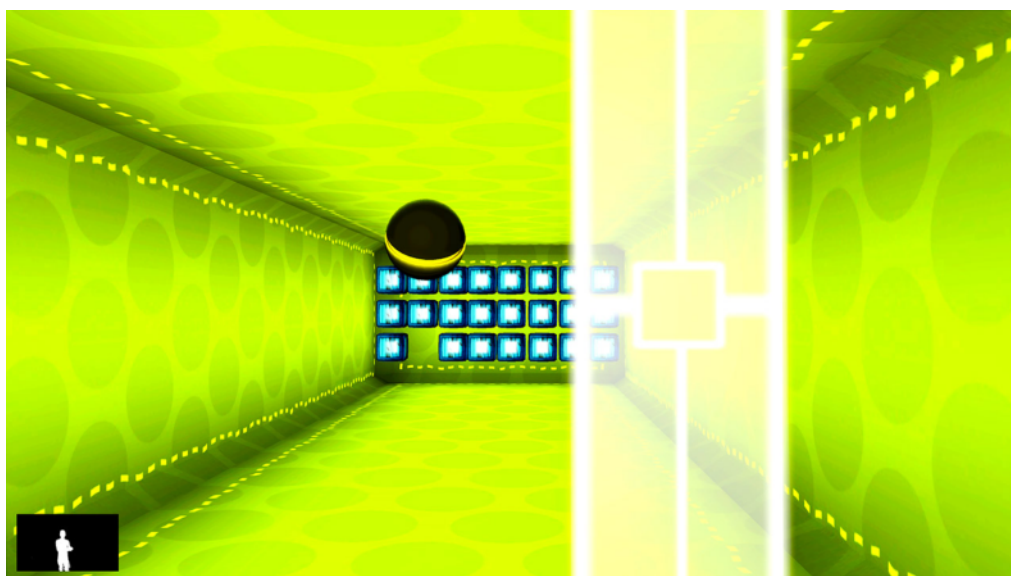
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe.

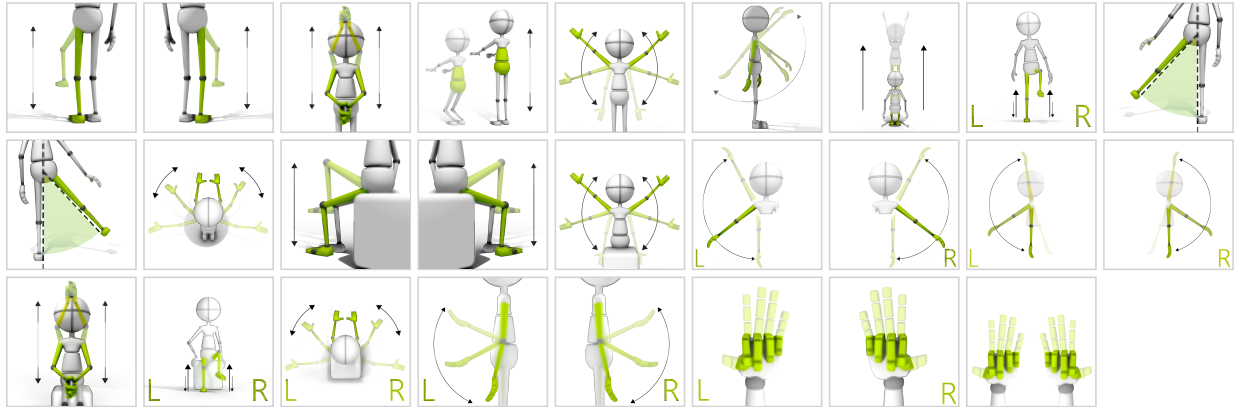


PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





TRYBY STEROWANIA



Poprawność		Liczba punktów		Ruchy funkcjonalne		Ruchy funkcjonalne	
			24 punkt(ów)			12 %	
Ruchy funkcjonalne		35 %		Ruchy funkcjonalne		13 %	
Ruchy funkcjonalne		17 %		Ruchy funkcjonalne		18 %	
Ruchy funkcjonalne		26 %		Ruchy funkcjonalne		27 %	
Ruchy funkcjonalne		36 %		Ruchy funkcjonalne		23 %	
Ruchy funkcjonalne		31 %		Ruchy funkcjonalne		35 %	
Ruchy funkcjonalne		13 %		Ruchy funkcjonalne		14 %	

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Czas między obiektami
- Format bomb
- Prędkości obiektów

- Ruchy spontaniczne
- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Przewidywanie trajektorii obiektów

Spraw by stworek podskoczył, gdy rakietą jest blisko



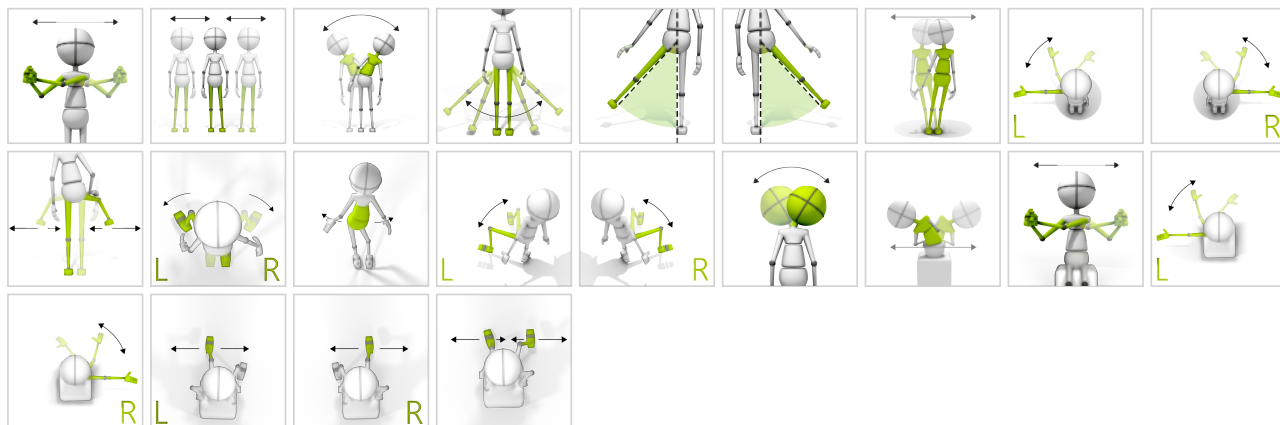
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



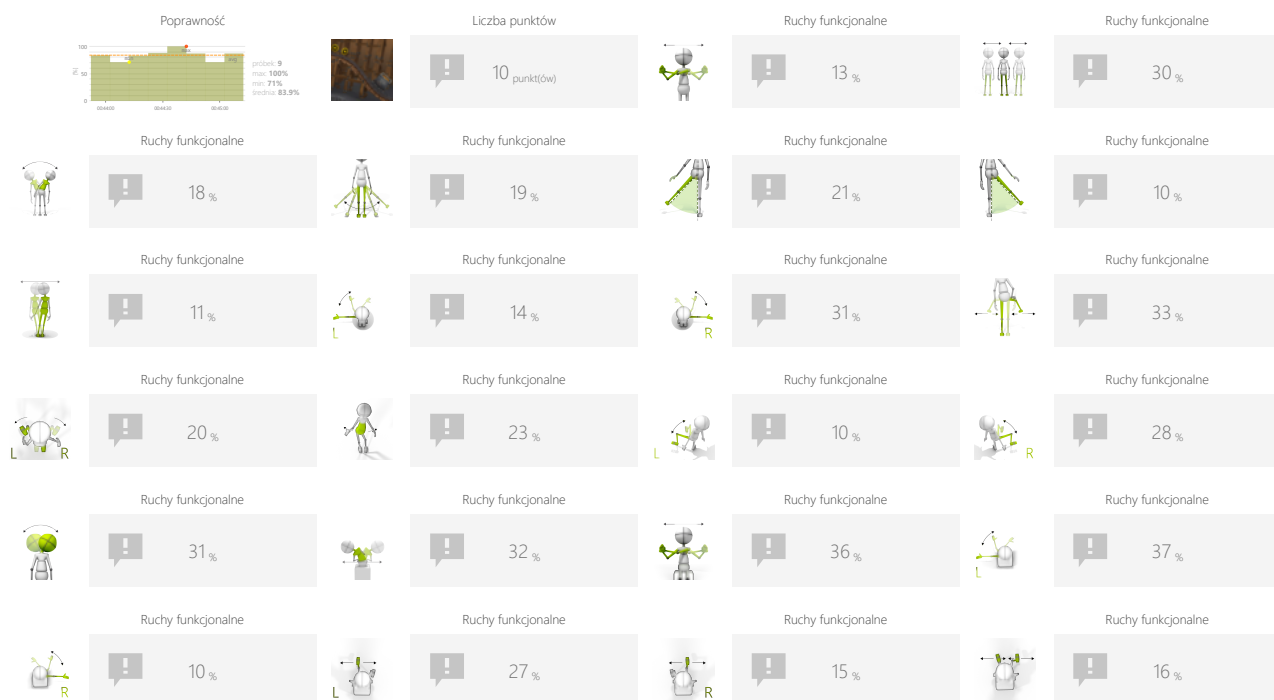
◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania ◀ 90s ▶		Zakres 20% 80%
Czas między obiektami ◀ 5s ▶		Format bomb ◀ >1 ▶
Prędkości obiektów ◀ 100% ▶		



TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Kształt trasy
- Włącz wykołowanie
- Włącz przeszkody
- Czas między obiektami

CELE

- Dynamiczne reakcje na pojawiające się ruchome cele
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Wizualna koordynacja ruchowa

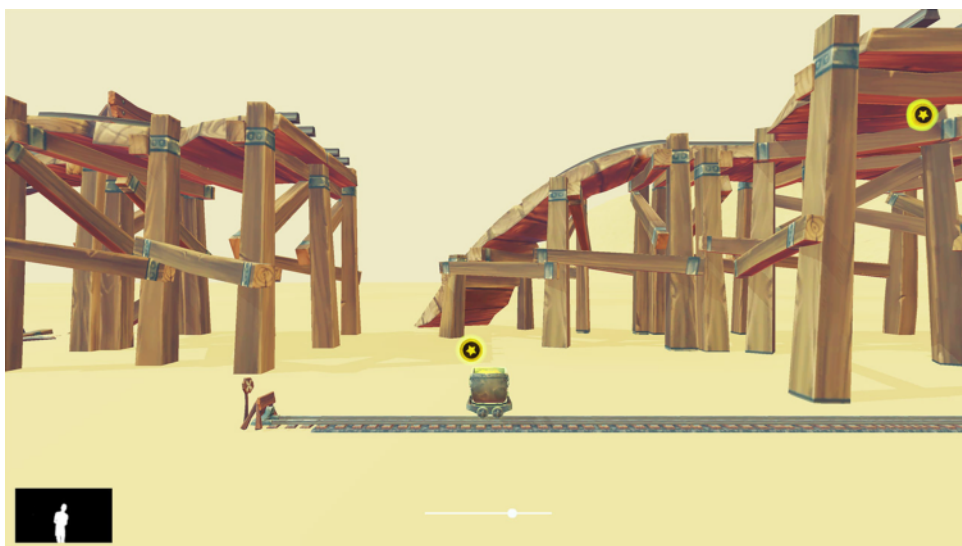
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Steruj wózkiem, aby zbierać monety.



RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność

1/3

Prędkość

< 100% >

prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania

< 90s >

Zakres

< 20% ↔ 80% >

Kształt trasy

< — >

Włącz wykoślenie

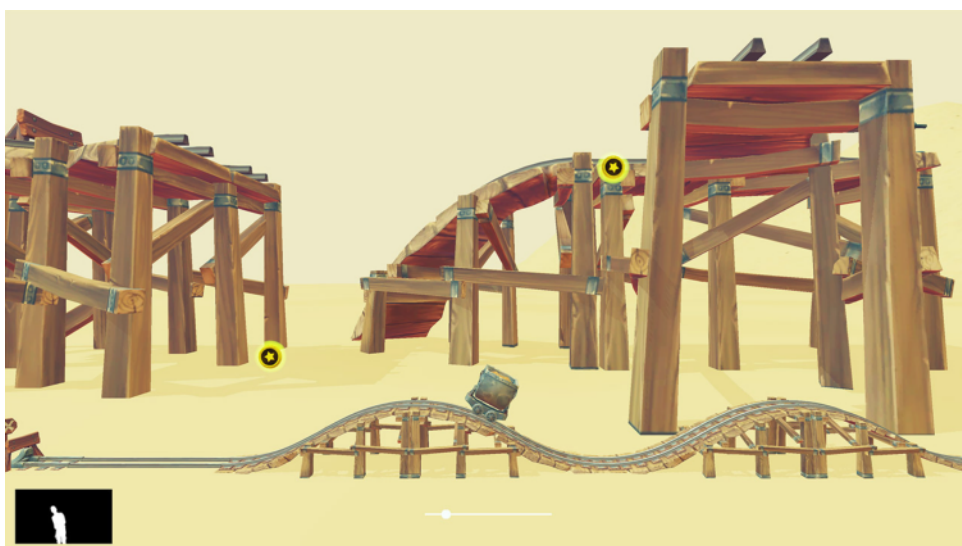
< Nie >

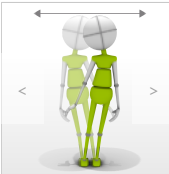
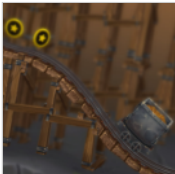
Włącz przeszkody

< Nie >

Czas między obiektami

< 5s >





Trudność

własna

Prędkość

< 100% >

prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania

< 90s >

Zakres

< 20% ↔ 80% >

Kształt trasy

< ~ >

Włącz wykoślenie

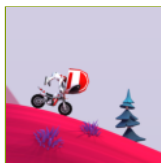
< Nie >

Włącz przeszkody

< Nie >

Czas między obiektami

< 5s >

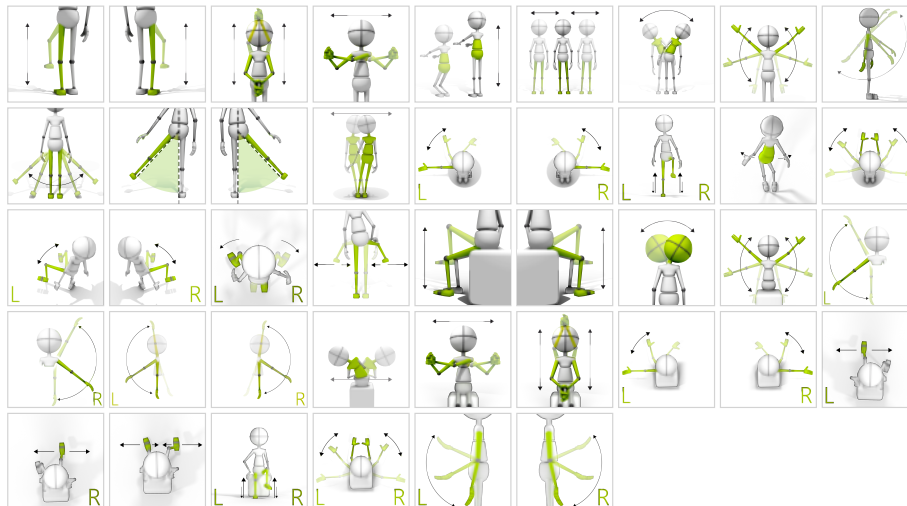


RUCHY FUNKCJONALNE

MOTOCROSS

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Kształt trasy

CELE

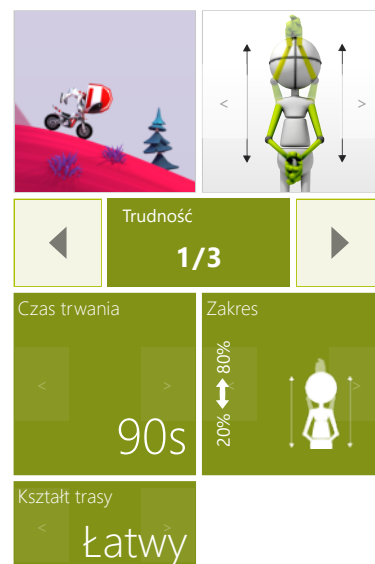
- Dynamika planowanych ruchów
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



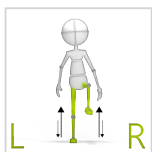


RUCHY FUNKCJONALNE

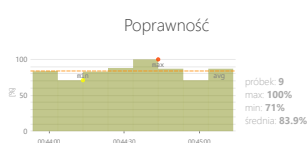
PIECHUR

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



12 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne



30 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres

Cele

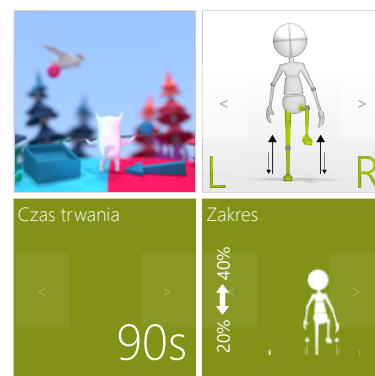
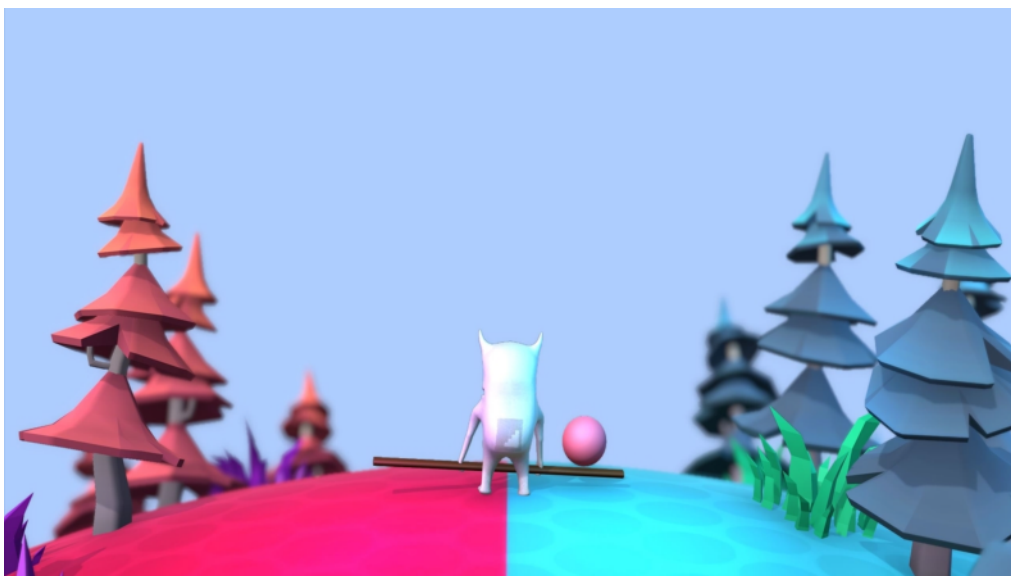
- Planowane ruchy
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Cały czas idąc, wrzucaj niebieskie kule w niebieskie pudełka i różowe kule w różowe pudełka.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



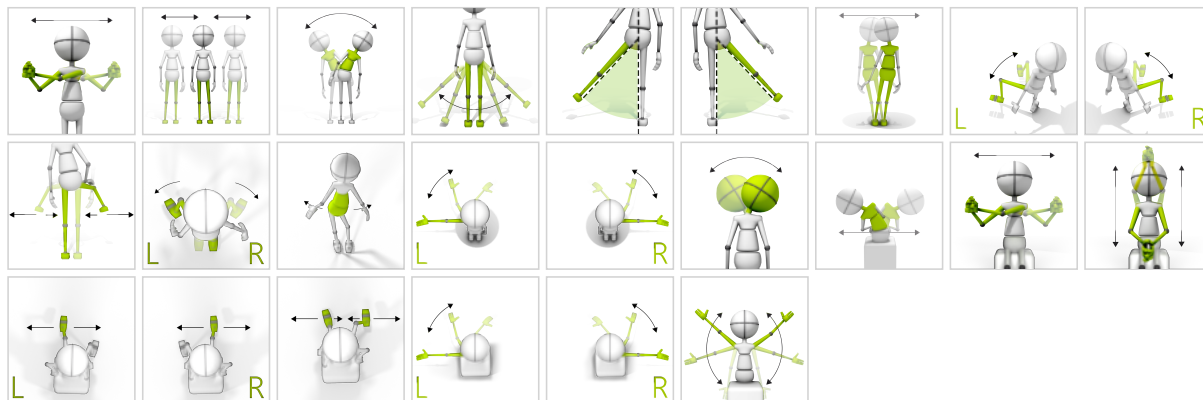


RUCHY FUNKCJONALNE

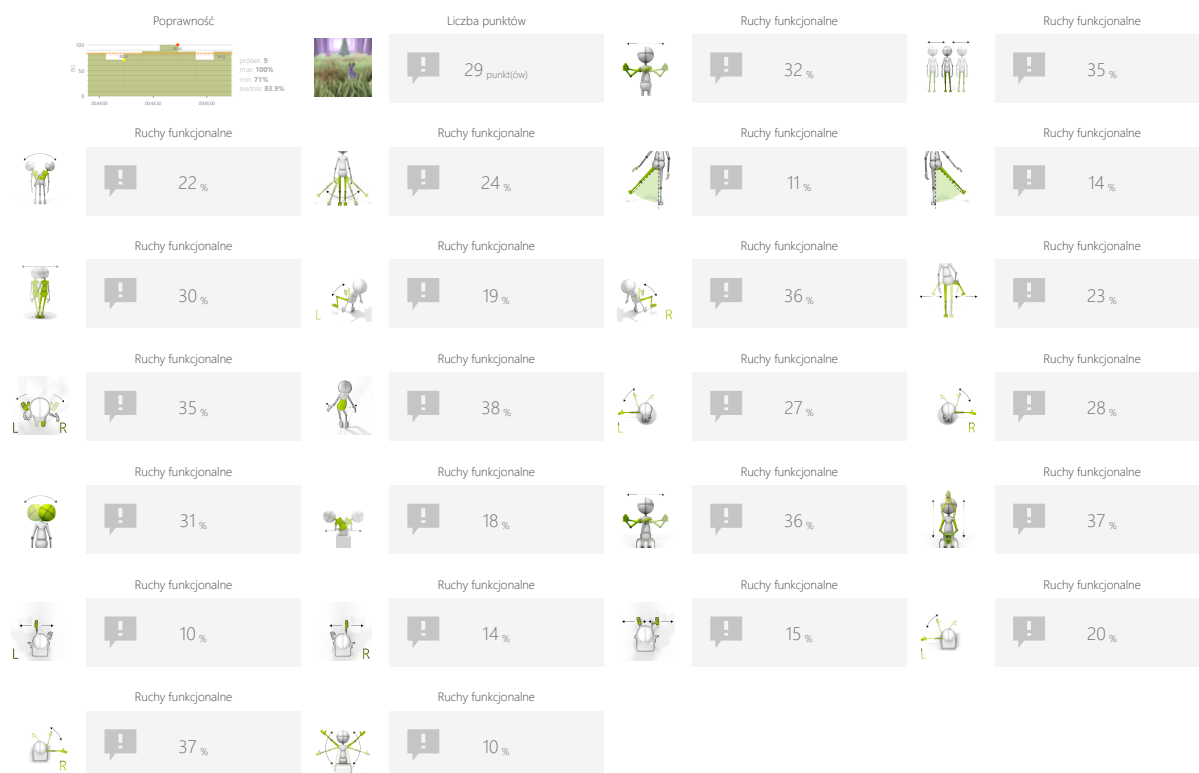
LEŚNY BIEGACZ

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Planowane ruchy
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj zajęca w ruchu. Zbieraj marchewki.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/2	
Prędkość 150% prędkość nadawana automatycznie		
Czas trwania 90s		Zakres 20% ↔ 80%

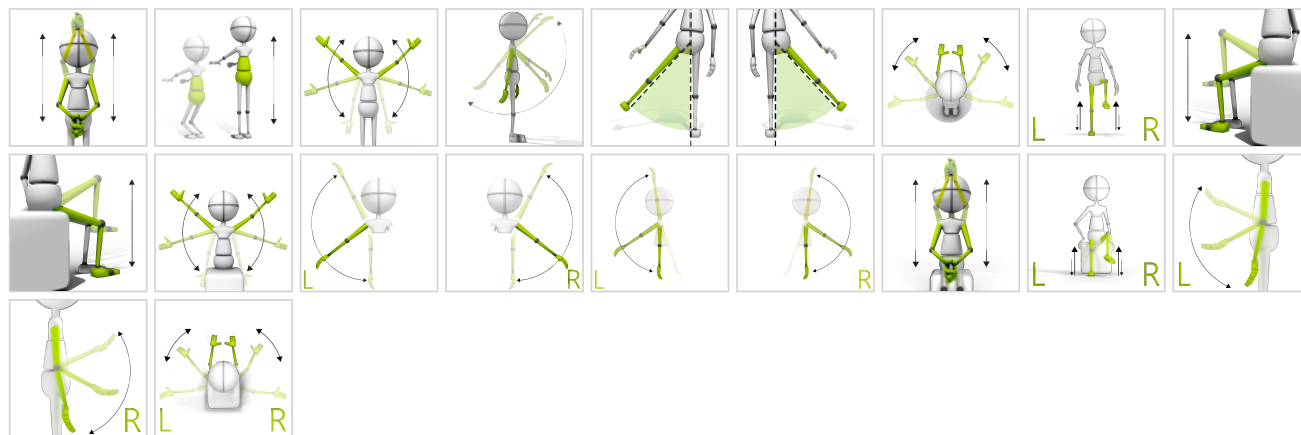


RUCHY FUNKCYJNE

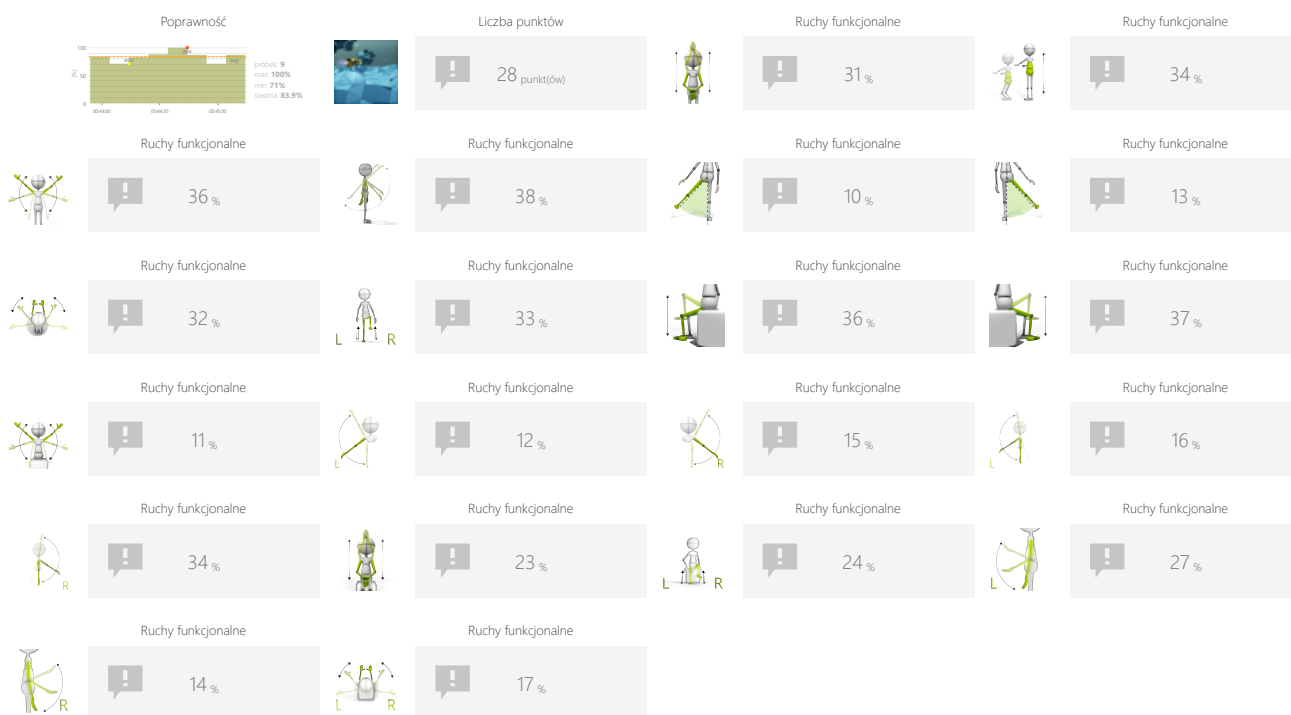
GEOMETRYCZNY LOTNIK

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

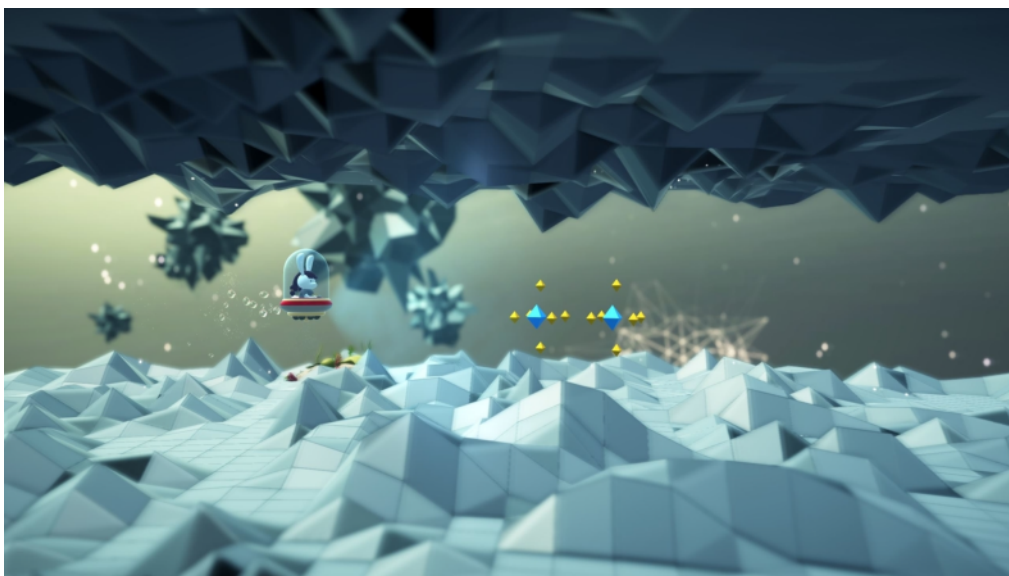
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

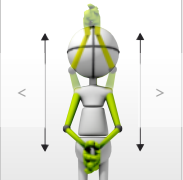
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

<

Prędkość
100%

>

prędkość nadawana automatycznie

<

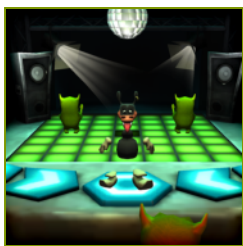
Czas trwania
90s

>

20%
80%

Zakres



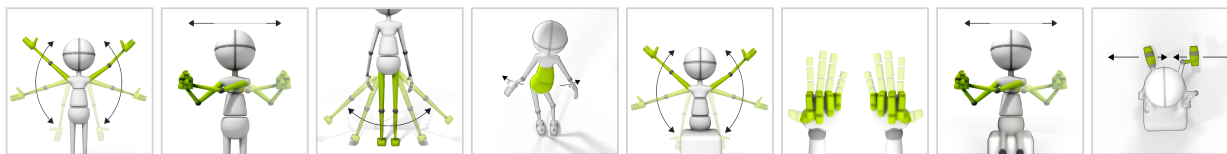


RUCHY FUNKCJONALNE

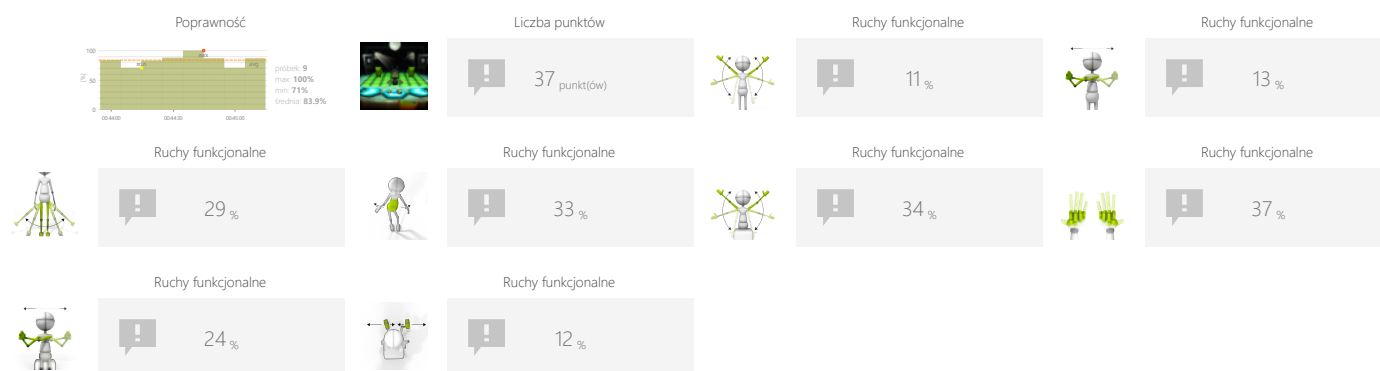
TANCERZ

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Zaawansowana punktacja
- Indeks utworów
- Poziom szybkości pojawiania się

CELE

- Aktywność w zadanym rytmie
- Ruchy spontaniczne
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

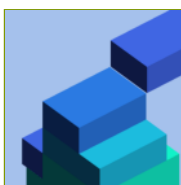
Uderzaj w zielone stworki, kiedy przybliżą się do Ciebie.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/6	▶
Czas trwania 90s		Zakres 20% ↔ 80%
Zaawansowana punktacja Nie		Indeks utworów 0
Poziom szybkości pojawiania się Łatwy		

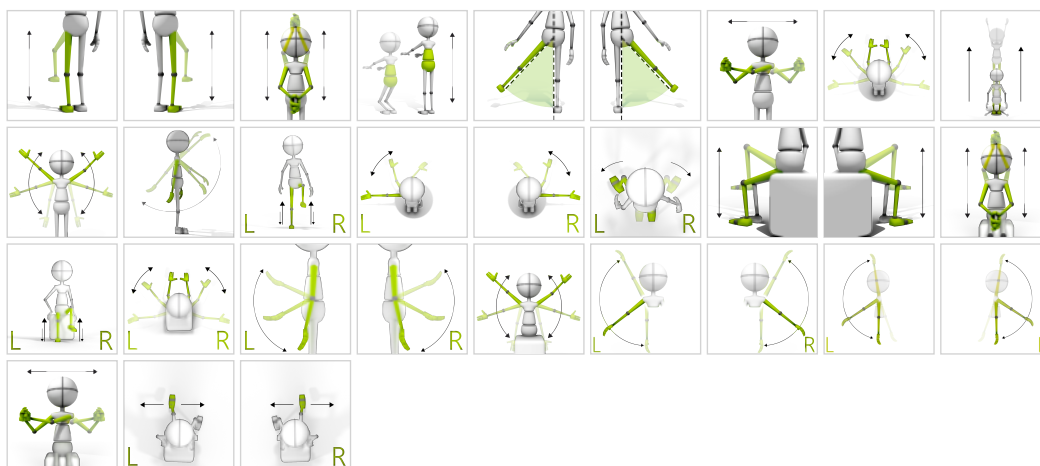


RUCHY FUNKCJONALNE

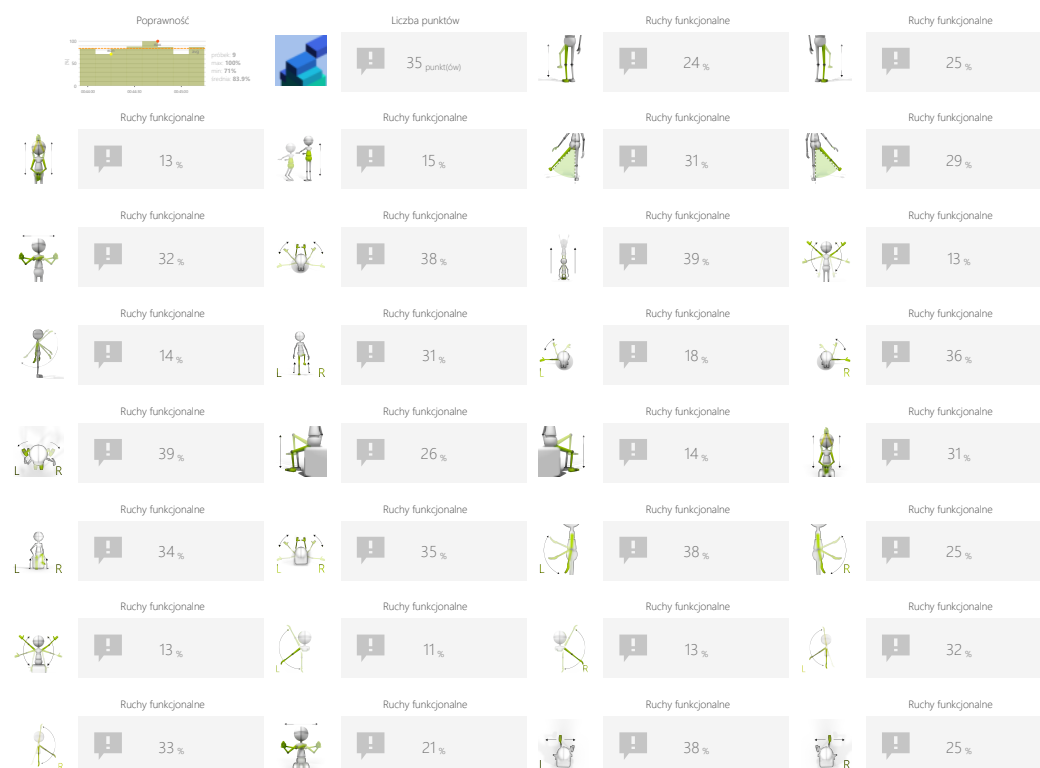
STOS

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkości obiektów

CELE

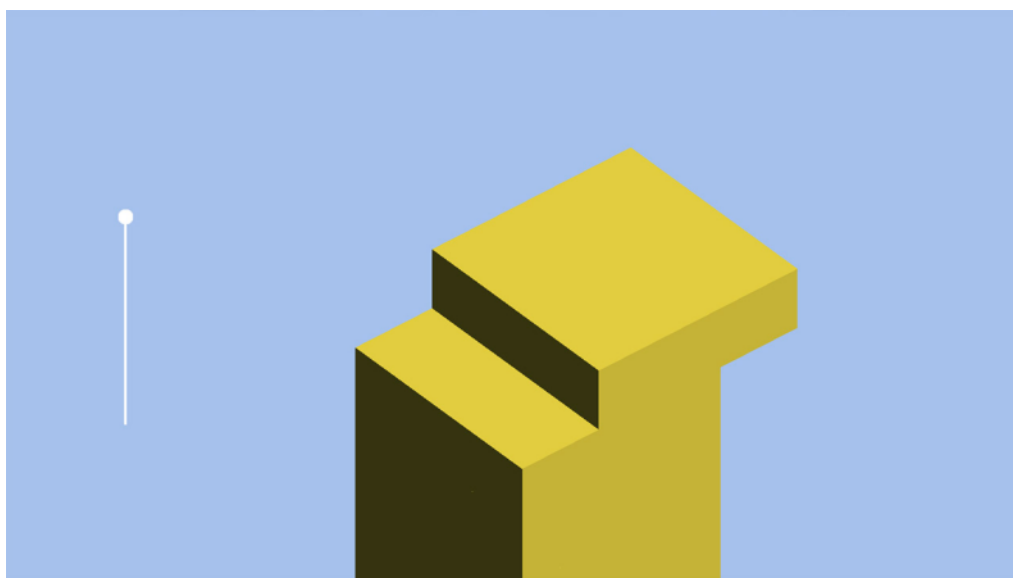
- Powtarzające się ruchy
- Rytmika
- Planowane ruchy
- Skupienie

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

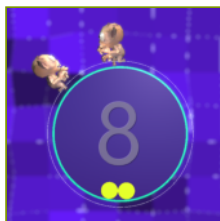
Zbuduj najwyższą możliwą wieżę, idealnie wyrównując bloki.
Dobierz odpowiedni moment na wykonanie wzoru ruchu, gdy bloki są odpowiednio ustawione.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania 90s		Zakres 20% ↔ 80%
Prędkości obiektów 50%		

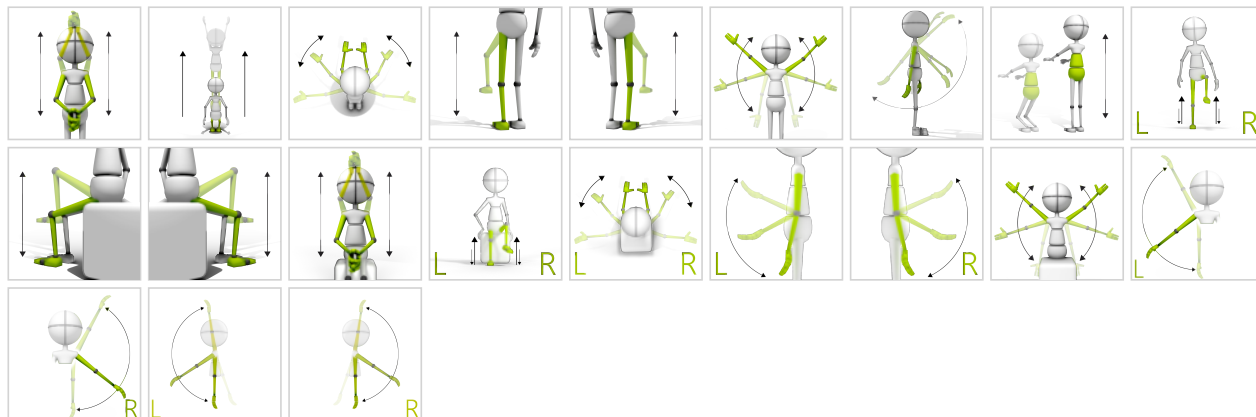


RUCHY FUNKCJONALNE

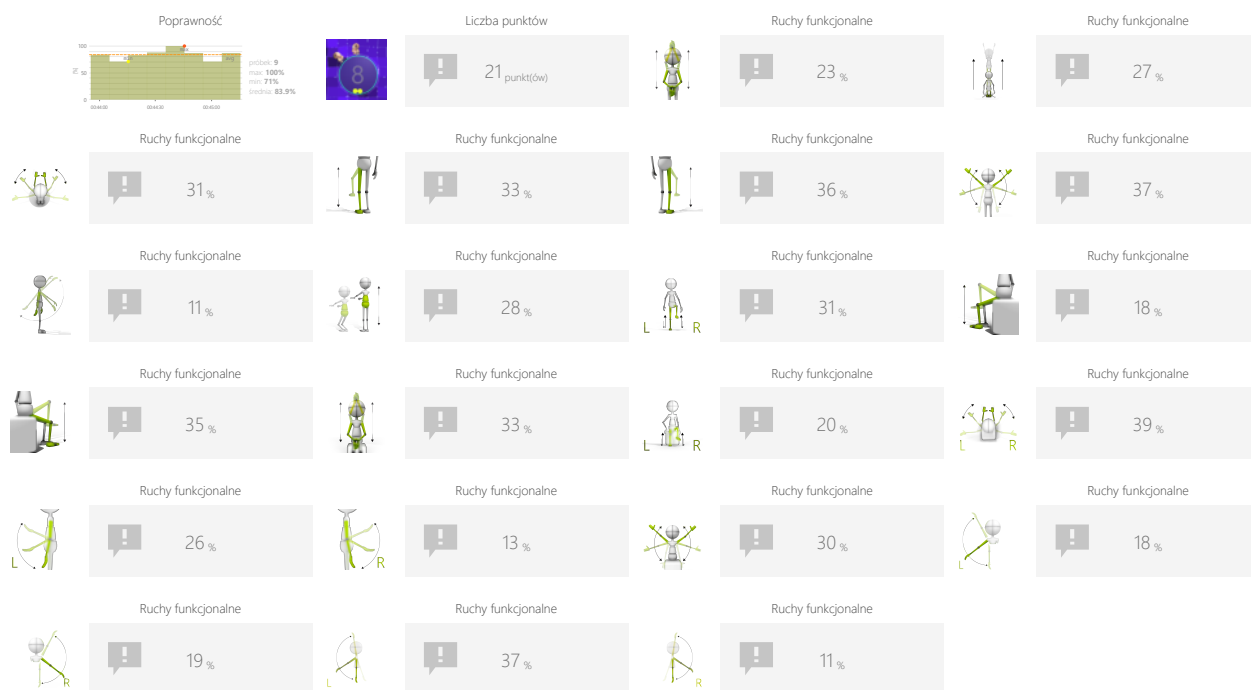
UNIKAJ CHOCHLIKA

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Liczba chochlików
- Liczba celów
- Prędkości obiektów

CELE

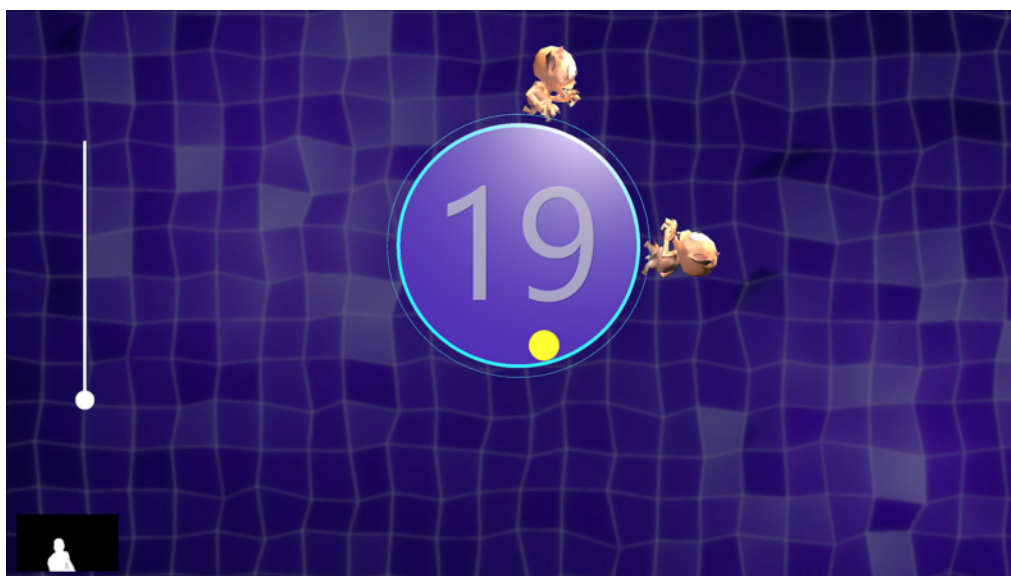
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Skupienie

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Strzelaj zielonymi kulkami do okręgu, unikając trafienia chochlików.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Czas trwania < 90s >	Zakres 20% 80%
Liczba chochlików < 2 >	Liczba celów < 20 >
Prędkości obiektów < 100% >	



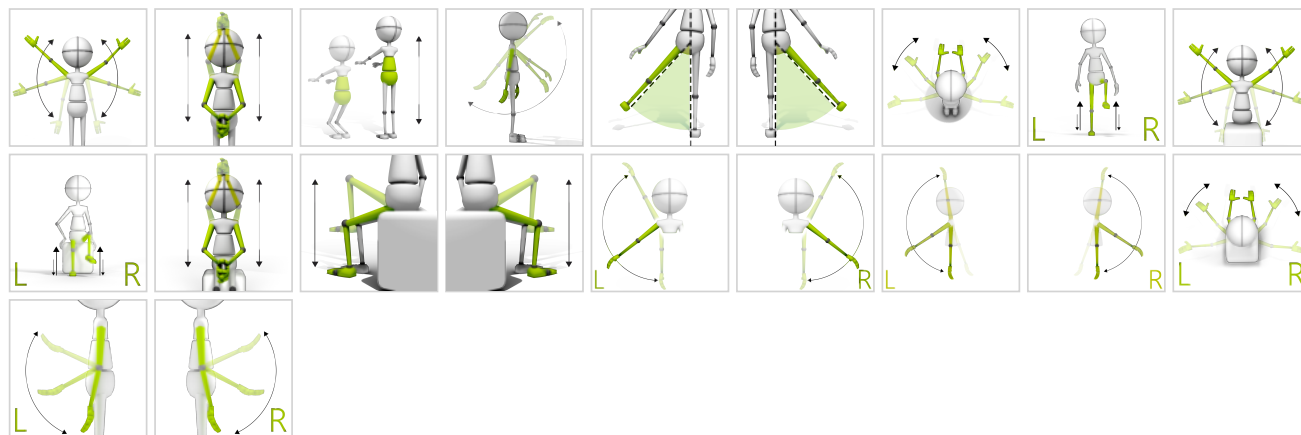
Czas trwania < 90s >	Zakres 20% 80%
Liczba chochlików < 6 >	Liczba celów < 20 >
Prędkości obiektów < 100% >	



RUCHY FUNKCJONALNE PONG

Mierz i trenuj umiejętności wykonywania ruchów w oparciu o rzeczywistą biomechanikę sytuacyjną.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkości obiektów

CELE

- Planowane ruchy
- Skupienie
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj paletki, aby uderzać piłkę tam i z powrotem.



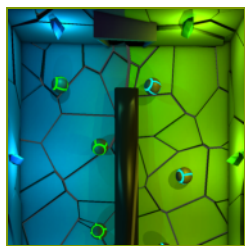
RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania < 90s >		Zakres 20% ↔ 80%
Prędkości obiektów < 100% >		

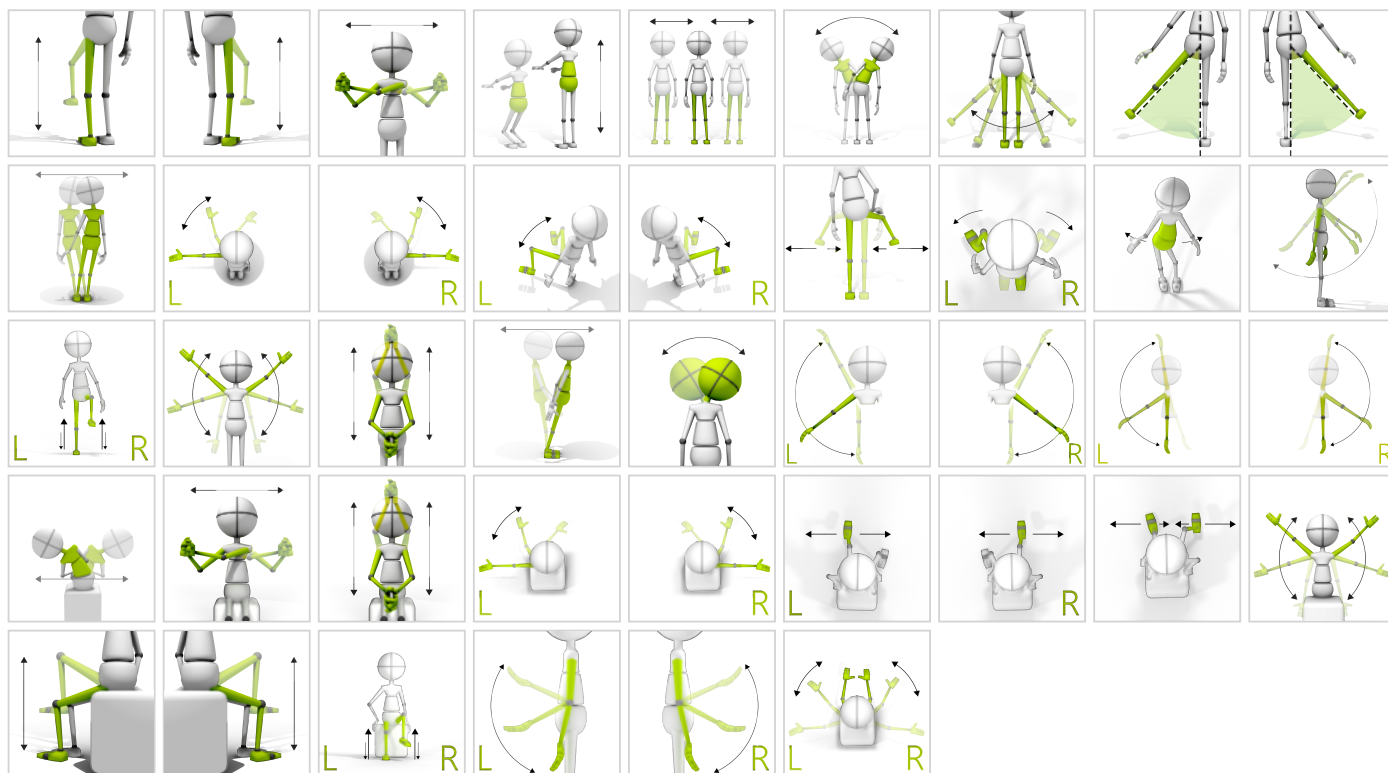


PODZIELNOŚĆ UWAGI

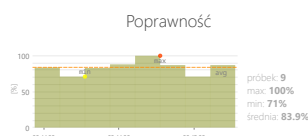
SORTER

Mierz i trenuj umiejętność skutecznego wykonywania więcej niż jednej czynności na raz, zwracając uwagę na dwa lub więcej kanałów informacyjnych.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

24 punkt(ów)



Podzielność uwagi

26 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Liczba obiektów
- Rozmiar szczeliny
- Prędkości obiektów

CELE

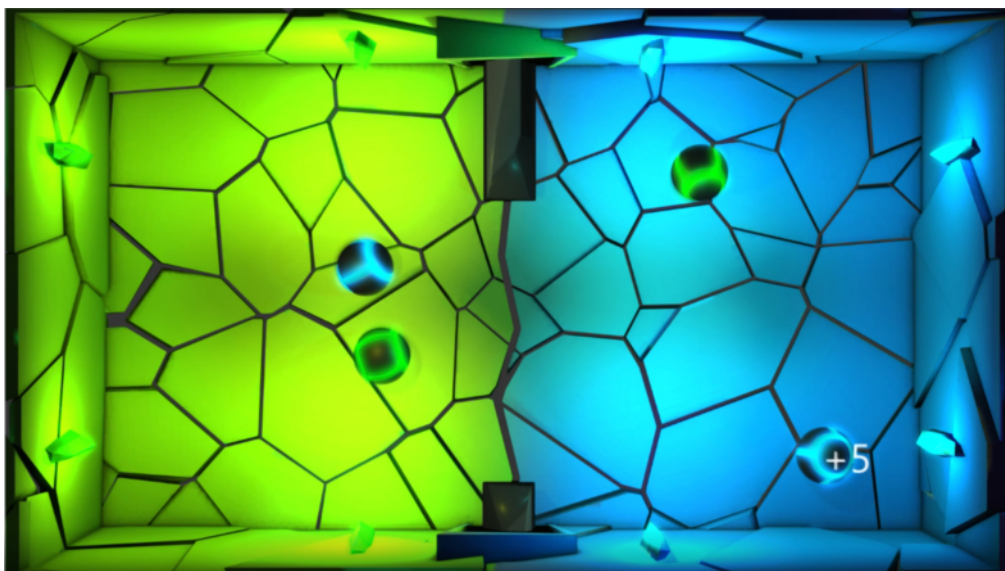
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

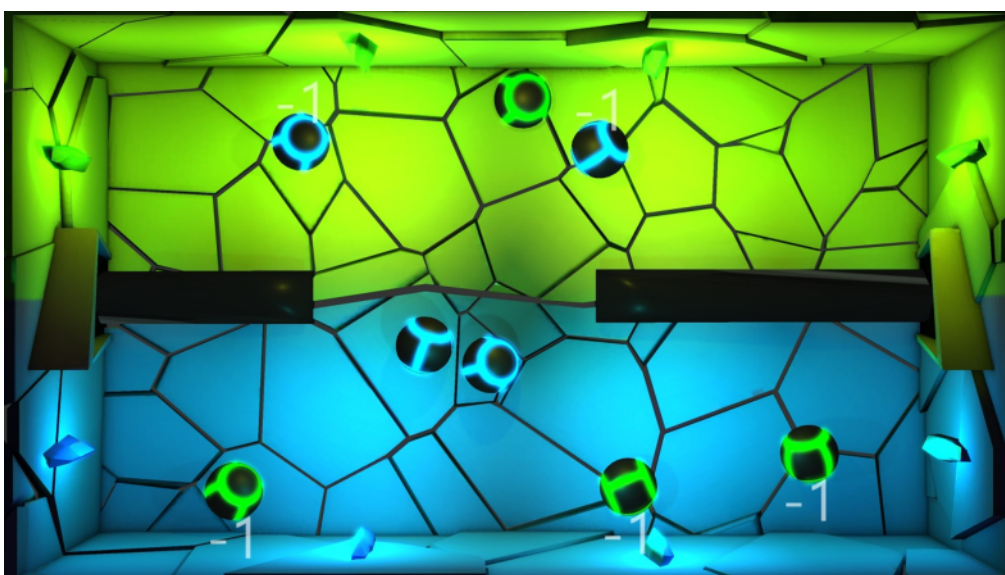
Kontrolując blokadę swoimi ruchami spraw, żeby niebieskie piłki znalazły się na niebieskiej stronie, a zielone piłki na zielonej stronie



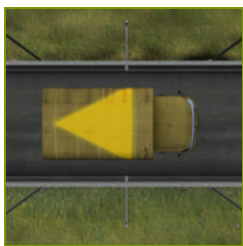
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność	1/3
Czas trwania	90s
Liczba obiektów	4
Prędkości obiektów	100%
Zakres	20% ↔ 80%
Rozmiar szczeliny	150%



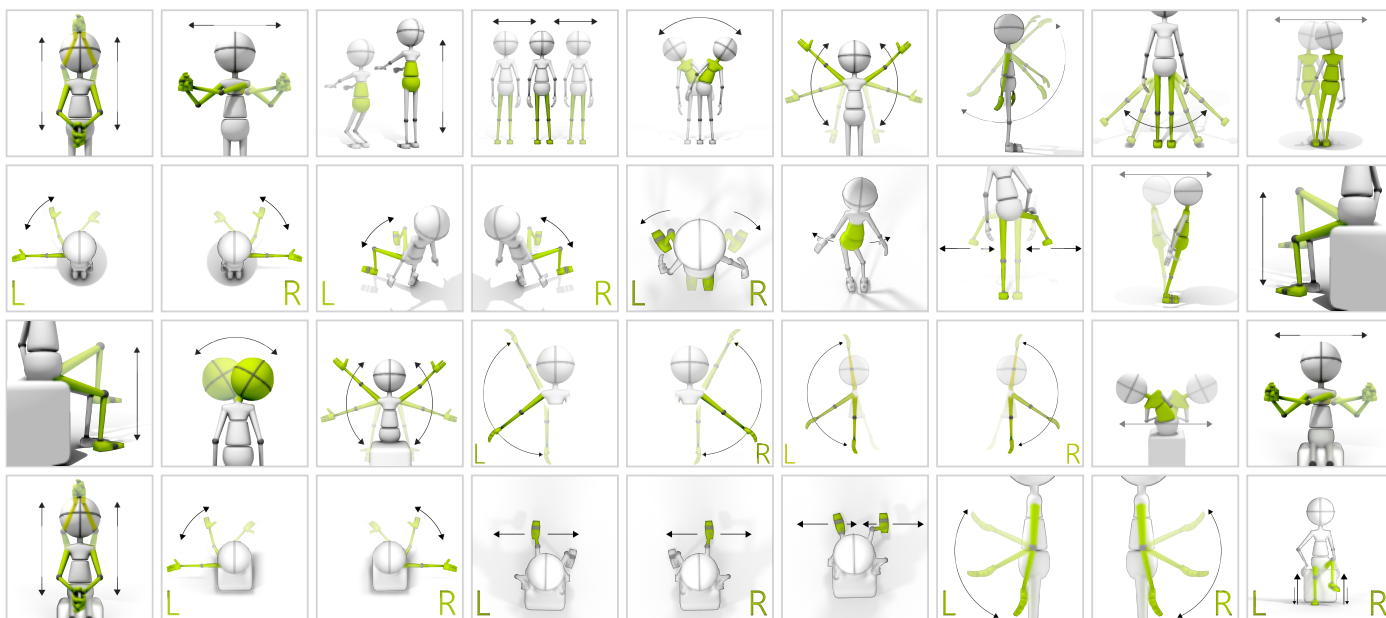
Trudność	własna
Czas trwania	90s
Liczba obiektów	8
Prędkości obiektów	100%
Zakres	20% ↔ 80%
Rozmiar szczeliny	150%



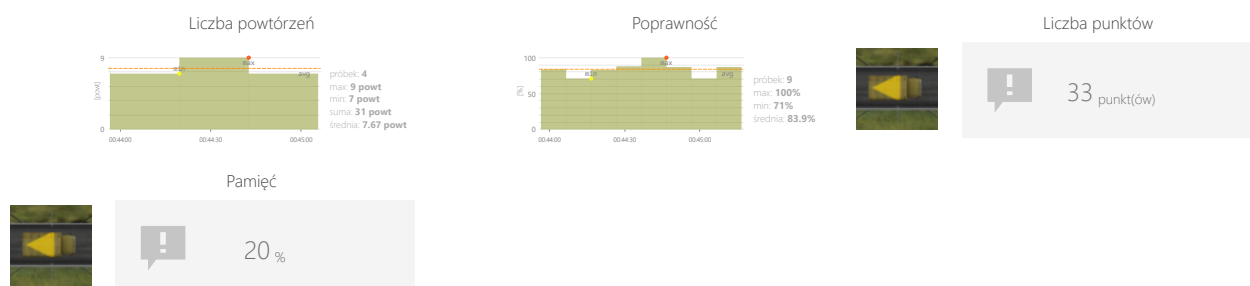
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

CELE

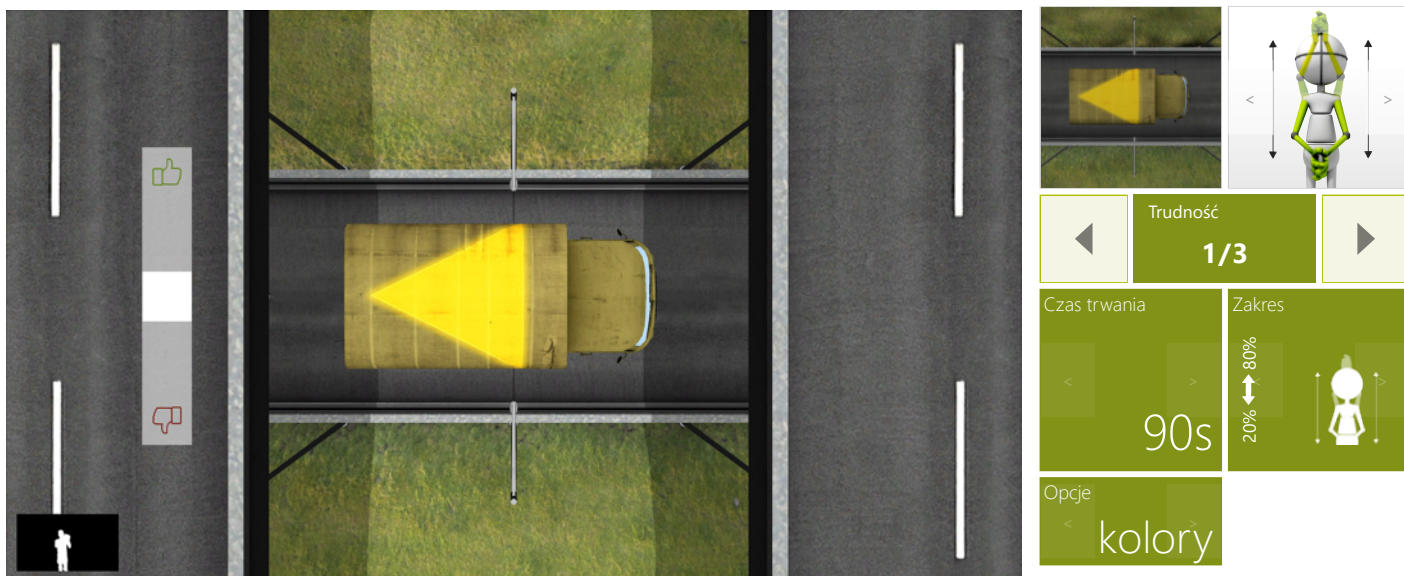
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zapamiętaj kształt i/lub kolor figury na dachu samochodu. Odpowiedz, czy kolejny samochód ma dokładnie taki sam kształt i/lub kolor jak poprzedni.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



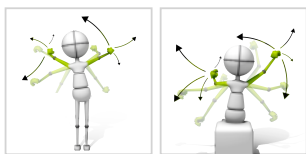


PAMIĘĆ

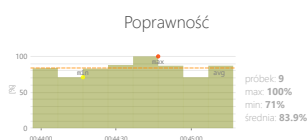
POWTÓRZ POZĘ

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów



37 punkt(ów)



Pamięć



10 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas na zapamiętanie
- Czas na powtórzenie
- Liczba pól do zapamiętania

CELE

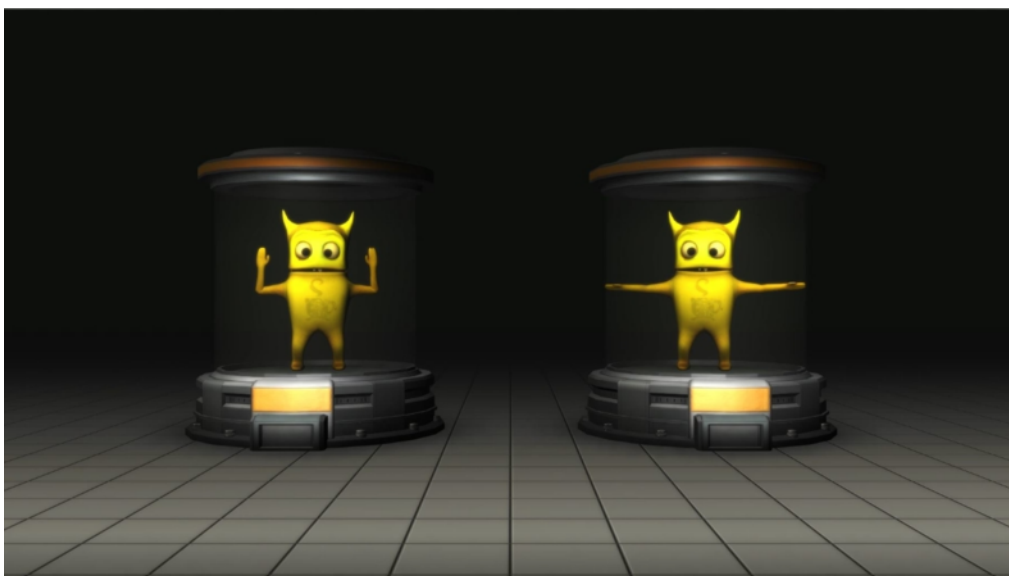
- Trening pamięci
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Skupienie
- Szybkość podejmowania decyzji

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

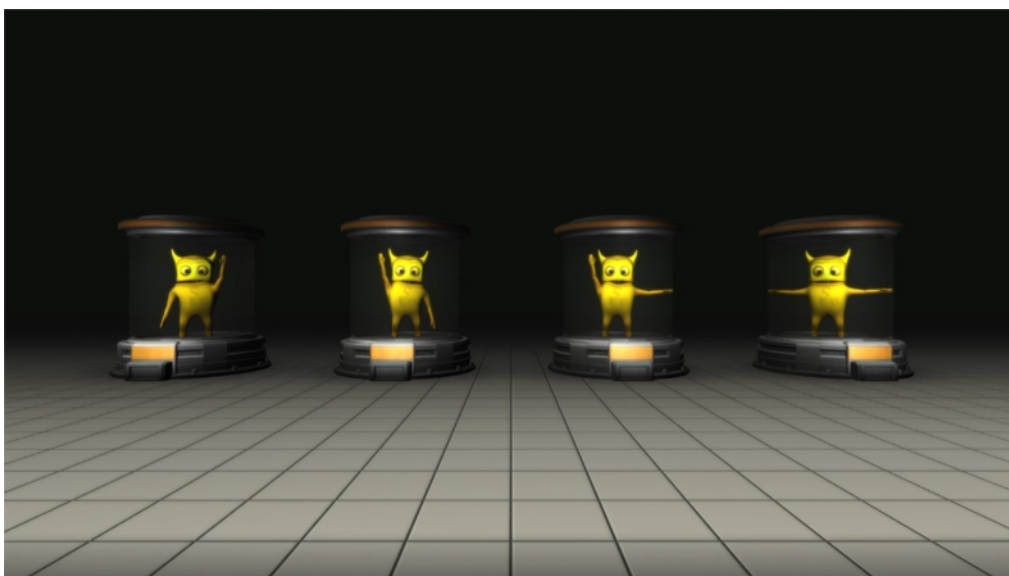
Zapamiętaj pozy pokazywane przez żółte stworki, a następnie spróbuj powtórzyć wybrane ułożenie na podstawie tego, co udało Ci się zapamiętać.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania < 90s >	Czas na zapamiętanie < 4s >
	Czas na powtórzenie < 5s >
Liczba póz do zapamiętania < 2 >	



Trudność własna	
Czas trwania < 30s >	Czas na zapamiętanie < 4s >
	Czas na powtórzenie < 5s >
Liczba póz do zapamiętania < 4 >	

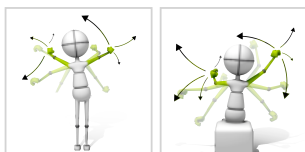


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

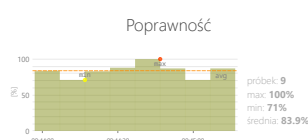
MATMA

Mierz i trenuj umiejętność rozwiązywanie konkretnych problemów. Rozwiązywanie problemów może obejmować działania matematyczne lub systematyczne i może być miarą umiejętności krytycznego myślenia.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

16 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

34 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres liczb
- Losuj ujemne

CELE

- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

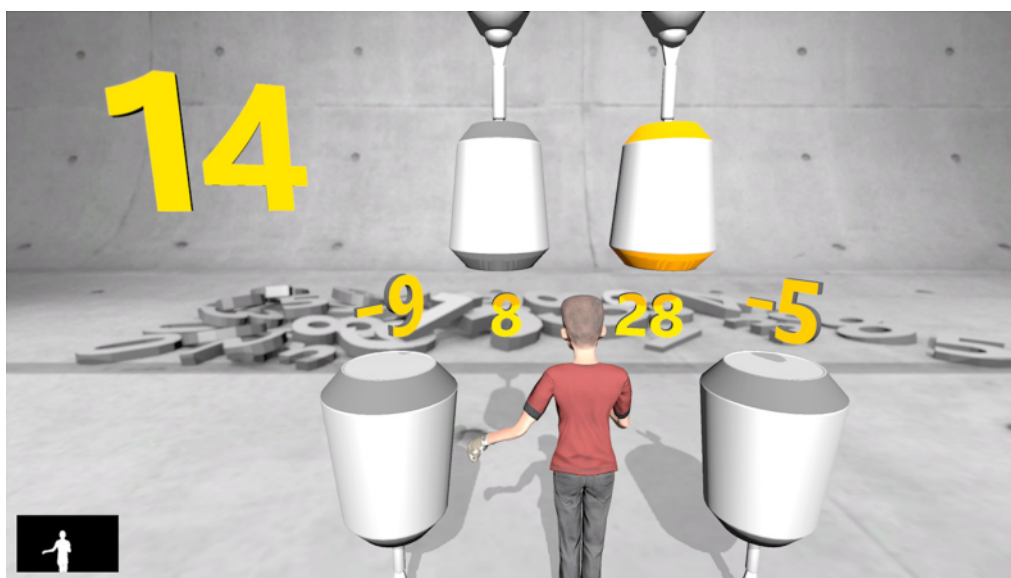
Uderz worek treningowy, aby go oznaczyć (pomarańczowy pierścień oznacza, że jest aktywny). Spraw aby suma liczb widocznych nad aktywnymi workami była równa liczbie w lewym górnym rogu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/5	
Czas trwania < 30s >	Zakres liczb < min 5 max 10 >
Losuj ujemne < Nie >	



Trudność 5/5	
Czas trwania < 30s >	Zakres liczb < min 10 max 20 >
Losuj ujemne < Tak >	

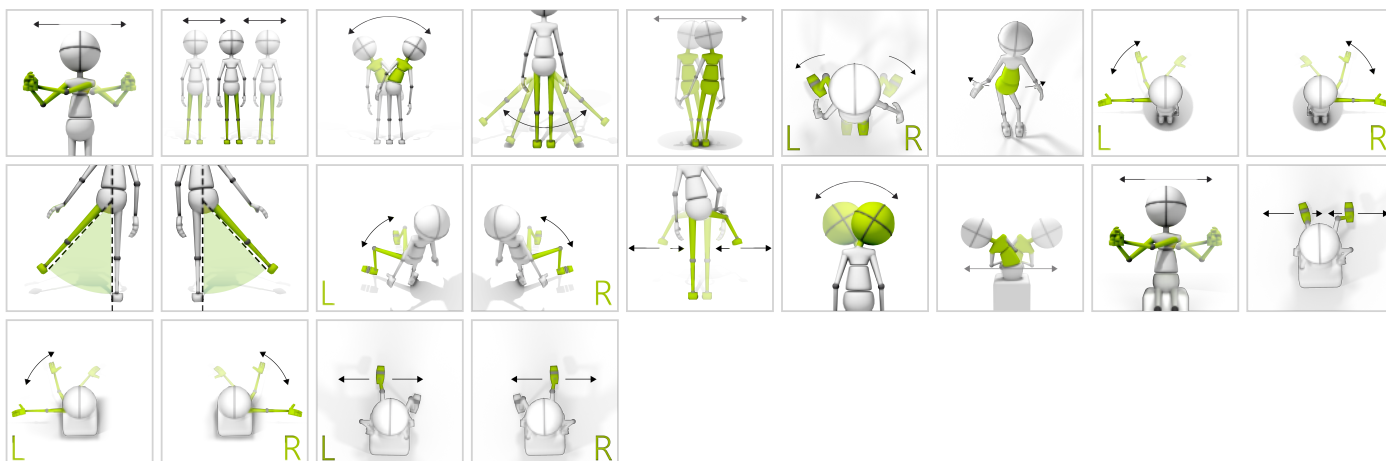


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

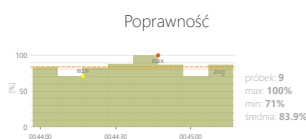
KLONY

Mierz i trenuj umiejętność rozwiązywania konkretnych problemów. Rozwiązywanie problemów może obejmować działania matematyczne lub systematyczne i może być miarą umiejętności krytycznego myślenia.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

23 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

25 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Zakres
- Liczba par

CELE

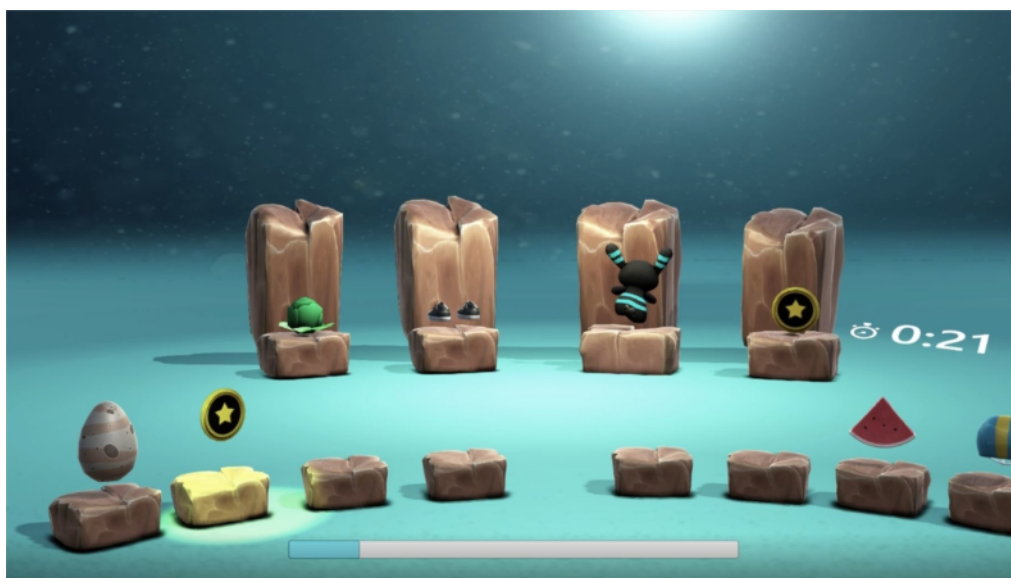
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania 90s		Czas minićwiczenia 30s
Zakres 20% ↔ 80%		Liczba par 4

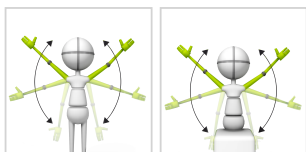


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

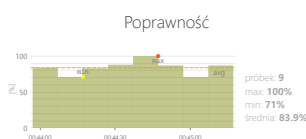
ZEGAR

Mierz i trenuj umiejętność rozwiązywanie konkretnych problemów. Rozwiązywanie problemów może obejmować działania matematyczne lub systematyczne i może być miarą umiejętności krytycznego myślenia.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

11 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

13 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Kąt

CELE

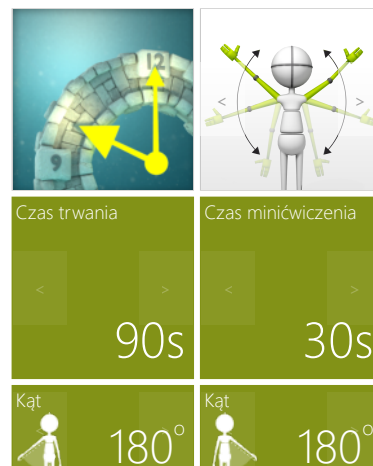
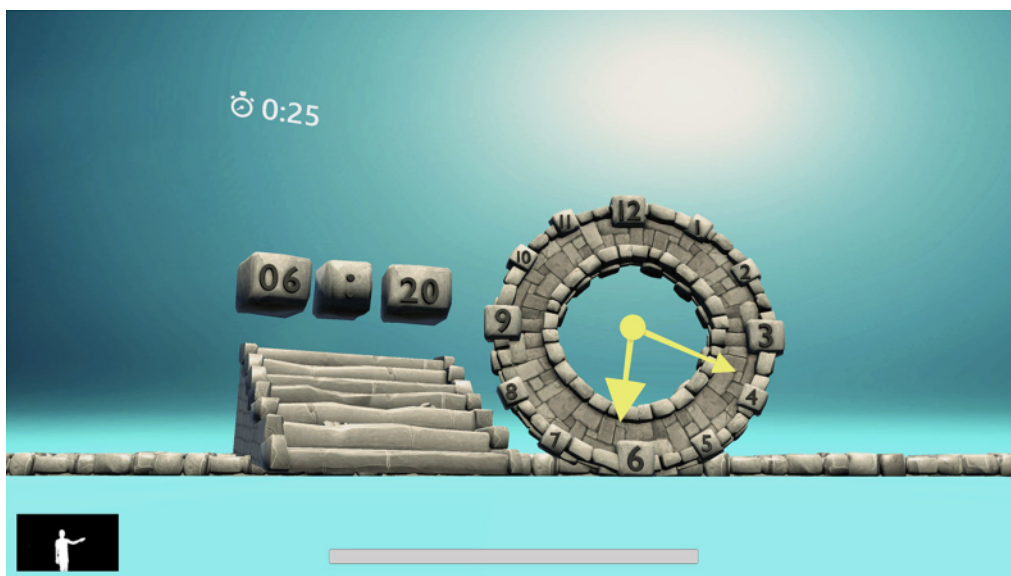
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Steruj strzałkami zegara analogowego tak, aby wskazywał tę samą godzinę, co zegar elektroniczny po lewej.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



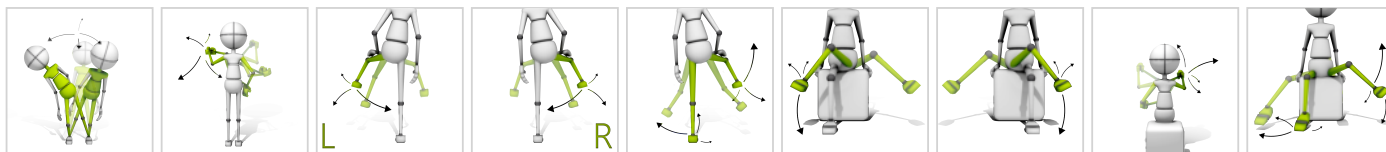


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

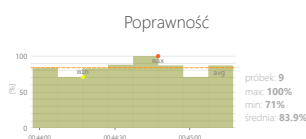
LABIRYNT

Mierz i trenuj umiejętność rozwiązywanie konkretnych problemów. Rozwiązywanie problemów może obejmować działania matematyczne lub systematyczne i może być miarą umiejętności krytycznego myślenia.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

18 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

21 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Pokaż ścieżkę
- Rozmiar labiryntu
- Pozycjonowanie

CELE

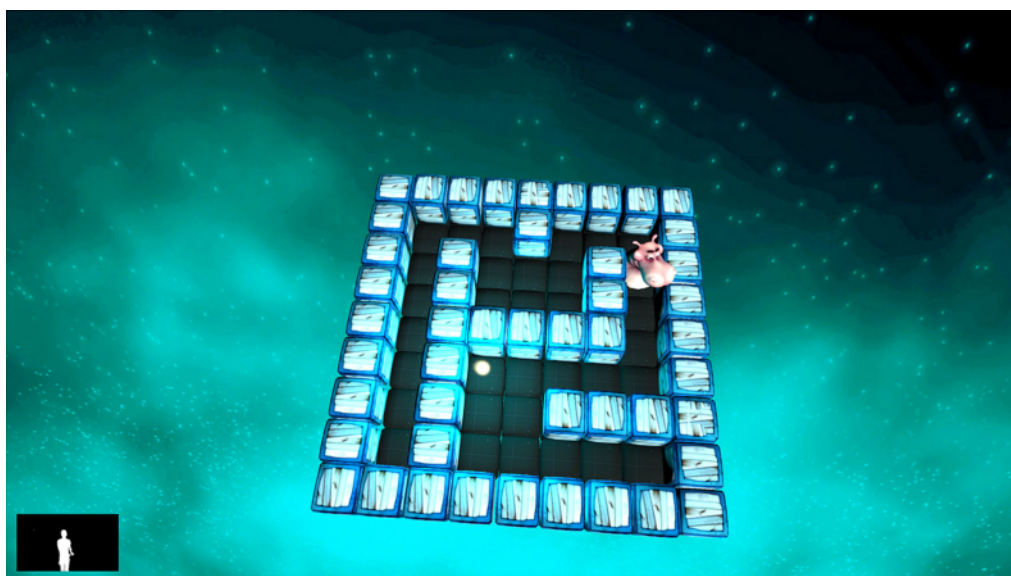
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/4

▶

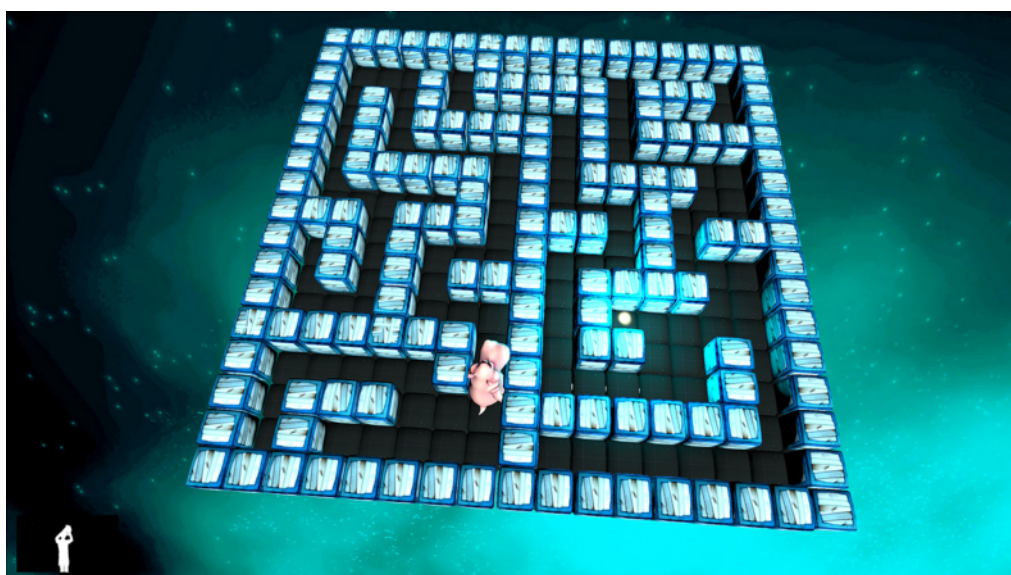
Czas trwania
◀ 90s ▶

Zakres
20% 80%
20% 80%

Pokaż ścieżkę
◀ Nie ▶

Rozmiar labiryntu
◀ 4 ▶

Pozycjonowanie
Normalna▶





◀

Trudność
4/4

▶

Czas trwania
◀ 90s ▶

Zakres
20% 80%
20% 80%

Pokaż ścieżkę
◀ Nie ▶

Rozmiar labiryntu
◀ 10 ▶

Pozycjonowanie
Normalna▶



SPECJALNE CIŚNIENIE KRWI

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA

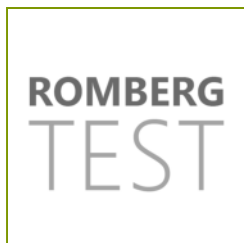


CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik.



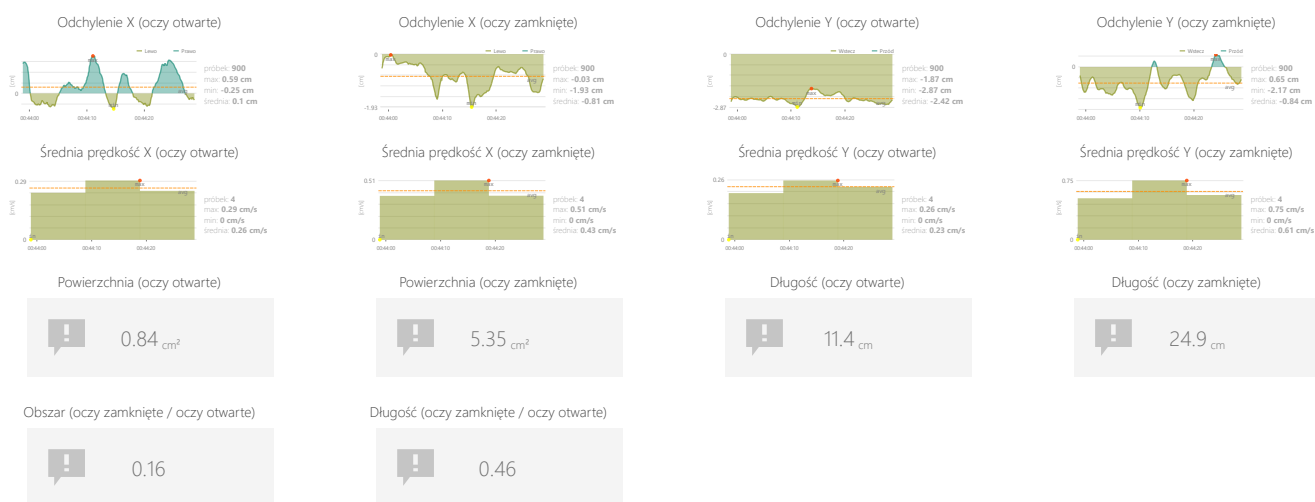
SPECJALNE TEST ROMBERGA

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania
- Pokaż inf. zwrotne
- Pozycjonowanie

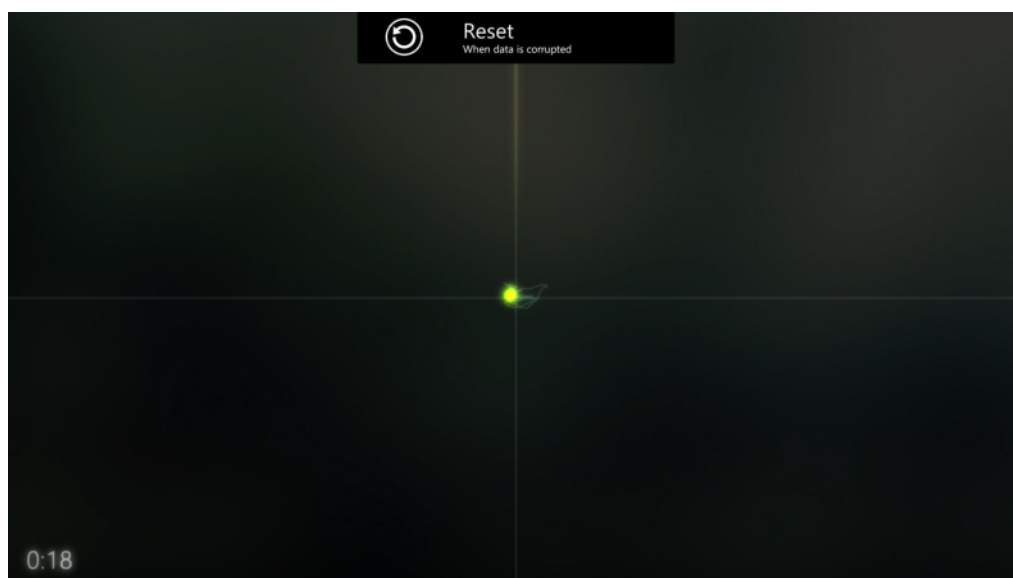
CELE

- Ocenia statyczną równowagę w pozycji stojącej

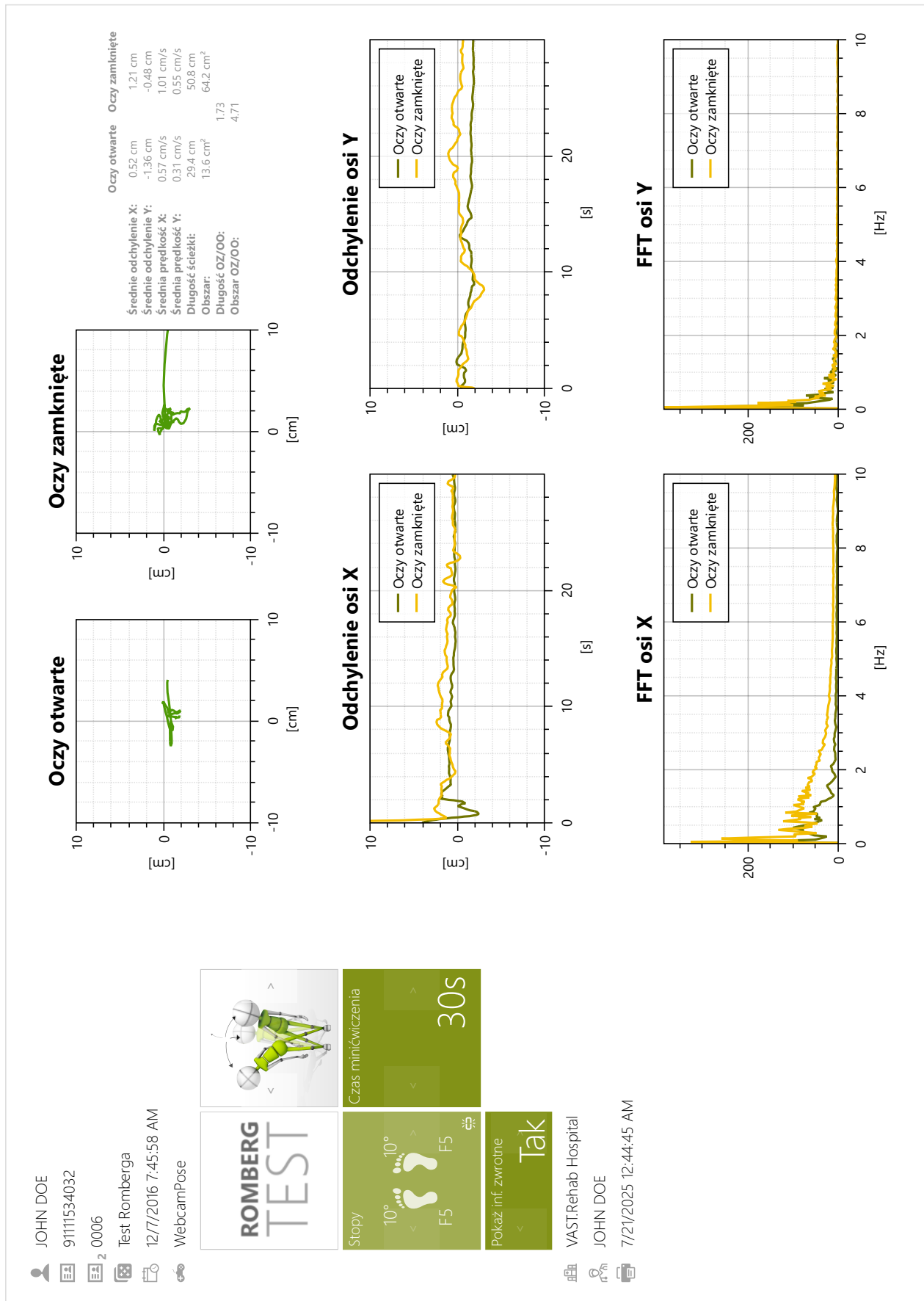
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Test Romberga. Spróbuj stanąć tak stabilnie jak to tylko możliwe. Najpierw z otwartymi oczami, a potem z zamkniętymi oczami.

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



PRZYKŁADOWE RAPORTY





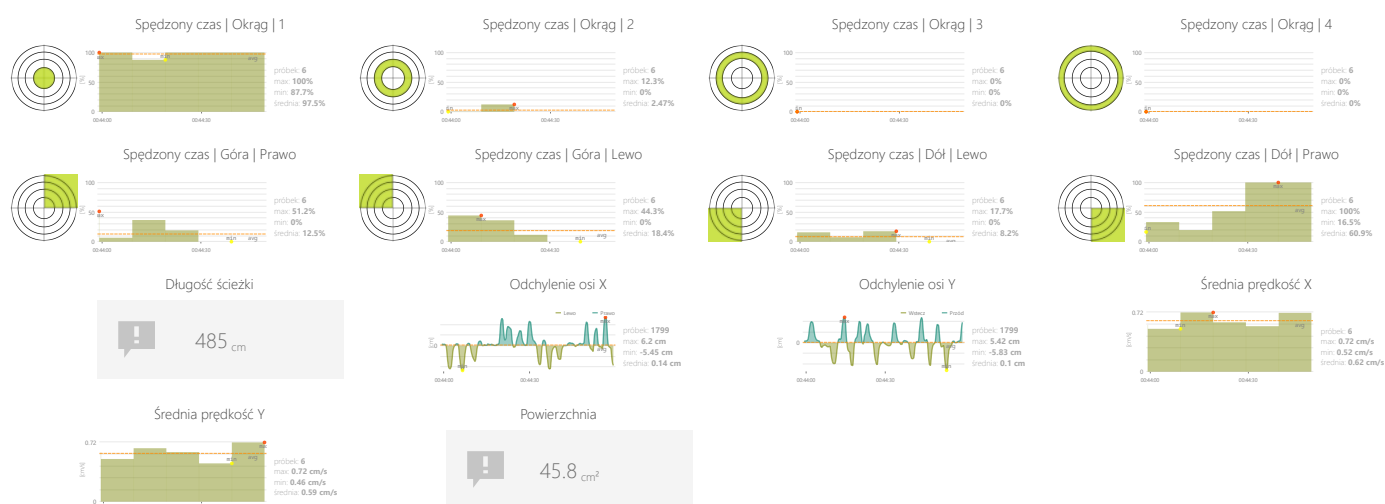
SPECJALNE TEST STABILNOŚCI

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania
- Pokaż inf. zwrotne
- Promień
- Pozycjonowanie

CELE

- Relaks
- Stabilność postawy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

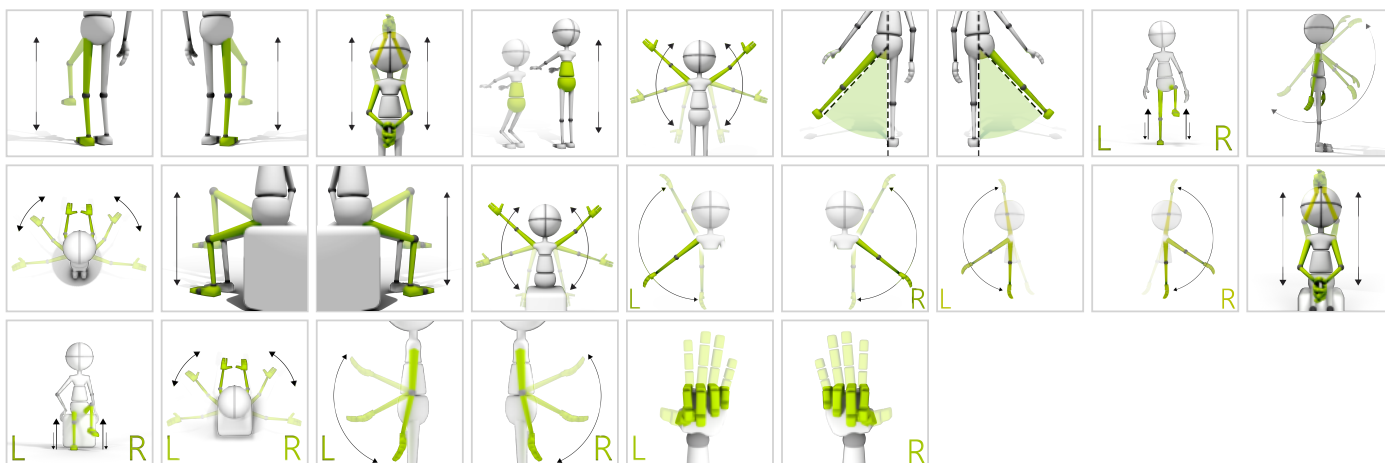
Utrzymaj ciało w równowadze.



SPECJALNE TEST GONOGO

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

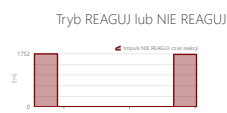
TRYBY STEROWANIA



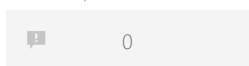
WYNIKI



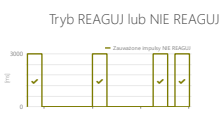
Liczba zauważonych impulsów NIE REAGUJ (tryb REAGUJ lub NIE REAGUJ)



Liczba pominiętych impulsów REAGUJ (tryb zawsze REAGUJ)



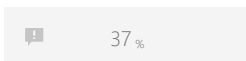
Liczba pominiętych impulsów REAGUJ (tryb REAGUJ lub NIE REAGUJ)



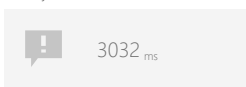
Tryb REAGUJ lub NIE REAGUJ



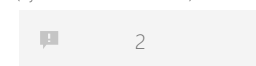
Opóźnienie czasowe spowodowane rozproszeniem



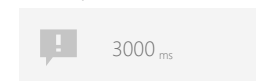
Tryb REAGUJ lub NIE REAGUJ



Liczba trafionych impulsów NIE REAGUJ (tryb REAGUJ lub NIE REAGUJ)



Tryb zawsze REAGUJ



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zakres
- Wymagane poprawne powtórzenia
- Mechanizm wyzwalający (oparty na regułach, wizualny lub słuchowy)

CELE

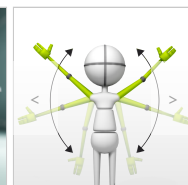
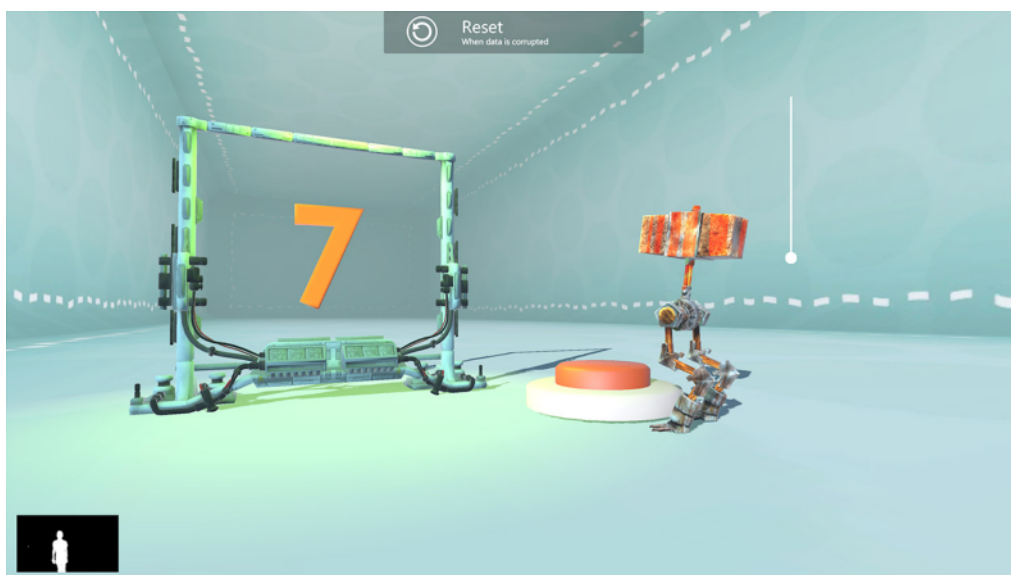
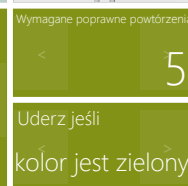
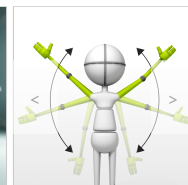
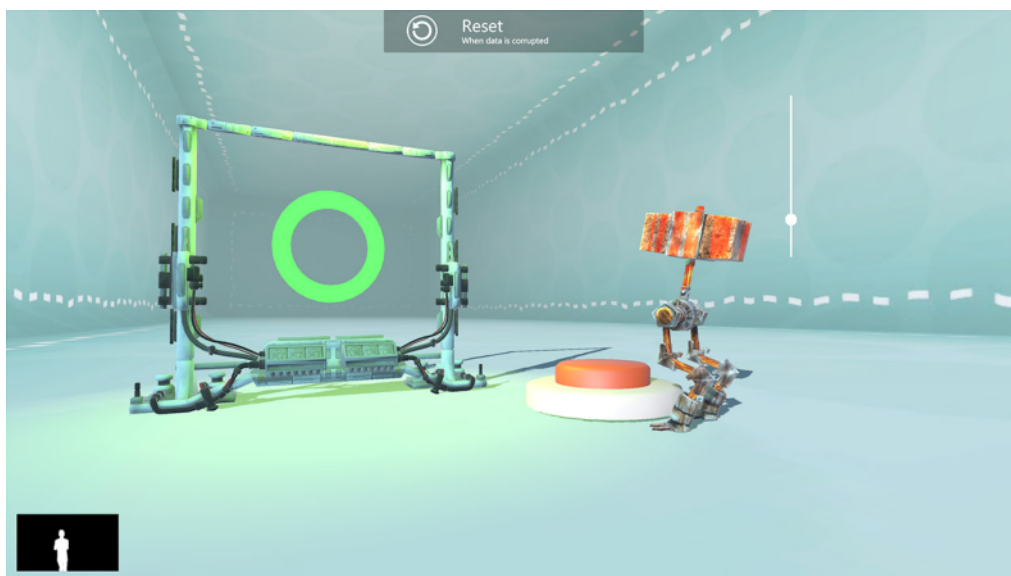
- Ruchy spontaniczne
- Szybkość ruchu
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne

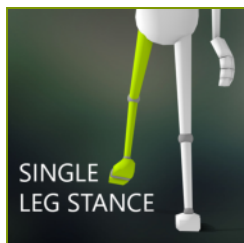
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Naciśnij przycisk, gdy pojawi się prawidłowy cel.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



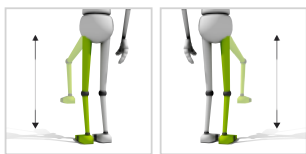


SPECJALNE

TEST STANIA NA JEDNEJ NODZE

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas zakończenia działania
- Zakres

CELE

- Przetestuj granice równowagi
- Stabilność postawy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Stań na jednej nodze i utrzymaj równowagę.



SPECJALNE

OCENA WYMOWY

Specjalistyczne zadania i testy, które zbierają dane z wielu kategorii lub mają unikalne cele.

TRYBY STEROWANIA



CELE

- Precyzja artykulacji
- Kontrola wysokości dźwięku i intonacji
- Kontrola oddechu i tempa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Po rozpoczęciu testu na ekranie będzie widocznych 5 słów.
Przeczytaj je głośno i wyraźnie.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

