

PAKIET PODSTAWOWY VR

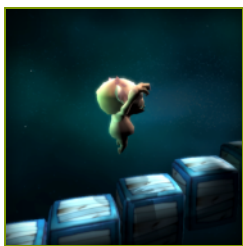
2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Czas ruchu	5
Prędkość	5
Precyzja ruchu	7
Ruchy funkcjonalne	17
Podzielność uwagi	49
Pamięć	51
Rozwiązywanie problemów	53
Lęki i fobie	59
Specjalne	60

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:

- Oculus Quest 3

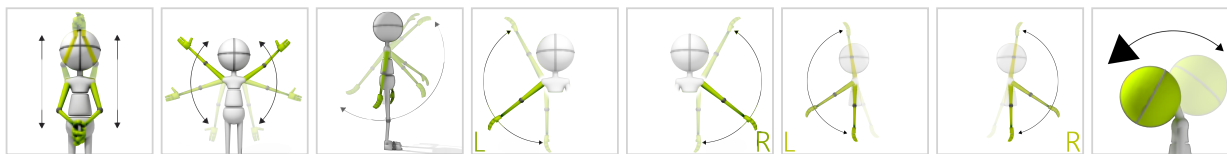


PRĘDKOŚĆ

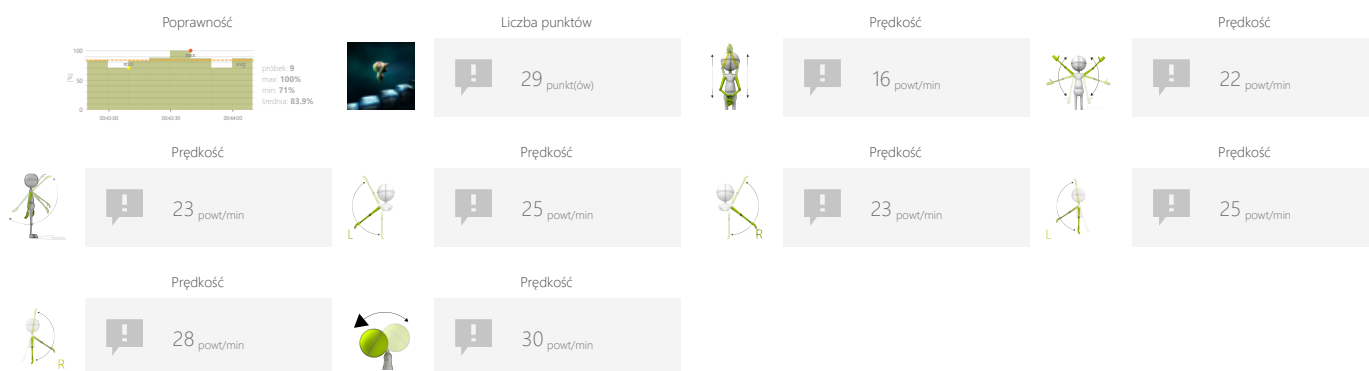
SCHODY

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 pauzy

CELE

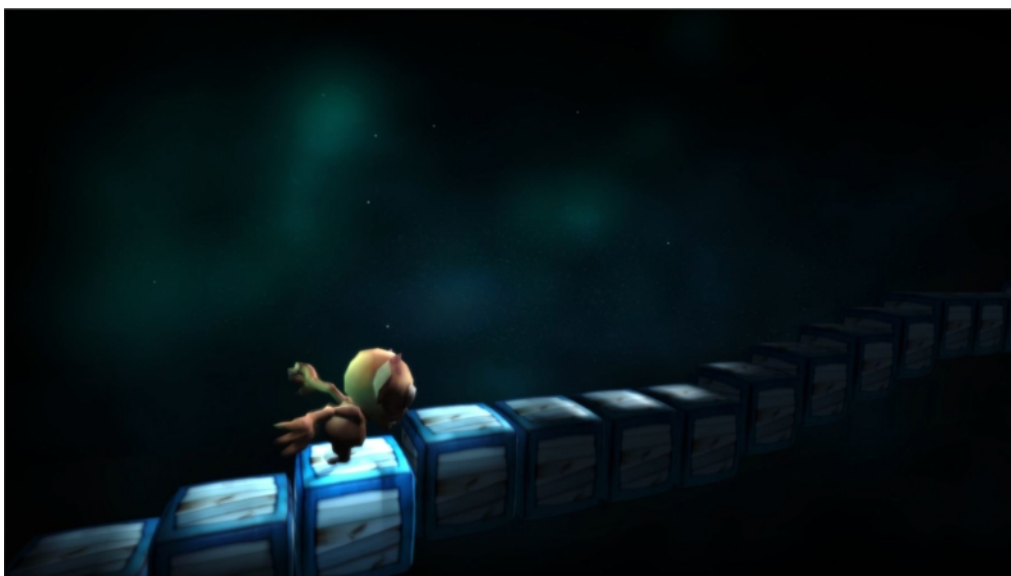
- Dynamika planowanych ruchów

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 >	

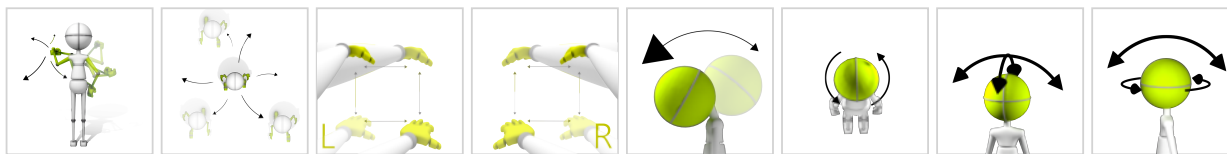


PRECYZJA RUCHU

RYBKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Tryb ruchu
- Zakres
- Kształt trasy
- Prędkości obiektów

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

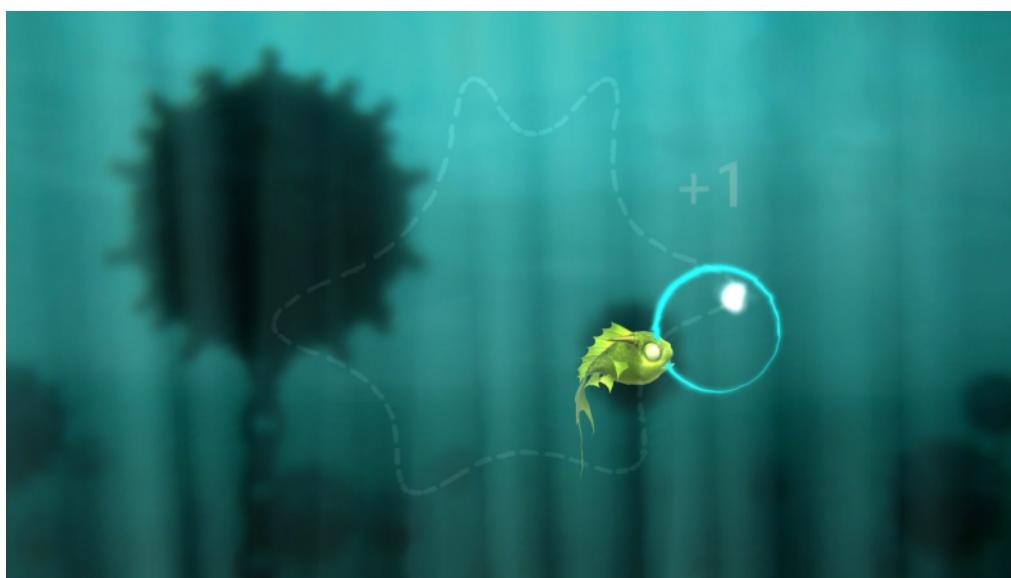
Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu.



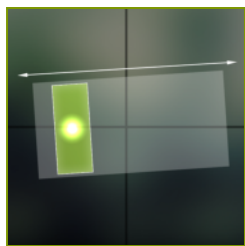
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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

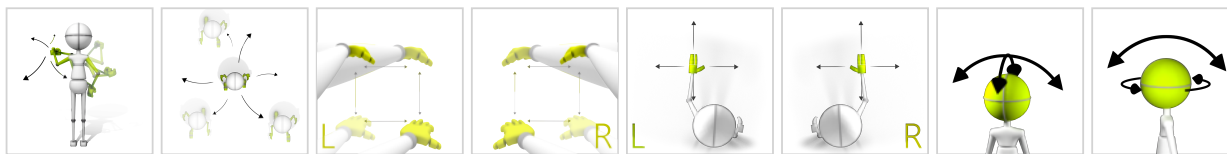


PRECYZJA RUCHU

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 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Pokaż ścieżkę Nie	Okres 5s
Obrót 0	Wysokość wahadła 50%
Szerokość wahadła 100%	

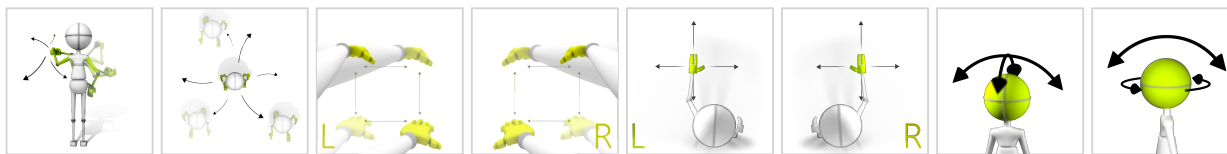


PRECYZJA RUCHU

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

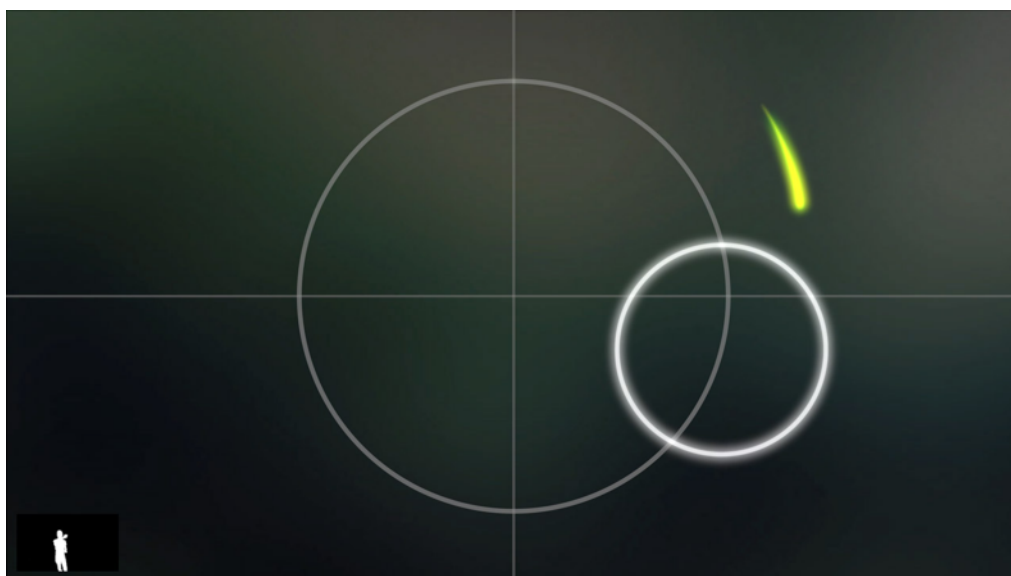
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

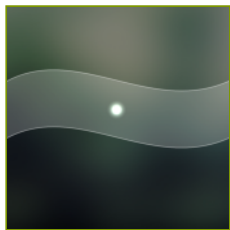
Spróbuj zsynchronizować swoje ruchy z ruchem okręgu, aby pozostać w nim jak najdłużej.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

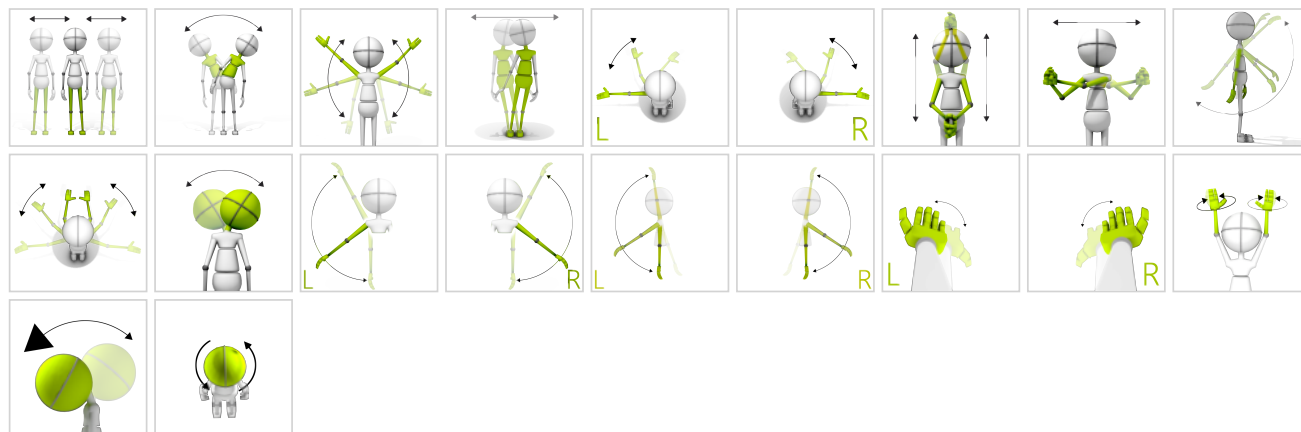


PRECYZJA RUCHU

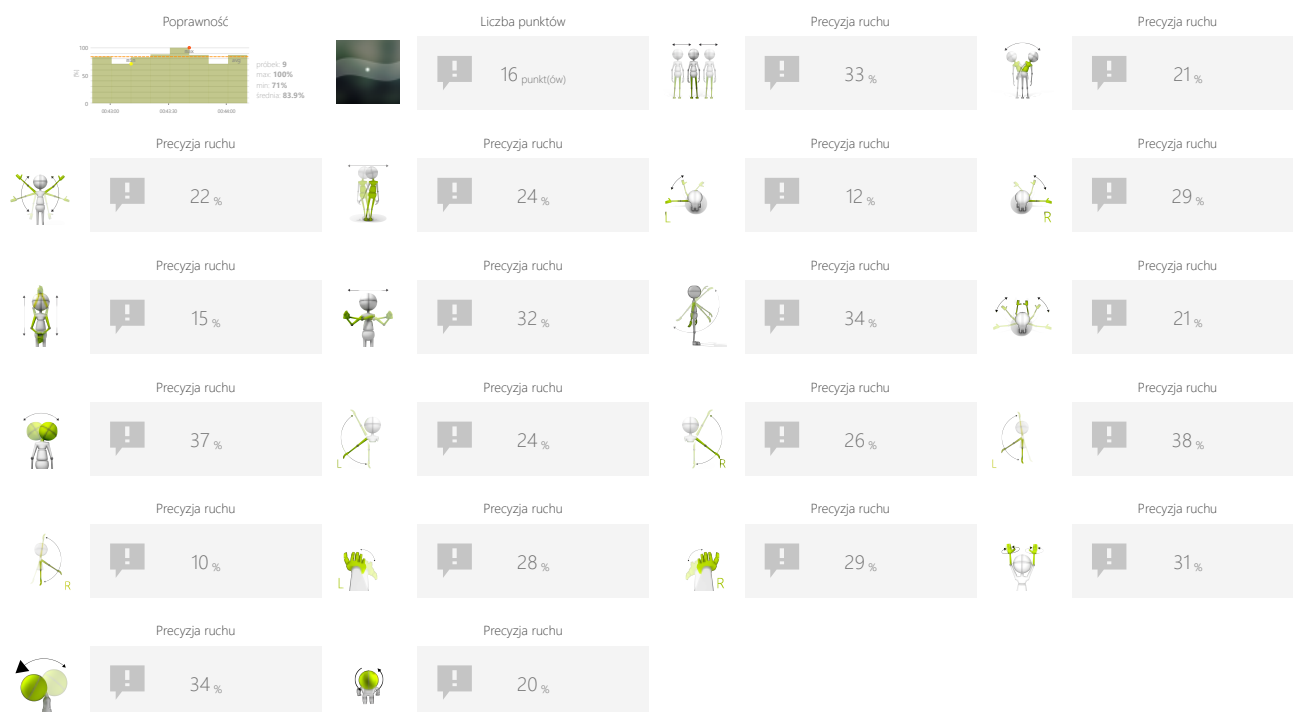
WYKRES

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

CELE

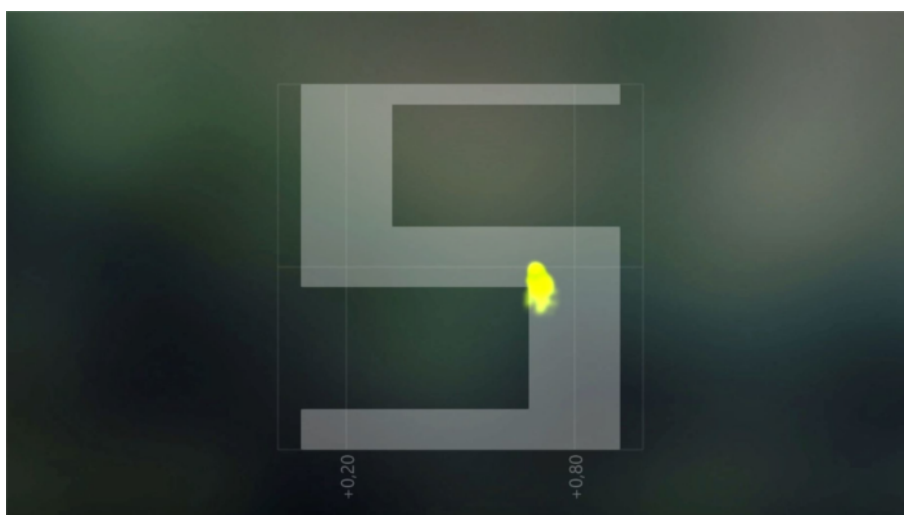
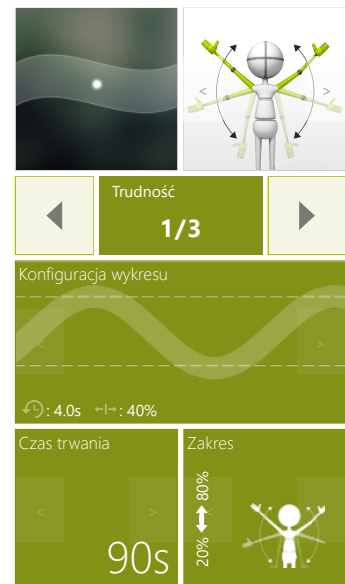
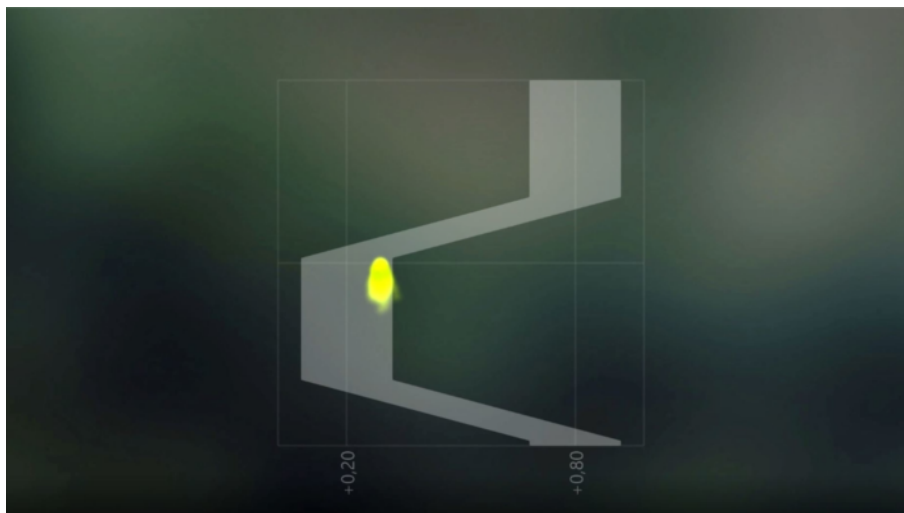
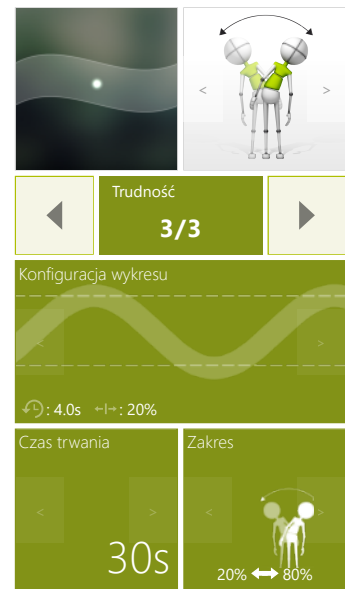
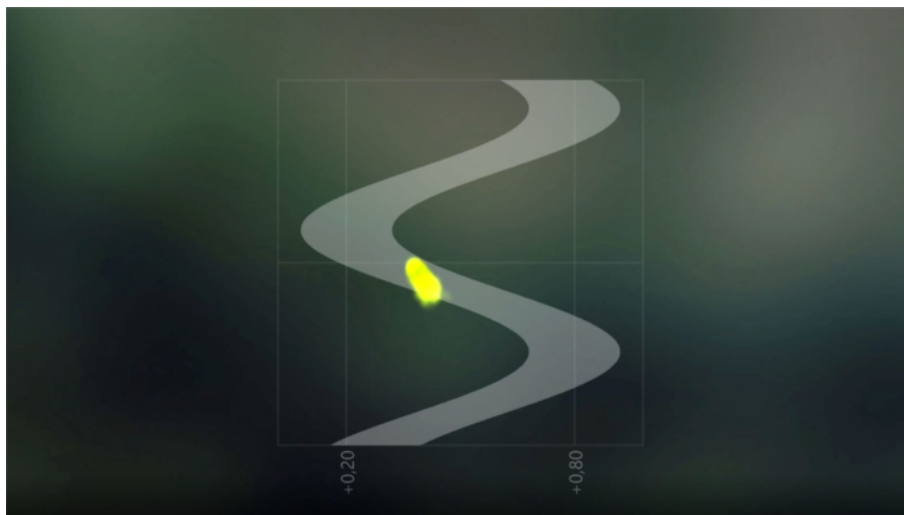
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



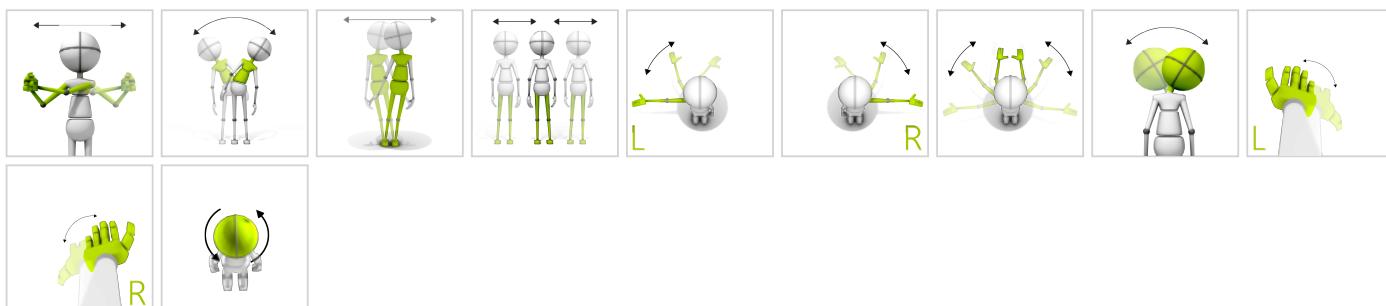


PRECYZJA RUCHU

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%

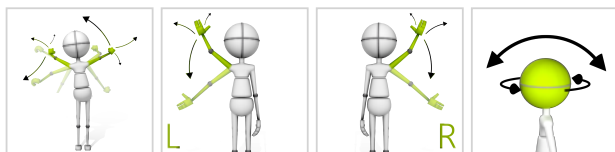


RUCHY FUNKCJONALNE

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

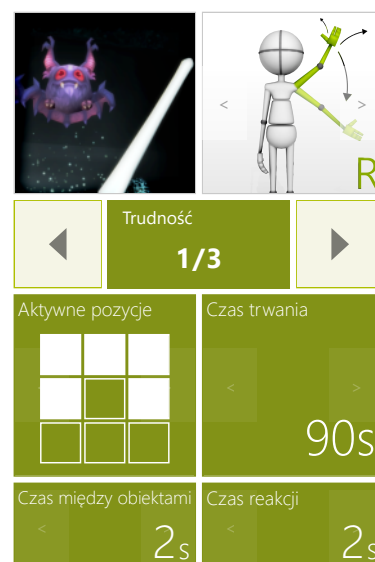
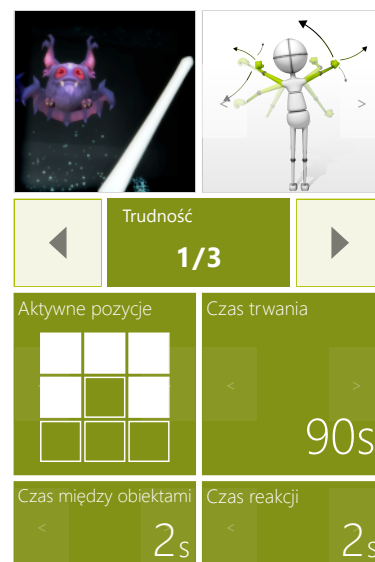
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny
- Spontaniczne ruchy w przestrzeni 3D
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj miecza, aby pozbyć się stworków



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



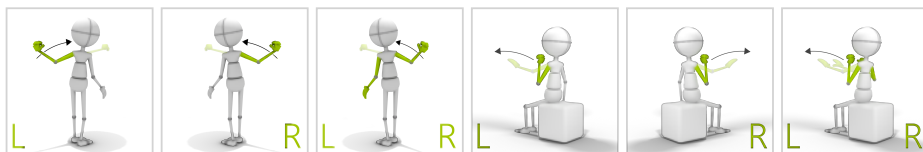


RUCHY FUNKCJONALNE

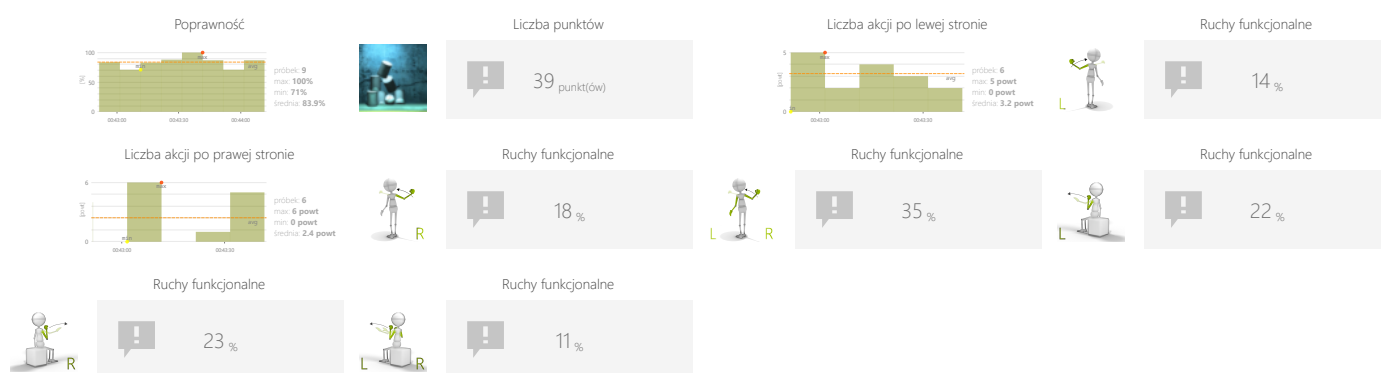
PUSZKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Prędkości obiektów
- Masa 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.

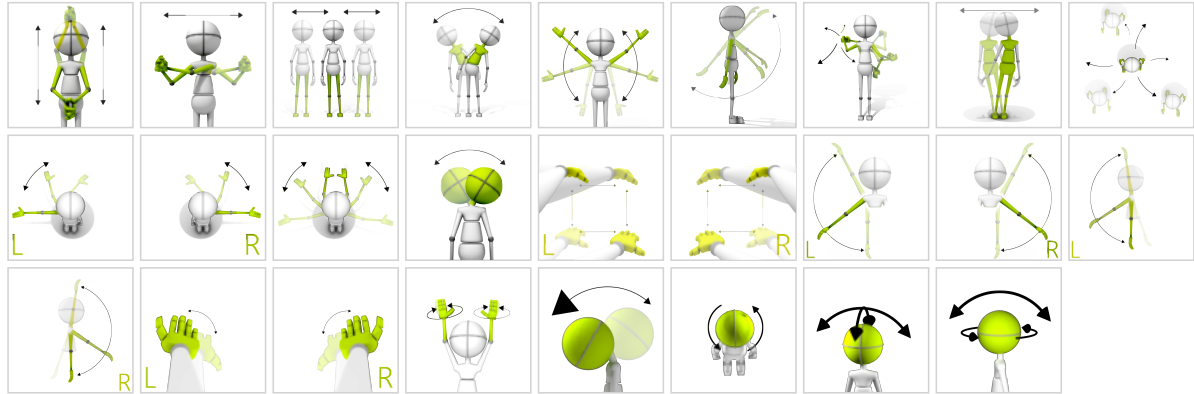


PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





TRYBY STEROWANIA



Poprawność		Liczba punktów		Ruchy funkcjonalne		Ruchy funkcjonalne	
		31 punkt(ów)		34 %		36 %	
		23 %		26 %		28 %	
		31 %		34 %		21 %	
		23 %		12 %		29 %	
		29 %		18 %		36 %	
		23 %		11 %		30 %	
		32 %		21 %		38 %	

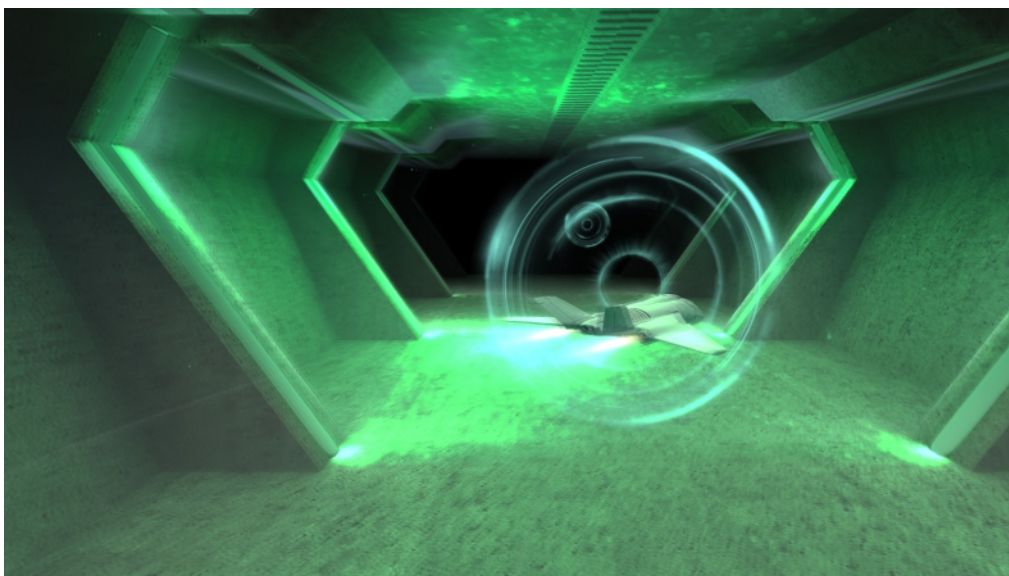
- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

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

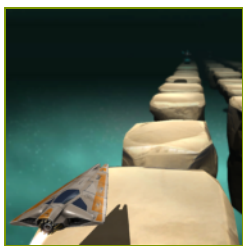
Leć samolotem przez okręgi. Im bliżej środka przeleciś, tym więcej punktów zdobędziesz.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 2/4 ▶
Prędkość < 100% > prędkość nadawana automatycznie	
Czas trwania < 90s >	Zakres < > 20% ↔ 80%

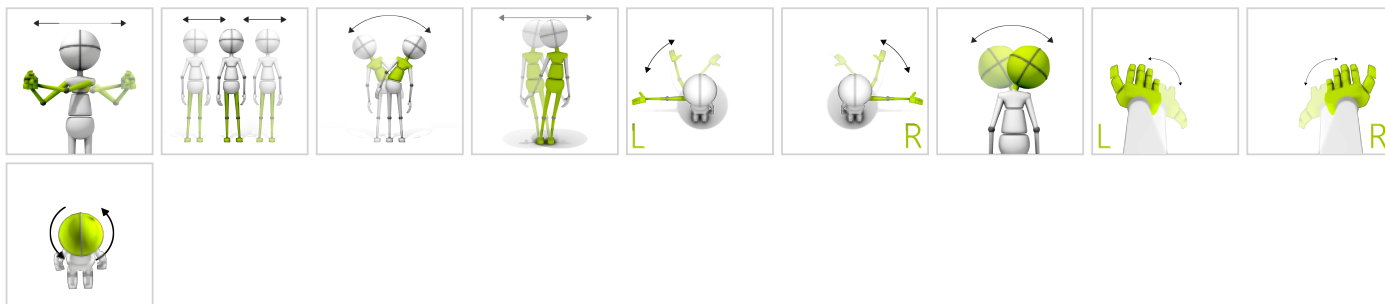


RUCHY FUNKCJONALNE

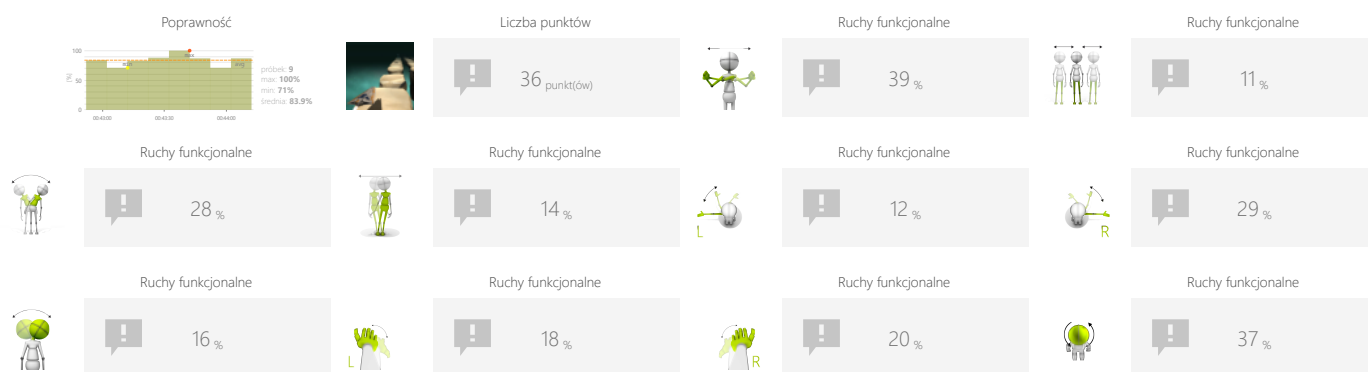
KAMIEŃ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spychaj kolorowe stwory statkiem kosmicznym i unikaj skał.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

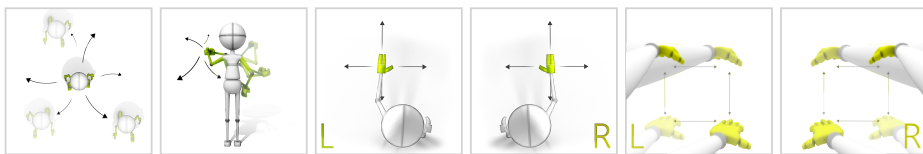


RUCHY FUNKCJONALNE

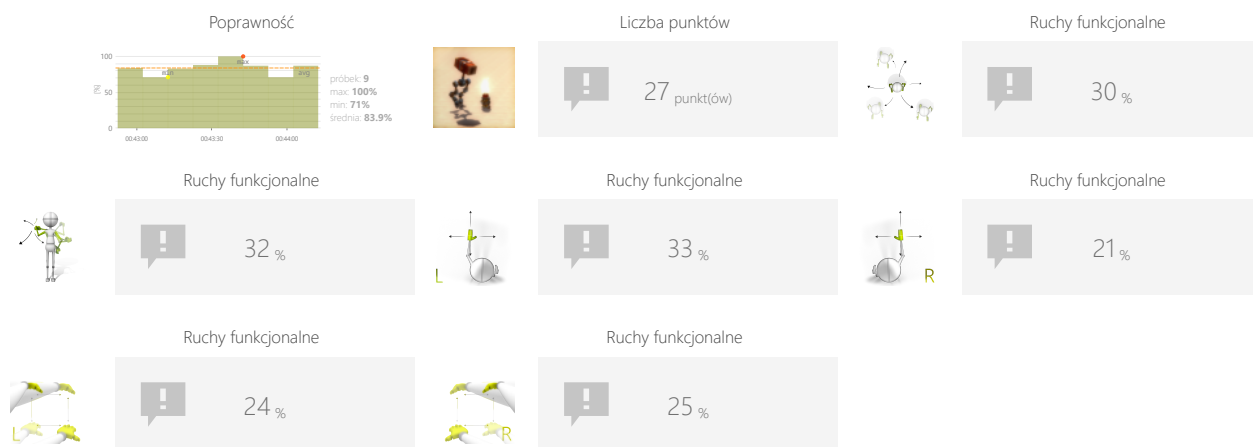
MŁOT

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

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 30% ↔ 70% 		Czas reakcji < 10s >
		Wielkość celownika < 125% >

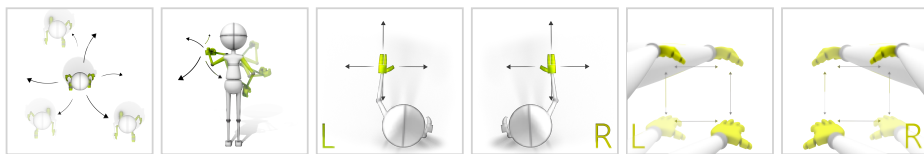


RUCHY FUNKCJONALNE

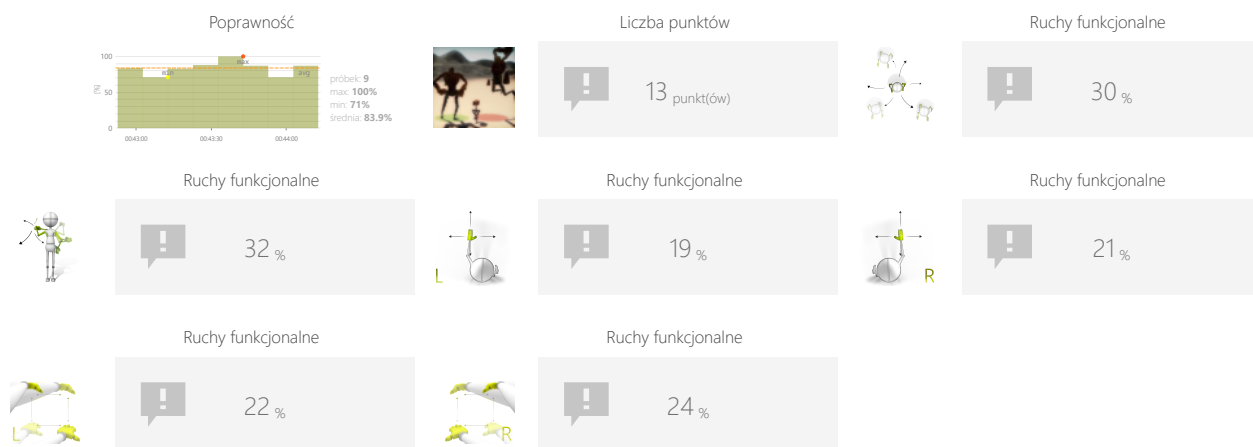
UCIECZKA

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

CELE

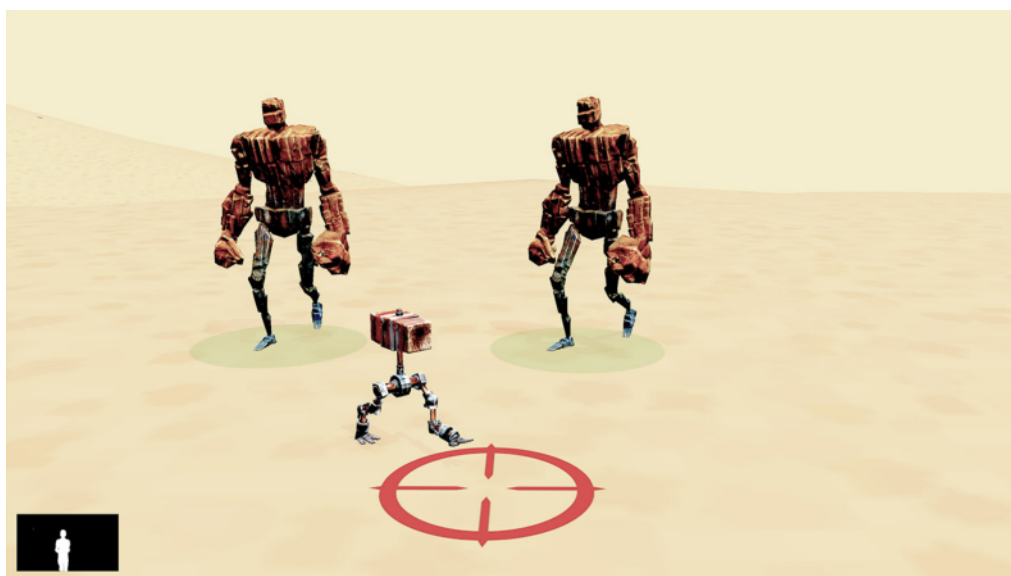
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Trzymaj się z dala od wielkich robotów.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność	1/3
Czas trwania	90s
Liczba wrogów	2
Zakres	30% ↔ 70%
Prędkość wrogów	100%



Trudność	własna
Czas trwania	90s
Liczba wrogów	4
Zakres	30% ↔ 70%
Prędkość wrogów	100%



RUCHY FUNKCJONALNE

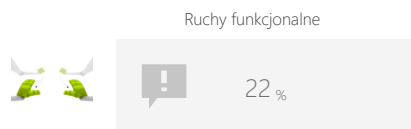
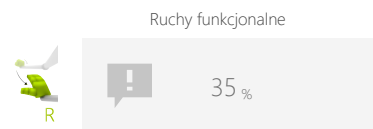
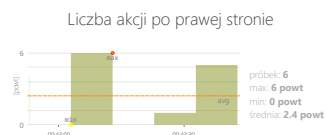
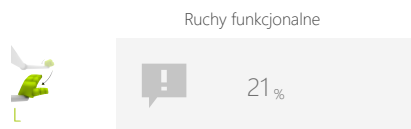
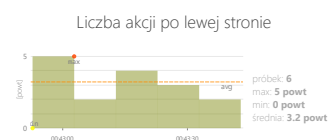
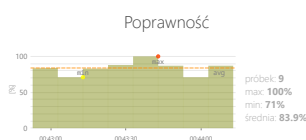
ARMATA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

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	Czas między kulami 2s
	Czas między wrogami 4s
Prędkość wrogów 50%	



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Czas między kulami 2s
	Czas między wrogami 4s
Prędkość wrogów 100%	

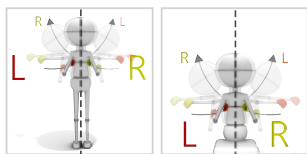


RUCHY FUNKCJONALNE

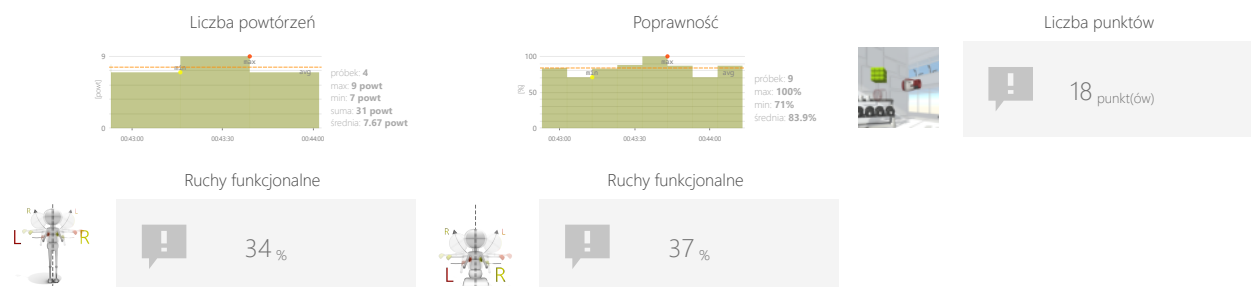
ZBIJANIE KOSTEK

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% >		

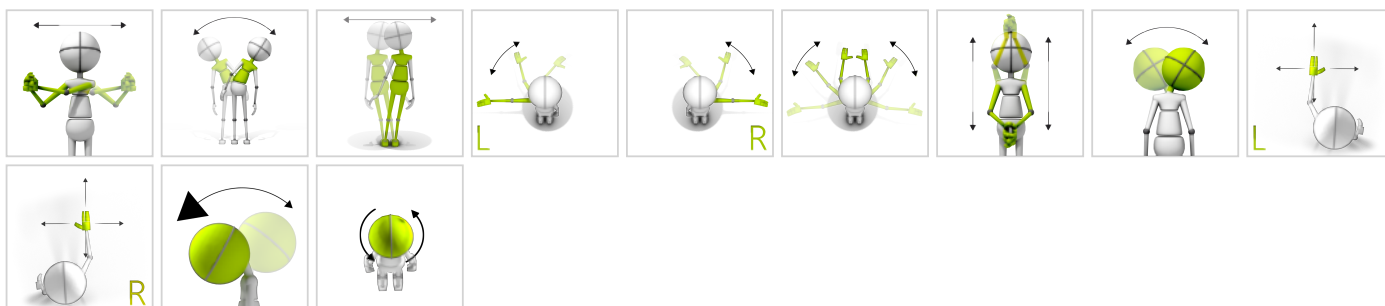


RUCHY FUNKCJONALNE

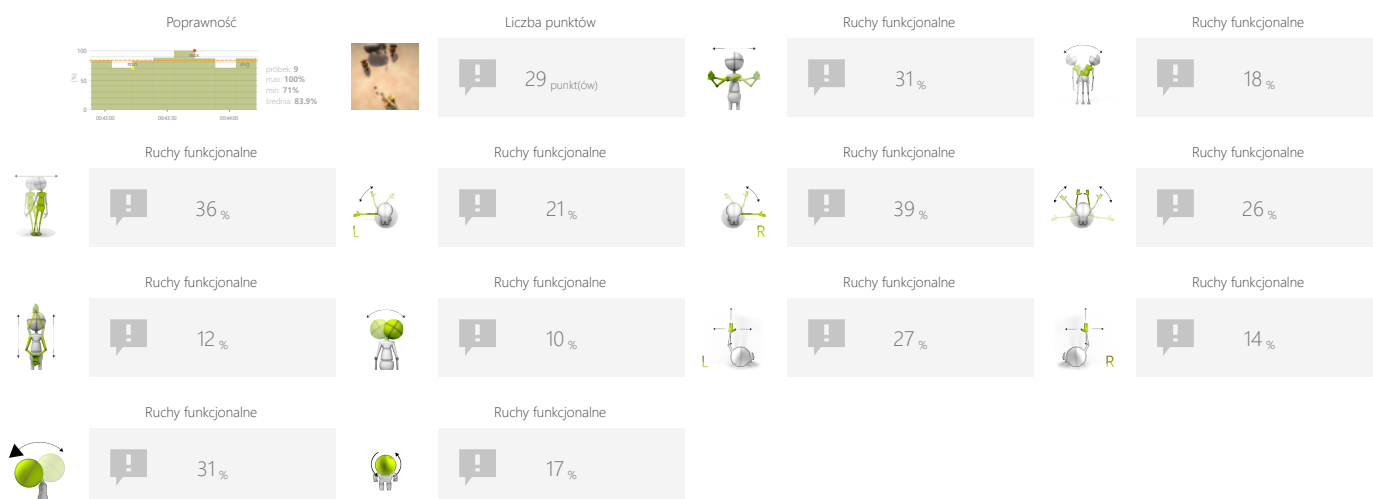
AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

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

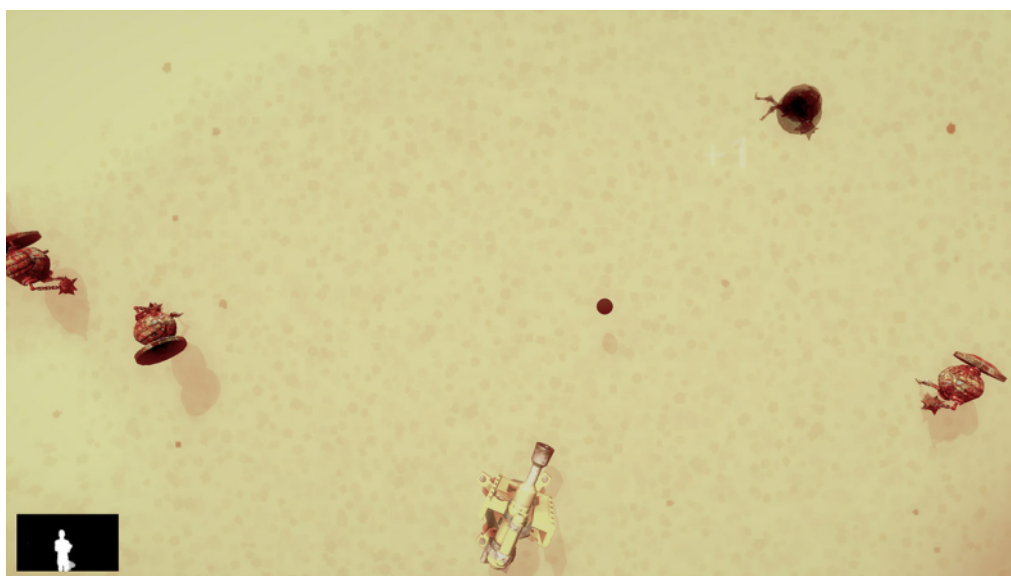
- Podzielność uwagi
- Ruchy spontaniczne
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby zniszczyć roboty i unikaj uderzenia w słońce



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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

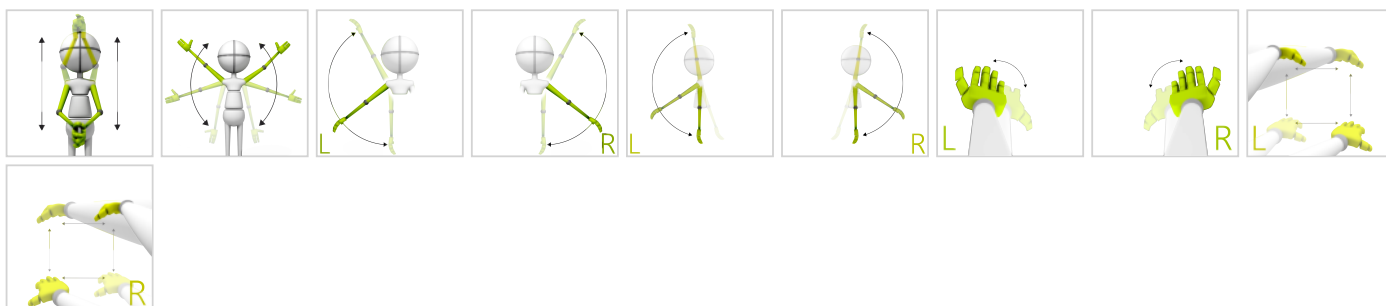


RUCHY FUNKCJONALNE

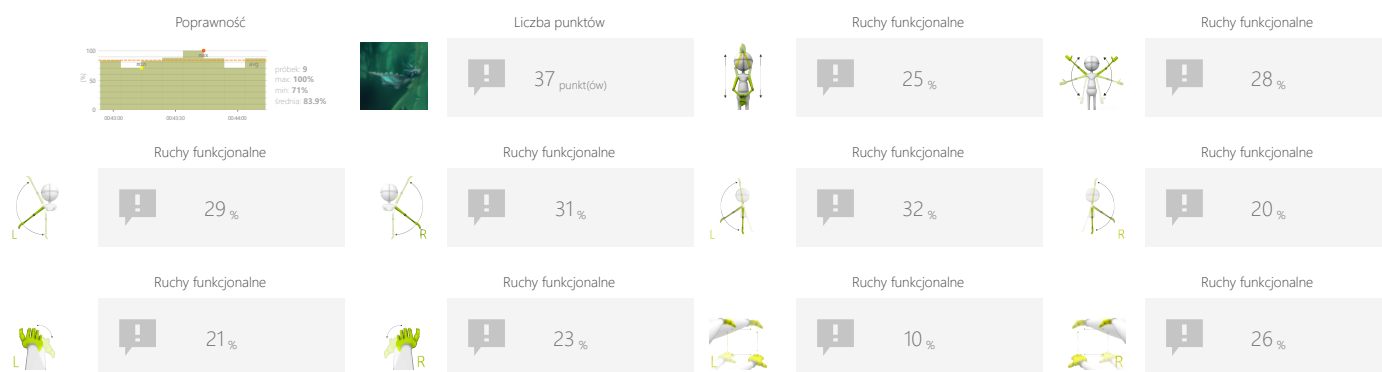
SMOK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Rozmiar grupy monet
- Rozproszenie monet
- Siła grawitacji

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.



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%	

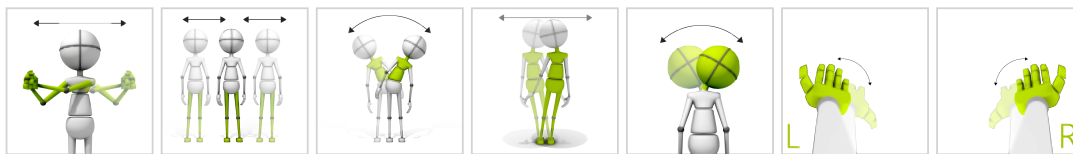


RUCHY FUNKCJONALNE

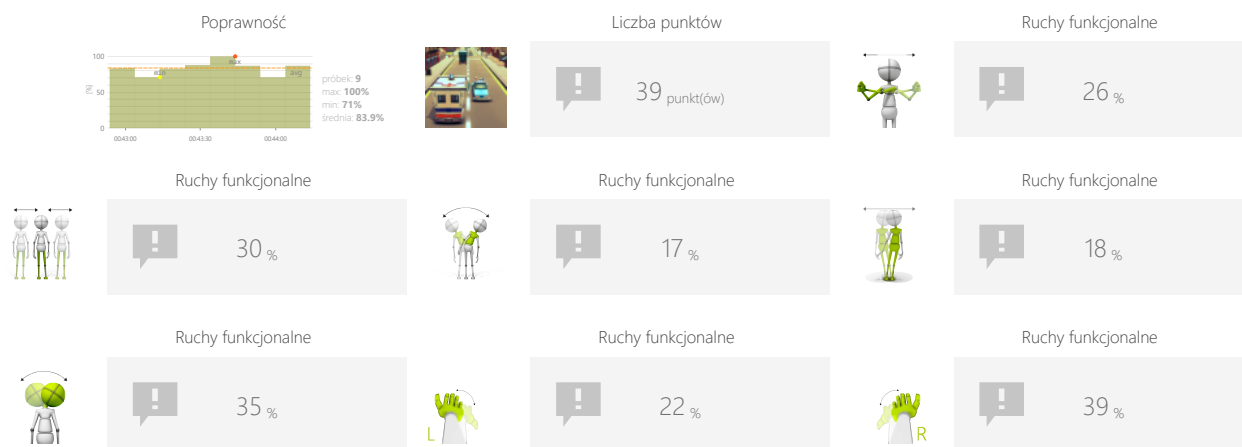
AMBULANS

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

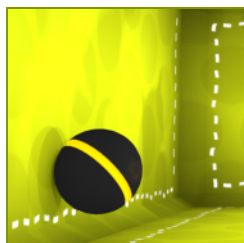
90s

Zakres

20% ↔ 80%

Odległość między samochodami

200%

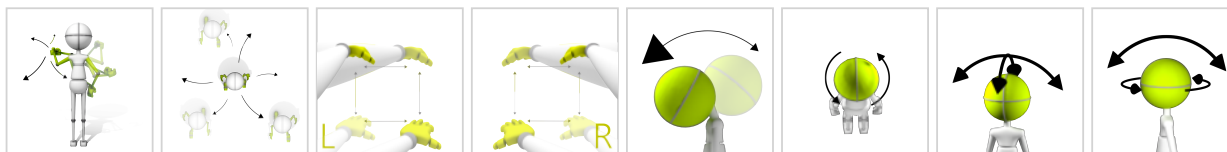


RUCHY FUNKCJONALNE

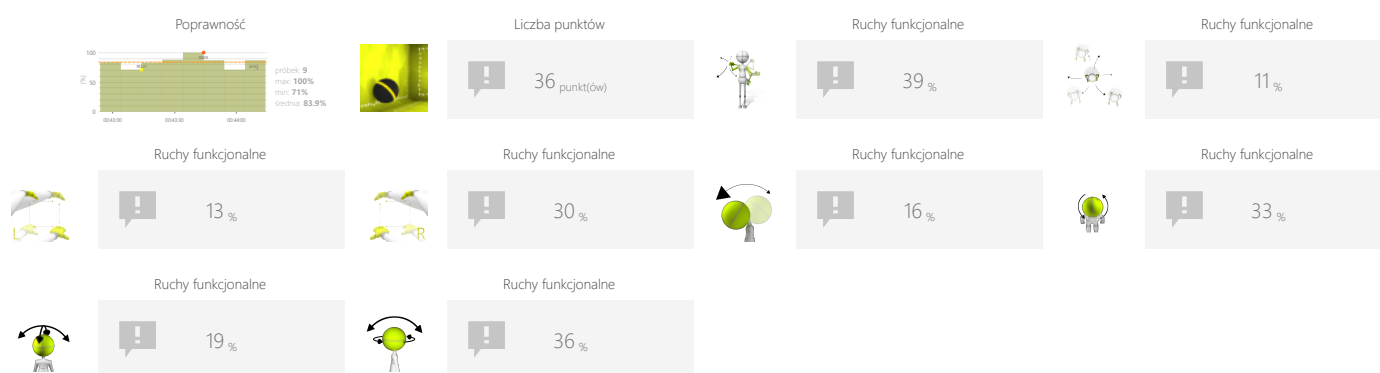
ODBIJANIE

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

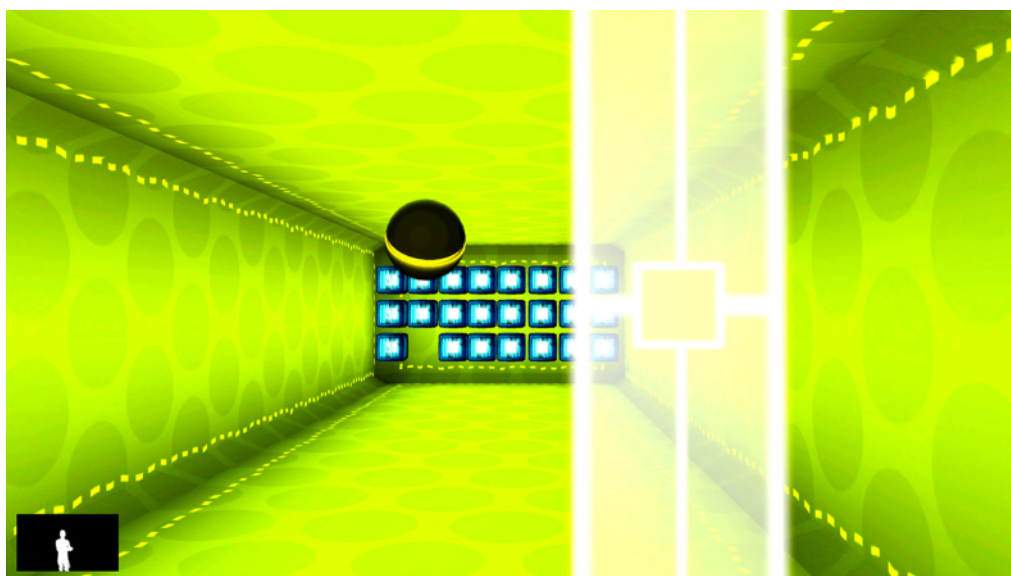
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

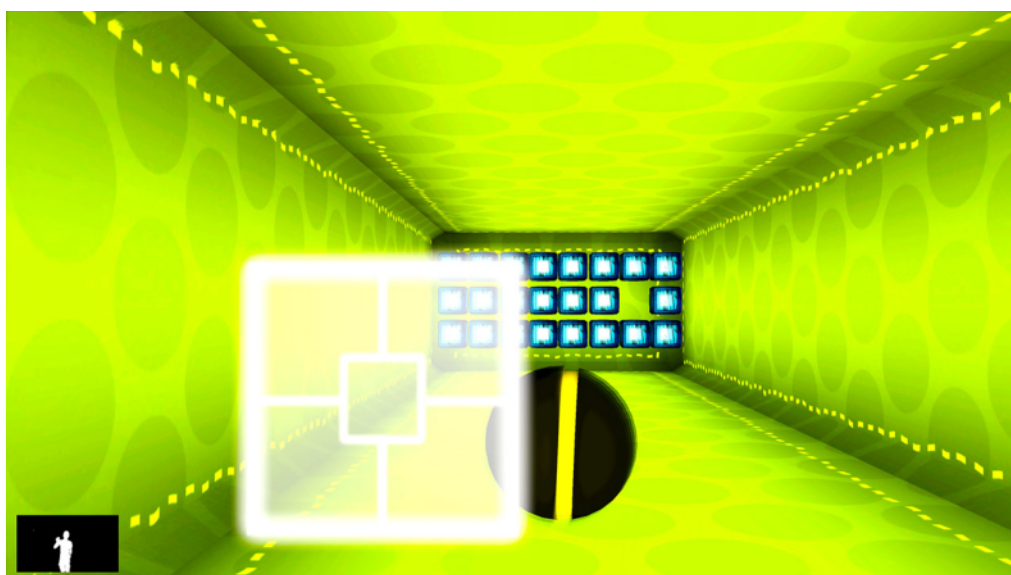
Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe.



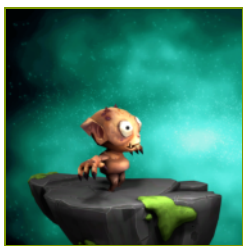
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Wielkość celownika 100%	Prędkości obiektów 70%



Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Wielkość celownika 75%	Prędkości obiektów 70%

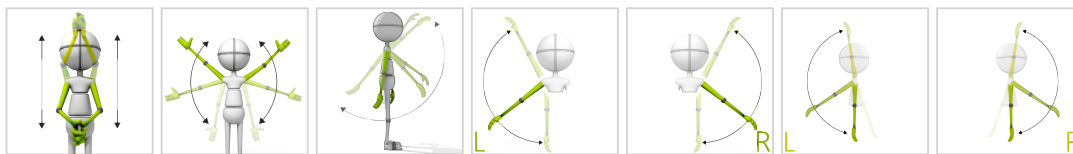


RUCHY FUNKCJONALNE

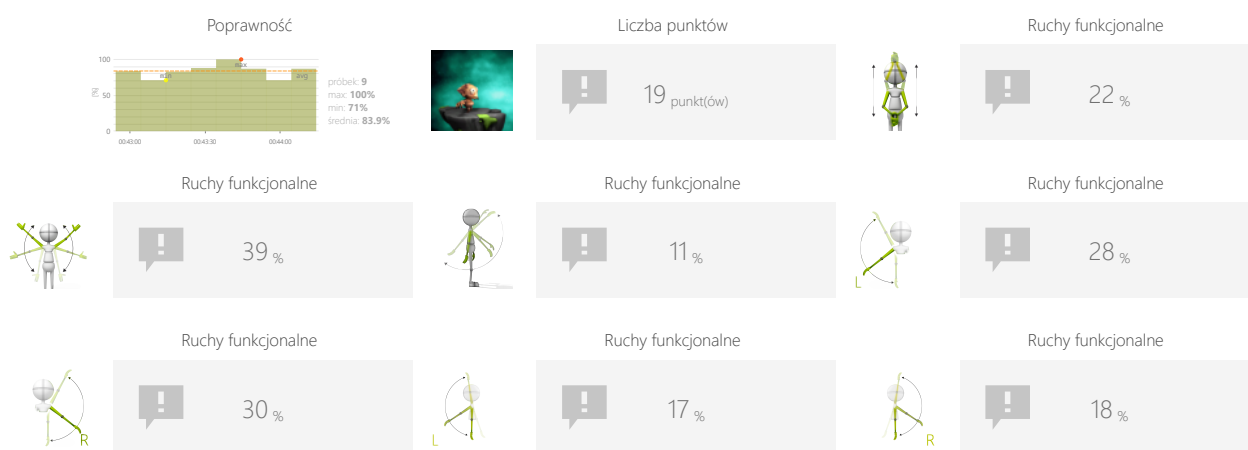
SKOKI PRZEZ RAKIETY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spraw by stworek podskoczył, gdy rakieta jest blisko



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



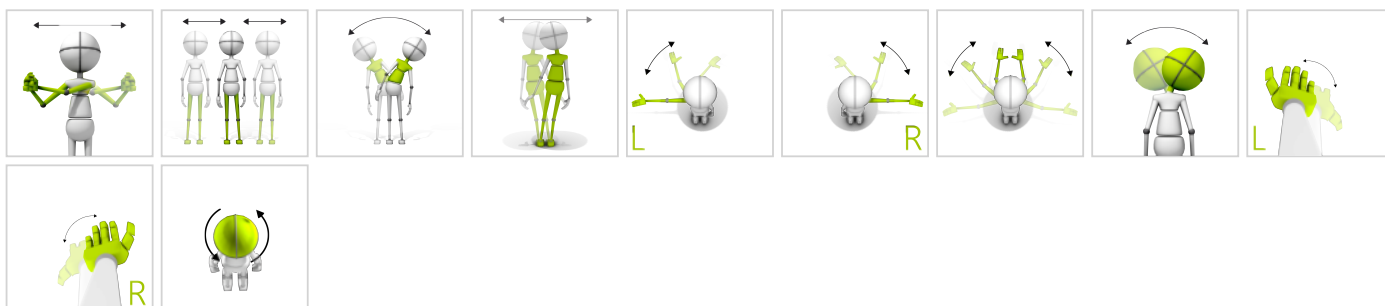
◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania ◀ 90s ▶		Zakres 20% 80%
Czas między obiektami ◀ 5s ▶		Format bomb ◀ >1 ▶
Prędkości obiektów ◀ 100% ▶		



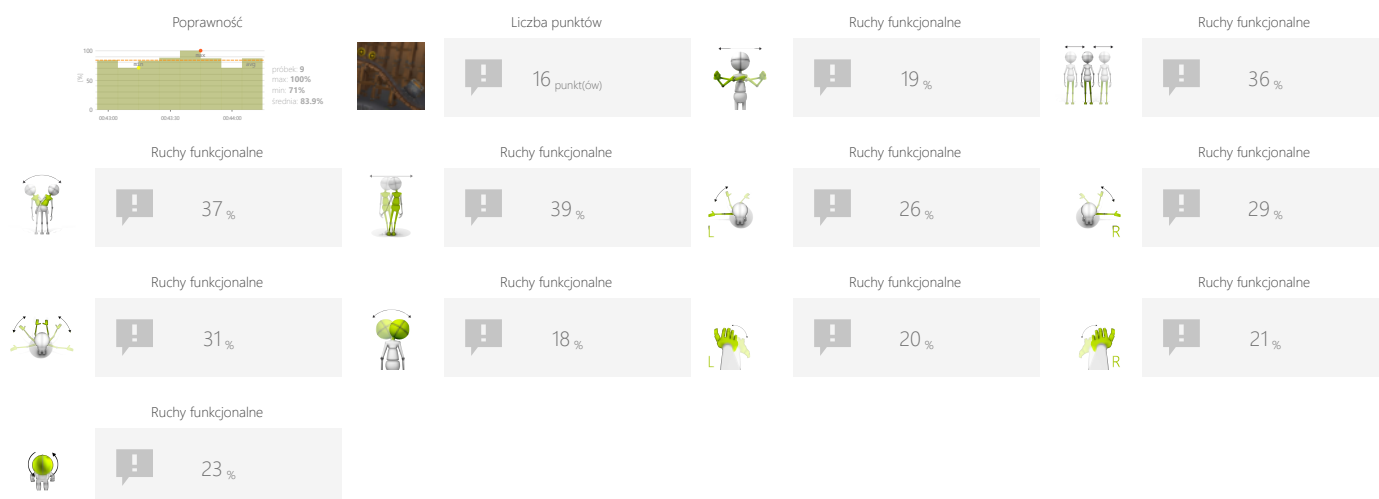
RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

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

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

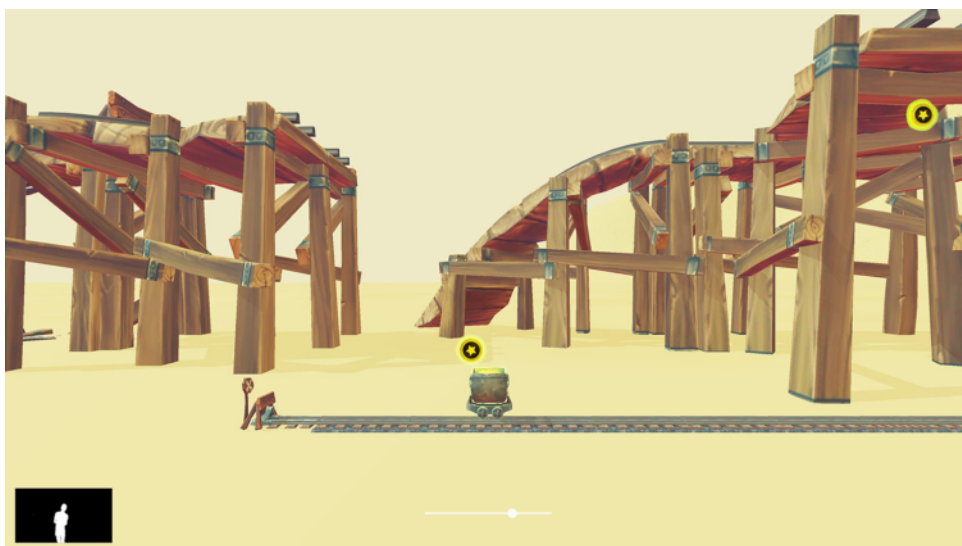
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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

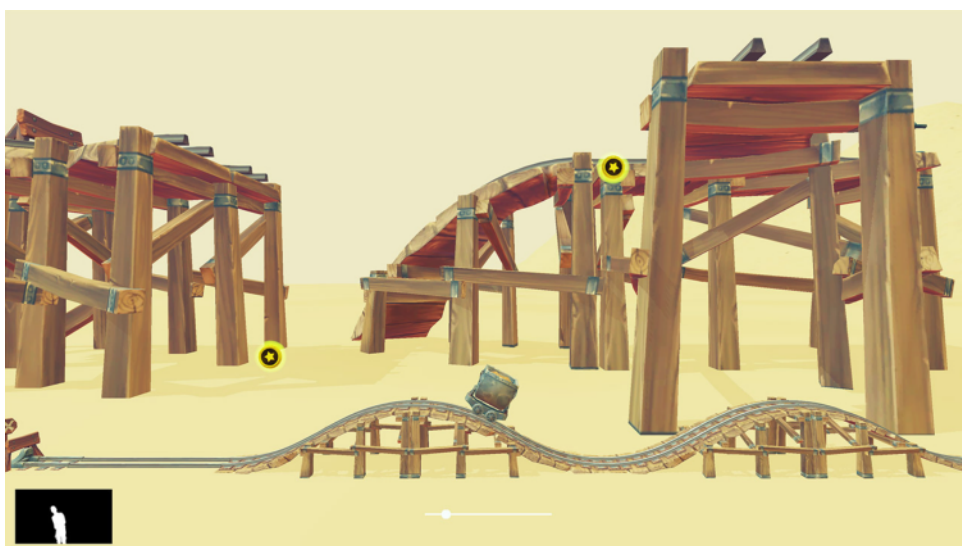
Nie

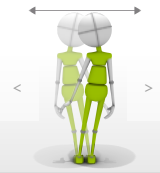
Włącz przeszkody

Nie

Czas między obiektami

5s





Trudność

własna

Prędkość

100%

prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania

90s

Zakres

20% ↔ 80%

Kształt trasy

Włącz wykoślenie

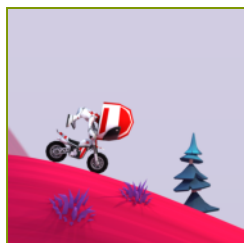
Nie

Włącz przeszkody

Nie

Czas między obiektami

5s

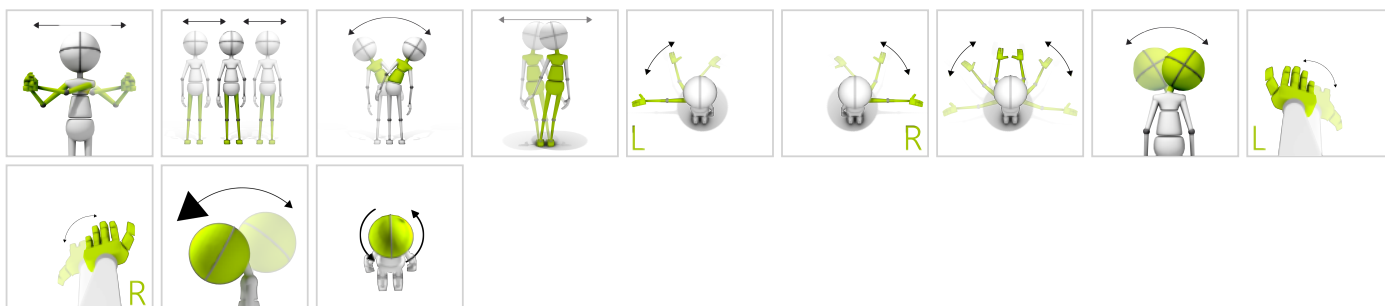


RUCHY FUNKCJONALNE

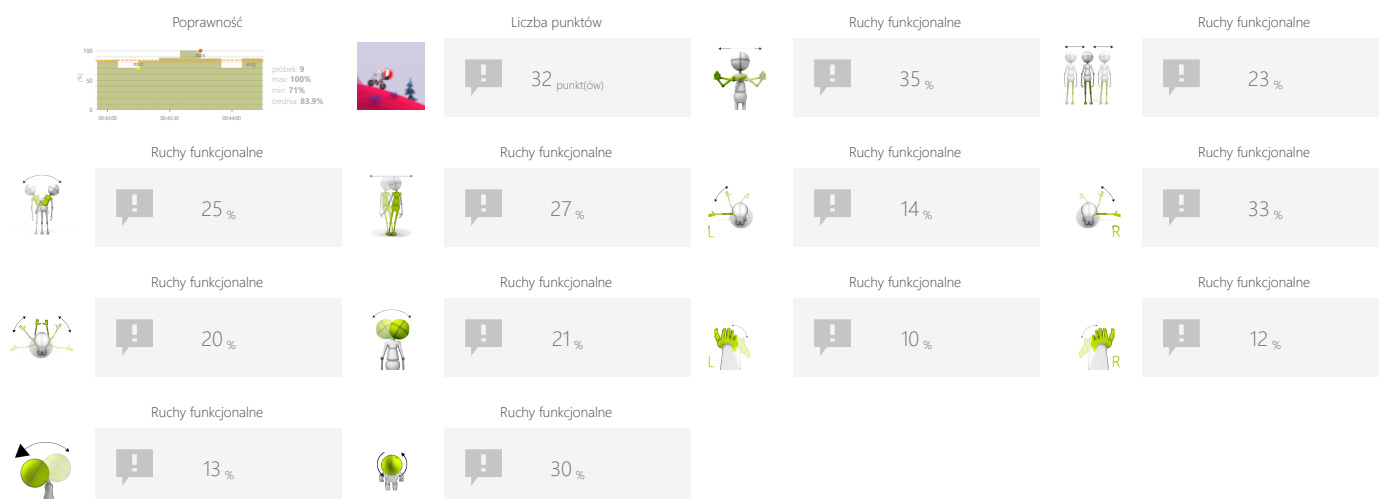
MOTOCROSS

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

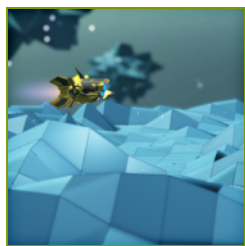
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



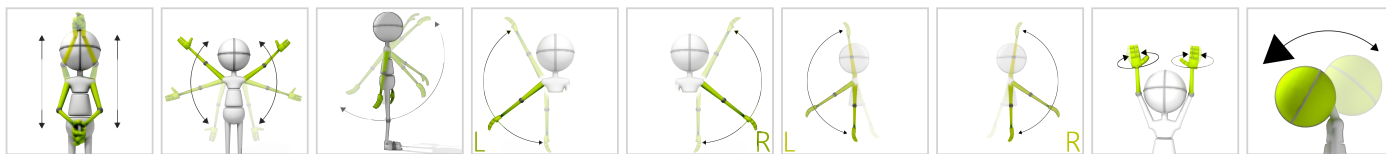


RUCHY FUNKCJONALNE

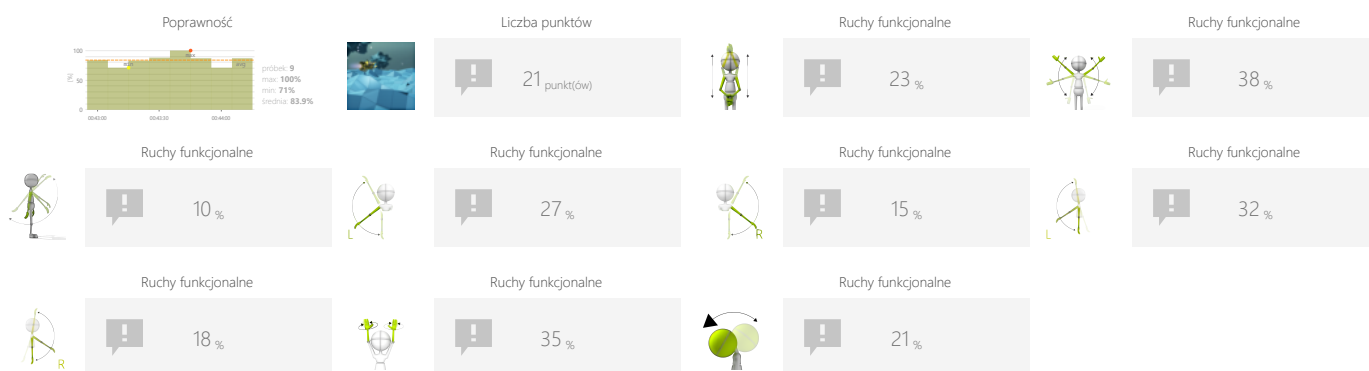
GEOMETRYCZNY LOTNIK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

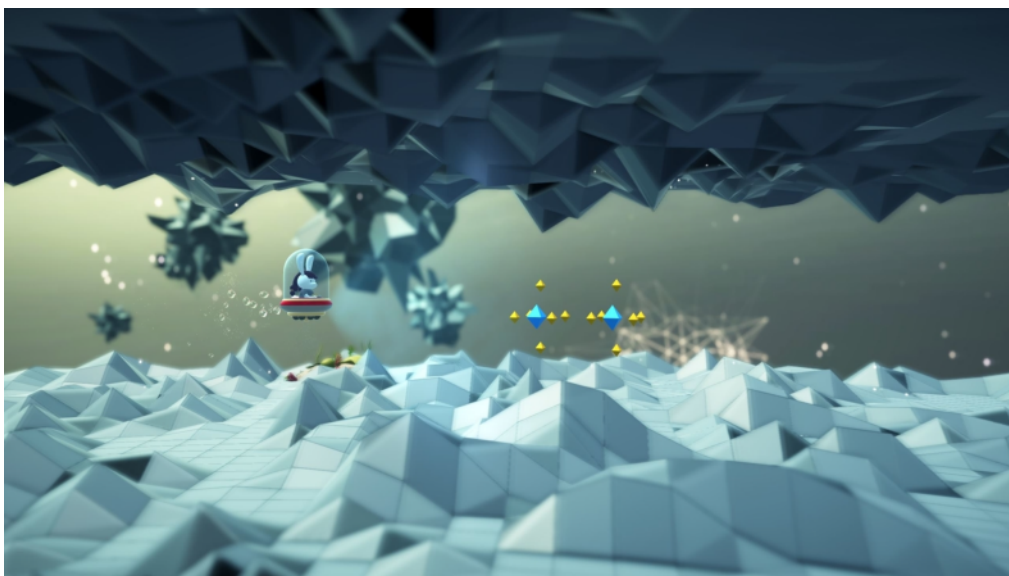
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

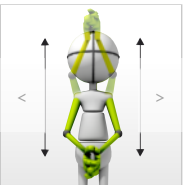
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA







Trudność
1/3



Prędkość

< 100% >

prędkość nadawana automatycznie

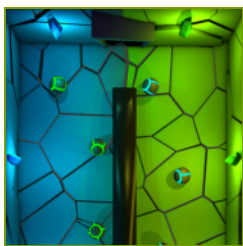
Czas trwania

< 90s >

Zakres

20% 80%



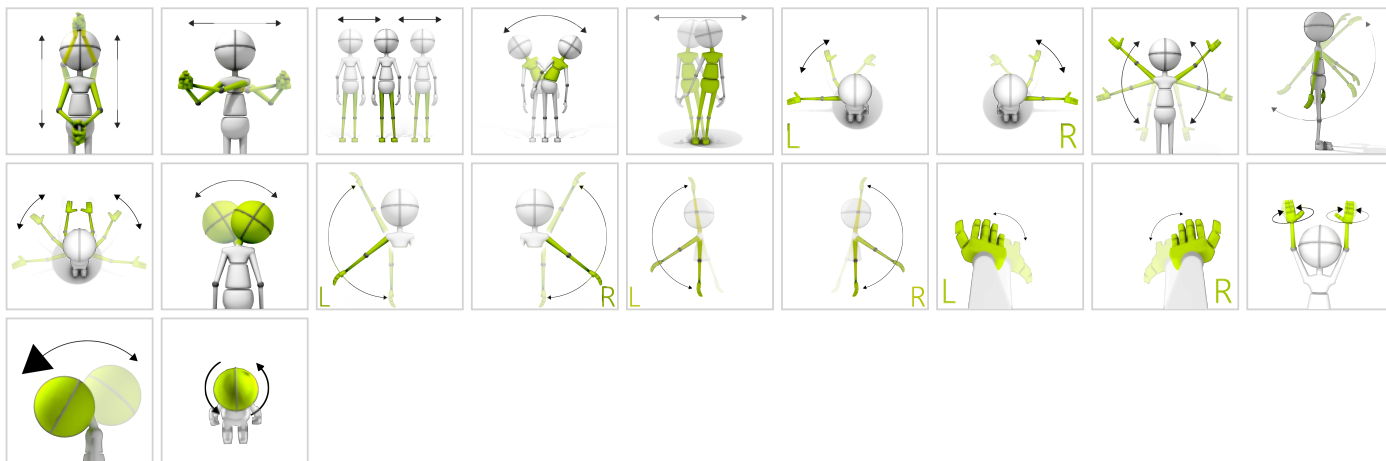


PODZIELNOŚĆ UWAGI

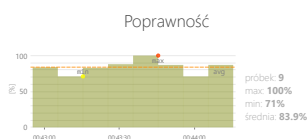
SORTER

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

27 punkt(ów)



Podzielność uwagi

10 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

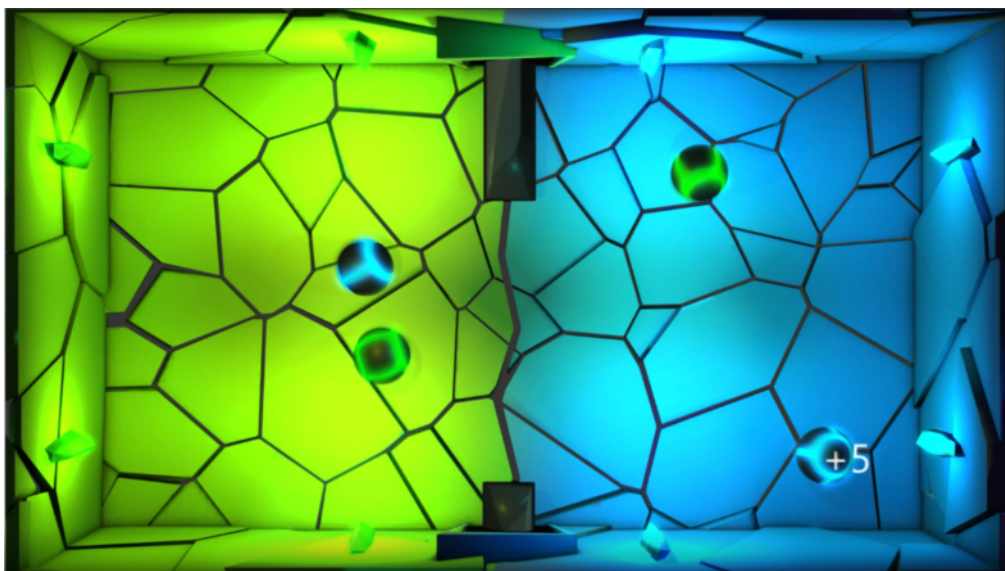
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

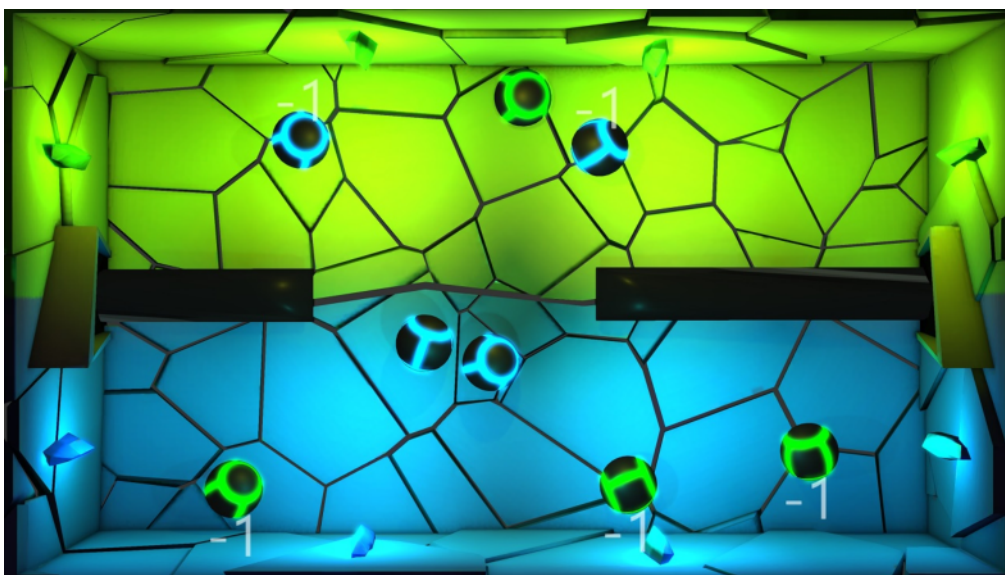
Kontrolując blokadę swoimi ruchami spraw, żeby niebieskie piłki znalazły się na niebieskiej stronie, a zielone piłki na zielonej stronie



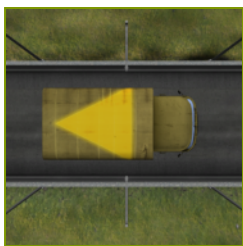
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



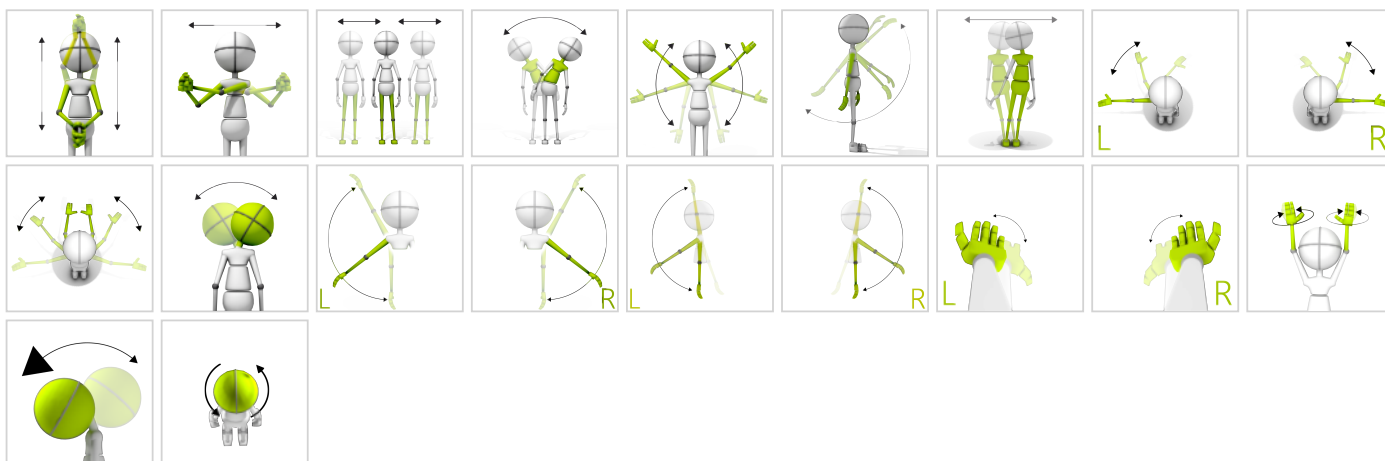
Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Liczba obiektów 8	Rozmiar szczeliny 150%
Prędkości obiektów 100%	



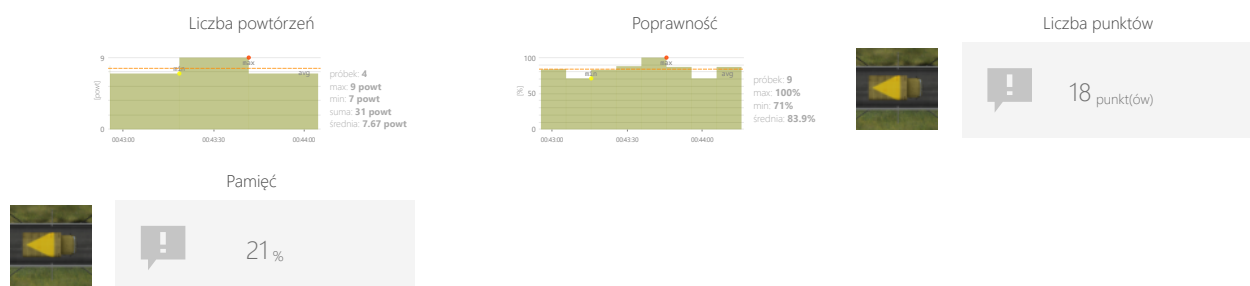
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

CELE

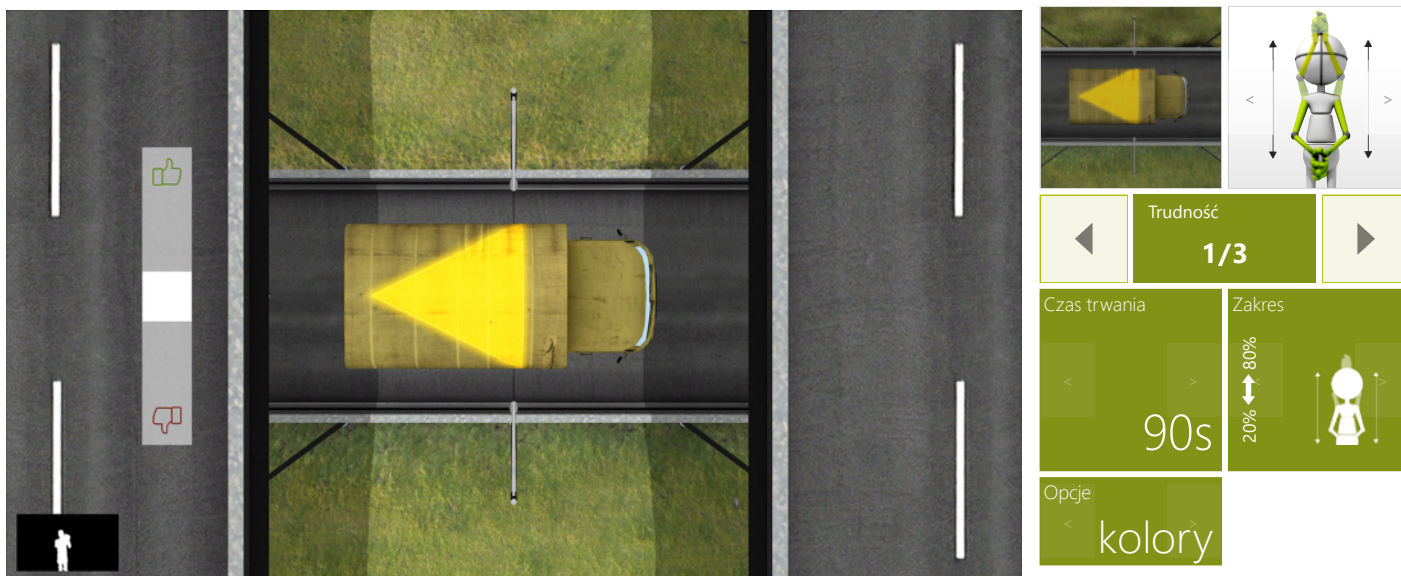
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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

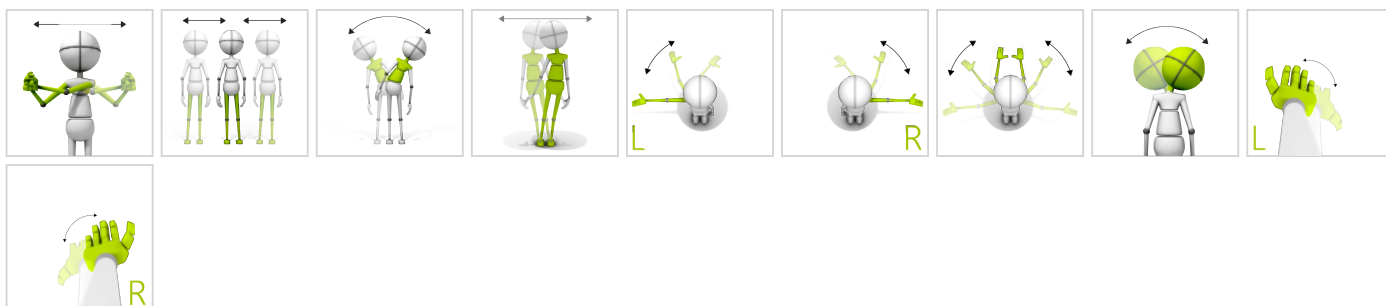




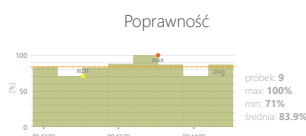
ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW KLONY

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

28 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

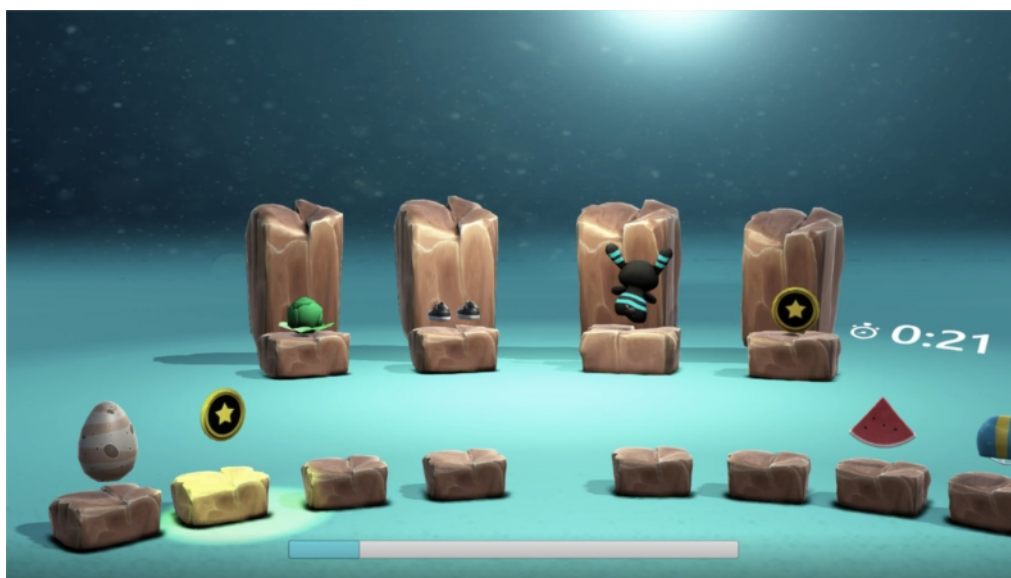
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

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

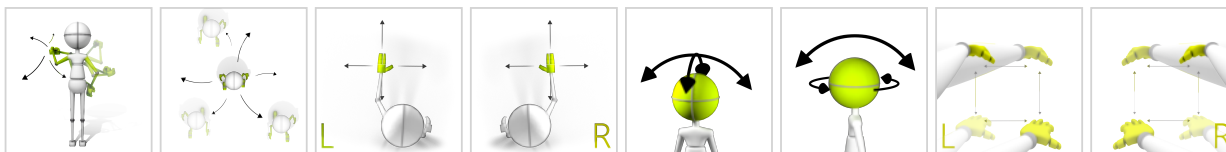


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

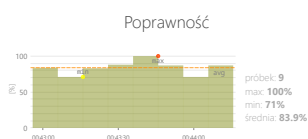
LABIRYNT

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

37 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

26 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

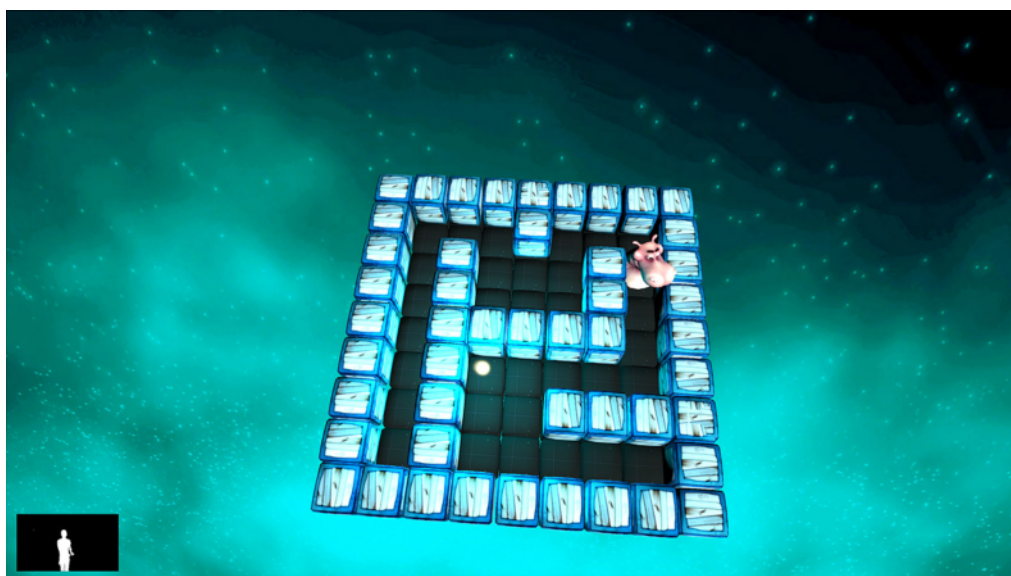
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

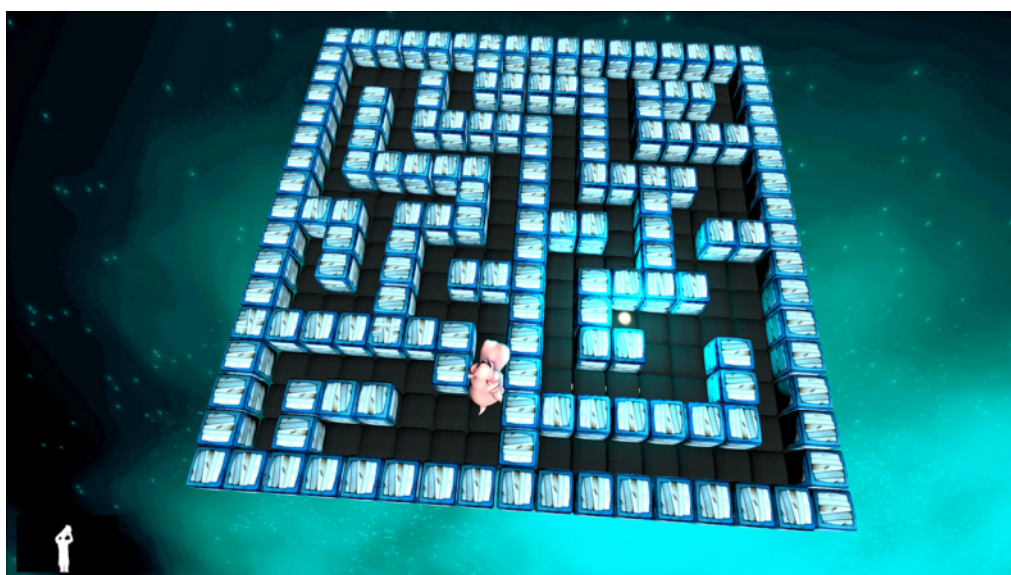
Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/4	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Pokaż ścieżkę Nie	Rozmiar labiryntu 4



Trudność 4/4	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Pokaż ścieżkę Nie	Rozmiar labiryntu 10

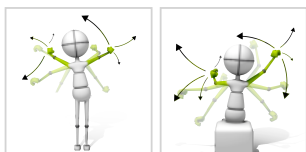


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

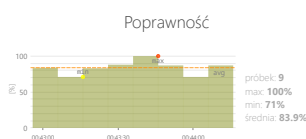
CHOWANIE NACZYŃ DO SZAFEK

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

11 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

14 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Pozycje pojawiania się celów
- Czas trwania zadania
- Pokaż wskazówki

CELE

- Chwytanie oburącz
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny
- Poprawianie zakresu ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Precyzja ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Umieść wszystkie naczynia w szafkach kuchennych. Aby otworzyć szuflady i szafki, trzeba pociągnąć za ich uchwyt. Uważaj, aby nie upuścić naczyń na podłogę, bo się rozbiją! Jeśli używasz kontrolerów dotykowych, naciśnięcie przycisku uchwytu pod środkowym palcem aktywuje kontroler.



ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

CHOWANIE NACZYŃ DO SZAFEK

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Aktywne pozycje

Pokaż wskazówki

Tak

Czas trwania

90s





Aktywne pozycje

Pokaż wskazówki

Tak

Czas trwania

90s

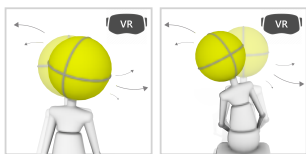


LĘKI I FOBIE

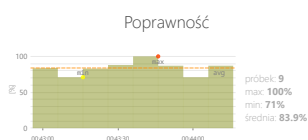
KANION

toAdd(catDesc550)

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

33 punkt(ów)

Lęki i fobie

36

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Szerokość obiektu

CELE

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zbierz jak najwięcej kwiatów. Spójrz prosto na kwiatek, aby go zebrać.