

VR ŚLEDZENIE CAŁEGO CIAŁA I DŁONI

2025.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Czas ruchu	5
Prędkość	7
Precyzja ruchu	14
Ruchy funkcjonalne	24
Podzielność uwagi	70
Pamięć	72
Rozwiązywanie problemów	74
Lęki i fobie	82
Specjalne	82

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:

- Meta Quest 3



CZAS RUCHU

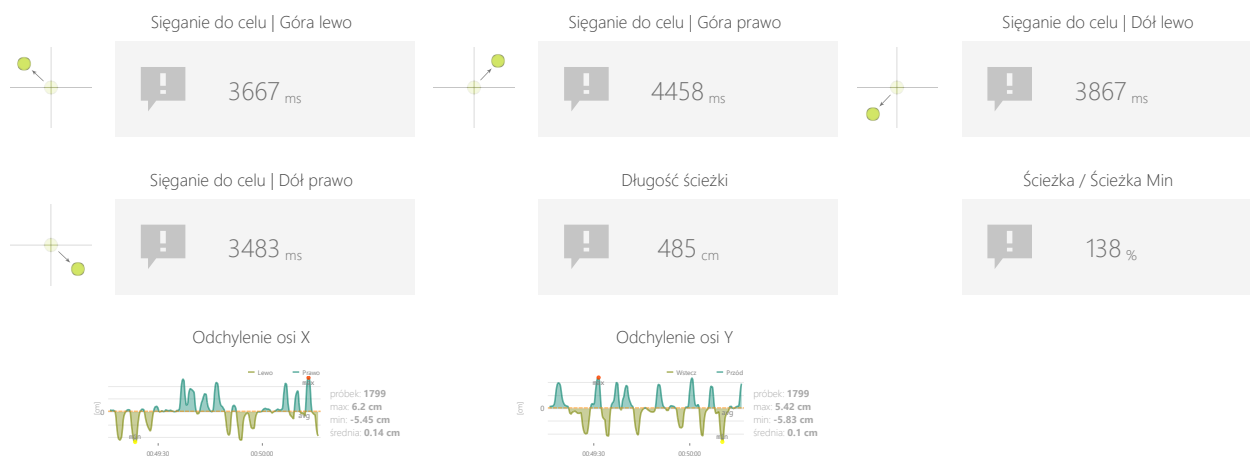
TEST DYNAMICZNY

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

CELE

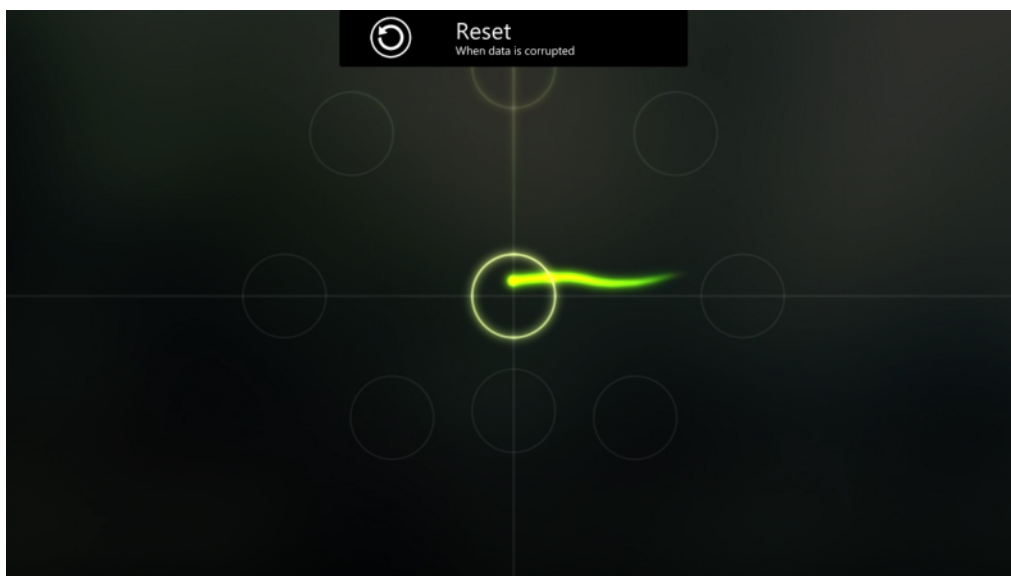
- Przetestuj granice równowagi
- Dynamika planowanych ruchów

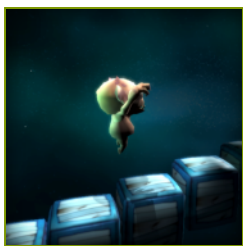
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

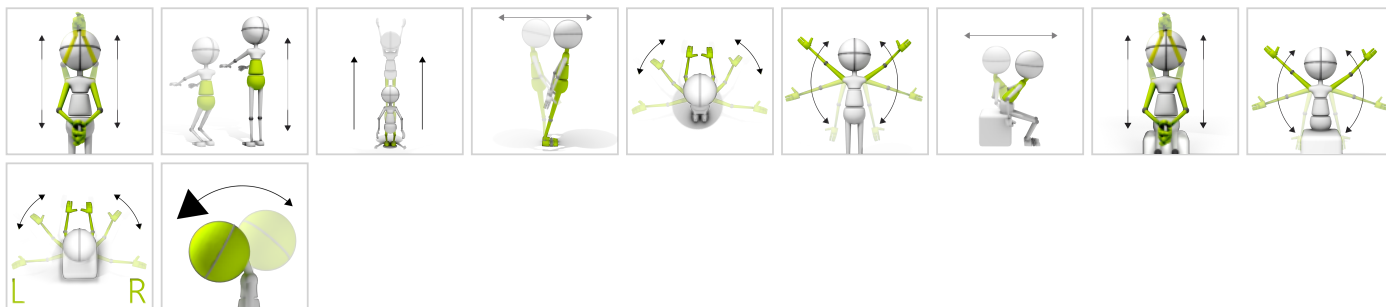




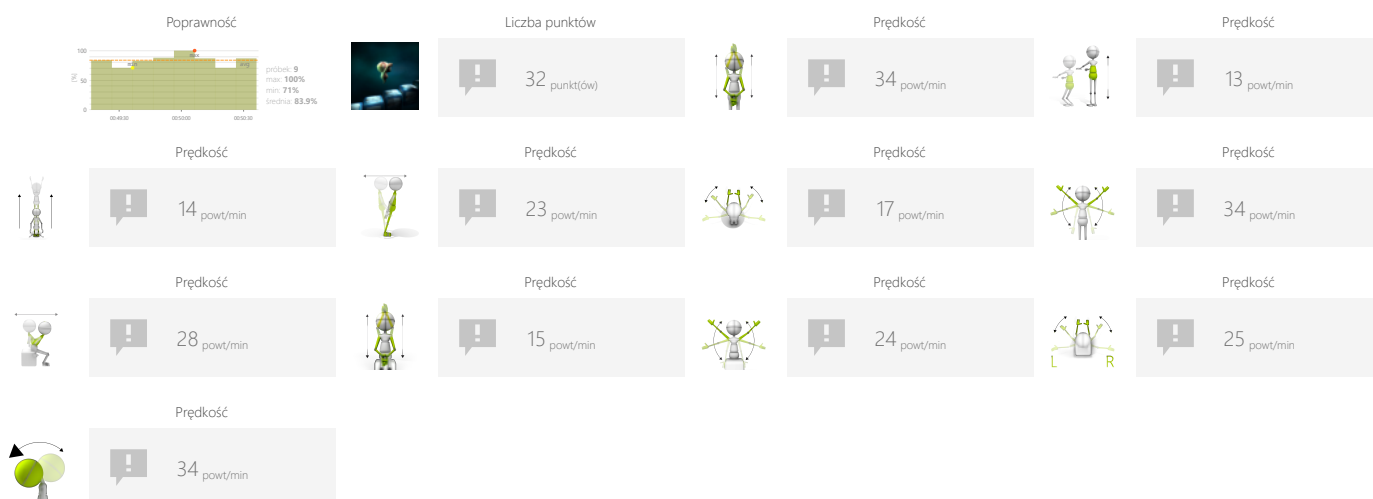
PRĘDKOŚĆ SCHODY

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 pauzy

CELE

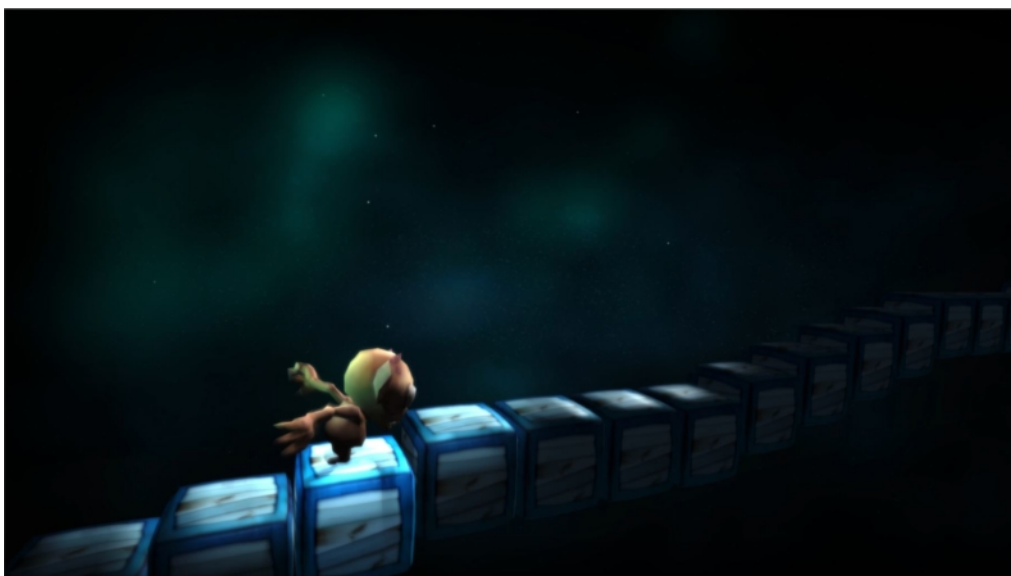
- Dynamika planowanych ruchów

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 >		

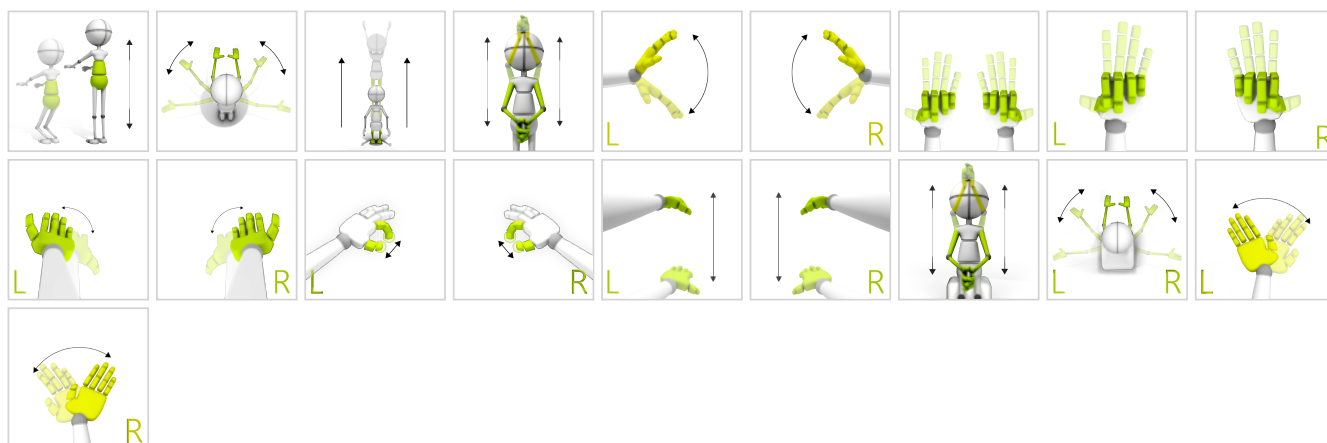


PRĘDKOŚĆ

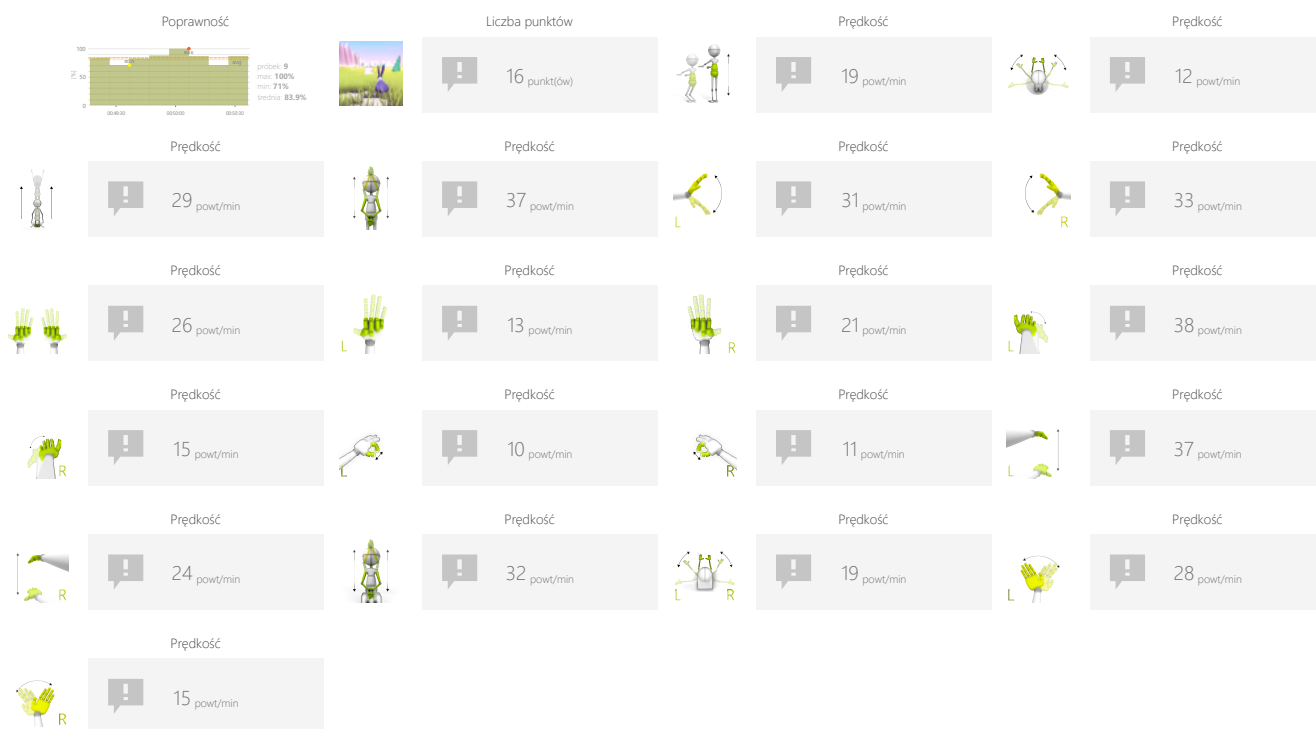
KRÓLIK

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

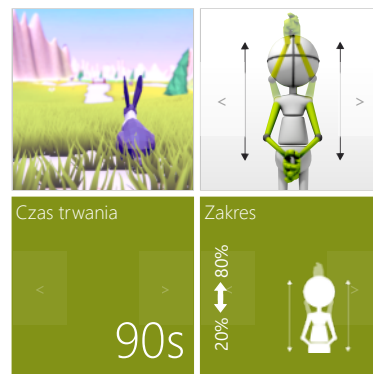
- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

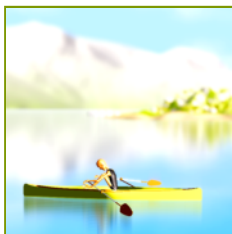
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



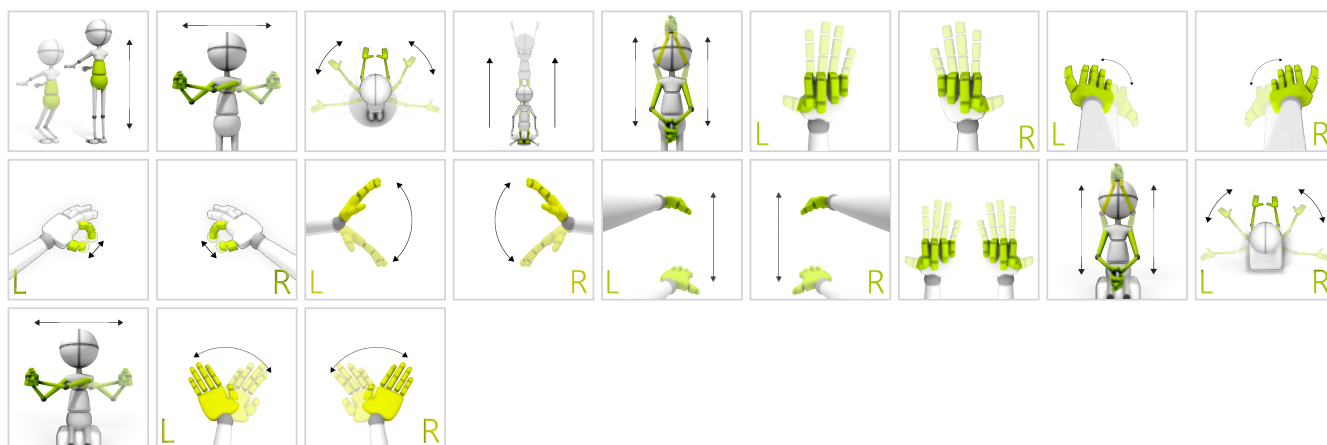


PRĘDKOŚĆ

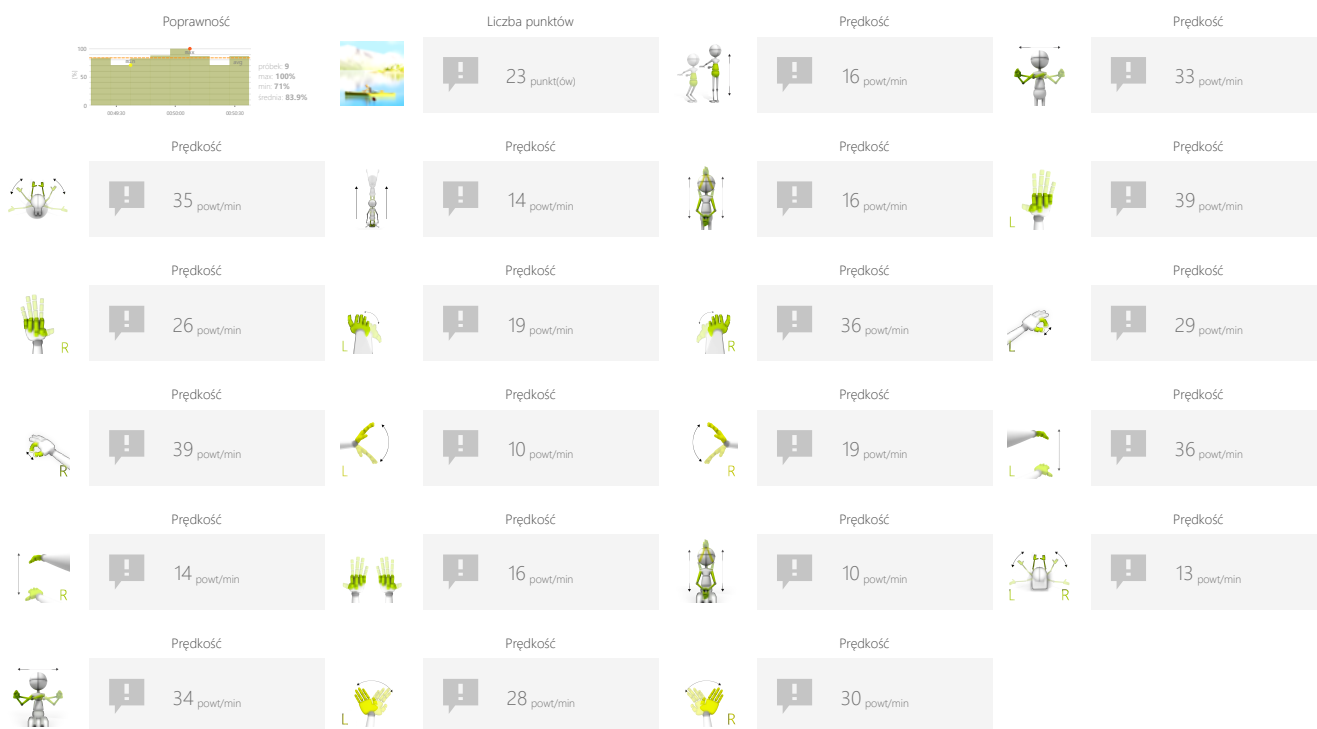
KAJAK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

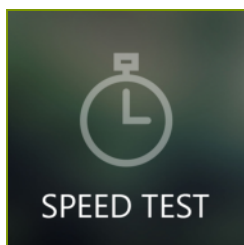
Wiosłuj tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Czas trwania < > 90s	Zakres 20% 80% < >

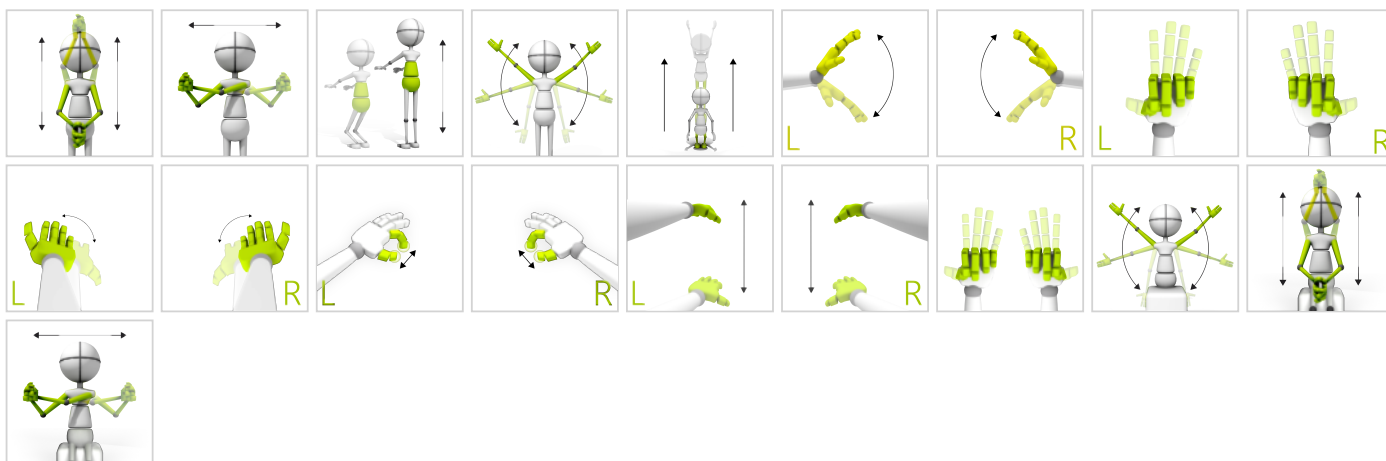


PRĘDKOŚĆ

TEST PRĘDKOŚCI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI

	Prędkość 13 powt/min		Prędkość 36 powt/min		Prędkość 36 powt/min		Prędkość 39 powt/min
	Prędkość 17 powt/min		Prędkość 34 powt/min		Prędkość 13 powt/min		Prędkość 30 powt/min
	Prędkość 23 powt/min		Prędkość 10 powt/min		Prędkość 33 powt/min		Prędkość 35 powt/min
	Prędkość 37 powt/min		Prędkość 31 powt/min		Prędkość 33 powt/min		Prędkość 26 powt/min
	Prędkość 13 powt/min		Prędkość 23 powt/min		Prędkość 10 powt/min		

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

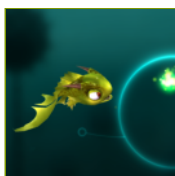
- Czas zakończenia działania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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

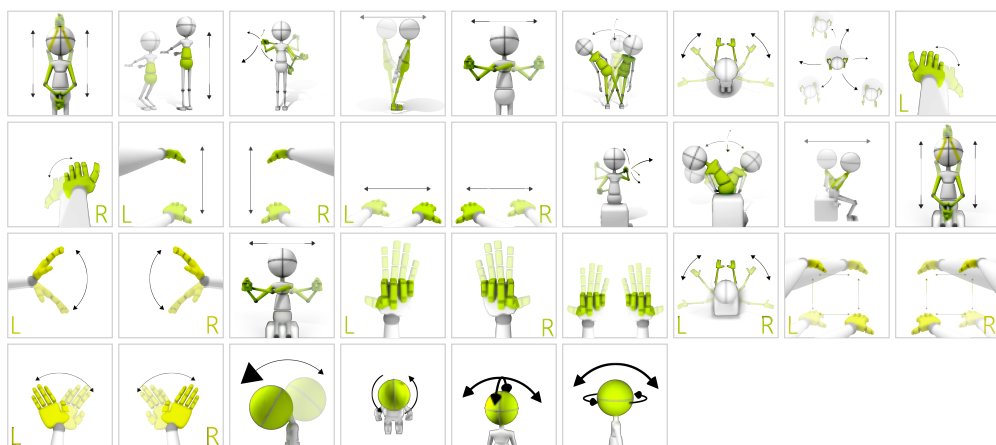


PRECYZJA RUCHU

RYBKKA

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

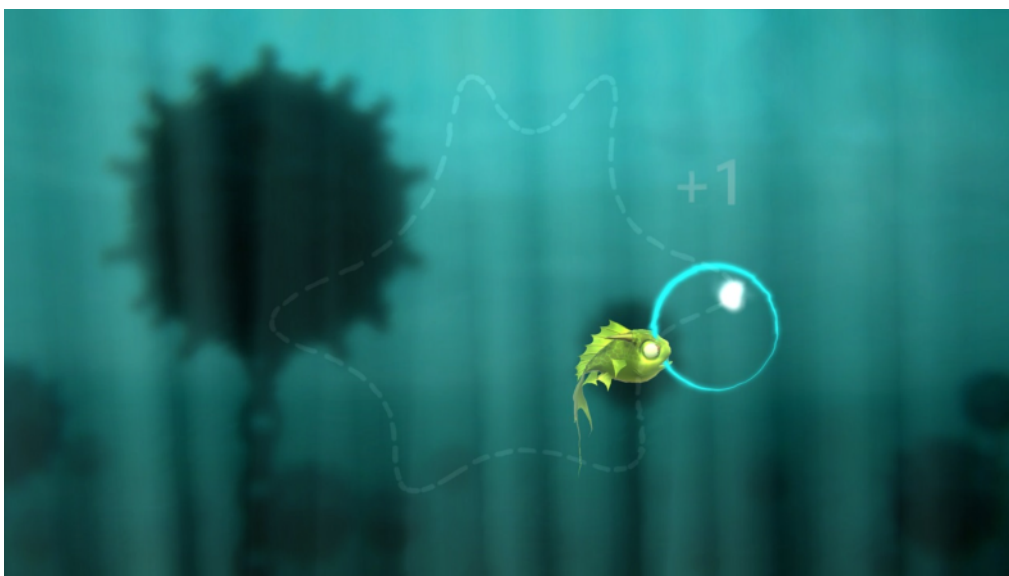
Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu.



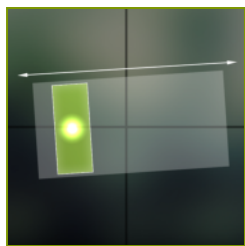
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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

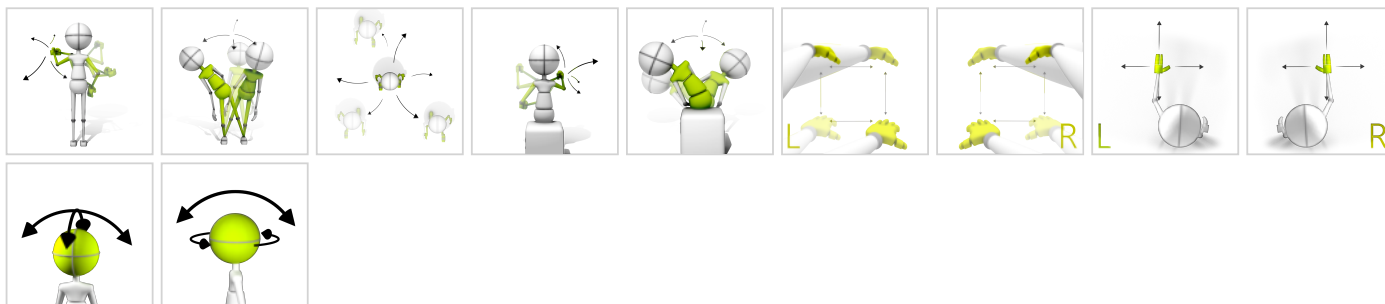


PRECYZJA RUCHU

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%	

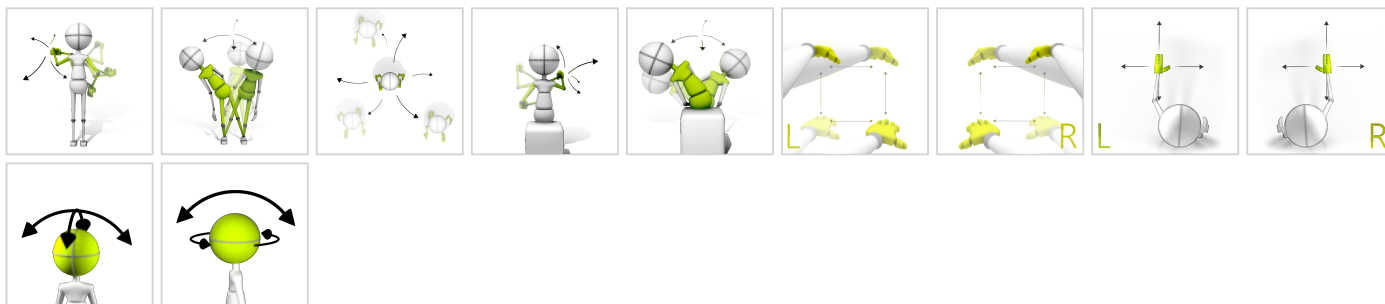


PRECYZJA RUCHU

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

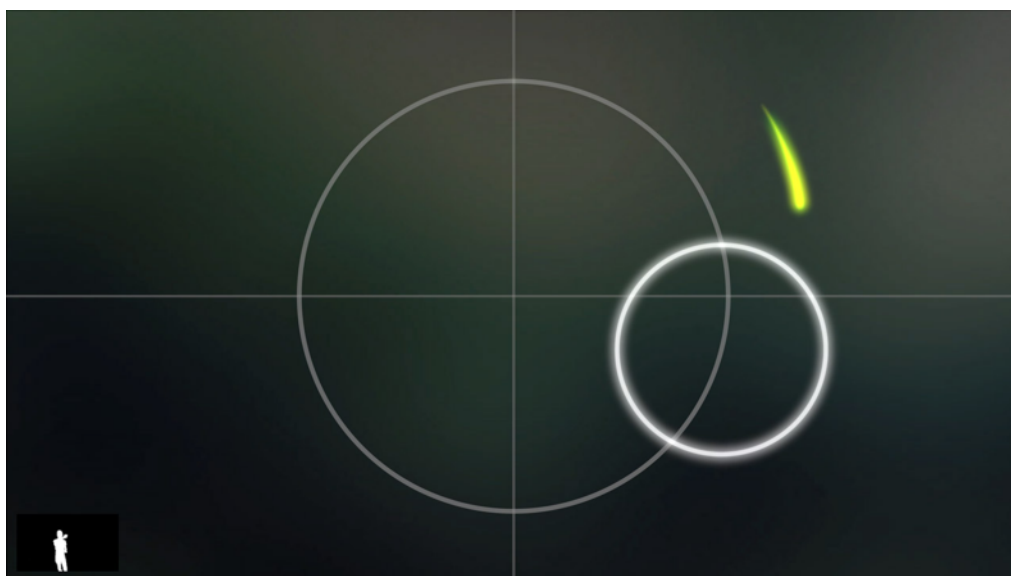
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

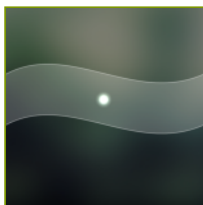
Spróbuj zsynchronizować swoje ruchy z ruchem okręgu, aby pozostać w nim jak najdłużej.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

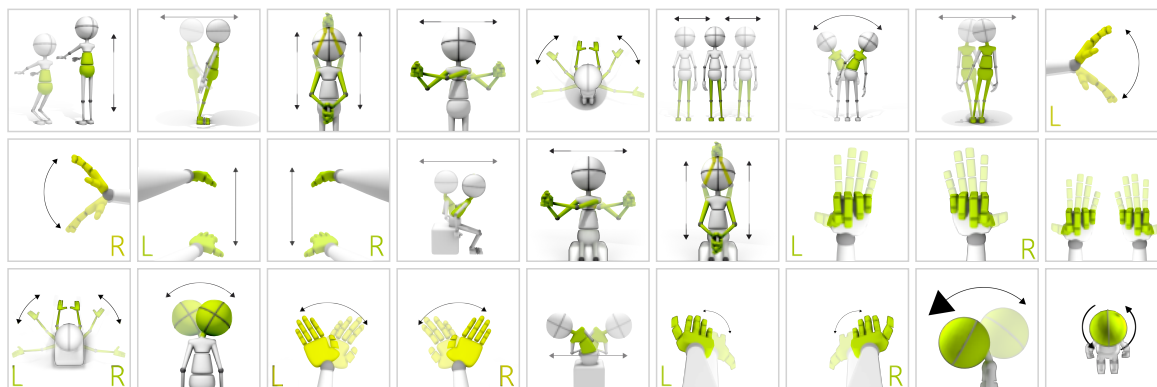


PRECYZJA RUCHU

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

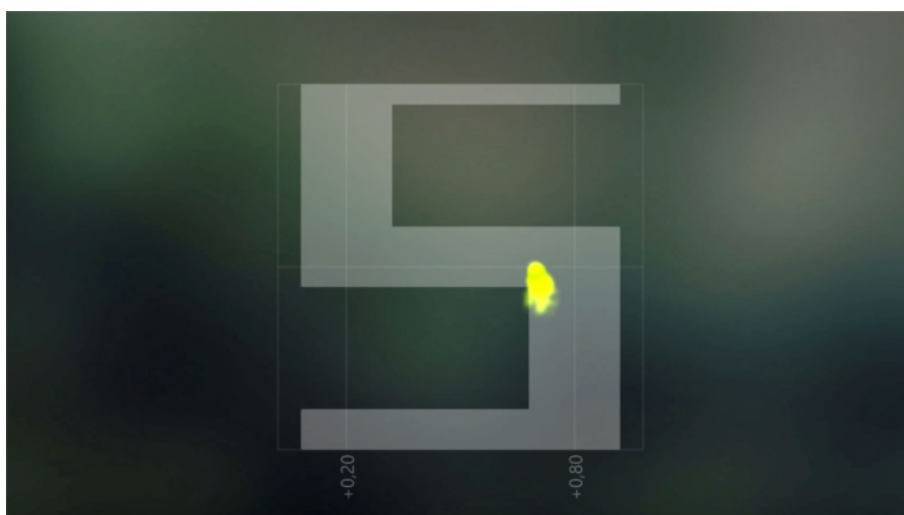
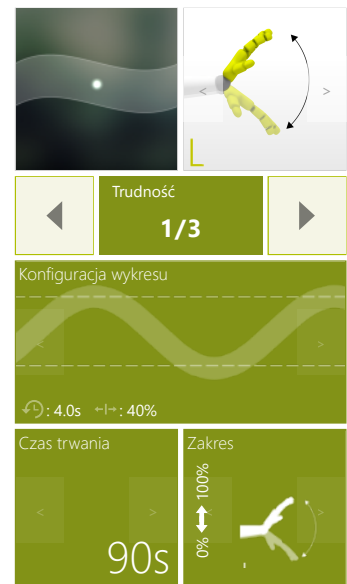
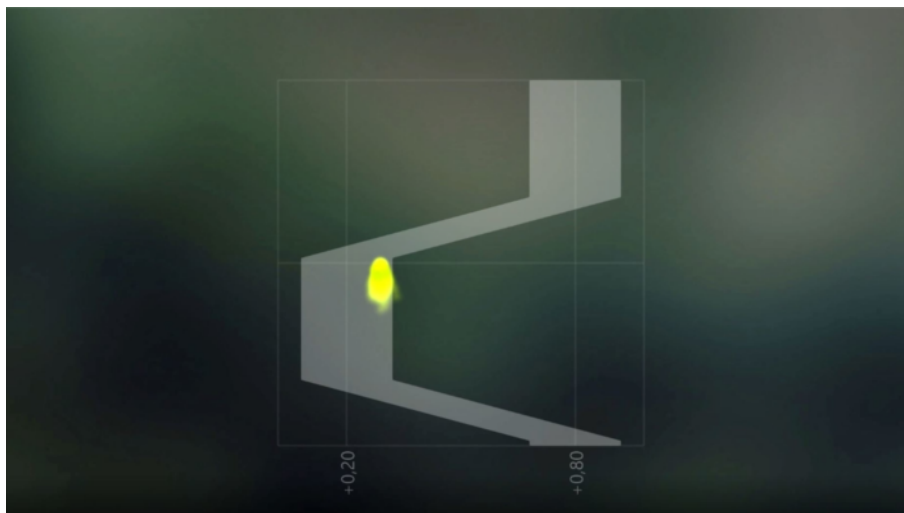
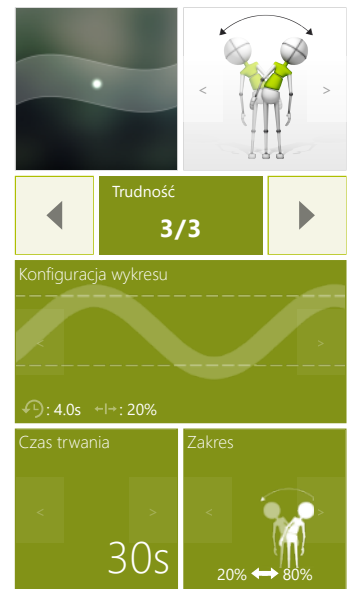
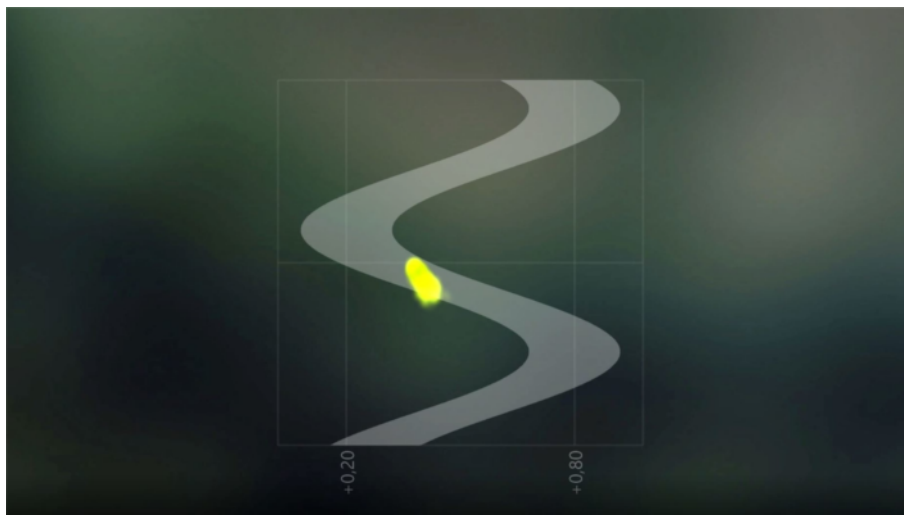
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



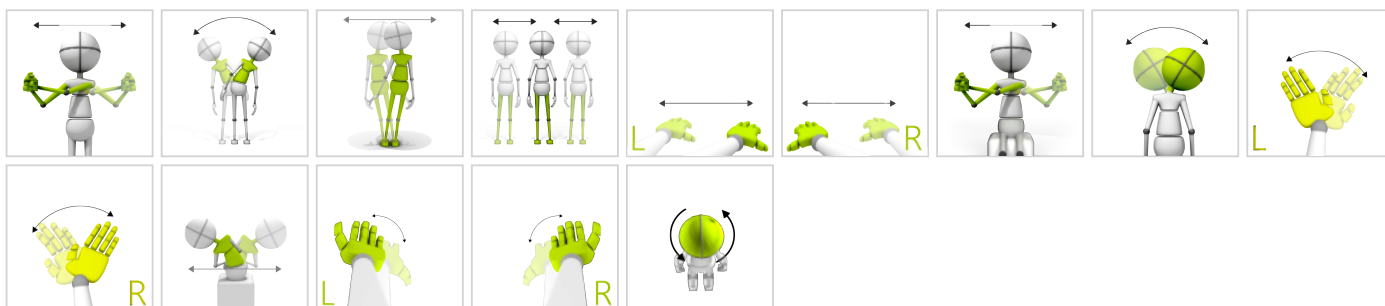


PRECYZJA RUCHU

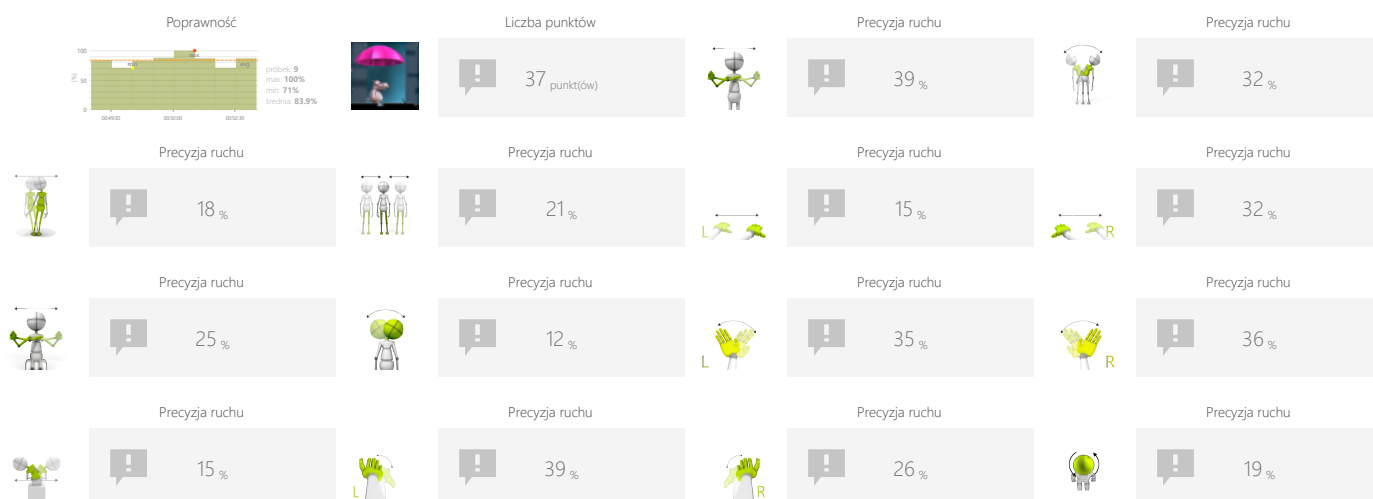
PARASOL

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%

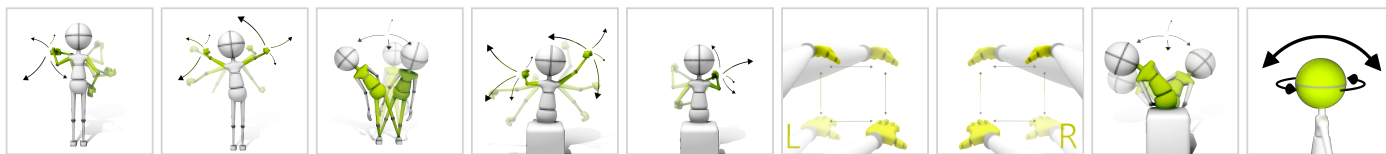


RUCHY FUNKCJONALNE

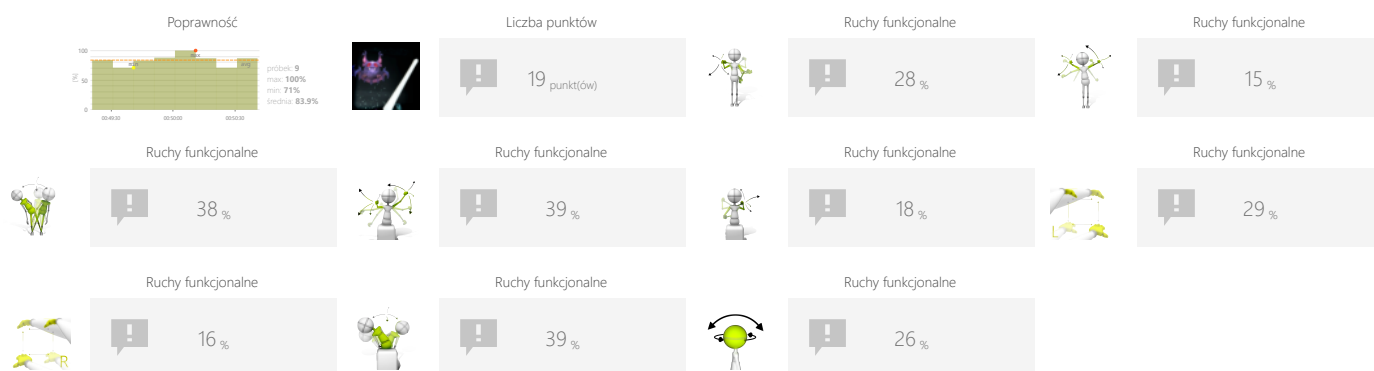
WAMPIRKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

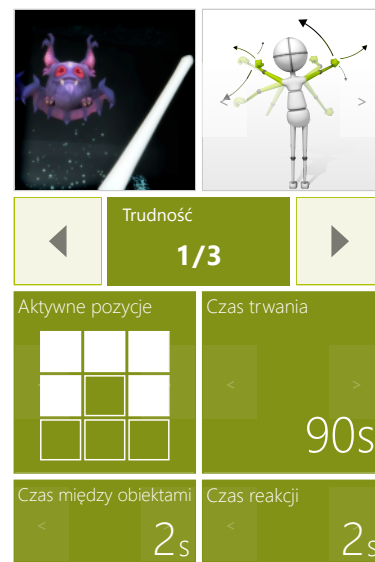
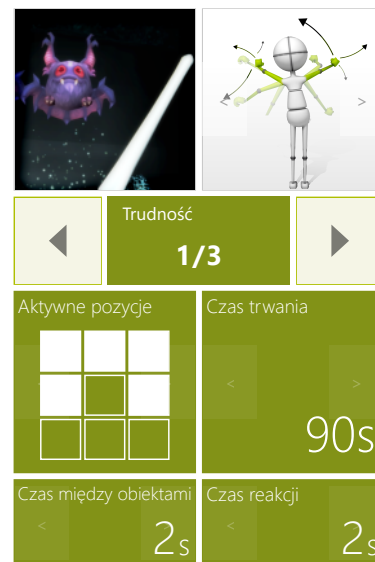
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny
- Spontaniczne ruchy w przestrzeni 3D
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj miecza, aby pozbyć się stworków



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



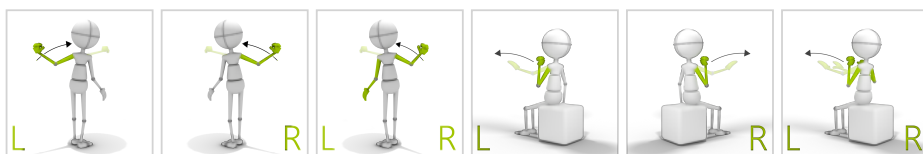


RUCHY FUNKCJONALNE

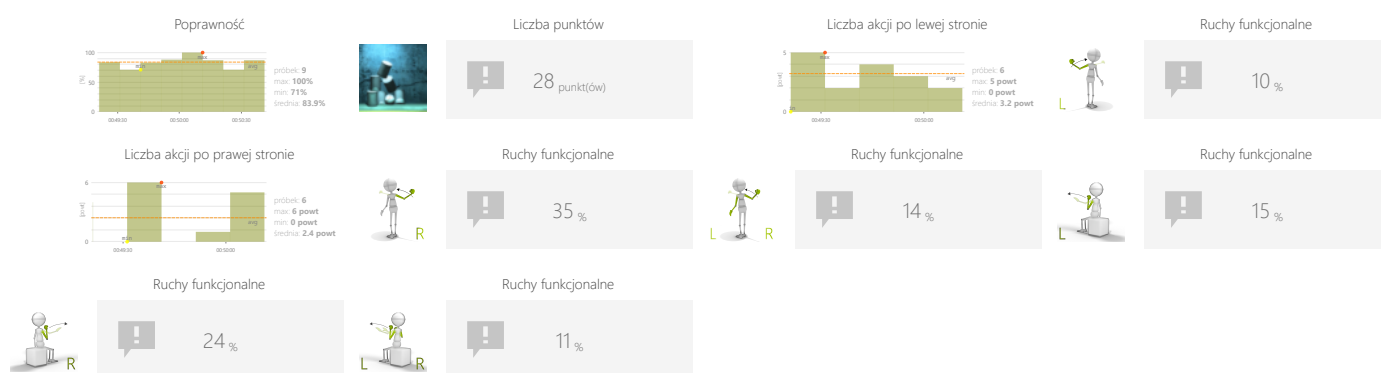
PUSZKI

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





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

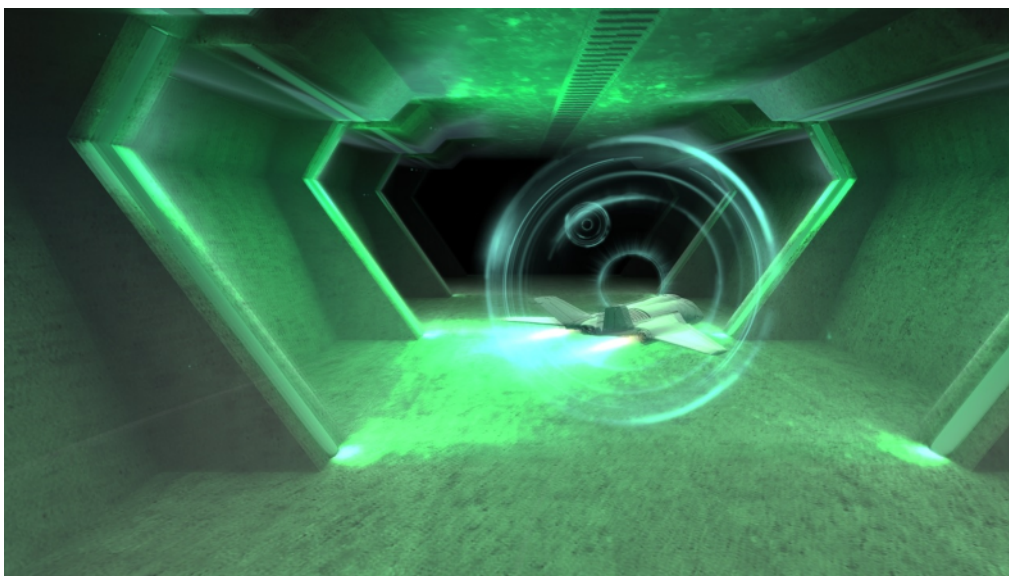
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D

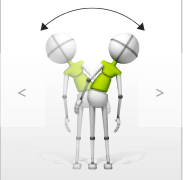
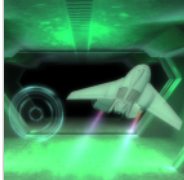
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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%

▶



TRYBY STEROWANIA



- CELE

- ## INSTRUKCJA DLA PACJENTA

30



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

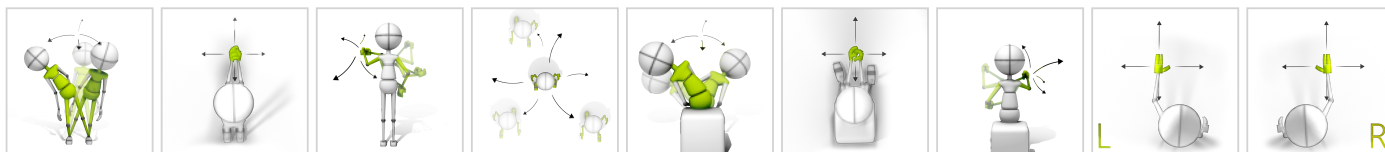


RUCHY FUNKCJONALNE

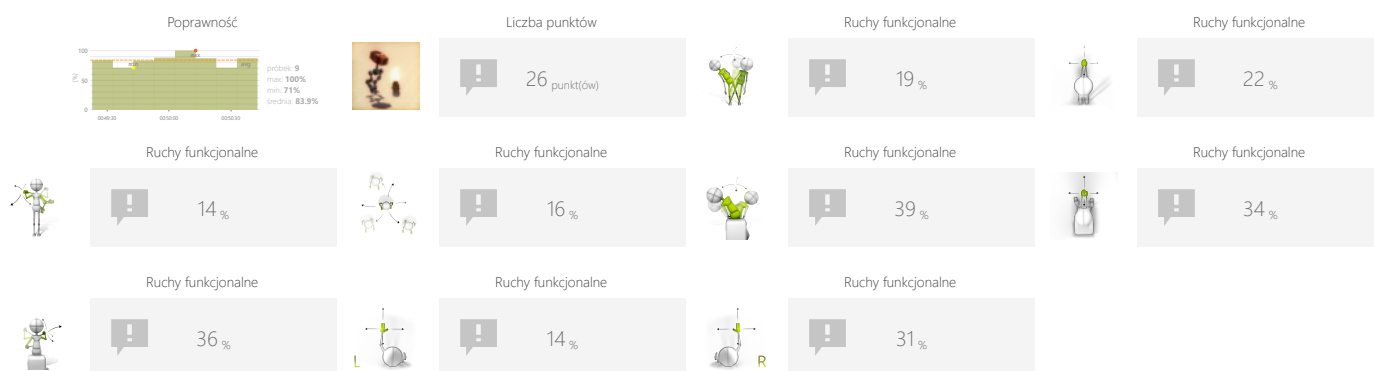
MŁOT

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

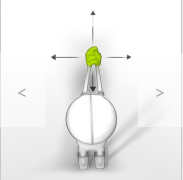
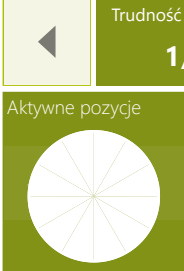
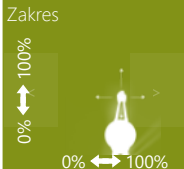
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	
Trudność 1/3	
	Czas trwania 90s
Zakres 0% 100% 	Czas reakcji 10s
Wielkość celownika 125%	

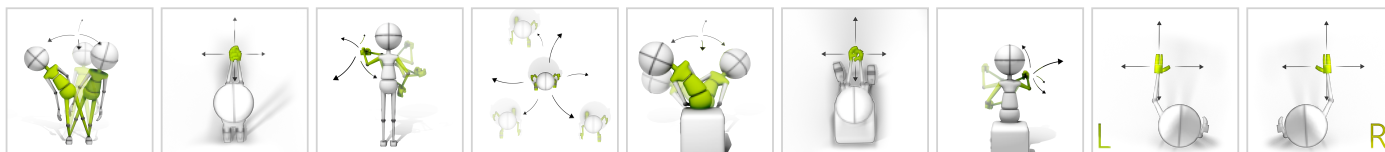


RUCHY FUNKCJONALNE

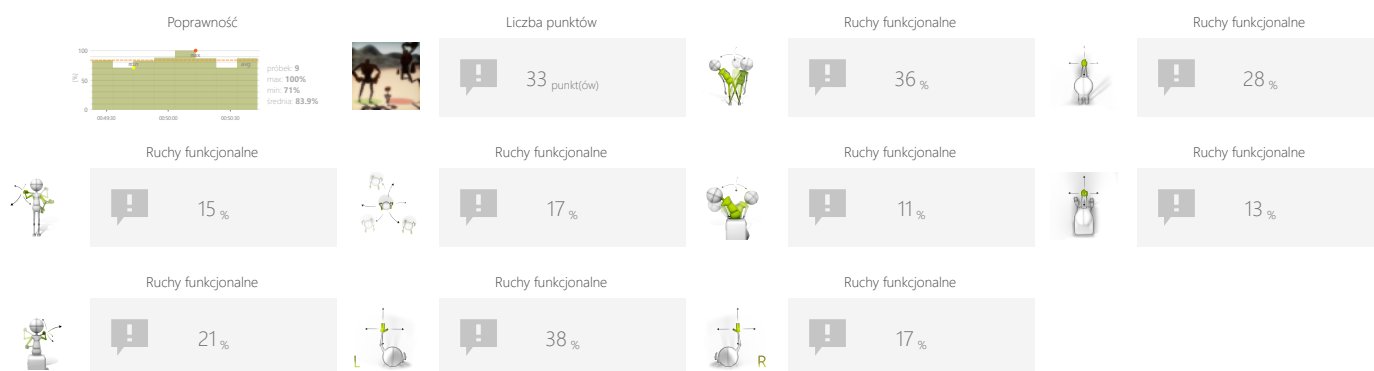
UCIECZKA

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

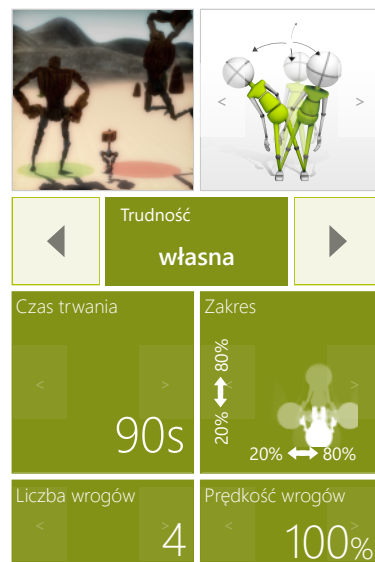
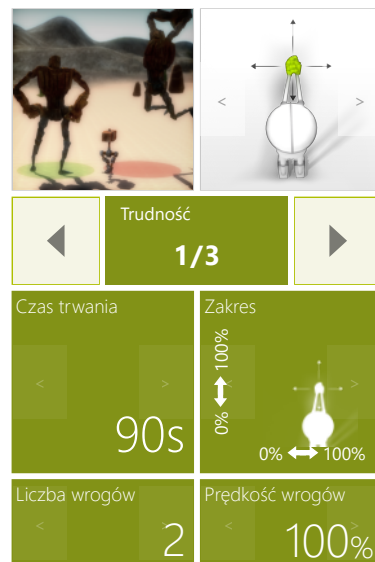
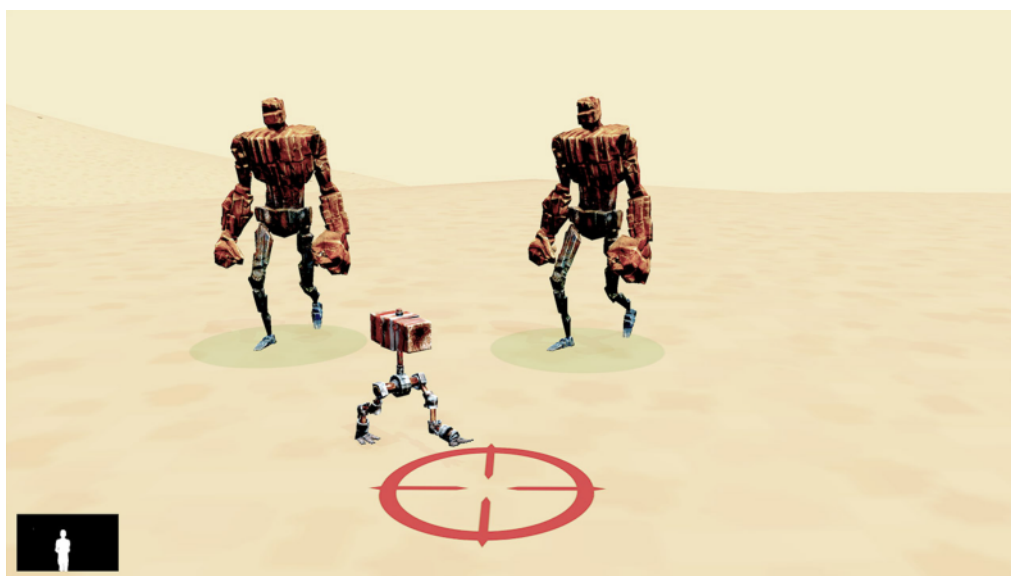
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Skupienie
- Spostrzegawczość

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Trzymaj się z dala od wielkich robotów.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania < 90s >	Zakres 0% 100% 0% 100%	
Czas między kulami < 2s >	Czas między wrogami < 4s >	
Prędkość wrogów < 50% >		



◀	Trudność własna	▶
Czas trwania < 90s >	Czas między wrogami < 4s >	
	Prędkość wrogów < 100% >	

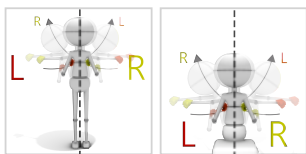


RUCHY FUNKCJONALNE

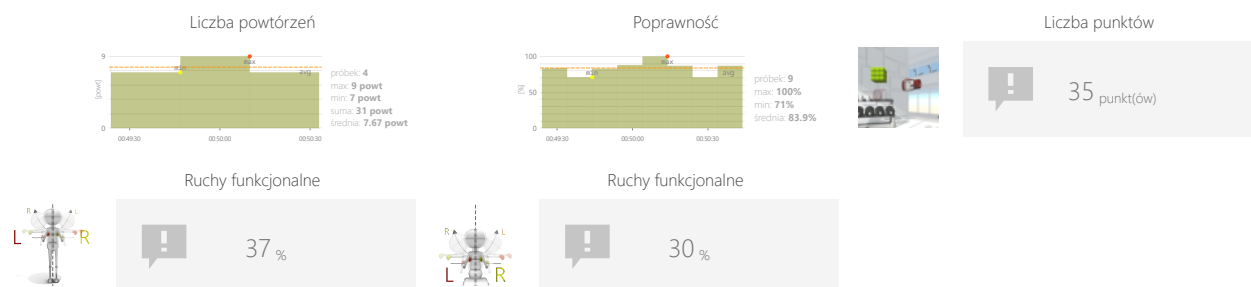
ZBIJANIE KOSTEK

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

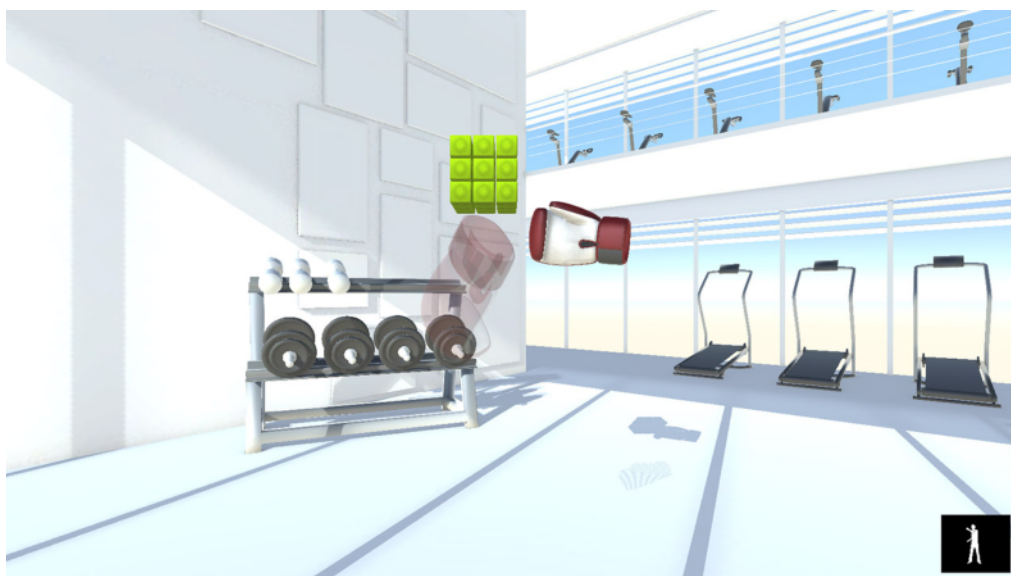
- Przekraczanie linii środkowej
- Szybkość ruchu
- Rytmika
- Powtarzające się ruchy

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% >		

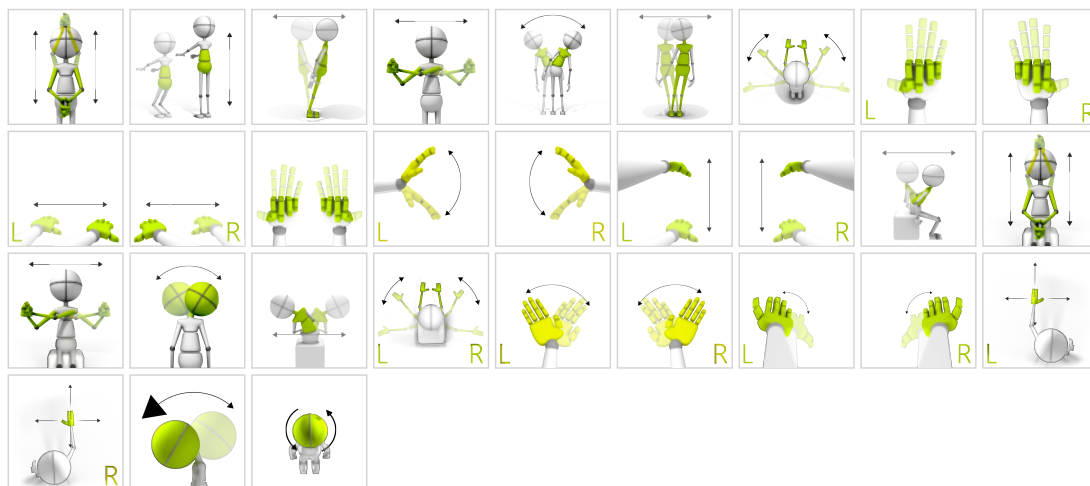


RUCHY FUNKCJONALNE

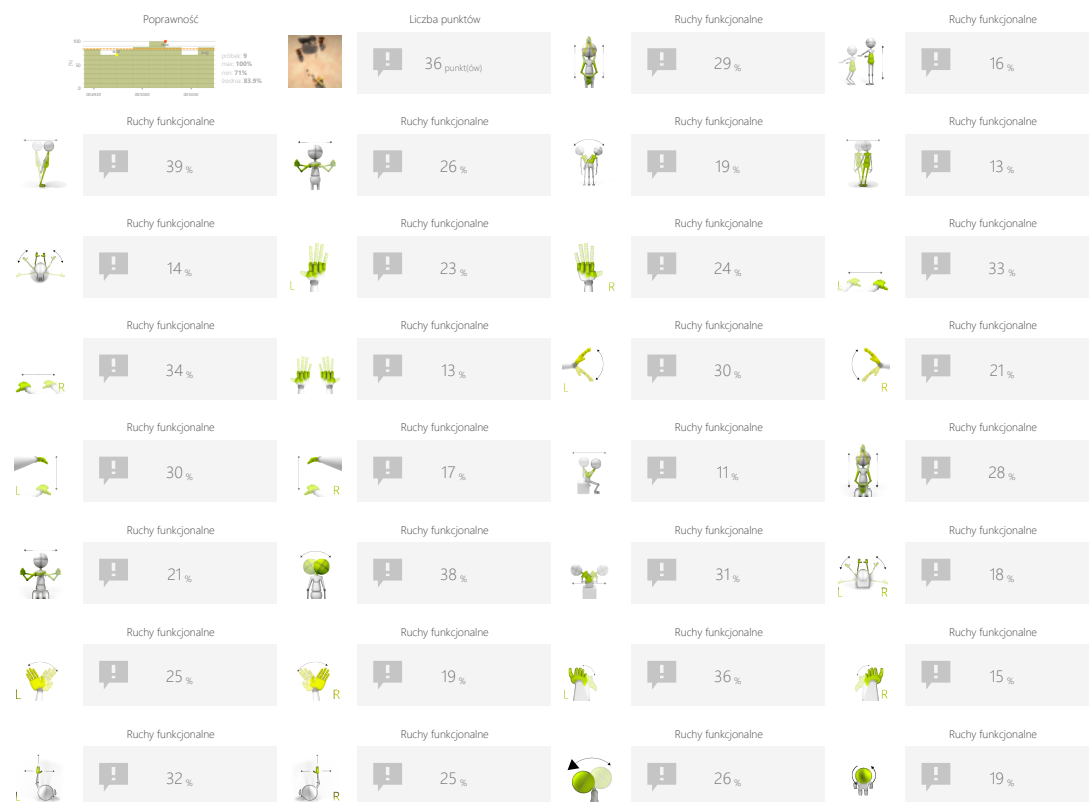
AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

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

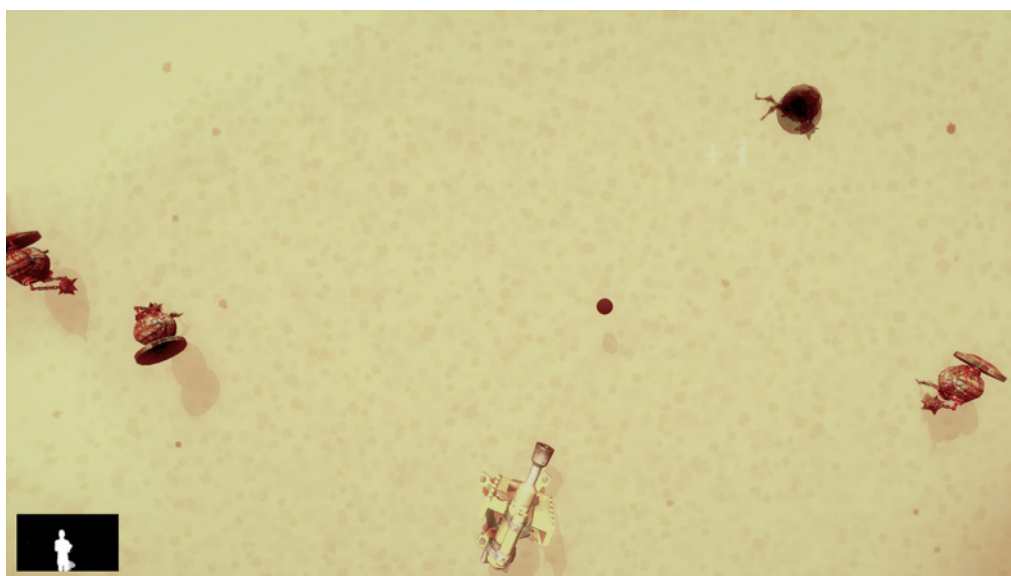
- Podzielność uwagi
- Ruchy spontaniczne
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby zniszczyć roboty i unikaj uderzenia w słońce



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania 90s		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%

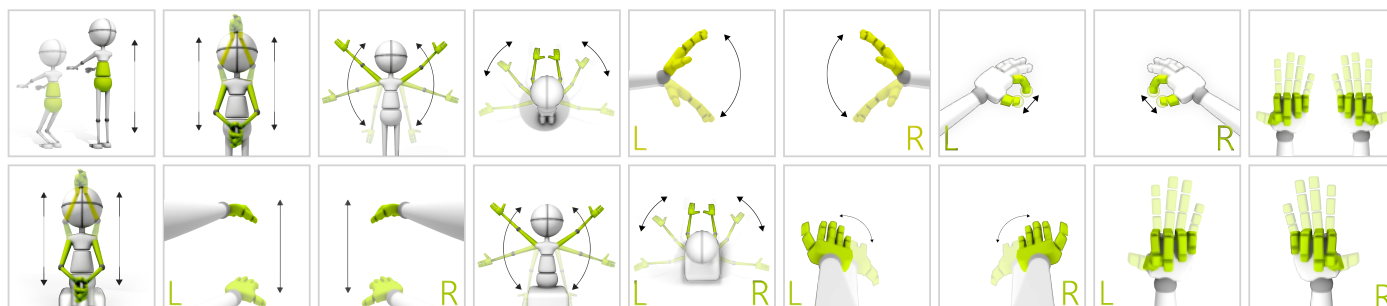


RUCHY FUNKCYJONALNE

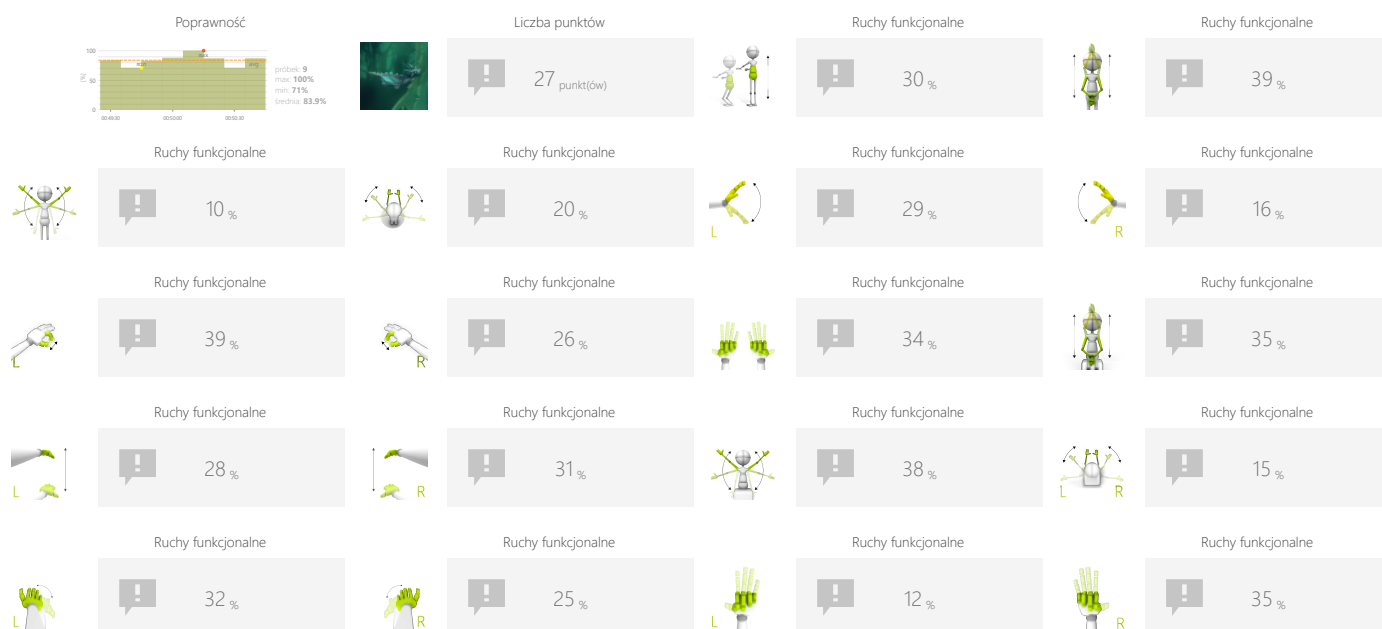
SMOK

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%	

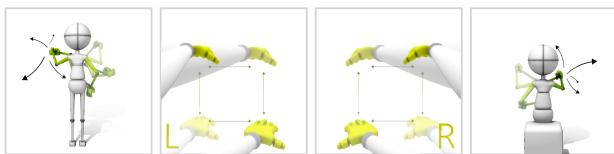


RUCHY FUNKCJONALNE

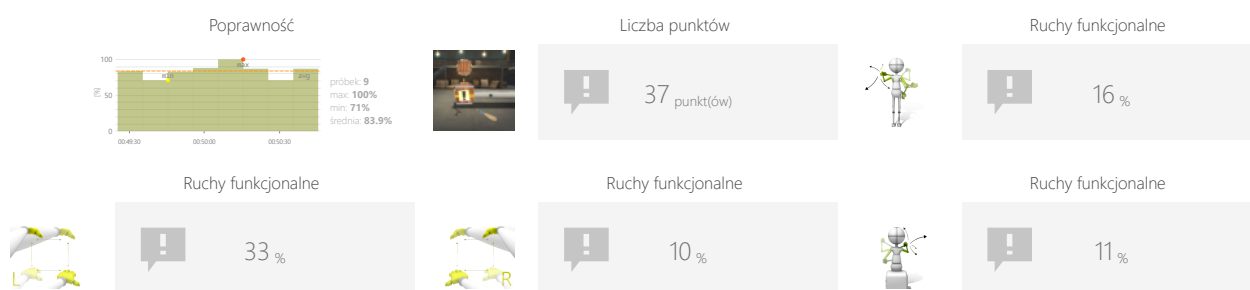
ROZBIJANIE SKRZYNEK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Uderzaj skrzynki kijem.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

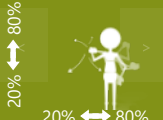
Aktywne pozycje



Czas trwania

< 90s >

Zakres



Wymagana siła

< 50% >

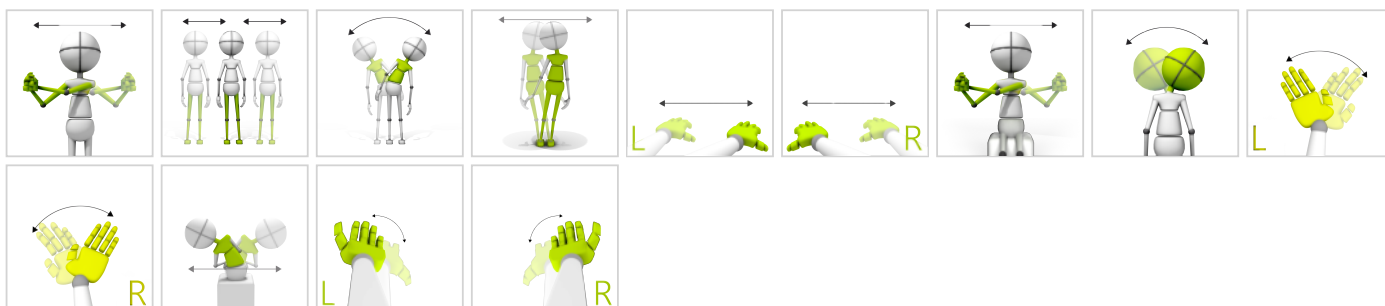


RUCHY FUNKCJONALNE

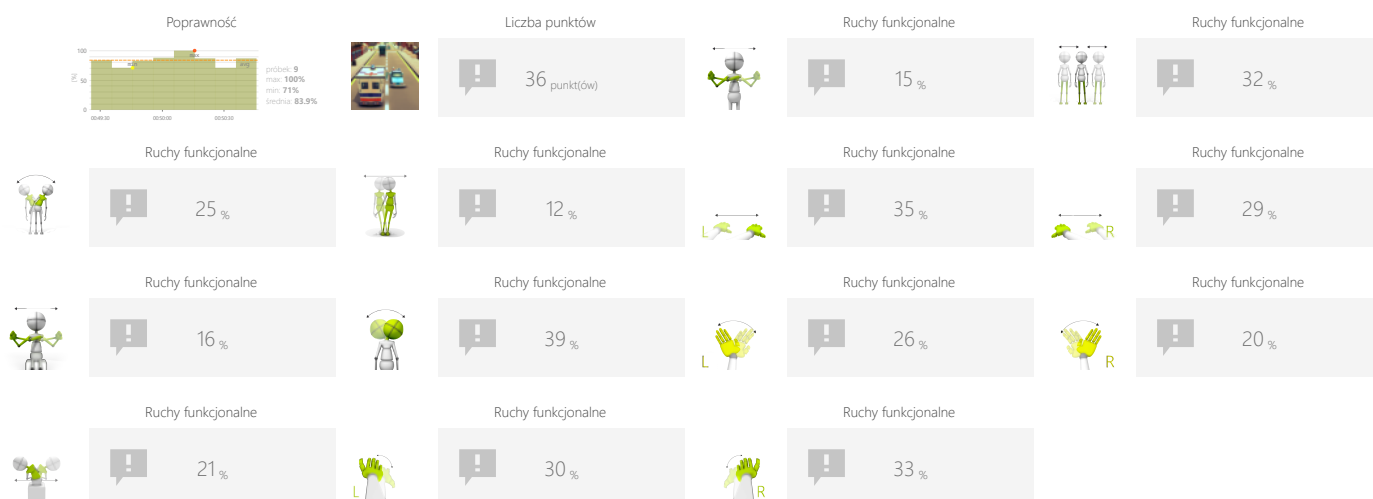
AMBULANS

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%



TRYBY STEROWANIA



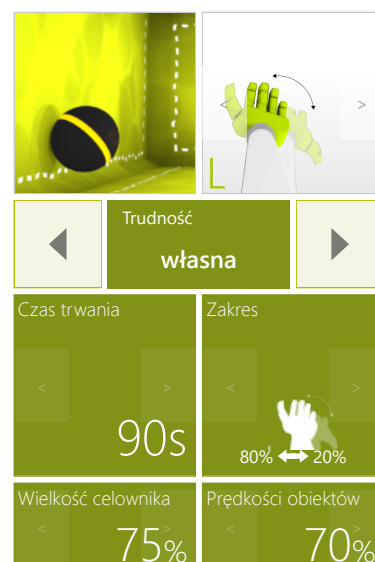
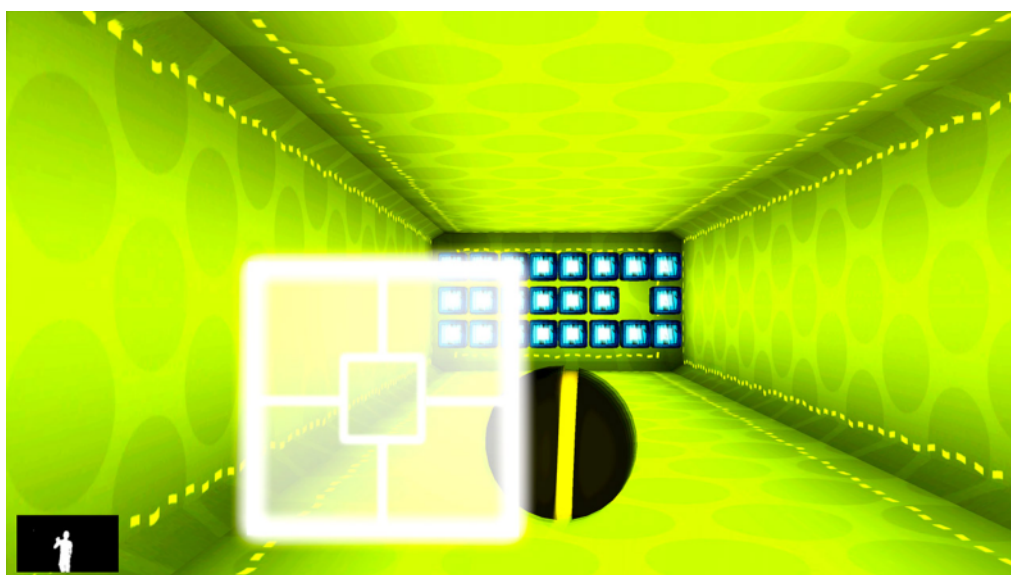
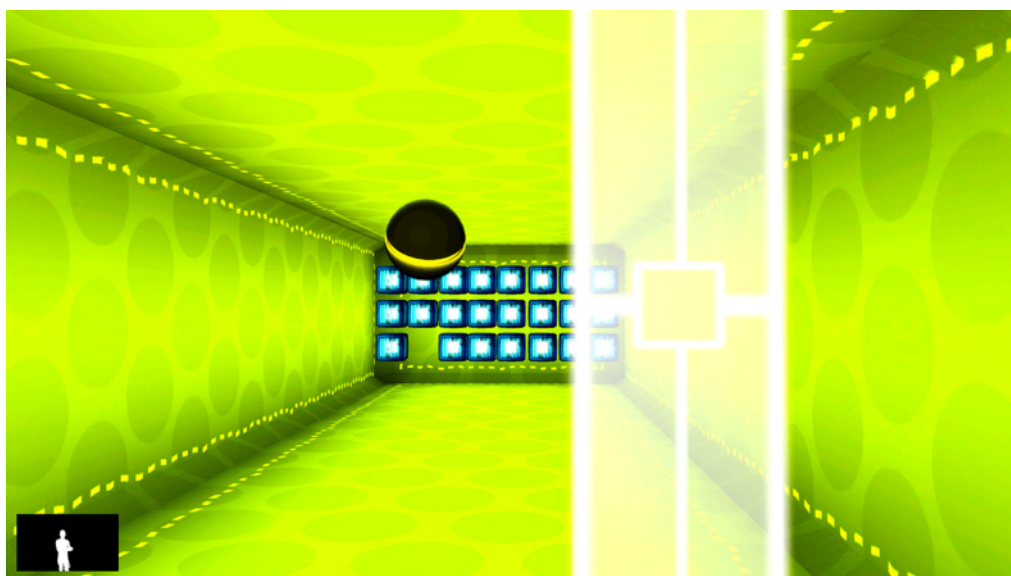
- CELE

- ## INSTRUKCJA DLA PACJENTA

48



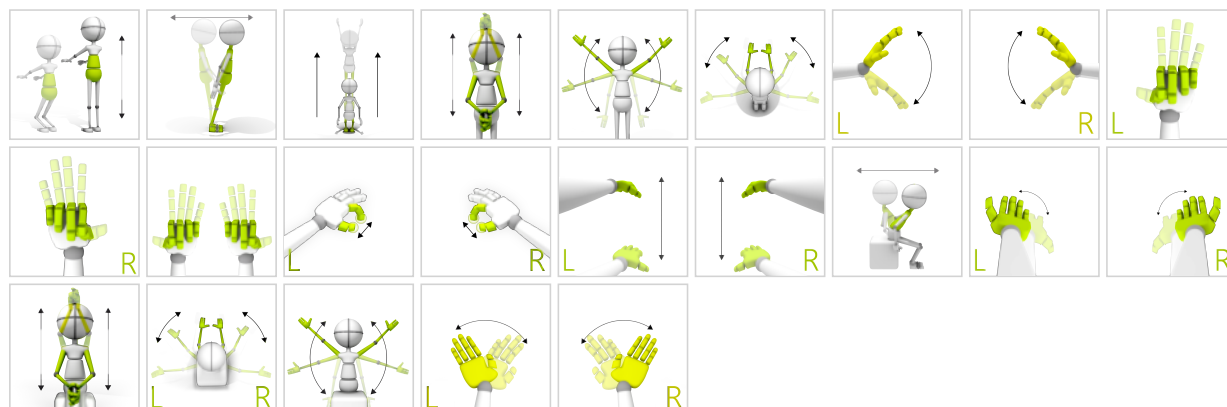
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



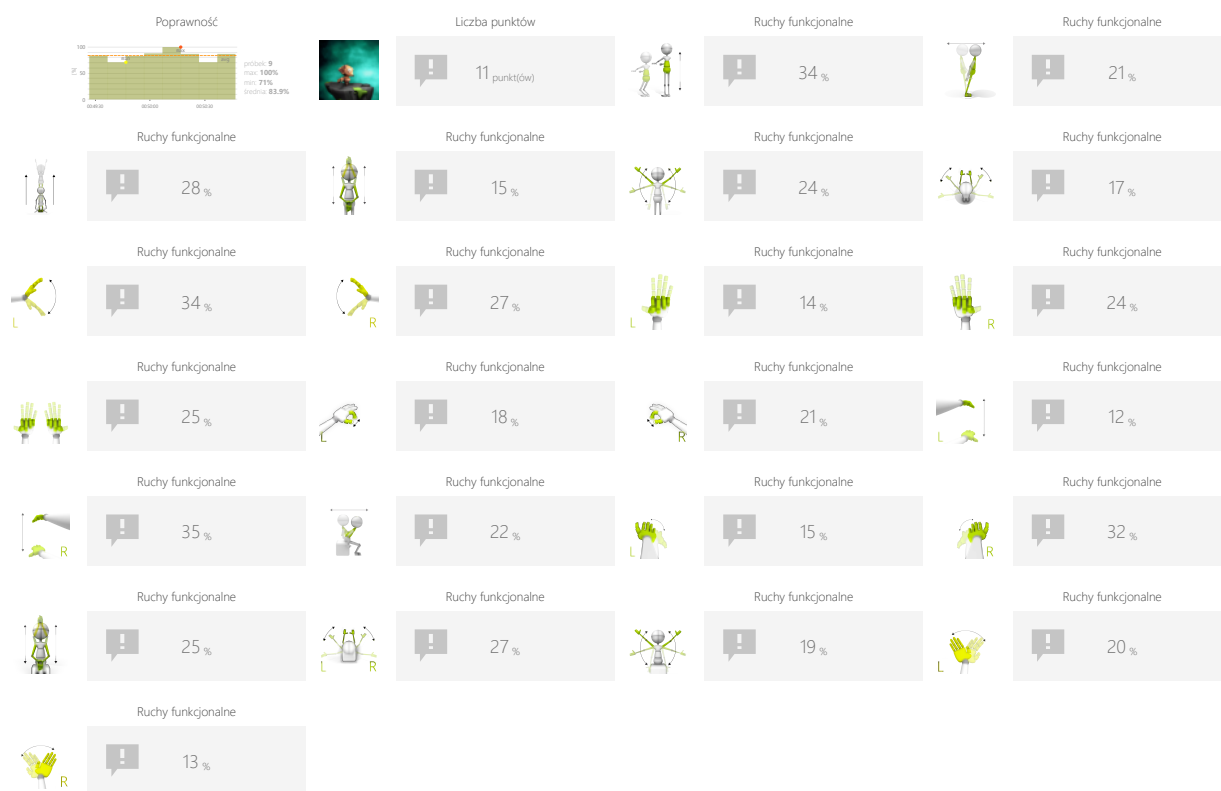


SKOKI PRZEZ RAKIETY

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 rakietą jest blisko



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



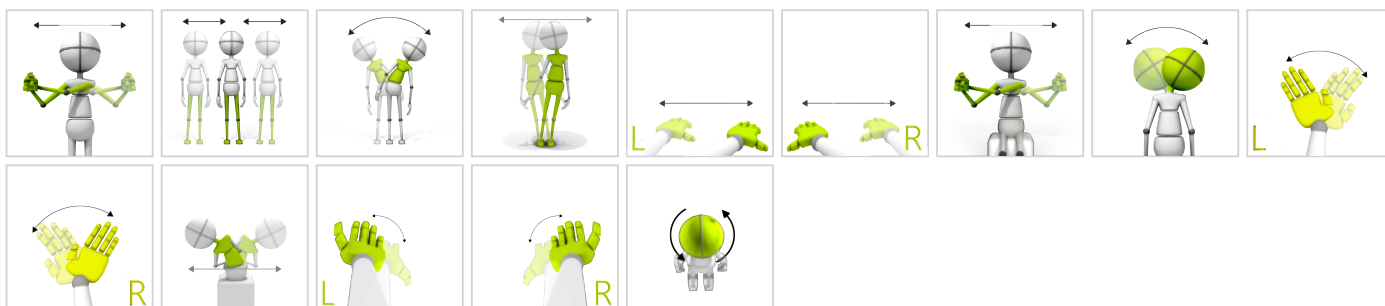
◀	Trudność 1/3	▶
Czas trwania ◀ 90s ▶		Zakres 20% 80%
Czas między obiektami ◀ 5s ▶		Format bomb ◀ >1 ▶
Prędkości obiektów ◀ 100% ▶		



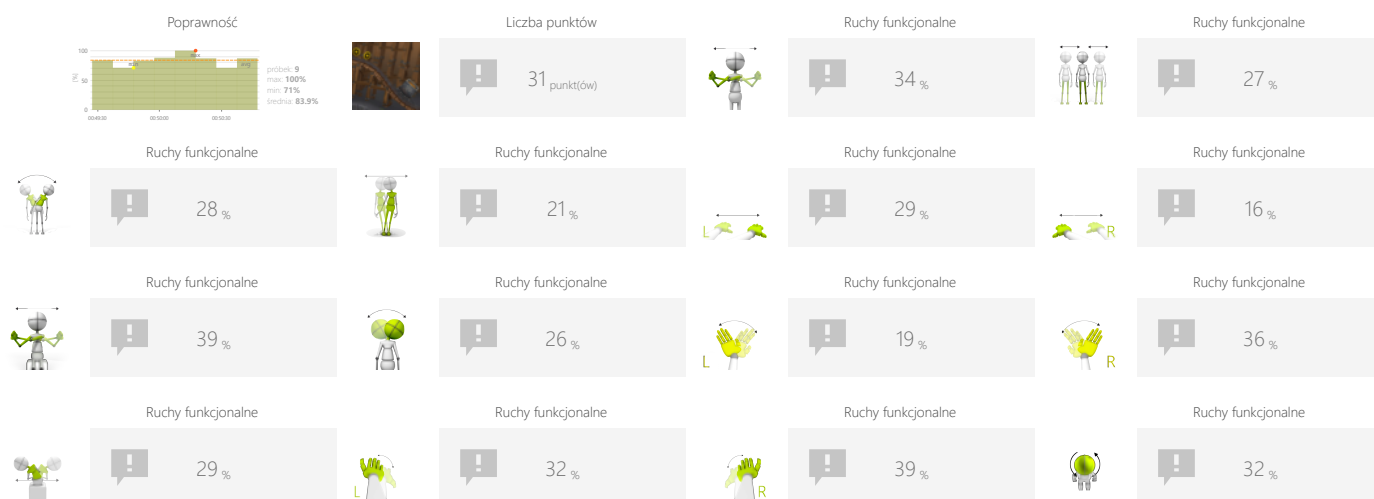
RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

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

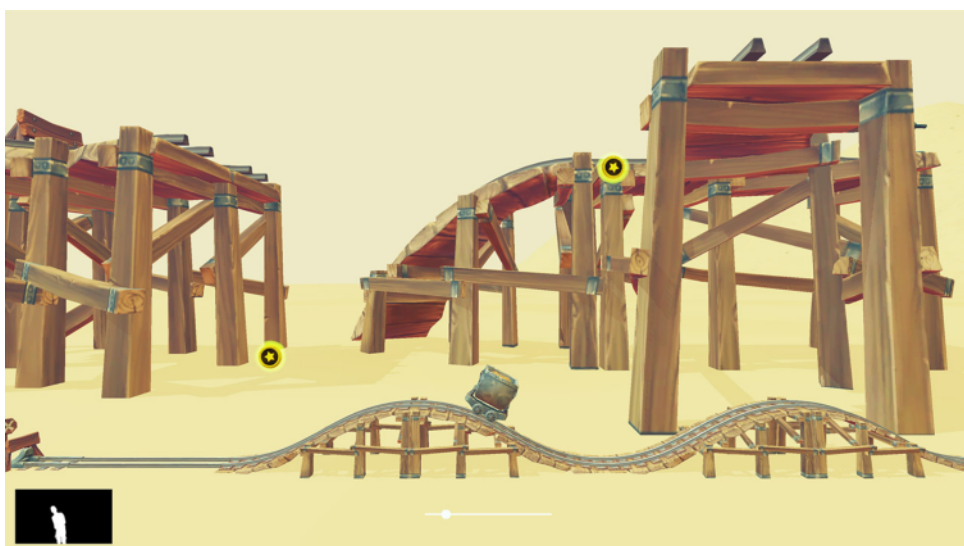
< Nie >

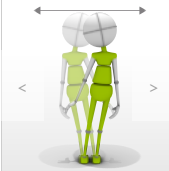
Włącz przeszkody

< 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 >



TRYBY STEROWANIA



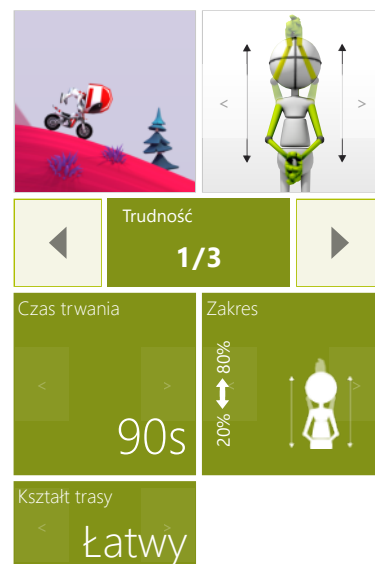
- CELE

- ## INSTRUKCJA DLA PACJENTA

54



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



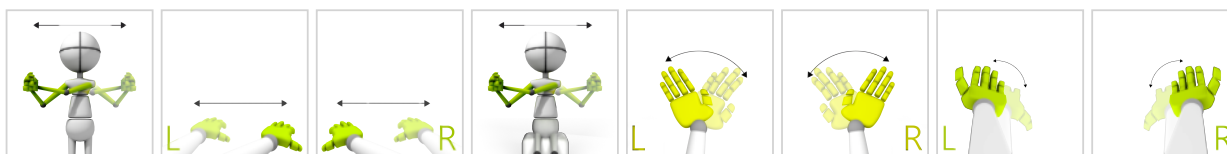


RUCHY FUNKCJONALNE

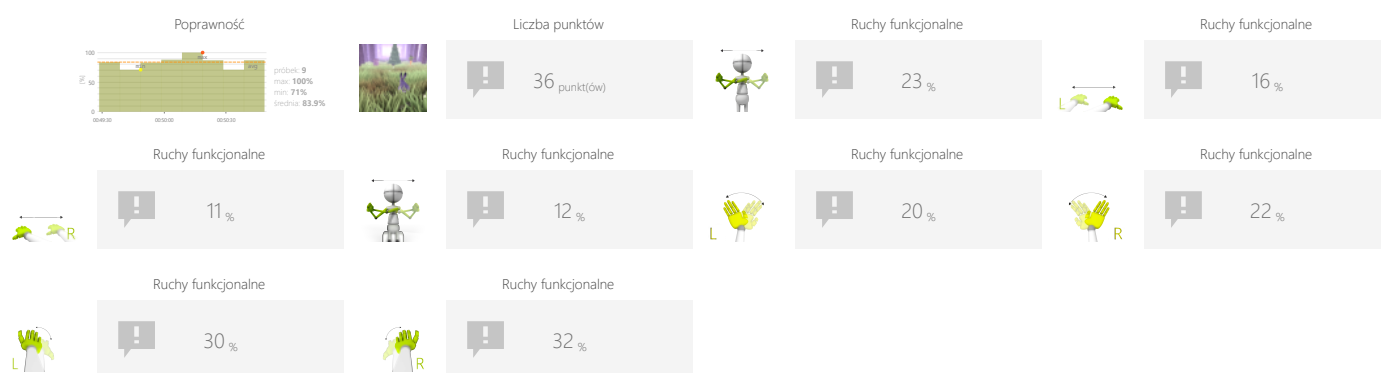
LEŚNY BIEGACZ

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

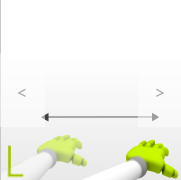
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj zająca w ruchu. Zbieraj marchewki.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/2

▶

<

Prędkość
150%

>

prędkość nadawana automatycznie

<

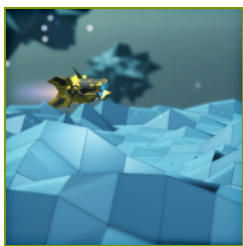
Czas trwania
90s

>

<

Zakres
20% ↔ 80%

>

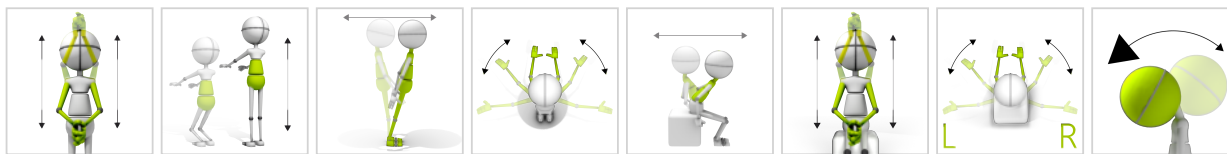


RUCHY FUNKCJONALNE

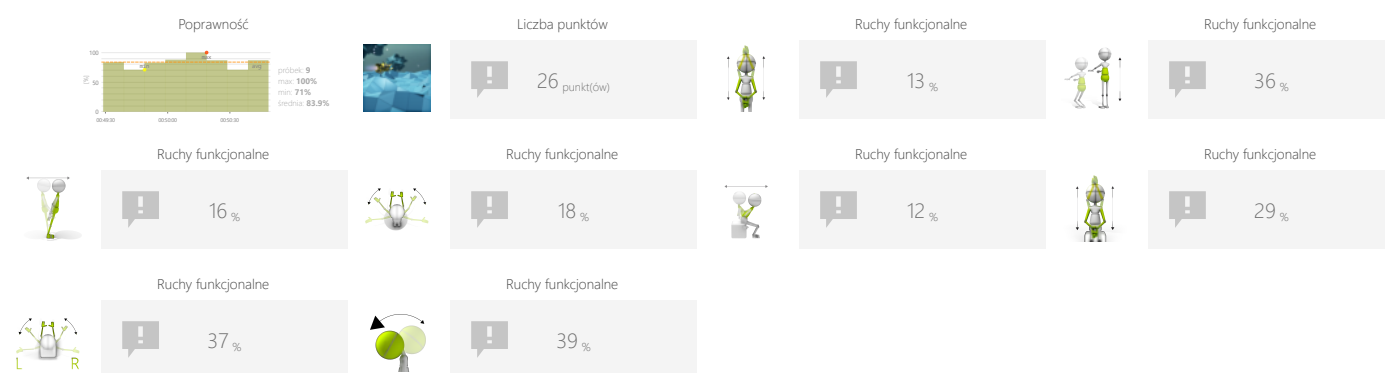
GEOMETRYCZNY LOTNIK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Prędkość
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

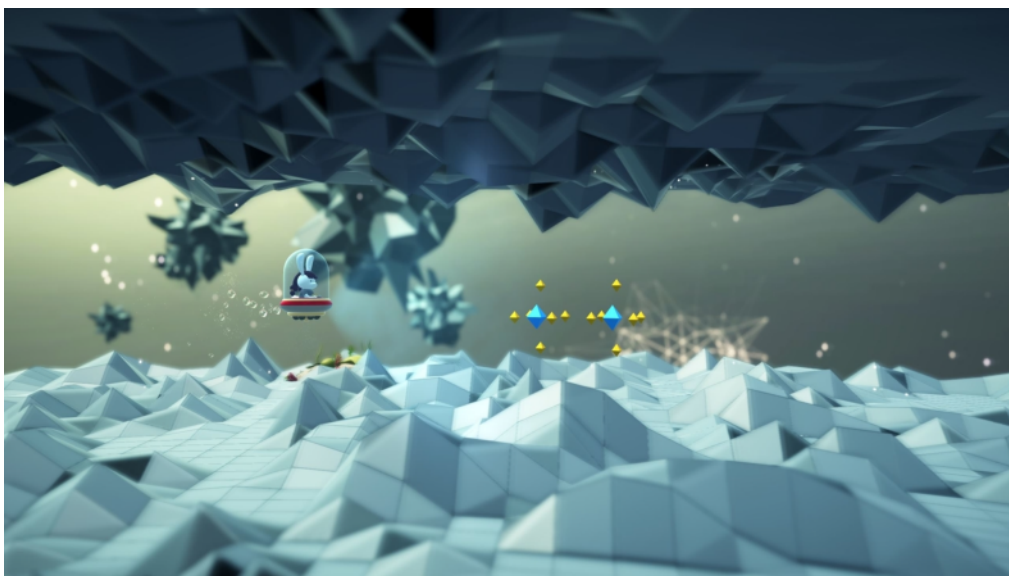
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

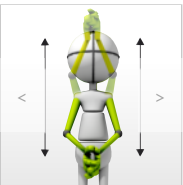
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

<

Prędkość
100%

>

prędkość nadawana automatycznie

<

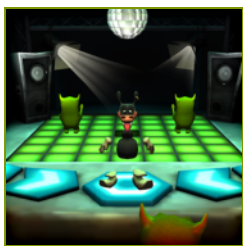
Czas trwania
90s

>

20%
80%

Zakres



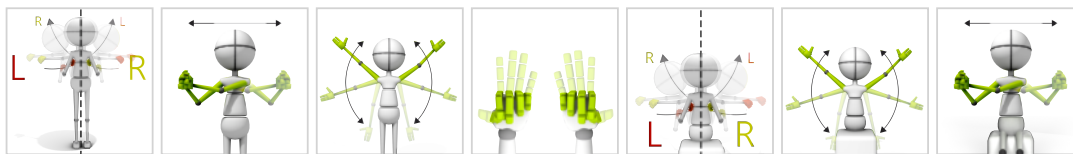


RUCHY FUNKCJONALNE

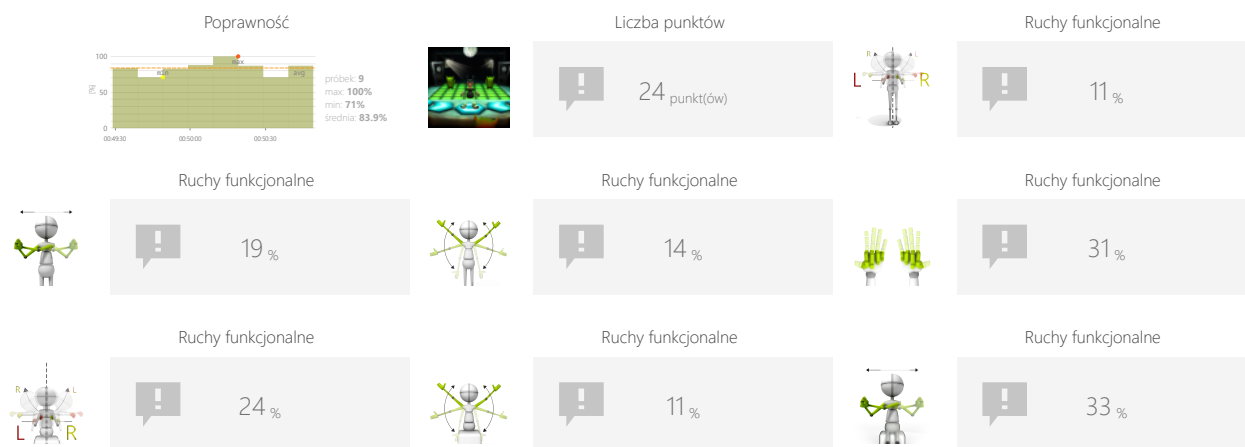
TANCERZ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

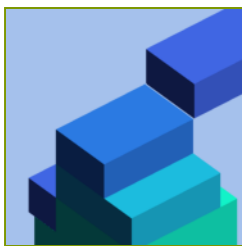
Uderzaj w zielone stworki, kiedy przybliżą się do Ciebie.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



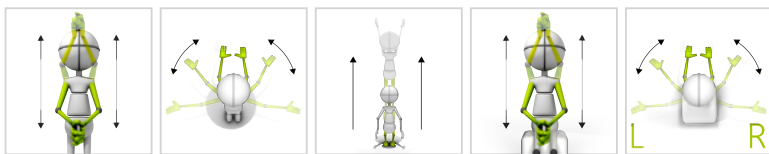
◀	Trudność 1/6	▶
Czas trwania 90s		Zakres 20% ↔ 80%
Zaawansowana punktacja Nie		Indeks utworów 0
Poziom szybkości pojawiania się Łatwy		



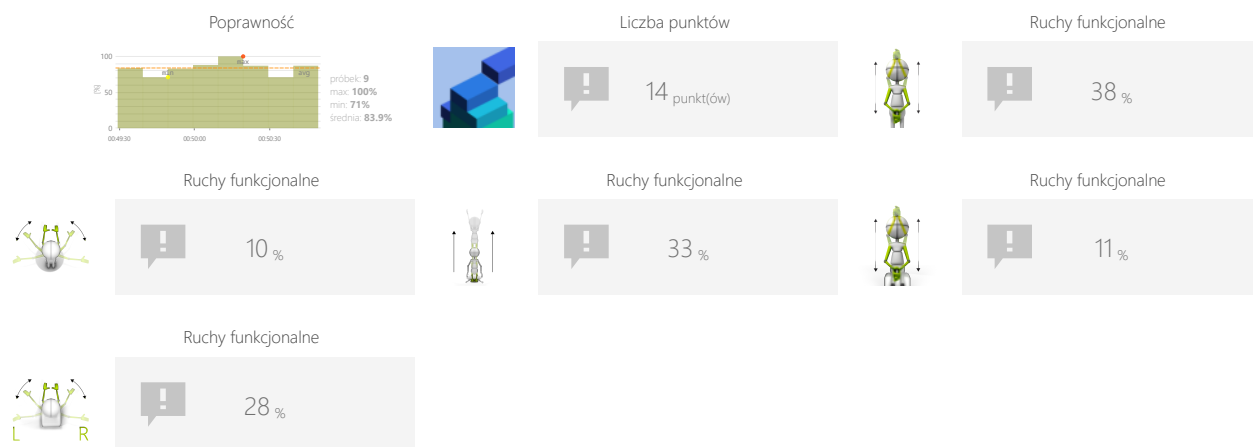
RUCHY FUNKCJONALNE STOS

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

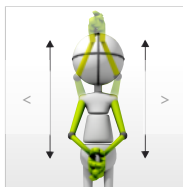
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA







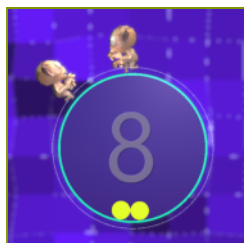
Trudność
1/3



Czas trwania
< 90s >

Zakres
20% 80%


Prędkości obiektów
< 50% >

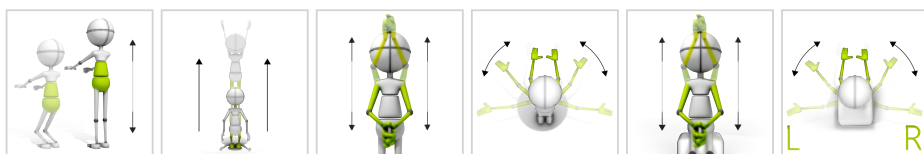


RUCHY FUNKCJONALNE

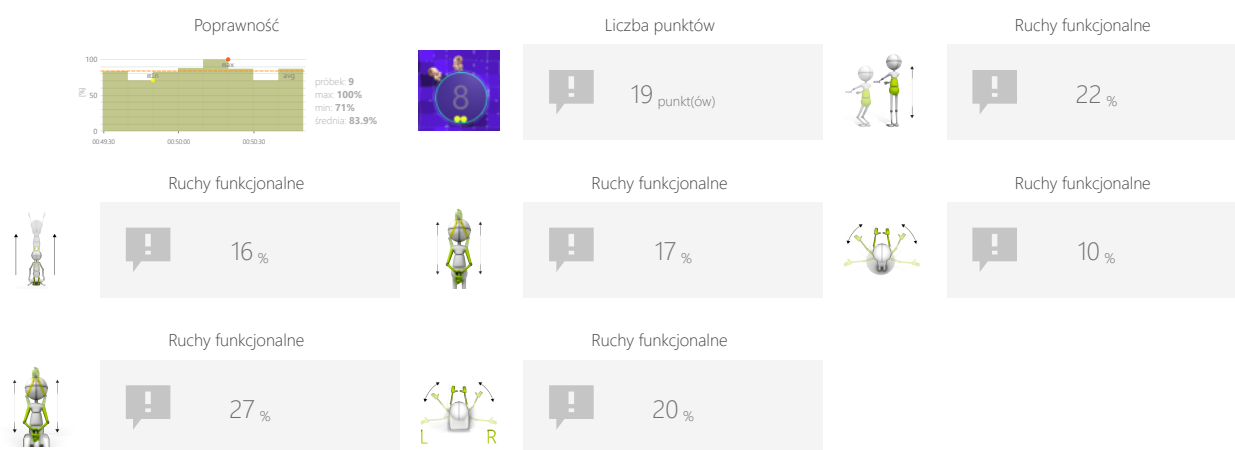
UNIKAJ CHOCHLIKA

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

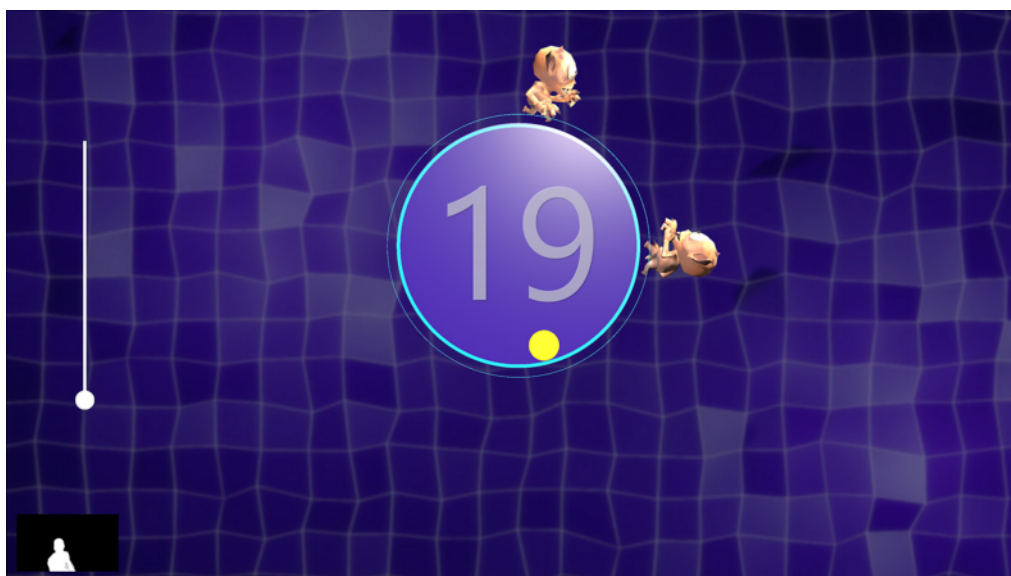
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Skupienie

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Strzelaj zielonymi kulkami do okręgu, unikając trafienia chochlików.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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



RUCHY FUNKCJONALNE

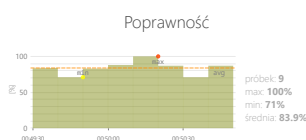
ARCHEOLOG

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

38 punkt(ów)



Ruchy funkcjonalne

16 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Twardość kamienia
- Ręka

CELE

- Skupienie
- Powtarzające się ruchy
- Relaks
- Chwytywanie oburącz

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Umieść dłuto na kamieniu i uderz młotkiem. Tym działaniem rozłamiesz kamień, ukazując cenne znalezisko ukryte w jego wnętrzu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania < 90s >	Twardość kamienia < 50% > Ręka < Prawo >



Trudność 1/3	
Czas trwania < 90s >	Twardość kamienia < 50% > Ręka < Prawo >

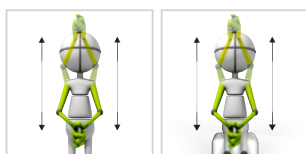


RUCHY FUNKCJONALNE

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.



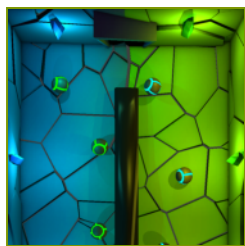
RUCHY FUNKCJONALNE

PONG

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

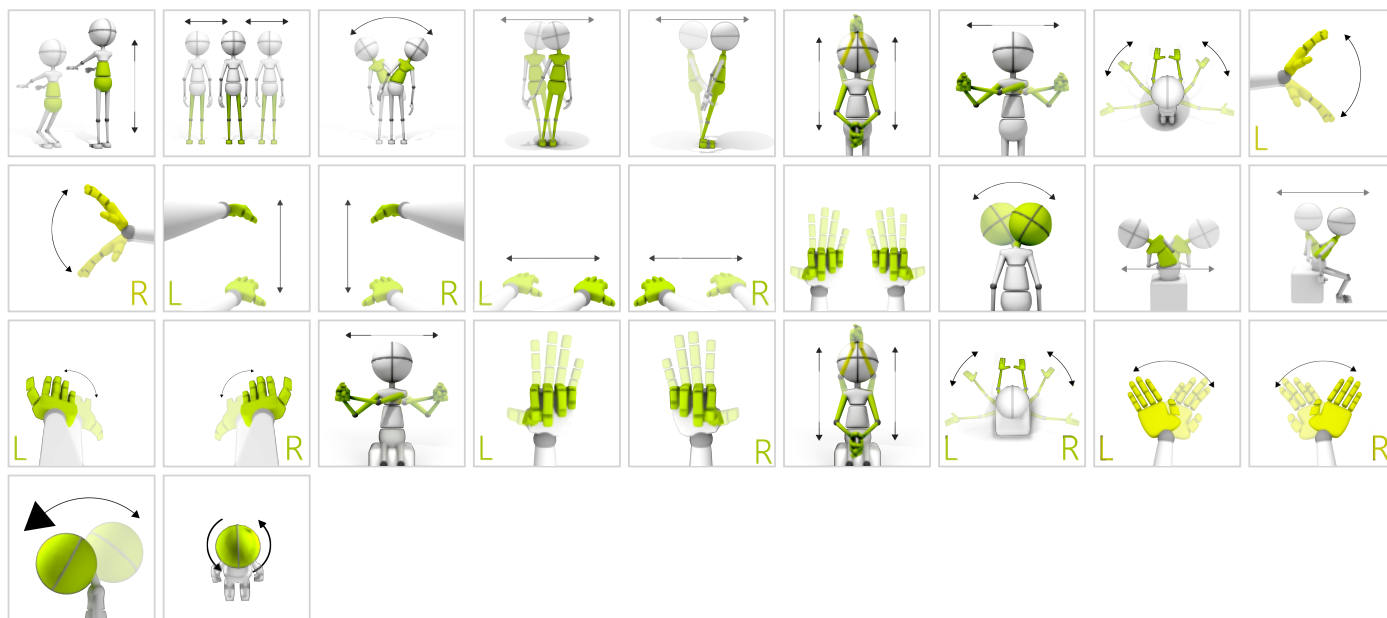


PODZIELNOŚĆ UWAGI

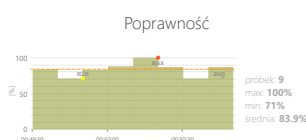
SORTER

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

27 punkt(ów)



Podzielność uwagi

28 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

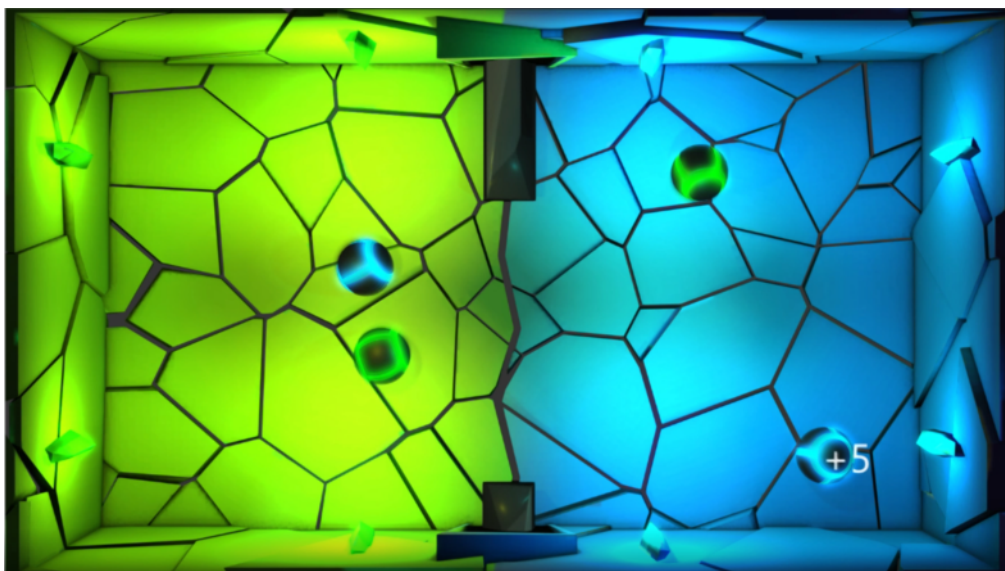
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwiczyć z lub bez pomocy zdrowej kończyny

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

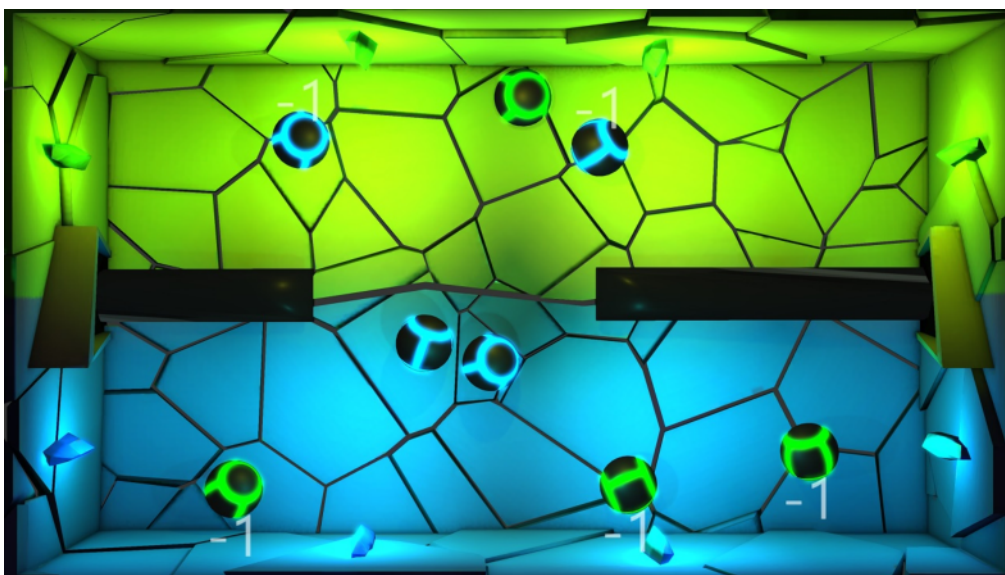
Kontrolując blokadę swoimi ruchami spraw, żeby niebieskie piłki znalazły się na niebieskiej stronie, a zielone piłki na zielonej stronie



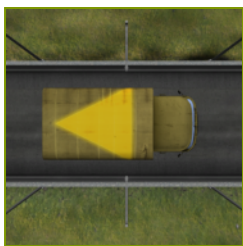
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



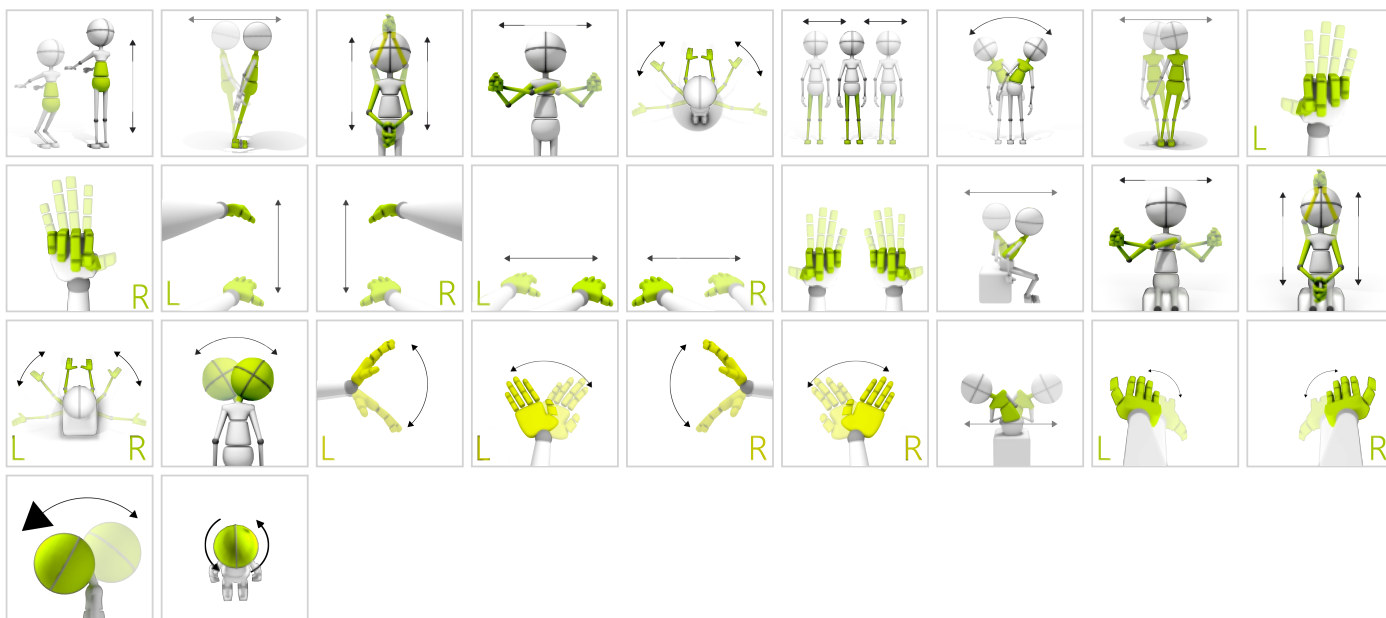
Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% ↔ 80%
Liczba obiektów 8	Rozmiar szczeliny 150%
Prędkości obiektów 100%	



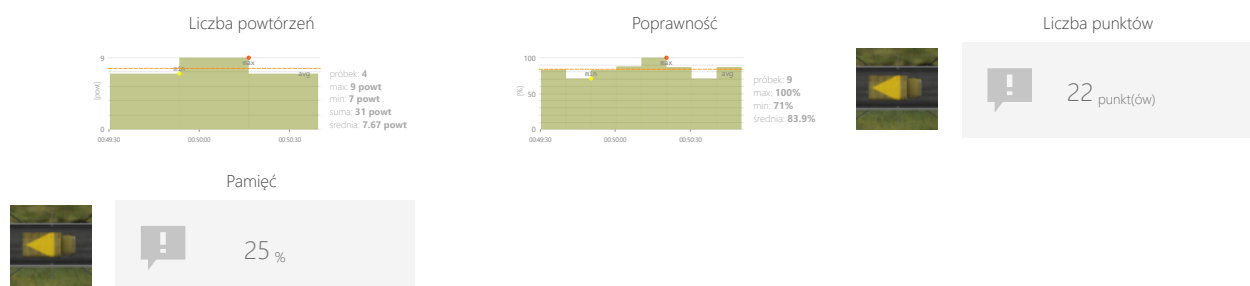
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

CELE

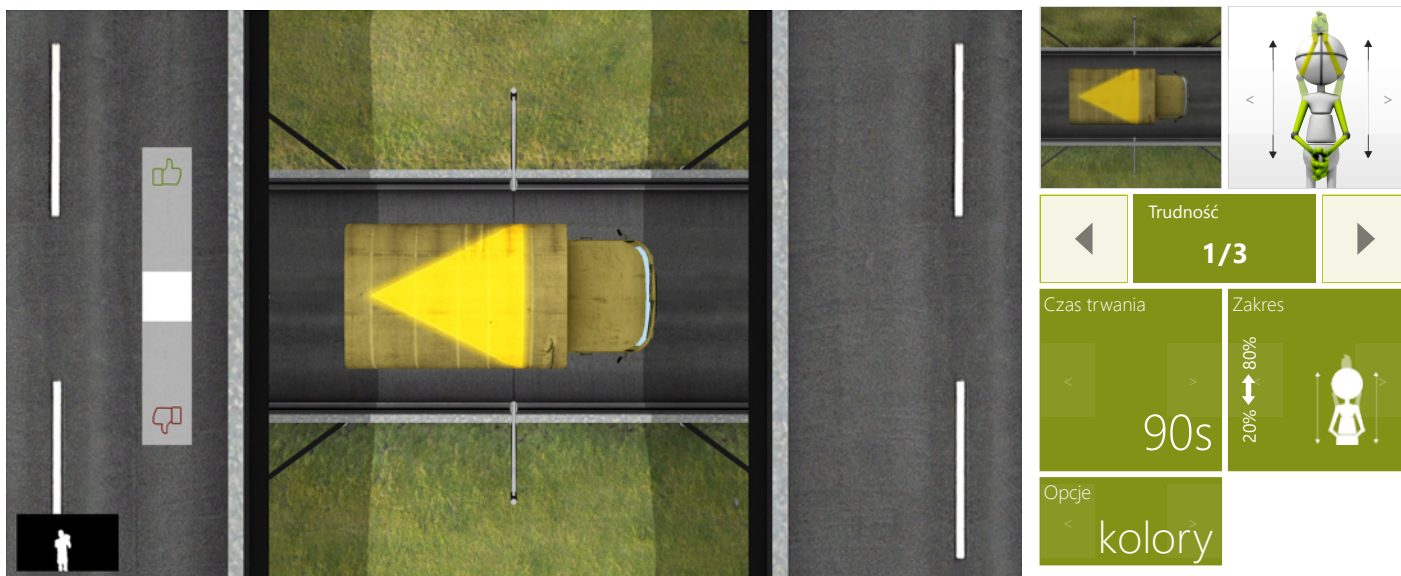
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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



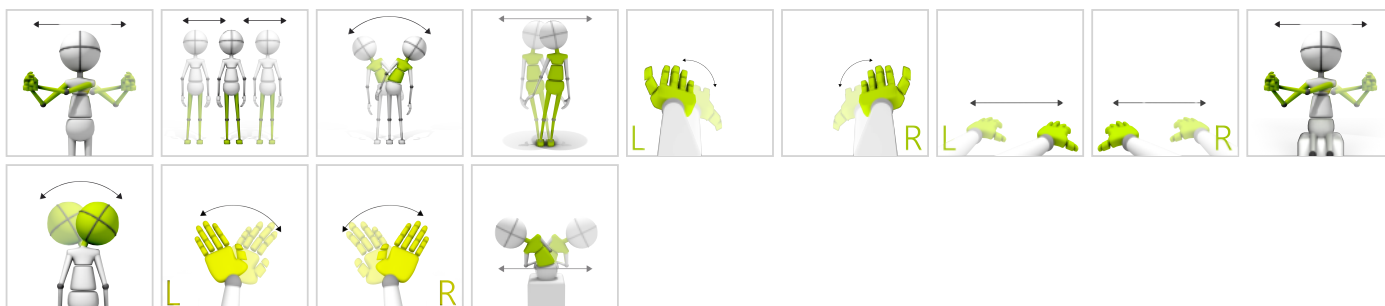


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

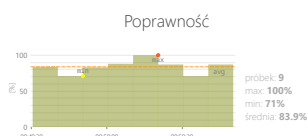
KLONY

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

24 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

27 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

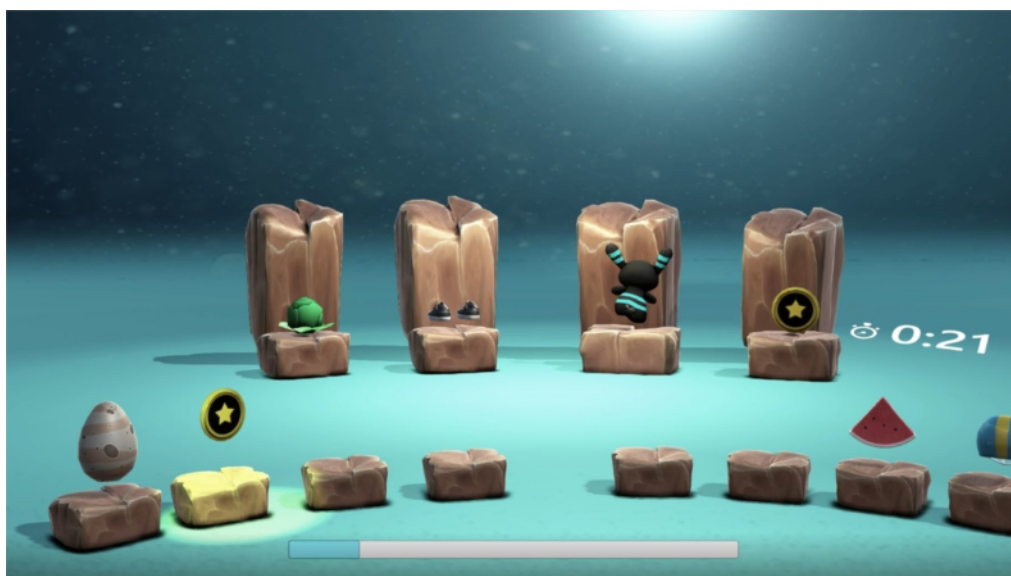
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

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

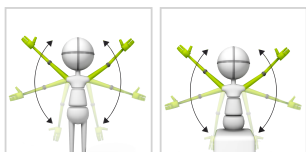


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

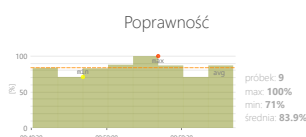
ZEGAR

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

14 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Czas zakończenia działania
- Kąt

CELE

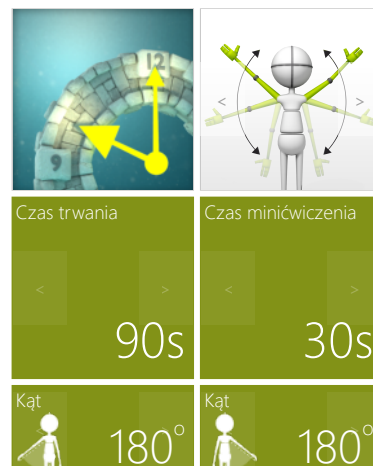
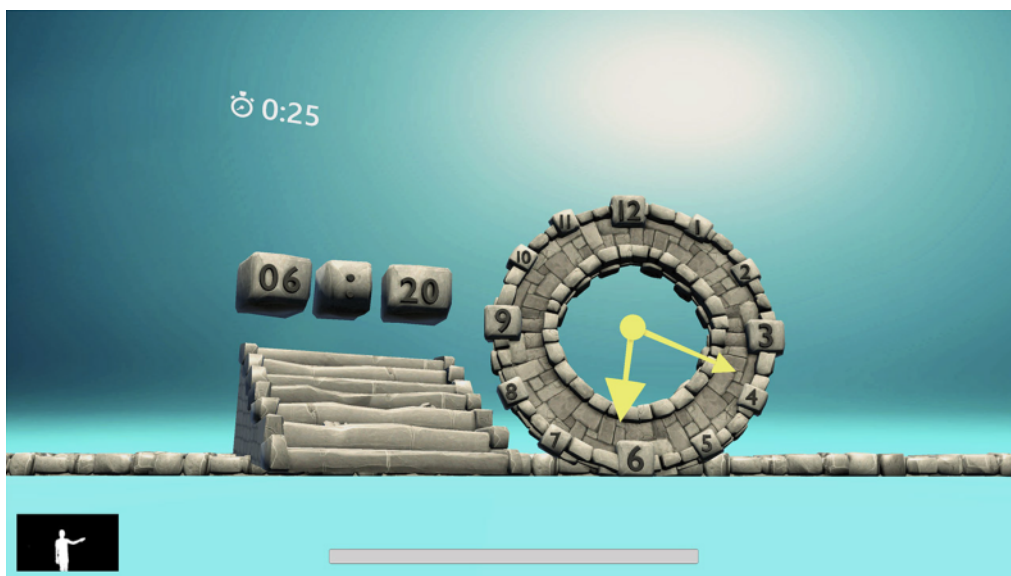
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



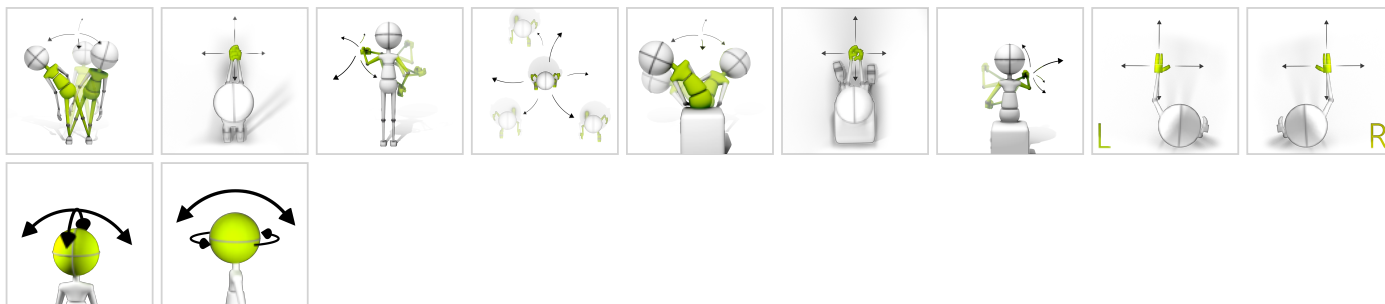


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

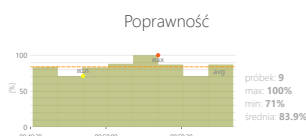
LABIRYNT

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

20 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

23 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

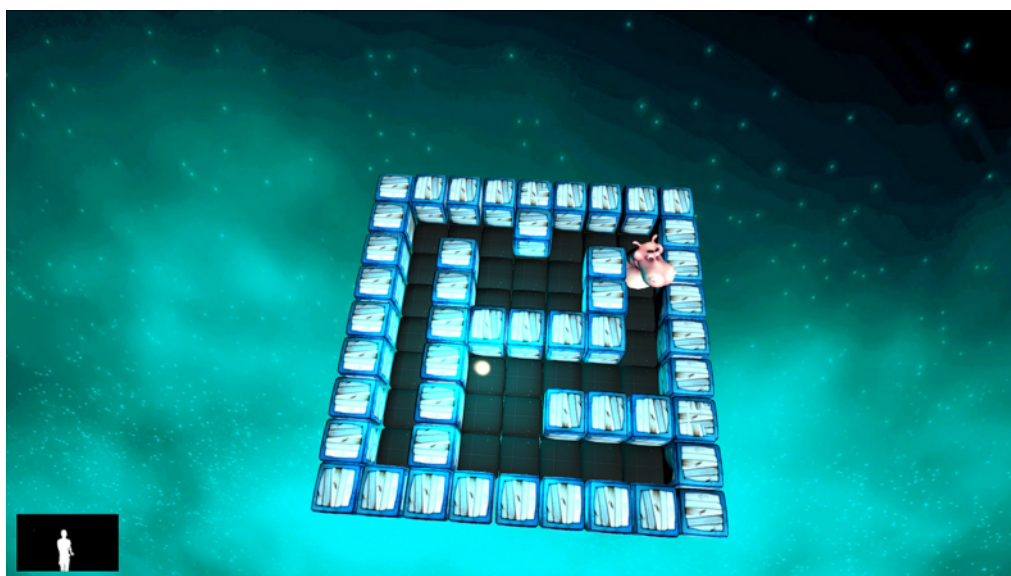
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

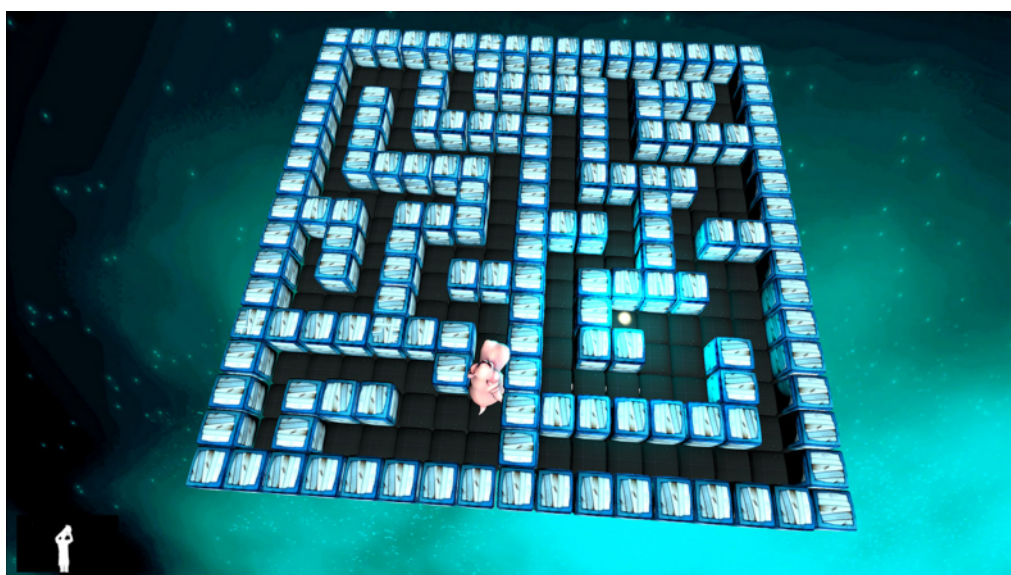
Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 1/4	▶
Czas trwania ◀ 90s ▶		Zakres 0% 100% 0% 100%
Pokaż ścieżkę ◀ Nie ▶		Rozmiar labiryntu ◀ 4 ▶



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

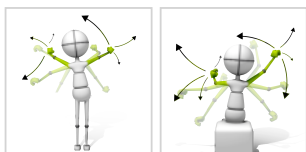


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

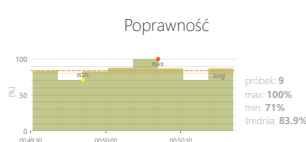
CHOWANIE NACZYŃ DO SZAFEK

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

34 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

21%

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



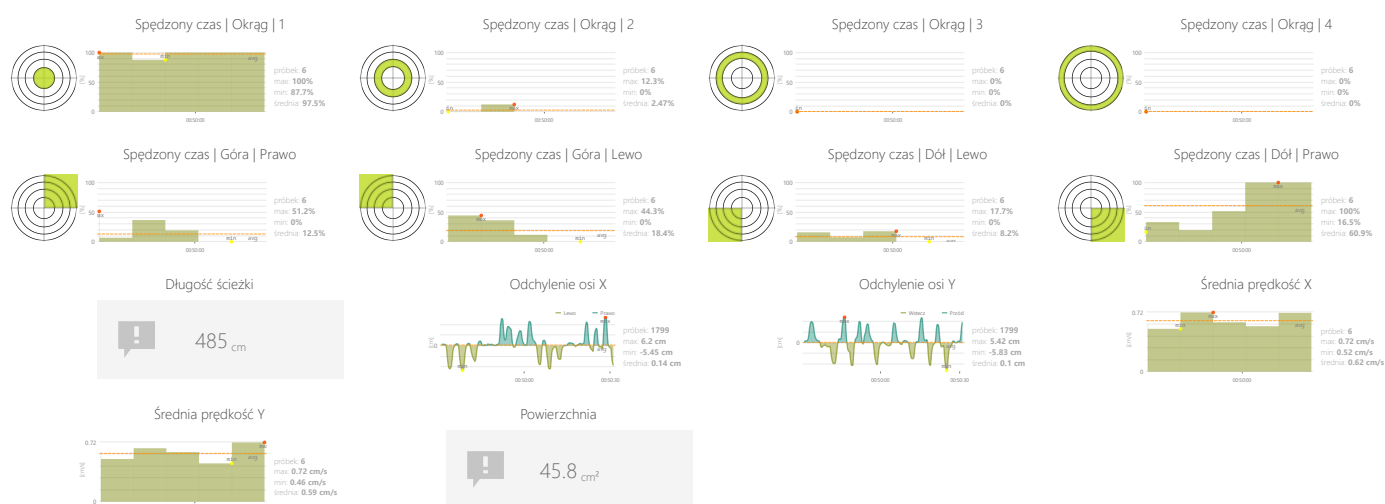
SPECJALNE TEST STABILNOŚCI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

- Relaks
- Stabilność postawy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

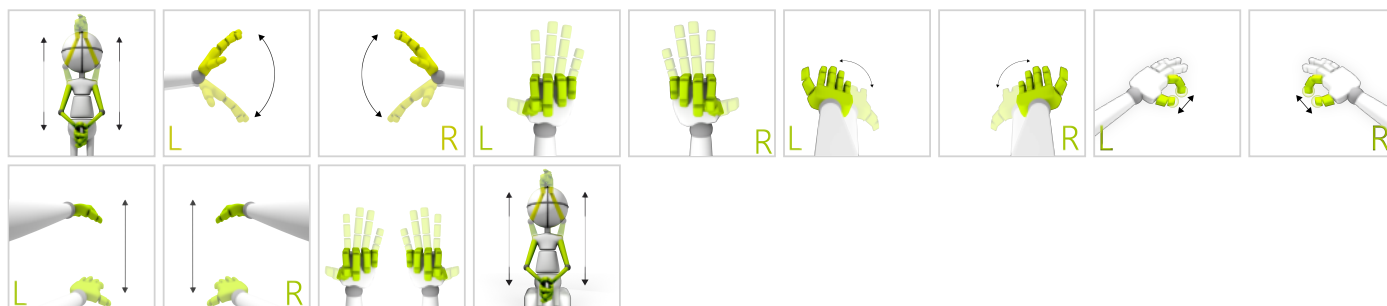
Utrzymaj ciało w równowadze.



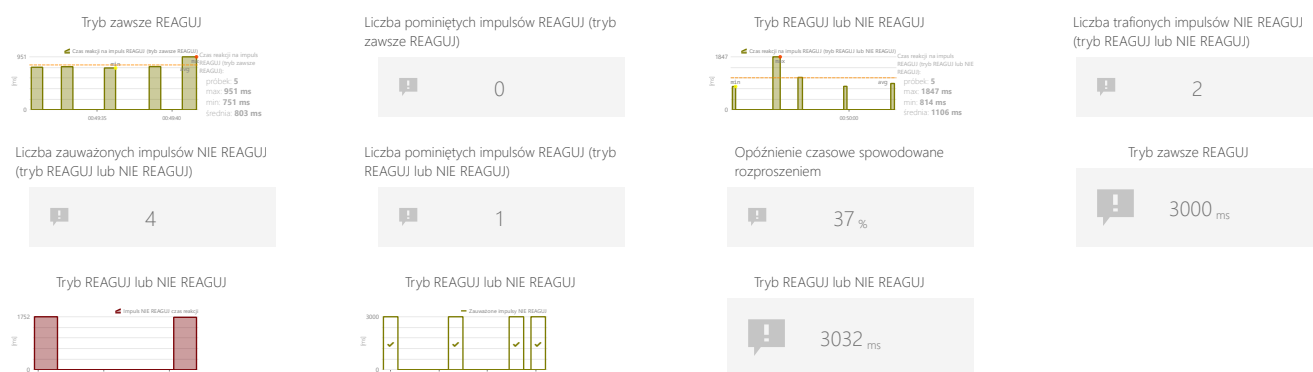
SPECJALNE TEST GONOGO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



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

