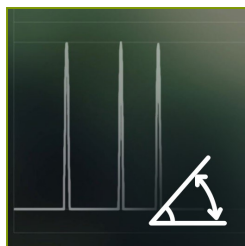


PAKIET PODSTAWOWY DLA CAPRI

2021.4

Baza zadań terapeutycznych	4
Zakres ruchu	4
Prędkość	5
Precyzja ruchu	6
Ruchy funkcjonalne	10
Podzielność uwagi	22
Pamięć	24
Rozwiązywanie problemów	26
Specjalne	30

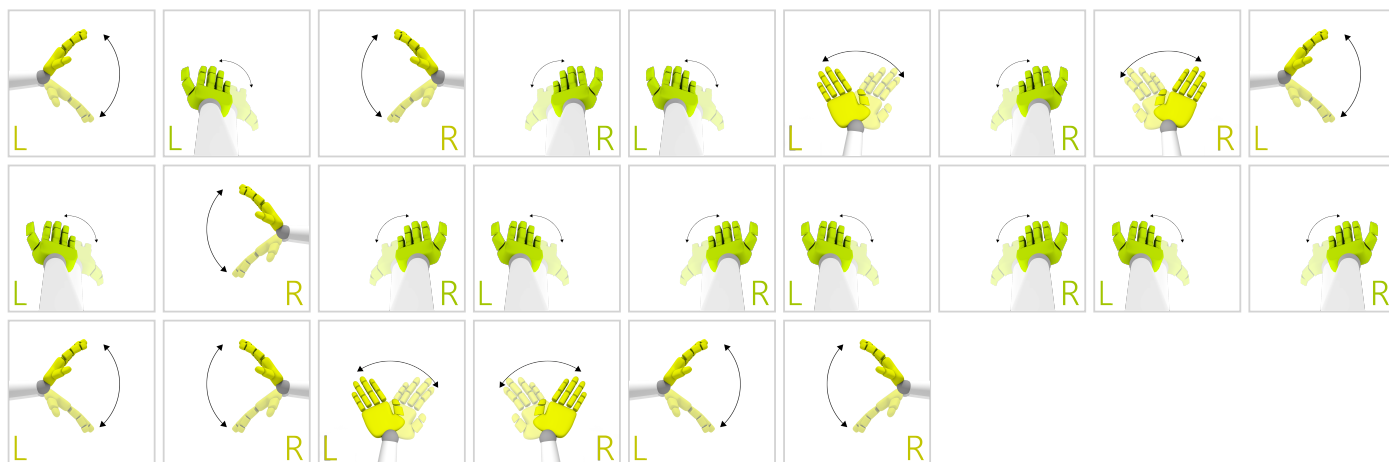


ZAKRES RUCHU

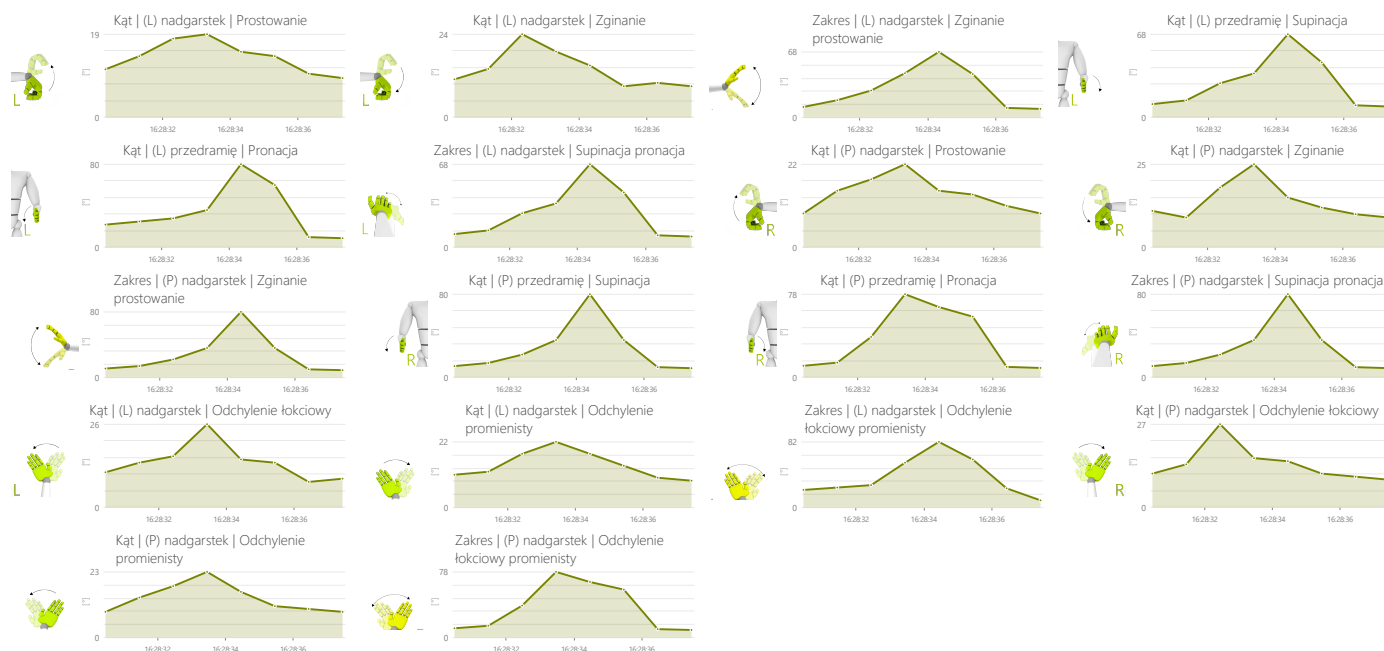
TEST KĄTÓW

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

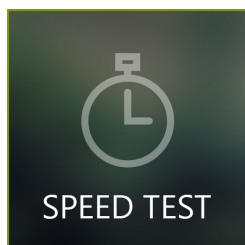
- Czas zakończenia działania

CELE

- Badanie zakresu ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spróbuj osiągnąć najlepszy wynik

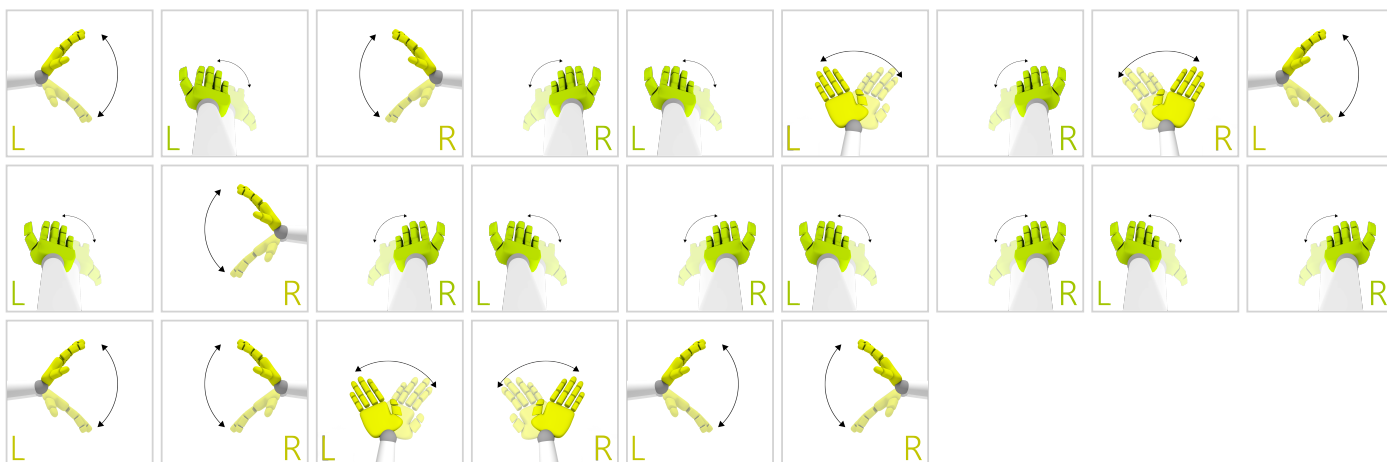


PRĘDKOŚĆ

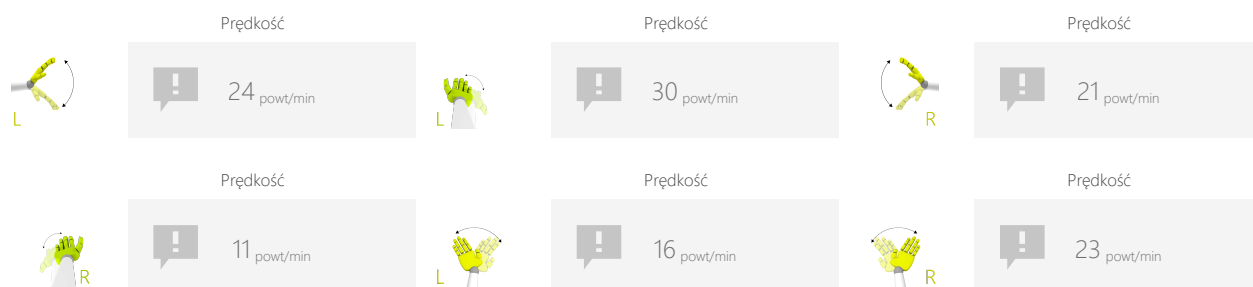
TEST PRĘDKOŚCI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zasięg
- Czas zakończenia działania
- toAdd(ScalingRange)
- Baza

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Wykonać określony wzorzec ruchu tak wiele razy, jak to możliwe

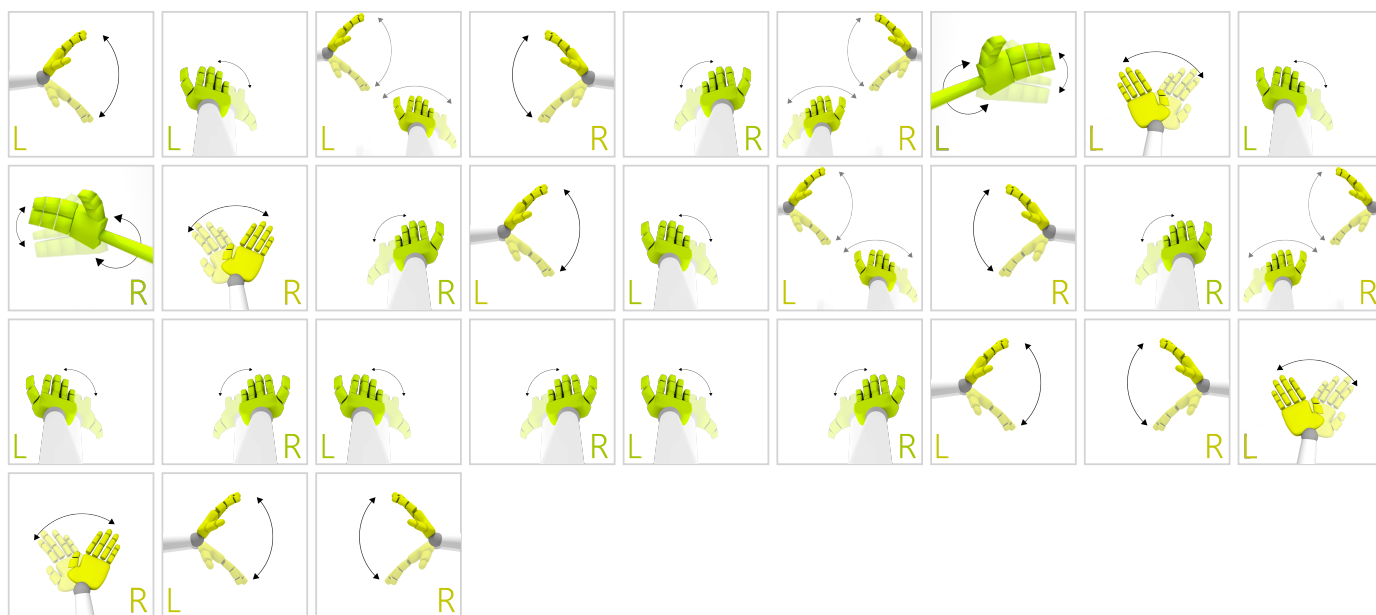


PRECYZJA RUCHU

RYBKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zasięg
- Czas trwania zadania
- Tryb ruchu
- Kształt trasy
- toAdd(ScalingRange)
- Prędkości obiektów
- Baza

CELE

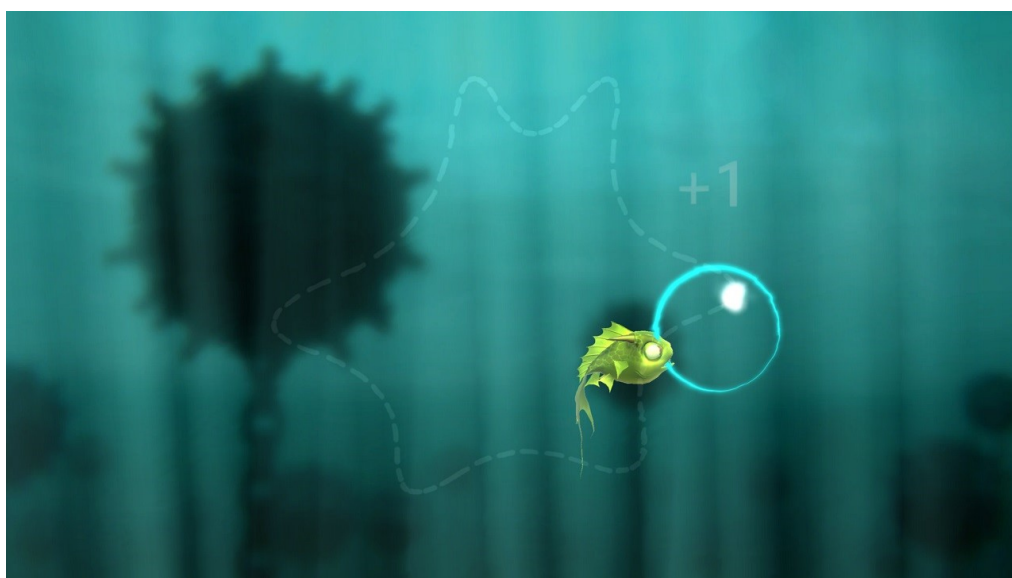
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Planowane ruchy
- Wzmocnienie mięśni
- Precyzja ruchu
- Wizualna koordynacja ruchowa

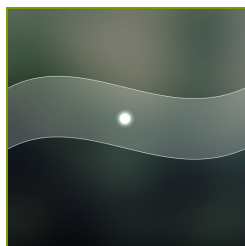
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



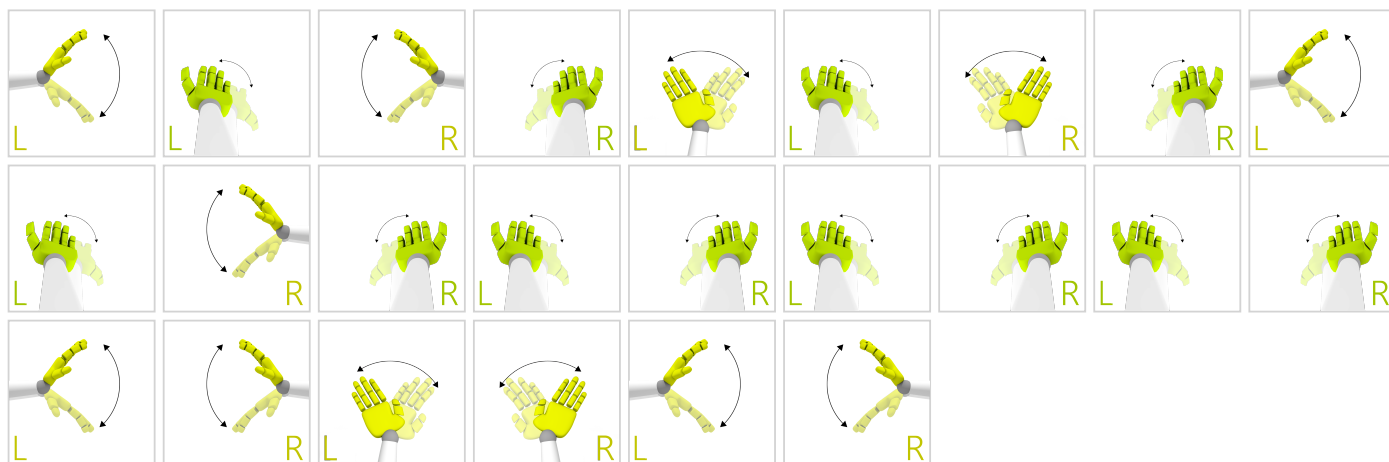


PRECYZJA RUCHU

WYKRES

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Kształt wykresu (sinusoidalny, trapezoidalny, prostokątny)
- Zasięg
- Czas trwania zadania
- toAdd(ScalingRange)
- Baza

CELE

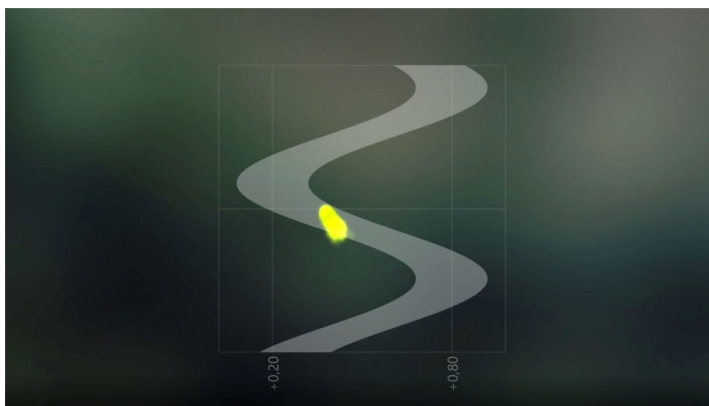
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy
- Podnoszenie rąk

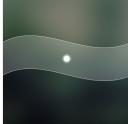
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność

3/3

Konfiguracja wykresu

4.0s

20%

Zasięg

?

?

Czas trwania

30s

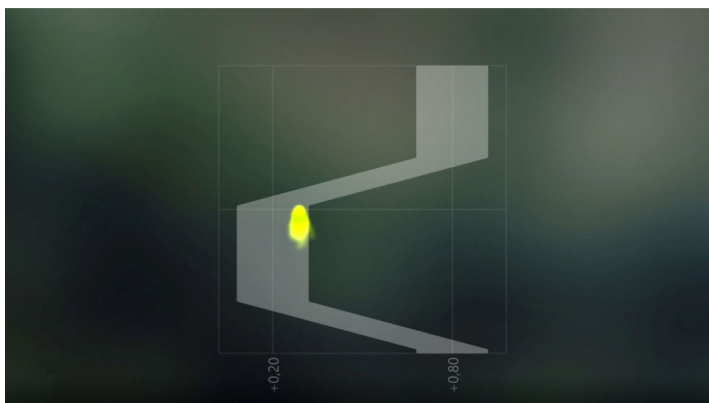
Dostosowanie zakresu

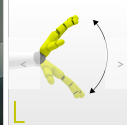
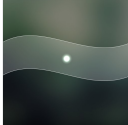
0%

100%

?

?





Trudność

1/3

Konfiguracja wykresu

4.0s

40%

Zasięg

?

?

Czas trwania

90s

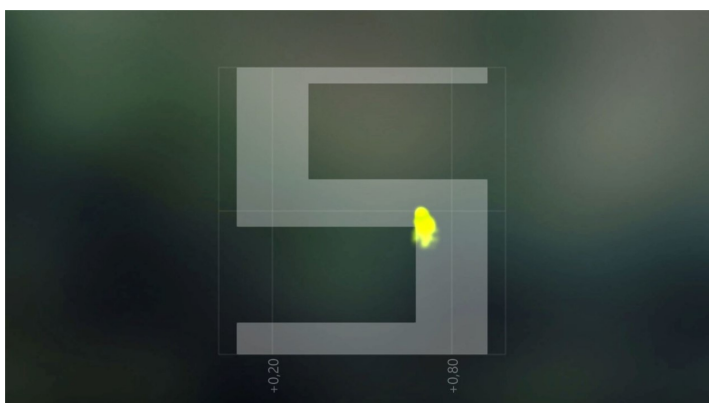
Dostosowanie zakresu

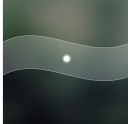
0%

100%

?

?





Trudność

Inna

Konfiguracja wykresu

20%

2.0s

2.0s

1.0s

1.0s

Zasięg

?

?

Czas trwania

30s

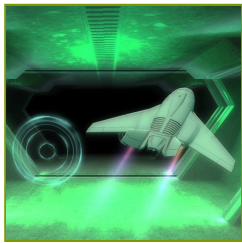
Dostosowanie zakresu

0%

100%

?

?

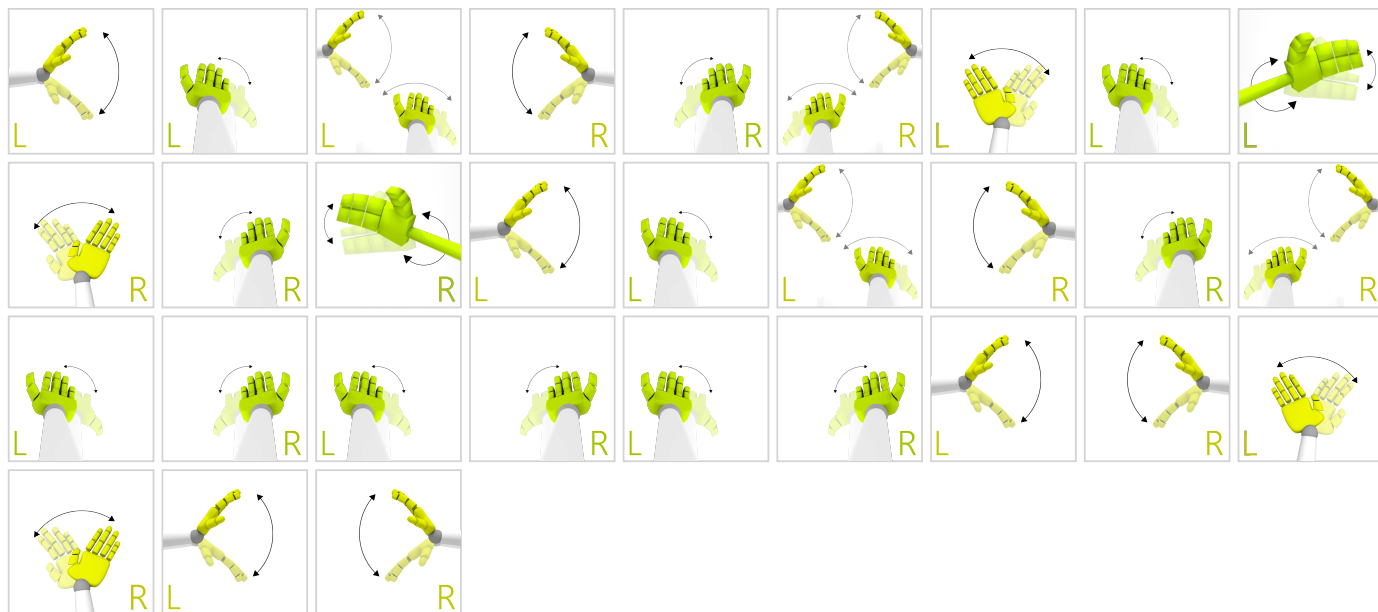


RUCHY FUNKCJONALNE

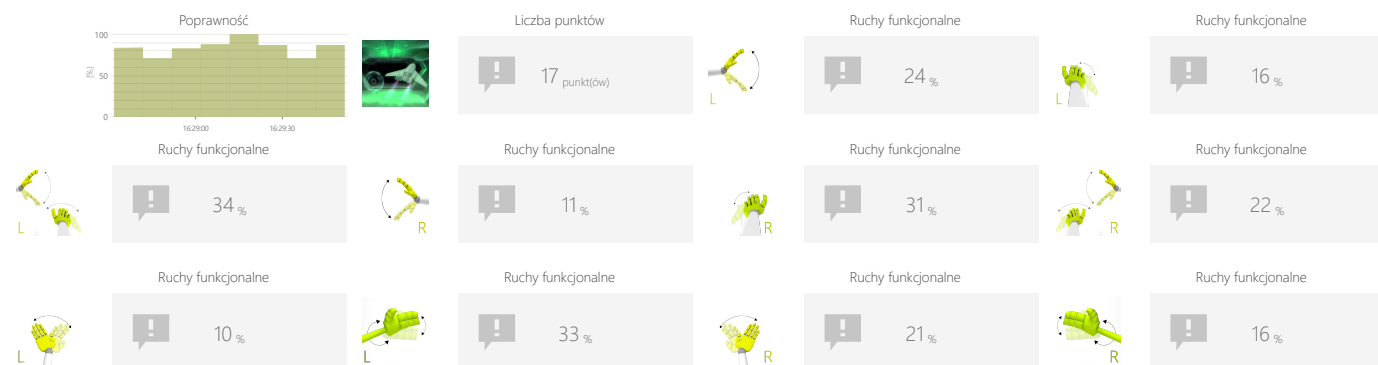
SAMOLOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zasięg
- Czas trwania zadania
- toAdd(ScalingRange)
- Prędkość gracza
- Baza

CELE

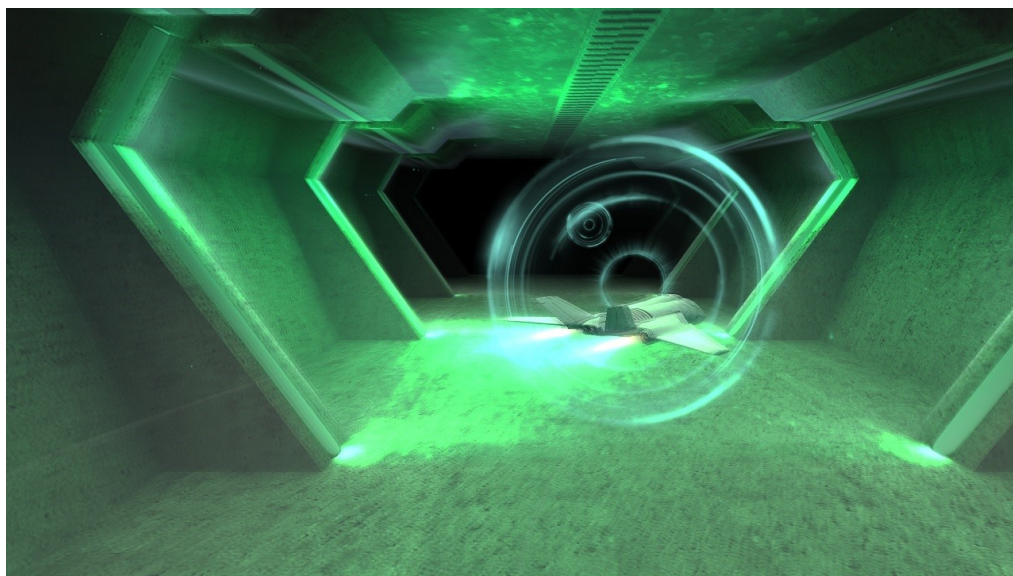
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi

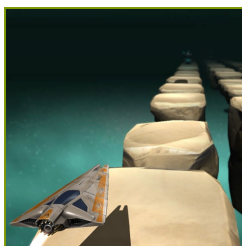
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



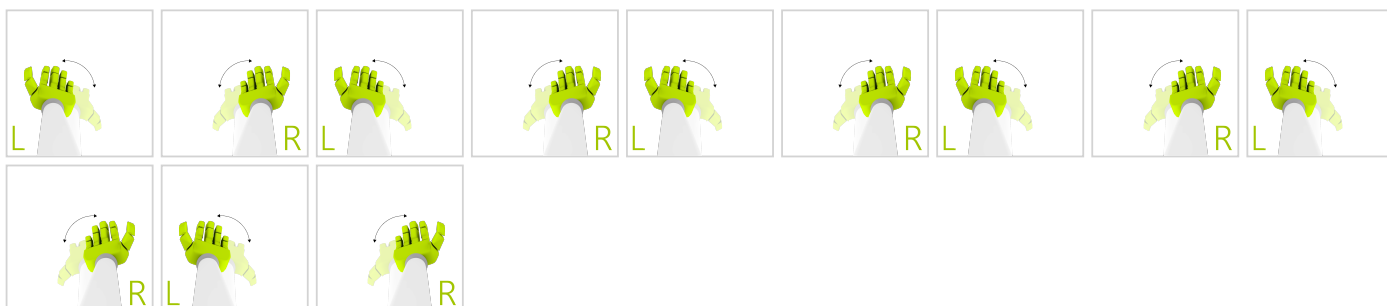


RUCHY FUNKCJONALNE

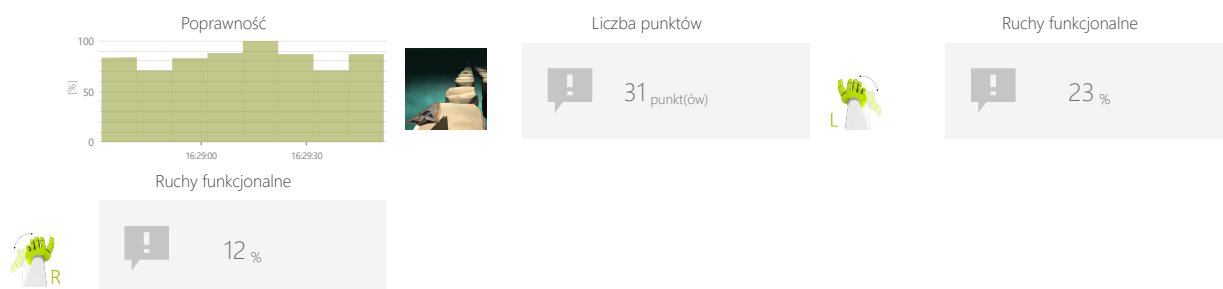
KAMIENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



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



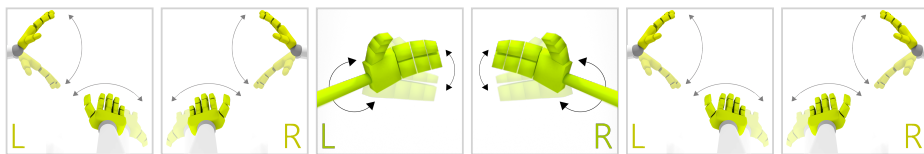


RUCHY FUNKCJONALNE

MŁOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



CELE

- Planowanie i strategia
- Chodzenie na boki
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Szybkość podejmowania decyzji

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 	Zasięg 	
Czas trwania 90s	Dostosowanie zakresu 	
Czas reakcji 10s	Wielkość celownika 125%	

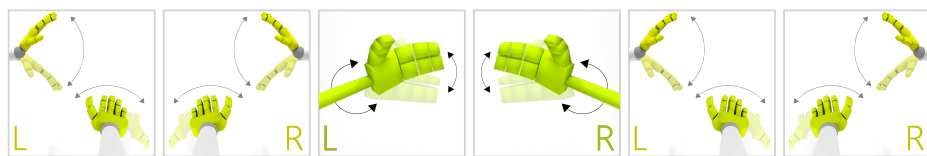


RUCHY FUNKCJONALNE

UCIECZKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



CELE

- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Ćwiczenie balansu i równowagi

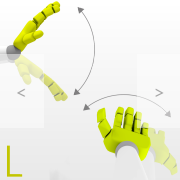
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Trzymaj się z dala od wielkich robotów



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

Zasięg
? ↔ ?
? ↔ ?

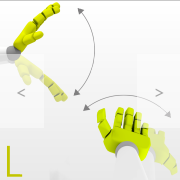
Czas trwania
90s

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
0% ↔ 100%
? ↔ ?

Liczba wrogów
2

Prędkość wrogów
100%





◀

Trudność
Inna

▶

Zasięg
? ↔ ?
? ↔ ?

Czas trwania
90s

Dostosowanie zakresu
0% ↔ 100%
0% ↔ 100%
? ↔ ?

Liczba wrogów
4

Prędkość wrogów
100%

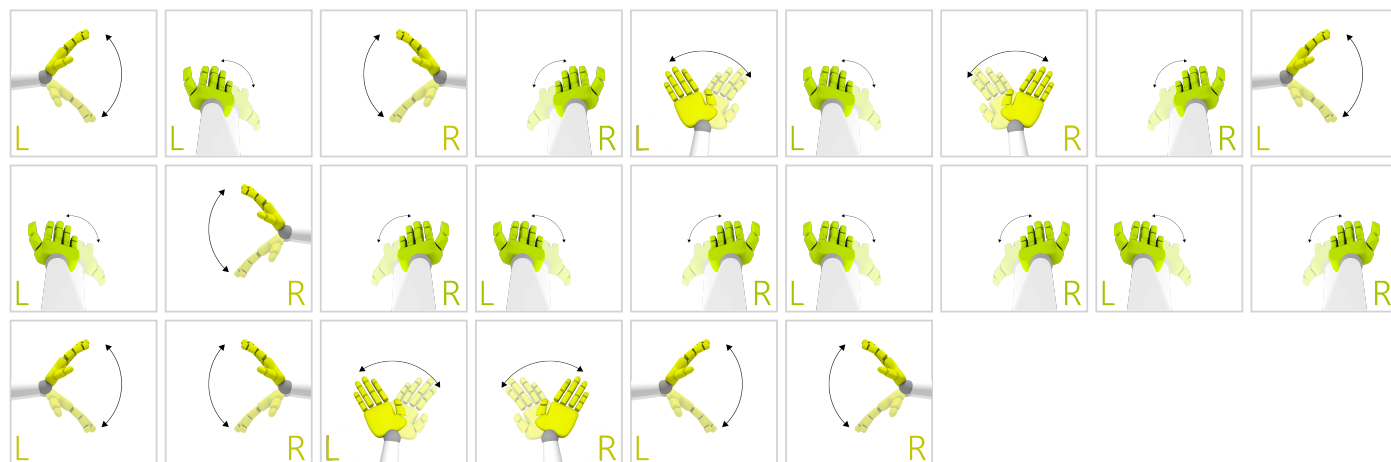


RUCHY FUNKCYJNE

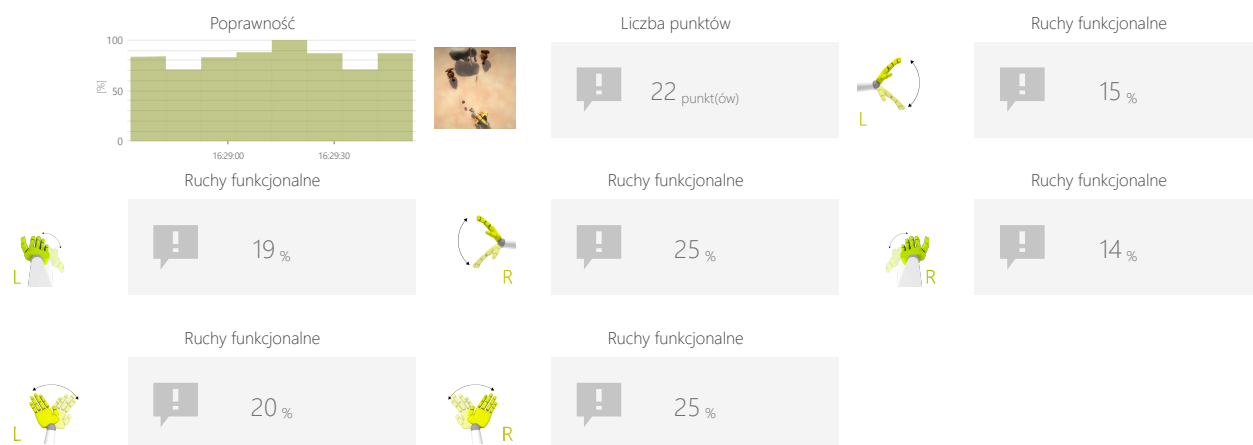
AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zasięg
- Czas trwania zadania
- toAdd(ScalingRange)
- Włącz przeszkody
- Czas między kulami
- Czas między wrogami
- Prędkość wrogów
- Baza

CELE

- Podzielność uwagi
- Ruchy spontaniczne
- Wymachy ramion
- Wzmocnienie mięśni

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj armaty, aby zniszczyć roboty i unikaj uderzenia w słońce



RUCHY FUNKCJONALNE

AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
1/3

▶

Zasięg


? ↔ ?

?

Czas trwania

< 90s >

Dostosowanie zakresu

0% ↔ 100%
? ↔ ?

< >

Włącz przeszkody

< Nie >

Czas między kulami

< 1s >

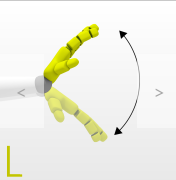
Czas między wrogami

< 3s >

Prędkość wrogów

< 50% >





◀

Trudność
Inna

▶

Zasięg


? ↔ ?

?

Czas trwania

< 90s >

Dostosowanie zakresu

0% ↔ 100%
? ↔ ?

< >

Włącz przeszkody

< Nie >

Czas między kulami

< 1s >

Czas między wrogami

< 3s >

Prędkość wrogów

< 100% >

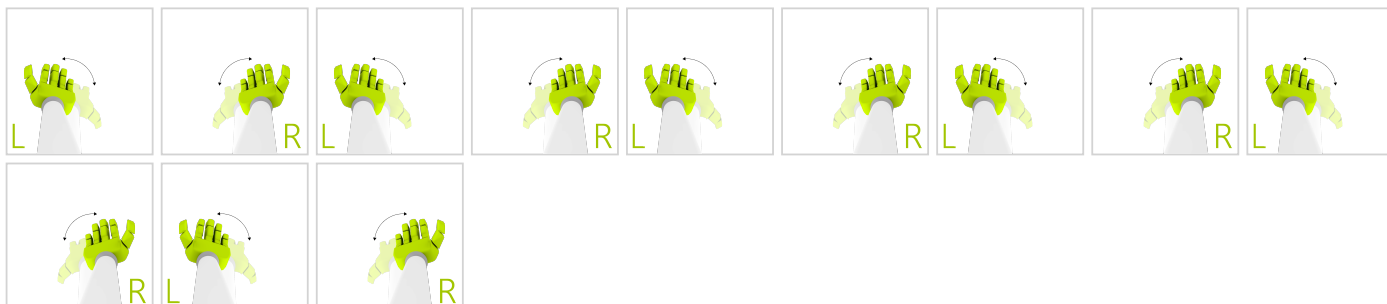


RUCHY FUNKCJONALNE

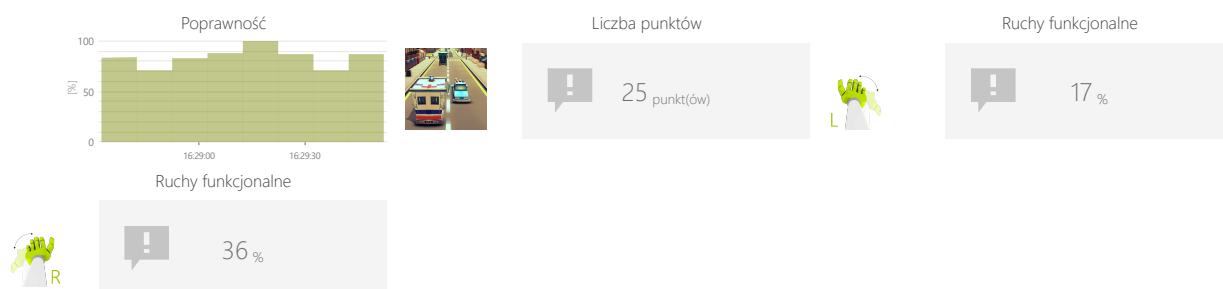
AMBULANS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



CELE

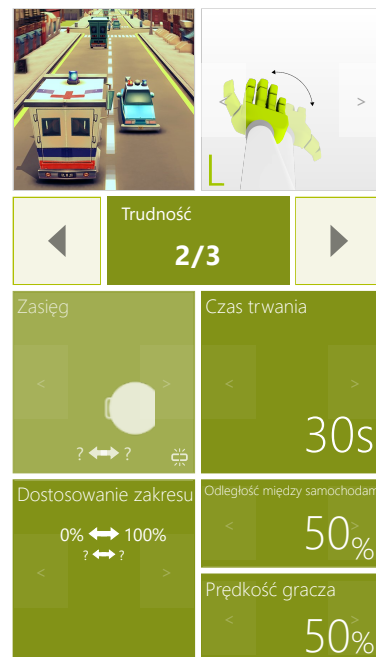
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa

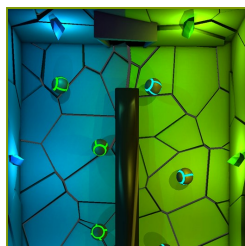
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



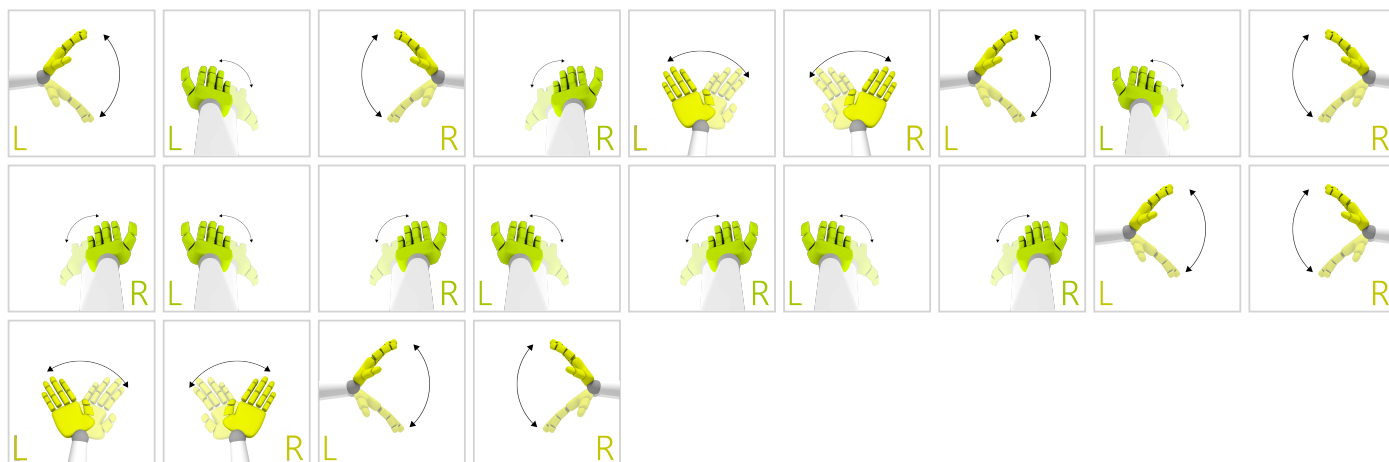


PODZIELNOŚĆ UWAGI

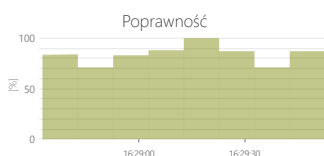
SORTER

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

36 punkt(ów)



Podzielność uwagi

10 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zasięg
- Czas trwania zadania
- toAdd(ScalingRange)
- Liczba obiektów
- Rozmiar szczeliny
- Prędkości obiektów
- Baza

CELE

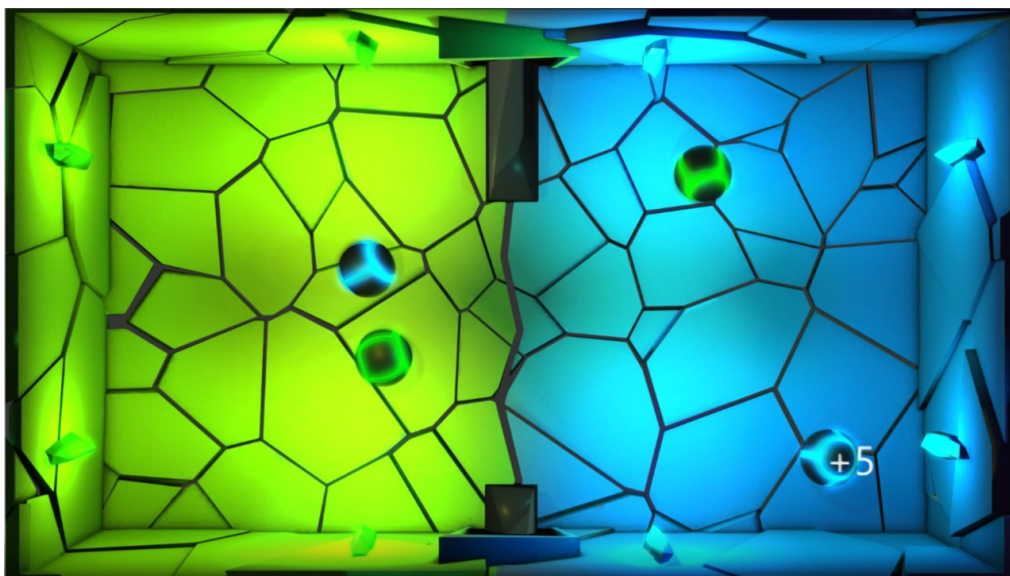
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwic z lub bez pomocy zdrowej kończyny

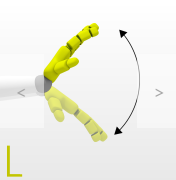
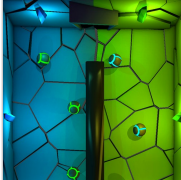
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





Trudność

1/3

Zasięg



Czas trwania

30s

Dostosowanie zakresu

0% ↔ 100%

Liczba obiektów

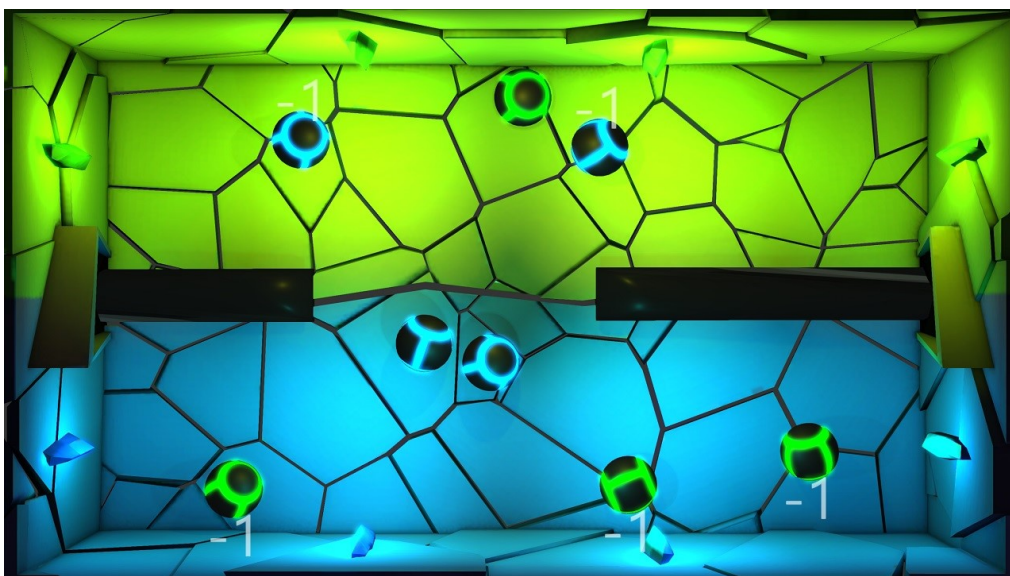
4

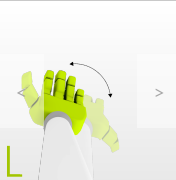
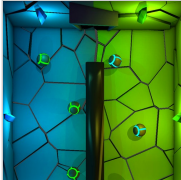
Rozmiar szczeliny

150%

Prędkości obiektów

100%





Trudność

1/3

Zasięg



Czas trwania

30s

Dostosowanie zakresu

0% ↔ 100%

Liczba obiektów

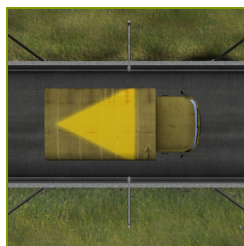
4

Rozmiar szczeliny

150%

Prędkości obiektów

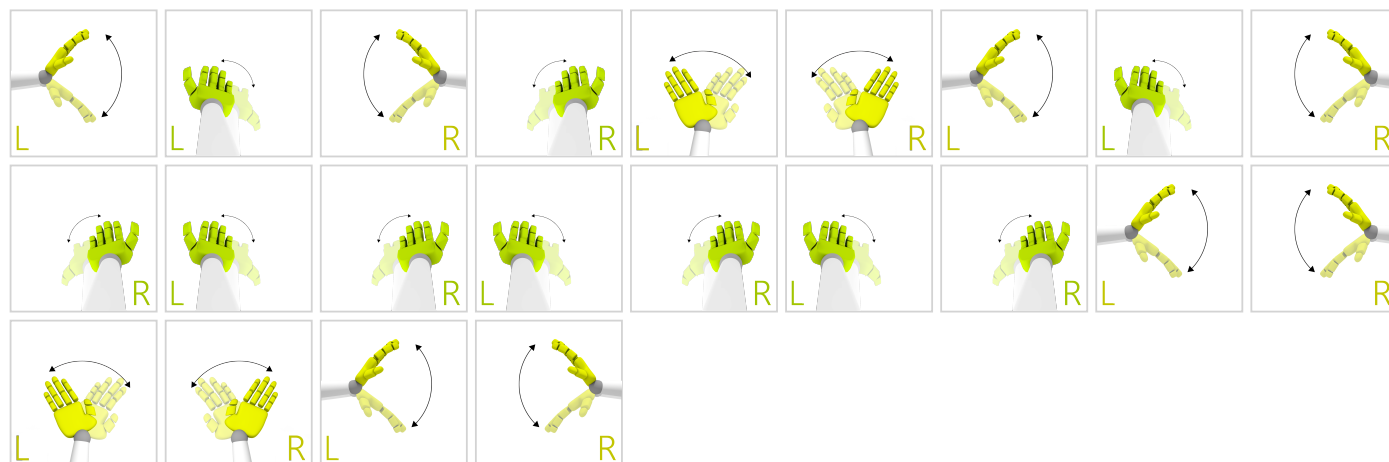
100%



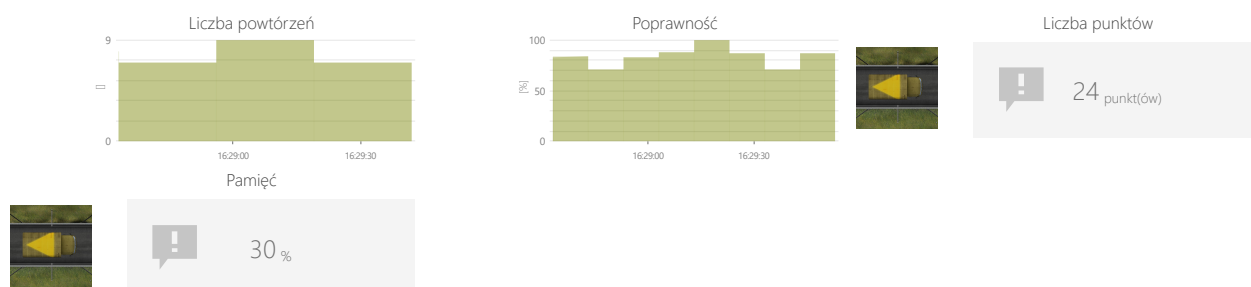
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zasięg
- Czas trwania zadania
- toAdd(ScalingRange)
- Baza
- Opcje

CELE

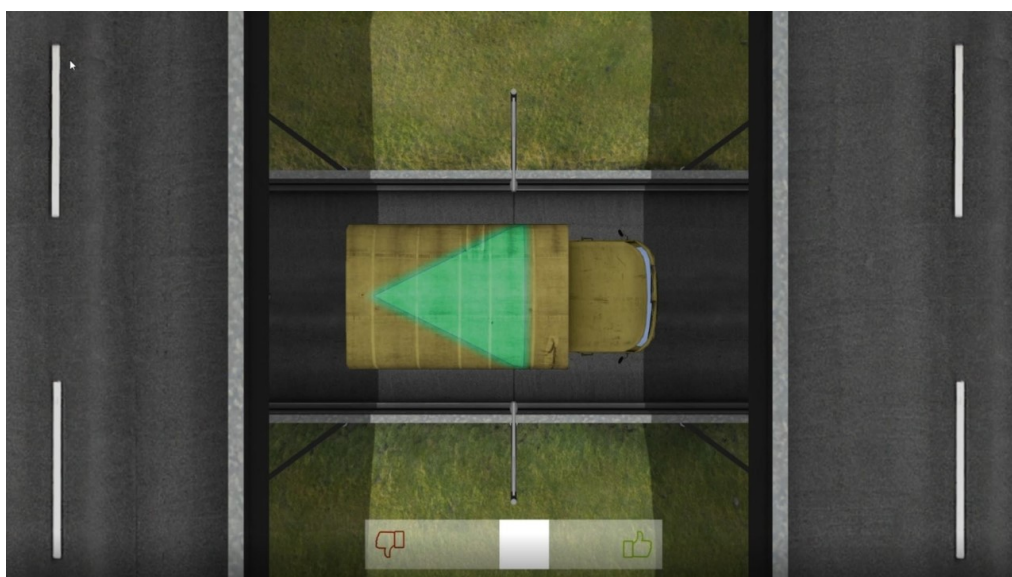
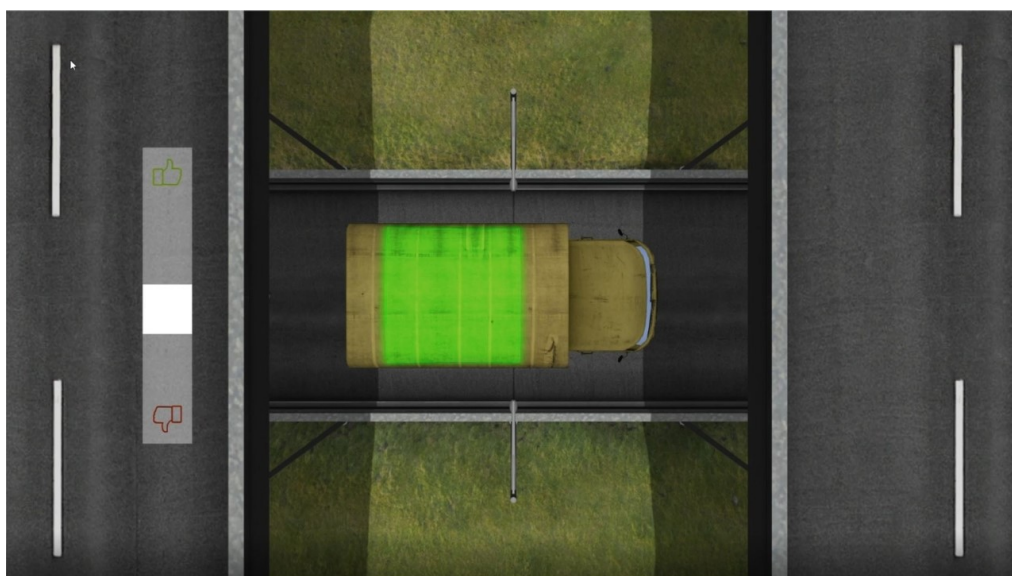
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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



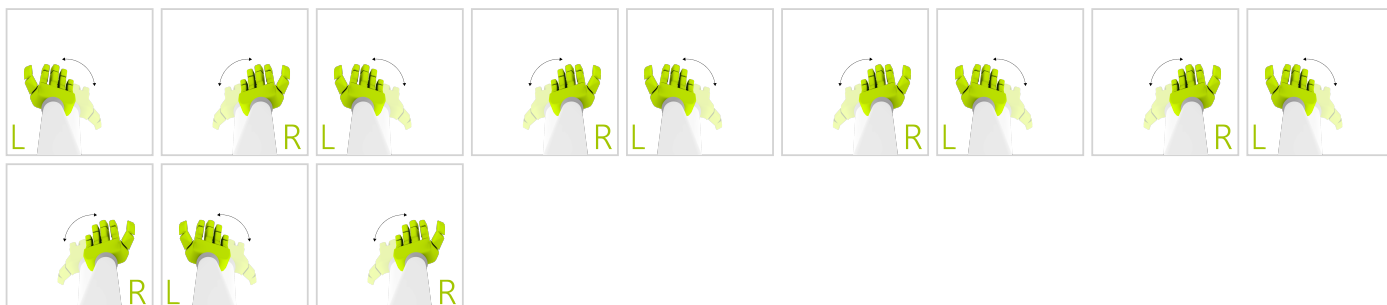


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

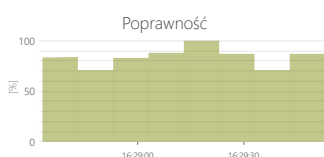
KLONY

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

15 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

22 %

CELE

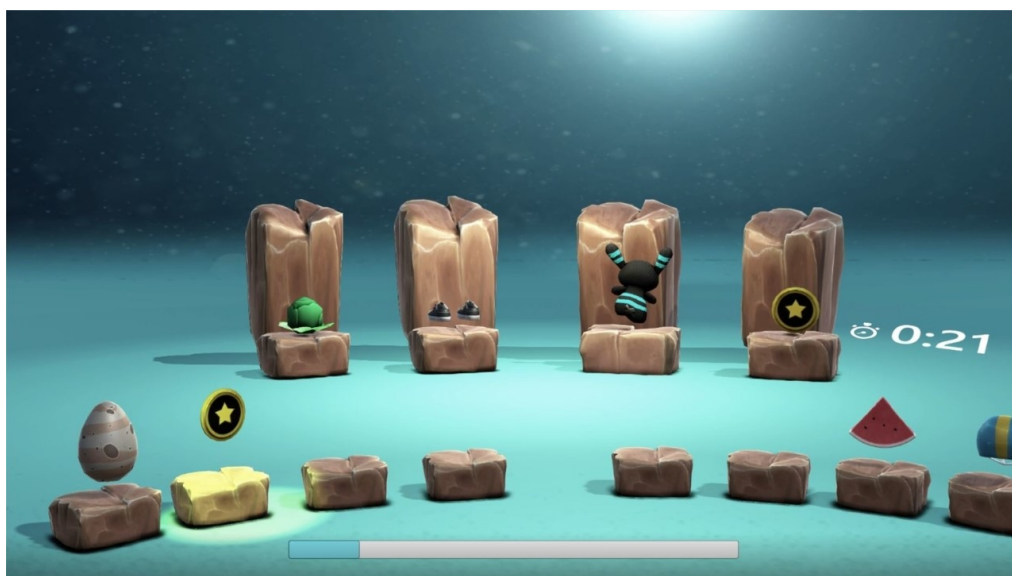
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

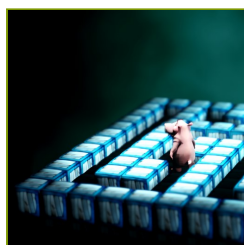
Zaznacz element, który występuje 2 razy



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Zasięg 		Czas trwania 90s
Czas miniwiczienia 30s		Dostosowanie zakresu 0% ↔ 100% ? ↔ ?
Liczba par 4		

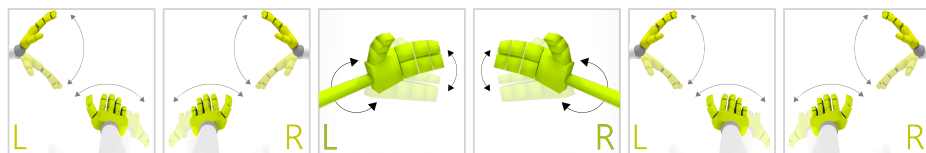


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

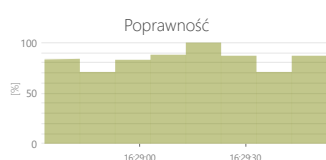
LABIRYNT

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

22 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

15 %

CELE

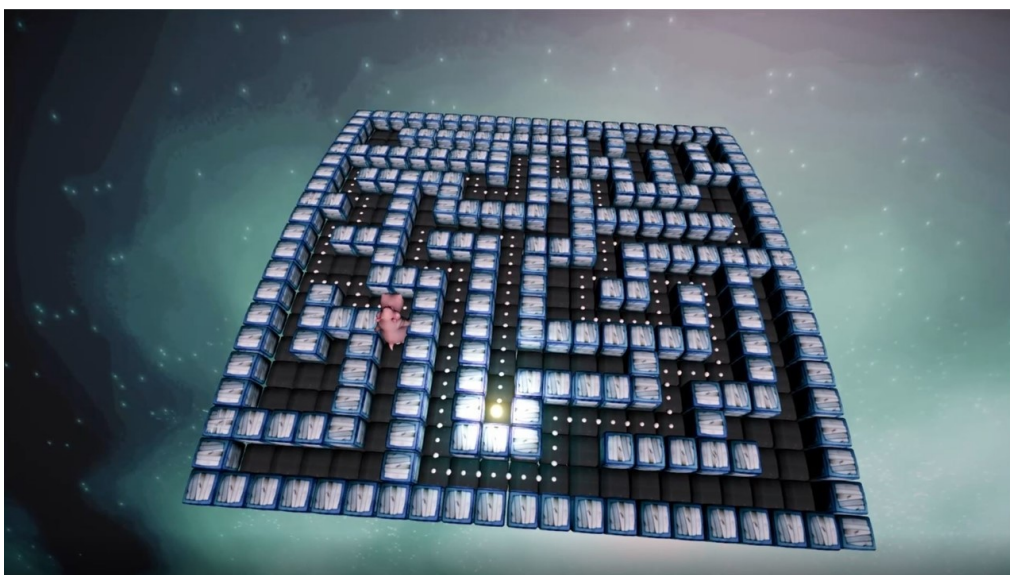
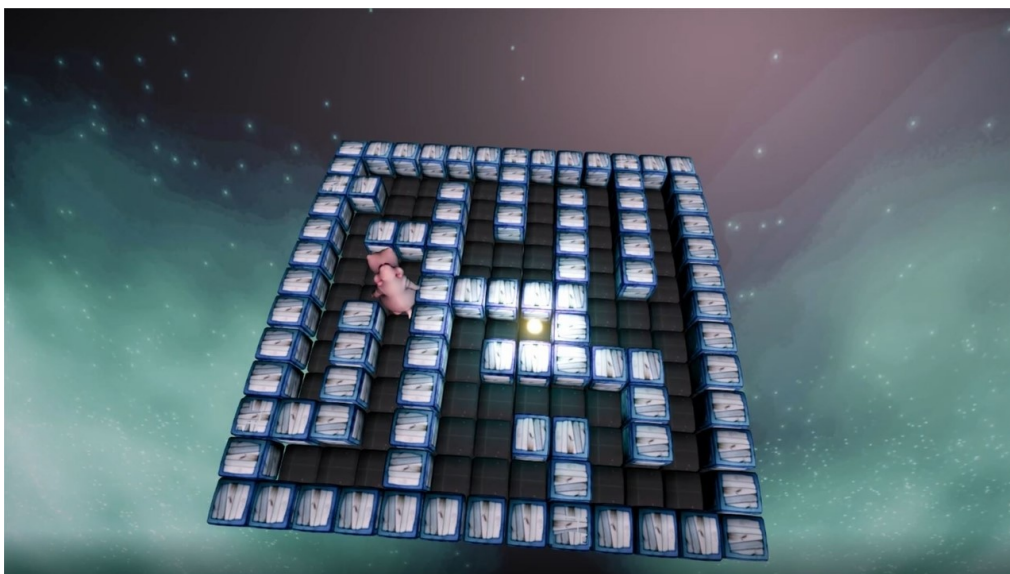
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





SPECJALNE CIŚNIENIE KRWI

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

TRYBY STEROWANIA



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zasięg
- toAdd(ScalingRange)
- Baza

CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik