

PAKIET BAZOWY DLA LEAP MOTION

2020.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Prędkość	5
Balans	10
Precyzja ruchu	11
Ruchy funkcjonalne	21
Podzielność uwagi	53
Pamięć	55
Rozwiązywanie problemów	57
Specjalne	61

CO JEST POTRZEBNE?

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

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

- Windows 10
- Procesor INTEL i5
- 8 GB pamięci RAM
- NVidia GeForce 1050

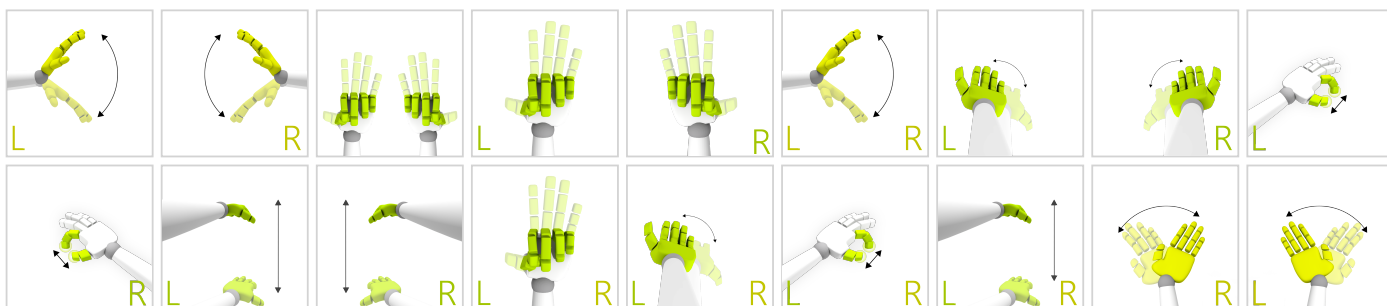


PRĘDKOŚĆ

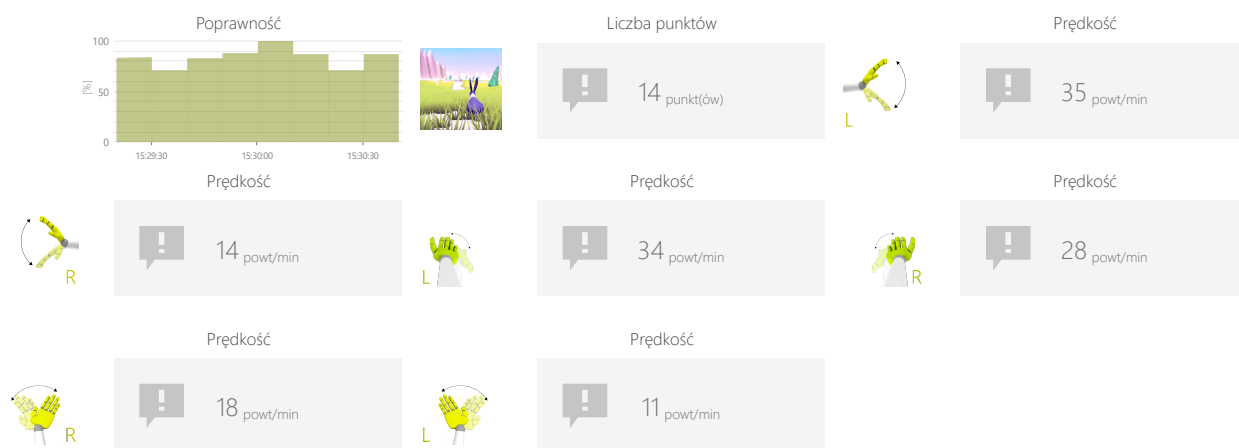
KRÓLIK

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

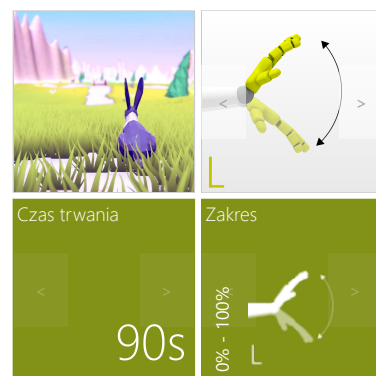
- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

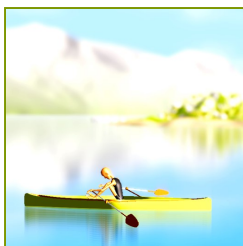
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



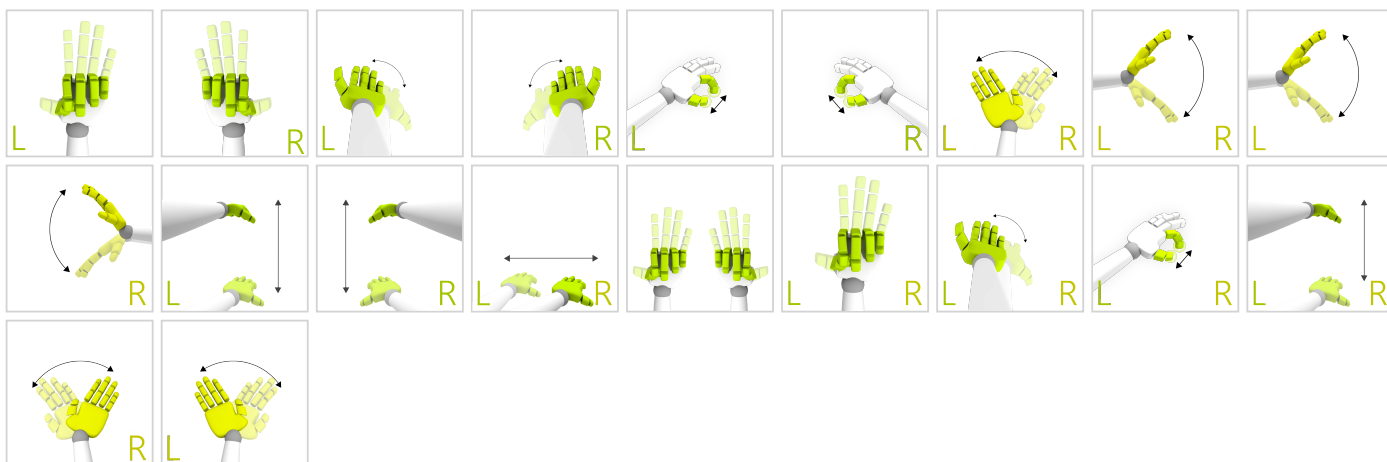


PRĘDKOŚĆ

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

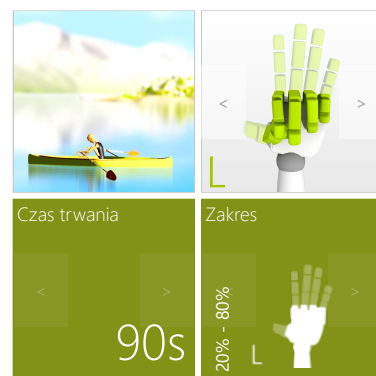
Uszereguj tak szybko, jak to możliwe

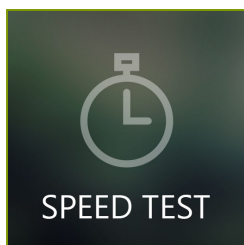


PRĘDKOŚĆ

KAJAK

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



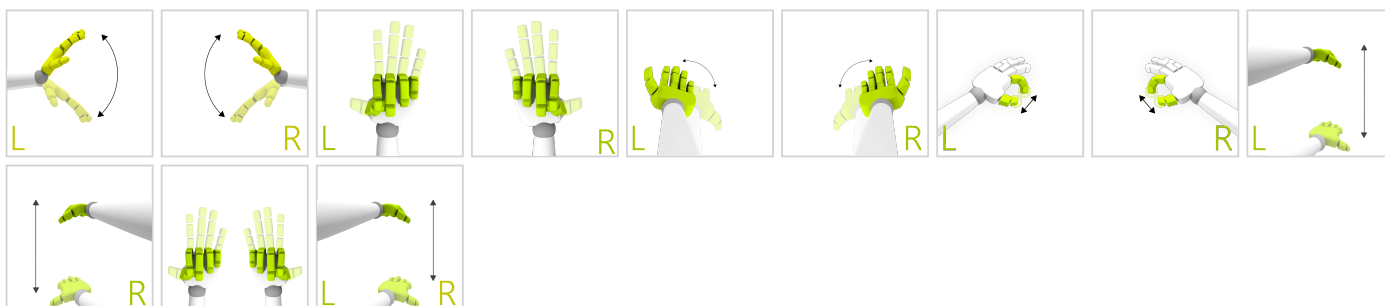


PRĘDKOŚĆ

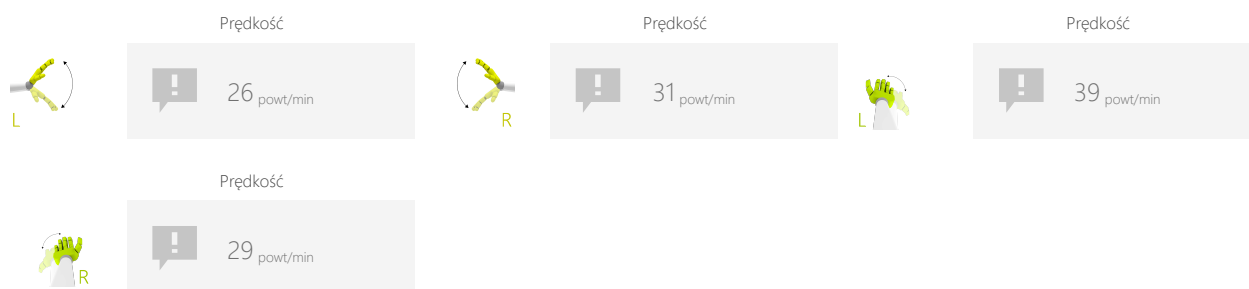
TEST PRĘDKOŚCI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

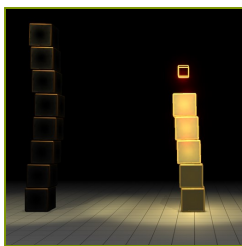
- Czas zakończenia działania
- Zakres

CELE

- Szybkość ruchu
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Wykonać określony wzorzec ruchu tak wiele razy, jak to możliwe



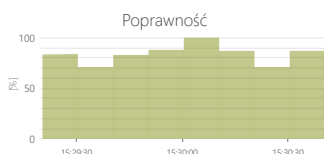
BALANS

BUDOWANIE BLOKÓW

Mierz i trenuj utrzymywanie zadanego rozkładu ciężaru ciała.

TRYBY STEROWANIA

WYNIKI



Liczba punktów

34 punkt(ów)

CELE

- Precyzja ruchu
- Wzmocnienie mięśni
- Ćwiczenie balansu i równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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

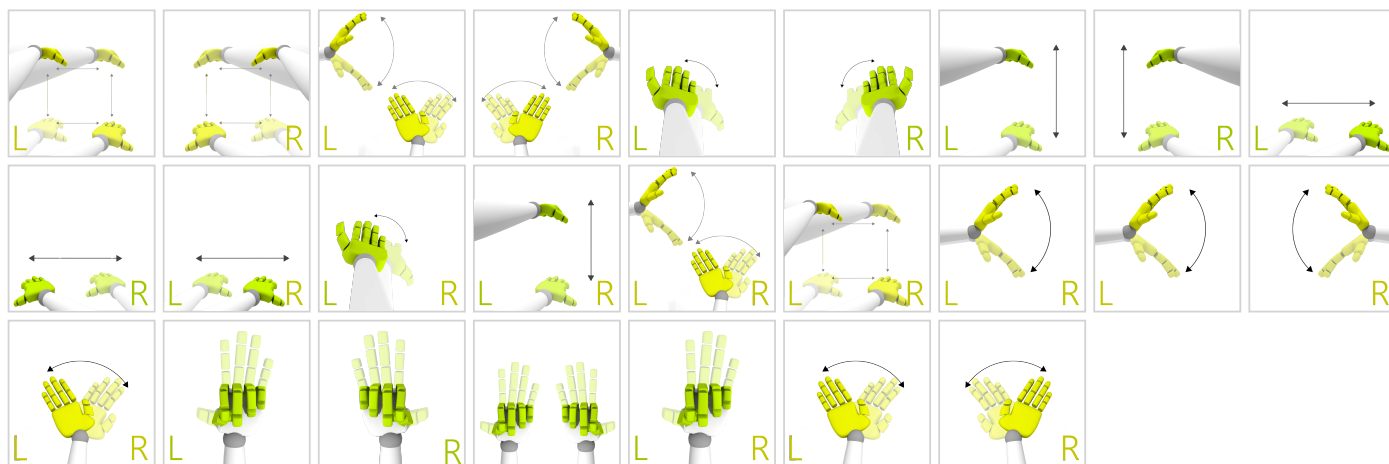


PRECYZJA RUCHU

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

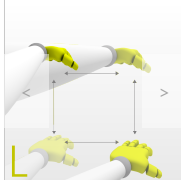
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

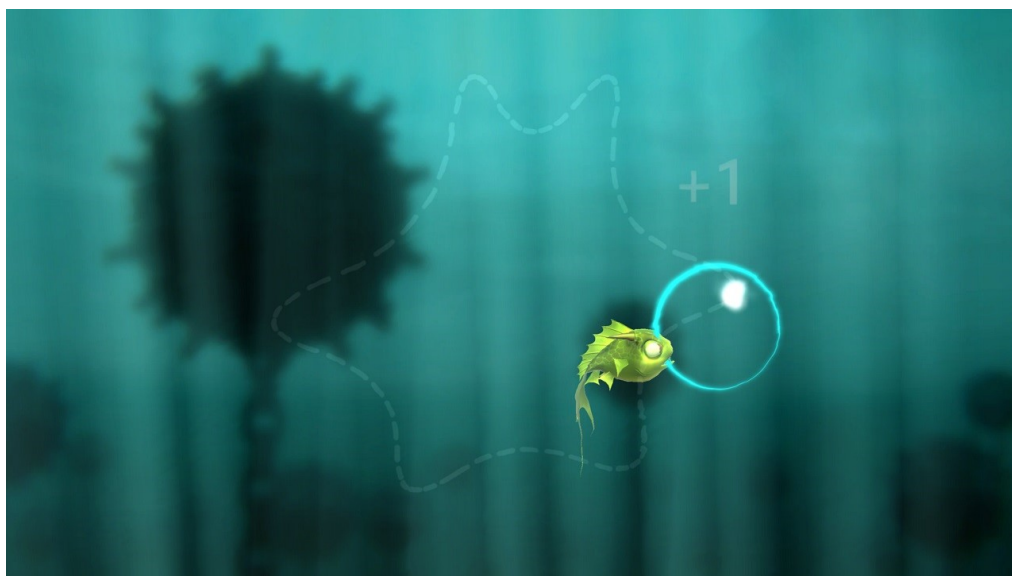
Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu

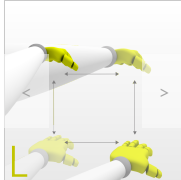


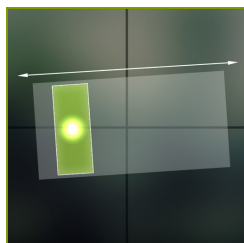
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	
Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Tryb ruchu Lewo
Zakres 0% - 100%	Kształt trasy 
Prędkości obiektów 100%	



	
Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Tryb ruchu Lewo
Zakres 0% - 100%	Kształt trasy 
Prędkości obiektów 100%	

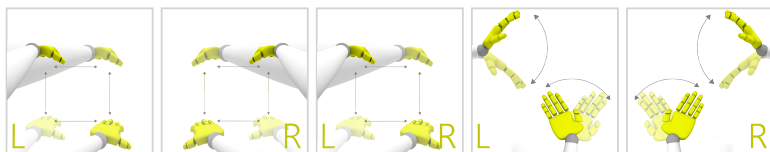


PRECYZJA RUCHU

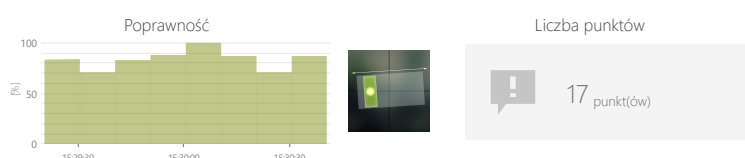
WAHADŁO

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
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Rytmika
- Aktywność w zadanym rytmie
- Precyzja ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

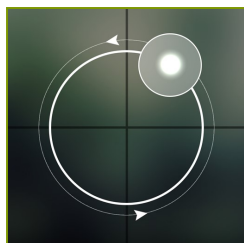
Spróbuj zsynchronizować się z ruchami prostokąta. Staraj się utrzymać w granicach prostokąta



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



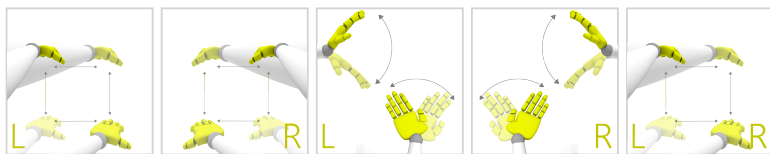
		Trudność 1/2	
Czas trwania 90s		Zakres 0% - 100% 	
Pokaż ścieżkę Nie		Okres 5s	
Obrót 0		Wysokość wahadła 50%	
Szerokość wahadła 100%			



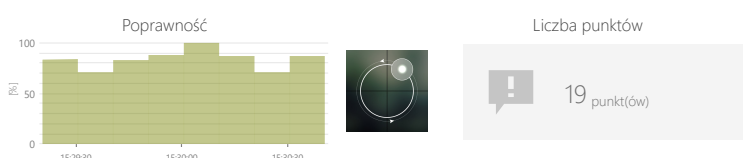
PRECYZJA RUCHU ŚLEDZENIE

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

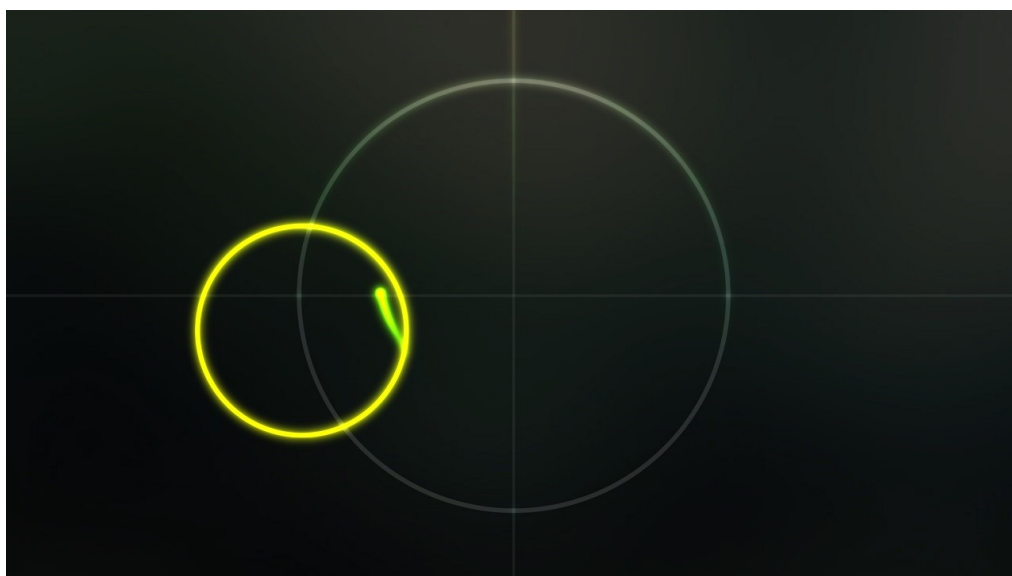
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

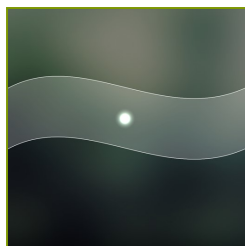
Spróbuj zsynchronizować swoje ruchy z ruchem okręgu, aby pozostać w nim jak najdłużej



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Czas trwania < 90s >	Zakres 0% - 100% 0% - 100%
Odwrotny kierunek < Nie >	Pokaż ścieżkę < Nie >
Okres < 10s >	Promień < 75% >
Promień celu < 75% >	

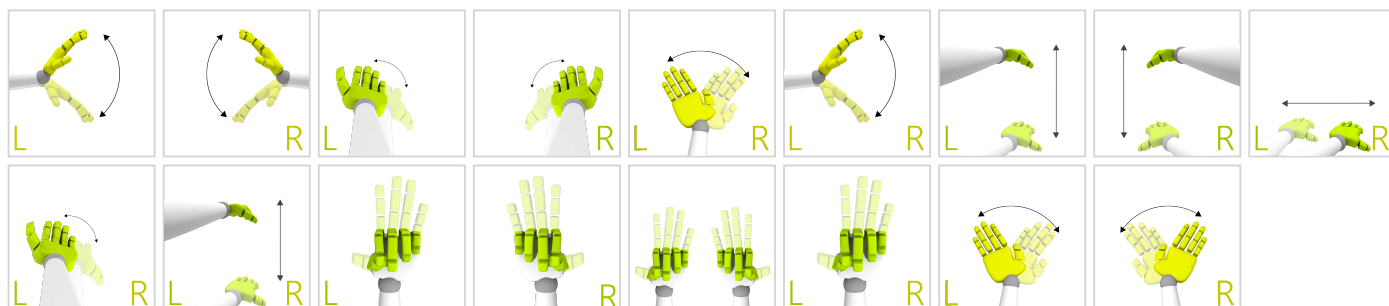


PRECYZJA RUCHU

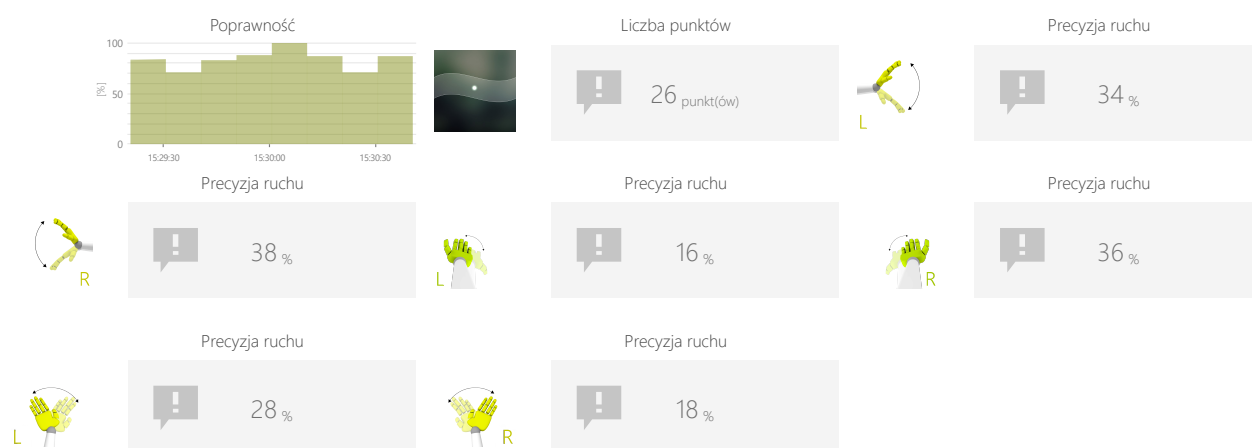
WYKRES

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

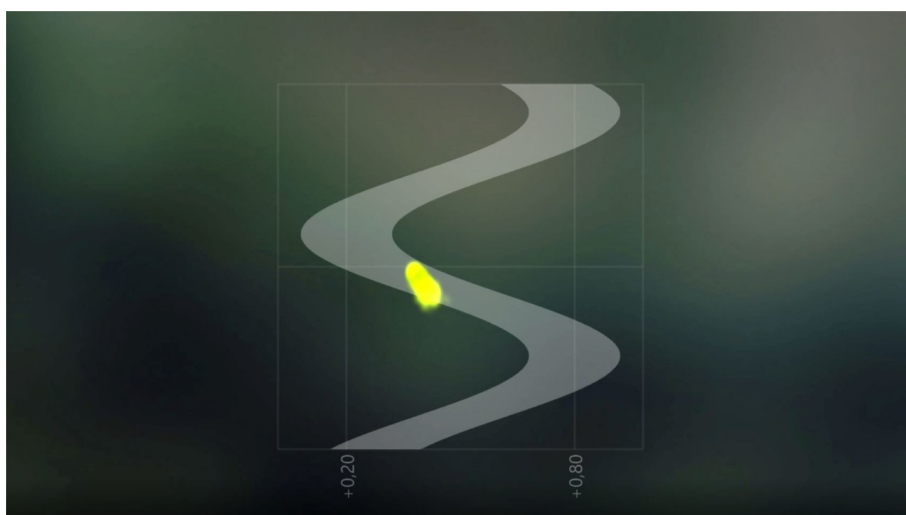
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy
- Podnoszenie rąk

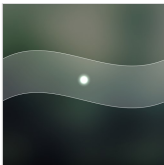
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
3/3

▶

Konfiguracja wykresu



⌚ : 4.0s ± : 20%

Czas trwania

<

30s

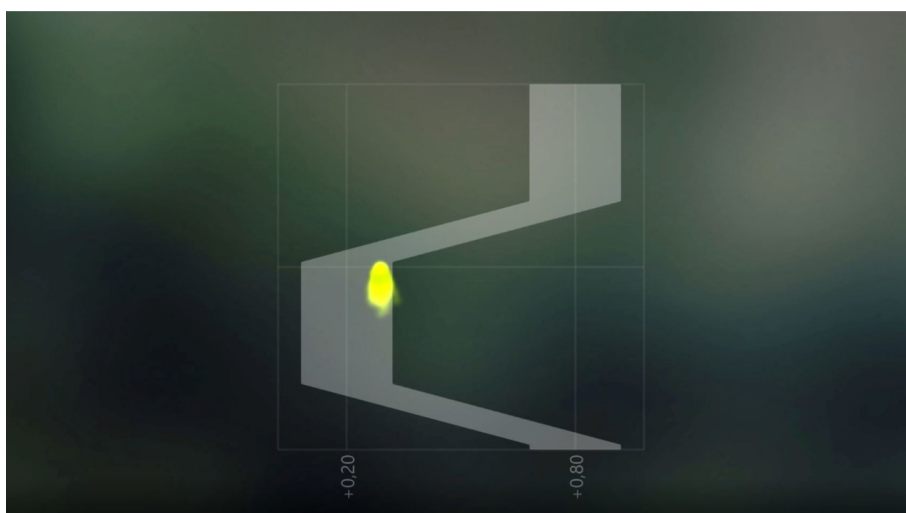
>

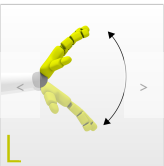
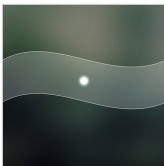
Zakres

L

80% - 20%

>





◀

Trudność
1/3

▶

Konfiguracja wykresu



⌚ : 4.0s ± : 40%

Czas trwania

<

90s

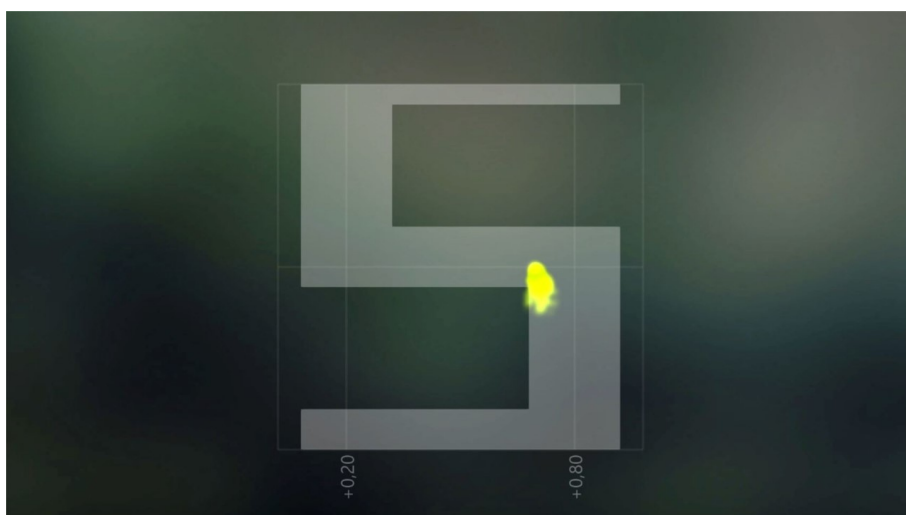
>

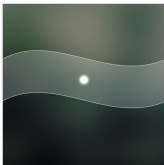
Zakres

L

0% - 100%

>



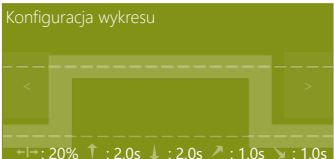


◀

Trudność
Inna

▶

Konfiguracja wykresu



± : 20% ↑ : 2.0s ↓ : 2.0s ↗ : 1.0s ↘ : 1.0s

Czas trwania

<

30s

>

Zakres

L

80% - 20%

>

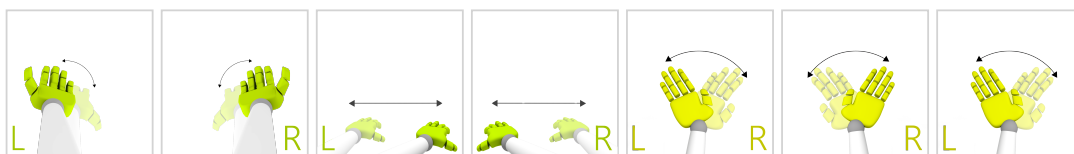


PRECYZJA RUCHU

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



PRECYZYJA RUCHU

PARASOL

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

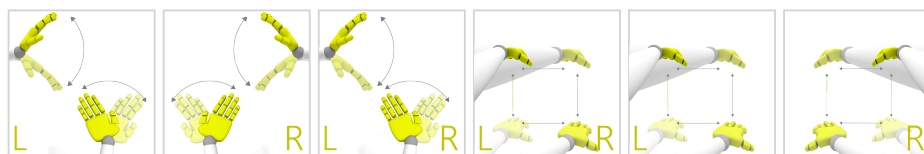


RUCHY FUNKCYJNE

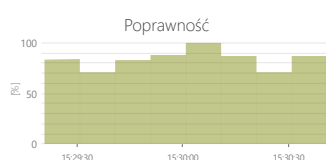
WAMPIRKI

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



Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 	Czas trwania 90s
Zakres 	Czas między obiektami 2s
	Czas reakcji 2s



Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 	Czas trwania 90s
Zakres 	Czas między obiektami 2s
	Czas reakcji 2s



RUCHY FUNKCJONALNE

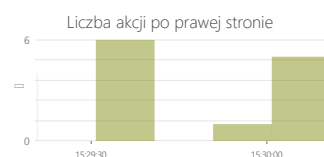
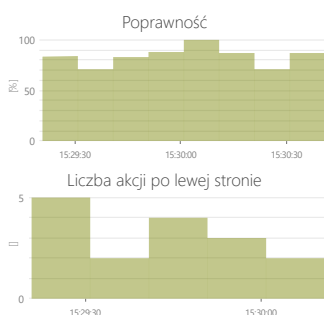
PUSZKI

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

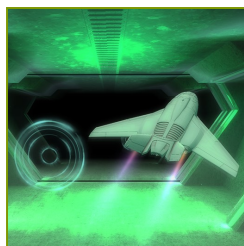
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Rzucaj piłkami do puszek i zrzuć ich jak najwięcej



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



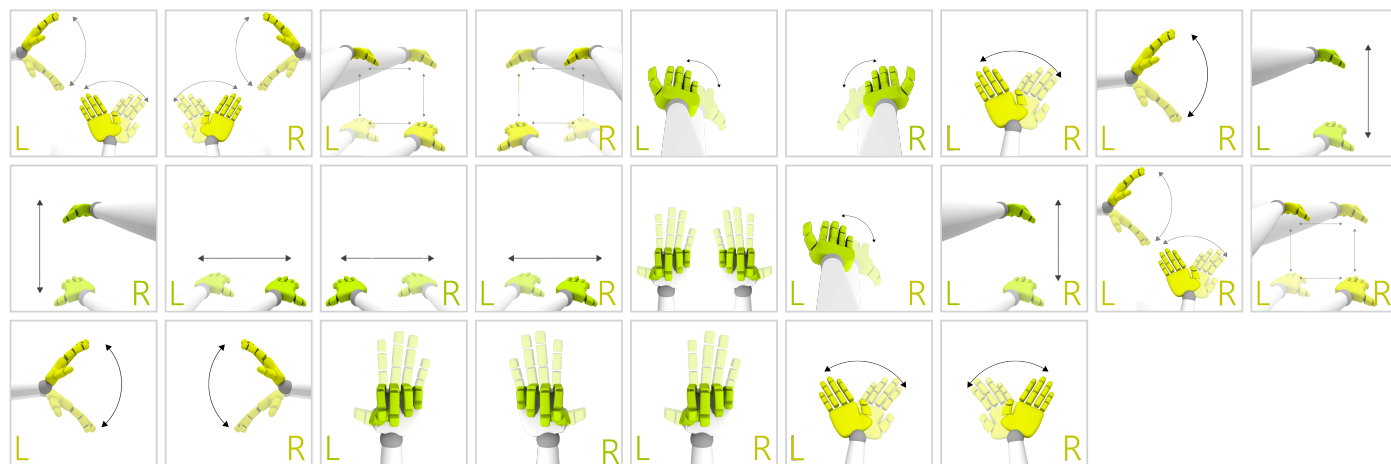


RUCHY FUNKCJONALNE

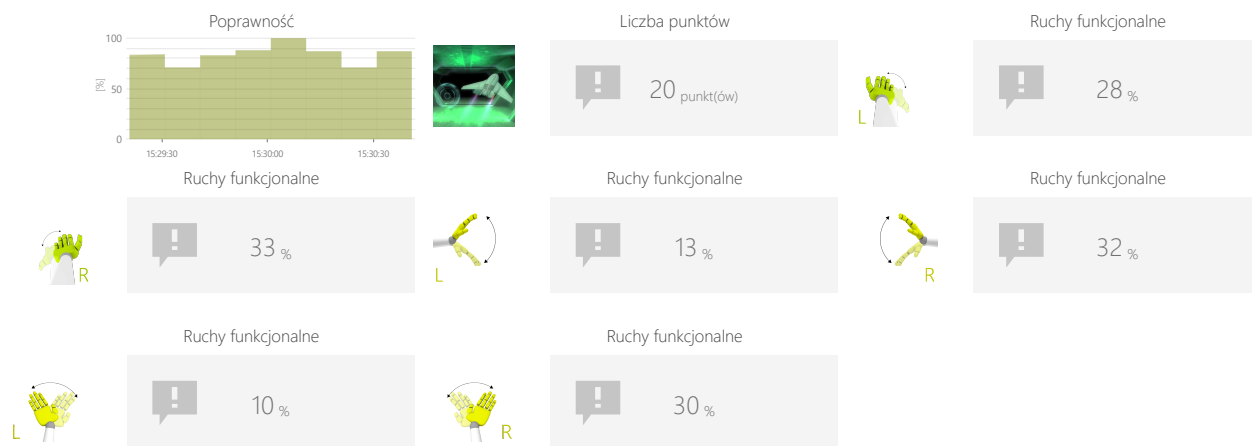
SAMOLOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkość gracza

CELE

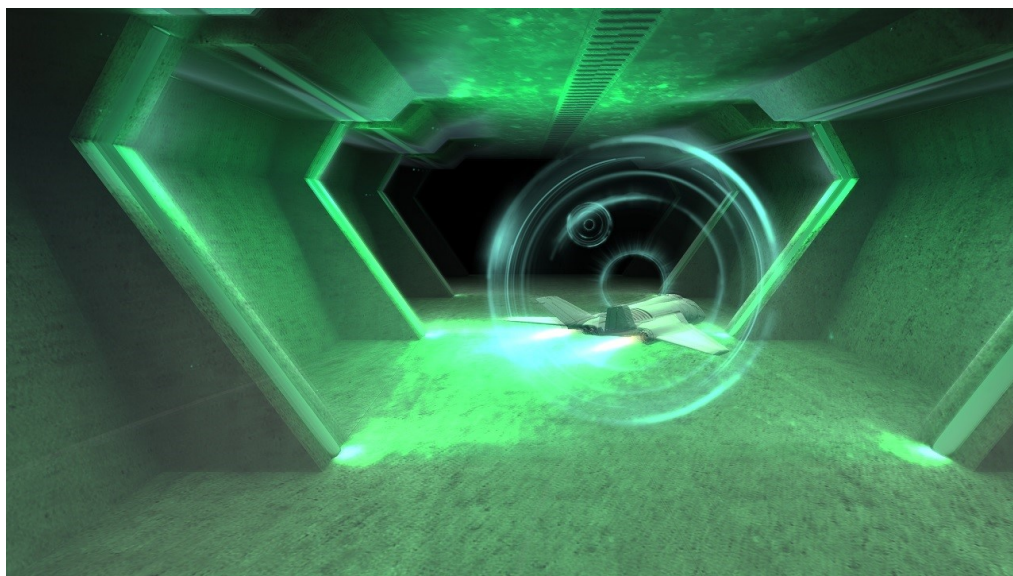
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

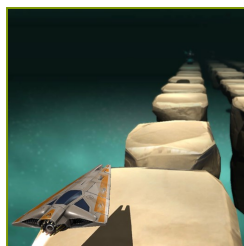
Leć samolotem przez okręgi. Im bliżej środka przeleciysz, tym więcej punktów zdobędziesz



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



◀	Trudność 2/4 ▶
Czas trwania 90s	Zakres 80% - 20%
Prędkość gracza 100%	

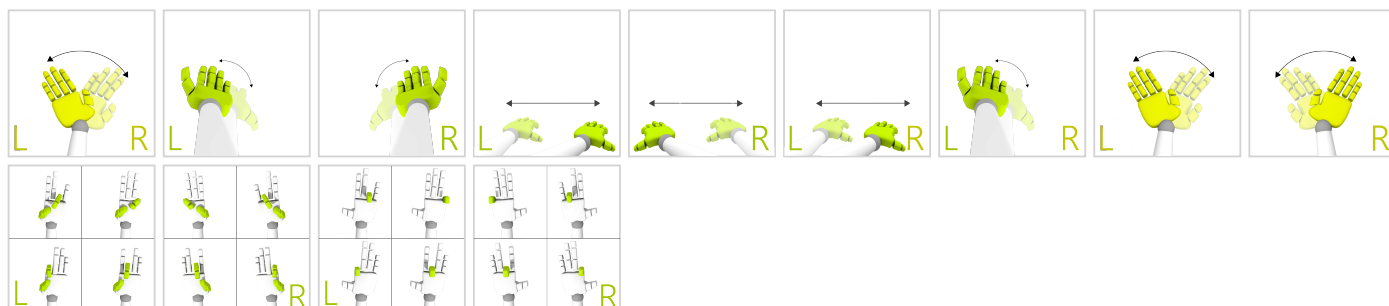


RUCHY FUNKCJONALNE

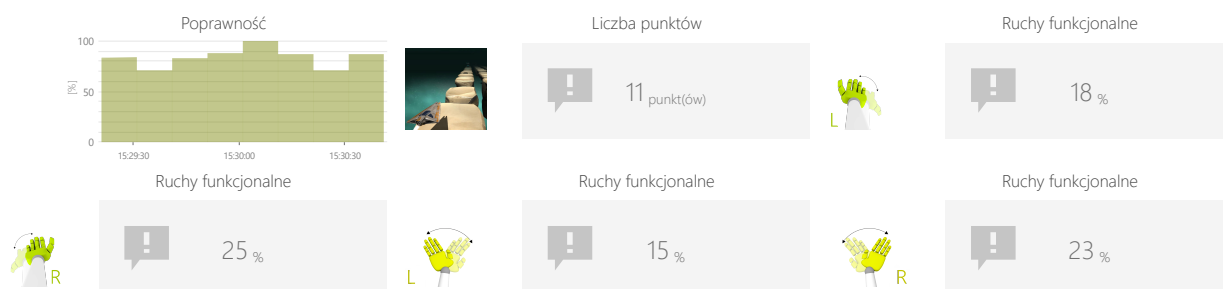
KAMIENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkość gracza

CELE

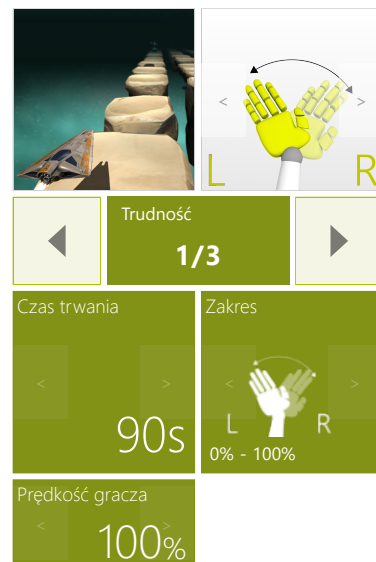
- Spostrzegawczość
- Dynamika planowanych ruchów
- Reakcja na pozytywne bodźce wizualne
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spychaj kolorowe stwory statkiem kosmicznym i unikaj skał.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



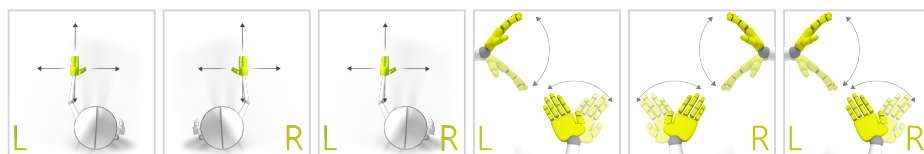


RUCHY FUNKCYJNE

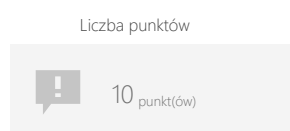
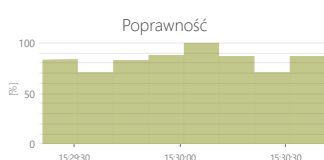
MŁOT

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

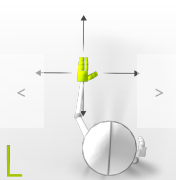
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



		
	Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 		Czas trwania < 90s >
Zakres 0% - 100% 0% - 100% 		Czas reakcji < 10s >
		Wielkość celownika < 125% >

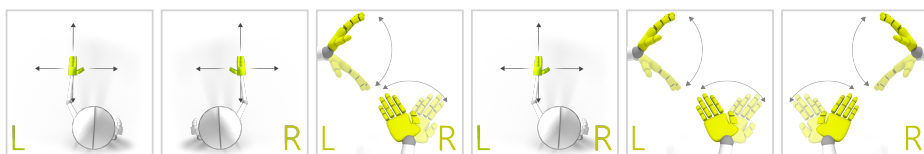


RUCHY FUNKCYJNE

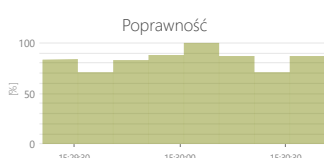
UCIECZKA

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

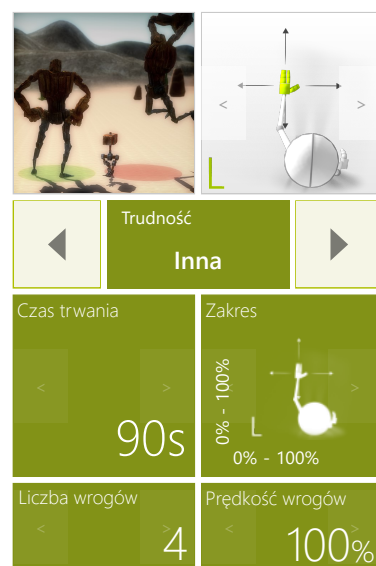
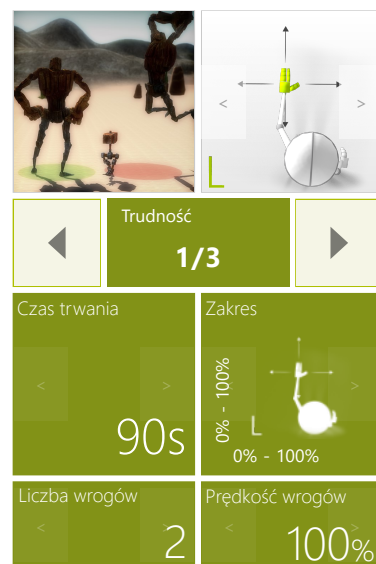
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Reakcja na negatywne bodźce wzrokowe
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Ćwiczenie balansu i równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Trzymaj się z dala od wielkich robotów



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



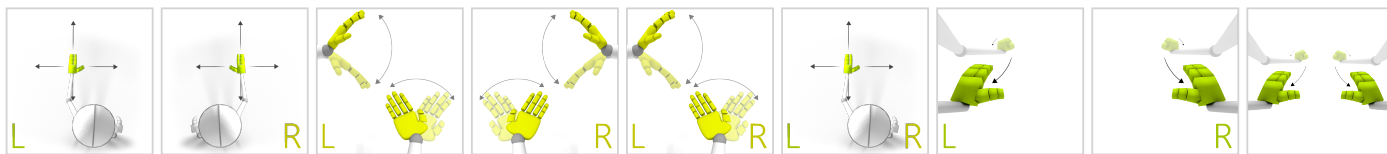


RUCHY FUNKCYJNE

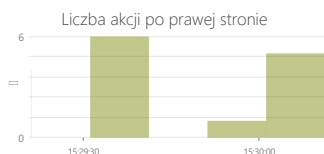
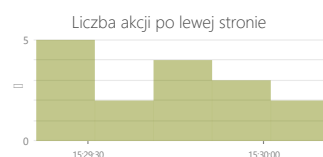
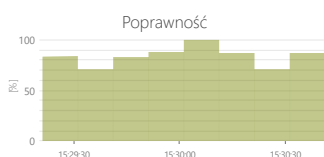
ARMATA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

- Planowanie i strategia
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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

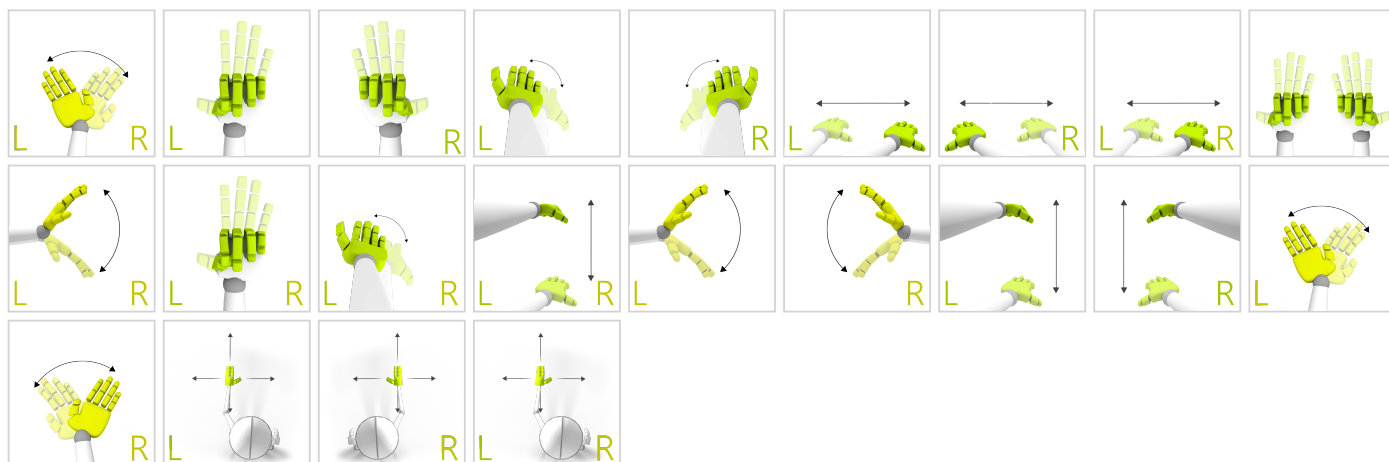


RUCHY FUNKCYJNE

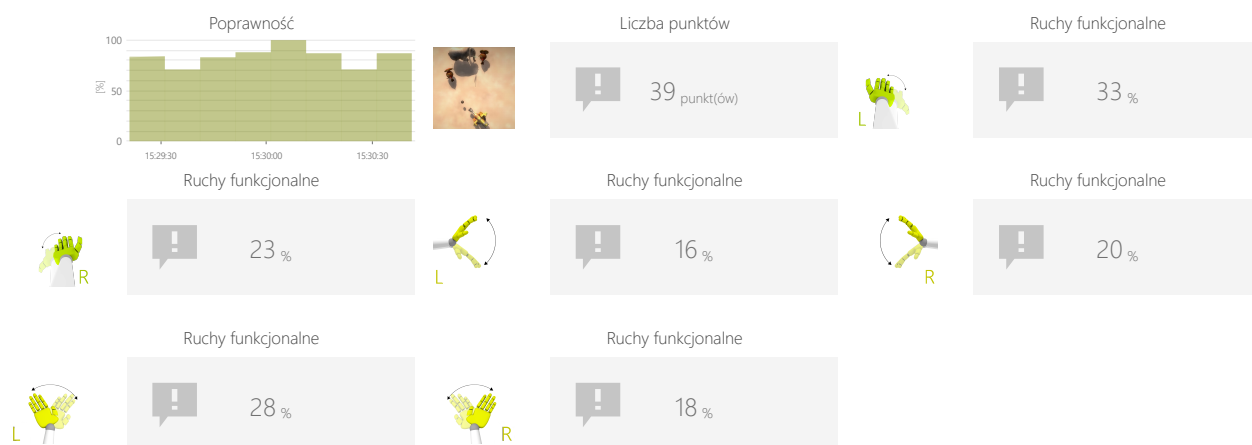
AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

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
- 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	▶
Czas trwania 90s		Zakres 0% - 100%
Włącz przeszkody Tak		Czas między kulami 1s
Czas między wrogami 3s		Prędkość wrogów 50%



◀	Trudność Inna	▶
Czas trwania 90s		Zakres 20% - 80%
Włącz przeszkody Tak		Czas między kulami 1s
Czas między wrogami 3s		Prędkość wrogów 100%

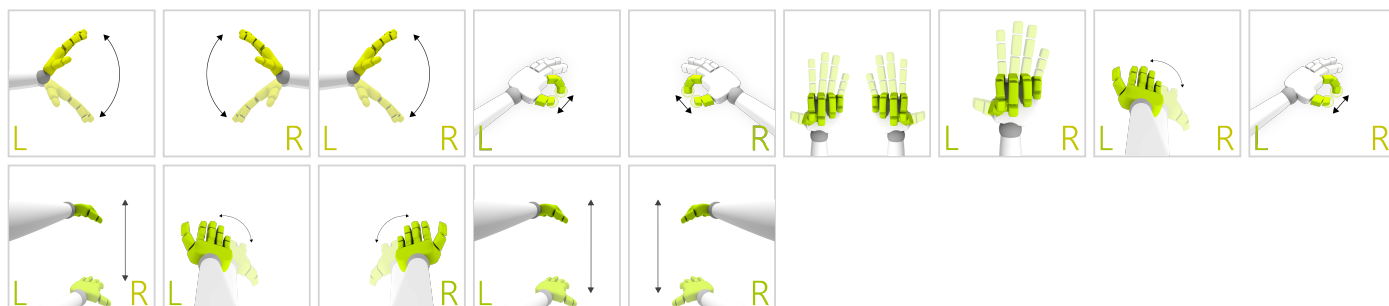


RUCHY FUNKCJONALNE

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 Inna	
Czas trwania 90s	Zakres 0% - 100%
Rozmiar grupy monet 3	Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%	



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres 0% - 100%
Rozmiar grupy monet 5	Rozproszenie monet 250%
Siła grawitacji 100%	

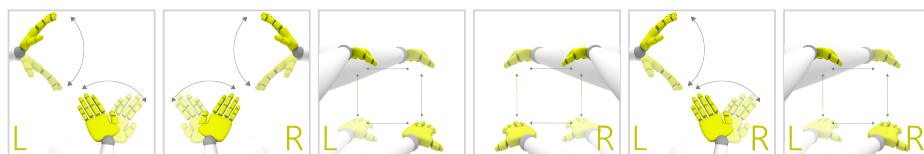


RUCHY FUNKCYJNE

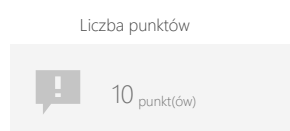
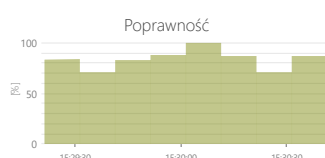
ROZBIJANIE SKRZYNEK

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



RUCHY FUNKCJONALNE

ROZBIJANIE SKRZYNEK

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3	
Aktywne pozycje 		Czas trwania 90s
Zakres 0% - 100% 		Wymagana siła 50%

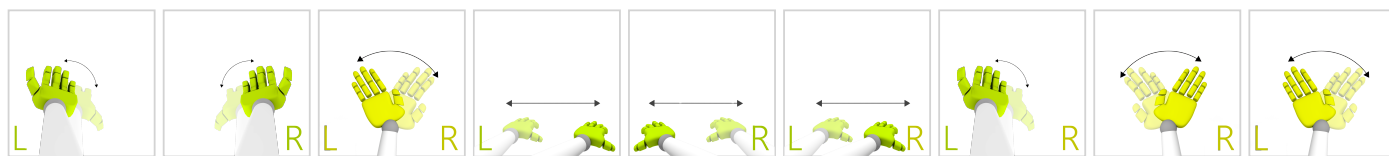


RUCHY FUNKCJONALNE

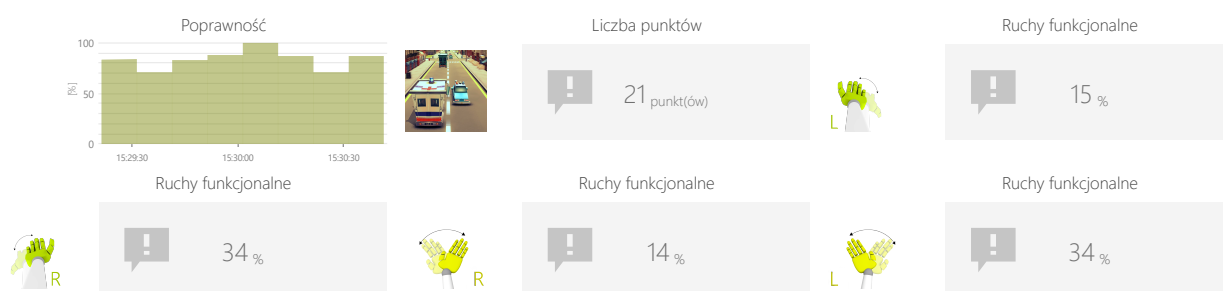
AMBULANS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

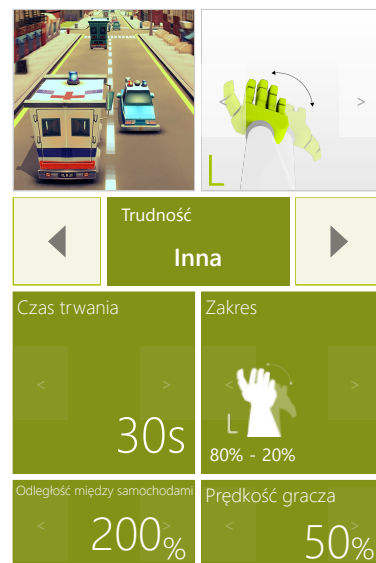
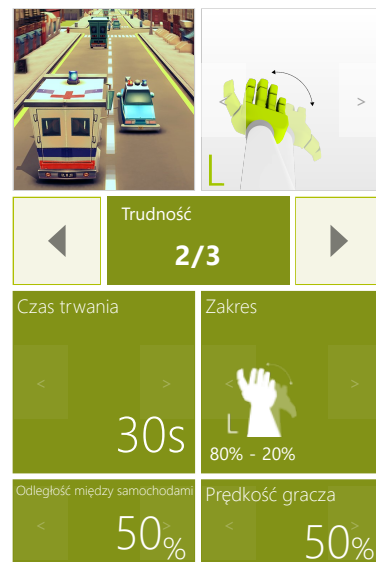
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Szybkość podejmowania decyzji
- Wizualna koordynacja ruchowa

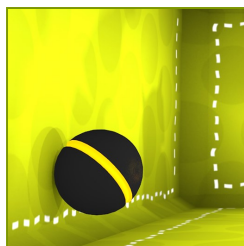
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



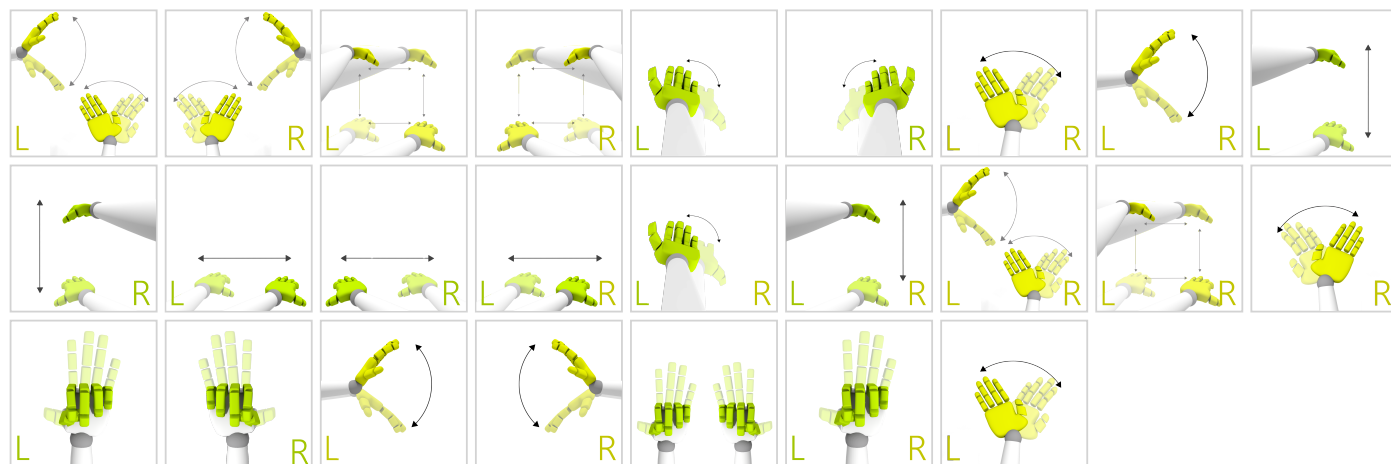


RUCHY FUNKCJONALNE

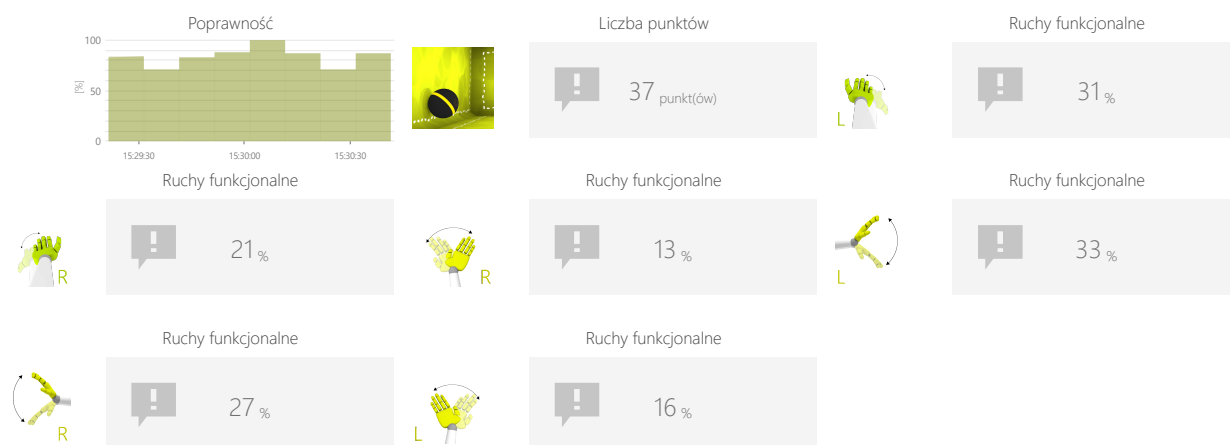
ODBIJANIE

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

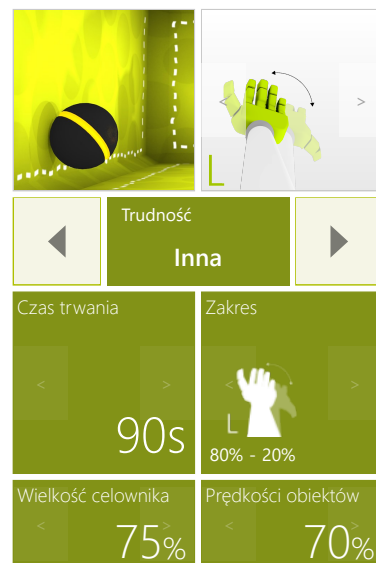
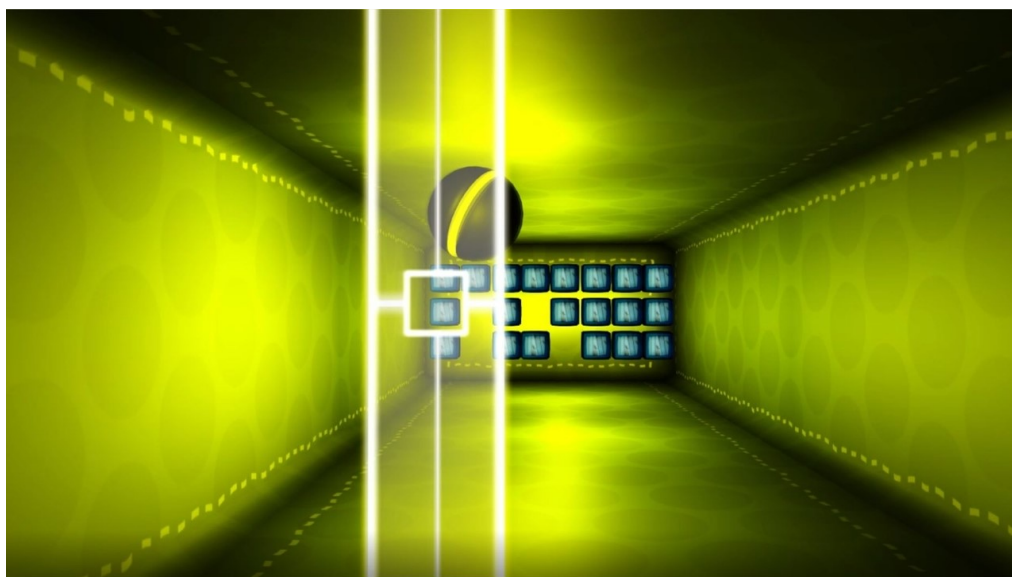
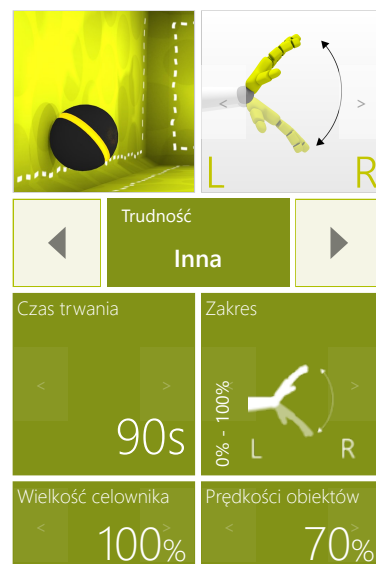
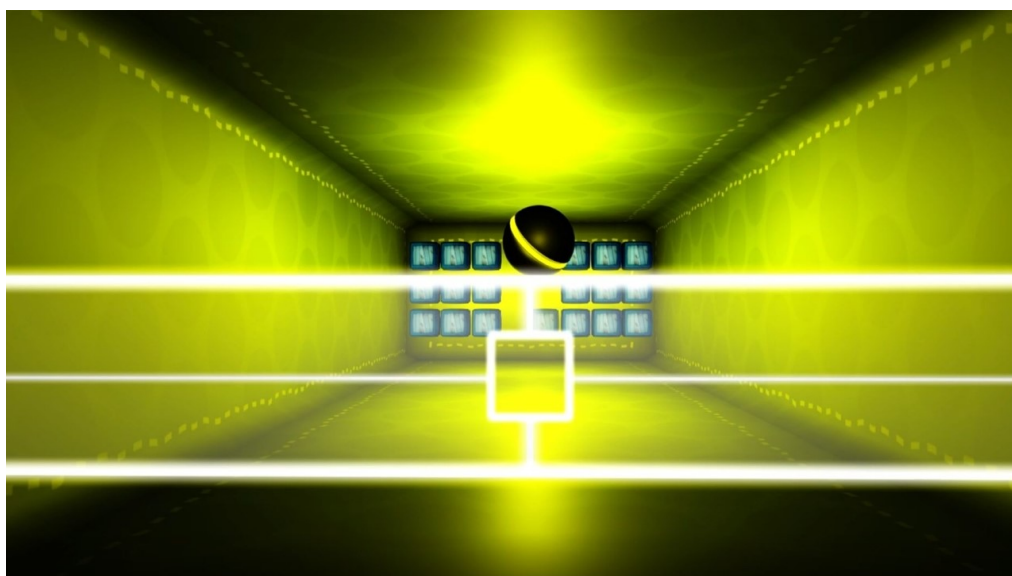
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

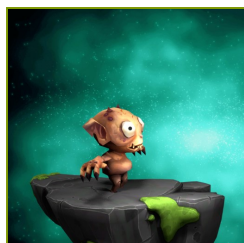
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



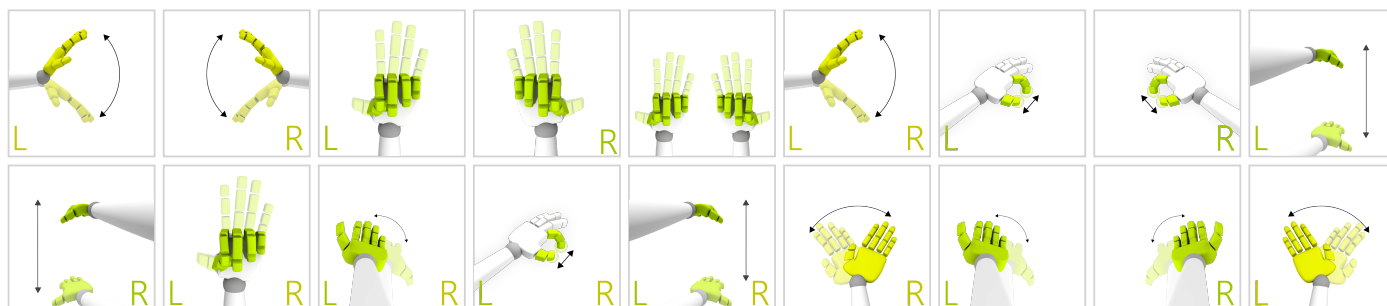


RUCHY FUNKCJONALNE

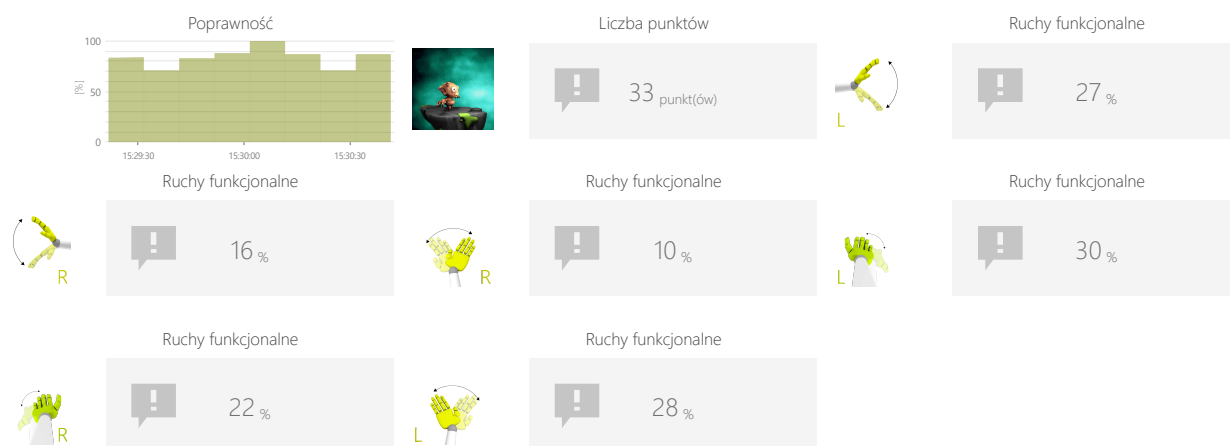
SKOKI PRZEZ RAKIETY

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 rakietka jest blisko



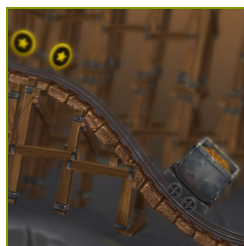
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 90s	Zakres 0% - 100%
Czas między obiektami 5s	Format bomb 1
Prędkości obiektów 100%	



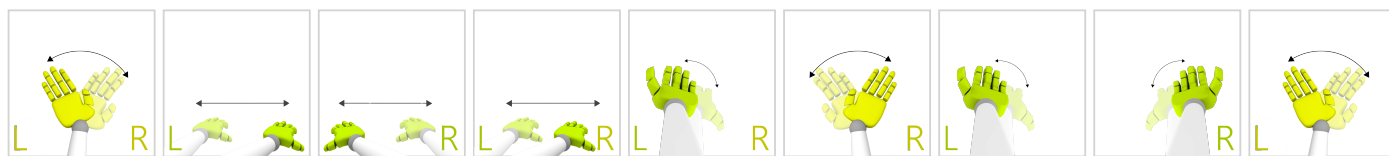
Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Zakres 0% - 100%
Czas między obiektami 5s	Format bomb 2
Prędkości obiektów 100%	



RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przechył świat, by wagonik dojechał do monet



RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

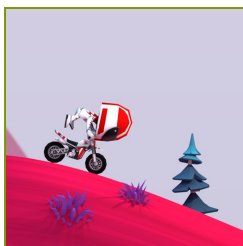
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	Trudność 1/3
Czas trwania 90s	Zakres 0% - 100%
Kształt trasy 	Włącz wykoślenie Nie
	Włącz przeszkody Nie
Czas między obiektami 5s	Prędkość gracza 100%



	Trudność 3/3
Czas trwania 90s	Zakres 0% - 100%
Kształt trasy 	Włącz wykoślenie Tak
	Włącz przeszkody Nie
Czas między obiektami 5s	Prędkość gracza 200%

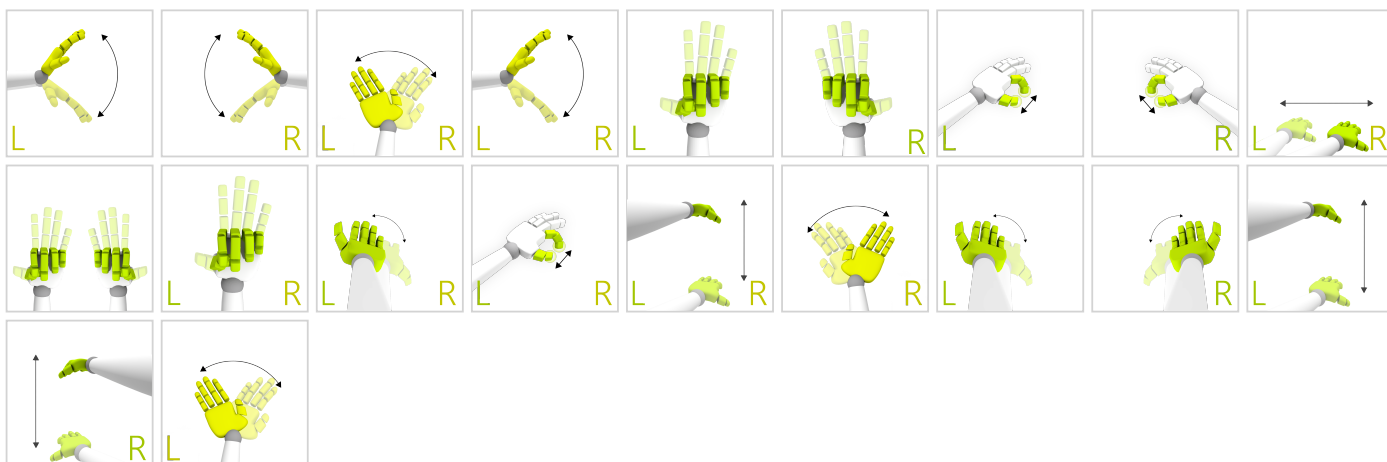


RUCHY FUNKCJONALNE

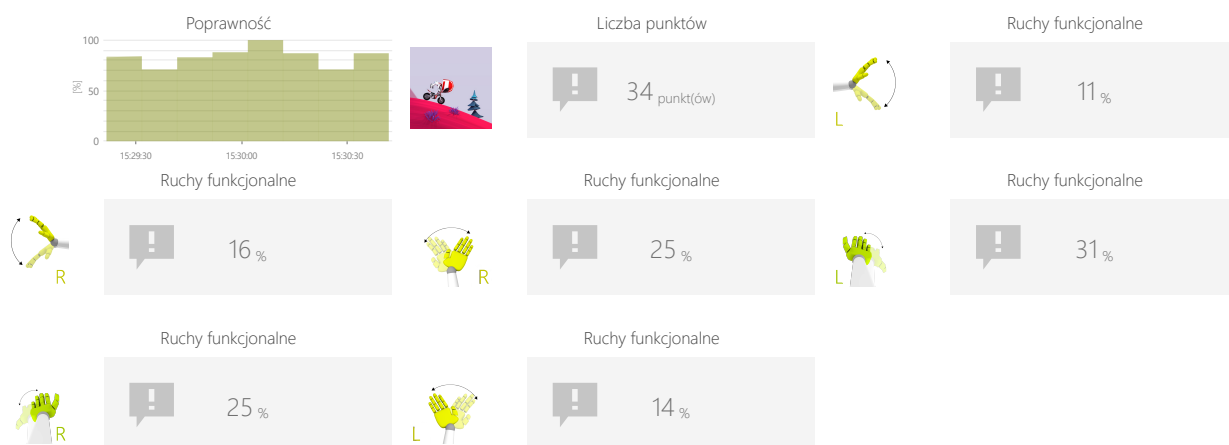
MOTOCROSS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Kształt trasy

CELE

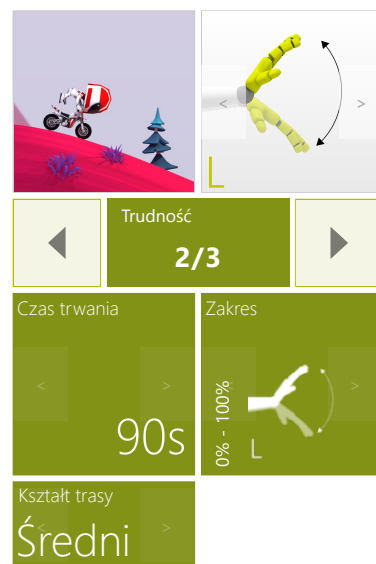
- Dynamika planowanych ruchów
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



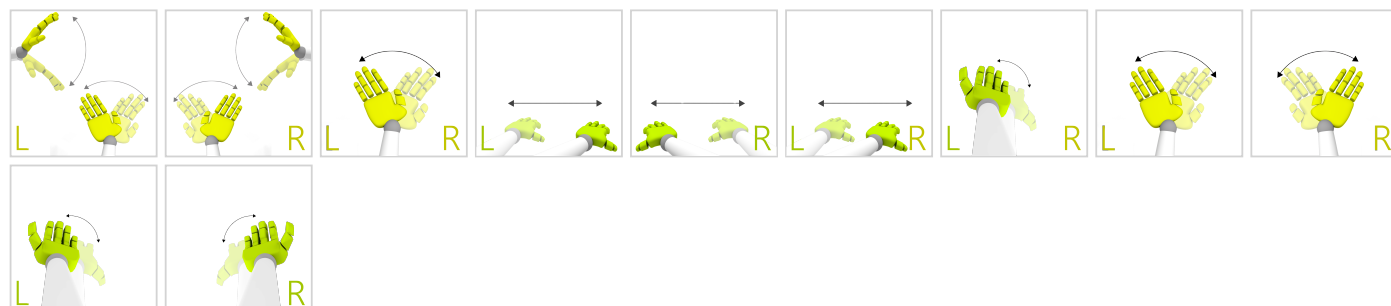


RUCHY FUNKCJONALNE

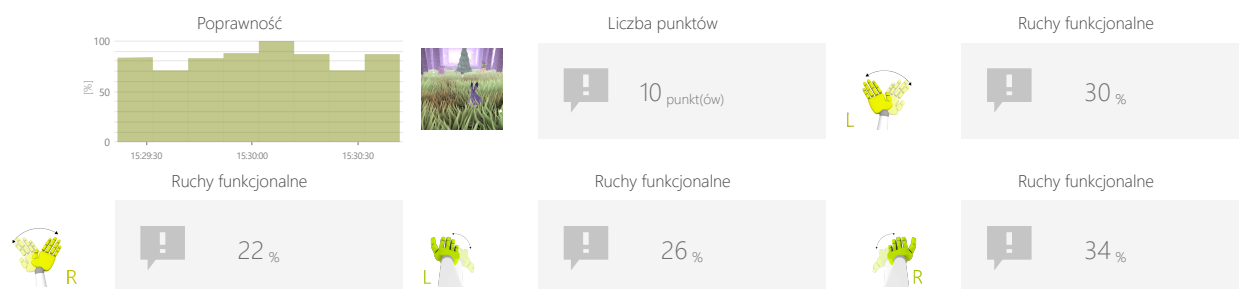
LEŚNY BIEGACZ

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Prędkość gracza

CELE

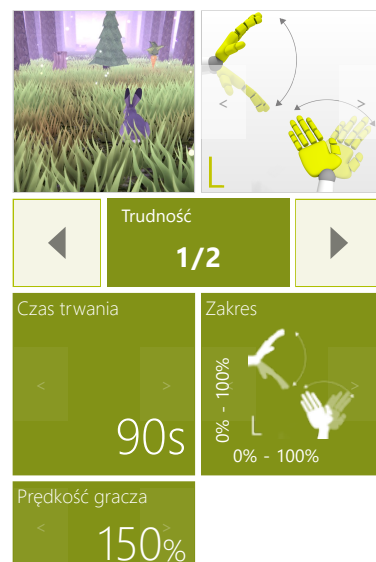
- Dynamika planowanych ruchów
- Skupienie
- Planowane ruchy
- Szybkość ruchu

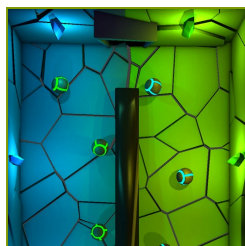
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Utrzymuj zająca w ruchu. Zbieraj marchewki.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



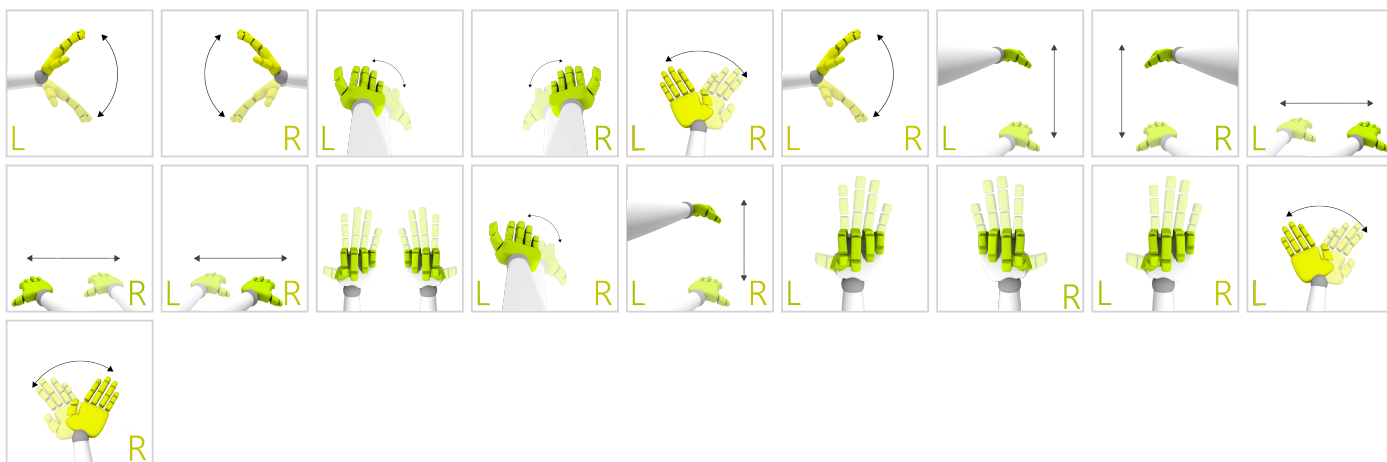


PODZIELNOŚĆ UWAGI

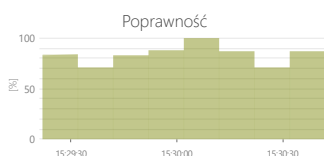
SORTER

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

31 punkt(ów)



Podzielność uwagi

21 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

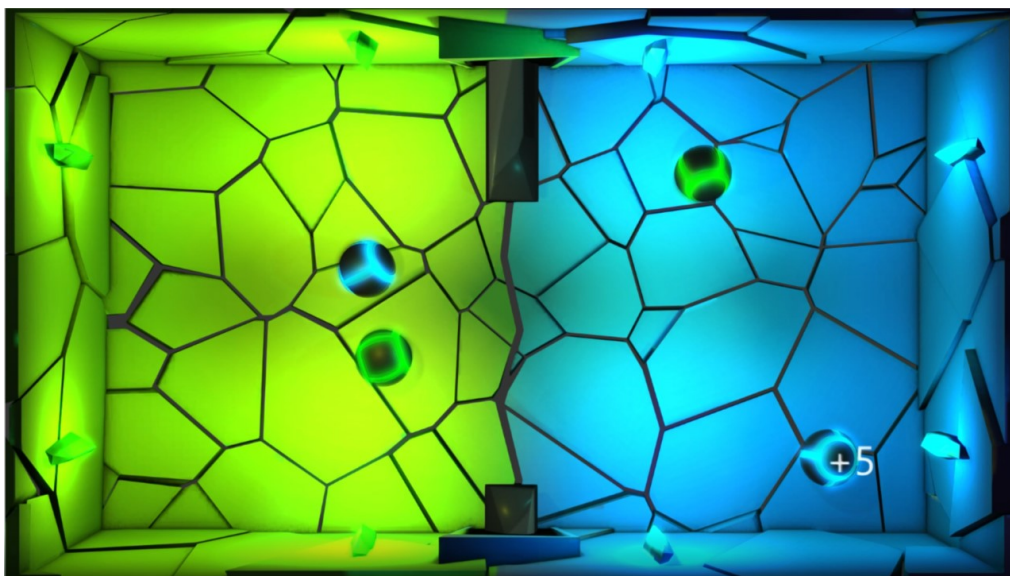
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

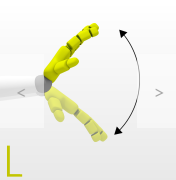
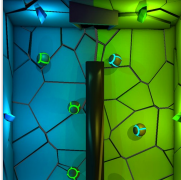
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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

30s

Zakres

0% - 100%

Liczba obiektów

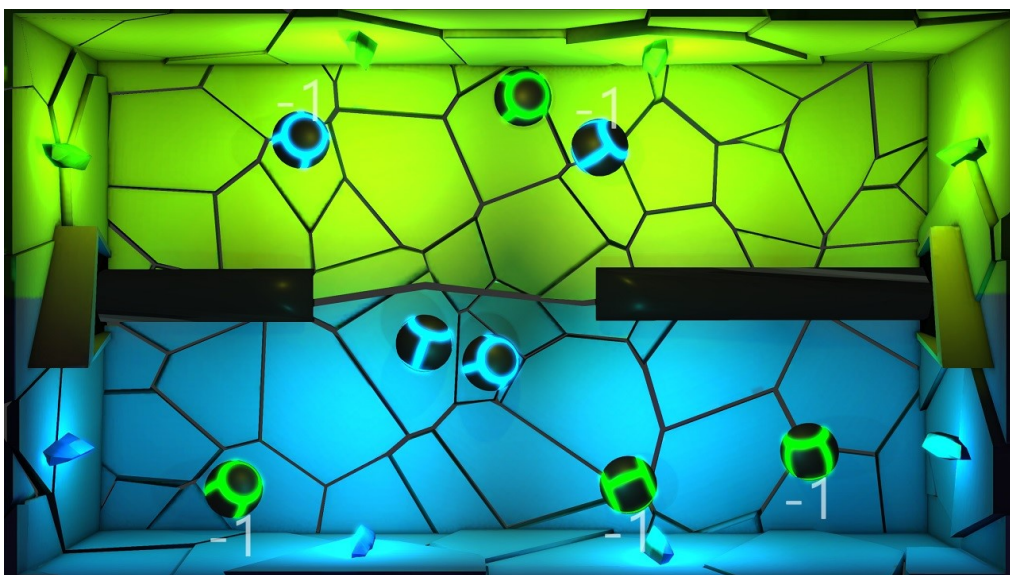
4

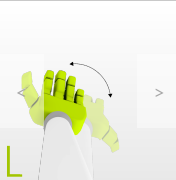
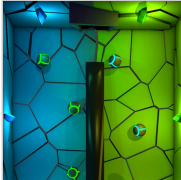
Rozmiar szczeliny

150%

Prędkości obiektów

100%





Trudność

1/3

Czas trwania

30s

Zakres

80% - 20%

Liczba obiektów

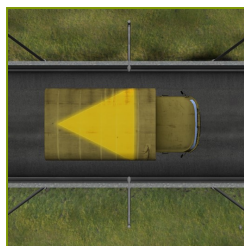
4

Rozmiar szczeliny

150%

Prędkości obiektów

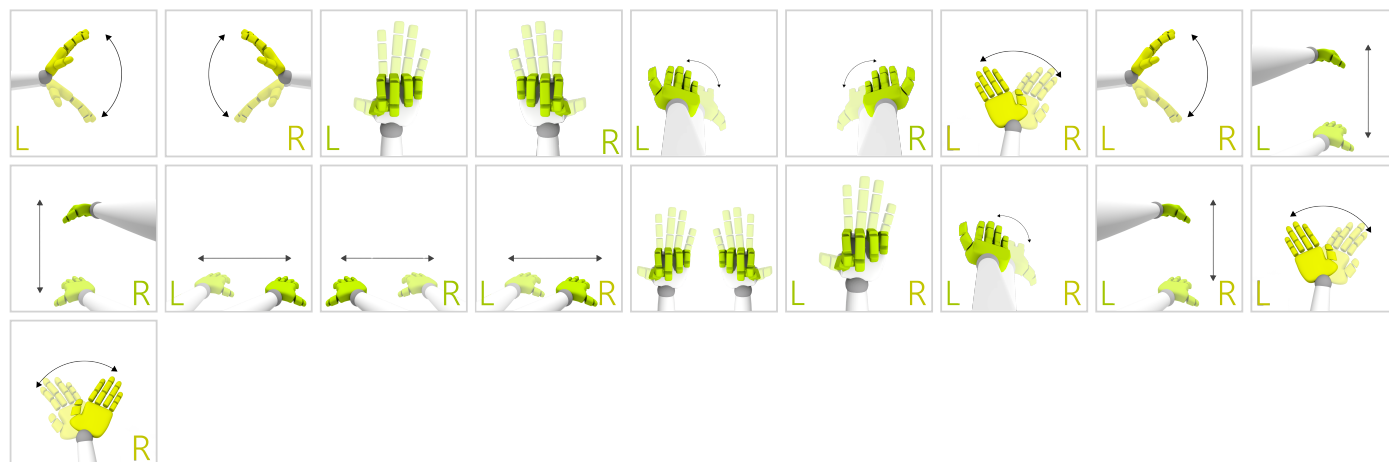
100%



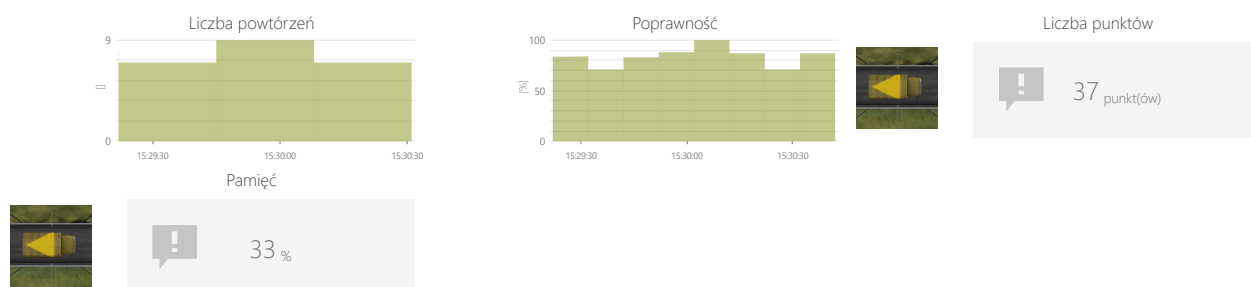
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

CELE

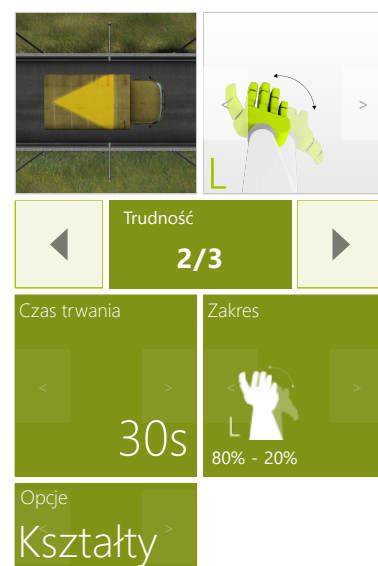
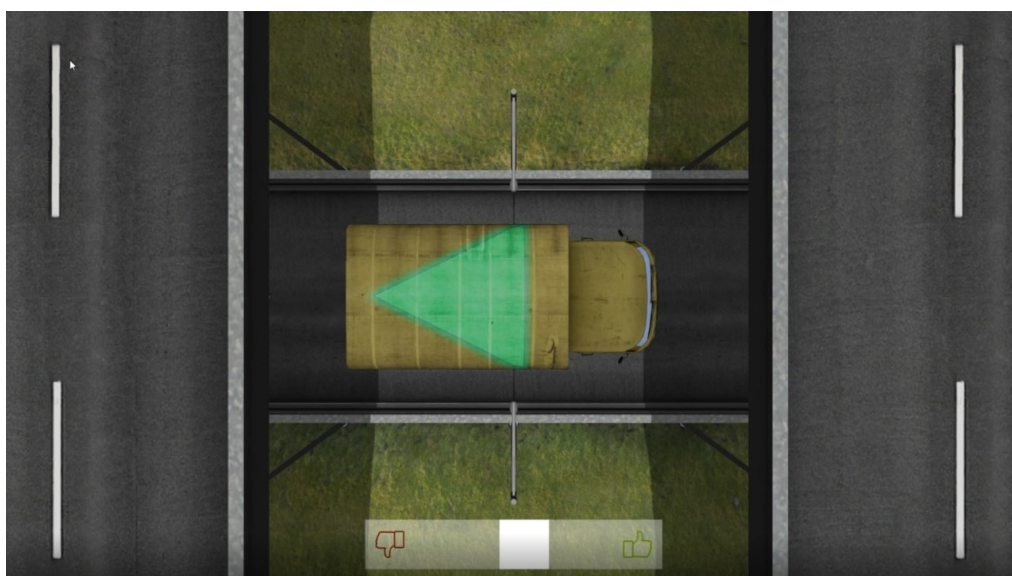
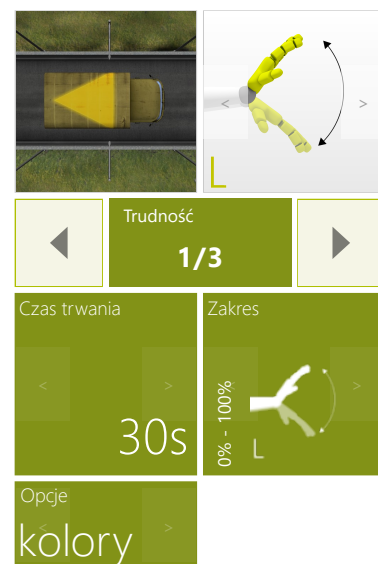
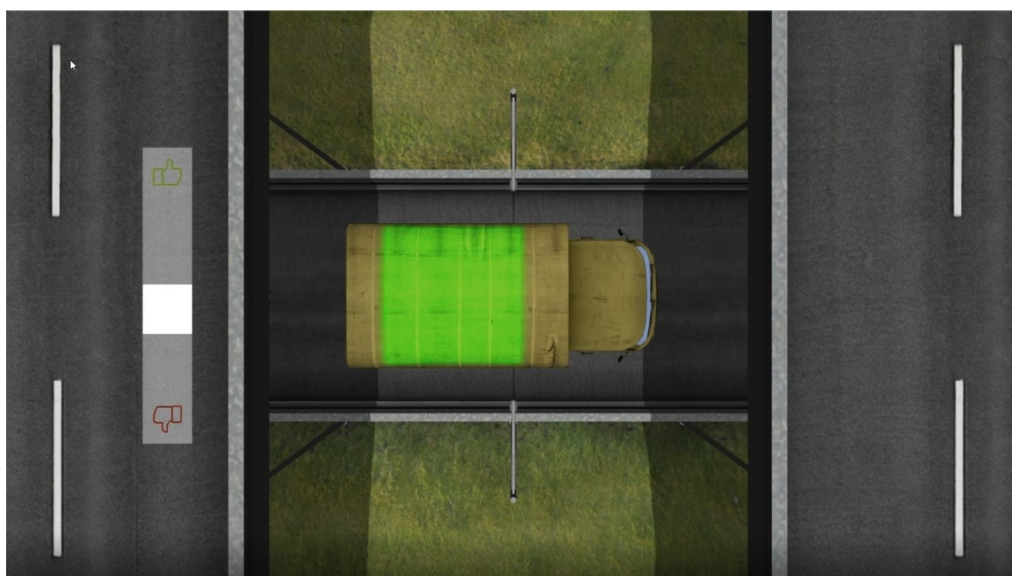
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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



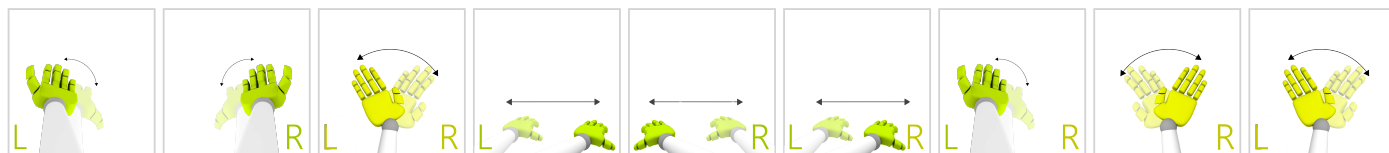


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

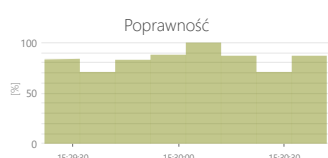
KLONY

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

10 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

18 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

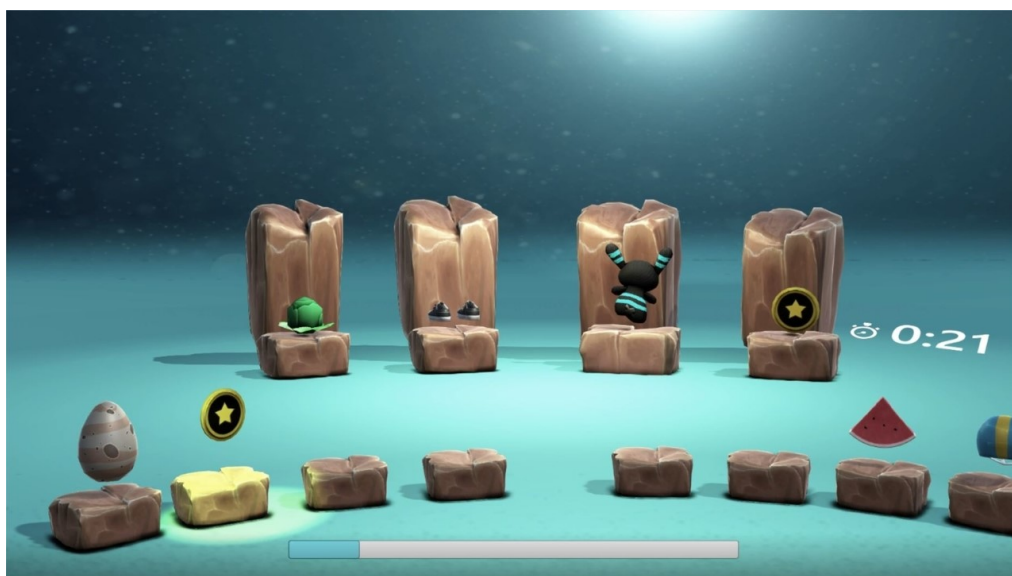
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

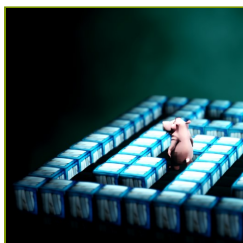
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Zaznacz element, który występuje 2 razy



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



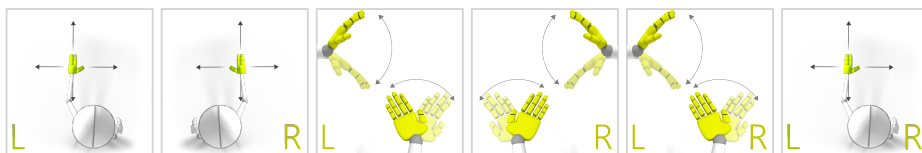


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

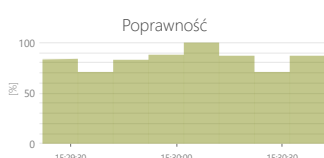
LABIRYNT

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

22 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

16 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

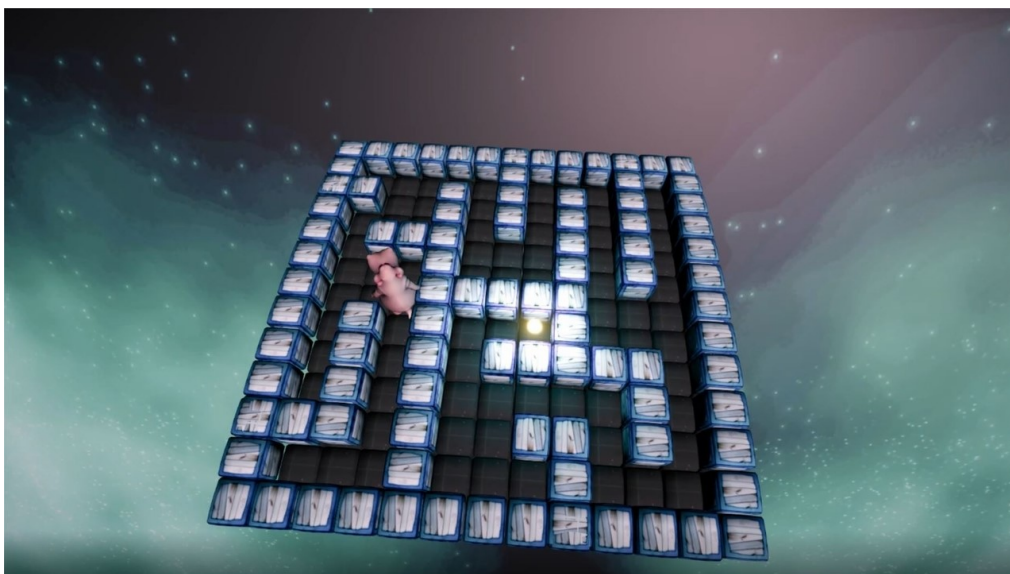
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

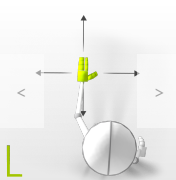
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

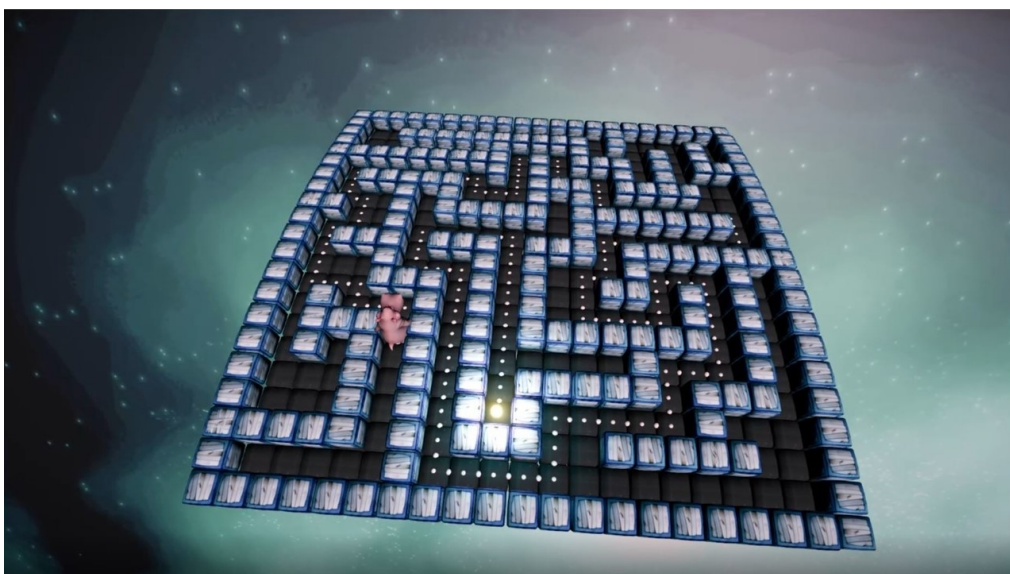
Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.

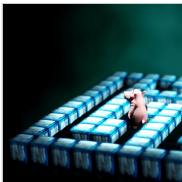
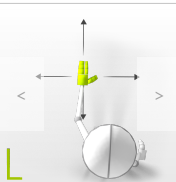


PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	
Trudność 2/4	
Czas trwania 90s	Zakres 0% - 100% 0% - 100%
Pokaż ścieżkę Nie	Rozmiar labiryntu 6



	
Trudność Inna	
Czas trwania 90s	Zakres 0% - 100% 0% - 100%
Pokaż ścieżkę Tak	Rozmiar labiryntu 10



SPECJALNE CIŚNIENIE KRWI

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

TRYBY STEROWANIA



CELE

- Monitoruj parametry zewnętrzne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

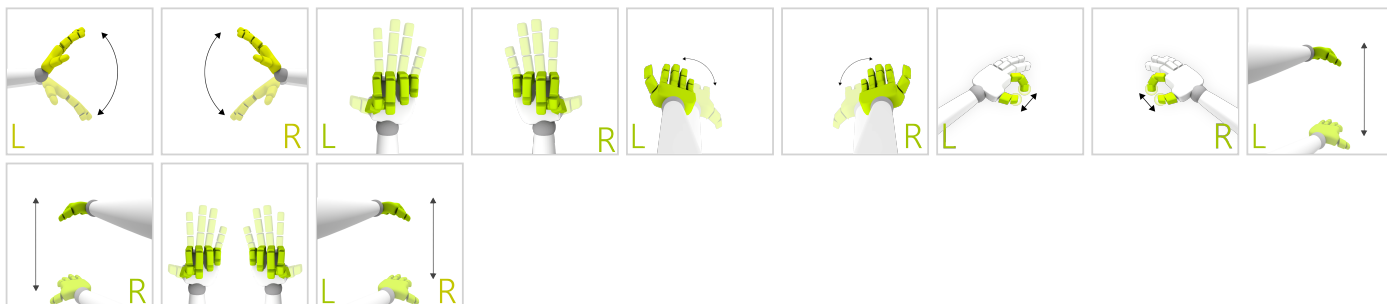
Zmierz swoje ciśnienie krwi i wpisz wynik



SPECJALNE TEST GONOGO

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

TRYBY STEROWANIA

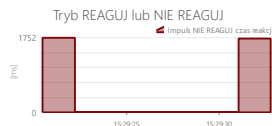


WYNIKI



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

4

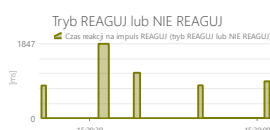
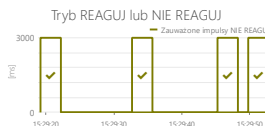


Liczba pominiętych impulsów REAGUJ (tryb zawsze REAGUJ)

0

Liczba pominiętych impulsów REAGUJ (tryb REAGUJ lub NIE REAGUJ)

1



Opóźnienie czasowe spowodowane rozproszeniem

37 %

Tryb REAGUJ lub NIE REAGUJ

3032 ms

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

2

Tryb zawsze REAGUJ

3000 ms

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Zakres
- Wymagane poprawne powtórzenia
- Uderz jeśli

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.