

PAKIET PODSTAWOWY VR

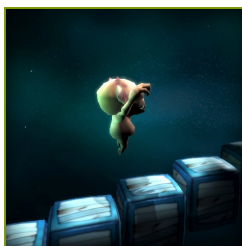
2024.1

Wymagania sprzętowe	3
Co jest potrzebne?	3
Baza zadań terapeutycznych	5
Prędkość	5
Precyzja ruchu	7
Ruchy funkcjonalne	17
Podzielność uwagi	47
Pamięć	49
Rozwiązywanie problemów	51
Lęki i fobie	55
Specjalne	56

CO JEST POTRZEBNE?

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

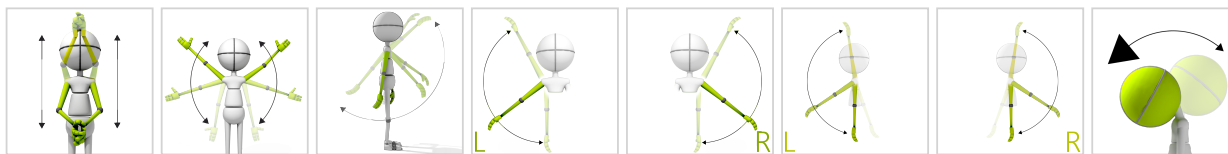
- Oculus Quest 2
- Oculus Quest 3



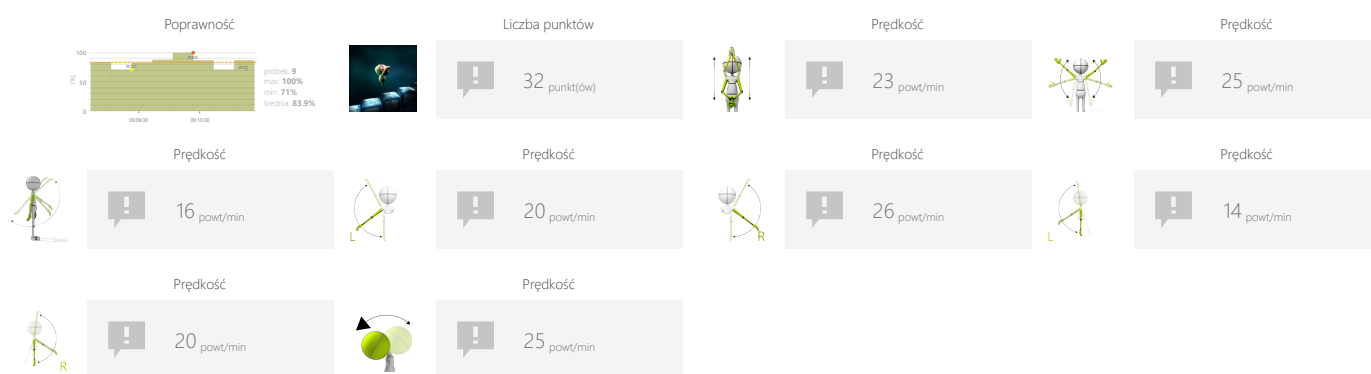
PRĘDKOŚĆ SCHODY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

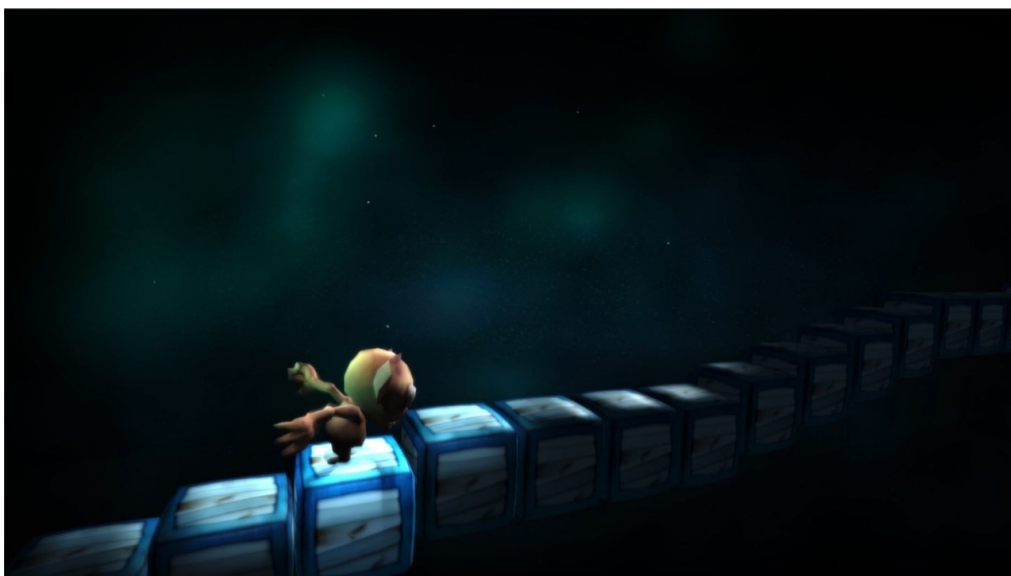
- Skoki
- Podnoszenie kolan
- Dynamika planowanych ruchów

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Wspinaj się po schodach, zanim znikną



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

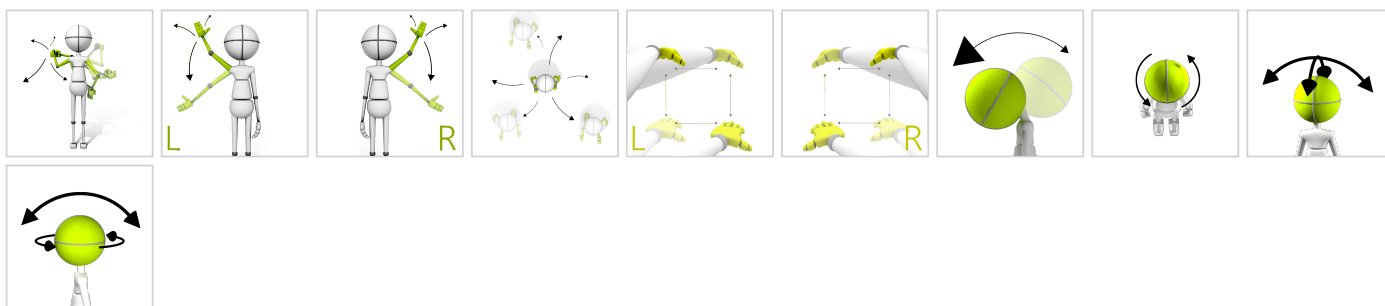


PRECYZJA RUCHU

RYBKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

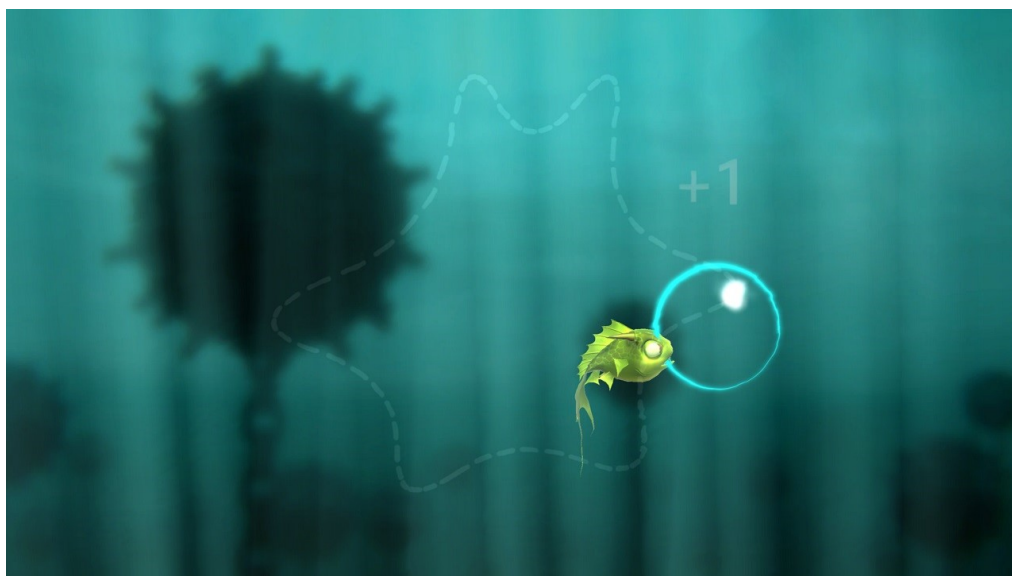
Poruszaj niebieskim okręgiem, aby chronić iskrę przed rybką. Iskra jest bezpieczna, gdy znajduje się w środku okręgu



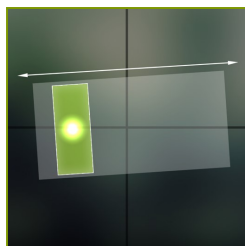
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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

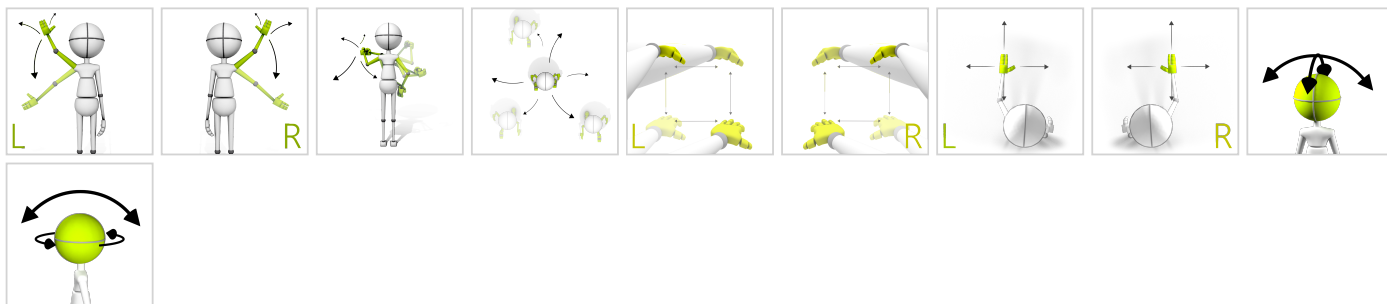


PRECYZJA RUCHU

WAHADŁO

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- 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 20% ↑ 80% 80% ↔ 20%
Pokaż ścieżkę Nie	Okres 5s
Obrót 0	Wysokość wahań 50%
Szerokość wahań 100%	

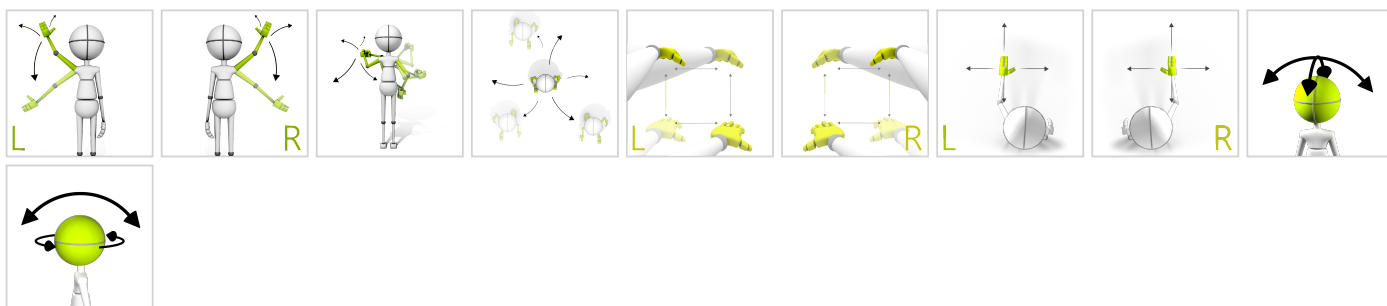


PRECYZJA RUCHU

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

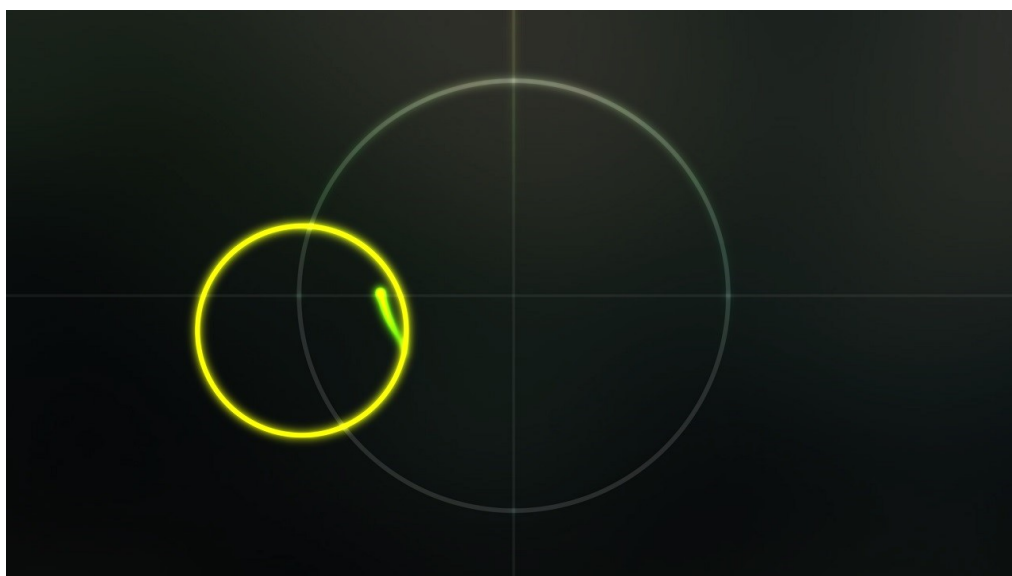
- Powtarzanie ruchów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi
- Przetestuj granice równowagi

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

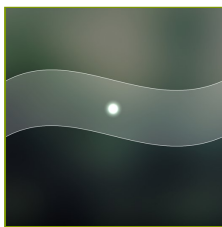
Spróbuj zsynchronizować swoje ruchy z ruchem okręgu, aby pozostać w nim jak najdłużej



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

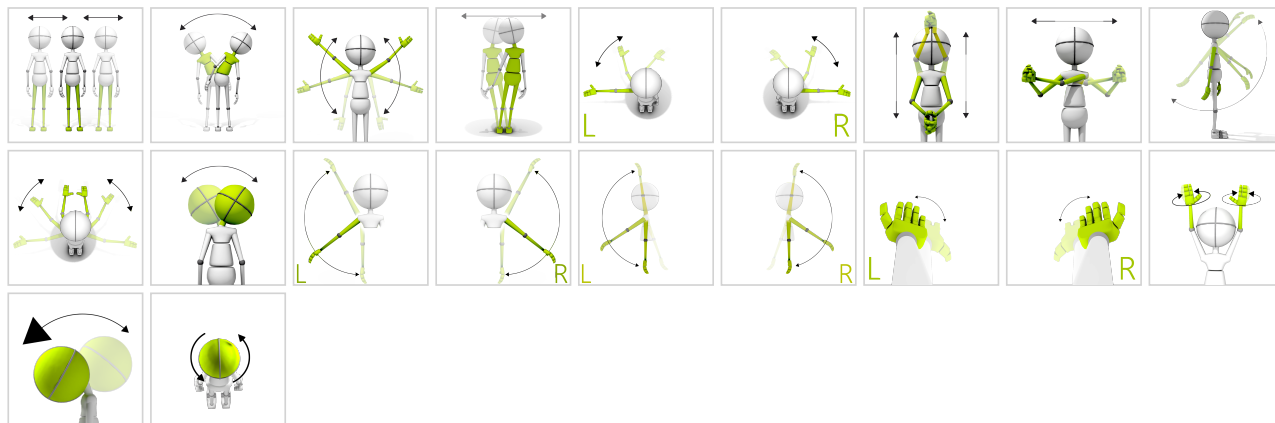


PRECYZJA RUCHU

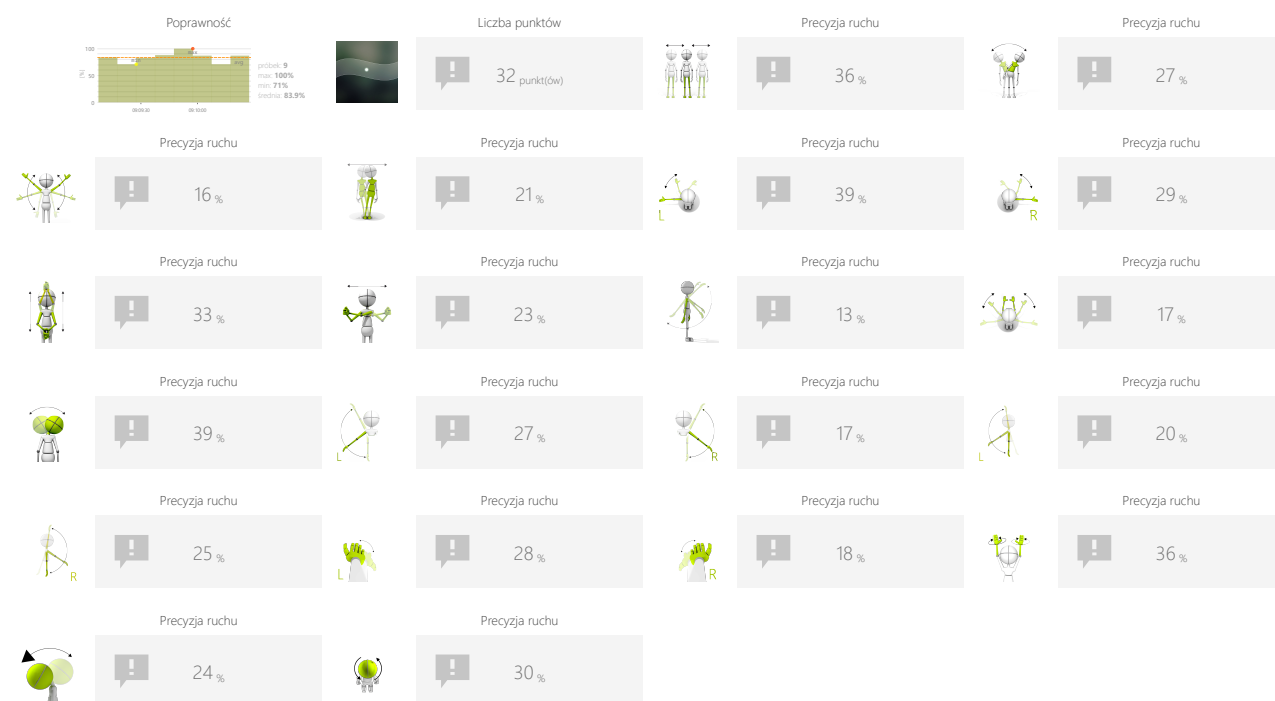
WYKRES

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

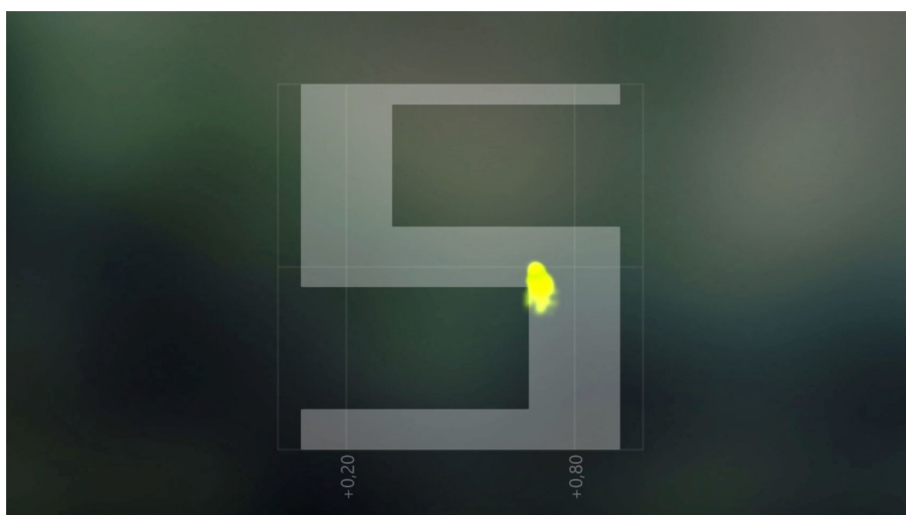
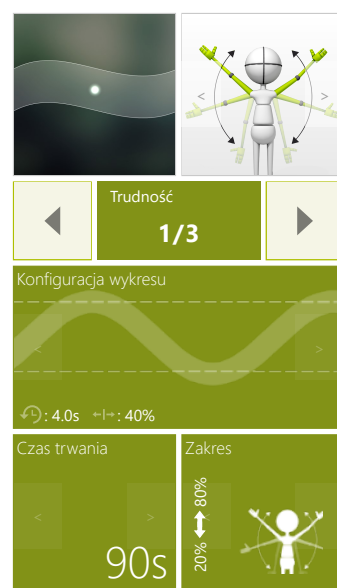
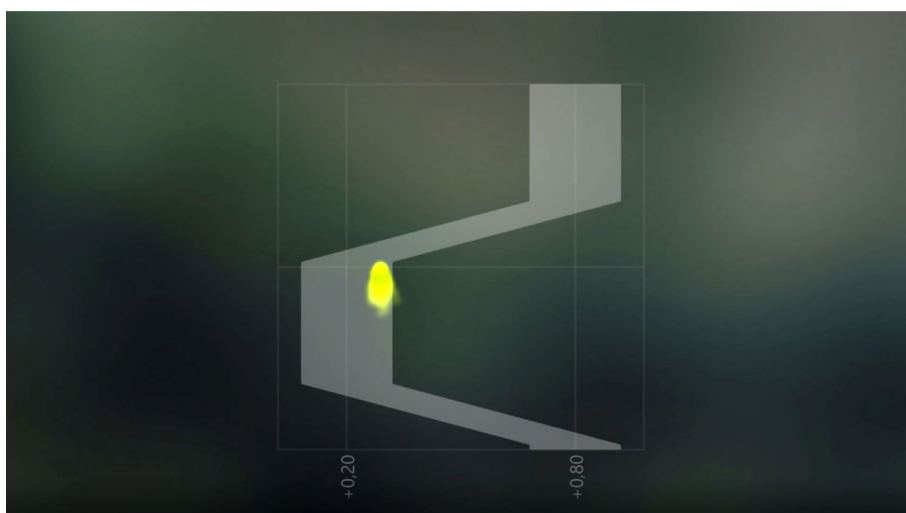
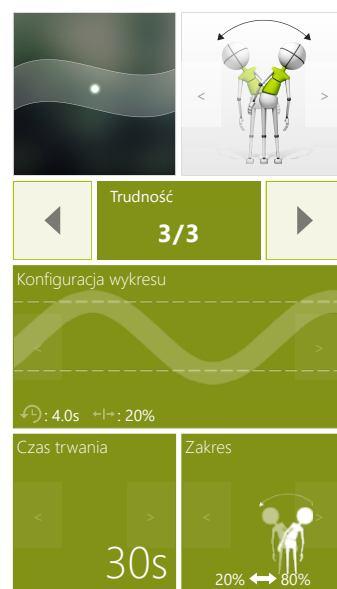
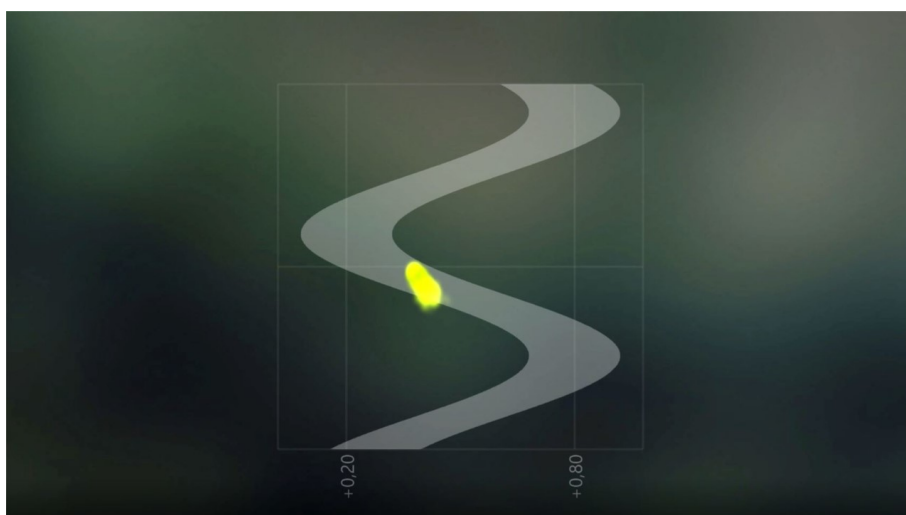
- Precyzja ruchu
- Aktywność w zadanym rytmie
- Powtarzające się ruchy
- Podnoszenie rąk

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Staraj się trzymać w granicach



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



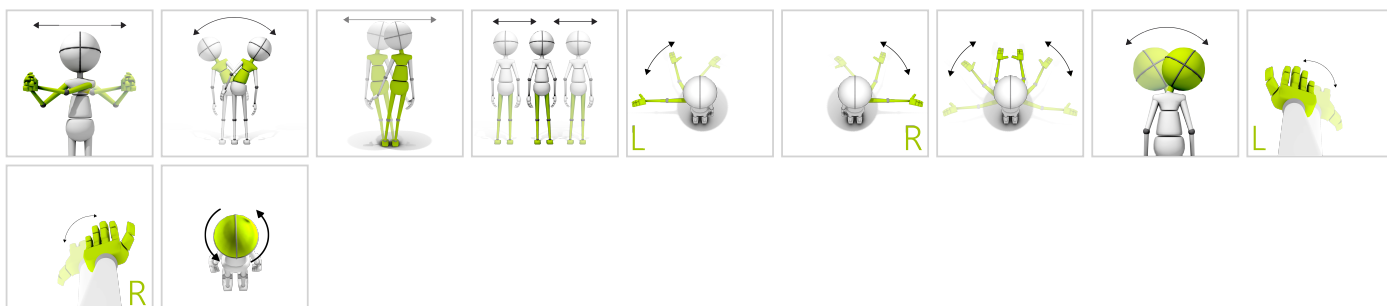


PRECYZJA RUCHU

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 20% ↔ 80%	Rozmiar parasola 150%

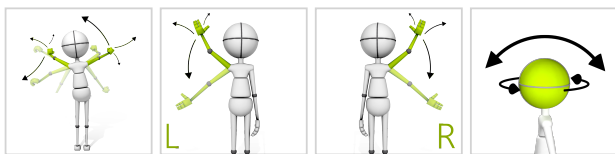


RUCHY FUNKCJONALNE

WAMPIRKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

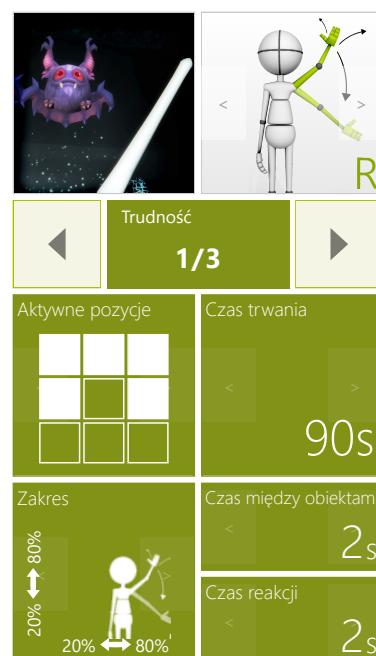
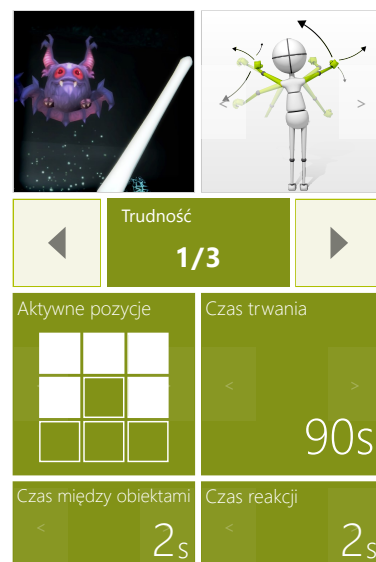
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny
- Spontaniczne ruchy w przestrzeni 3D
- Szybkość ruchu

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Użyj miecza, aby pozbyć się stworków



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



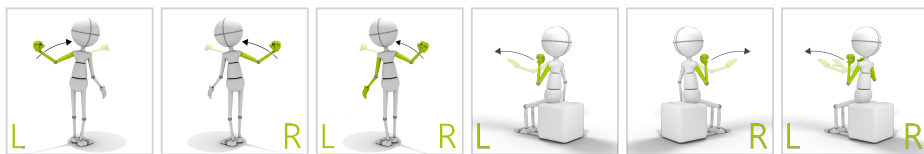


RUCHY FUNKCJONALNE

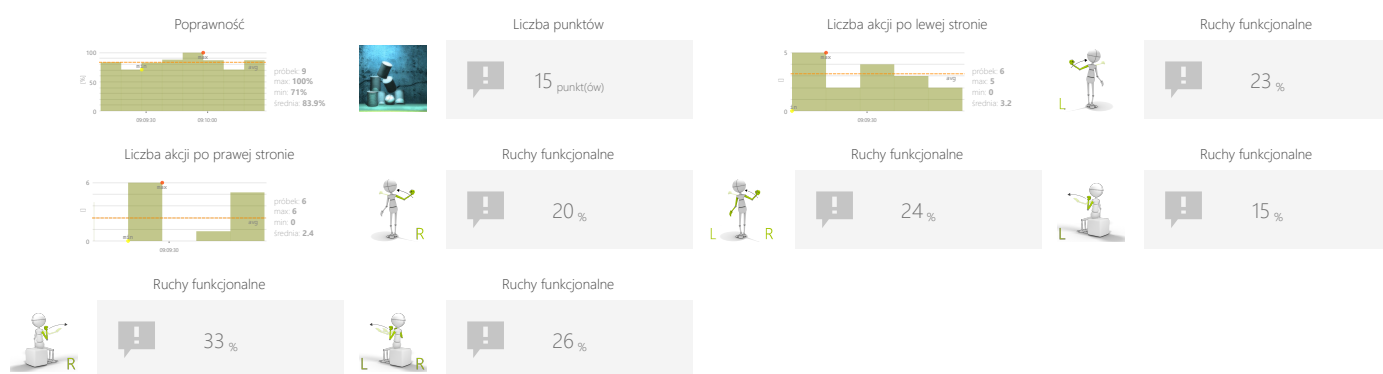
PUSZKI

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Prędkości obiektów
- Masa obiektów

CELE

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

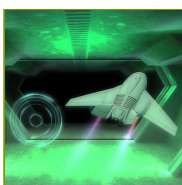
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Rzucaj piłkami do puszek i zrzuć ich jak najwięcej



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



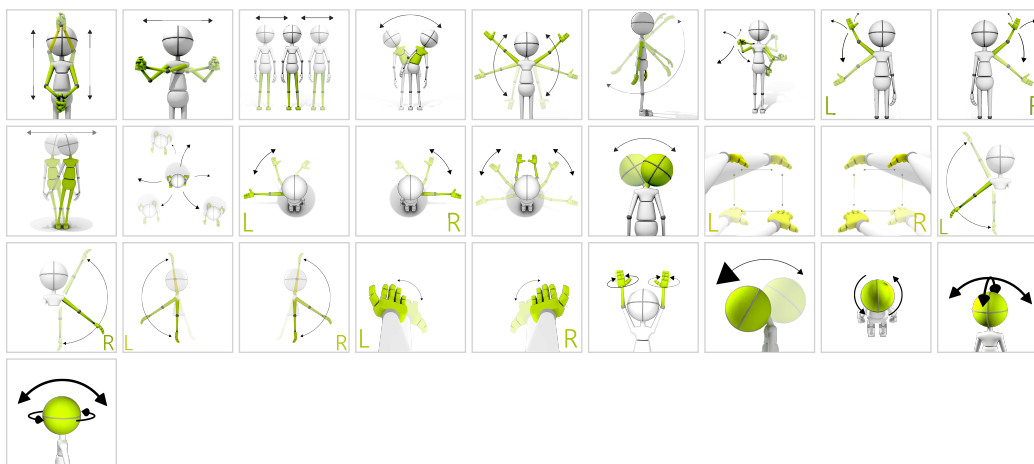


RUCHY FUNKCJONALNE

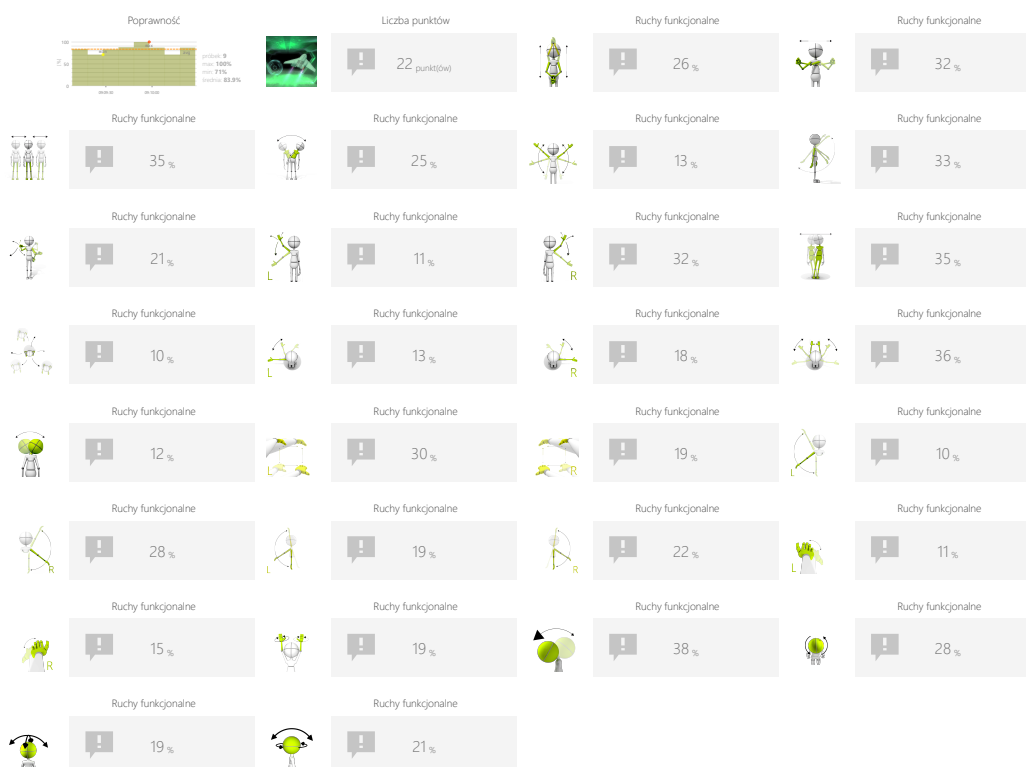
SAMOŁOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- automatyczny
- Czas trwania zadania
- Zakres
- Pozycjonowanie

CELE

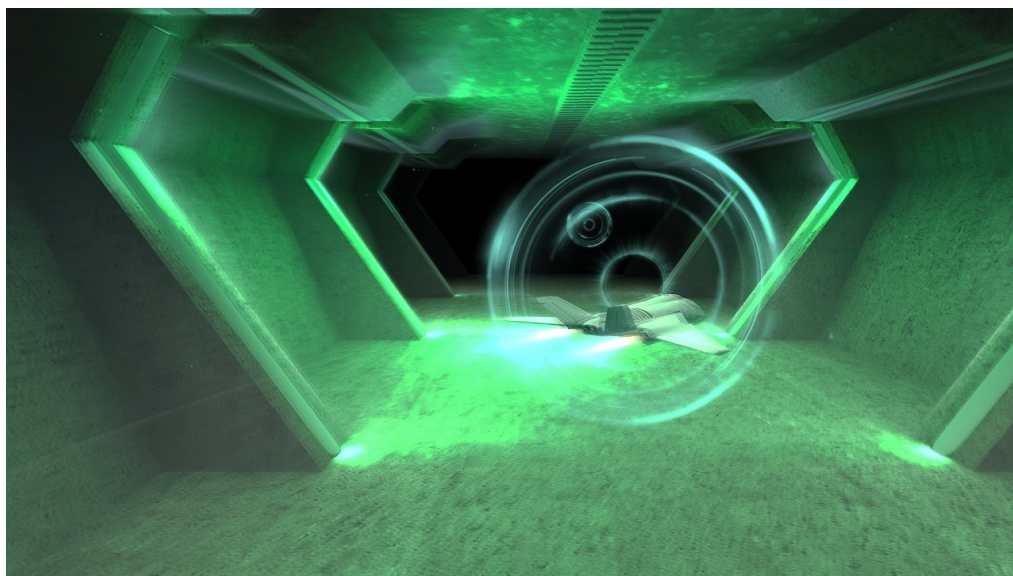
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Ćwiczenie balansu i równowagi

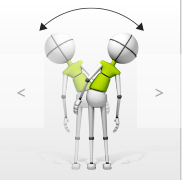
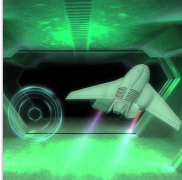
INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA





◀

Trudność
2/4

▶

◀

Prędkość
100%

▶

◀

prędkość nadawana automatycznie

▶

◀

Czas trwania
90s

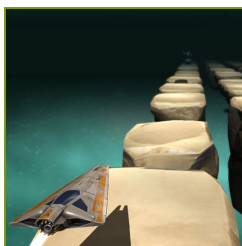
▶

◀

Zakres
20% ↔ 80%

▶

Pozycjonowanie
Dowolny(ã)

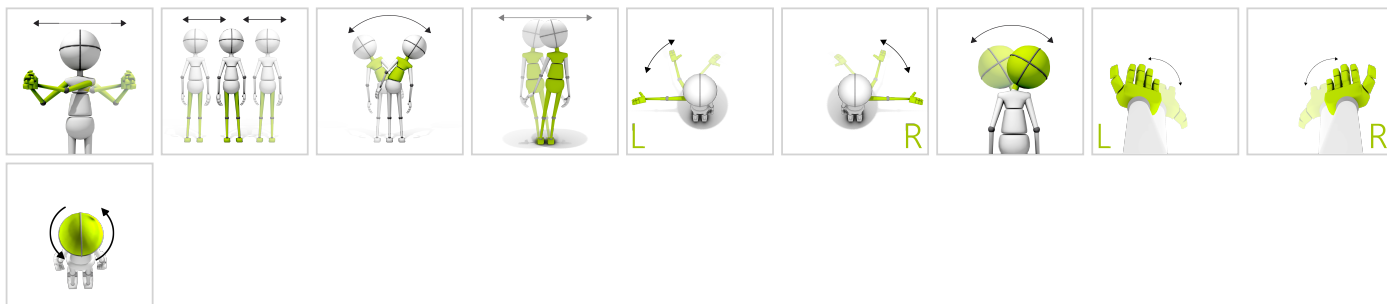


RUCHY FUNKCJONALNE

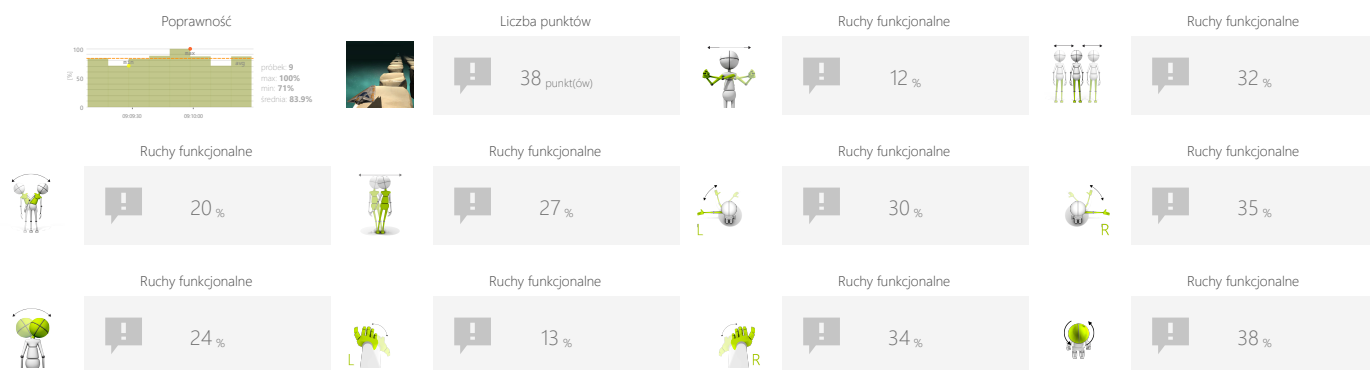
KAMIENIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- automatyczny
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spychaj kolorowe stwory statkiem kosmicznym i unikaj skał.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

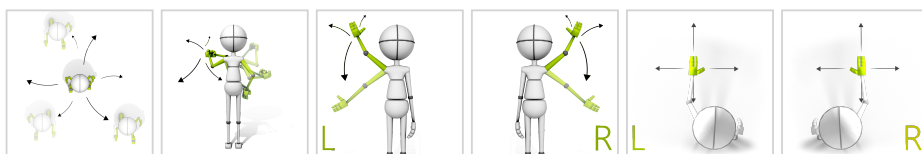


RUCHY FUNKCJONALNE

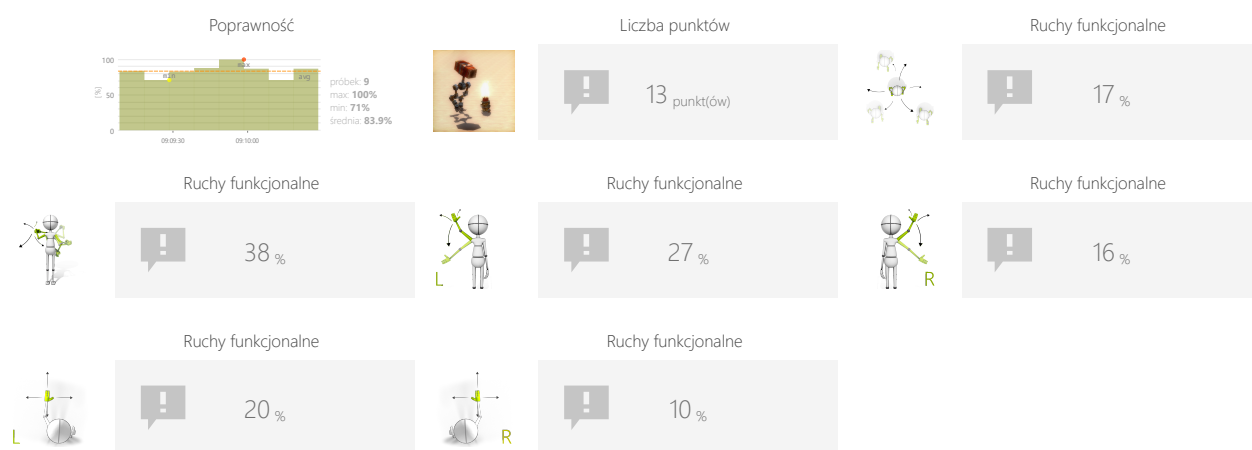
MŁOT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

- Planowanie i strategia
- 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 30% ↔ 70%	Czas reakcji 10s
	Wielkość celownika 125%

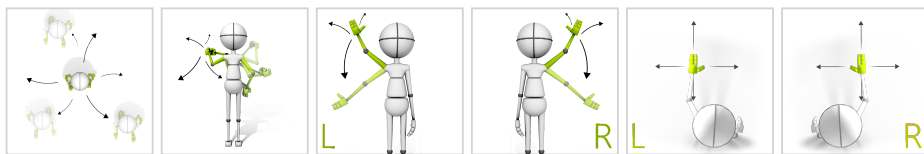


RUCHY FUNKCJONALNE

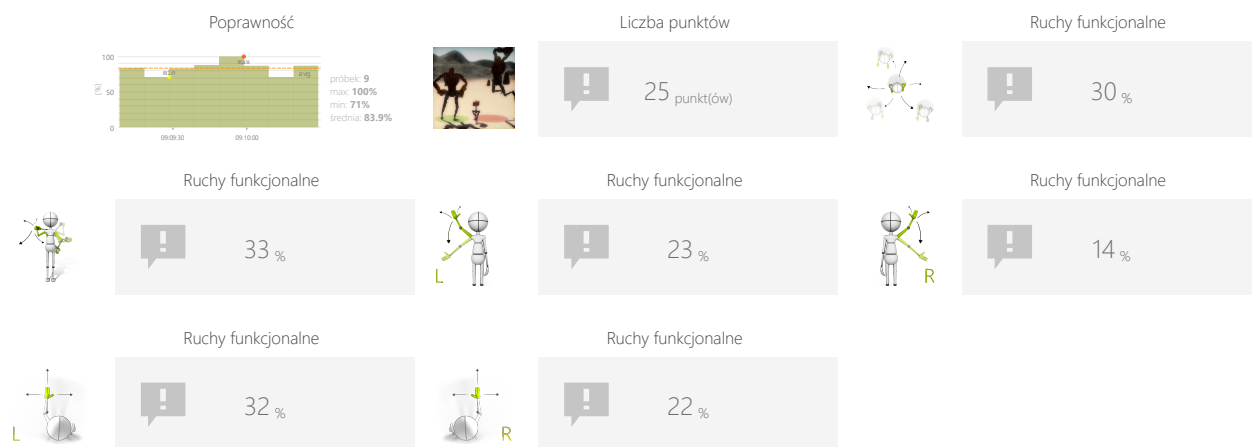
UCIECZKA

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Trzymaj się z dala od wielkich robotów



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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

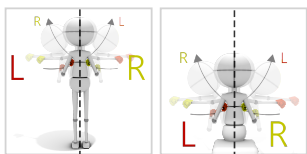


RUCHY FUNKCJONALNE

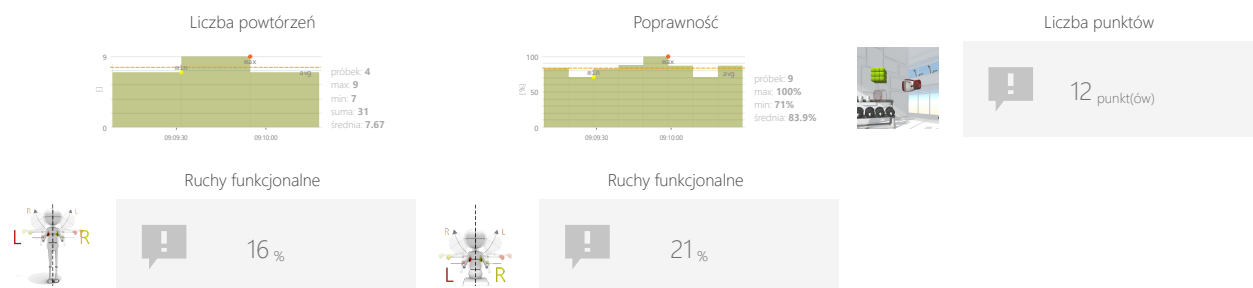
ZBIJANIE KOSTEK

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

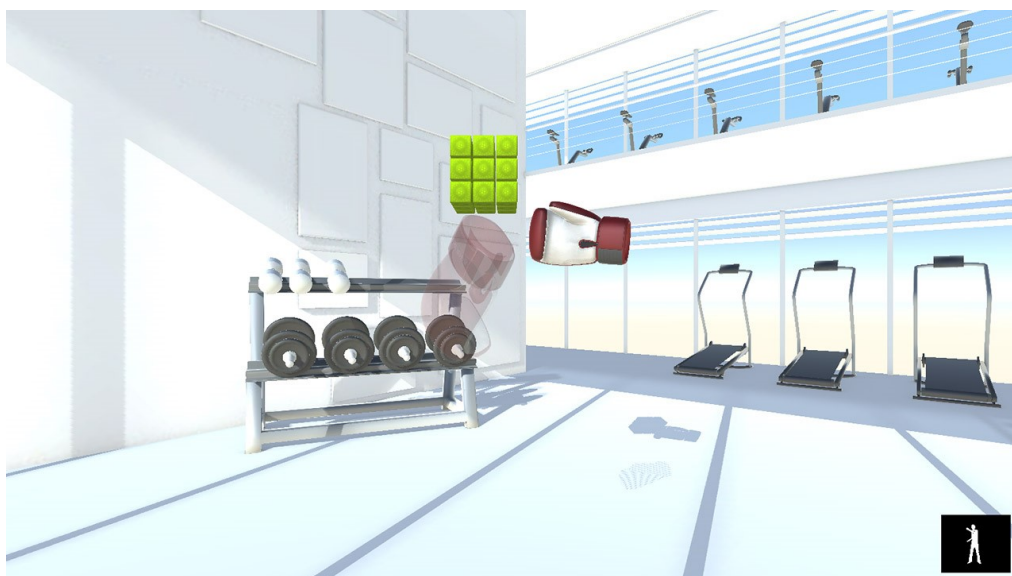
- Przekraczanie linii środkowej
- Szybkość ruchu
- Rytmika
- Powtarzające się ruchy

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

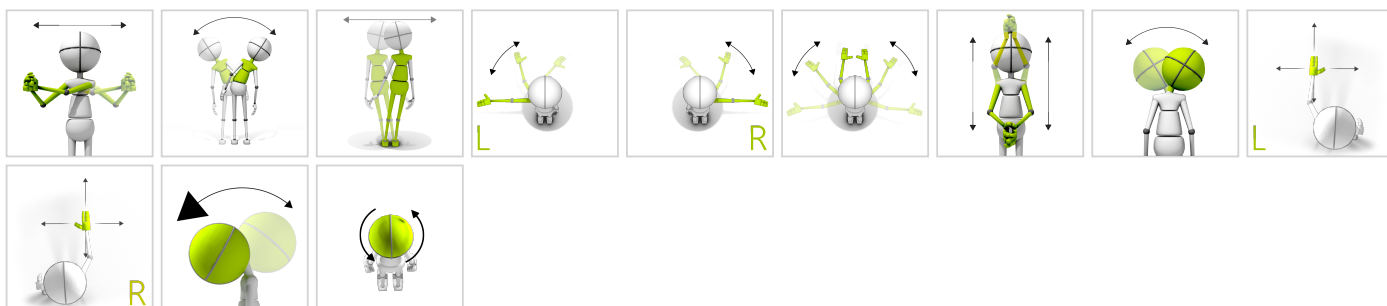


RUCHY FUNKCJONALNE

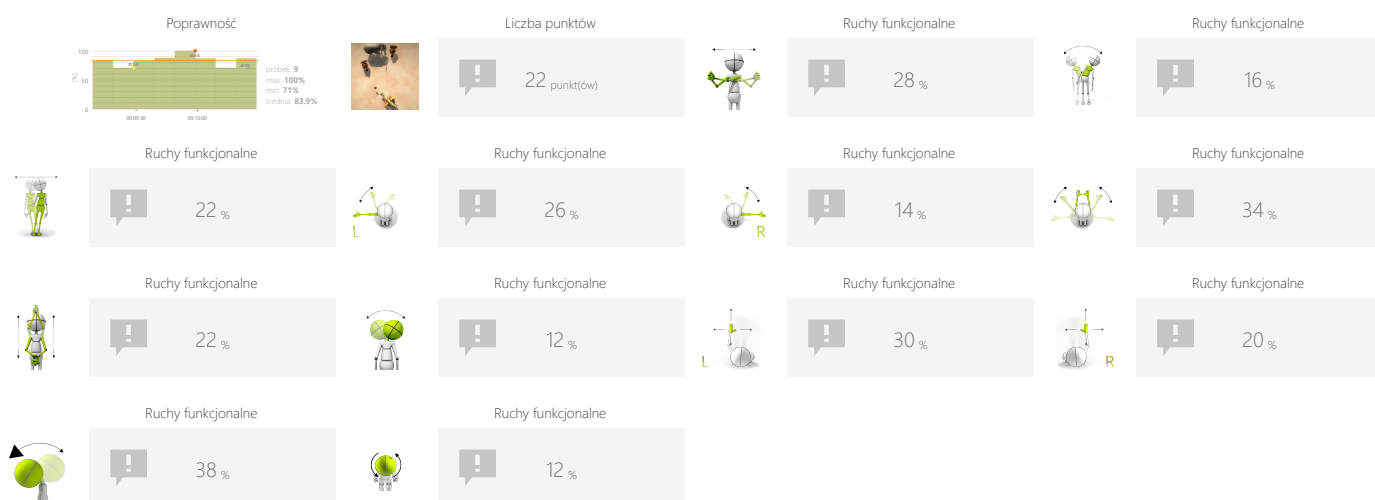
AUTOMATYCZNE DZIAŁKO

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
- 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 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 Nie		Czas między kulami 1s
Czas między wrogami 3s		Prędkość wrogów 100%

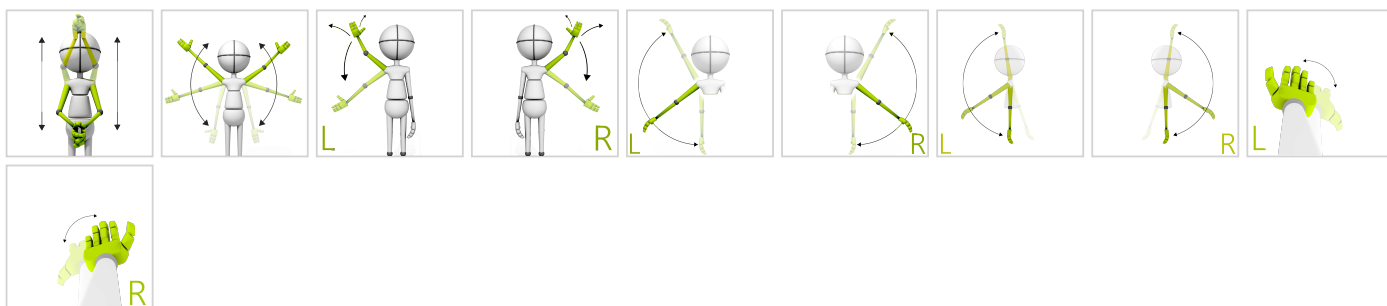


RUCHY FUNKCJONALNE

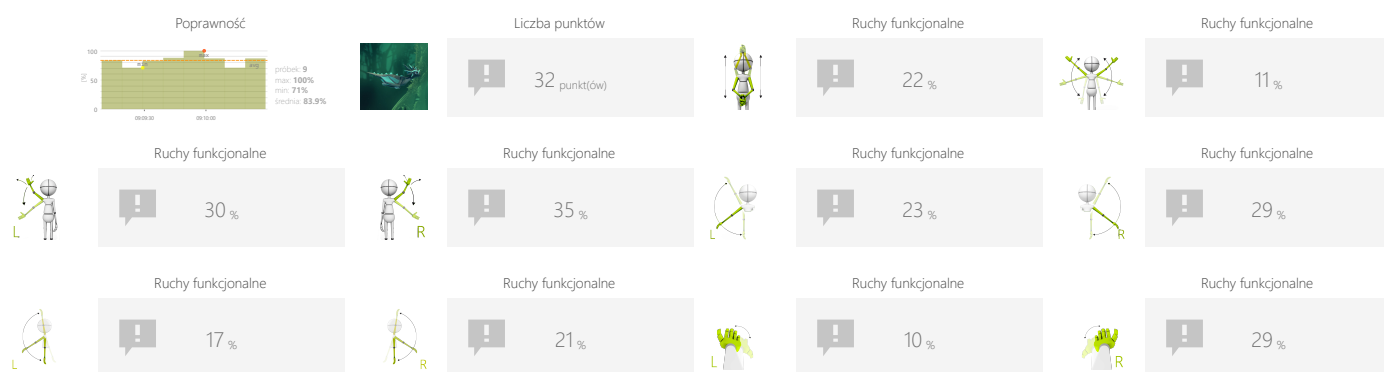
SMOK

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.



RUCHY FUNKCJONALNE

SMOK

PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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

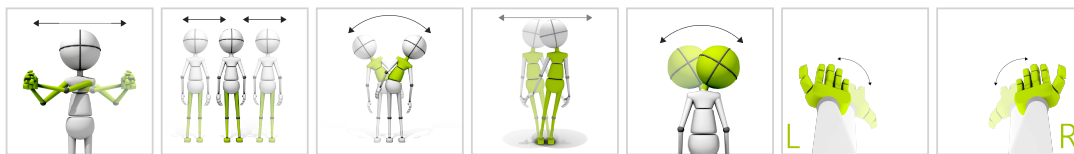


RUCHY FUNKCJONALNE

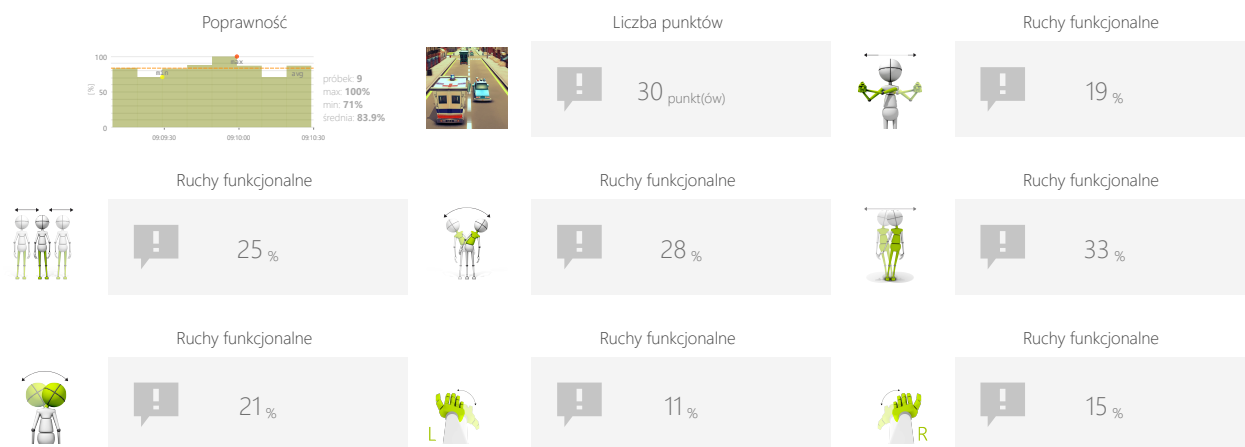
AMBULANS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

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







Trudność
2/3



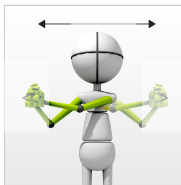
Prędkość
< 50% >
prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania
< 30s >

Zakres
< 20% ↔ 80% >


Odległość między samochodami
< 50% >







Trudność
własna

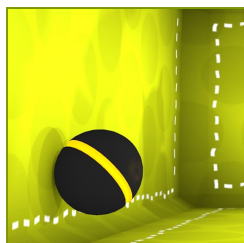


Prędkość
< 50% >
prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania
< 30s >

Zakres
< 20% ↔ 80% >


Odległość między samochodami
< 200% >

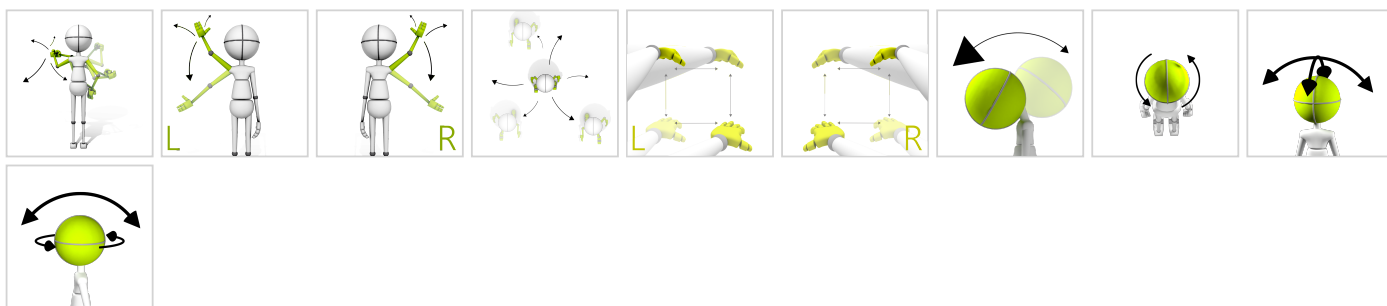


RUCHY FUNKCJONALNE

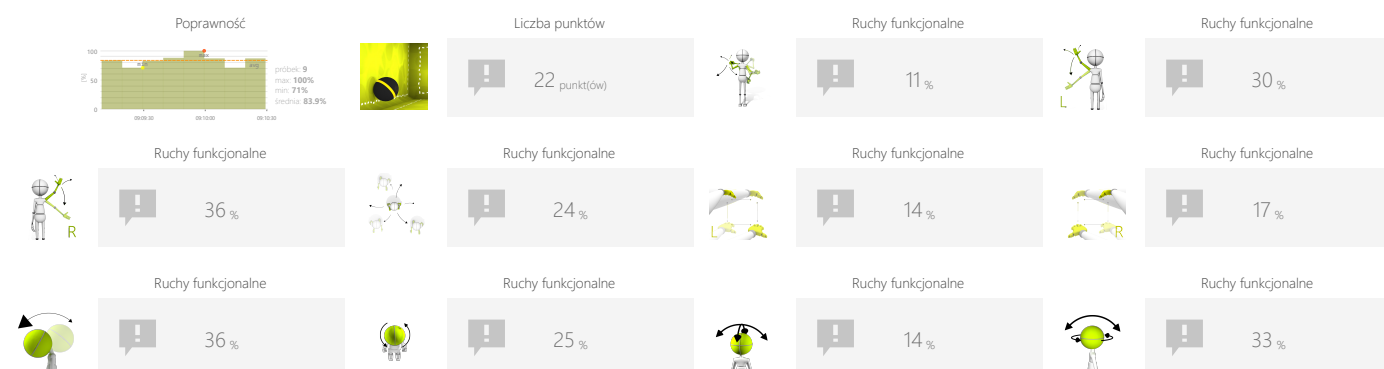
ODBIJANIE

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

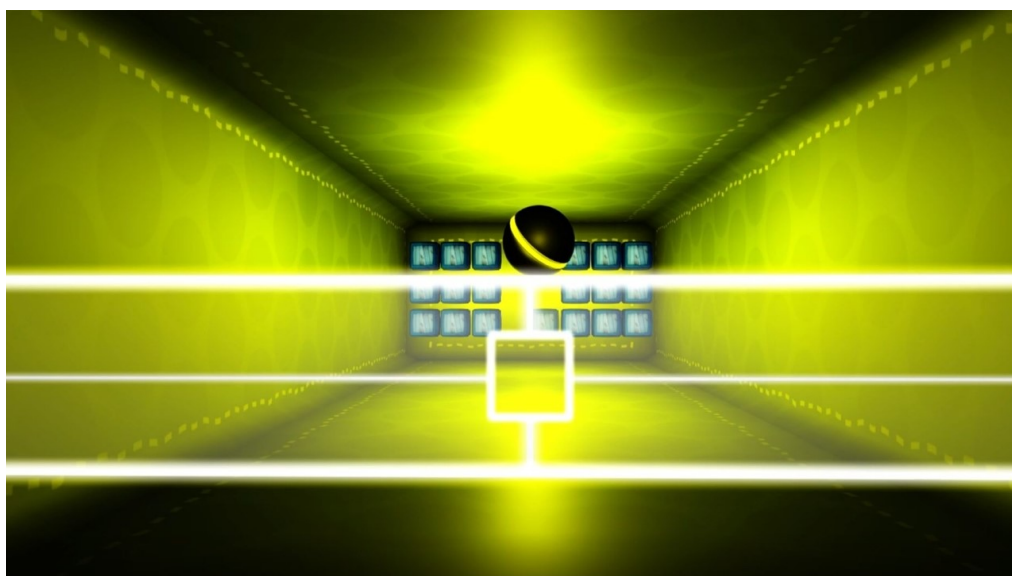
- Dynamika planowanych ruchów
- Przewidywanie trajektorii obiektów w przestrzeni 3D
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

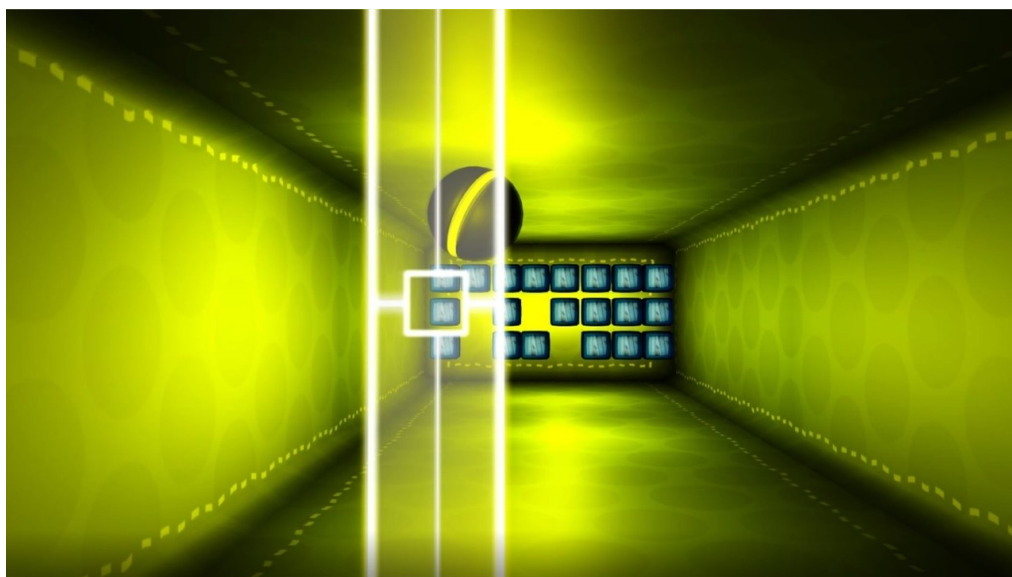
Zniszcz tak dużo skrzynek jak to możliwe



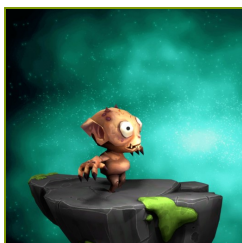
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



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

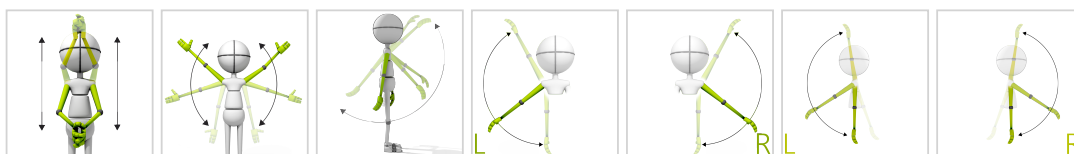


RUCHY FUNKCJONALNE

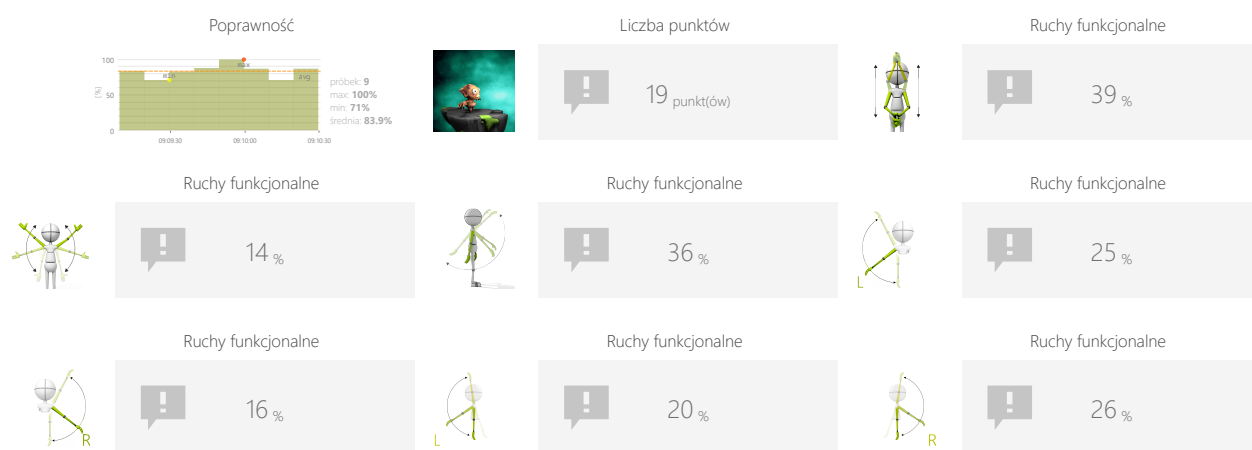
SKOKI PRZEZ RAKIETY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

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

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Spraw by stworek podskoczył, gdy rakieta jest blisko



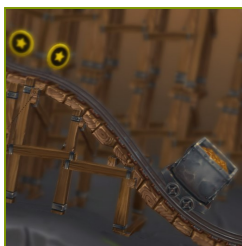
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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



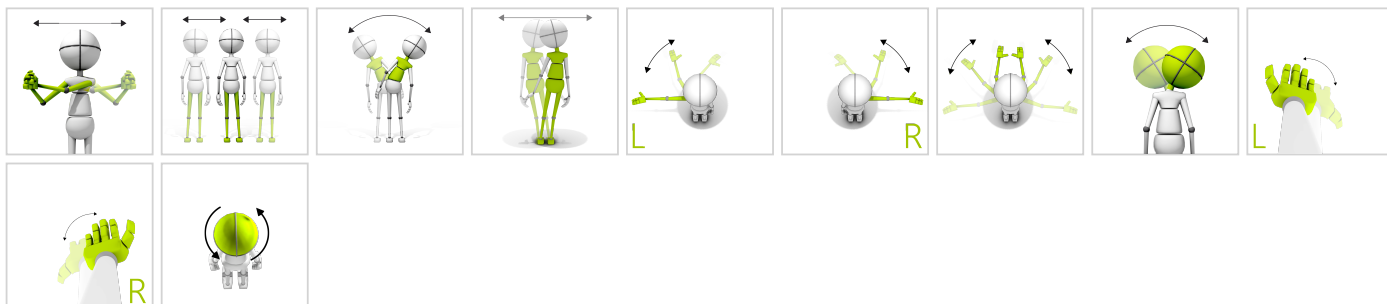
Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres 20% 80%
Czas między obiektami 5s	Format bomb 2
Prędkości obiektów 100%	



RUCHY FUNKCJONALNE SZYNY

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- automatyczny
- 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

Przechyl świat, by wagonik dojechał do monet



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
3/3

▶

Prędkość
200%
prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania
90s

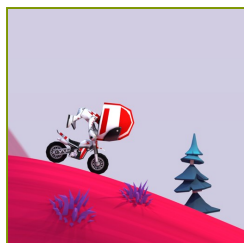
Zakres
20% ↔ 80%

Kształt trasy
~

Włącz wykoślenie
Tak

Włącz przeszkody
Nie

Czas między obiektami
5s

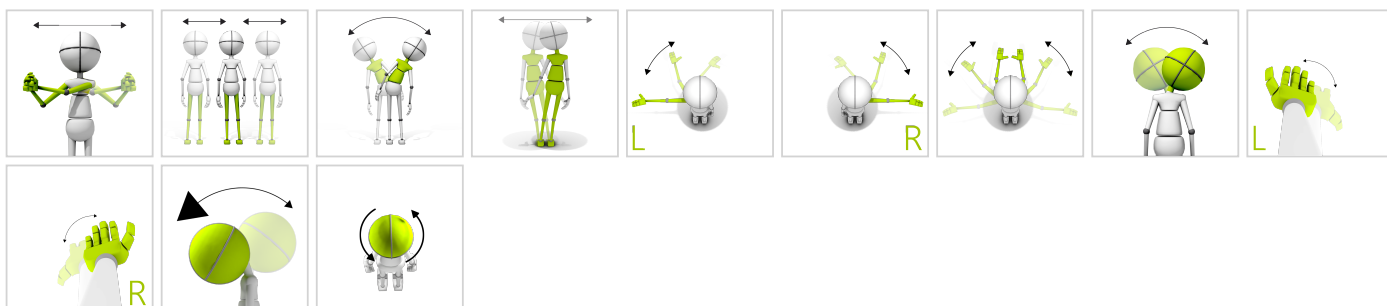


RUCHY FUNKCJONALNE

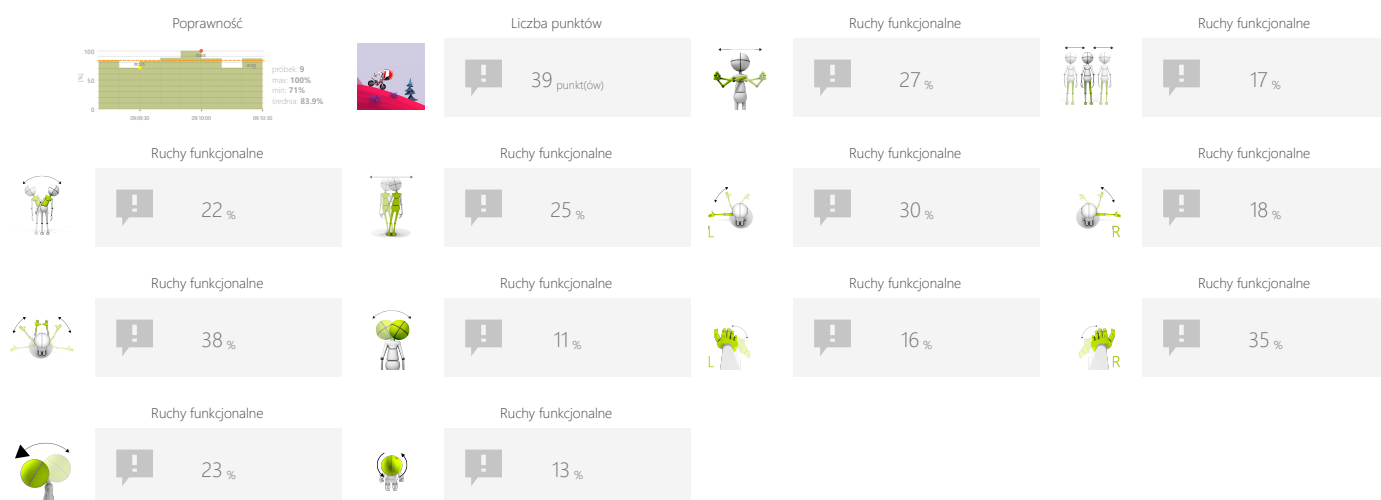
MOTOCROSS

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Kształt trasy

CELE

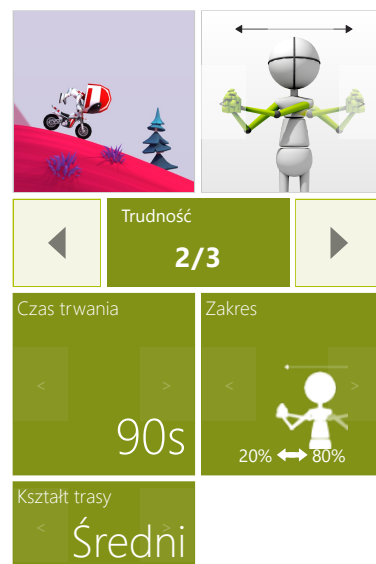
- Dynamika planowanych ruchów
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Przejdź przez całą trasę tak szybko, jak to możliwe



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



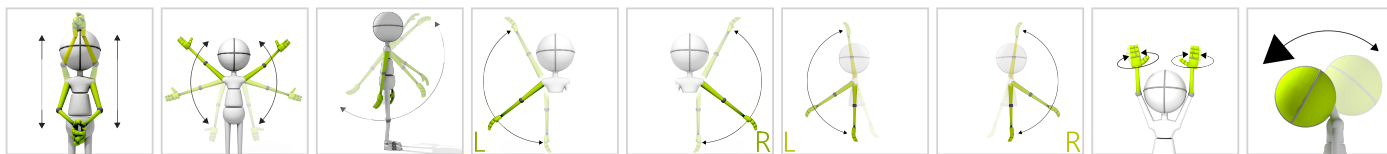


RUCHY FUNKCJONALNE

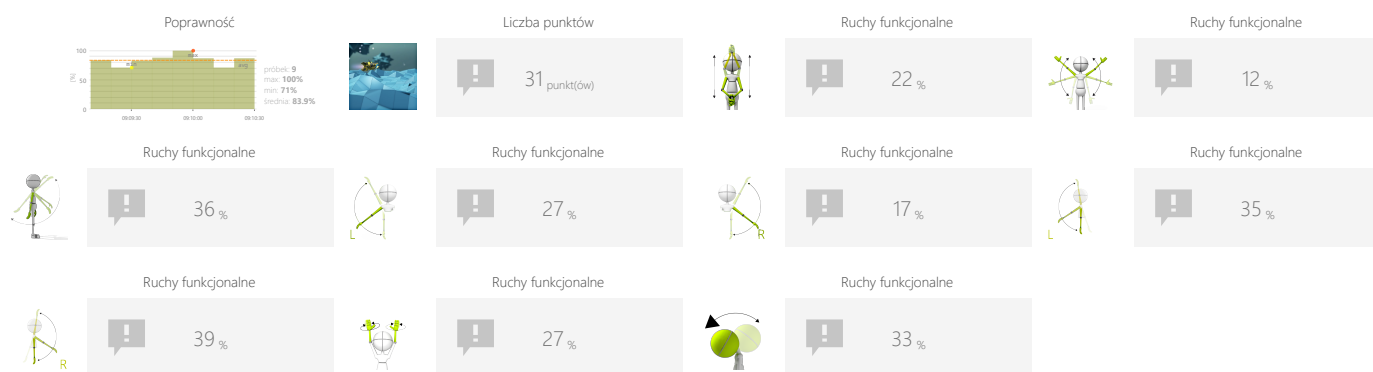
GEOMETRYCZNY LOTNIK

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- automatyczny
- Czas trwania zadania
- Zakres

CELE

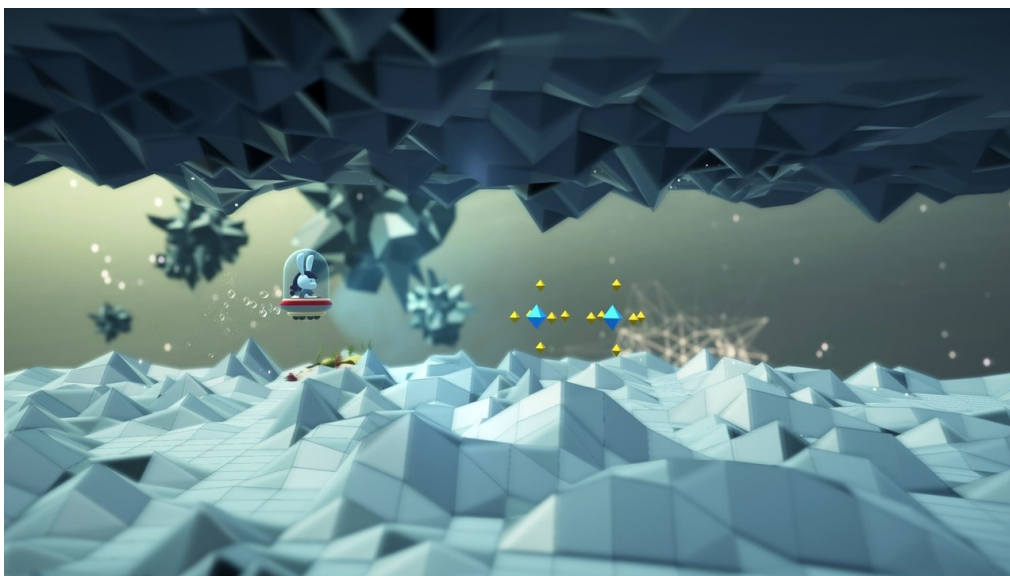
- Dynamika planowanych ruchów
- Aktywność w zadanym rytmie
- Wizualna koordynacja ruchowa

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

Kontroluj ruch pojazdu, aby unikać przeszkód.



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA

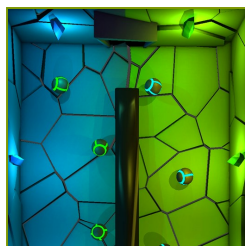


Trudność
1/3

Prędkość
100%
prędkość nadawana automatycznie

Czas trwania
30s

Zakres
20%
80%

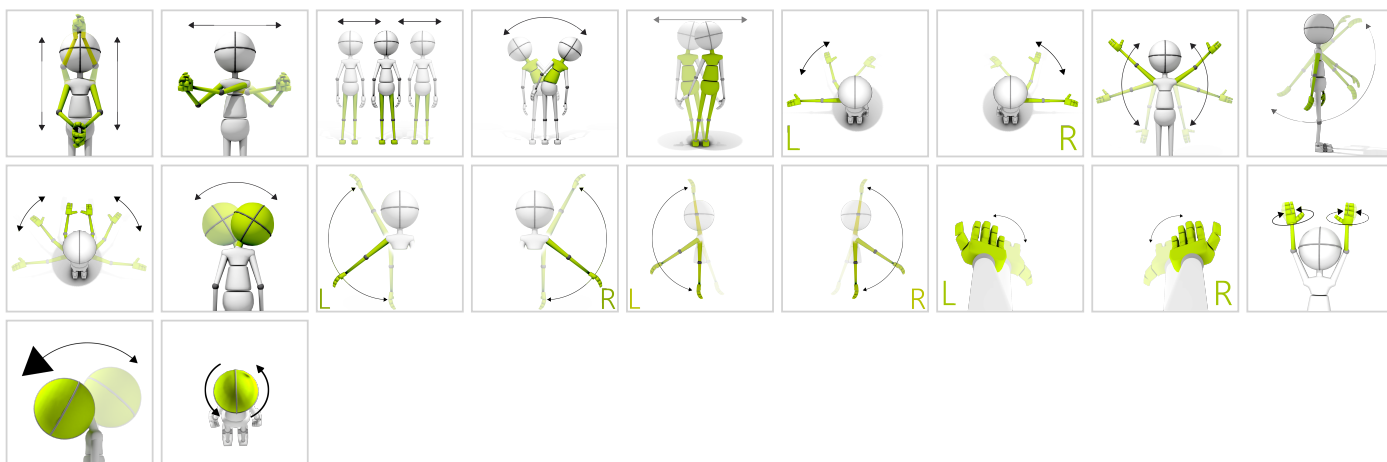


PODZIELNOŚĆ UWAGI

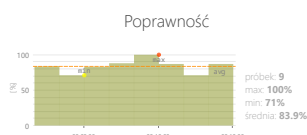
SORTER

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

36 punkt(ów)



Podzielność uwagi

25 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

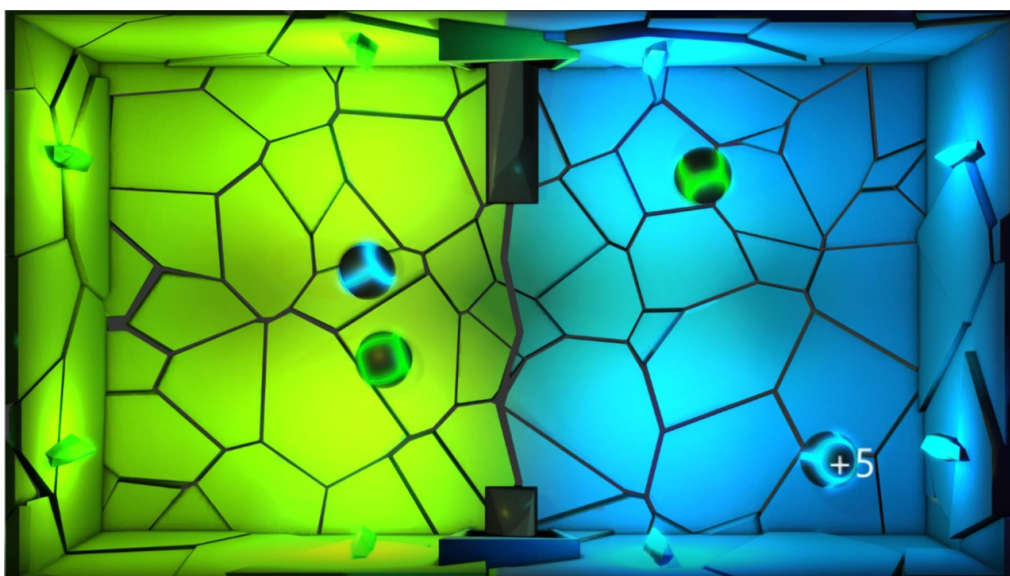
- Przewidywanie trajektorii obiektów
- Skupienie
- Spostrzegawczość
- Precyzja ruchu
- Ćwicz z lub bez pomocy zdrowej kończyny

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

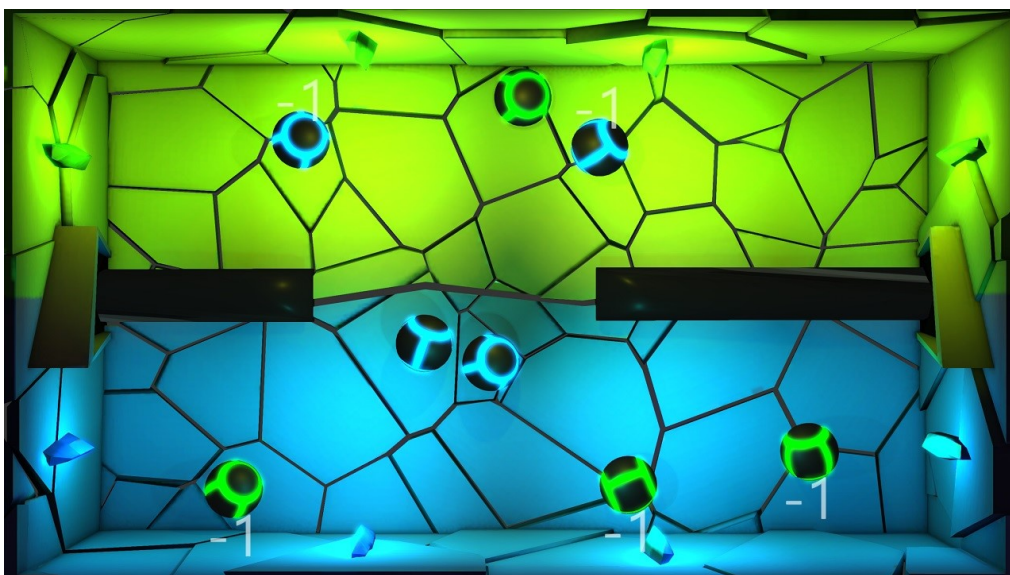
Kontrolując blokadę swoimi ruchami spraw, żeby niebieskie piłki znalazły się na niebieskiej stronie, a zielone piłki na zielonej stronie



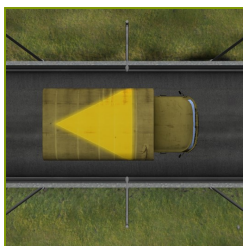
PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



Trudność 1/3	
Czas trwania 30s	Zakres 20% 80%
Liczba obiektów > 4	Rozmiar szczeliny < 150%
Prędkości obiektów < 100%	



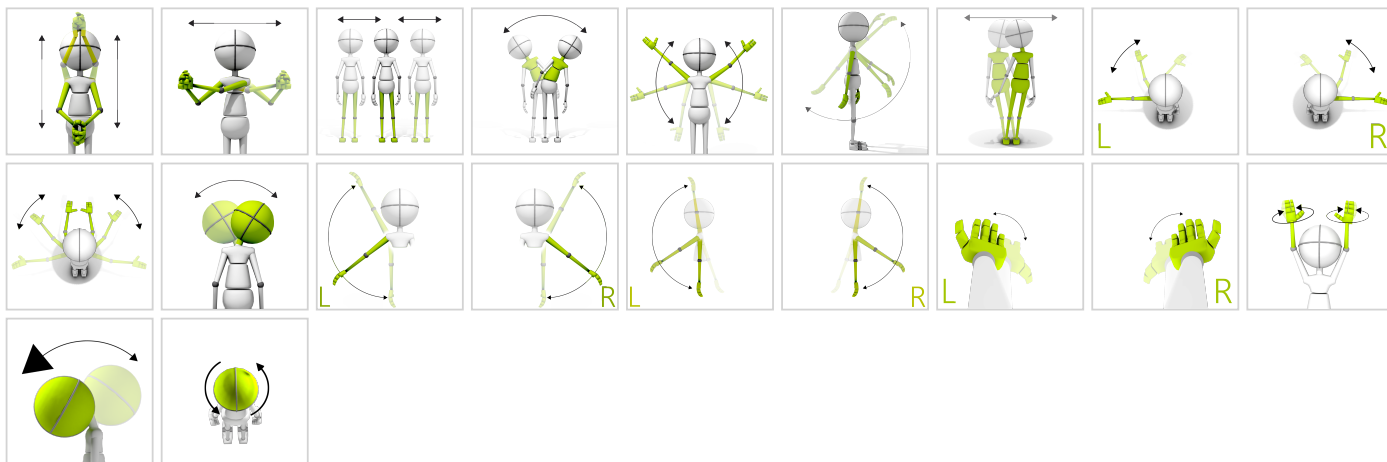
Trudność 1/3	
Czas trwania 30s	Zakres 20% 80%
Liczba obiektów > 4	Rozmiar szczeliny < 150%
Prędkości obiektów < 100%	



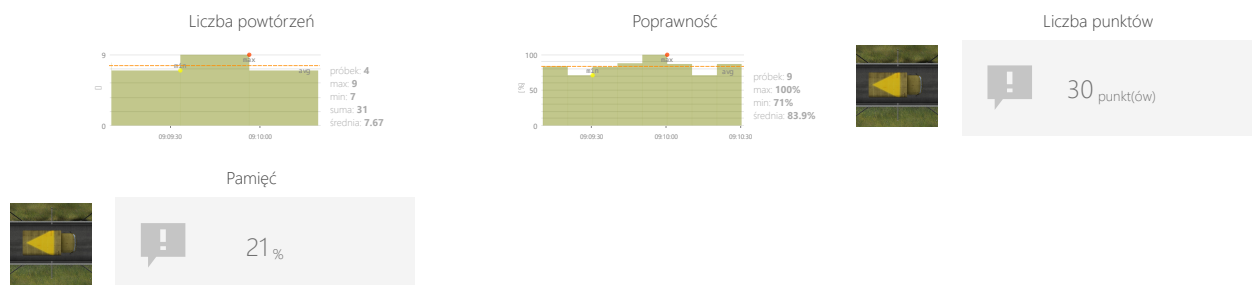
PAMIĘĆ CIĘŻARÓWKI

Zmierz i trenuj umiejętność zapamiętywania informacji.

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Zakres
- Opcje

CELE

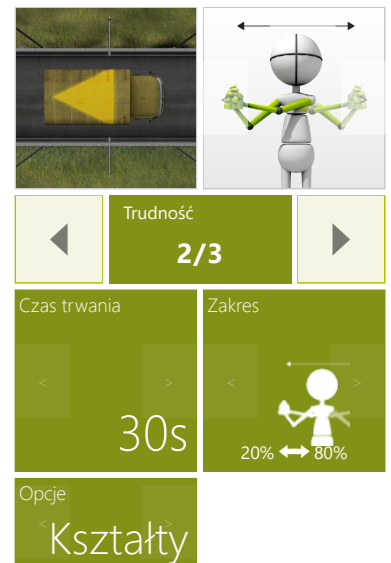
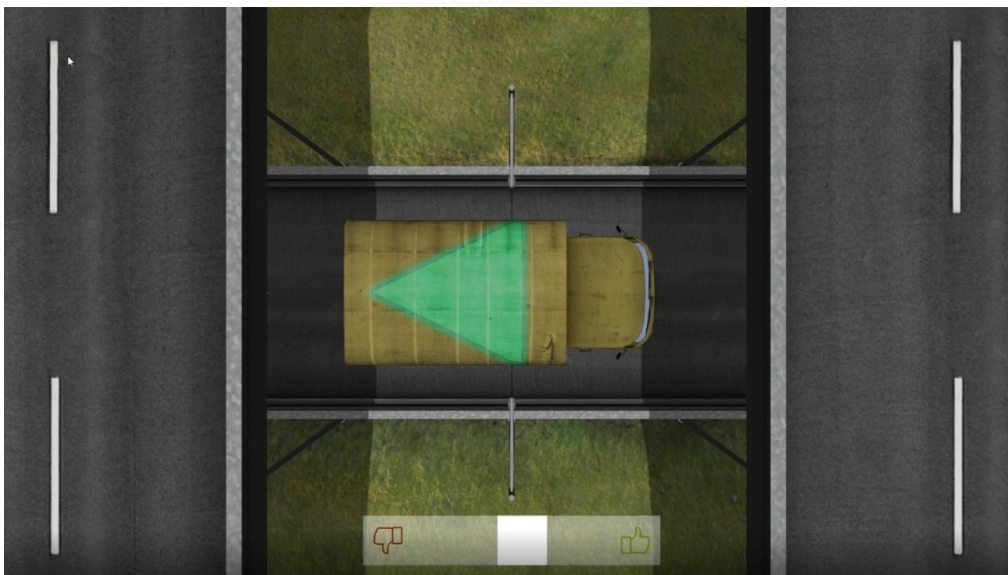
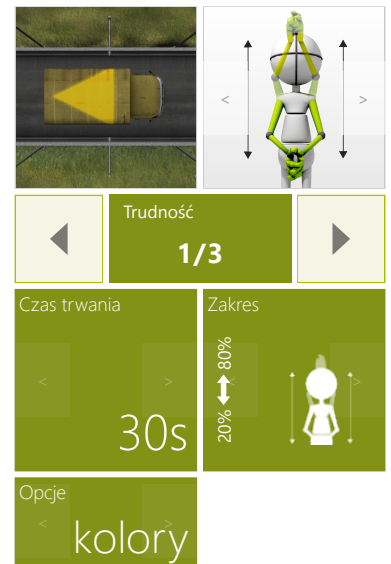
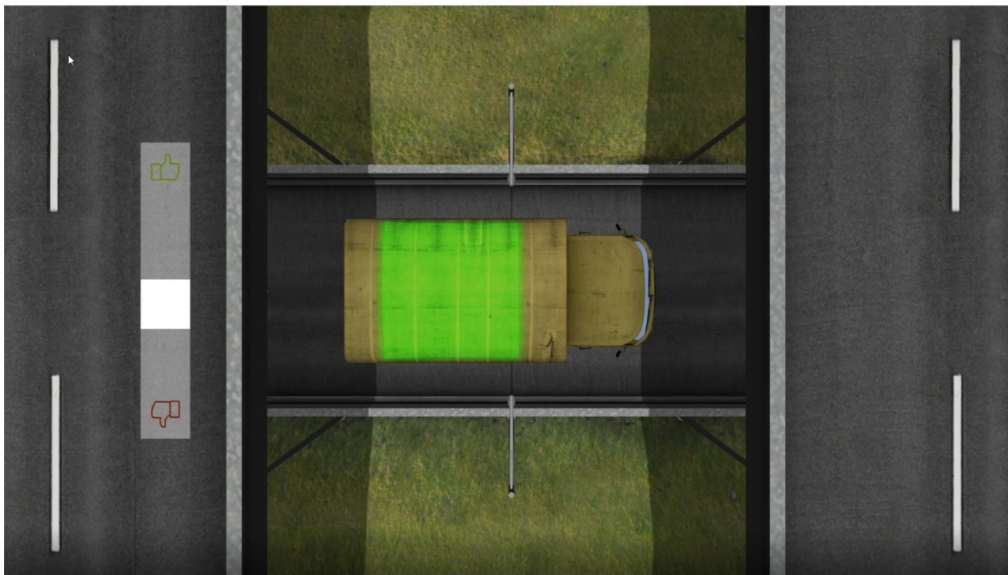
- Zadania logiczne
- Skupienie
- Spostrzegawczość

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



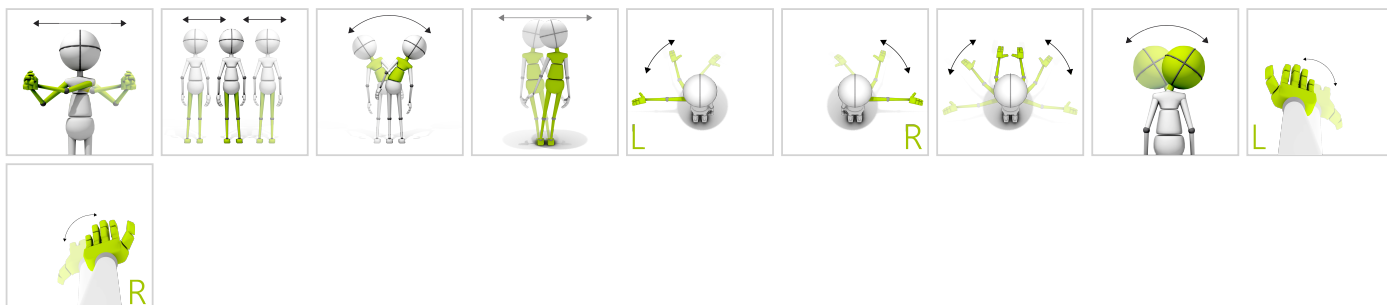


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

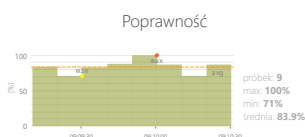
KLONY

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

20 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

11 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

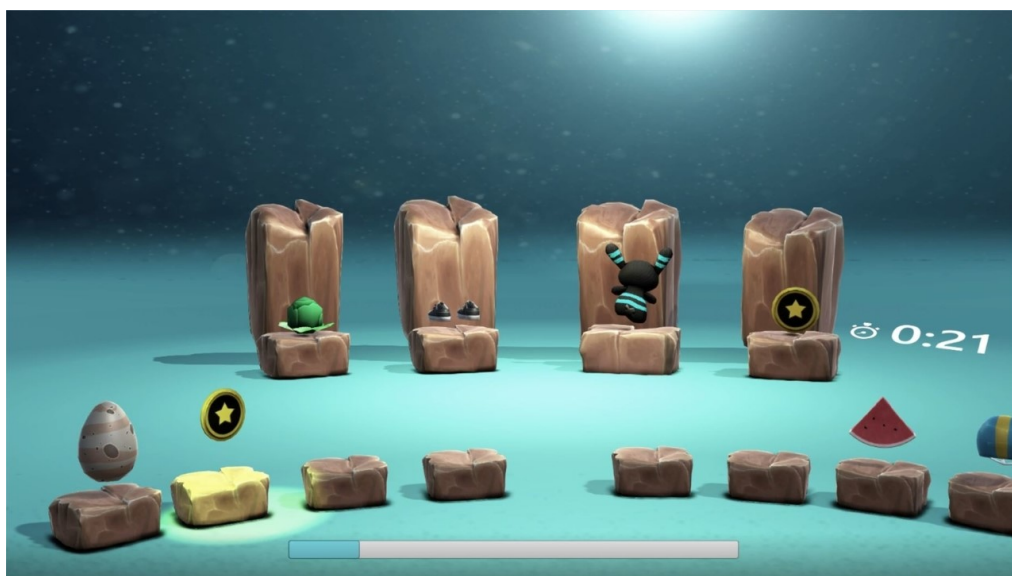
- Spostrzegawczość
- Wizualna koordynacja ruchowa
- Zadania logiczne

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

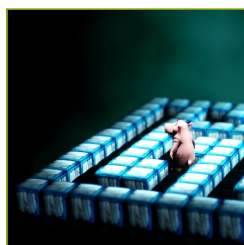
Zaznacz element, który występuje 2 razy



PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



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

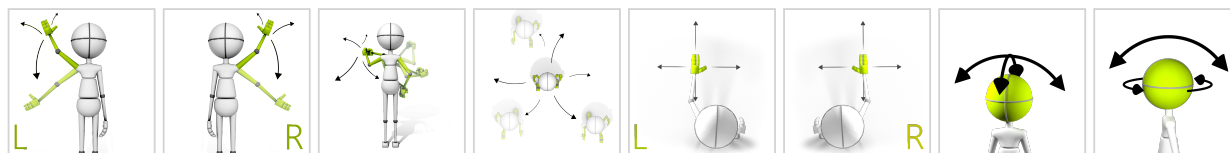


ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW

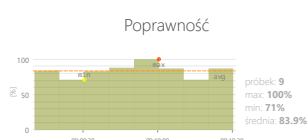
LABIRYNT

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

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

26 punkt(ów)



Rozwiązywanie problemów

31 %

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

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

CELE

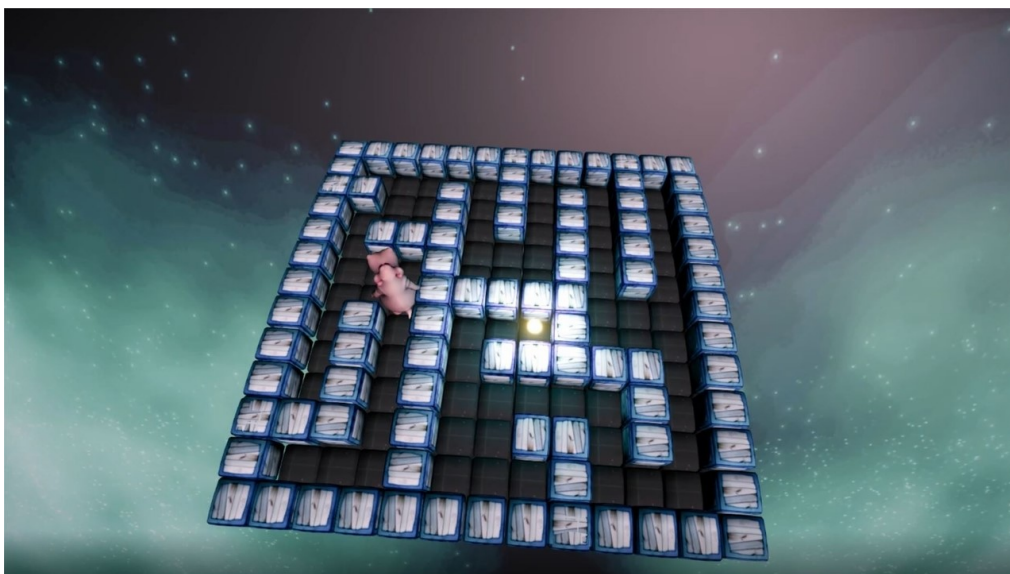
- Zadania logiczne
- Planowane ruchy
- Planowanie i strategia

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

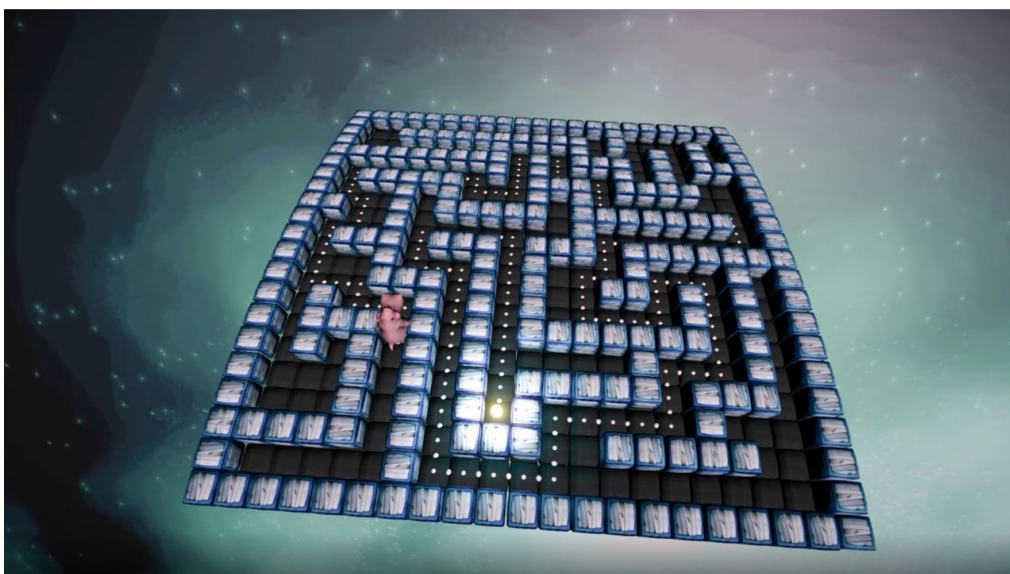
Steruj hipopotamem, żeby dotarł do oznaczonego celu.

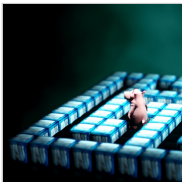
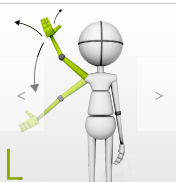


PRZYKŁADOWE USTAWIENIA



	
Trudność 2/4	
Czas trwania 90s	Zakres 80% 20% 80% 20%
Pokaż ścieżkę Nie	Rozmiar labiryntu 6



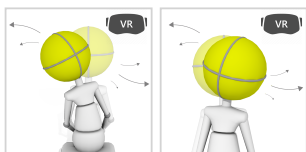
	
Trudność własna	
Czas trwania 90s	Zakres 80% 20% 80% 20%
Pokaż ścieżkę Tak	Rozmiar labiryntu 10



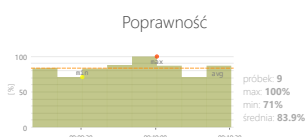
LĘKI I FOBIE KANION

toAdd(catDesc550)

TRYBY STEROWANIA



WYNIKI



Liczba punktów

14 punkt(ów)

Lęki i fobie

21

MOŻLIWOŚCI DOSTOSOWANIA

- Czas trwania zadania
- Szerokość obiektu

CELE

INSTRUKCJA DLA PACJENTA

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