

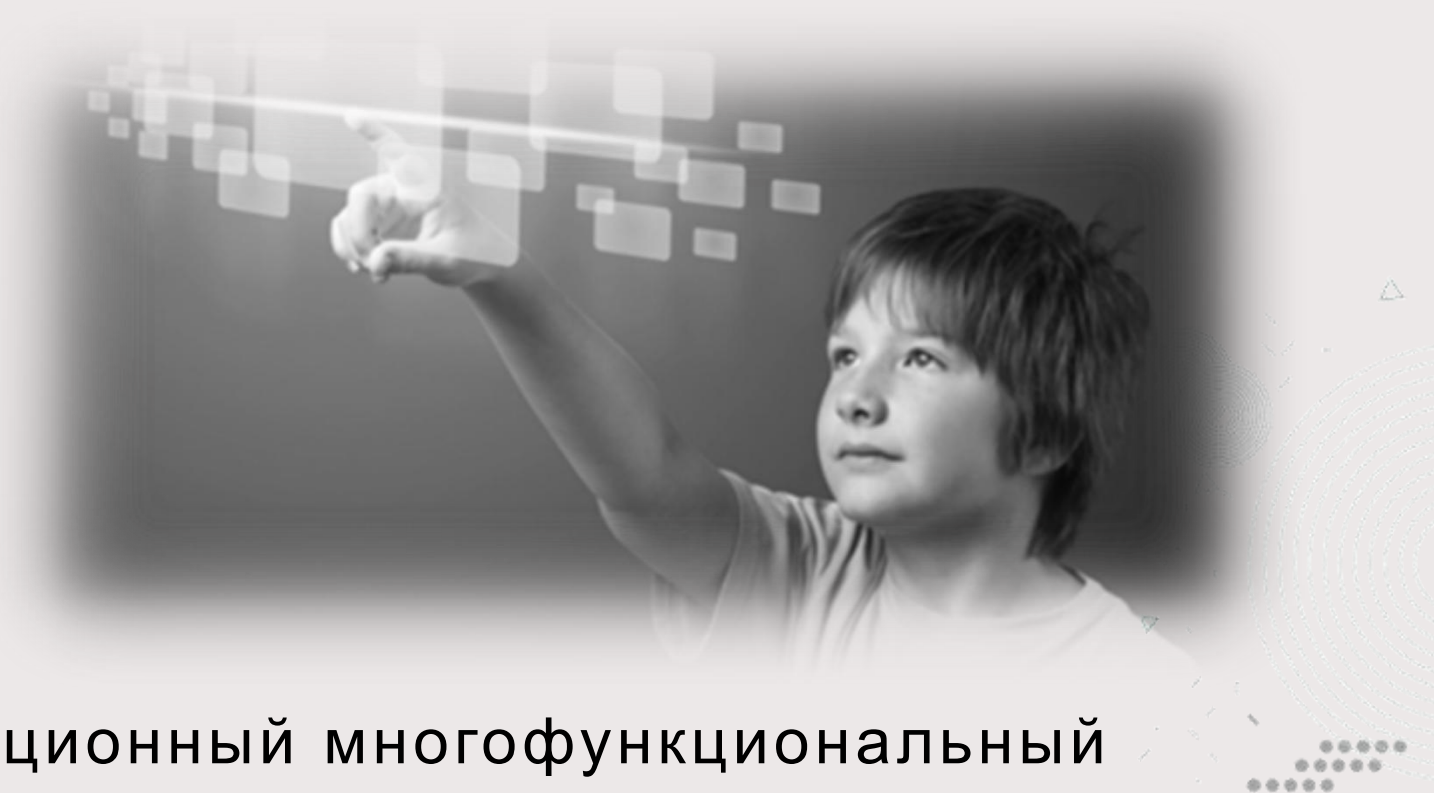
СЕНСОРИЯ

Инновационный реабилитационный
многофункциональный интерактивный комплекс

ООО «ИНТЕГРО»

СВЯЖИТЕСЬ С НАМИ:
INTEGRO.SITE
INFO.MERC@MAIL.RU +7
(499) 28-68-555

СЕНСОРИЯ



Инновационный реабилитационный многофункциональный интерактивный комплекс предназначен для восстановления пациентов с двигательными, когнитивными, нейромышечными патологиями, в качестве эффективного метода психологической разгрузки и для лечебной физкультуры

Многофункциональный интерактивный комплекс «СЕНСОРИЯ»

1

МНОЖЕСТВО ИГРОВЫХ И ОБУЧАЮЩИХ УПРАЖНЕНИЙ, СБОР СТАТИСТИКИ АКТИВНОСТИ ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ ЗАНЯТИЙ И ВЫВОД СТАТИСТИКИ В ВИДЕ ТАБЛИЦ

2

ОБРАТНАЯ АУДИО И ВИДЕО СВЯЗЬ С ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННОЙ ГРАФИКОЙ

3

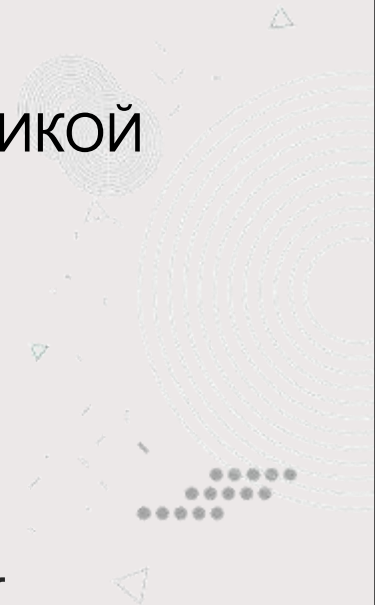
ЗАНЯТИЯ ВОСПРИНИМАЮТСЯ КАК ИНТЕРЕСНАЯ УВЛЕКАТЕЛЬНАЯ ИГРА

4

ПОВЫШАЕТ МОТИВАЦИЮ ПАЦИЕНТА И СТИМУЛИРУЕТ К РАБОТЕ

5

ВОЗМОЖНОСТЬ ОТСЛЕЖИВАНИЯ ДИНАМИКИ РАЗВИТИЯ



ОБЛАСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ

1 Патология опорно-двигательного аппарата

2 Патология центральной и периферической нервной системы

3 Патология зрительного аппарата

4 Патология вестибулярного аппарата

5 Проприоцепция, повреждение конечностей

6 Реабилитация после инсульта, реабилитация после черепно-мозговых травм

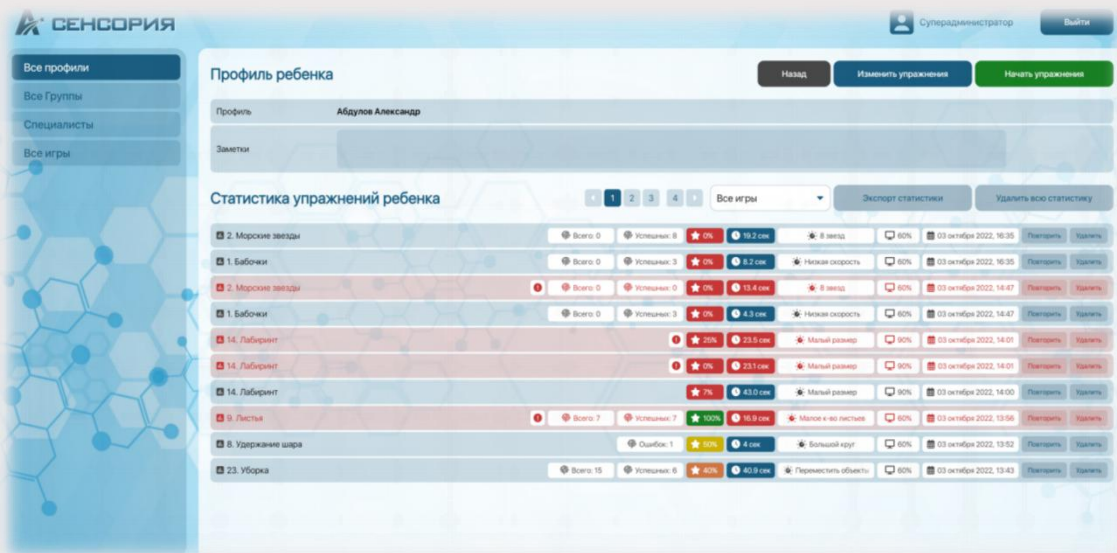
7 Хронические и прогрессирующие неврологические заболевания

8 Когнитивная и психологическая реабилитация, лечебная физкультура

ПРЕИМУЩЕСТВА

- ИНТЕРАКТИВНОСТЬ КОМПЛЕКСА, ПОЗВОЛЯЮЩАЯ ПОВЫСИТЬ ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ УПРАЖНЕНИЙ И ДОСТИЧЬ НАИВЫСШИХ РЕЗУЛЬТОВ
- СИСТЕМА ЯВЛЯЕТСЯ НЕИНВАЗИВНОЙ, ЧТО ОПРЕДЕЛЯЕТ ПРОСТОТУ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ И ПОВЫШАЕТ УСПЕШНОСТЬ ВЫПОЛНЕНИЯ УПРАЖНЕНИЙ Т.К. ЧАСТО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВИДЕО-УСТРОЙСТВА ИЛИ УСТРОЙСТВА ДЛЯ ПЕРЕДАЧИ ДАННЫХ МЕШАЮТ ИЛИ ОТВЕРГАЮТСЯ ПАЦИЕНТОМ
- ВЫГОДНОЕ ЦЕНОВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ В СРАВНЕНИИ С СУЩЕСТВУЮЩИМИ АНАЛОГАМИ
- ПРОСТАЯ ИНТУИТИВНАЯ ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ЗАНЯТИЙ И ВОЗМОЖНОСТЬ ОТСЛЕЖИВАНИЯ ДИНАМИКИ РАЗВИТИЯ КАК ДЛЯ ВРАЧА ТАК И ДЛЯ ПАЦИЕНТА
- РЕГУЛИРУЕМЫЙ РАЗМЕР СЕНСОРНОЙ ОБЛАСТИ
- ВЫСОКАЯ ПОМЕХОУСТОЙЧИВОСТЬ
- ВОЗМОЖНОСТЬ КРЕПЛЕНИЯ НА ЛЮБУЮ ПОВЕРХНОСТЬ
- БЫСТРЫЙ МОНТАЖ

СТАТИСТИЧЕСКАЯ ОБРАБОТКА ДАННЫХ



Эффективность работы возможно отслеживать путем сбора и анализа статистических данных после выполненных упражнений, которые представлены в виде понятных и удобных для врача и самого пациента таблиц с дальнейшими рекомендациями по увеличению прогресса от занятий.

Таблицы содержат данные о занимающихся, дате процедуры, перечне запущенных упражнений и динамику развития занимающегося.

При запуске упражнений с различной сложностью в таблицу выводится информация о сложности с которой выполнялось упражнение или отметка администратора о невыполнении упражнения.

На основании отклонений показателей от нормальных значений (вводимых администратором) программа предлагает порядок занятий (уменьшение или увеличение сложности, времени выполнения, количества повторений), направленных на доведение выполнения заданий занимающимся (при выводе статистики) до нормы; конфигурацию списка занимающихся, конфигурацию списка доступных занятий.

ПАРАМЕТРЫ ТЕХНИЧЕСКИХ СРЕДСТВ

1 Программа-конвертер функционирует на IBM-совместимом персональном компьютере

2 Реабилитолог / педагог работает с программой через графический интерфейс

3 В режиме администрирования, реабилитолог / педагог имеет возможность выбирать в редактируемом списке группу занимающихся или отдельных занимающихся

4 Каждая запись включает в себя следующие поля: ФИО ученика, Возраст, Группа

5 Режим администрирования обеспечивает возможность выбора отдельных игровых занятий конфигурацию и группировку перечня доступных активностей (выбор в отдельном меню актуальных упражнений)

6 При проведении индивидуальных занятий, пользователь программы имеет возможность просматривать общую статистику по отдельному ученику в списке занимающихся

7 Программа поддерживает выгрузку файла статистики в формате Excel

ВОЗМОЖНОСТИ КОМПЛЕКСА:

Рабочая сенсорная область представляет из себя плоскую поверхность варьируемого размера, которая используется для создания игрового поля и интерактивной среды

Сенсорная система вычисляет положение пальцев пользователя и сопоставляет координаты пальцев с координатами графических элементов программного обеспечения



В программное обеспечение комплекса «Сенсория» включено множество различных интерактивных игровых и обучающих методик

ВСЕ УПРАЖНЕНИЯ СОДЕРЖАТ СТАНДАРТНЫЕ КОЛИЧЕСТВЕННЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ ПО ВРЕМЕНИ ВЫПОЛНЕНИЯ, КОЛИЧЕСТВЕ ДВИЖЕНИЙ И ПРОЦЕНТЕ ПРАВИЛЬНОГО ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ.

МНОЖЕСТВЕННЫЕ ОБРАТНЫЕ СЕНСОРНЫЕ СВЯЗИ ПОЗВОЛЯЮТ ПОЛУЧАТЬ ПАЦИЕНТУ СИЛЬНЫЕ КОГНИТИВНЫЕ И МОТОРНЫЕ СТИМУЛЫ, ПОВЫШАЮТ МОТИВАЦИЮ И ЖЕЛАНИЕ К ИСПОЛНЕНИЮ БОЛЕЕ СЛОЖНЫХ ЗАДАНИЙ

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

“Бабочки”

“Морские
звезды”

“Струны”
“Струны – мелодия”

“Футбольные мячи”

“Водная гладь”

“Удерживай
объект по центру”

“Листья”

“Сортировка
предметов”

“Линии”

“Попасть в
объект”

“Линии-2”

“Лабиринт”

“Картинки”

“Калькулятор”

“Словарь”

“Математика”

“Изображения”

Тренировка
памяти

“Обведи
рисунок”

“Трубы”

“Уборка”

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “БАБОЧКИ”



В начале упражнения внизу экрана появляются три бабочки. Они взмахивают крыльями и остаются в неподвижном состоянии.

Цель игры провести бабочку по своей траектории. Для этого необходимо нажать на одну из бабочек и, удерживая, провести ее по появившейся траектории. Когда вся траектория пройдена, бабочка улетает в верх экрана и исчезает. Если при направлении бабочки по траектории остановиться в любом месте и перестать удерживать, то бабочка возвращается в начальное положение и взмахивает крыльями. После этого необходимо заново без отрыва провести ее по появившейся траектории.

При верном прохождении на экране появится картинка зеленой травы и сияние.

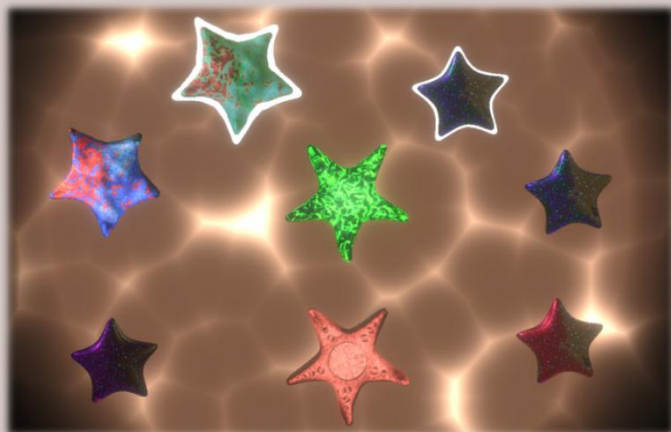
При назначении данного упражнения можно выбрать один из трех уровней сложности, а также размер экрана.

Уровни сложности: 3 уровня сложности.

Скорость: низкая, средняя, высокая.

Фон: черный.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “МОРСКИЕ ЗВЕЗДЫ”



В начале упражнения на экране появляется несколько рядов звёзд. Цель упражнения - коснуться звёзд, которые подсвечены белым цветом. При нажатии на такой объект происходит анимация и звезда перемещается в середину экрана, а затем возвращается на свое место уже без подсветки. В начале упражнения будут выделены объекты верхнего ряда, затем, после успешного нажатия на все звезды в данном ряду, подсвечиваются звезды следующего ряда и т.д. до нижнего ряда.

При успешном выполнении упражнения на фоне появится сияние. При назначении данной игры можно выбрать один из трёх уровней сложности, а также размер игрового экрана.

Уровни сложности: 4 уровня сложности.

Количество объектов: 8, 14, 18, 22.

Фон: Черный.



ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ “СТРУНЫ” и “СТРУНЫ – МЕЛОДИЯ”

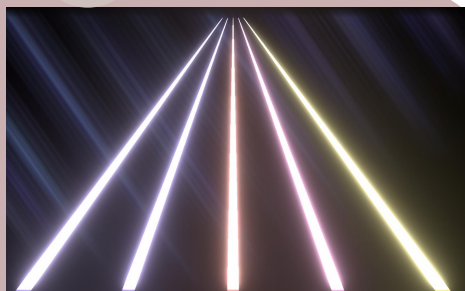
В начале упражнения на экране появляются несколько линий, которые напоминают струны. При этом крайняя линия будет подсвечена белым цветом. Пациенту необходимо нажать на подсвеченную струну, в результате чего произойдет небольшая анимация и звук ее касания, после которой струна не будет подсвечиваться, а станет полностью белой. Далее подсветится струна, которая находится рядом с первой. Необходимо нажать все линии в заданном при назначении упражнения направлении. При успешном выполнении игры все струны подсветятся белым цветом и на фоне появится сияние. При назначении данной игры можно выбрать один из трех уровней сложности: на низком уровне всего будет 5 струн, на среднем – 7, а на высоком – 14 струн. Возможность настройки размера игрового экрана.

1



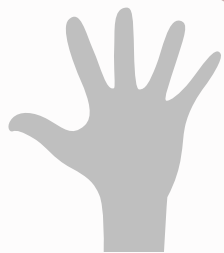
1

2

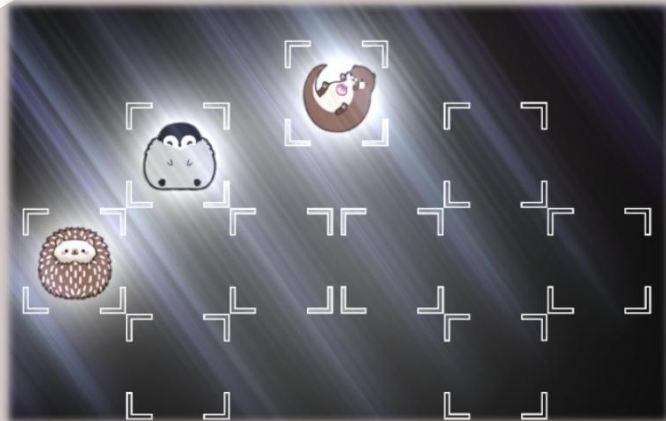


2

В начале упражнения на экране появляются струны, одна из которых подсвечивается белым цветом. Задача пациента нажать на выделенную струну, после чего она издаст характерный для нее звук и окрасится в какой-либо цвет, при этом следующая случайная струна подсветится белым цветом. После успешного нажатия на все струны они будут подсвечены и на фоне появится сияние. При назначении данной игры можно выбрать один из трех уровней сложности: на низком уровне всего будет 5 струн, на среднем – 7, а на высоком – 14 струн. Возможность настройки размера игрового экрана.



ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “ПОЙМАЙ МЕНЯ”



В начале упражнения на экране отображаются несколько ячеек, в которых в последствии случайным образом появляются картинки с изображениями животных.

Пациенту необходимо нажать на картинку появившегося животного, после чего картинка начнет вращаться и будет подсвечена белым цветом.

Цель упражнения нажать на все картинки.

При успешном выполнении упражнения картинки перестанут вращаться и на фоне появится сияние.

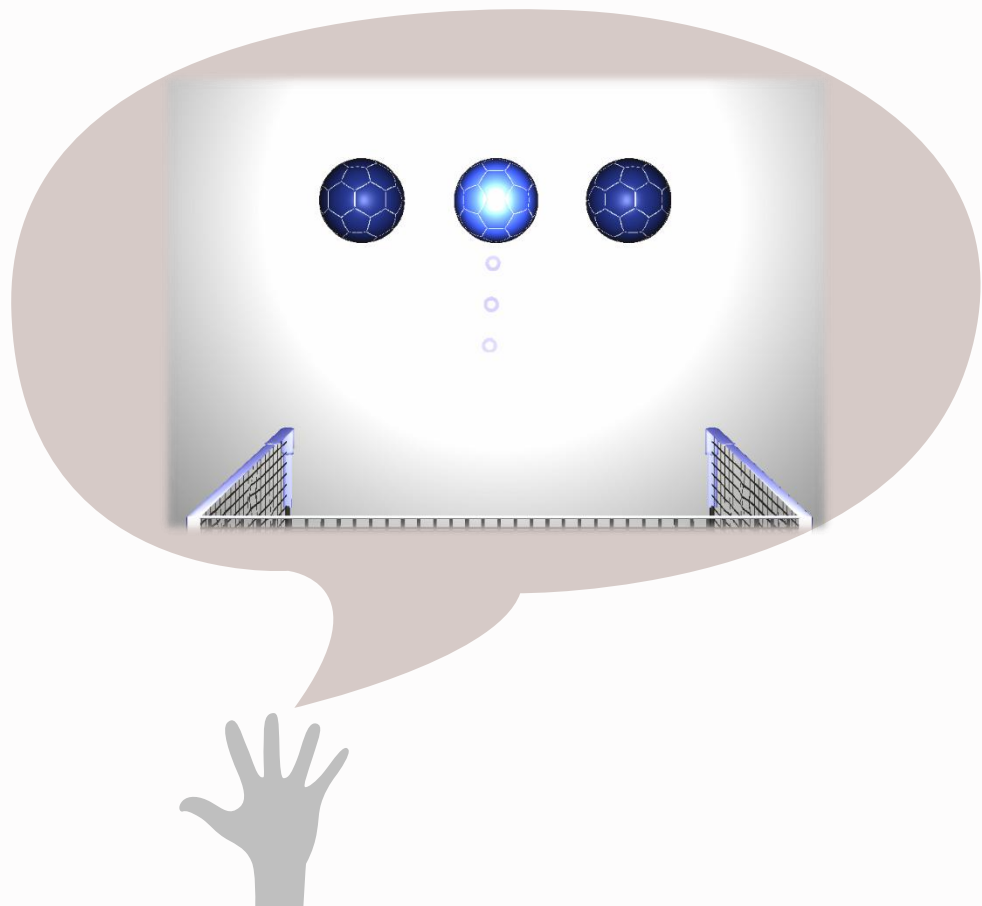
Уровни сложности: 3 уровня сложности (на низком уровне будет 1 животное, на среднем – 3, а на высоком – 5).

Количество объектов: 1, 3, 5.

Фон: черный + отрисованные точки появления интерактивных объектов.

Возможность настройки размера игрового экрана.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “ФУТБОЛЬНЫЕ МЯЧИ”



В начале упражнения на экране по параметрам, заданным при назначении игры, появляются футбольные мячи и ворота.

Пациенту необходимо закатить все мячи в ворота. Нажав на мяч, он подсвечивается. Далее необходимо удерживая его провести траекторию направления удара и его силу. Направление удара мяча показывается кружочками, которые появляются рядом с ним, а сила удара количеством этих кругов.

При попадании мяча в ворота издается звук и мяч пропадает. После того, как пациент закатил все мячи в ворота, на фоне появляется сияние.

Ворота выбираются в меню администратора.

Уровни сложности: Настраиваемый уровень сложности.

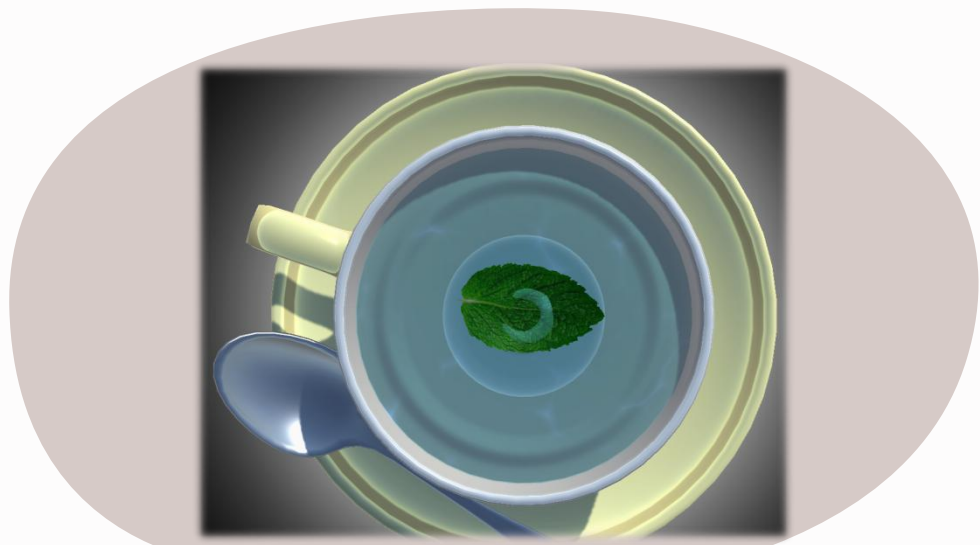
Количество мячей: 1, 3, 5.

Размеры мячей – R1, R2, R3.

Размер ворот – H1, H2, H3.

Фон: отрисованные ворота на черном фоне и опционально футбольное поле.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “ВОДНАЯ ГЛАДЬ”



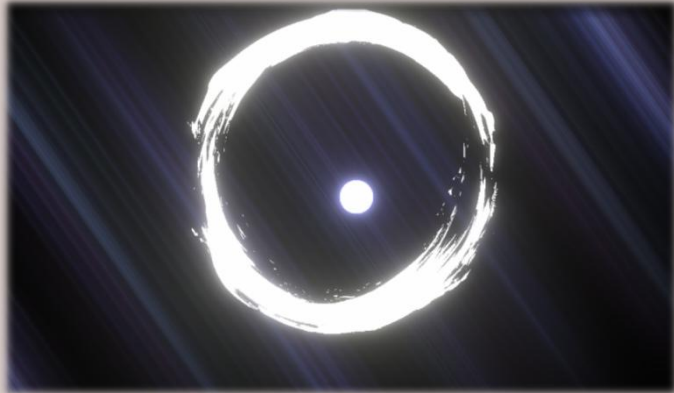
В начале данного упражнения на экране появится вид сверху на чашку, в которой на воде лежит лист. Пациенту необходимо нажать на лист и удерживать его в течение установленного времени. В это время на воде создаются волны в виде кругов вокруг листа

При успешном выполнении упражнения на фоне появится сияние.

При назначении данной игры можно выбрать один из трех уровней сложности при которых меняется размер листа: на низком уровне лист большой, а с повышением сложности размер листа уменьшается.

Возможность настроить время прохождения игры (от 1 до 60 секунд) и размер игрового экрана.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “УДЕРЖИВАЙ ОБЪЕКТ ПО ЦЕНТРУ”



В начале упражнения на экране находится большой круг, в котором появляется подсвеченная точка. Для начала игры необходимо нажать на точку, после чего внешний круг начнет двигаться. Задача пациента удерживая передвигать внутреннюю точку, чтобы она не выходила за границы внешнего круга. Если внутренняя точка коснется границы внешнего, то упражнение начнется заново с центра экрана. При этом если пациент отпустит внутреннюю точку, но она останется внутри внешнего круга, то игра продолжится, а пациенту будет достаточно снова коснуться внутренней точки и начать ее вести.

При успешном прохождении движение внешнего круга остановится и на фоне появится сияние.

Возможен выбор одного из трех уровней сложности при которых меняется размер внешнего круга: на низком уровне круг большой, а с повышением сложности его размер уменьшается.

Боковые границы могут перемещаться в произвольном направлении или от команд администратора. При перемещении границ фиксируется выход за границу и количество ошибок в процентном соотношении.

Возможность настройки времени упражнения – от 1 до 60 секунд, и размера игрового экрана.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “ЛИСТЬЯ”



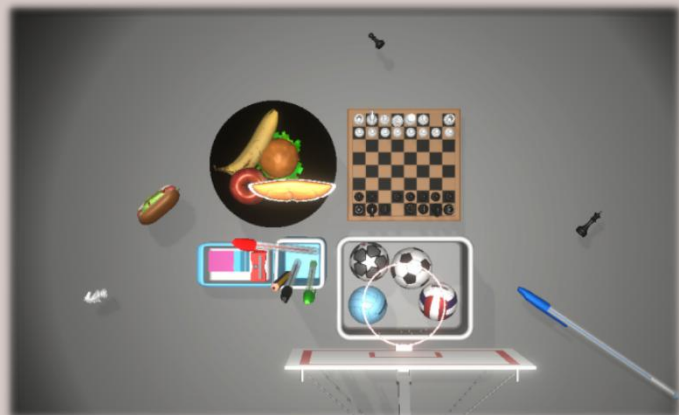
В начале упражнения на экране появляется прямоугольник, внутри которого расположены листья. Занимающийся должен переместить всю листву с центра экрана.

Пациенту необходимо нажимать на экран, чтобы появился ветер, который заставит листья разлететься. Для более сильного потока ветра необходимо удерживать руку на экране и отвести в сторону листьев.

Для прохождения игры необходимо переместить все листья за границы рамки, тогда листья подсветятся белым цветом и на фоне появится сияние.

Возможность выбора размера игрового экрана, одного из трех уровней сложности: с повышением уровней сложности количество листьев на поле увеличивается.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “СОРТИРОВКА ПРЕДМЕТОВ”



В начале данного упражнения появляется четыре объекта: тарелка с едой, шахматная доска, подставка под канцелярские принадлежности и корзина с мячами. Спустя пару секунд несколько предметов из этих объектов перемещаются на центр экрана.

Задача пациента вернуть предметы на свои места. Для этого нужно нажать на предмет и удерживая перенести его на свое место. При выборе предмета он подсвечивается белым цветом по контуру.

После перемещения предмета на свое место, объект подсвечивается.

При успешном выполнении упражнения на фоне появляется сияние.

Возможность настройки размера игрового поля, выбора одного из трёх уровней сложности: с повышением уровней сложности количество предметов на центре поля в начале игры увеличивается.

ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ “ЛИНИИ” И “ЛИНИИ-2”

1



1

В начале упражнения на экране в кружочках появятся цифры. Задача пациента провести одну линию между цифрами в порядке возрастания. Для этого нужно нажать на первую цифру и удерживая провести линию к следующей. При этом круг с цифрой, которую уже соединили верными линиями, начинает вращаться. Если выбрана неверная цифра, то линия не появится. При успешном выполнении упражнения круги подсвечиваются белым цветом, а на фоне появится сияние. Возможность настройки размера игрового поля, выбора одного из трех уровней сложности: на низком уровне количество цифр будет равно 5, на среднем – 8, а на сложном – 12.

2

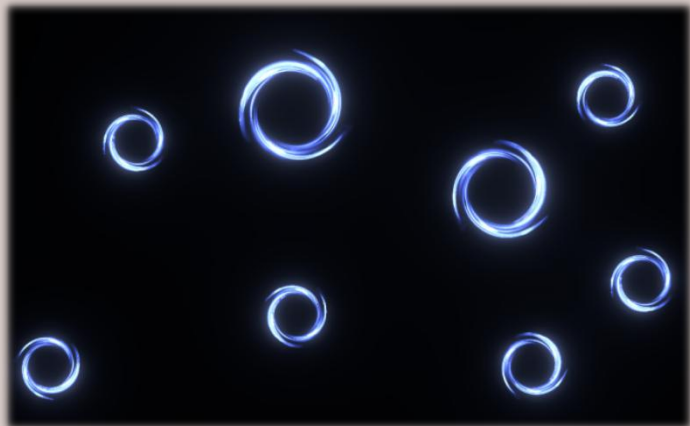


2

В начале упражнения на экране появляется одна или несколько линий. Для выполнения упражнения пациенту необходимо нажать на край любой линии и удерживая провести по ней. При этом проводимая линия подсветится синим цветом и на ней будут появляться точки - звезды. При отрыве руки игра сохраняется на последней пройденной точке, чтобы ее продолжить нужно нажать на нее и, удерживая, начать вести линию дальше. При успешном прохождении упражнения получится созвездие, сверху появится его название и фон засияет. Возможность выбора одного из десяти созвездий, возможность настройки размера игрового экрана.



ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “ПОПАСТЬ В ОБЪЕКТ”

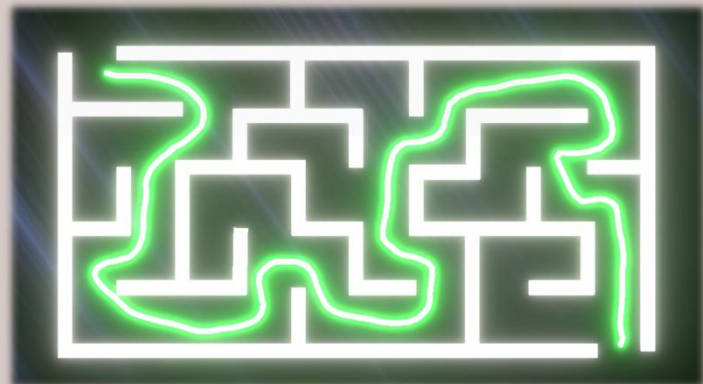


В начале данного упражнения на экране появляется несколько вращающихся кругов.

Пациент должен попасть мячом в данные круги. При успешном попадании выбранный круг увеличивается и пропадает с экрана. Для выполнения упражнения необходимо попасть во все круги. При успешном выполнении упражнения на экране появится один большой вращающийся круг и сияние на фоне.

Возможность настройки размера игрового поля и выбора одного из трех уровней сложности: на низком уровне появляется 8 кругов, на среднем 14, на высоком - 18.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “ПОПАСТЬ В ОБЪЕКТ”



В начале данного упражнения на экране появляется лабиринт, в котором с одной стороны находится зеленая точка. Задача пациента нажимая на точку и удерживая провести линию до выхода из лабиринта. При этом, если отпустить руку, то уже пройденная линия сохраняется и можно продолжить ее проводить, снова нажав и удерживая.

Если при проведении линии выбрать неверный путь или попасть в тупик, то можно провести линию обратно и выбрать другое направление.

При успешном выполнении упражнения границы лабиринта подсвечиваются белым цветом, а на фоне появится сияние.

При назначении данной игры можно выбрать один из трех уровней сложности, с его повышением размер лабиринта увеличивается. Также можно настроить размер игрового экрана.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “КАРТИНКИ”



В начале упражнения на экране появляется картинка, на которой присутствуют лишние объекты:

Задача пациента найти объекты, которые выделяются среди других путем нажатия на них. При верном выборе объект подсветится белым цветом, переместится на середину экрана и пропадет.

При успешном выполнении упражнения картинка станет светлее, а затем на фоне появится сияние.

При назначении данной игры можно выбрать один из трех уровней сложности: на низком уровне находится 4 лишних предмета, на среднем – 8, на высоком - 16. Также можно настроить размер игрового экрана



ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ “КАЛЬКУЛЯТОР”



$7+12+1= ?$

20

16

22

22

В начале упражнения на экране появляется математический пример и четыре варианта ответа.

Задача пациента решить выражение и выбрать правильный ответ. Всего в упражнении пять примеров. Для этого нужно нажать на правильный ответ, тогда поле, в котором он находится, подсветится зеленым цветом, а ответ перейдет в поле с выражением.

При неверном выборе ответа поле подсветится красным цветом и пропадет, но будет возможность выбрать другой вариант из оставшихся.

При успешном прохождении в конце игры на фоне появится сияние.

При назначении данной игры можно настроить размер игрового экрана.

Уровень сложности в игре один.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ “СЛОВАРЬ”



В начале упражнения на экране появляется поле со словом, в котором пропущена буква, а также четыре поля с вариантами букв.

Пациенту необходимо выбрать верную букву, которая отсутствует в слове.

Всего необходимо заполнить пять слов. Для этого нужно нажать на правильный ответ, тогда поле, в котором он находится, подсветится зеленым цветом, а ответ перейдет в поле со словом.

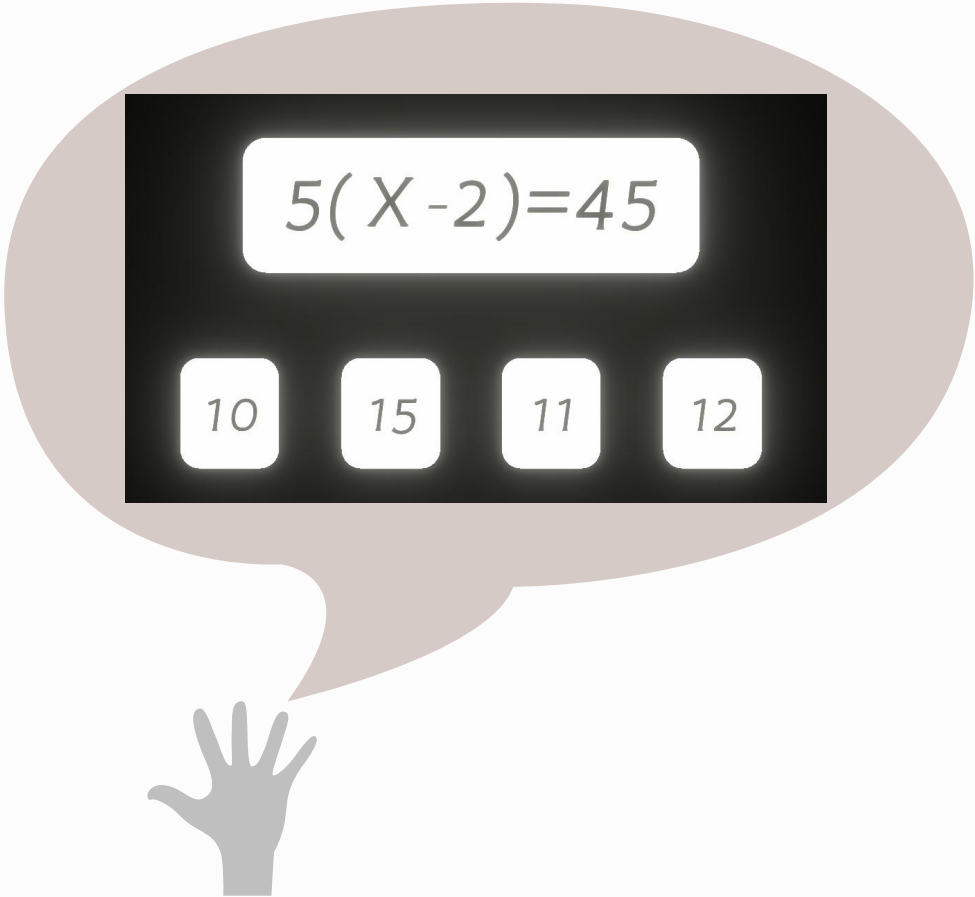
При неверном выборе ответа поле подсветится красным цветом и пропадет, но будет возможность выбрать другой вариант из оставшихся.

При успешном прохождении в конце игры на фоне появится сияние.

При назначении данной игры можно настроить размер игрового экрана.

Уровень сложности в игре один.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ “МАТЕМАТИКА”



$5(X - 2) = 45$

10

15

11

12

В начале упражнения на экране появляется математический пример и четыре варианта ответа.

Задача пациента решить выражение и выбрать правильный ответ. Всего в упражнении пять примеров. Для этого нужно нажать на правильный ответ, тогда поле, в котором он находится, подсветится зеленым цветом, а ответ перейдет в поле с выражением.

При неверном выборе ответа поле подсветится красным цветом и пропадет, но будет возможность выбрать другой вариант из оставшихся.

При успешном прохождении в конце игры на фоне появится сияние.

При назначении данной игры можно настроить размер игрового экрана.

Уровень сложности в игре один.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ “ИЗОБРАЖЕНИЯ”



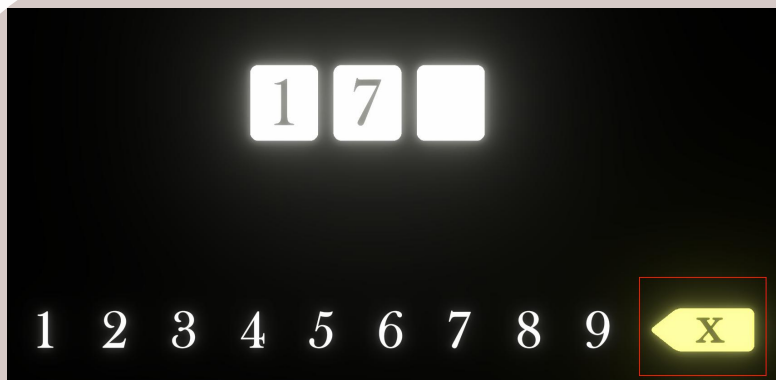
В начале данного упражнения на экране находятся несколько кругов, в которых появляются картинки животных, а через несколько секунд исчезают, оставляя круги пустыми.

Задача пациента найти одинаковые пары. Для этого необходимо нажать на один из кругов, в нем появится изображение животного, затем необходимо выбрать круг, в котором находится такая же картинка, нажав на него. При нахождении верной пары раздастся звуковой сигнал и изображения останутся открытыми. Если найдена неверная пара, то изображения снова закроются. При нахождении всех пар животных круги подсветятся белым цветом, а на фоне появится сияние.

При назначении данной игры можно выбрать один из трех уровней сложности: на низком уровне сложности нужно найти 6 пар животных, на среднем - 10, на высоком - 15.

Возможность настройки размера игрового поля.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ “ТРЕНИРОВКА ПАМЯТИ”



В начале упражнения в верхней части экрана появляются поля с цифрами.

Через несколько секунд цифры в поле пропадают, а внизу экрана появляется набор цифр от 1 до 9, а также кнопка удаления.

Задача пациента запомнить верхние цифры, а затем набрать их путем нажатия на нужные цифры внизу. Если ответ будет неверным, то цифры в верхнем поле подсвелятся красным цветом, затем пропадут и на несколько секунд вновь появится правильный ответ. После этого можно повторить попытку.

Если пациент ввел неправильную цифру, но заметил это, то можно нажать кнопку удалить, чтобы исправить ответ. При этом сотрутся все введенные цифры.

При правильной комбинации цифр раздастся звуковой сигнал, а в поле в верхней части экрана добавится еще одна цифра к ранее введенным. Через несколько секунд они снова исчезнут и будет необходимо снова ввести ответ. Всего в процессе игры добавится две цифры.

При успешном прохождении игры на экране появится белая галочка и сияние на фоне.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ “ОБВЕДИ РИСУНОК”



В начале данного упражнения на экране появляется черно-белое изображение животного с выделенной точкой в левом нижнем углу

Пациенту необходимо обвести животное по контуру. Подсвеченная точка внизу экрана – это начало.

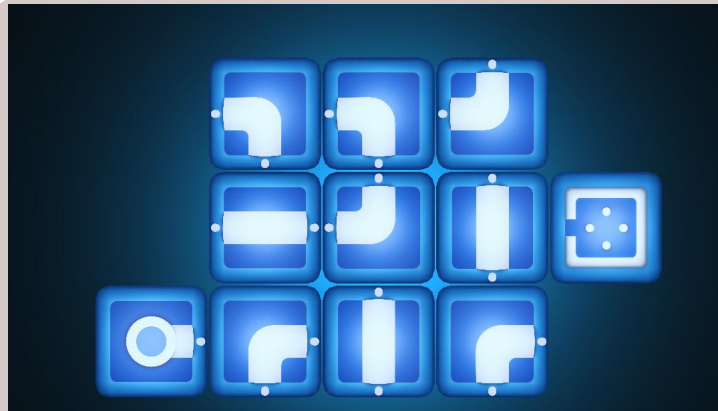
Необходимо нажать на нее и удерживая провести по контуру. При этом, при правильном проведении будет появляться черная линия, а изображение рядом с ней начнет становиться цветным. Если оторвать руку от экрана, уже пройденный этап останется и можно будет продолжить с того места, где черная линия заканчивается.

При успешном выполнении упражнения рисунок станет цветным и полностью обведенным черной линией, а на фоне появится сияние.

При назначении данной игры можно настроить размер игрового экрана.

Уровень сложности при этом настроить нельзя.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “ТРУБЫ”



В начале данного упражнения на экране появятся квадраты, в которых будут нарисованы трубы в различных направлениях.

Задача пациента пустить воду по трубе, соединив ее частями начало и конец, которые находятся слева и справа соответственно. Для этого необходимо поворачивать части нажимая на квадраты.

При этом квадраты в которых находится начало и конец повернуть нельзя. Когда квадрат повернут верно, его фон становится голубого цвета, а части трубы соединяются.

При верном выполнении данного упражнения на фоне появляется сияние.

При назначении данной игры можно выбрать один из трех уровней сложности: с повышением уровня сложности увеличивается количество частей трубы.

Также можно настроить размер игрового экрана.

ИНТЕРАКТИВНАЯ ИГРА “УБОРКА”



В начале данного упражнения на экране на несколько секунд появляется изображение комнаты с расставленными предметами.

После этого некоторые предметы перемещаются в различные места. Цель игры расставить все предметы по своим местам. Для этого необходимо нажать на предмет, а далее удерживая переместить его на свое место.

Выбранный предмет и его место будет подсвечено белым цветом.

После того как все предметы будут расставлены по своим местам на фоне появится сияние.

При назначении данной игры можно настроить размер игрового экрана.

Уровень сложности в данной игре один.



РЕЗУЛЬТАТЫ АПРОБАЦИИ

1

БОЛЕЕ ЯРКОЕ И СИЛЬНОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ ПОЛОЖИТЕЛЬНЫХ ЭМОЦИЙ ВО ВРЕМЯ ЗАНЯТИЙ

2

УВЕЛИЧЕНИЕ ВОВЛЕЧЕННОСТИ В РЕАБИЛИТАЦИОННО- ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕСС У ДЕТЕЙ (ОТМЕЧЕНО У 84% ДЕТЕЙ)

3

ВЫСОКАЯ ВОВЛЕЧЕННОСТЬ В ПРОЦЕСС ЗАНЯТИЙ ОТМЕЧАЕТСЯ В ТОМ ЧИСЛЕ У ДЕТЕЙ С МЕТАЛЬНЫМИ НАРУШЕНИЯМИ И АУТИСТИЧЕСКИМ КОМПОНЕНТОМ

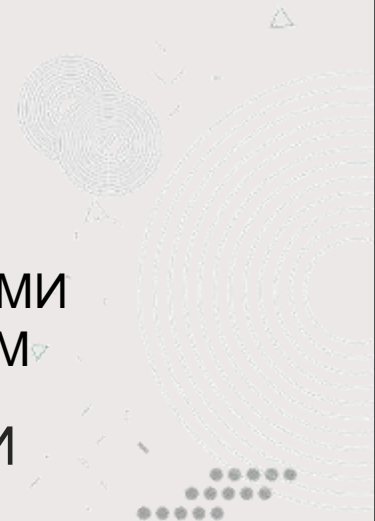
4

АКТИВИЗАЦИЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ РЕЧИ (ОТМЕЧЕНО У 32% ДЕТЕЙ)

5

ПЕРЕНИМАНИЕ ПОЛУЧЕННОГО ОПЫТА ПРИ ЗАНЯТИЯХ ВНЕ ИНТЕРАКТИВНОЙ СИСТЕМЫ (ОТМЕЧЕНО У 70% ДЕТЕЙ)

РЕАБИЛИТОЛОГАМИ
И ПЕДАГОГАМИ
ОТМЕЧЕНО:



СОСТАВ СИСТЕМЫ

Устройство сенсорного ввода

Устройство ввода представляет собой сенсоры подключённые таким образом, чтобы обеспечить необходимую по размерам сенсорную область в непосредственной близости от поверхности отображения

Система отображения

Система отображения представляет собой систему устройств, обеспечивающих создание изображения на поверхности стены или другом объекте

Главной контроллер системы

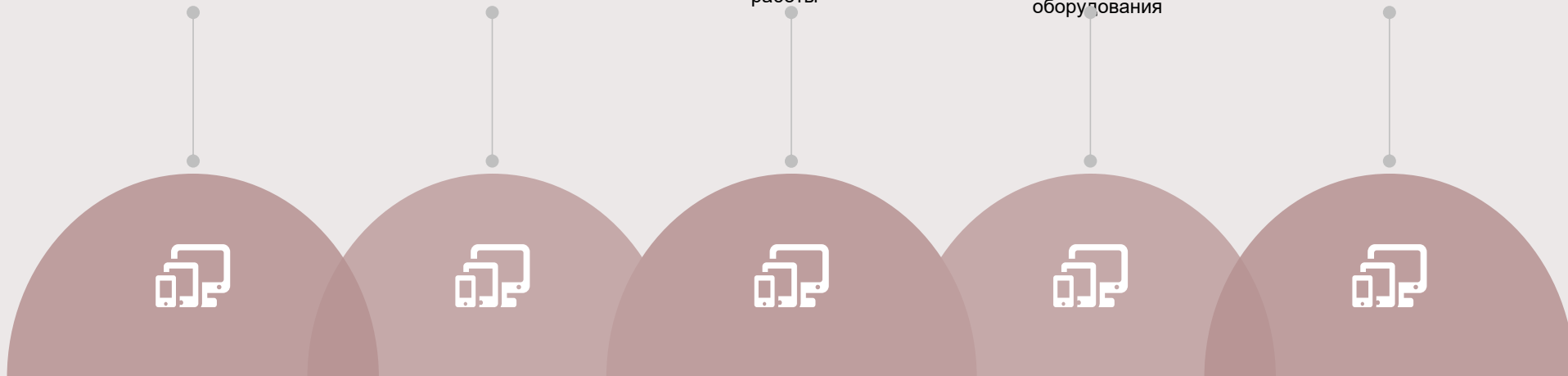
Главной контроллер системы– это устройство, осуществляющую загрузку и обработку данных с сенсоров для их одновременной кластерной работы

Монтажная конструкция потолочная

Монтажная конструкция потолочная представляет собой монтажную конструкцию, для безопасного крепления проекционного оборудования

Центральный компьютер управления контентом

Центральный компьютер управления контентом обеспечивает запуск и управление интерактивным программным обеспечением и управлением сенсорным оборудованием



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ:

- | | | |
|-------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| 1 Устройство сенсорного ввода (2 шт) | 2 Максимальное количество одновременных нажатий (10) | 3 Максимальное энергопотребление (150 мА) |
| 4 Ширина зоны обработки движений (320 см) | 5 Длина зоны обработки движений (200 см) | 6 Максимальная ширина сенсорной панели (20 мм) |
| 7 Рабочие температуры (от 0 С до +50 С) | 8 Влажность (от 10% до 90%) | 9 Точность нажатия (± 3 мм) |
| 10 Время отклика (7 мс) | 11 Минимальный размер распознаваемого объекта (1,5 мм) | 12 Система отображения (3 шт) |
| 13 Главный контроллер системы (1 шт) | 14 Монтажная конструкция потолочная (1 шт) | 15 Центральный компьютер управления контентом (1 шт) |



ООО «ИНТЕГРО»

СВЯЖИТЕСЬ С НАМИ:
INTEGRO.SITE
INFO.MERC@MAIL.RU
+7 (499) 28-68-555

