



Программно - дидактический комплекс

# СТАБИЛОМЕР

Версия 1.0

Руководство по работе с программно-  
дидактическим комплексом «Стабиломер» для  
стабилоплатформ типа А-150 (ST-150)

Москва, 2017



Игровые среды, в которых человек управляет виртуальными объектами в режиме биологической обратной связи по опорной реакции, сегодня особенно актуальны для восстановления и улучшения двигательных функций, коррекционного образования, а также в качестве двигательнo-когнитивных тренингов. Специальное приложение «Стабиломер» для стабилоплатформ группы МЕРА разработано обладающими большим опытом игровыми дизайнерами компании Мерсибо, в тесном сотрудничестве со специалистами биомедицинских областей. Данное руководство предназначено для всех, кто использует или планирует использовать блок игровых тренингов «Стабиломер» для стабилметрических платформ А-150 (ST-150).

### **Консультанты:**

Теречева М.Н., к.п.н., Санкт-Петербургский Институт Междисциплинарных исследований; Громов С.В., Санкт-Петербургский Институт Междисциплинарных исследований; Кубряк О.В., к.б.н., НИИ нормальной физиологии имени П.К. Анохина, Москва

© **Общество с ограниченной ответственностью Мерсибо, 2017**

Распространяется бесплатно в формате PDF. Русский язык

Все права защищены. Текст данного руководства, программный код, методические решения, интерфейсы программы охраняются по закону.

О программно-дидактическом комплексе «Стабиломер» .....	3
<b>Общие требования и установка приложения</b> .....	4
Требования к компьютеру .....	4
Поддерживаемые типы стабиллоплатформ .....	5
Установка и подключение .....	6
Ограничения .....	7
<b>Запуск приложения</b> .....	8
<b>Порядок работы</b> .....	9
Начало работы .....	9
Управление, настройки .....	10
<b>Двигательно-когнитивные тренинги</b> .....	13
Веселые дровосеки .....	13
Обезьяна и поцелуй .....	13
Метроном .....	14
Омар в иллюминаторе .....	14
В гостях у жучков .....	15
Фея .....	15
Бегом за жуком .....	16
Волк и овцы .....	16
Бежит-лежит .....	17
Загадки звуков .....	17
Музыкальная школа .....	18
Тир-выбивалка .....	18
<b>Поддержка пользователей</b> .....	19
<b>Гарантия</b> .....	20



## О программно-дидактическом комплексе «Стабиломер»

---

Программно-дидактический комплекс «Стабиломер» версии 1.0 содержит 12 игровых тренингов с возможностью индивидуально настраиваемой нагрузки. Включает двигательные и когнитивные задачи, в том числе, использование ритмических упражнений, типа интерактивного метронома. Виртуальная среда типа «2D» создана в насыщенных цветных «мирах» с дружелюбными объектами и персонажами, снабжена голосовыми и текстовыми подсказками и текущими инструкциями на русском языке.

При использовании блока тренингов «Стабиломер» на стабиплафторах типа А-150 (ST-150) следует руководствоваться правилами и ограничениями по применению, указанными в Руководстве по эксплуатации данного изделия.

### Требования к компьютеру

Для использования программно-дидактического комплекса «Стабиломер» требуются:

- Компьютер под управлением Windows 7, 8, 10
- Установленный Adobe Flash (бесплатно скачать можно здесь <http://get.adobe.com/ru/flashplayer/>)
- Монитор с разрешением не меньше 1280 на 1024
- Акустическая система (наушники или колонки)
- Клавиатура, мышь или тачпад
- 2 (два) USB-порта
- Стабилометрическая платформа А-150 (ST-150)

Для проведения занятий с комплексом «Стабиломер» необходимо обеспечить свободное пространство перед монитором. Платформа должна быть установлена на расстоянии 1-3 м от монитора, в зависимости от размера монитора.



### Поддерживаемые типы стабиллоплатформ

Комплекс «Стабиломер» рассчитан на применение со стабиллоплатформами компании МЕРА, типов:

**А-150 ТУ 26.40.60-016-49290937-2016 "СТАБИЛОТРЕНАЖЕР"**

**ST-150 ТУ 9639-005-49290937-2009**

Подробнее о стабиллоплатформах группы МЕРА: [www.biomera.ru](http://www.biomera.ru)



### Установка и подключение

Порядок действий при установке программы:

1. Вставьте USB-носитель с программой в свободный USB-порт.
2. Откройте папку «Stabilomer» и запустите установочный файл Setup.exe
3. Следуйте указаниям программы.
4. После завершения установки программы, не вынимая USB-носителя с программой из порта, подключите стабиллоплатформу в другой USB-порт. Запустите программу «Стабиломер».
5. После запуска программы закройте заставку. После этого открывается доступ ко всем тренингам приложения.

### **Внимание!**

Возможны затруднения при запуске программы при наличии на компьютере вредоносных программ, программ-эмуляторов, повышенной активности антивирусных и других защитных программ. В этом случае обратитесь к Вашему системному администратору для необходимой помощи.



### Ограничения

Компания-разработчик не несет ответственности за невозможность запуска или нормального функционирования программы из-за действия (или бездействия) третьих программ, установленных на компьютере пользователя.

Компания-разработчик не несет ответственности при невозможности запуска или работы программы при наличии механических повреждений на USB-ключе с программой, возникших по вине пользователя.

### Внимание!

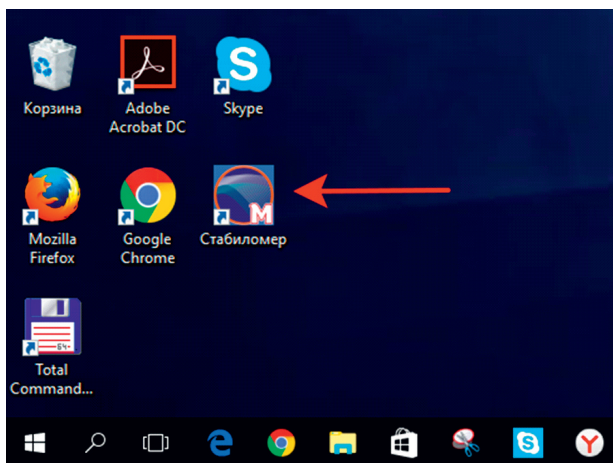
**Обратите внимание на недопустимость эксплуатации любых приложений, интерактивных и тренингов с биологической обратной связью, подобных «Стабиломер», для лиц, склонных к судорожным припадкам, так как мерцание пользовательского экрана или смена изображений, звуковая стимуляция, могут спровоцировать приступ. Проявляйте здравый смысл. В случае применения приложения у лиц с нарушениями здоровья, необходима консультация специалиста. Соблюдайте меры предосторожности и правила, указанные в руководстве по эксплуатации прибора!**



## Запуск приложения



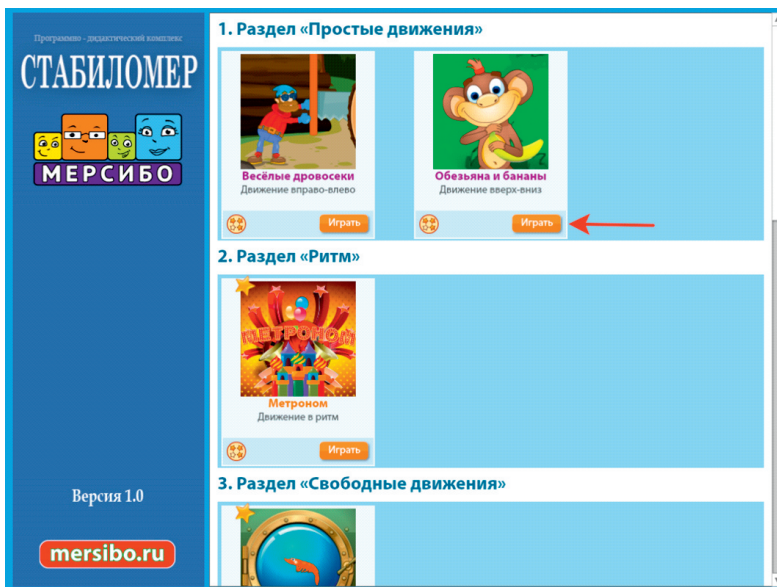
Для запуска приложения с рабочего стола Windows щелкните по иконке «Стабиломер». При этом убедитесь, что стабиллоплатформа подключена к компьютеру.



После запуска приложения, закройте окно приветствия, щелкнув по нему.

### Начало работы

Для запуска игры щелкните по кнопке «Играть».



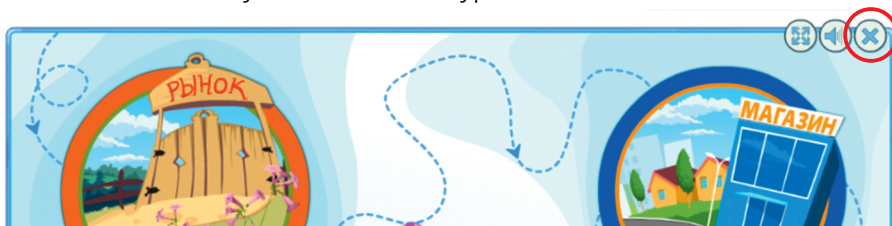
1. Программа попросит встать на платформу для калибровки положения центра тяжести. Встаньте на платформу.
2. Старайтесь не раскачиваться в процессе калибровки (при калибровке появляются числа 3...2...1).
3. Далее следуйте указаниям и рекомендациям для данной конкретной игры.

**Внимание!** После завершения программы «Стабиломер» при повторном запуске программы, возможно, потребуется повторно подключить стабиллоплатформу к компьютеру (извлечь и снова вставить USB-кабель от стабиллоплатформы в USB-порт компьютера).

## Порядок работы

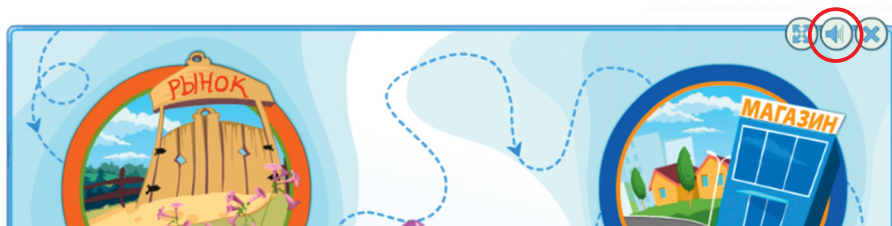
### Управление, настройки

**Выход** из игры осуществляется по нажатию на кнопку с крестиком или по нажатию на клавишу «Esc» на клавиатуре.



**Для пропуска** приветствия и инструкции в игре нажмите клавишу «Пробел» на клавиатуре.

Для **отключения звука** в игре нажмите кнопку «Звук» в верхнем правом углу игры.

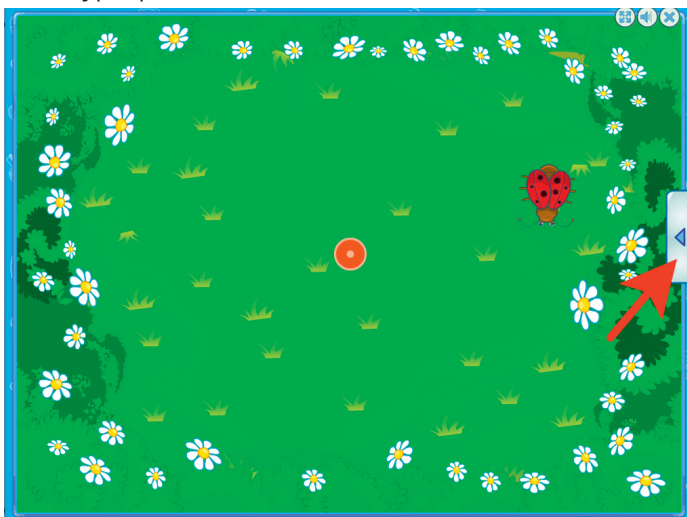


**Для разворачивания** игры на весь экран (или свертывания игры к оконному режиму) нажмите на кнопку со стрелками.

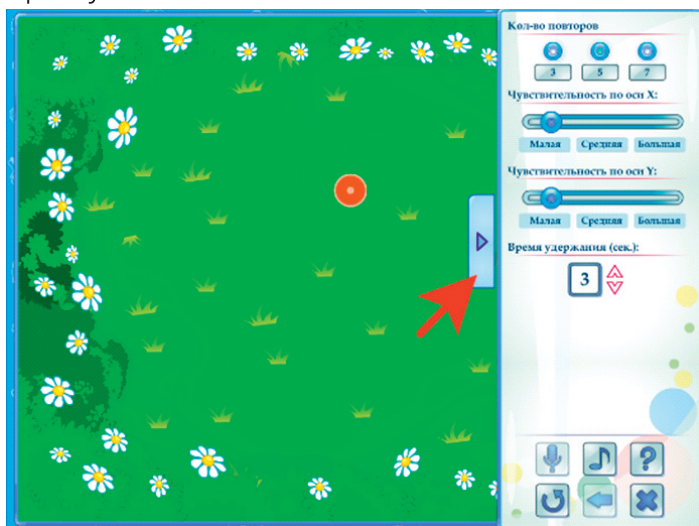


### Индивидуальные настройки тренировок.

Для открытия настроек «кликните» курсором на синий прямоугольник в правой части экрана. Внимание: меню не открывается при наведении игрового курсора!



В открывшемся меню можно выбрать необходимые настройки. Для их вступления в силу, необходимо закрыть меню, нажав еще раз на синий прямоугольник.



# Порядок работы

Кнопка «Знак вопроса» открывает **описание игры**.



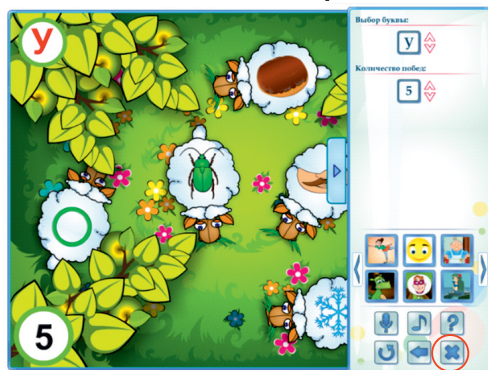
Кнопка «Нота» осуществляет **настройку звукового сопровождения** игр.



Кнопка «Обновить» **перезапускает** игру.



Кнопка «Выход» позволяет **выйти из** игры.



### Веселые дровосеки



**Сюжет:** игроку предстоит помочь дровосекам в их нелегком труде.

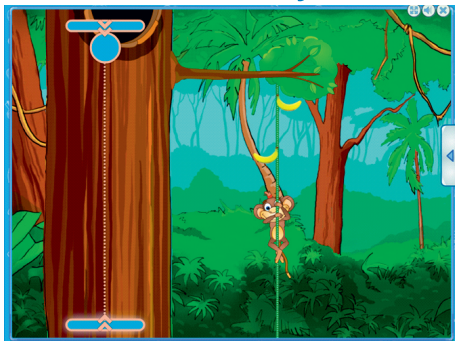
**Правила игры:** Дровосеки распилят бревно, если кружок поочередно коснется то левого, то правого края. Делается это с помощью переноса тяжести тела с левой ноги на правую.

**Цель игры:** Игра развивает координацию тела, закрепляет понятия «право–лево», учит соотносить движения с визуальным рядом.

**Рекомендации:** Человек сам управляет действиями героев на экране, но, в случае необходимости, специалист может помочь, действуя мышкой.

**Настройки:** В настройках можно выставить нужную чувствительность платформы. Таким образом осуществляется индивидуальный подход.

### Обезьяна и поцелуй



**Сюжет:** игроку предстоит помочь обезьянке собрать все бананы.

**Правила игры:** Переноса центр тяжести тела вперед-назад, необходимо управлять движением обезьяны, которая ползет вверх по лиане, чтобы схватить банан.

**Цель игры:** Игра направлена на умение чувствовать свое тело и соотносить визуальные действия с моторными.

**Рекомендации:** Человек сам управляет действиями героев на экране, но, в случае необходимости, специалист может помочь, действуя мышкой.

**Настройки:** В настройках можно выставить чувствительность устройства, а также выбрать длительность игры.

### Метроном



**Правила игры:** Перемещая тяжесть тела с левой ноги на правую, человек должен попасть в ритм, который задает метрономом.

**Цель игры:** Научится двигаться в соответствии с заданным ритмом, контролировать и направлять свои действия.

**Рекомендации:** Данные тренинги рекомендованы людям с проблемами временно-пространственного планирования, с задержкой в развитии речи и речевых функций, сенсомоторными нарушениями, трудностями в обучении.

**Настройки:** Настройки помогают выставить нужную чувствительность устройства, чтобы человек смог довести ее до конца. Звук метронома также можно поменять в настройках к игре.

### Омар в иллюминаторе



**Сюжет:** Окно иллюминатора запотело. Для того, чтобы увидеть морского обитателя, необходимо очистить стекло иллюминатора.

**Правила игры:** Ребенку необходимо двигаться на платформе так, чтобы тряпка перемещалась в разные углы экрана и протерла все части окна.

**Цель игры:** Игра способствует улучшению двигательной координации, соотношению движения тела и движения объекта на мониторе.

**Настройки:** В настройках можно выставлять чувствительность устройства, облегчая или усложняя задачу, а также выбирать размер тряпки.

## В гостях у жучков



**Сюжет:** Ты в гостях у жучков! Давай посмотрим и послушаем, кто чем занимается.

**Правила игры:** Необходимо навести указательный кружок с помощью движения тела на платформе на героев. Зафиксировав кружок на персонаже, можно послушать, какие звуки он издает.

**Цель игры:** Игра улучшает координацию, при этом развивая неречевой слух.

**Рекомендации:** Ребенок может выполнить часть игры с помощью платформы, управляя своим телом, а часть звуков послушать с помощью «мышки».

**Настройки:** Настройки помогают отрегулировать время фиксации на объекте, а также чувствительность платформы.

## Фея



**Сюжет:** Мы в гостях у маленькой феи. Давай посмотрим, во что она умеет превращать разные предметы.

**Правила игры:** Направляя указательный кружок с помощью движений тела на платформе и фиксируя его, до окончания счета, можно увидеть «превращения» предметов.

**Цель игры:** Игра направлена на умение чувствовать свое тело, и соотносить визуальные действия с моторными.

**Рекомендации:** Важно не только наблюдать «чудеса» на экране, но и обсуждать все увиденные действия.

**Настройки:** Настройки помогут выбрать время удержания фиксации на объекте, а также поменять чувствительность платформы для оптимального выполнения человеком движений.



## Бегом за жуком



**Сюжет:** Жучок прилетел на луг. Нужно его прогнать, иначе никакие цветы не расцветут.

**Правила игры:** Чтобы прогнать жучка, необходимо зафиксировать на нем указательный кружок с помощью движений тела на платформе.

**Цель игры:** С помощью этой игры совершенствуются движения, повышается способность чувствовать свое тело в пространстве и управлять им.

**Рекомендации:** Лучше начинать с крупного жучка (смотрите настройки к игре).

**Настройки:** В настройках к игре можно изменить чувствительность устройства и время фиксации на жучке.

## Волк и овцы



**Сюжет:** Хитрый волк спрятался в овечьей шкуре. Нужно его найти и прогнать!

**Правила игры:** Овечки несут на себе картинки. Все они содержат заданный звук, который можно выбрать в настройках. Только на одной картинке из пяти нет этого звука. Надо найти эту картинку и навести на нее указательный кружок. Сделать это можно с помощью целенаправленных движений тела на платформе.

**Цель игры:** Игра направлена на умение контролировать движения своего тела, а также анализировать звуковой состав слова.

**Рекомендации:** Игра подходит для работы педагогов.

**Настройки:** Чувствительность платформы выставляется в настройках.

### Бежит-лежит



**Правила игры:** Услышав вопрос диктора про действия персонажей, ребенок должен выбрать правильный ответ из четырех картинок: навести на героя указательный кружок с помощью движения тела или курсором.

**Цель игры:** Игра направлена на развитие координации.

**Рекомендации:** Игру можно предложить людям с речевыми проблемами или при обучении речи.

**Настройки:** В настройках выставляется чувствительность платформы, время удержания и количество повторов.

### Загадки звуков



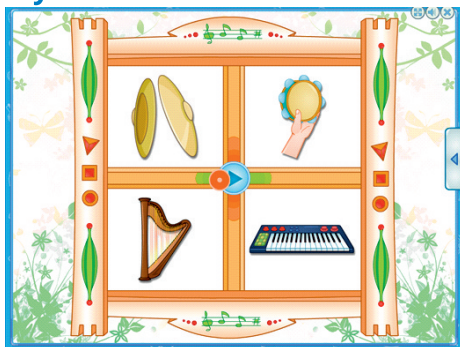
**Правила игры:** Услышав звук предмета, выбирается ответ, наводя на предмет указательный кружок. При необходимости, можно курсором щелкнуть на центральный кружок, чтобы послушать звук еще раз.

**Цель игры:** Учит управлять своими движениями, а также развивает неречевой слух.

**Рекомендации:** После игры можно вспомнить, какие еще звуки издают предметы вокруг нас.

**Настройки:** В настройках выбирается чувствительность платформы, количество повторов, а также время удержания курсора на объекте.

### Музыкальная школа



**Правила игры:** Нажав на кнопку в центре, можно услышать звук музыкального инструмента. Необходимо выбрать звук, соответствующий инструменту, из четырех вариантов. Делать это надо с помощью направленного движения тела на платформе.

**Цель игры:** Учить управлять своими движениями, а также развивает свой речевой слух.

**Рекомендации:** Желательно накануне познакомить детей с разными музыкальными инструментами. Тогда игра будет идти интереснее и эффективнее.

**Настройки:** Настройки к игре позволяют менять чувствительность платформы, количество повторов и время удержания на объекте.

### Тир-выбивалка



**Правила игры:** Поняв указания диктора, надо привести указательную рамку на те предметы, которые он назвал. Работая на платформе, надо учитывать, что выбор предмета достигается фиксацией тела, короткой остановкой.

**Цель игры:** Игра учит узнавать предмет по образу, развивает зрительное внимание, а также улучшает координацию тела.

**Рекомендации:** Эту игру можно предложить, когда уже освоены более простые игры.

**Настройки:** Настройки к игре позволяют выставить оптимальные условия для занятия: чувствительность платформы, время удержания объекта.



## Поддержка пользователей

---

В случае возникновения вопросов по установке и эксплуатации комплекса «Стабиломер» можно обращаться в службу технической поддержки пользователей по e-mail: **support@mersibo.ru** или по тел. **8 (800) 775-47-36** (звонок из любого региона России бесплатный).

## Гарантия

---



Компания-разработчик ООО «Мерсибо» осуществляет 12-месячную гарантию на носитель USB. В течение этого времени осуществляется бесплатная замена, если обнаружен производственный брак, не связанный с неправильной эксплуатацией или хранением.



[www.mersibo.ru](http://www.mersibo.ru)