



е поддерживать
ии.
ий медицинских
а и родителей от
ких проблем.
еабилитации детей с
льного аппарата,
еяться с помощью
- ИГРЫ.

Метод использования виртуальной реальности для коррекции осанки у детей с синдромом гипермобильности суставов

Докладчик: Иванов Ярослав Вячелавович

Определение синдрома гипермобильности суставов.

"Синдром гипермобильности суставов - это наследуемое расстройство соединительной ткани, которое включает симптоматическую гипермобильность, предрасполагающую к артралгии, повреждению мягких тканей и нестабильности суставов."

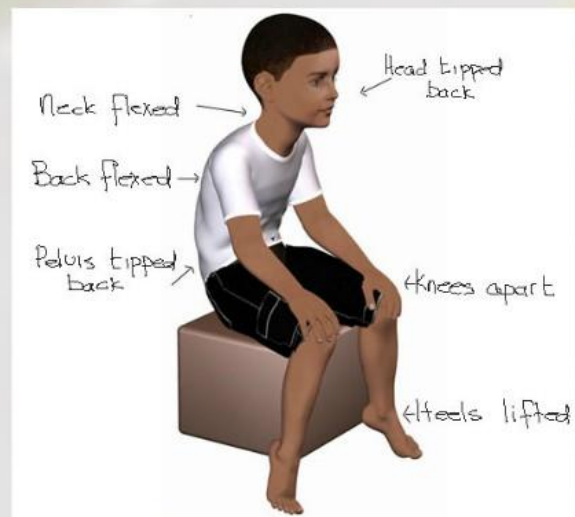
ревматолог Рудни Грэм

Как проще всего заподозрить ЭТОТ синдром?





Нарушение осанки - является наиболее встречающимся проявлением синдрома гипермобильности суставов.



**Состояния которые могут
вызывать нарушение осанки при
синдроме гипермобильности
суставов:**

- "Рыхлость" соединительной ткани
- Нарушение проприорецепции
- Повышенная тревожность
- Кинезиофобия



Техника Александера



Техника Александера широко применяется у людей с синдромом гипермобильности суставов, позволяя держать осанку в правильном положении, тем самым равномерно распределяя нагрузку, предотвращая появления идиопатических или нагрузочных болей .

Однако, использование этой техники у детей затруднительно, поскольку не оказывает воздействие на психологическую составляющую нарушения осанки и не мотивирует ребенка держать осанку правильно.

Предлагаемое решение проблемы : использование виртуальной реальности для коррекции осанки



Применение в очной виртуальной реальности может устранить основные составляющие нарушения осанки у детей с синдромом гипермобильности суставов:

- Дети будут выбирать и фиксировать оптимальную позу тела, включая: правильную постановку и выравнивание головы, плеч, лопаток и таза.

- Применены в качестве психологической поддержки и мотивации: персонажи, виртуальные мишени, звуковые эффекты, анимированные персонажи. По окончании работы демонстрируется персонажи, уровень силы мышечной корсеты и прогрессивность.

- На практике часто используются различные упражнения, направленные на коррекцию осанки и улучшение зрения, координации движений, виртуальной реальности дети могут видеть себя в правильной осанке, выходящей из виртуальной реальности, что способствует устранению симптомов.





Приложение и очки виртуальной реальности могут устранить основные составляющие нарушения осанки у детей с синдромом гипермобильности суставов :

- Дети будут выбирать в приложении интересующую их тему: космос, динозавры, животные, путешествия, и.т.д, тем самым оказывается нужный психологический эффект.
- Приложение и тематика позволят ребенку находиться в ненапряженном состоянии , при этом если ребенок выполняет движение, нарушающее осанку, изображение пропадает , тем самым ребенок запоминает правильное положение, улучшая силу мышечного корсета и проприорецепцию.
- По причине частого использования привлекательного содержания приложения и объемной картинке, создаваемой очками виртуальной реальности дети все меньше будут бояться правильной осанки, вызывавшей у них раньше болевые ощущения(то есть устраняется кинезиофобия).

Аналогов данной методики использования виртуальной реальности в России и за ее пределами НЕТ!



Аналогов данной методики использования виртуальной реальности в России и за ее пределами НЕТ!



11:11 ncbi.nlm.nih.gov

PubMed
Full text links
REVIEWS
ONLINE JOURNAL

Format: Abstract - Send to -

Ehlers DA, Clin North Am, 2013 May;35(2):419-30. doi: 10.1016/j.cna.2013.03.003

Joint hypermobility syndrome.

Ehlers DA¹, Aziz G, Graham B.

Author information

Abstract
Although perceived as a rare condition, joint hypermobility syndrome is extremely high. Early estimates suggest that it may be a common condition. The problem lies in the general lack of awareness of resultant failure to diagnose it correctly when present. It is a work in progress to raise awareness of hypermobility and hypermobility syndrome, stressing the impact that it may have on quality of life, with particular reference to the physical therapist.

Copyright © 2013 Elsevier Inc. All rights reserved.

PMID: 23587972 DOI: 10.1016/j.cna.2013.03.003
(Indexed for MEDLINE)

Publication type, MeSH terms

LinkOut - more resources

11:08 ehlers-danlos.com

The Ehlers-Danlos Society

About Us | EDS/HSD Info | Patient Support | Get Involved | Professionals | Research | News | Events

JOIN US. OUR HOPE BEGINS WITH YOU.

Our time is now. Ehlers-Danlos Syndrome 2017 International Classification

About Ehlers-Danlos

Research

The European Ehlers-Danlos Syndromes Conference

11:09 youtube.com

EDNF

Jan Dommerholt, PT, DPT, MPS, DAAPM
Ehlers-Danlos Syndrome
Physical Therapy & Exercise

October 8, 2014 • Rockville, Maryland
Physicians Meeting • PhysioFitness, LLC

EDNF.ORG

www.physiofitness4u.org

Ehlers-Danlos Syndrome Physical Therapy and Exercise
The Ehlers-Danlos Society 14,830 members

КОММЕНТАРИИ - 20

EDS

Потенциальный рынок

Частота встречаемости синдрома гипермобильности суставов в популяции достаточно высока и составляет в среднем 15-20 %, а низкая стоимость очков виртуальной реальности представляет интерес к этой форме их использования для большого количества фирм, выпускающих свои продукты виртуальной реальности.



Маркетинг и модерация:

A large white and red ship, likely a research vessel or a specialized transport ship, is shown from a rear perspective as it moves across the ocean. The ship has a prominent white superstructure with a red funnel and various antennas and equipment on top. The water is dark blue with white foam from the ship's wake. The sky is overcast and grey.

Создание информационного контента для родителей детей с синдромом гипермобильности суставов позволит улучшить осведомленность о решении проблемы нарушения осанки у детей с синдромом гипермобильности суставов

- брошюры
- создание информационной страницы в социальных сетях
- создание сайта

Ожидаемые результаты и перспектива

Этот метод использования виртуальной реальности для коррекции осанки у детей с гипермобильностью суставов позволит :



- 1. В интересной игровой форме поддерживать осанку в правильном положении.**
- 2. Снизить количество посещений медицинских учреждений, оберегая ребенка и родителей от дополнительных психологических проблем.**
- 3. Произвести революцию в реабилитации состояниями опорно-двигательного аппарата, поскольку эффект будет достигаться с помощью главной мотивации для детей - ИГРЫ.**

Спасибо за внимание!

