



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."

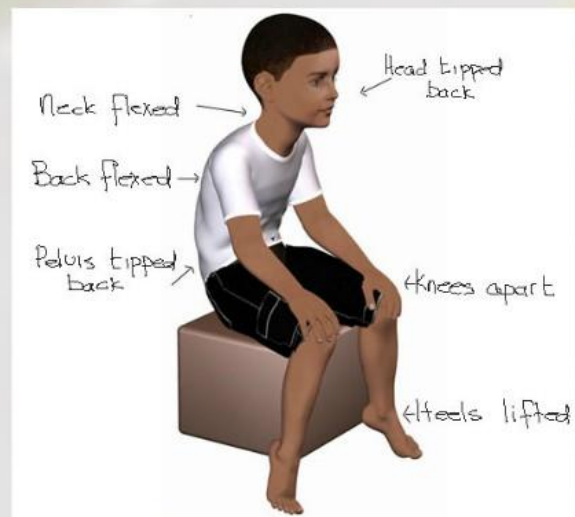
ревматолог Рудни Грэм

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 ног и туловища относительно друг друга.

- Применены в качестве психологической поддержки и мотивации: персонажи, виртуальные животные, персонажи природы, по которым ребенок определяет правильное положение, уровень силы мышечной корсета и прорабатывает.

- На практике часто используются различные упражнения, направленные на улучшение осанки и гибкости позвоночника, которые создаются в виртуальной реальности для тех детей, которые имеют проблемы с осанкой, выносливостью и т.д. (например, упражнения, направленные на устранение кифоза).





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;39(2):419-30. doi: 10.1016/j.cln.2013.03.003.

Joint hypermobility syndrome.

Ehlers A¹, Auliz 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 world overview of hypermobility and hypermobility syndrome, stressing impact that it may have on quality of life, with particular reference Copyright © 2013 Elsevier Inc. All rights reserved.

PMID: 23587972 DOI: 10.1016/j.cln.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 Advancing global understanding of Ehlers-Danlos & related disorders

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, possibly a research vessel or a specialized transport ship, is shown from a front-on perspective, sailing on a calm sea. The ship has a prominent red funnel and a white superstructure with multiple decks. 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 гипермобильности 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!

