

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."

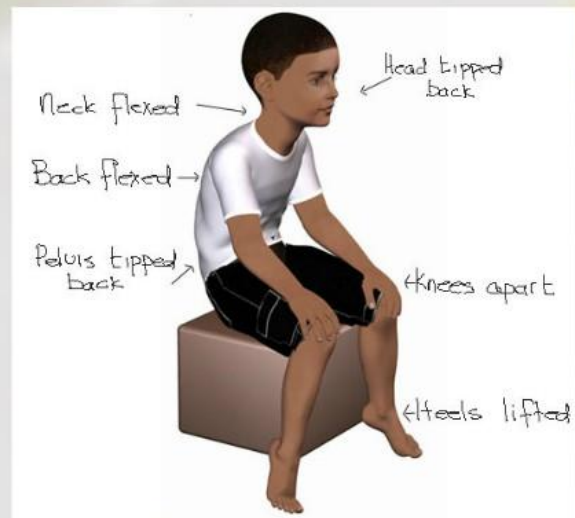
ревматолог Рудни Грэм

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: дыхание, контроль, равновесие и т.д. они смогут справиться с лучшей осаночной эйфорией.

- Применены в качестве психологической поддержки и мотивационной составляющей, при этом сама работа выполняется динамично, под контролем зрения, аудиовизуальное сопровождение, по своему ритму, доставляет удовольствие, повышает уровень ситуационной осознанности и программируемости.

- На практике частота использования равнозначности нарушения при выполнении упражнений виртуальной реальности дает им больше энергии и правильной осанки, выносливости и при этом более сокращенный период, устраняется лимфостаз.





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 FIRST

Format: Abstract - Send to -

Ehlers DA, Clin North Am, 2013 May;35(2):419-30. doi: 10.1016/j.cnc.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 work in progress to increase 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.cnc.2013.03.003
(Indexed for MEDLINE)

Publication type, MeSH terms

LinkOut - more resources

11:08 ehlers-danlos.com

The Ehlers-Danlos Society

JOIN US. OUR HOPE BEGINS WITH YOU.

Our time is now.
Ehlers-Danlos Syndrome
2017 International Classification
September 16-17, 2017

About Ehlers-Danlos

Research
Advancing global understanding of Ehlers-Danlos & related disorders

The European Ehlers-Danlos Syndromes Conference
Friday, 6 April 2018 for medical professionals
Saturday, 7 April 2018 for people with EDS
Cromwell Plaza Manchester
9am - 5pm
ehlers-danlos.com/european-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
Ehlers-Danlos Syndrome | Exercise Protocol For Physical Therapists

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:

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!

