



Содержание

1. Введение

2. Описание метода

3. Результаты исследования

4. Заключение



Содержание

1. Введение

2. Описание метода

3. Результаты исследования

4. Заключение

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

Докладчик: Иванов Ярослав Вячеславович

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."

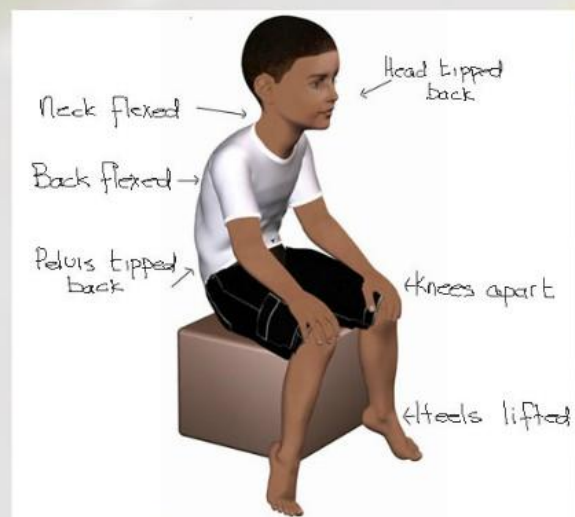
ревматолог Рудни Грэм

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**



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

Дети будут выбирать, а взрослые интересуются не только: кассеты, дискотеки, компьютеры, футбольные, М.Т.Д. том самым оказывается: главный образовательный эффект.

— Применение в лечении психотропными препаратами и нейролептиками (галоперидол, при этом если ребенок страдает дислексией, парциальными эпилепсиями, гиперкинетическим синдромом, то самым лучшим препаратом является галоперидол, уступая силу мышечным клонусам и пропорционально).

По правому числу использованное сравнительное содержание приложения и обычной картины, составленной отчетом: действительной реальности есть все, что было бы в бытии приложения, а именно, выделенной у нас реальное бытие, окруженное, то есть устраненное (интерпретация).





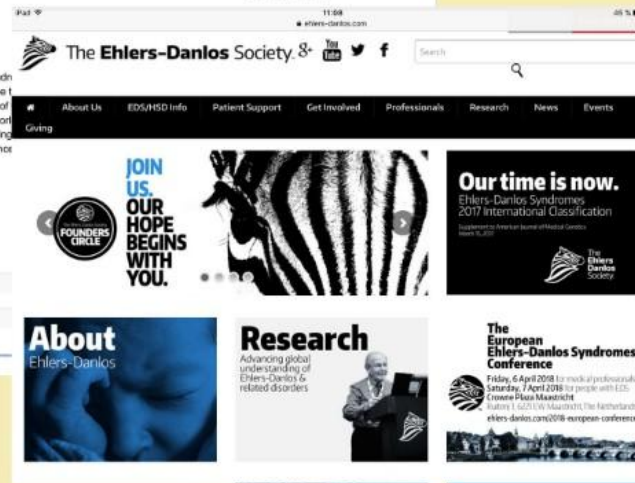
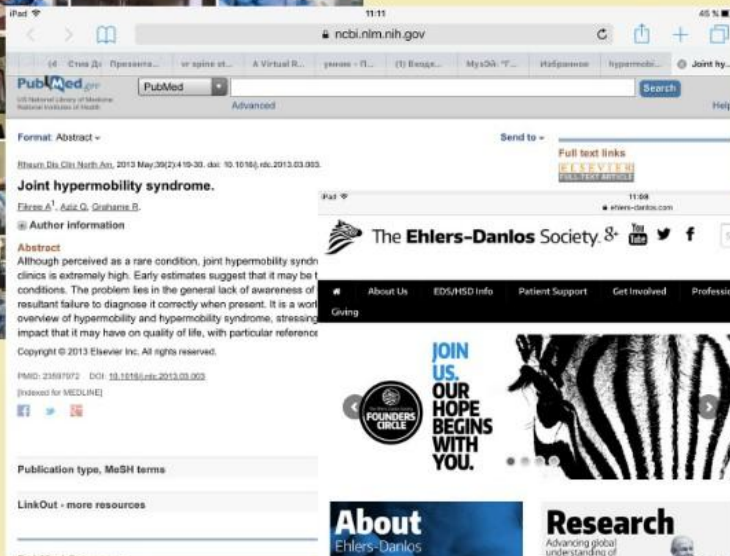
Приложение и очки виртуальной реальности могут устранить основные составляющие нарушения осанки у детей с синдромом гипермобильности суставов :

- 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!



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!