

Использование виртуальной реальности у детей с нарушениями осанки при синдроме гипермобильности суставов

Куратор проекта : Кенис В.М., д.м.н.,
зам. директора НИДООИ имени Г.И.
Турнера

Автор проекта: Иванов Я.В., врач-
ортопед КДЦ имени Г.И.Турнера

Актуальность, научная и социальная значимость проекта:

- Генерализованная гипермобильность встречается в 10-15% у мальчиков и 20-40% у девочек в возрасте 10-14 лет.
- У каждого первого-второго ребенка нарушение осанки в сагиттальной плоскости.
- Существуют две причины нарушения осанки в саг.плоск.: структуральная (гиперэластичность соединительной ткани) психилогическая(спектр тревожных расстройств и кинезиофобия)

Актуальность, научная и социальная значимость проекта:

- Не устранение одной из причин не корректирует осанку в сагиттальной плоскости:
- 1) ребенок должен находиться в хорошей психологической обстановке
- 2) Коррекция осанки не должна сопровождаться снижением физиологического грудного кифоза*
- 3) Коррекция осанки должна проводиться ежедневно

*The Influence of the (Straighten Your Back) Command on the Sagittal Spinal Curvatures in Children with Generalized Joint Hypermobility.

[10.1155/2017/9724021](https://doi.org/10.1155/2017/9724021)

doi

Актуальность, научная и социальная значимость проекта:

- Клинические испытания очков виртуальной реальности показали, что осанка в сагиттальной плоскости самопроизвольно исправляется в процессе просмотра видео или участие в игре(положительная психологическая обстановка путем полного погружения в пространство)
- Создаваемое приложение позволяет дать цифровые доказательства врачу-реабилитолгу о изменении осанки(положительная динамика), а методисту возможность её корректировать в процессе сеанса VR.
- После прохождения курса VR терапии в амбулаторных условиях(первичное обращение), ребенок получает возможность продолжить занятия используя приложение VR с целью коррекции осанки в сагиттальной плоскости путем удаленного доступа и обратной связи в домашних условиях.