

STANZE ATTIVE

Partner di progetto:



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TRIESTE**
Dipartimento Universitario Clinico di
Scienze Mediche, Chirurgiche e della Salute



Progetto X-BRAIN.net sofinancira Evropska unija v okviru programa Interreg VI-A Italija-Slovenija

www.ita-slo.eu/x-brainnet

Progetto X-BRAIN.net

Il progetto X-BRAIN.net, finanziato attraverso il bando di capitalizzazione Interreg Italia-Slovenia, si impegna ad affrontare le sfide nel settore sanitario, focalizzandosi sullo sviluppo e il miglioramento delle capacità di ricerca e innovazione mediante l'adozione di nuove tecnologie negli ospedali. Nell'ambito di questo bando, che coinvolge le regioni costiere, carsiche e del Litorale-Carso interno, i pazienti in fase di recupero dall'ictus costituiscono il 15% delle risorse sanitarie complessive. L'ictus può colpire individui in età produttiva, lasciando profonde ripercussioni nel sistema sanitario, nelle famiglie e nell'economia locale. Nonostante sia una lesione vascolare acuta al cervello, l'ictus può causare danni all'intero organismo. Il momento cruciale per un recupero efficace dall'ictus è subito dopo l'evento stesso, rendendo fondamentale un inizio tempestivo della riabilitazione, spesso ostacolato dalle barriere psicologiche dei pazienti. Spesso, dopo l'evento, si manifesta un comportamento depressivo e molti pazienti mostrano scarsa motivazione nel proseguire il percorso di cura. Lo scopo principale di X-BRAIN.net è coordinare e testare nuovi metodi diagnostici e terapeutici per la riabilitazione motoria e cognitiva post-ictus. Saranno impiegati protocolli di riabilitazione supportati scientificamente, sfruttando tecnologie dell'informazione e della comunicazione innovative per migliorare la riabilitazione neurocognitiva e motoria dei pazienti colpiti da ictus. Attraverso questo approccio, i ricercatori prevedono un recupero più rapido delle funzioni motorie e cognitive dei pazienti.

Valutazione del Progresso

Per monitorare i progressi dei pazienti, verranno condotte misurazioni PRIMA e DOPO il programma di riabilitazione X-BRAIN.net. La valutazione PRIMA avverrà tra il quinto e il decimo giorno dall'ospedalizzazione, mentre quella DOPO sarà eseguita nell'ultimo giorno della riabilitazione. I seguenti parametri saranno presi in considerazione:

- Analisi del cammino
- Equilibrio
- Forza e attività muscolare
- Capacità funzionali
- Abilità cognitive: memoria di lavoro, elaborazione delle informazioni

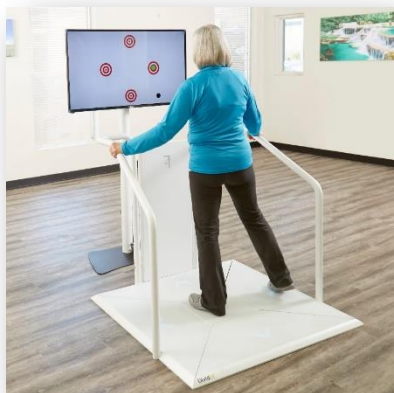
Metodo di riabilitazione X-BRAIN.net

LINEE GUIDA GENERALI

- I pazienti seguono un programma di riabilitazione della durata di 10 giorni.
- L'intervento dovrebbe avere una durata minima di 15 minuti al giorno, aumentando gradualmente fino a un massimo di 25 minuti nel corso del trattamento.
- I giochi e il livello di complessità devono essere adattati alle capacità individuali del paziente.

Projekt X-BRAIN.net sofinancira Evropska unija v okviru programa Interreg VI-A Italija-Slovenija

- Dispositivi utilizzati:



DIVIDAT SENSO

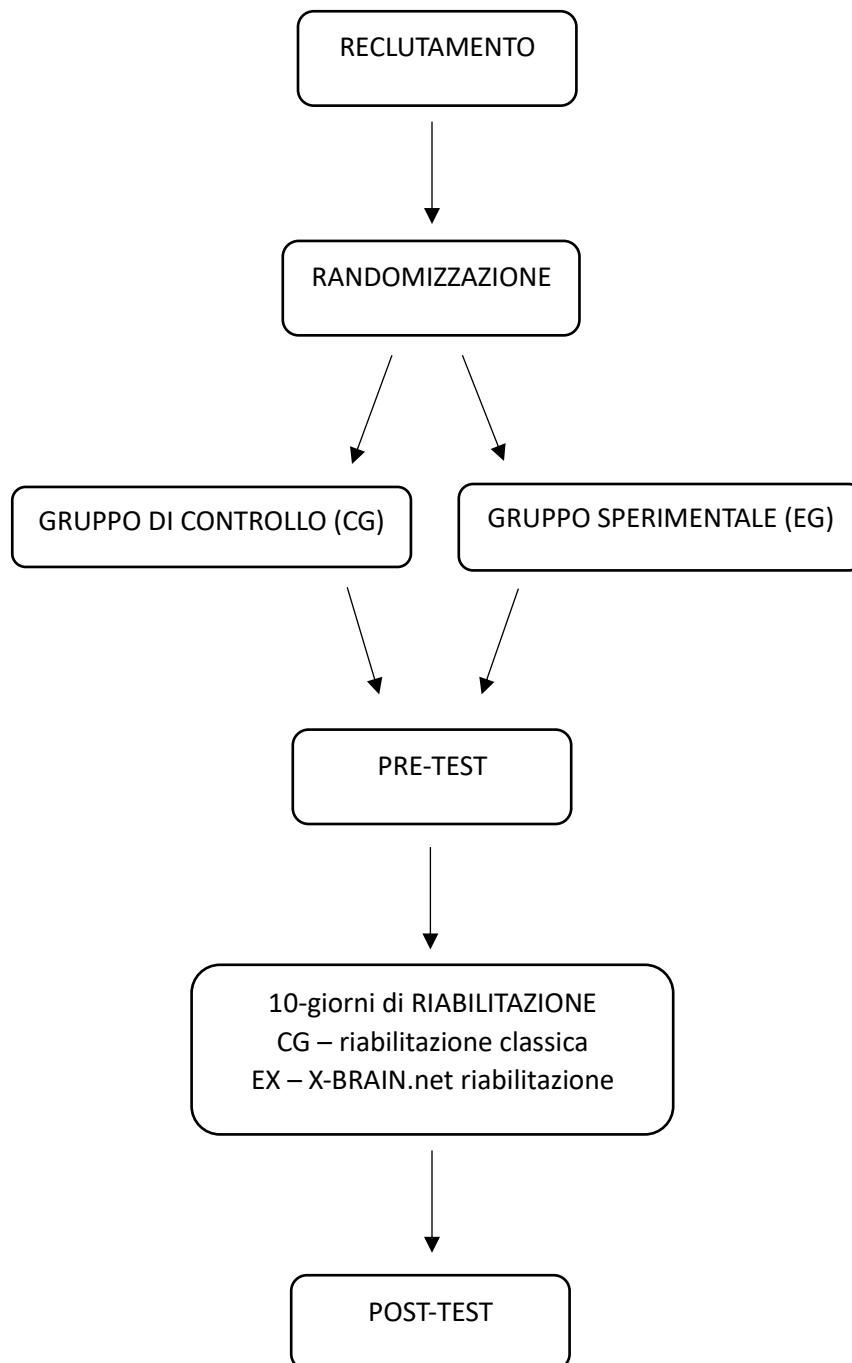


NINTENDO FIT RING



OCULUS QUEST VR

DISEGNO DELLO STUDIO



OCULUS QUEST II

NAVODILA / ISTRUCIONI



Zelo pomembno je nameniti dovolj časa, da pacient spozna napravo.

È molto importante dare al paziente il tempo necessario per.

1

VR Hand Physics Lab: težavnost se samodejno stopnjuje. Igre so kratke in spodbujajo razvoj fine motorike

VR Hand Physics Lab: la difficoltà aumenta automaticamente. I giochi sono brevi e favoriscono lo sviluppo della motricità fine.

2

Kadar se pacient prilagodi na napravo, pričnemo z vadbo po protokolu.

Una volta che il paziente si è adattato al dispositivo, si inizia il protocollo di esercizi.

3

Beat Saber: pacientom uredimo prilagoditve kot po navodilih protokola. Če pacient lahko uporablja samo eno roko, se osredotoči le na eno barvo predmetov (rdečo ali modro).

'Beat Saber': disponiamo gli adattamenti del paziente secondo le istruzioni del protocollo. Se il paziente può usare solo una mano, ci si concentra su oggetti di un solo colore (rosso o blu).

4



NINTENDO FIT RING

NAVODILA / ISTRUCIONI

Težavnost pri 'mini-games' ne moremo prilagoditi. Lahko samo prilagodimo občutljivost obroča, ki ga na začetku nastavimo na 'light'. Sčasoma, lahko preidemo v 'medium'. Igre prilagodimo pacientovim željam in zmožnosti.

La difficoltà dei "minigiochi" non può essere regolata. Possiamo solo regolare la sensibilità dell'anello, che inizialmente è impostata su "leggero". Alla fine, possiamo passare a "media". I giochi vengono adattati alle preferenze e alle capacità del paziente.

'Robo wrecker': moč rok; igro lahko izvajamo sede oz. leže.

'Robo wrecker': forza delle braccia; il gioco può essere giocato da seduti o da sdraiati.

1

'Crasher': moč rok; igro lahko izvajamo sede oz. leže.

'Crasher': forza delle braccia; può essere giocato da seduti o da sdraiati.

2

'Core crushing': moč trupa; igro lahko izvajamo sede oz. leže.

'Core crushing': forza del busto; il gioco può essere giocato da seduti o da sdraiati.

3

Thigh rider: moč aduktorjev; igro lahko izvajamo sede oz. leže.

Thigh rider': forza degli adduttori; il gioco può essere eseguito da seduti o da sdraiati.

4

'Squat': moč spodnjih okončin; igro lahko izvajamo samo stoje.

Squat': forza degli arti inferiori; può essere eseguito solo in piedi.

5

'Bank balance': moč trupa; igro lahko izvajamo samo stoje.

'Bank balance': forza del tronco; il gioco può essere eseguito solo in piedi.

6

'Tower': moč rok; igro lahko izvajamo sede oz. leže.

'Tower': forza delle braccia; il gioco può essere eseguito da seduti o da sdraiati.

7

**Interreg
Italia-Slovenija**

X-BRAIN.net



Cofinanziato
dall'Unione europea
Sofinancira
Evropska unija

DIVIDAT SENSO

NAVODILA / ISTRUCIONI



Igro pričnemo s tem, da
'badge' prislonimo k napravi

Per iniziare il gioco, premere il
"badge" contro il dispositivo.

1

2

'Badgi' so označeni s
številkami od 1 do 4, skladno
s težavnostno stopnjo

I "badge" sono contrassegnati
da numeri da 1 a 4, a seconda
del livello di difficoltà

3

Fizioterapevt prisloni 'badge' ko
pacient stoji na napravi. Zatem
se igre samodejno zvrstijo

Il fisioterapista appunta i "badge"
quando il paziente è in piedi sulla
macchina. Successivamente, i
giochi vengono eseguiti
automaticamente

4

Fizioterapevt sproti opominja
pacienta na zahteve igre.

Il fisioterapista continua a
ricordare al paziente gli
obiettivi del gioco.

