

AKTIVNE SOBE

Projektni partnerji:



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



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

www.ita-slo.eu/x-brainnet

Projekt X-BRAIN.net

Projekt X-BRAIN.net, pridobljen na kapitalizacijskem razpisu Interreg Italija-Slovenija, obravnava izzive na področju zdravstva, ki se nanašajo na razvoj in izboljšanje raziskovalnih ter inovacijskih zmogljivosti z uvedbo novih tehnologij v bolnišnice. Na območju razpisa, ki vključuje Obalno-kraško in Primorsko-notranjsko regijo, bolniki, ki okrevajo po možganski kapi, predstavljajo 15% vseh zdravstvenih kapacitet. Možganska kap prizadene lahko osebe v produktivnih letih, kar pušča globoke posledice v zdravstvenem sistemu, družinah in celotnem lokalnem gospodarstvu. Čeprav je možganska kap akutna vaskularna poškodba možganov, lahko povzroči poškodbe celega telesa. Ključni trenutek za uspešno okrevanje po možganski kapi je neposredno po samem dogodku, torej čimprejšnji začetek rehabilitacije, ki je velikokrat otežen zaradi psihološke ovire pacientov. Po soočanju z dogodkom običajno nastopi depresivno obnašanje in veliko pacientov kaže zelo nizko raven motivacije za nadaljnji potek zdravljenja. **Glavni namen** X-BRAIN.net projekta je uskladitev in testiranje novih diagnostičnih in terapevtskih metod za gibalno in kognitivno rehabilitacijo po možganski kapi. Uporabljeni bodo najsodobnejši znanstveno podprti rehabilitacijski protokoli z uporabo inovativno informacijsko-komunikacijskih tehnologij za izboljšanje nevrokognitivne in motorične rehabilitacije bolnikov po možganski kapi. S pomočjo omenjene metode, raziskovalci pričakujejo hitrejšo rehabilitacijo na gibalnem ter kognitivnem področju pacientov.

Meritev napredka

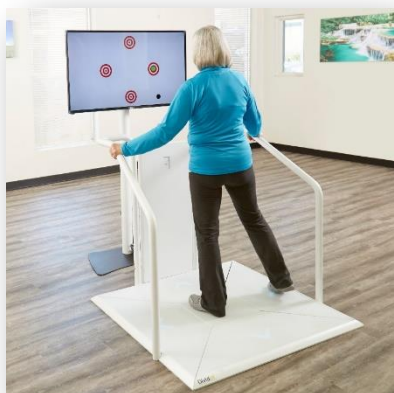
Meritve za ugotavljanje napredka pacientov bodo izvedene PRED in PO X-BRAIN.net rehabilitaciji. Meritev PRED bo izvedena med petim in desetim dnevom po hospitalizaciji, meritev PO, pa zadnji dan rehabilitacije. Merili bomo:

- Analiza hoje
- Ravnotežje
- Mišično moč in aktivnost
- Funkcionalne sposobnosti
- Kognitivne sposobnosti: delovni spomin, procesiranje informacij

X-BRAIN.net rehabilitacijska metoda

GENERALNE SMERNICE

- Pacienti opravijo 10-dnevno rehabilitacijo
- Intervencija dnevno naj traja vsaj 15min . Z vsakim dnem trajanje podaljšamo, do max 25min.
- Igre in zahtevnost prilagodimo pacientovim zmožnostim.
- Uporabljene naprave:



DIVIDAT SENSO

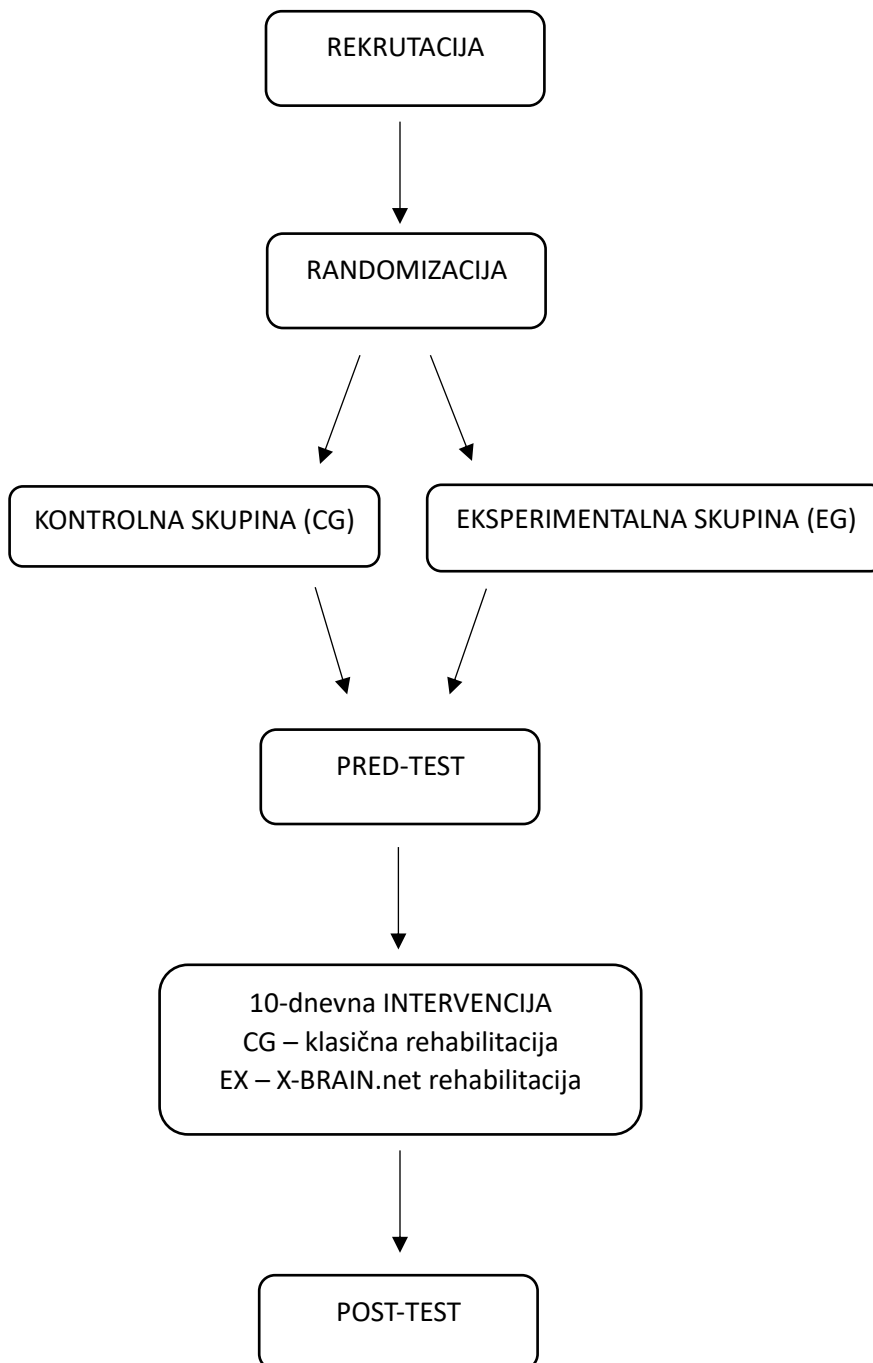


NINTENDO FIT RING



OCULUS QUEST VR OČALA

DIZAJN RAZISKAVE



OCULUS QUEST II

NAVODILA / ISTRUZIONI



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 / ISTRUZIONI

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.

