

ככלי התערבותי עבור ילדים צעירים עם לקות קואורדינטיבית Sony Play Station 2 Eye-Toy מצויאות מדומה מסוג התפתחותית

טל אשכנזי^{1,3}, דניאל אוריין¹, תמר וייס², יוכבד לויפר³
התפתחות הילד, שרותי בריאות כללית, ישראל,² ריפי בעיסוק, אוניברסיטת חיפה, ישראל,³ פיזיותרפיה, אוניברסיטת חיפה,¹ ישראל

על יכולותיהם המוטוריות של ילדים עם לקות EyeToy 2 Play Station Sony-מטרת המחקר לבדוק את השפעת השימוש ב קואורדינטיבית התפתחותית.

רקע- ילדים עם לקות קואורדינטיבית התפתחותית מופנים לטיפול פיזיותרפי לנוכח תלונות תפקודיות שמקורן בלקויות בקואורדינציה, בסיבולת, בכח, בשיווי משקל, ובשליטה יציבתית. לקויות אלה משפיעות באופן ישיר על פעילויות היום יום, באינטראקציות חברתיות, ובכישורים הלימודיים.

מצויאות מדומה מאפשרת אינטראקציות דמויות מציאות בסביבה בטוחה. המשתמש משפיע על חפצים וירטואליים ויכול להרגיש חלק מהסביבה הוירטואלית. מטרת הטיפול במציאות מדומה ליצור התנסויות משמעותיות הקשורות למטרות הטיפוליות שנקבעו ע"י הילד, משפחתו והמטפל. מחקרים קליניים הראו את יעילותו ככלי טיפולי מעורר מוטיבציה, הנאה ושיפור מיומנויות מוטוריות בילדים. עד כה לא נמצא מחקר שבדק את השפעת התרגול בעזרת מציאות מדומה בילדים עם לקות קואורדינטיבית התפתחותית.

אוכלוסיה- שמונה ילדים בגיל 4-6 שהופנו לפיזיותרפיה עם אבחנה של לקות קואורדינטיבית התפתחותית לפי הגדרת ה Movement Assessment Battery-בהערכה הראשונית רמת תפקודם לא עלתה על אחוזון 15 לפי הערכת ה- DSM-IV. for Children(M-ABC)-2 .

שיטות- המחקר אושר ע"י ועדת הלסינקי של בי"ח מאיר, ההורים חתמו על הסכמה להשתתפות במחקר. תוכנית ההתערבות כללה 10 מפגשים של 45 דקות במשך 12 שבועות. לפני ואחרי תוכנית ההתערבות נערכה הערכת תפקודית שכללה את כלי ה-6 minute-walk-test, Developmental Coordination Disorder Questionnaire(DCD-Q), M-ABC-2: המחקר הבאים ומטלה כפולה שהעריכה זמן תגובה במשימה שכללה נגיעה בעיגולים על מסך מגע בזמן ישיבה, עמידה ועמידה על משטח רך.

ילדים שיפרו את יכולתם המוטורית, כל הילדים שיפרו את M-ABC-2 תוצאות-בעקבות תוכנית ההתערבות לפי ה- 7 לפי גיל. הילדים min-walk-הראתה תוצאות דומות. ארבעה ילדים ביצעו את ה-6 DCDQ-יכולתם היציבתית. הערכת ה- EyeToy שיפרו את יכולותיהם במטלה הכפולה בישיבה ובעמידה. כל הילדים נהנו לשחק ב

הוכח ככלי אפקטיבי, מהנה, מעודד משחקיות ומוטיבציה בהתערבות טיפולית EyeToy מסקנות-משחק מדף וירטואלי מסוג בפיזיותרפיה עבור ילדים עם לקות קואורדינטיבית התפתחותית. מחקרים נוספים שישו כלי טיפולי זה לכלים טיפולים נוספים יאפשרו ישום אופטימאלי עבור ילדים