

## بازتوانی بیماران سگته مغزی با استفاده از تکنولوژی واقعیت مجازی

مدیر امور پلی کلینیک توانبخشی از بازتوانی بیماران سگته مغزی با استفاده از تکنولوژی واقعیت مجازی به همت هلال احمر خبر داد.

به گزارش ایسکانیوز و به نقل از فارس، مجتبی جعفریان، مدیر امور پلی کلینیک توانبخشی با بیان این مطلب که امروزه استفاده از بیوفیدبک در درمان آسیب‌های حرکتی ناشی از اختلالات ارتوپدیک و نورولوژیک، طرفداران زیادی پیدا کرده است، اظهار کرد: عدم نیاز به تمرکز بر تمرینات بی هدف و ایزوله حرکتی، کمک به استفاده بهینه از توانمندی‌ها و و پتانسیل‌های حسی- حرکتی، مفرح و جذاب بودن تمرینات از جمله عواملی هستند که به استقبال مراکز توانبخشی از سیستم‌های متنوع بیوفیدبک کمک کرده‌اند.

جعفریان با تاکید بر اینکه یکی از کاربردهای بیوفیدبک که توجه بسیاری از محققان و کاربران را به خود جلب کرده، واقعیت مجازی ( ) است، گفت: در این نوع بیوفیدبک، بیمار پس از ارزیابی و شناسایی نیازهای عمده حرکتی، به انجام بازی‌های مناسب انگیزشی تشویق می‌شود و استفاده از امتیازهای کسب شده در طول دوره درمان می‌تواند بازتابی از بهبودی عملکرد بیماران باشد.

مدیر امور پلی کلینیک توانبخشی در ادامه افزود: مرکز جامع توانبخشی جمعیت هلال احمر نیز در راستای ارتقای کیفیت خدمات توانبخشی مددجویان، گام‌های موثری در زمینه استفاده از این تکنولوژی برداشته است.

وی با اشاره به اینکه انواع دوچرخه‌های اسپاسم شکن بیوفیدبک‌دار، سیستم بسیار پیشرفته نوروکام و سیستم تمرین دهنده اندام فوقانی از تجهیزات مبتنی بر بیوفیدبک است، عنوان کرد: سیستم تمرین دهنده اندام فوقانی که توسط گروه مهندسان بیومکانیک دانشگاه صنعتی شریف در مرکز جامع توانبخشی جمعیت هلال احمر به منظور بازتوانی اندام فوقانی بیماران سگته مغزی طراحی و اجرا شده، یکی از نرم‌افزارهای منحصر به فرد در زمینه واقعیت مجازی است.

جعفریان با تاکید بر اینکه سیستم مذکور تحت عنوان سامانه ناظر هوشمند بازتوانی دست در این مرکز به منظور بازتوانی بیماران سگته مغزی استفاده می‌شود، خاطرنشان کرد: در طراحی این سیستم بیمار امکان انجام دو دسته از تمرینات دسترسی و دنبال کردن را به بهترین شکل دارا است.

مدیر امور پلی کلینیک توانبخشی گفت: در حین انجام تمرینات، بیمار با تشویق‌های کلامی به انجام بهتر تمرینات ترغیب می‌شود و با جذابیت محیط نرم‌افزاری به خستگی و کسالت کمتری دچار خواهند شد.

جعفریان افزود: در طراحی این سامانه آزمایش‌های استاندارد و معتبر سگته مغزی مورد استفاده قرار گرفته و اطلاعات دقیق بیمار به منظور بررسی میزان بهبودی و پیشرفت در عملکرد اندام فوقانی ثبت و ذخیره می‌شود.

مدیر امور پلی کلینیک توانبخشی در پایان تاکید کرد: با توجه به رشد جهانی استفاده از تکنولوژی واقعیت مجازی در حیطه‌های مختلف از

جمله توانبخشی، استفاده از امکانات ذکر شده به تمامی بیماران که دچار اختلال در تعادل، هماهنگی و عملکرد حرکتی اندامهای فوقانی هستند را توصیه می‌کنیم.