

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

2. LÉKAŘSKÁ FAKULTA

Klinika rehabilitace a tělovýchovného lékařství

Přílohy k diplomové práci

*ZMĚNY V POSTUROGRAFII U DĚTSKÝCH PACIENTŮ S DMO PO TERAPII AKTIVNÍ
VIDEOHROU NINTENDO WII A VOJTOVOU REFLEXNÍ LOKOMOCÍ*

Autor práce: **Bc. Helena Kmínková**
Vedoucí práce: **Mgr. Kateřina Medunová**
Praha 2018

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha 1	Informovaný souhlas
Příloha 2	GMFCS evaluační dotazníky
Příloha 3	Anamnestický dotazník
Příloha 4	Dotazník hodnocení bolesti
Příloha 5	Dotazník PACES
Příloha 6	Použité pozice VRL
Příloha 7	Popis použitých her Nintedo Wii

Příloha 1:

INFORMOVANÝ SOUHLAS S ÚČASTÍ NA VÝZKUMNÉM PROJEKTU

Jméno probanda

Datum narození

Jméno zákonného zástupce.....

Název projektu: HODNOCENÍ ZMĚN JEMNÉ A HRUBÉ MOTORIKY A
POSTUROGRAFICKÝCH PARAMETRŮ U DĚTSKÝCH PACIENTŮ S DMO PO TERAPII
AKTIVNÍ VIDEOHROU NINTENDO WII A VOJTOVOU REFLEXNÍ LOKOMOCÍ

Pracoviště: Klinika rehabilitace a tělovýchovného lékařství 2. LF UK a FN v Motole

Odpovědná osoba: Mgr. Kateřina Medunová, medunova@gmail.com

Po podrobném ústním seznámení s náplní výzkumného projektu a po zodpovězení všech
mých otázek týkajících se daného projektu prohlašuji:

- budu se dobrovolně účastnit experimentální části projektu;
- dávám souhlas k nahlížení a pořízení opisu zdravotnické dokumentace v rozsahu nezbytném pro splnění projektu a prohlašuji, že osobní a anamnestické údaje poskytnu dobrovolně a dávám souhlas s jejich anonymním zpracováním;
- dávám souhlas k získání klinických dat (tj. vyplnění anamnestického dotazníku);
- dávám souhlas k použití získaných dat pro další anonymní zpracování v rámci vědecké práce v souladu s platnými právními a etickými normami.

V Praze dne

.....
Podpis zákonného zástupce pacienta

.....
Jméno a podpis osoby poskytující informace o projektu

Příloha 2: GMFCS evaluační dotazníky**GMFCS dotazník pro rodiče**
děti ve věku 6-<12let

Přečtěte si, prosím, následující řádky a zaškrtněte **pouze jeden čtvereček** vedle popisu, který nejlépe vyjadřuje pohybové schopnosti Vašeho dítěte.

Mé dítě...

-
- Má potíže samo sedět a kontrolovat pozici své hlavy a těla ve většině poloh**
a má potíže dosáhnout jakékoli volní kontroly pohybu
a potřebuje speciální židli, aby sedělo pohodlně
a musí být nadzvednuto nebo zvednuto druhou osobou, aby se mohlo pohybovat
-
- Dokáže samo sedět, ale nestojí a nechodí bez výrazné dopomoci**
a proto spoléhá většinou na vozík doma, ve škole nebo ve společnosti
a často potřebuje podporu v oblasti trupu nebo těla, aby se zlepšila funkce rukou
a může dosahovat soběstačnosti v mobilitě použitím elektrického vozíku
-
- Dokáže stát samo a chodí jen s pomůckou (chodítka, rollator, berle, fr. hole...)**
a je pro něj obtížné chodit po schodech nebo po nerovném povrchu
a možná používá mechanický vozík, když cestuje na delší vzdálenost nebo tam, kde je mnoho lidí
-
- Dokáže chodit samo bez pomůcek, ale potřebuje se přidržet zábradlí, když chodí po schodech**
a často považuje za obtížné chodit po nerovném povrchu, do a z kopce a tam, kde je mnoho lidí
-
- Dokáže samo chodit bez pomůcek a nemusí se držet zábradlí, když jde po schodech**
a jde všude tam, kam chce jít (včetně nerovného povrchu, kopců nebo tam, kde je mnoho lidí)
a dokáže běhat a skákat, přestože rychlost, rovnováha a koordinace může být lehce omezena
-

© Chris Morris, 2007

K dispozici z CanChild Centre for Childhood Disability Research (www.canchild.ca), McMaster University
GMFCS modifikováno se svolením Palisano et al. (1997) Dev Med Child Neurol, 39, 214-223.

Překlad: Mgr.Olga Večeřová a Mgr.Veronika Kristková vecerova.olga@gmail.com

GMCS-rozšířený a revidovaný dotazník pro rodiče mladistvých ve věku 12 - 18let

Přečtěte si, prosím, následující řádky a označte **pouze jeden čtvereček** vedle popisu, který vyjadřuje schopnosti Vašeho dítěte.

Mé dítě...

-
- Má potíže samo sedět a kontrolovat pozici hlavy a těla ve většině poloh**
a má potíže dosáhnout jakékoli volní kontroly pohybu
a potřebuje speciálně přizpůsobenou židli, aby sedělo pohodlně a mohlo být kamkoli transportováno
a musí být nadzvednuto nebo zvednuto druhou osobou nebo speciálním zařízením, aby se mohlo pohybovat
-
- Dokáže sedět s určitou podporou pánve a trupu, ale nedokáže stát a chodit bez výrazné dopomoci**
a proto se vždy spoléhá na vozík, když je venku
a možná je soběstačné v mobilitě použitím elektrického vozíku
a dokáže lézt nebo se přetáčet na omezenou vzdálenost pro pohyb uvnitř
-
- Dokáže samo stát a chodit jen s použitím pomůcky (jako je chodítko, rollator, berle, francouzské hole, atd.)**
a shledává obtížným chodit po schodech nebo po nerovném povrchu bez opory
a používá různých prostředků, aby se pohybovalo v závislosti na okolnostech
a dává přednost vozíku k rychlejšímu cestování nebo na delší vzdálenost
-
- Dokáže chodit bez použití pomůcky, ale potřebuje se přidržet zábradlí při chůzi po schodech**
a proto dokáže chodit téměř všude
a často mu přijde obtížné chodit po nerovném povrchu, kopcích a tam, kde je mnoho lidí
a může příležitostně dávat přednost použití pomůcky k chůzi (jako jsou fr.hole, berle) nebo vozíku k tomu, aby cestovalo rychleji a nebo na delší vzdálenost
-
- Dokáže chodit samo bez použití pomůcky a dokáže chodit do a ze schodů bez potřeby přidržet se zábradlí**
a jde všude, kam chce jít (včetně nerovného povrchu, kopců a v davu)
a dokáže běhat a skákat, ačkoliv jeho rychlost, rovnováha a koordinace mohou být omezeny.
-

Příloha 3 : Anamnestický dotazník**Datum:****6 MWT: ANO/NE****kulový úchop: ANO/NE**

- pravá horní končetina: svede/nesvede
- levá horní končetina: svede/nesvede

ANAMNESTICKÝ DOTAZNÍK

Jméno:

Výška:

ID:

Váha:

Datum narození/věk:

BMI:

Pohlaví:

pravák - levák

LÉKAŘSKÁ DIAGNÓZA:

Přidružená onemocnění (porucha smyslových funkcí, kognitivní deficit, specifické komunikační potřeby):

Osobní anamnéza (zaměřená na okolnosti vzniku DMO):

Hospitalizace, operace, úrazy:

Užívané léky:

Užívání ortopedických pomůcek:

Začátek rehabilitace (věk pacienta při zahájení rehabilitační léčby):

Poslední rehabilitační intervence:

Rehabilitace a další terapie probíhající v současné době:

Příloha 3: dotazník hodnocení bolesti**1) Výskyt bolesti:**

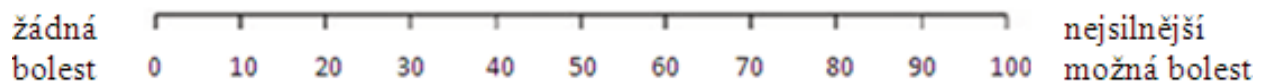
- a) pravidelně mívám bolesti stejného místa
- b) bolesti nemívám vůbec

2) Přítomnost bolesti

- a) aktuálně přítomna
- b) aktuálně nepřítomna

3) Intenzita bolesti – VAS

Označte na stupnici 0 – 100 intenzitu aktuální nebo obvyklé bolesti – přeškrtnutím úsečky.



Varianta pro děti do 12 let - vyberte obličej, který nejlépe odpovídá vaší bolesti:

(terapeut zakrývá čistým papírem okolí obličejů - koncentrace pacienta)

**4) Bolest je lokalizována (vypisuje terapeut):**

Příloha 5: dotazník PACES

ID:

datum:

Česká verze dotazníku PACES

Prosím označ, jak ses cítil po terapii Zakroužkuj 1 pro „vůbec nesouhlasím“ až 7 pro „úplně souhlasím“.

*Aktivita mě baví.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivitu nenávidím.
Aktivita mě nudí.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita mě zajímá.
Aktivita se mi nelíbí.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita se mi líbí.
*Aktivita mě těší.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita mě netěší.
*Aktivita mě dokáže velmi zaujmout.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita mě nedokáže vůbec zaujmout.
Aktivita není vůbec zábavná.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita je zábavná.
*Aktivita mě nabíjí.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita mě vyčerpává.
Aktivita mě deprimuje.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita mě rozveselí.
*Aktivita je příjemná.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita je nepřijemná.
*Při aktivitě se cítím fyzicky dobře.	1	2	3	4	5	6	7	Při aktivitě se cítím fyzicky špatně.
*Aktivita je povzbuzující.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita není vůbec povzbuzující.
Aktivita mě velmi frustruje.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita mě vůbec nefrustruje.
*Aktivita je velmi potěšující.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita není vůbec potěšující.
*Aktivita je velmi radostná.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita není vůbec radostná.
Aktivita není vůbec stimulující.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita je velmi stimulující.
*Aktivita mi dává silný pocit úspěchu.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita mi nedává silný pocit úspěchu.
*Aktivita je velmi osvěžující.	1	2	3	4	5	6	7	Aktivita není vůbec osvěžující.
Cítil/a jsem, že bych raději dělal/a něco jiného.	1	2	3	4	5	6	7	Cítil/a jsem, že není nic jiného, co bych dělal/a raději.

Převzato: Hůlka, K., Válek, S., & Válková, H., Bělka, J., & Válek, S. (2014). Transformace anglické verze dotazníku physical activity enjoyment scale (paces) do českého jazyka. *Česká kinantropologie : časopis vědecké společnosti kinantropologie*, 18(1), 63–71.

Příloha 6: Použité pozice VRL

Z reflexního otáčení byly použity následující varianty:

3. fáze reflexního otáčení - aktivace zóny na lopatce (Quittková, 2016)



3. fáze reflexního otáčení - aktivace zóny na lopatce a na spina iliaca anterior superior (Quittková, 2016)



4. fáze A reflexního otáčení - aktivace zóny na lopatce a mediálním epikondyly femuru (Quittková, 2016)



4. fáze B reflexního otáčení - aktivace zóny na lopatce a laterálním epikondyly femuru (Quittková, 2016)



Z **první pozice** byly použity následující varianty:

Aktivace zóny na mediálním epikondyly humeru s řízením hlavy (Quittková, 2016)



a aktivace zóny na patě s řízením hlavy (Quittková, 2016)



Příloha 7: Popis použitých her Nintedo Wii

Hry úvodní části terapie

Penguin slide

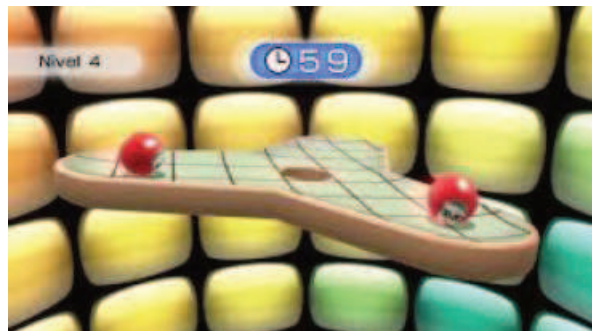
Hráče zastupuje tučňák na ledové kře, který se snaží v časovém limitu sesbírat co nejvíce ryb. Hráč pohyby těžiště ovládá náklon kry a tím i pohyb tučňáka. Hra vyžaduje pohotové reakce a rychlé pravo-levé změny zatížení.



(Quittková, 2016)

Table Tilt

Hra se skládá z několika úrovní, ve kterých hráč přesuny svého těžiště ovládá náklon rozličně tvarované plochy. Na ploše se vždy vyskytuje několik koulí, které se hráč snaží navést do díry, ale zároveň je nenechat spadnout přes okraj plochy. Náročnost postupně stoupá. Hra vyžaduje plynulý a současně pohotový přenos váhy ve všech směrech.



(Quittková, 2016)

Segway

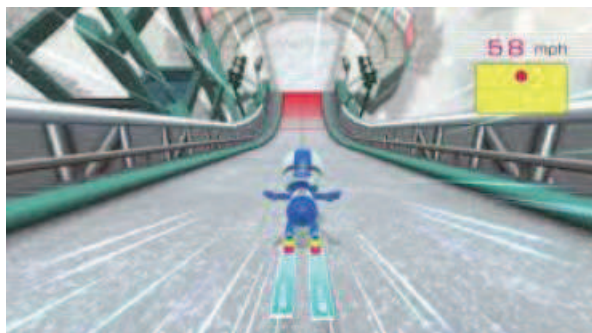
Hráče zastupuje postavička jedoucí na vozítku segway, která se projíždí po pláži a snaží se v časovém limitu sesbírat co nejvíce terčů, které se objevují a skrývají. Rychlost jízdy je ovládána předozadním přenosem těžiště, zatáčení vozítka je řízeno náklonem ručního ovladače, který hráč drží v obou horních končetinách. Hra vyžaduje koordinovanou souhru horních a dolních končetin a pohotové změny těžiště.



(Quittková, 2016)

Ski Jump

Hráče zastupuje lyžař skákající na lyžích do dálky. Výjezd na skokanský můstek je iniciován přesunem těžiště dopředu. Hráč je přitom v podřepu a samotný skok se provádí napřímením. Po výskoku musí hráč udržovat rovnoměrné zatížení dolních končetin.



(Quittková, 2016)

Ski Slalom

Hráče zastupuje lyžař jedoucí slalom na lyžích, který se co nejrychleji snaží projet stanovenou trasu brankami. Předozadní posun těžiště ovládá rychlost jízdy, pravolevé přesuny řídí zatáčení.



(Quittková, 2016)

Hry druhé části terapie

TableTilt - režim pokročilý

Pokročilá verze hry obsahuje již od začátku náročnější úroveň.

Snowboard

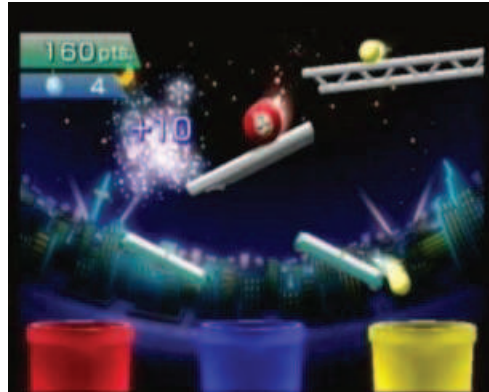
Hráče zastupuje postava snowboardisty, který se co nejrychleji snaží projet stanovenou trasu brankami. Wii balance board je tentokrát otočena vůči obrazovce kolmo, stranovými přesuny těžiště hráč ovládá rychlost jízdy a předozadními zatáčení.



(Quittková, 2016)

Tilt City

Herní prostor obsahuje tři pohyblivé plošiny - jednu horní, kterou hráč ovládá náklonem ručního ovladače, který drží oběma rukama a dvě dolní, které společně ovládá stranovými posuny těžiště přes Wii balance board. Z horní části prostoru vypadávají barevné kuličky, které se hráč snaží náklonem plošin doručit do kontejnerů příslušné barvy, umístěných dole.



(Quittková, 2016)

Kung-fu

Hráče zastupuje postavička, která se snaží v souladu se skupinou zopakovat zobrazené pohyby (např. výpad pěstí dopředu, zdvih nohy). Hráč drží v jedné ruce ruční ovladač, ve druhé nunchuc a stojí na Wii balance board. Hra vyžaduje rytmickou koordinaci, zrcadlové opakování pohybů, koordinaci dolních a horních končetin a unilaterální stoj.



(Quittková, 2016)

Ski Slalom - režim pokročilý

Pokročilá verze obsahuje delší trasu slalomu.