

Abstrakt

Cíl: Cílem této práce bylo zhodnotit efekt terapie Vojtovou reflexní lokomocí a terapie s aktivní videohrou Nintendo Wii na parametry jemné a hrubé motoriky u dětí s DMO.

Metodika: 14 probandů ve věku 6 až 18 let bylo náhodně rozděleno na dvě poloviny.

Každá z těchto polovin absolvovala dva terapeutické cykly prostřednictvím každé z těchto metod v různém pořadí. Terapie probíhala v domácím prostředí a doba jejího trvání byla 30 dní. Mezi terapeutickými bloky byla 6 měsíců pauza, ve které neprobíhala žádná cílená fyzioterapie. Před každou ze dvou částí terapie proběhlo měření hrubé motoriky prostřednictvím testu GMFM a měření jemné motoriky pomocí testů Nine hole Peg a Box and Block. Na konci každého cvičebního bloku dostalo dítě k vyplnění dotazník o prožitku z aktivity PACES.

Výsledky: Série vyšetření ukázala zlepšení v testu jemné motoriky Box and Block po obou druhích terapie v čase, ovšem bez signifikantního rozdílu mezi terapií prostřednictvím VRL a Nintendo Wii. Testování pomocí Nine Hole Peg testu nebylo signifikantní v čase ani při hodnocení rozdílu mezi terapiemi. Výsledky testování hrubé motoriky prostřednictvím GMFM rovněž nemají statistickou signifikanci. Odpovědi z dotazníku PACES nepotvrdily rozdíl mezi terapiemi – statistické zhodnocení ukázalo, že prožitek byl stejný při obou druhích aktivity.

Závěr: Jak VRL, tak cvičení balančních funkcí mohou mít vliv na parametry jemné motoriky. Test GMFM nebyl pro tuto skupinu pacientů dostatečně senzitivní pro zaznamenání změny po terapii. Prožitek z terapie s aktivní videohrou není vyšší než prožitek z terapie Vojtovou reflexní lokomocí.