

# Tablet a herní prvky v distanční ergoterapii u dětí

Darina Ševčíková (1. lékařská fakulta Univerzity Karlovy)

Markéta Janatová (1. lékařská fakulta Univerzity Karlovy, Klinika rehabilitačního lékařství 1. lékařské fakulty a Všeobecné fakultní nemocnice)

Marianna Vavříková (1. lékařská fakulta Univerzity Karlovy, Klinika rehabilitačního lékařství 1. lékařské fakulty a Všeobecné fakultní nemocnice, Integrované Centrum Zahrada)

## Úvod

Tablet a hry jsou vhodnou pomůckou pro podporu distanční ergoterapie dětí se specifickými potřebami. Hry mohou sloužit například k senzorycké stimulaci, rozvoji řeči, kognitivních a exekutivních funkcí, tréninku koordinace pohybu, jemné motoriky, k nácviku grafomotoriky nebo alternativní komunikace. Distanční terapii mohou s dítětem provádět jeho rodiče bez přímé účasti terapeuta, probíhá v domácím prostředí a navazuje na terapii ve zdravotnickém zařízení. Tím není rehabilitace omezená pouze na určitý čas, ale kontinuálně pokračuje v prostředí, které je pro dítě přirozené. Dominantní výhodou her-

ních aplikací je jejich motivující grafické zpracování, kterého lze využít pro zvýšení aktivační úrovně a motivace dítěte. Díky širokému výběru aplikací je možné zaměřit terapii na specifické cíle a individuální potřeby. Rodiče se mohou pod prezenční nebo online supervizí terapeuta naučit, jak s dítětem postupně rozvíjet potřebné dovednosti díky možnosti stupňování obtížnosti podle progresu dítěte a jeho momentální funkční kapacity. Audiovizuální zpětná vazba pomáhá k motivaci dítěte a při sledování výsledků her je možné i hodnocení jeho aktuálních schopností. Díky distanční terapii dochází k zapojení rodičů do rehabilitačního procesu ve větším rozsahu, než pouze v roli pozorovatele a pasivního příjemce péče.

## Specifika terapie

- Audiovizuální zpětná vazba
- Motivace
- Variabilita úkolů a herních scén
- Hodnocení aktuální úspěšnosti
- Opakovaný trénink dovedností

## Zásady užívání

- ✓ Načasování na optimální denní dobu
- ✓ Výběr vhodné hry dle cíle terapie
- ✓ Postupné zvyšování obtížnosti
- ✓ Klidné místo bez rušivých vlivů
- ✓ Pozitivní přístup
- ✓ Včasné ukončení před nástupem únavy
- ✓ Přerušování při zhoršení stavu
- ✓ Kontinuální kontakt s dítětem

## Příklady aplikací podle stupně obtížnosti

● Nеспецифické pohyby	 Sensory Baby Toddler Learning	 Gravitarium
● Cílené dotyky	 Eda Play Tom	 Peekaboo Kids
● Jednoduché interakce	 Talking Ginger	 Tobík uklízí
● Komplexní úlohy	 Tablexia	 Labyrinth

## Postup v praxi



Fáze tréninku cíleného dotyku při nácviku budoucí alternativní komunikace s využitím tabletu