



La réalité virtuelle en pratique quotidienne

Contexte :

L'utilisation des outils numériques se développe dans le domaine de la rééducation depuis plus de 10 ans (EM consulte, 2016) afin notamment de développer l'autonomie locomotrice du patient sous supervision du kinésithérapeute et ce après avoir établi une évaluation précise. Il peut alors faire travailler efficacement celui-ci grâce à de nombreux types d'exercices adaptés aux différentes pathologies fonctionnelles rencontrées au quotidien. De nombreuses publications promeuvent l'intérêt de la réalité virtuelle en rééducation.

Résumé/Objectifs pédagogiques :

Les intérêts sont multiples :

- Réalisation de bilans
- Participation au soulagement des douleurs du patient
- Amélioration de la mobilité en luttant notamment contre la kinésiophobie
- Améliorer l'observance par la diversité des situations ludiques proposées

Cette formation vous permettra :

- D'acquérir les connaissances et moyens nécessaires à la mise en place d'outils de réalité virtuelle (exploitation d'un logiciel, prise en main...)
- De savoir élaborer le diagnostic kinésithérapique nécessaire aboutissant à l'utilisation d'exercices en réalité virtuelle
- De comprendre et de maîtriser les différents champs d'application en pratique quotidienne
- D'intégrer l'outil dans votre approche habituelle

Compétences visées :

Le praticien se doit d'acquérir des compétences techniques de maîtrise de l'outil de réalité virtuelle mais aussi d'éducateur et d'expert (utilisation en autonomie par le patient).

Public concerné : Masseurs kinésithérapeutes

Prérequis : Être titulaire du diplôme d'état de Masseur kinésithérapeute

Durée de la formation en présentiel : 1 jours en présentiel - 7 heures



Programme Présentiel 1 jour (7 heures)

9-12 h

Objectif de cette séquence : appréhender les spécificités de la réalité virtuelle comme outil de rééducation et comprendre l'intérêt et l'utilisation en rééducation orthopédique et gériatrique

Principes techniques généraux : modes d'utilisation, intérêt pour l'apprentissage

La réalité virtuelle à l'épreuve de la science : publications, intérêts et limites

Applications dans le domaine de l'orthopédie (rachis, membres) et de la gériatrie (stimulation motrice et gestion de l'équilibre) : exemples de programme, intérêts et complémentarité avec la prise en charge habituelle

13h-17h

Objectif de cette séquence : comprendre l'intérêt et l'utilisation en rééducation neurologique

Applications dans le domaine de la neurologie (récupération motrice, vestibulaire) : exemples de programme, intérêts et complémentarité avec la prise en charge habituelle

Moyens pédagogiques :

Les cours sont sur supports informatiques riches en iconographies. Un support de cours illustré détaillant les différentes techniques et reprenant les connaissances acquises est transmis à chaque participant.

Les cours théoriques sont dispensés en amphithéâtre. L'apprentissage se fait également par des travaux pratiques et des études de cas, encadrés par des formateurs. Chaque lieu de stages et de travaux pratiques dispose de tables de pratique, d'un système de projection, d'un paper board ou d'un tableau.

Encadrement :

Les cours sont assurés par nos formateurs (formés, évalués et certifiés), un formateur pour 20 élèves qui assure la pédagogie et le suivi administratif du stage (feuille de présence, fiche technique, évaluation de la formation).

Type de support pédagogique remis au stagiaire et contenu : articles et revus de littérature, diaporama PPT, plateforme e-learning

Bibliographie

Former avec la réalité virtuelle - Comment les techniques immersives bouleversent l'apprentissage, Emilie Gobin Mignot et al. Dunod, 2019

Apport de la réalité virtuelle pour la rééducation fonctionnelle, Van Hanh Nguyen, HAL Id: pastel-00550965 <https://pastel.archives-ouvertes.fr/pastel-00550965> Submitted on 1 Jan 2011



Réalité virtuelle et rééducation Patrice Piette, Justine Pasquier – EMC 11/09/12, Doi :
10.1016/j.kine.2012.07.003

Phobie, rééducation, paraplégie : quand la réalité virtuelle se veut thérapeutique,
<https://www.france24.com/fr/20160925-phobie-reeducation-paraplegie-quand-realite-virtuelle-veut-therapeutique>

Réalité virtuelle et rééducation cognitive chez l'adulte cérébro-lésé, Bertrand GLIZE et al.,
Kinésithér Scient 2014;550:5-9

Type d'évaluation pratiquée par l'organisme de formation :

- QCM de fin de formation