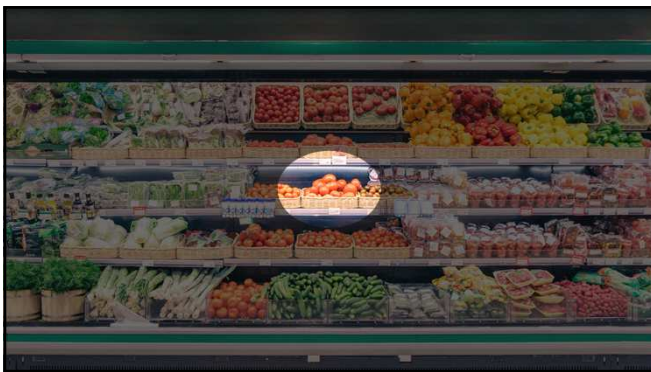


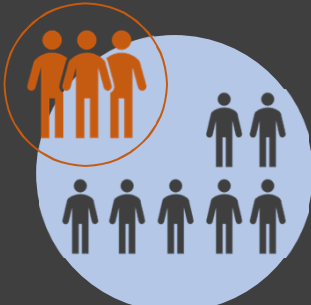
HEMI
RehApp

Immersieve revalidatie
voor aandachtsstoornissen
na beroerte

Hanne Huygellier
KU Leuven & Universiteit Utrecht



Na een beroerte
ervaren **3 op 10** mensen
problemen met
ruimtelijke aandacht





Problemen met aandacht
beperken het herstel en de
zelfstandigheid van het individu

Nood aan methoden om deze
problemen **op te merken** en te
helpen **herstellen**







Is Virtual Reality klinisch bruikbaar?





Bij hoeveel mensen
na een beroerte
kunnen we Virtual
Reality toepassen?

Sessie 1: VR leren gebruiken (15-20 min)



Sessie 2: ruimtelijke aandacht meten (45 min)



44 mensen na een beroerte

Leeftijd:

- Gemiddeld: 65 jaar
- 25 jaar - 89 jaar

Tijd na beroerte:

- Gemiddeld: 77 dagen
- 17 dagen - 920 dagen

Geslacht:

- 14 vrouwen / 30 mannen



Epilepsie

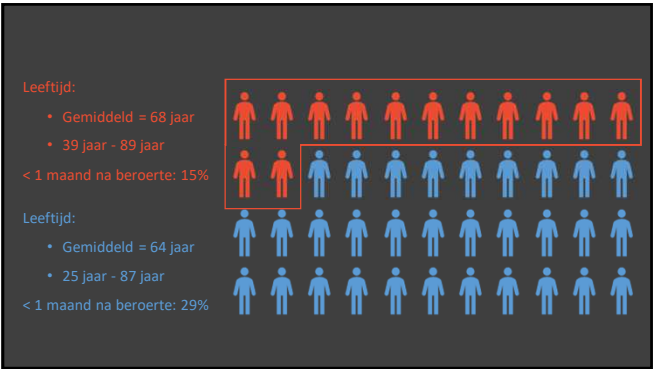


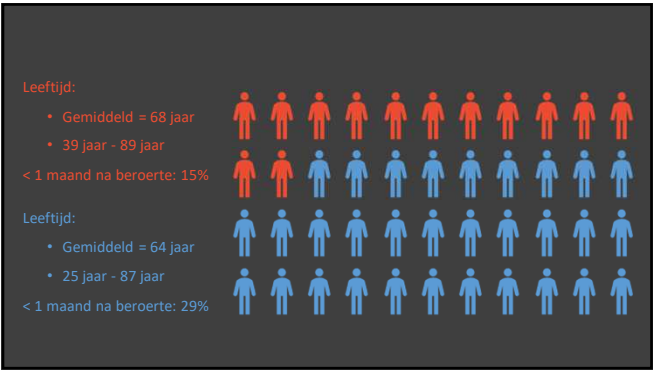






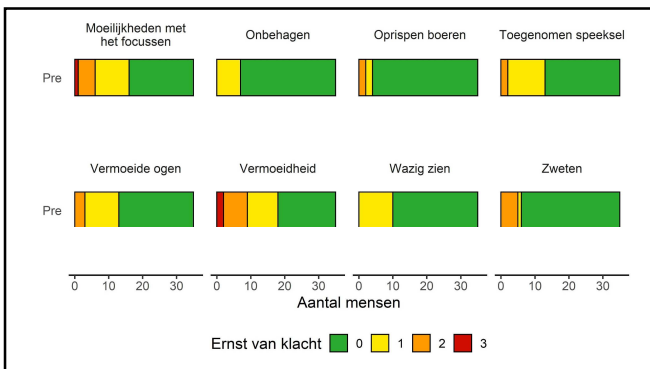


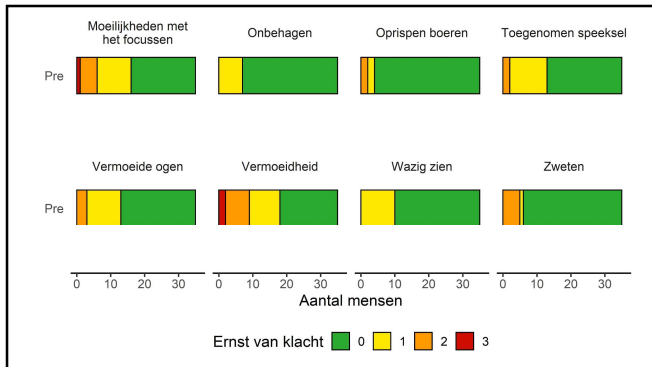


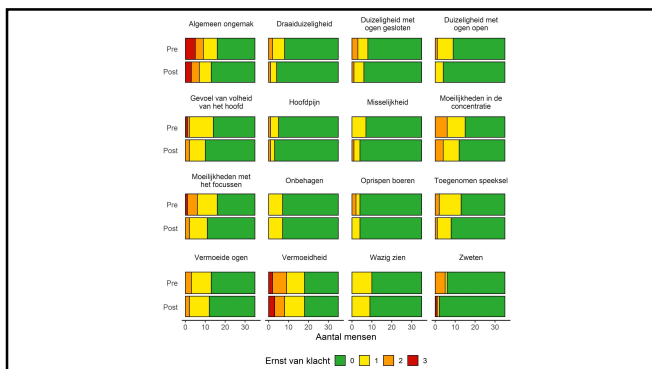




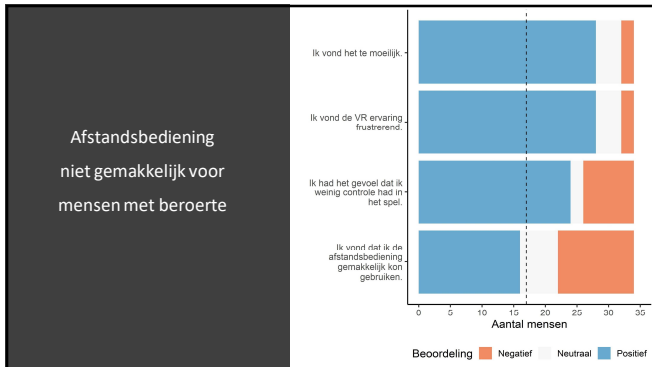




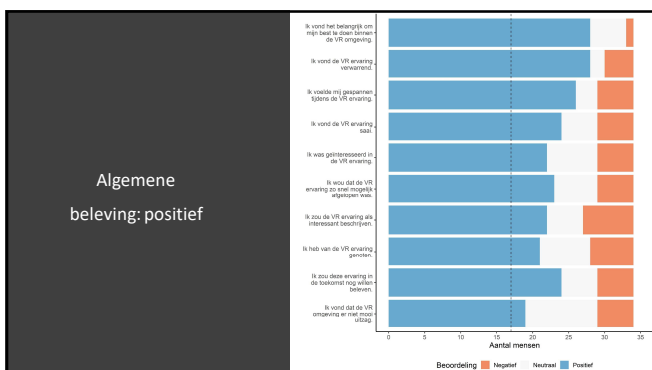














Draagt Virtual Reality bij tot het opmerken van problemen met ruimtelijke aandacht na beroerte?



POSTER:
Virtuele Realiteit (VR) voor het vaststellen van hemispatiaal neglect na een beroerte



Elise Palmans



Draagt onze Virtual Reality game bij tot het herstel van ruimtelijke aandacht?

Lopende studie

Beoordeling van
ruimtelijke aandacht
 

Ruimtelijke aandacht
oefenen
 
 x 10

Beoordeling van
ruimtelijke aandacht
 

Algemene aandacht
oefenen
 
 x 10

Beoordeling van
ruimtelijke aandacht
 

H. Huygheer, et al. (2020). The efficacy and feasibility of an immersive virtual reality game to train spatial attention orientation after stroke: A stage 1 pre-registered report. *Journal of Neuropsychology*.

Lopende studie

Beoordeling van
ruimtelijke aandacht
 

Ruimtelijke aandacht
oefenen
 
 x 10

Beoordeling van
ruimtelijke aandacht
 

Algemene aandacht
oefenen
 
 x 10

Beoordeling van
ruimtelijke aandacht
 

H. Huygheer, et al. (2020). The efficacy and feasibility of an immersive virtual reality game to train spatial attention orientation after stroke: A stage 1 pre-registered report. *Journal of Neuropsychology*.

Samenvatting: wat weten we al?



Virtual reality kan toegepast worden
bij 7 op de 10 mensen na beroerte in
een revalidatie eenheid

31/44



Samenvatting: wat weten we al?



0/35

Onze VR toepassing lokte geen fysieke ongemakken zoals misselijkheid of hoofdpijn uit

Samenvatting: wat weten we al?



12/34

Sommige patiënten ervaren problemen met het gebruik van de afstandsbediening (desondanks uitgebreide oefenbeurten)

Samenvatting: wat weten we al?



29/34

De meerderheid van de patiënten beoordeelde de VR ervaring positief

Samenvatting: wat weten we nog niet?



1. Voor wie is VR wel of niet geschikt?
2. Kan VR bijdragen tot het opmerken van problemen met ruimtelijke aandacht?
3. Kan VR bijdragen tot het herstel van problemen met ruimtelijke aandacht?

Met dank aan...



EN...

Heel het team van UZ Leuven campus Pellenberg
 EN alle deelnemers aan ons onderzoek!
