MoveR

Thérapie immersive de rééducation

mover-vr.fr

UN OUTIL CONÇU POUR LES ORTHOPTISTES

MoveR propose de prendre en charge les contraintes visuo-motrices, visuo-vestibulo-perceptives, des patients présentant des troubles du langage écrit (dyslexie), des troubles des acquisitions et des coordinations et des troubles du spectre de l'autisme ainsi que d'autres atteintes des fonctions cognitives. En effet, ces troubles neuro-développementaux sont durables, persistants et présentent comme dénominateur commun des contraintes visuo-attentionnelles.

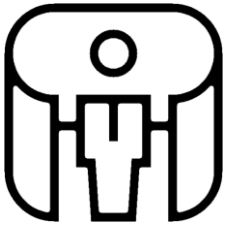
En lecture, la reconnaissance d'un mot s'appuie sur des processus visuels spécifiques permettant de traiter précisément et simultanément toutes les lettres d'un mot à la bonne position. Traiter finement cet objet visuel est nécessaire pour gérer toute la complexité de l'activité de lecture.
Les capacités oculomotrices et visuo-attentionnelles semblent donc indispensables dans cette activité et ce, dès le début de l'apprentissage. Il est alors envisageable de considérer qu'un dysfonctionnement de ces capacités aurait nécessairement des répercussions sur la maitrise de la langue écrite.

Cette prise en charge est effectuée en parallèle des prises en soins recommandées par l'HAS.

Certains chercheurs ont déjà montré que des rééducations centrées sur l'entrainement des capacités de traitement visuo-attentionnel se sont avérées efficaces chez des enfants dyslexiques (Launay & Valdois, 2004 ; Lobier & Valdois, 2010).

MoveR est un outil aidant le praticien à mettre en situation ses patients via des expériences immersives. Il doit obligatoirement être utilisé par et sous contrôle d'un thérapeute professionnel.

LES PRINCIPES



Un mur immersif

Le dispositif transforme un de vos murs existant en une large zone d'immersion interactive 3D sans casque de réalité virtuelle. Vous gardez toujours le contact avec votre patient durant la séance.

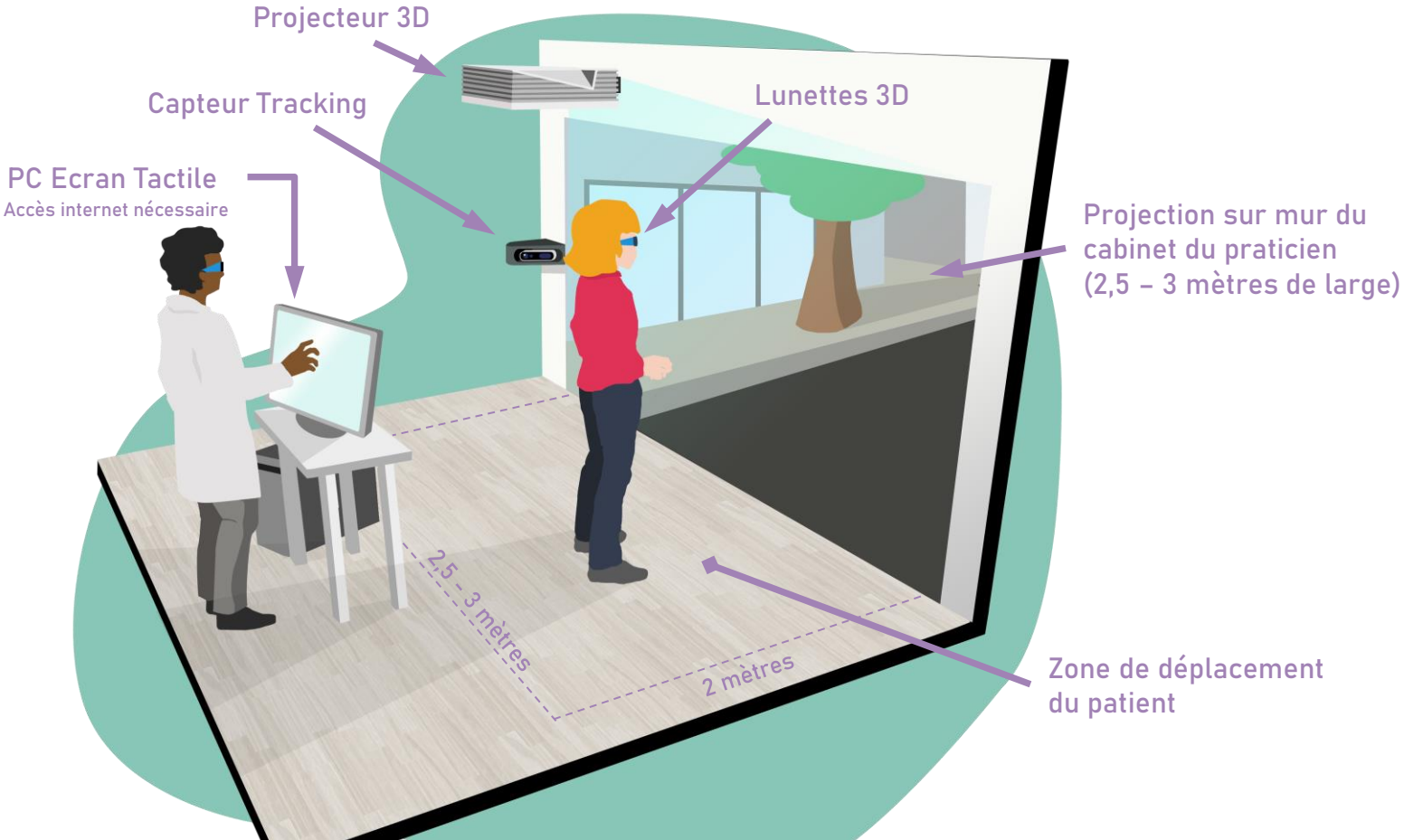
Un catalogue d'expériences

Nous mettons continuellement à jour le catalogue des contenus, afin de répondre à vos besoins et attentes. Les expériences proposées adressent un large champ de rééducations.

Ludique pour le patient

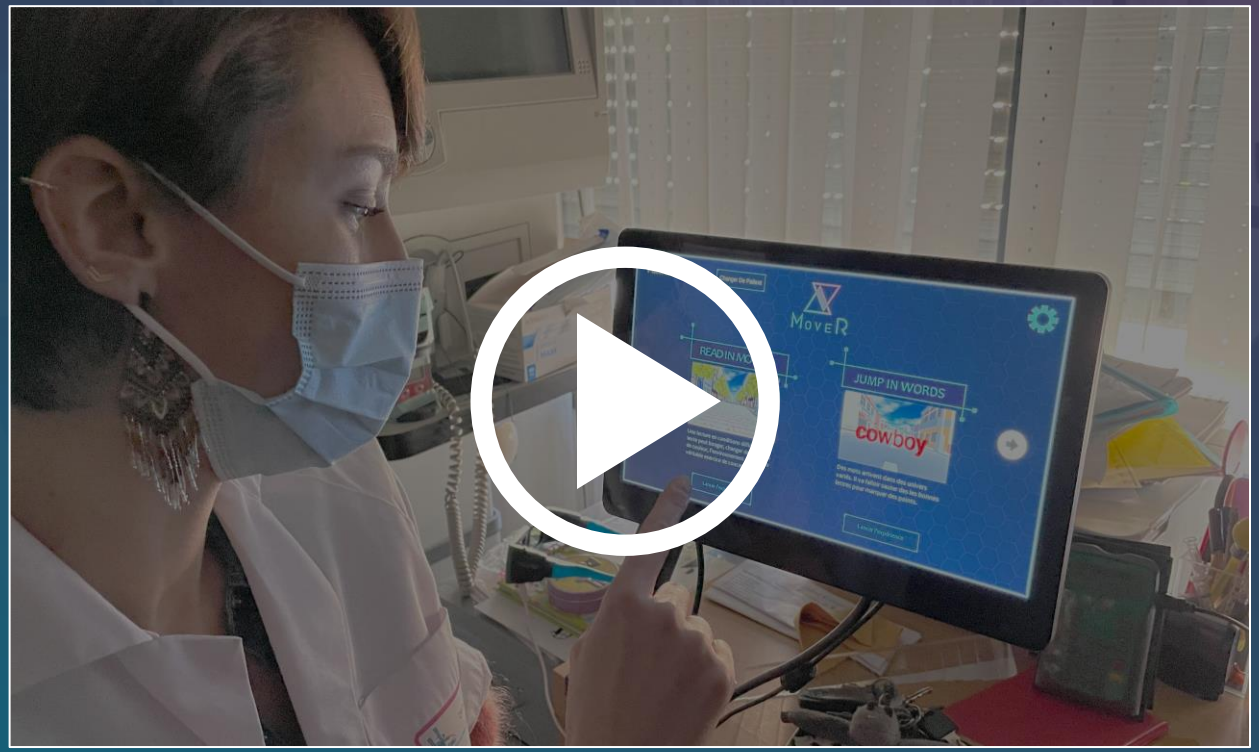
Les expériences gamifiées et immersives de MoveR permettent d'obtenir un niveau d'attention et d'implication de vos patients bien supérieur aux outils traditionnels.

LE DISPOSITIF



Brevet en instance

ILS EN PARLENT



Mme Charlotte Gibert, orthoptiste libérale à la Clinique de l'Europe à Rouen, utilise intensivement MoveR depuis plus d'un an dans le cadre du traitement des troubles de l'apprentissage et de la lecture.

« Le principe des expériences proposées par MoveR est de prendre en charge les contraintes visuelles retrouvées (d'après le manuel TVPs4) dans les troubles d'apprentissage diagnostiqués de type dyslexie, TDA TDC.

MoveR permet, grâce à la réalité mixte, de stimuler le système neuro-visuel de manière intense et de permettre un travail sur une distance proche de l'infini visuel.

MoveR permet également de travailler les différentes entrées sensorielles simultanément (visuelle vestibulaire auditive) afin d'ancrer les acquisitions grâce à l'approche multimodale.

MoveR se veut également ludique pour le patient, afin de maximiser l'attention et l'intérêt pendant les séances. »

TEMOIGNAGES DE PATIENTS

MoveR a été testé pendant 1 an en cabinet d'orthoptie, sur plus de 60 patients et plus de 900 séances, dans le cadre de traitement des troubles d'apprentissage et de lecture. Le constat est unanime : chez chaque patient, MoveR a systématiquement provoqué un déclic.

« Voici ce que j'ai constaté après les 9 séances de rééducation neuro-visuelles effectuées en juin et juillet 2020 : lire un texte en français et chercher des mots dans le dictionnaire n'est plus une activité difficile pour Lilian. (...) Lilian a obtenu la meilleure note de la classe à une évaluation qui comprenait une partie avec des questions de cours mais aussi un texte à lire et à comprendre pour en retrouver les différentes phases de la structuration d'un récit ! » Hélène B.

« Alyss a suivi des séances d'orthoptie avec Charlotte Gibert. En tant que parents nous avons apprécié le relations et les supports utilisés et nous avons surtout été agréablement surpris de la vitesse des progrès fait par Alyss. Elle a vraiment aimé venir faire ses séances et voir également ses progrès. » Laetitia B.

« Emie n'avait jamais bénéficié de suivi orthoptique avant Charlotte Gibert et MoveR. Elle a totalement adhéré aux supports de rééducation via la réalité virtuelle ; à chaque RDV elle est ravie de venir voir Charlotte, et le fait d'évoluer en s'amusant l'enchante encore plus. Pour elle, ces supports représentent des jeux. La lecture d'Emie est plus fluide ; elle marque mieux les signes de ponctuation. » Sabine M.

MoveR

LES EXPÉRIENCES

READ IN MOTION

DESCRIPTION DE L'EXPÉRIENCE

Défilement automatique dans un environnement urbain, avec une page géante de lecture, sur laquelle un texte défile. Le thérapeute peut jouer sur l'ensemble des paramètres cinétiques, ainsi que sur la représentation de la page de lecture affichée (texte, police, inclinaison, couleurs, transparence).

Le patient doit lire le texte, sa vitesse de lecture ainsi que l'exactitude est mesurée.

PROCESSUS THÉRAPEUTIQUE

Travail de discrimination visuelle et d'empan visuo attentionnel, grâce à la lecture d'un texte qui défile sur un fond en mouvement (variable) avec modification du contraste et de fond. Favorise l'attention visuelle focale en limitant la perception globale du mot.

BATTLERACE

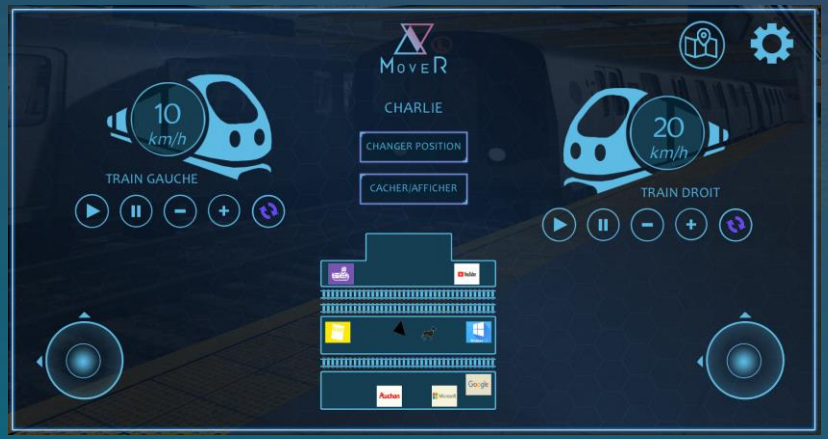
DESCRIPTION DE L'EXPÉRIENCE

Défilement automatique dans un environnement science fiction au dessus d'une route suspendue en altitude. Le patient doit attraper les sphères et éviter les obstacles mis en place par le thérapeute. Ce dernier contrôle également, entre autres, la vitesse de défilement et la transparence de la route.

PROCESSUS THÉRAPEUTIQUE

Expérience dédiée à la diminution de la dépendance visuelle dans les troubles du système d'équilibration. Elle incite l'utilisateur à effectuer des mouvements en réponse aux choix du praticien. Travail de saccades visuelles et de coordination motrice.

VECTION



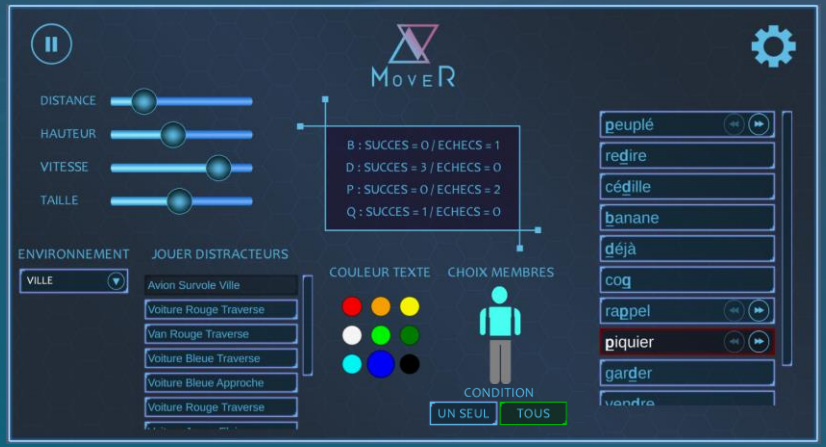
DESCRIPTION DE L'EXPÉRIENCE

Le patient se retrouve dans une gare et doit effectuer des tâches de reconnaissance d'images et d'objets, dans un environnement en mouvement : à bord du train, sur le quai, selon diverses situations de vitesse et d'arrivée des trains. Le thérapeute contrôle les paramètres de vitesse des trains, la position de l'utilisateur dans la gare ou dans le train, et peut également cacher divers objets.

PROCESSUS THÉRAPEUTIQUE

Travailler la diminution de la dépendance visuelle dans les troubles du système d'équilibration, en générant un conflit sensoriel, de manière à solliciter davantage la somesthésie et le système vestibulaire. Travail de mémoire visuelle sur les logos dans le train et sur le quai, à repérer et à mémoriser.

JUMP IN WORDS



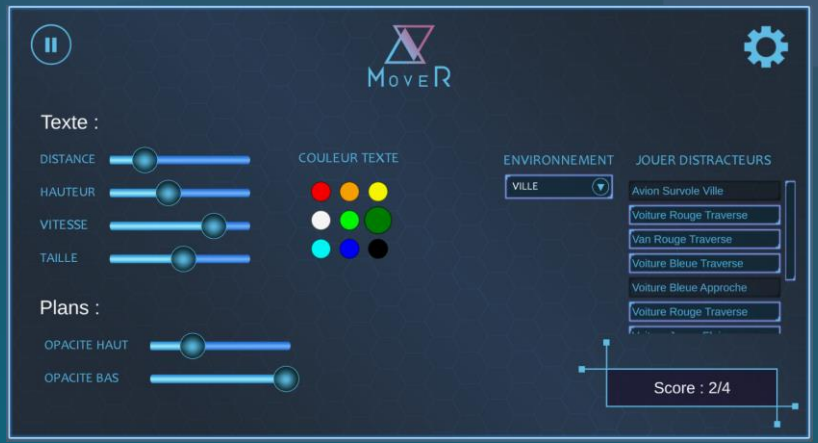
DESCRIPTION DE L'EXPÉRIENCE

Le patient se trouve en face de mots en 3D qui arrivent progressivement vers lui. Il doit se positionner en face de la boucle de la lettre b, d, p ou q du mot qui arrive afin de passer (voire sauter) dans la bonne lettre. Le thérapeute peut paramétrer les mots, les paramètres cinétiques, des distracteurs d'environnement et la précision attendue dans le positionnement.

PROCESSUS THÉRAPEUTIQUE

Travail d'orientation spatiale où le patient saute dans les lettres et décale son corps afin de le projeter en face de la boucle des lettres « bdpq », afin de favoriser l'approche multimodale de l'orientation spatiale.

IMAGE GUESSING



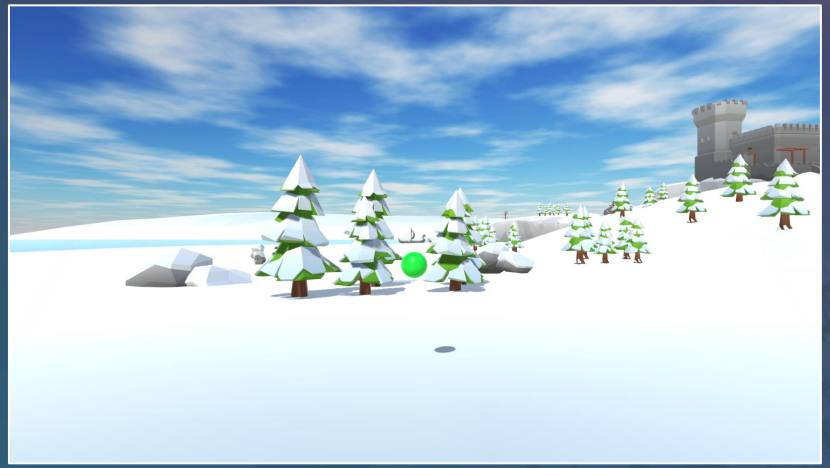
DESCRIPTION DE L'EXPÉRIENCE

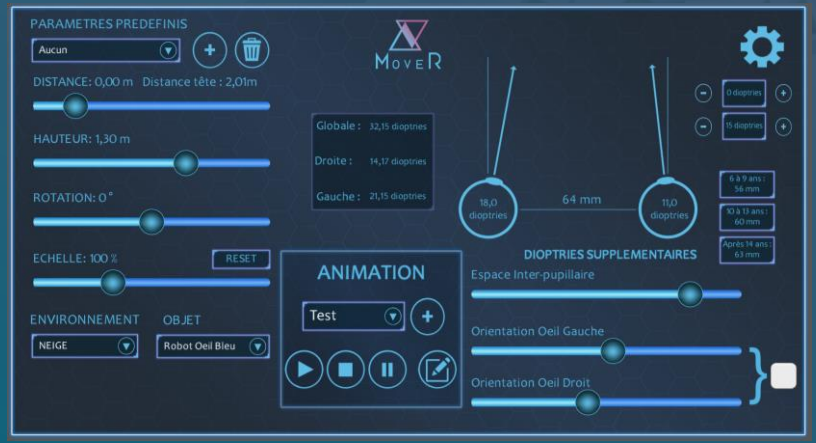
Le patient doit reconnaitre des mots tronqués / masqués, qui défilent vers lui à vitesse et taille modulable, puis choisir parmi plusieurs images celle qui correspondait au mot reconnu. Le thérapeute peut jouer sur les options de masquage, ainsi que des paramètres cinétiques et de distraction.

PROCESSUS THÉRAPEUTIQUE

Travail sur la fermeture visuelle grâce à l'expérience des mots avec une élimination du champ supérieur ou inférieur du mot.

CONVERGENCE





DESCRIPTION DE L'EXPÉRIENCE

Cette expérience permet de travailler diverses contraintes oculaires : des objets sont affichés à différentes distances et sous diverses formes, et le patient doit les reconnaitre. Le thérapeute peut ajuster les paramètres de génération de l'image 3D afin de travailler les mouvements oculaires escomptés. Il peut également générer des animations de mouvements sur les différents environnements.

PROCESSUS THERAPEUTIQUE

Travail sur la convergence visuelle couplé à de la stimulation vestibulaire en option.

NOUS CONTACTER

SCALE-1 PORTAL SAS
12 avenue des Prés
78180 Montigny-Le-Bretonneux
FRANCE

+33 9 83 76 73 66

PRISE DE RDV / COMMANDE

contact@scale1portal.com

https://www.mover-vr.fr

@Scale1Portal

MoveR
TARIFS 2022

MoveR

LE MATÉRIEL

- Projecteur 3D ultra courte focale
- Support projecteur plafond
- Lunettes 3D x 5 et émetteur 3D (RF)
- Caméra de capture de mouvements
- Ordinateur graphique PC Windows 10
- Ecran tactile + Bras articulé
- Notice de montage + utilisation
- Assistance montage par visio
- 2 mois OFFERTS d'accès à toutes les expériences

8 000 € HT (*)

9 600 € TTC(*)

L'ABONNEMENT AUX EXPÉRIENCES

Les expériences sont accessibles à la demande sur abonnement mensuel, sans engagement.

Accès internet requis.

15 € HT / mois / expérience

18 € TTC / mois / expérience

Support et MOOC

En tant que client MoveR, vous avez accès à notre hotline 5j/7 de 9h à 19h, via un site Slack dédié. Le site propose l'accès à différentes ressources, dont les supports à l'utilisation en vidéo, ainsi que des canaux de discussions entre utilisateurs et avec l'équipe de développement.

Inclus

(*) 100% du matériel facturé à la commande. Si le produit ne vous convient pas, une reprise sera effectuée aux conditions suivantes : remboursement de 90% de votre achat si restitué sous 1 mois, de 80% pour un retour sous 2 mois, 70% sous 3 mois, 60% sous 4 mois, 50% sous 5 mois ou plus. Frais de remise en état en sus, après analyse par nos équipes. Frais d'installation éventuels non remboursables.

LES ETAPES DE LA MISE EN PLACE ET DE L'UTILISATION

Commande

Une réunion en visio-conférence avec nos équipes permettra d'identifier la meilleure position de MoveR dans votre cabinet.

Installation

MoveR peut être installé par vos soins dans votre cabinet, avec notre support. Ou vous pouvez également choisir une installation clés en main par nos équipes (sur devis spécifique).

Formation

Nous vous accompagnons dans la prise en main, via une séance de formation à distance. En tant que client MoveR, vous aurez également accès au site Slack dédié, où vous pourrez trouver de nombreuses ressources : vidéos de formation aux différentes expériences, discussions entre utilisateurs ou avec les équipes de support.

Utilisation

Nous vous supportons tout au long de votre utilisation, via un canal de discussion Slack dédié.

Vous pouvez à tout moment modifier votre abonnement, pour ajouter ou retirer des expériences.