

**Міністерство освіти і науки України
Національний університет
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»
Комунальний заклад «Харківська гуманітарно-педагогічна академія»
Харківської обласної ради
Дніпровський державний медичний університет
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Харківська державна академія фізичної культури**

**ФІЗИЧНА РЕАБІЛІТАЦІЯ ТА
ЗДОРОВ'ЯЗБЕРЕЖУВАЛЬНІ ТЕХНОЛОГІЇ: РЕАЛІЇ
ТА ПЕРСПЕКТИВИ**

**Збірник наукових матеріалів XI Всеукраїнської науково-практичної
конференції**

27-28 листопада 2025 року

**PHYSICAL REHABILITATION AND HEALTHSAVING
TECHNOLOGIES: REALITIES AND PERSPECTIVES**

**Collection of materials of the XI All-Ukrainian Scientific and Practical
conferences**

November 27-28, 2025

Полтава 2025

Оптимальна рухова активність виконує роль своєрідного регулятора росту та розвитку молодого організму, є необхідною умовою для становлення та удосконалення дитини як біологічної істоти та соціального суб'єкта. Необхідний обсяг рухової активності дітей є вирішальною гарантією виховання всебічно розвиненого, здорового підростаючого покоління.

Масюра Ю.С. студентка,
Кетова О.М. к.мед.н., доцент
Національний університет

«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

ВИКОРИСТАННЯ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ У НЕЙРОРЕАБІЛІТАЦІЇ

Нейрореабілітація — це комплексний медичний процес, мета якого полягає у сприянні одужанню після захворювань або травм нервової системи та мінімізації будь-яких негативних наслідків. Нейрореабілітації потребують хворі у період після інсульту, діти з гіпоксично-ішемічними ураженнями ЦНС та з ДЦП, пацієнти з хворобою Паркінсона, розсіяним склерозом, травмами спинного та головного мозку тощо. Особливої уваги нейрореабілітація набула протягом останніх 3 років внаслідок бойової травми, коли спостерігається поєднання фізичних, психічних та психологічних чинників на здоров'я людини.

За даними офіційної статистики МОЗ щороку в Україні фіксується понад 130 тисяч випадків інсультів, 35% з яких припадають на людей працездатного віку. Нейрореабілітація після геморагічного (крововилив у тканини мозку внаслідок розриву судин) та ішемічного (інфаркт головного мозку внаслідок закупорки судин) інсультів — це низка життєво необхідних для пацієнтів заходів, які допоможуть повернутися до активного життя.

Основна задача віртуальних систем у процесі реабілітації покладено принцип біологічного зворотного зв'язку та мотивуючий підхід — гейміфікована форма вправ, кастомізація та можливість зворотного сенсорного зв'язку стимулює психомоторну активність пацієнта та покращує терапевтичний ефект. У системі є встановлена база вправ, які розроблена у співпраці з клінічними спеціалістами та розбиті на категорії, відповідно до типу проблем, які потрібно вирішувати. Вправи можна змінити в режимі реального часу та адаптувати до особливостей та потреб конкретного пацієнта. В процесі виконання вправ система самостійно відстежує та аналізує показники прогресу пацієнта та створює спеціальний звіт, що дозволяє оцінити динаміку терапії. Окрім декількох симуляційних режимів та зростаючих рівнів складності, кожна вправа, на відміну від традиційних терапевтичних методів, має велику кількість зворотних сенсорних зв'язків. Таким чином, пацієнт отримує моторні та когнітивні стимули, що підвищує його мотивацію для виконання більш складних завдань. В процесі нейротерапії за допомогою віртуальної системи пацієнти наочно бачать, відчують та усвідомлюють позитивні зміни, які з'являються у процесі

занять. Це суттєво збільшує віру у себе та підвищує рівень мотивації пацієнтів до подальшого лікування.

Заняття у симуляторі віртуальної реальності дозволяють пацієнту перевірити свою ефективність та підвищити рівень автономності, залишаючись при цьому під постійним наглядом терапевта. Дієвим у процесі віртуальної терапії є і психологічний фактор — пацієнт випробовує себе у різних ролях, забувши на певний час про своє захворювання, активно долучається до процесу терапії та перестає боятися рухів, а емоційний підйом, який він відчуває прискорює процес реабілітації та покращує психоемоційний стан.

Таким чином, впровадження віртуальної реальності в нейрореабілітацію змінює уявлення про можливості відновлення пацієнтів із ураженням мозку. Це не лише технічна інновація, а й нова філософія — орієнтована на пацієнта.

Міщенко В.А., здобувач *третього*
(*освітньо-наукового*) рівня ступеня *доктора філософії*
Полтавський університет економіки і торгівлі
Левков А.А. к. мед. н., доцент
Національний університет «Полтавська політехніка
імені Юрія Кондратюка»

МАРКЕТИНГОВІ СТРАТЕГІЇ У СФЕРІ ФІЗИЧНОЇ РЕАБІЛІТАЦІЇ: СУЧАСНІ ІНСТРУМЕНТИ ТА ПРАКТИЧНІ ПІДХОДИ

Сфера фізичної реабілітації в Україні динамічно розвивається на тлі зростання потреб населення у відновленні функціонального стану, профілактиці ускладнень та підвищенні якості життя. У таких умовах маркетинговий інструментарій набуває особливого значення, оскільки дозволяє ефективно формувати попит, підвищувати конкурентоспроможність закладів реабілітації та забезпечувати доступ пацієнтів до якісних послуг. Сучасний ринок медичних та реабілітаційних послуг вимагає від закладів не лише високого рівня професійності, а й стратегічного підходу до просування, комунікацій та управління репутацією.

Сучасний ринок фізичної реабілітації має низку характеристик, що визначають вибір маркетингових стратегій:

1. Високий рівень конкуренції між приватними реабілітаційними центрами, державними закладами та індивідуальними фахівцями.
2. Зміна споживчої поведінки: пацієнти все частіше звертають увагу на персоналізовані програми, цифрову підтримку, доступність інформації та рекомендації інших користувачів.
3. Поширення телереабілітації, онлайн-консультацій та цифрових платформ моніторингу стану пацієнта.
4. Підвищення ролі доказової медицини, яка вимагає від закладів прозорості та наукової обґрунтованості пропонованих методів.

У цих умовах маркетинговий інструментарій повинен враховувати медичну специфіку послуг, етичні аспекти та сучасні