

INFERMIERE³

Innovazione, Sfide e Soluzioni

La giusta combinazione per governare la complessità

20-22 MARZO 2025 - PALACONGRESSI DI RIMINI

TERZO CONGRESSO NAZIONALE

Federazione Nazionale Ordini Professioni Infermieristiche



R. Nocerino^{1,2}, V. Giordano³, G. Aquilone¹, M. Virgolesi³, T. Rea³, A. Guillari¹

¹Department of Translational Medical Science, University of Naples Federico II, Naples, Italy;

²Department of Biomedicine and Prevention, University of Rome "Tor Vergata", Rome, Italy

³Department of Public Health, University of Naples "Federico II"

Efficacia della realtà virtuale nel ridurre ansia, paura e dolore in soggetti pediatrici con allergia alimentare durante l'esecuzione di skin prick test e prelievo venoso: uno studio cross-over.

Introduzione

Procedure diagnostiche come skin prick test (SPT) e prelievi venosi per la diagnosi e il follow-up dell'allergia alimentare (AA) possono causare ansia, paura e dolore nei bambini. La realtà virtuale (VR) potrebbe ridurre il disagio emotivo e fisico associato a queste procedure.

Obiettivi

Valutare l'efficacia della VR nel ridurre ansia, paura e dolore durante SPT e prelievi venosi, la compliance procedurale, la stabilità dei parametri vitali e la presenza di eventi avversi.

Materiali e Metodi

Studio cross-over. I pazienti sono stati randomizzati nei gruppi VR o standard di cura (SDC). Dopo sei mesi, in occasione del follow-up per la gestione dell'AA, lo studio è stato ripetuto invertendo i gruppi. Nel gruppo VR, i partecipanti utilizzavano applicazioni interattive tramite un visore VR, iniziando un minuto prima dei test. Nel gruppo SDC erano offerte distrazioni come giocattoli e il supporto dei genitori. Ansia, paura, dolore, compliance e parametri vitali (frequenza cardiaca, respiratoria e saturazione dell'ossigeno) sono stati valutati prima, durante e un minuto dopo i test.

Risultati

Sono stati arruolati 108 pazienti (67.6% maschi), mediana(IQR) età 94 (76) mesi. Nessuno aveva mai usato VR prima dell'arruolamento nello studio. Il rate di soggetti che non aveva sperimentato dolore durante la procedura SPT è stato significativamente inferiore nei pazienti trattati con VR rispetto a SDC (38% vs 19.4%, rispettivamente). In maniera simile, il rate di pazienti che ha manifestato paura pre-, durante e post-intervento è stato significativamente inferiore nei pazienti trattati con VR rispetto ai soggetti che ricevevano SDC. I soggetti trattati con VR completamente complianti alla procedura SPT sono stati il 68% rispetto allo 0% del gruppo che riceveva SDC. In maniera simile, la differenza delle medie dei punteggi relativi a dolore, ansia, paura e compliance sono risultati significativamente inferiori nel gruppo VR rispetto a SDC. Infine, anche la media del punteggio della Staff Satisfaction Scale è risultata significativamente superiore nel gruppo dei soggetti trattati con VR rispetto a SDC (37.9 vs 17.7 rispettivamente).

Conclusioni

La VR ha ridotto significativamente ansia, dolore e paura rispetto al SDC durante gli SPT, migliorando la compliance. La VR si è dimostrata un intervento sicuro ed efficace per migliorare l'esperienza dei bambini, riducendo il disagio emotivo e fisico nelle procedure diagnostiche per l'AA.