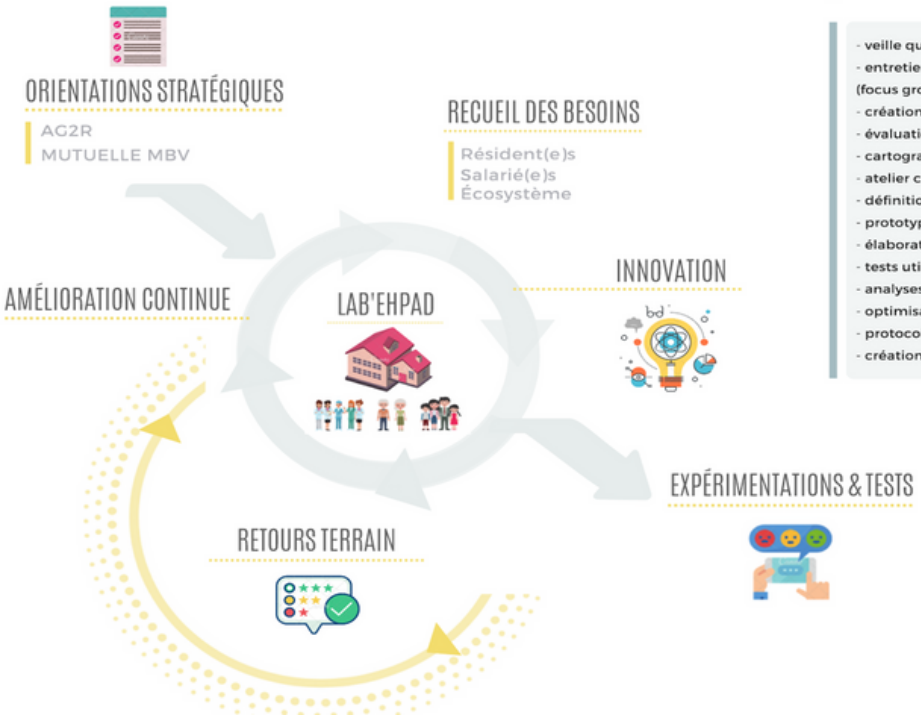
L'EXPÉRIENCE ANISEN

Analyse de l'expérimentation (WP 3)

LAB' EHPAD

LA DÉMARCHE



BOÎTE À OUTILS

Des méthodes transdisciplinaires

- veille qualifiée
- entretiens individuels et collectifs (focus groups)
- création de questionnaires
- évaluation des ressources
- cartographie de processus
- atelier créativité et de co-conception
- définition de cahiers des charges
- prototypage rapide
- élaboration de protocoles
- tests utilisateurs
- analyses statistiques
- optimisation de processus
- protocoles qualité
- création de communication

RAPPEL DU CONTEXTE

- Dans le cadre du projet LAB'EHPAD, une première expérimentation a été lancée en parallèle de la phase d'analyse du besoin afin de tester dès la première année une solution innovante.
- La thématique de cette première session d'expérimentation était la **stimulation des habiletés cognitives.**
- La solution PAT GAME proposé par Anisen a été retenue.
- Ce rapport présente **l'ensemble de l'étude réalisée et des résultats obtenus.** Des analyses quantitatives ont été menées pour évaluer l'impact de l'utilisation de PAT GAME sur l'évolution des habiletés cognitives des personnes âgées. **Des analyses qualitatives** ont été menées auprès des animateurs afin d'identifier l'intérêt pour eux d'utiliser la solution au quotidien.

- Améliorer l'estime de soi
- **Améliorer et maintenir les fonctions cognitives (mémoire, attention, concentration, réflexe...)**

- **Rester actif** et au courant de ce qui nous entoure
- **Lutter contre la malnutrition**
- **Stimuler musculairement** / maintenir l'activité physique et travailler sur la **prévention des chutes**
- Etc.

©Anisen https://www.anisen.fr/

LA SOLUTION PAT GAME

PAT GAME est une « **solution numérique d'activités thérapeutiques** 'Multi-domaines' **adaptée** aux capacités préservées des personnes âgées et **intuitive** pour **valoriser la personne par le «faire-faire»** en stimulant son autonomie. »

Problématique

Déterminer si le programme d'animation Pat Games d'Anisen permet de **maintenir/préserver/améliorer certaines capacités cognitives** des résidents en EHPAD.

Hypothèses

- Avant l'utilisation de PAT GAME, nous nous attendons à ce que l'ensemble des résident(e)s aient **des performances comparables aux tests d'habiletés cognitives.**

  Après l'utilisation de PAT GAME, les personnes qui ont beaucoup participé (en temps ou nombre d'activités) aux séances d'animation devraient **voir leurs performances aux tests d'habiletés cognitives s'améliorer** contrairement à ceux qui peu participé.

OBJECTIFS DE L'EXPÉRIMENTATION

Ce rapport présente une analyse de l'expérimentation menée **avec les résidents** et les animateurs/animatrices ayant testé la solution PAT GAME d'ANISEN. Cette synthèse se centre sur les résultats **quantitatifs et qualitatifs** de l'étude afin de mieux comprendre **l'impact de la solution et l'expérience utilisateur**.

PRÉSENTATION

PROCÉDURE

- Étude longitudinale en 2 temps T0-T1.
- **Échantillons appariés** : les mêmes personnes passent dans les conditions liées à leur groupe.
- Toutes les personnes âgées volontaires participaient à l'étude. Elles pouvaient ne pas participer aux animations PAT GAMES.
- Tous les animateurs ont été interviewés **individuellement**. L'entretien durait environ 45 minutes.

Un **consentement de participation** à l'étude conforme aux règles éthiques en sciences humaines & sociales a été signé par chaque participant.

DÉROULÉ ÉTAPE PAR ÉTAPE

Mesure à T0 dans les 4 établissements → Formation des animateurs par le personnel Anisen → Utilisation de la solution au sein des EHPAD → Mesure à T1 dans les 4 établissements + entretien animateur

Calendrier prévisionnel

Septembre /octobre 2019	Septembre /octobre 2019	Octobre 2019 à Mai 2020	Avril à Mai 2020

Calendrier Réel

Septembre /octobre 2019	Septembre /octobre 2019	Octobre 2019 à Août 2020	Juillet / Août 2020

MÉTHODOLOGIE

MÉTHODOLOGIE EMPLOYÉE

RÉSIDENCES-RETRAITE MBV

- **Côté Canal**
- **Les treilles**
- **Villa Impressa**
- **Michel Grandpierre**

EXPÉRIMENTATION

1 tablette par établissement.

ÉVALUATION

Le protocole d'évaluation se découpe en 2 parties :

1 QUANTITATIVE

- Mesure gloable des habiletés cognitives (MoCA)
- Mesure de la flexibilité cognitive
- Mesure de l'empan mnésique

A T1 mesure en plus de la satisfaction et de la perception des résidents

2 QUALITATIVE

Entretiens semi-directifs avec les animateurs sur l'utilisatation de PAT GAME

- Les résidents travaillent sur le même jeu, pour avoir une dynamique de groupe, mais chacun à son niveau.
- 24 séances (1/semaine pendant 6 mois) d'1 heure maximum auprès de 2 groupes de 6 personnes par établissement.
- Une fois par mois : faire un atelier projection sur un thème spécifique. (ex : Musique ; Culture générale ; etc.)

DÉROULÉ DU PROTOCOLE À T0 ET T1 POUR LES RÉSIDENTS

Entre 15 et 30 min

À T0

Présentation et rappel de l'étude → **MoCA**
- Si réussite TMT et/ou empan = passation des exercices + difficiles
- Si pas de réussite = fin

→ **Débriefing**

À T1

Présentation et rappel de l'étude → **MoCA**
- Si réussite TMT et/ou empan = passation des exercices + difficiles
- Si pas de réussite = fin

→ **Questions satisfaction Anisen** (si pertinent) → **Débriefing**

LES PROFESSIONNELS

RECUEIL DE DONNÉES

Auprès des animateurs et animatrices des établissements participants

4 Entretiens semi-directifs
ONT ÉTÉ EFFECTUÉS :

Question 1 à 3 : présentation rapide et description des principaux moyens mis à dispositions et des contraintes rencontrées dans l'exercice de leur activité

Question 4 : Retour sur l'utilité et l'utilisabilité de la solution PAT GAME ?

Question 5 : Les pistes d'amélioration

ANALYSE QUANTITATIVES

Impact de la solution sur les habiletés cognitives des résidents

LES ANALYSES QUANTITATIVES CONDUITES

➤ **Contraintes : Petits échantillons (27 participants à T1)**

1) **Constitution de 2 groupes selon le temps passé à utiliser la solution**
(Beaucoup vs. peu de temps)

→ **Comparer l'évolution des scores aux tests cognitifs selon le temps passé à utiliser la solution**

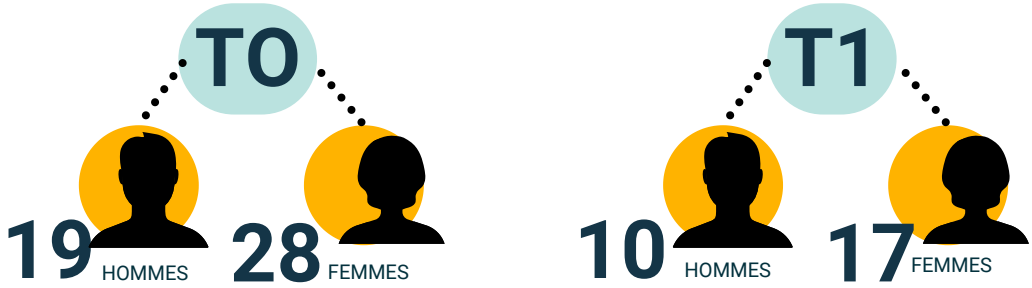
2) **Constitution de 2 groupes selon la quantité d'activités réalisées**
(Beaucoup vs. peu d'activités réalisées).

→ **Comparer l'évolution des scores aux tests cognitifs selon le le nombre d'activités réalisées**

RÉSULTATS

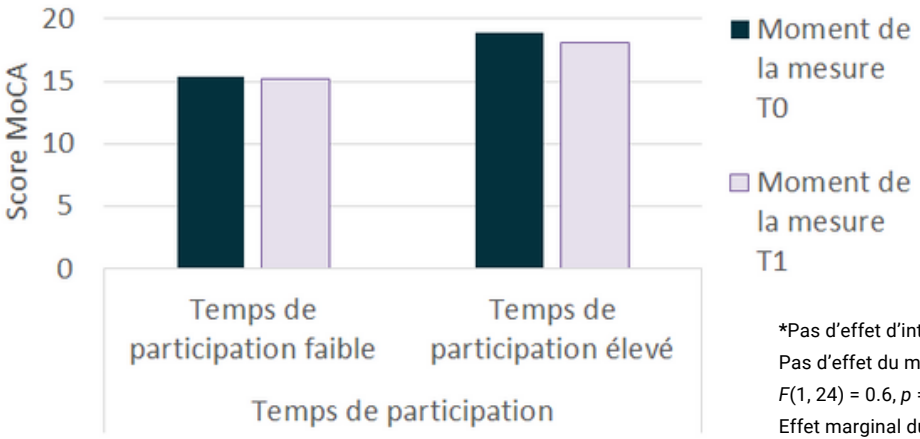
LE PROFIL DES RÉSIDENTS, PARTICIPATION À L'ÉTUDE ET AU PROGRAMME

	N°1		N°2		N°3		N°4		Total	
	T0	T1	T0	T1	T0	T1	T0	T1	T0	T1
Nombre de participants à l'étude	15	9	11	8	13	6	8	4	**47**	**27**
Nombre de participants sur les tablettes (au moins 1 fois)	15		10		6		9		**40**	
Temps moyen de participation	9h04		9h10		1h25		12h16		**8h16**	
Nombre moyen d'activités réalisées par personne	209		173		24		301		**193**	
Âge moyen des résidents participants l'étude	76		91		87		88		**84**	



RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE MOCA SELON LE TEMPS DE PARTICIPATION ET LE MOMENT DE LA MESURE

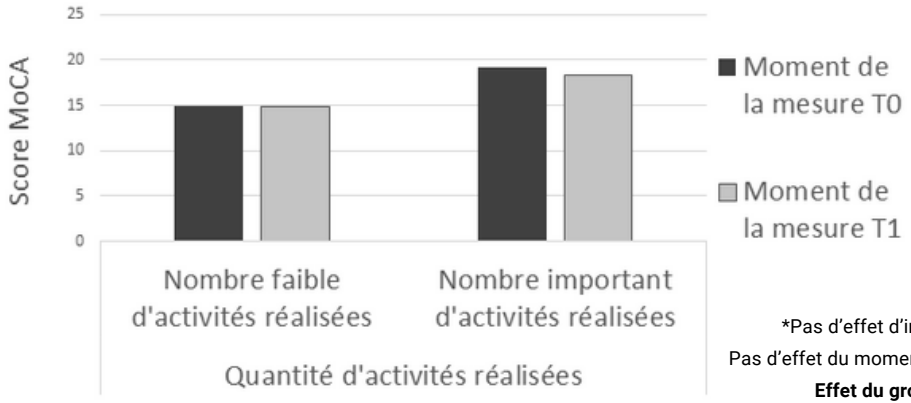


*Pas d'effet d'interaction, $F(1,24) = 0,27$, $p = 0,61$
Pas d'effet du moment de la mesure,
$F(1, 24) = 0.6$, $p = 0,45$
Effet marginal du groupe, $F(1, 24) = 3,24$, $p = 0,08$

Nous observons uniquement un effet du groupe. **Les personnes qui ont passé le plus de temps à utiliser la solution ont un score global à la MoCA plus élevé que les personnes qui n'ont pas utilisé la solution*.** Ce constat est vrai aussi bien à T0 (avant l'utilisation de la solution) qu'à T1 (après l'utilisation de la solution).

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE MOCA SELON LA QUANTITÉ D'ACTIVITÉS RÉALISÉES ET LE MOMENT DE LA MESURE



*Pas d'effet d'interaction, $F(1,24) = 0,60$, $p = 0,45$

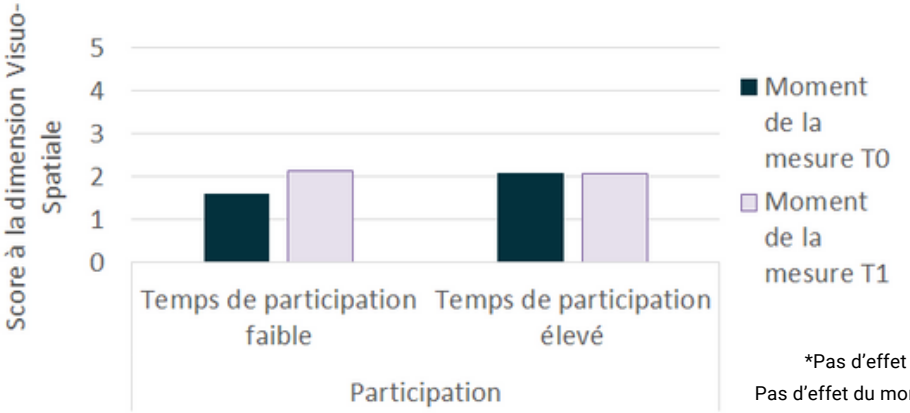
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1, 24) = 0.42$, $p = 0,52$

Effet du groupe, $F(1, 24) = 4,64$, $p = 0,04$

Nous observons uniquement un effet du groupe. **Les personnes qui ont réalisé le plus d'activité ont un score global à la MoCA plus élevé que les personnes qui n'ont pas utilisé la solution**. Ce constat est vrai aussi bien à T0 (avant l'utilisation de la solution) qu'à T1 (après l'utilisation de la solution).

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION VISUO-SPATIALE SELON LE TEMPS DE PARTICIPATION ET LE MOMENT DE LA MESURE

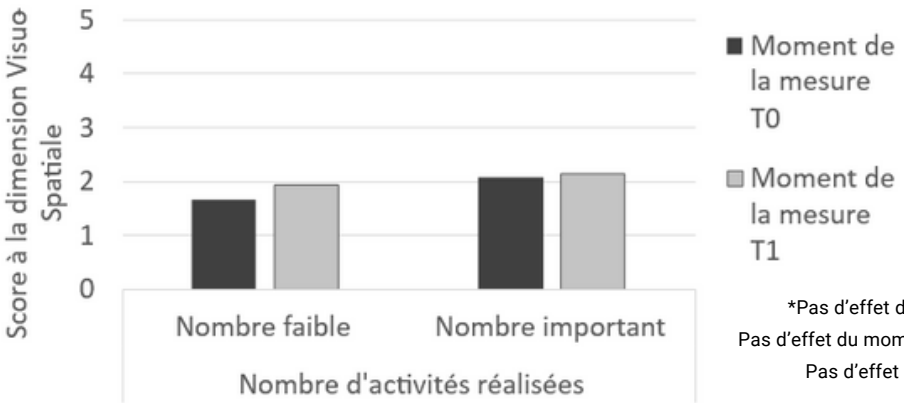


*Pas d'effet d'interaction, $F(1,24) = 0,85$, $p = 0,37$
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1,24) = 0,85$, $p = 0,37$
Pas d'effet du groupe, $F(1, 24) = 0,15$, $p = 0,70$

Nous n'observons pas d'effet de la solution Pat Game sur les habiletés visuo-spatiales des résidents. **Utiliser la solution plus souvent ne permet pas d'améliorer les habiletés visuo-spatiales comparativement à une utilisation plus ponctuelle.**

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION VISUO-SPATIALE SELON LE NOMBRE D'ACTIVITÉS RÉALISÉES ET LE MOMENT DE LA MESURE

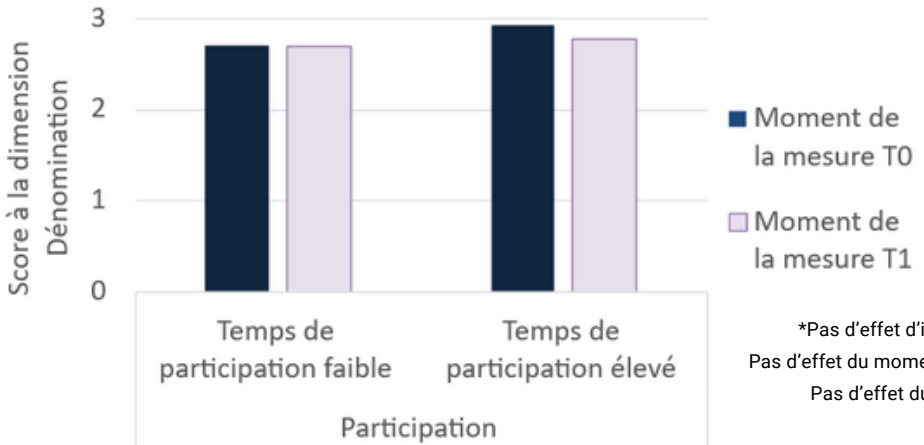


*Pas d'effet d'interaction, $F(1,25) = 0,12$, $p = 0,73$
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1,25) = 0,37$, $p = 0,55$
Pas d'effet du groupe, $F(1, 25) = 0,46$, $p = 0,5$

Nous n'observons pas d'effet de la solution Pat Game sur les habiletés visuo-spatiales des résidents. **Réaliser plus d'activités ne permet pas d'améliorer les habiletés visuo-spatiales comparativement à une utilisation plus ponctuelle.**

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION DÉNOMINATION SELON LE TEMPS DE PARTICIPATION ET LE MOMENT DE LA MESURE

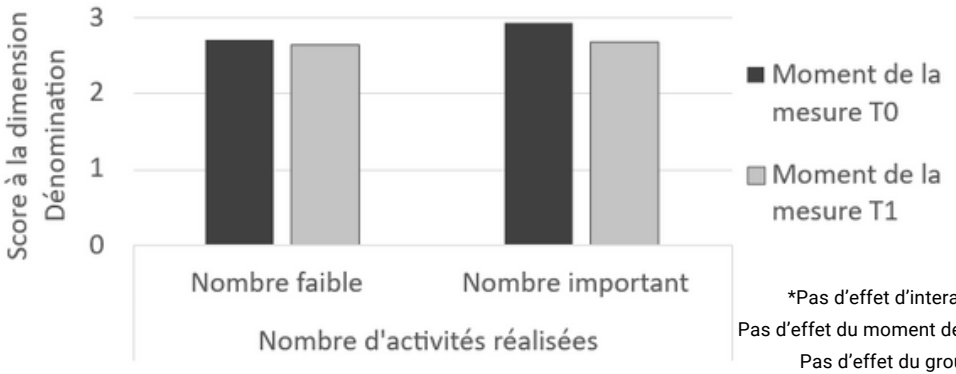


*Pas d'effet d'interaction, $F(1,24) = 0,38$, $p = 0,54$
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1,24) = 0,38$, $p = 0,54$
Pas d'effet du groupe, $F(1, 24) = 1,25$, $p = 0,28$

Nous n'observons pas d'effet de la solution Pat Game sur les facultés de dénomination. **Utiliser la solution plus souvent ne permet pas d'améliorer les facultés de dénomination comparativement à une utilisation plus ponctuelle.**

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION DÉNOMINATION SELON LE NOMBRE D'ACTIVITÉS RÉALISÉES ET LE MOMENT DE LA MESURE

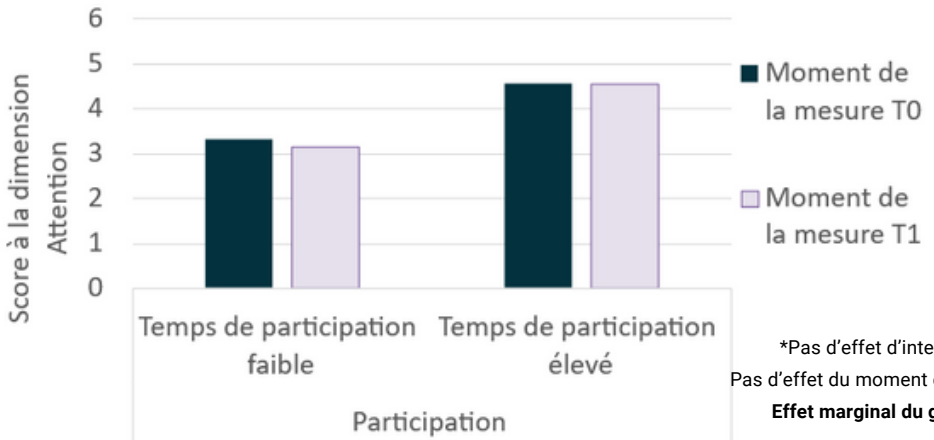


*Pas d'effet d'interaction, $F(1,25) = 0,32$, $p = 0,58$
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1,25) = 1,16$, $p = 0,29$
Pas d'effet du groupe, $F(1, 25) = 0,79$, $p = 0,38$

Nous n'observons pas d'effet de la solution Pat Game sur les facultés de dénomination des résidents. **Réaliser plus d'activités ne permet pas d'améliorer les facultés de dénomination des résidents comparativement à une utilisation plus ponctuelle.**

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION ATTENTION SELON LE TEMPS DE PARTICIPATION ET LE MOMENT DE LA MESURE



*Pas d'effet d'interaction, $F(1,24) = 0,09$, $p = 0,76$

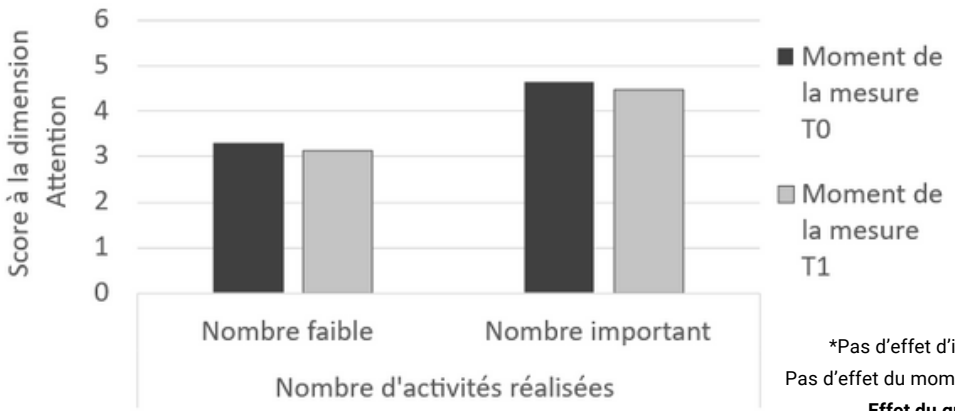
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1,24) = 0,09$, $p = 0,76$

Effet marginal du groupe, $F(1, 24) = 3,78$, $p = 0,06$

Nous observons uniquement un effet du groupe. **Les personnes qui ont passé le plus de temps à utiliser la solution ont un score à la dimension attentionnelle plus élevée que les personnes qui n'ont pas utilisé la solution.** Ce constat est vrai aussi bien à T0 (avant l'utilisation de la solution) qu'à T1 (après l'utilisation de la solution).

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION ATTENTION SELON LE NOMBRE D'ACTIVITÉS RÉALISÉES ET LE MOMENT DE LA MESURE



*Pas d'effet d'interaction, $F(1,25) < 0.001$, $p = 0,98$

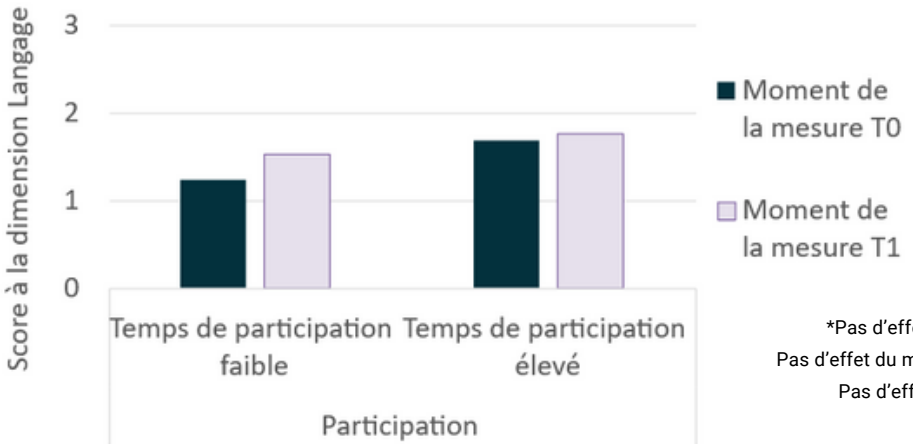
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1,25) = 0,34$, $p = 0,56$

Effet du groupe, $F(1, 25) = 4,19$, $p = 0,05$

Nous observons uniquement un effet du groupe. **Les personnes qui ont réalisé le plus d'activité ont un score à la dimension attentionnelle plus élevée que les personnes qui n'ont pas utilisé la solution.** Ce constat est vrai aussi bien à T0 (avant l'utilisation de la solution) qu'à T1 (après l'utilisation de la solution).

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION LANGAGE SELON LE TEMPS DE PARTICIPATION ET LE MOMENT DE LA MESURE

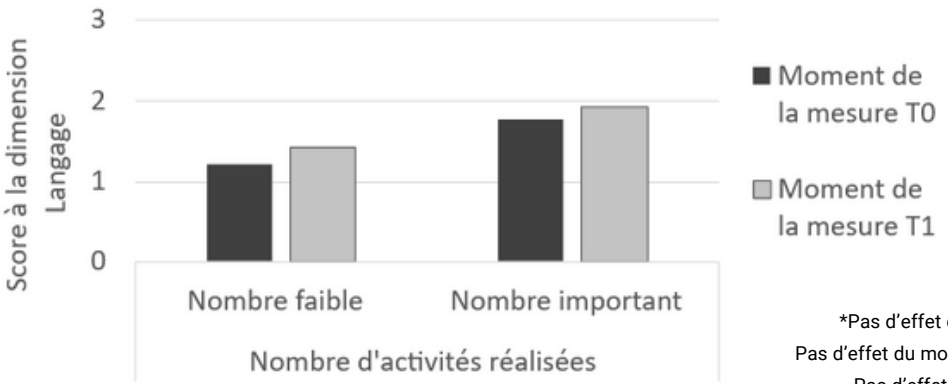


*Pas d'effet d'interaction, $F(1,24) = 0,42$, $p = 0,52$
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1,24) = 1,17$, $p = 0,29$
Pas d'effet du groupe, $F(1, 24) = 1,08$, $p = 0,31$

Nous n'observons pas d'effet de la solution Pat Game sur les habiletés langagière. **Utiliser la solution plus souvent ne permet pas d'améliorer les habiletés langagière des résidents comparativement à une utilisation plus ponctuelle.**

RÉSULTATS

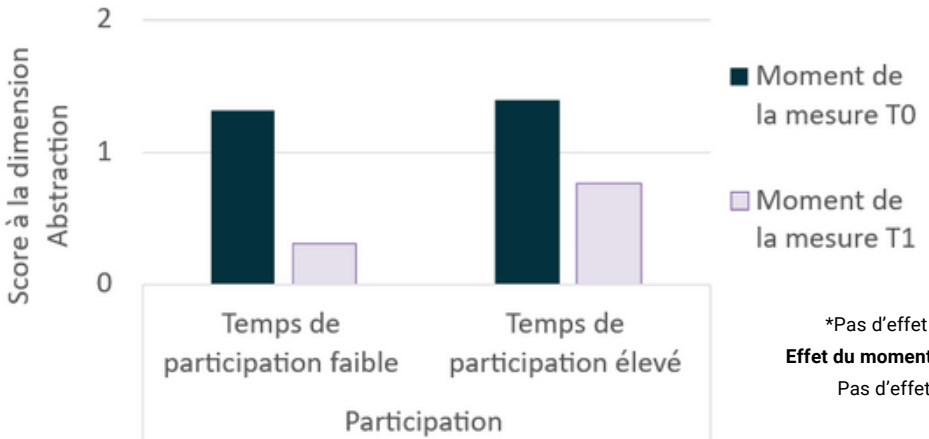
ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION LANGAGE SELON LE NOMBRE D'ACTIVITÉS RÉALISÉES ET LE MOMENT DE LA MESURE



*Pas d'effet d'interaction, $F(1,25) = 0,03$, $p = 0,86$
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1,25) = 1,14$, $p = 0,3$
Pas d'effet du groupe, $F(1,25) = 2,81$, $p = 0,11$

Nous n'observons pas d'effet de la solution Pat Game sur les habiletés langagières des résidents. **Réaliser plus d'activités ne permet pas d'améliorer les habiletés langagières des résidents comparativement à une utilisation plus ponctuelle.**

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION ABSTRACTION SELON LE NOMBRE D'ACTIVITÉS RÉALISÉES ET LE MOMENT DE LA MESURE



*Pas d'effet d'interaction, $F(1,24) = 1,21$, $p = 0,28$

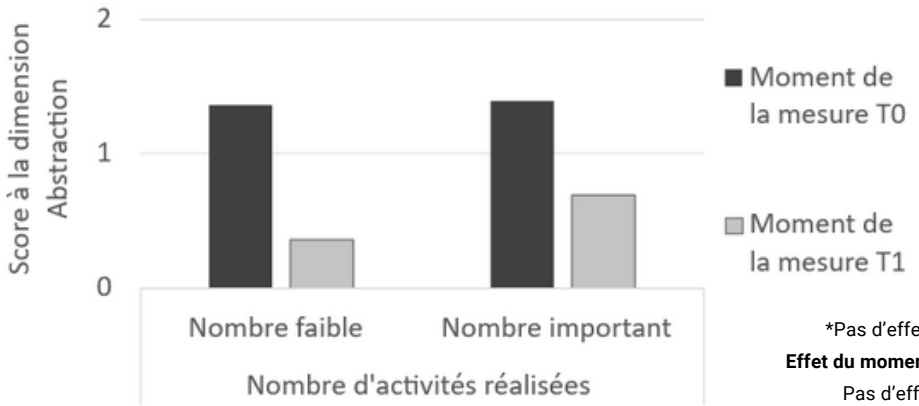
Effet du moment de la mesure, $F(1,24) = 21,34$, $p < 0,001$

Pas d'effet du groupe, $F(1, 24) = 1,47$, $p = 0,24$

Ici, nous observons un effet du moment de la mesure. À T1, les personnes, quelques soient leur temps de participation, voient leurs performances diminuer. Possiblement, les capacités d'abstraction se sont dégradées chez l'ensemble des résidents ou les exercices utilisés étaient plus complexes à T1 qu'à T0.

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION ABSTRACTION SELON LE NOMBRE D'ACTIVITÉS RÉALISÉES ET LE MOMENT DE LA MESURE



*Pas d'effet d'interaction, $F(1,25) = 0,77$, $p = 0,39$

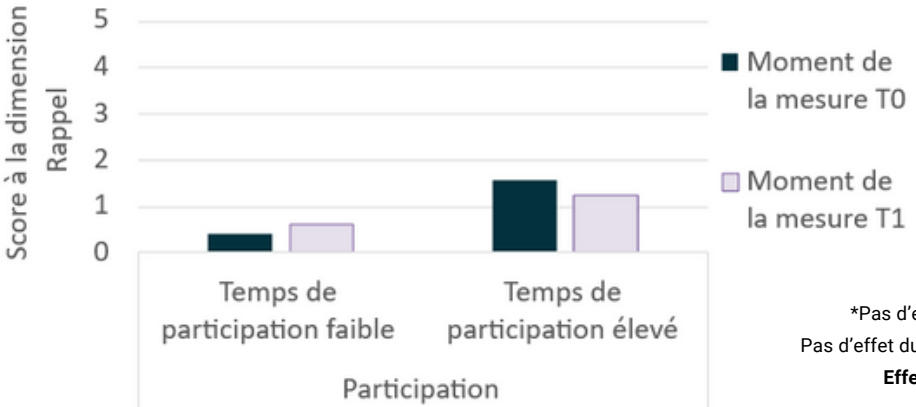
Effet du moment de la mesure, $F(1,25) = 23,24$, $p < 0,001$

Pas d'effet du groupe, $F(1, 25) = 0,7$, $p = 0,41$

Ici, nous observons un effet du moment de la mesure. A T1, les personnes, quelques soient le nombre d'activité réalisées, voient leurs performances diminuer. Possiblement, les capacités d'abstraction se sont dégradées chez l'ensemble des résidents ou les exercices utilisés étaient plus complexes à T1 qu'à T0.

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION RAPPEL SELON LE TEMPS DE PARTICIPATION ET LE MOMENT DE LA MESURE



*Pas d'effet d'interaction, $F(1,24) = 1,16$, $p = 0,29$

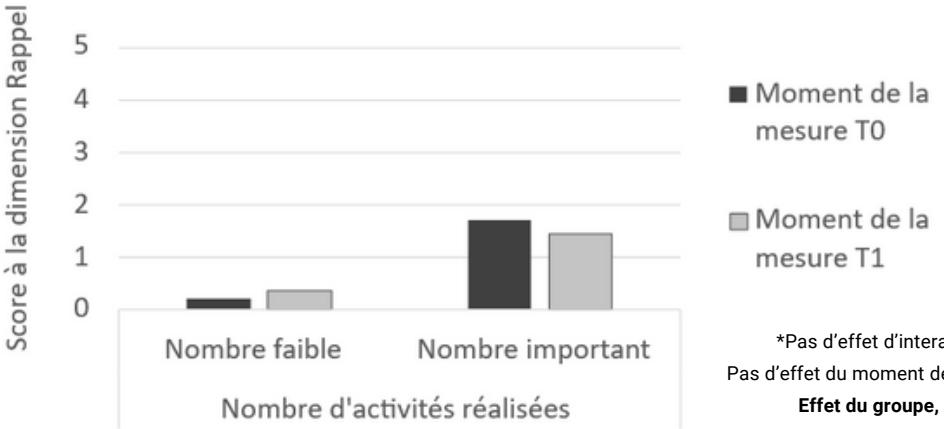
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1,24) = 0,02$, $p = 0,88$

Effet du groupe, $F(1, 24) = 4,68$, $p = 0,04$

Nous observons uniquement un effet du groupe. Les personnes qui ont passé le plus de temps à utiliser la solution ont un score de rappel plus élevé que les personnes qui n'ont pas utilisé la solution. Ce constat est vrai aussi bien à T0 (avant l'utilisation de la solution) qu'à T1 (après l'utilisation de la solution).

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION RAPPEL SELON LE NOMBRE D'ACTIVITÉS RÉALISÉES ET LE MOMENT DE LA MESURE



*Pas d'effet d'interaction, $F(1,25) = 0,59$, $p = 0,45$

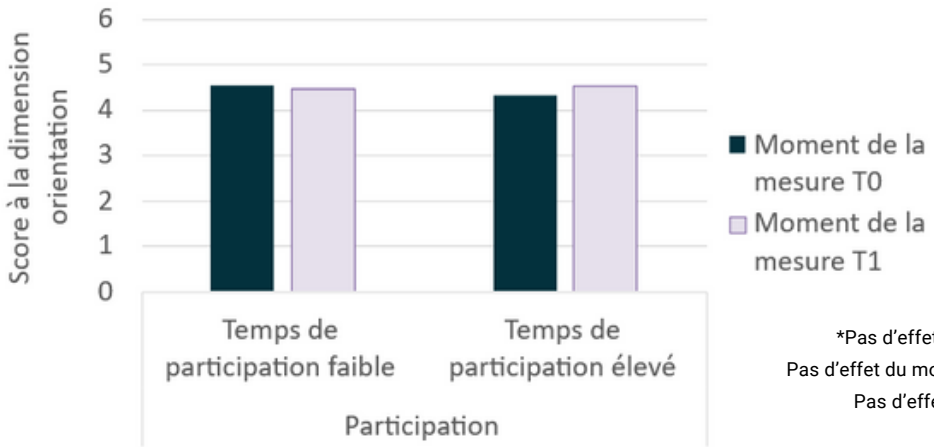
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1,25) = 0,03$, $p = 0,86$

Effet du groupe, $F(1, 25) = 13,52$, $p = 0,001$

Nous observons uniquement un effet du groupe. Les personnes qui ont réalisé le plus d'activité ont un score de rappel plus élevé que les personnes qui n'ont pas utilisé la solution. Ce constat est vrai aussi bien à T0 (avant l'utilisation de la solution) qu'à T1 (après l'utilisation de la solution).

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION ORIENTATION SELON LE TEMPS DE PARTICIPATION ET LE MOMENT DE LA MESURE

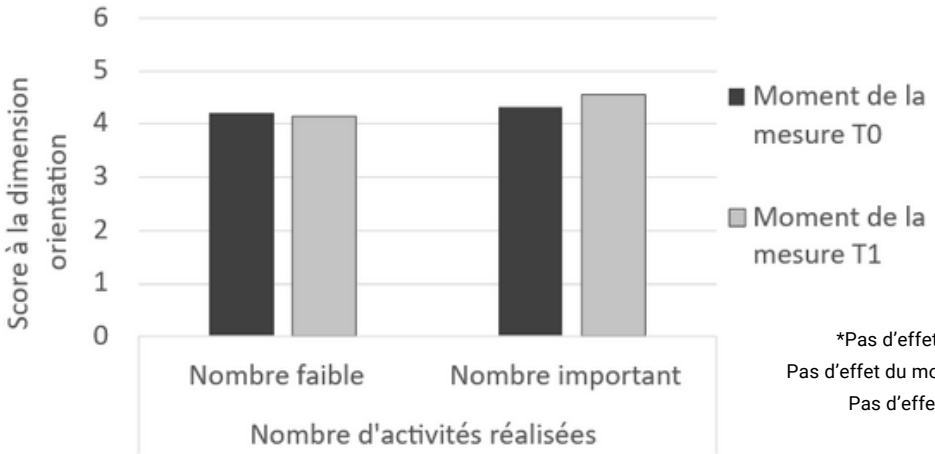


*Pas d'effet d'interaction, $F(1,24) = 0,17$, $p = 0,68$
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1,24) = 0,04$, $p = 0,84$
Pas d'effet du groupe, $F(1, 24) = 0,02$, $p = 0,9$

Nous n'observons pas d'effet de la solution Pat Game sur les habiletés d'orientation des résidents. **Utiliser la solution plus souvent ne permet pas d'améliorer les habiletés d'orientation des résidents comparativement à une utilisation plus ponctuelle.**

RÉSULTATS

ÉVOLUTION DU SCORE À LA DIMENSION ORIENTATION SELON LE NOMBRE D'ACTIVITÉS RÉALISÉES ET LE MOMENT DE LA MESURE



*Pas d'effet d'interaction, $F(1,25) = 0,18$, $p = 0,68$
Pas d'effet du moment de la mesure, $F(1,25) = 0,05$, $p = 0,83$
Pas d'effet du groupe, $F(1, 25) = 0,13$, $p = 0,72$

Nous n'observons pas d'effet de la solution Pat Game sur les habiletés d'orientation des résidents. **Réaliser plus d'activités ne permets pas d'améliorer les habiletés d'orientation des résidents comparativement à une utilisation plus ponctuelle.**

Il n’existe **pas d’effet statistiquement significatif** de la solution PAT GAME sur les habiletés cognitives des participants telles qu’elles ont été mesurées ici.

Les participants qui utilisent le plus la solution sont des **personnes ayant certaines habiletés cognitives** (Rappel ; Attention) supérieures à ceux qui les utilisent moins.

Animation qui semble motiver davantage un profil spécifique de la population des EHPAD : **les personnes avec de bonnes capacités mnésiques.**

SYNTHÈSE

ANALYSES QUANTITATIVES

La satisfaction des résidents

LA SATISFACTION DES RÉSIDENTS ENVERS LA SOLUTION

- **95%** des résident(e)s qui ont utilisé la solution en sont **satisfaits.**
- **82%** souhaitent **poursuivre ou découvrir le programme.**
- **94%** des résident(e)s ont trouvé la **tablette utile** (61%) ou **très utile** (33%).
- **94%** des résident(e)s ont trouvé la **tablette facile d'utilisation** (61%) ou **très facile d'utilisation** (33%).
- **6** personnes l'ont utilisé lors de **séances individuelles** et **ne souhaitaient pas** participer à des **séances collectives.**

LA PERCEPTION DE LEUR COGNITION

- **18%** des résident(e)s pensent que leur cognition **s'est améliorée.**
- **40%** des résidents pensent que leur cognition **n'a pas évoluée.**
- **33%** des résidents pensent que leur cognition **s'est dégradée.**

**Total différent de 100 car des échelles différentes ont été utilisées pour chaque dimension*

LA PERCEPTION DE LEUR AUTONOMIE

- **19%** des résident(e)s pensent que leur autonomie **s'est améliorée**.
- **54%** des résidents pensent que leur autonomie **n'a pas évoluée.**
- **19%** des résidents pensent que leur autonomie **s'est dégradée.**

**Total différent de 100 car des échelles différentes ont été utilisées pour chaque dimension*

LES POINTS FORTS DE LA SOLUTION

- **L'attrait pour certaines activités** (dépend des résidents mais la diversité permet à chacun de trouver son compte).
- Stimulation des **fonctions cognitives**.
- **La dynamique de groupe** engendrée par les animations.
- Nouvelle forme d'animation, **innovant.**

> *C'est intéressant car ça fait appel à la mémoire.*

> *C'est une innovation dans le quotidien.*

LES POINTS FAIBLES DE LA SOLUTION

- Certaines activités et leur **difficulté trop variable.**
- La **fréquence insuffisante** des séances pour certains résidents.
- Nécessité d'utiliser la tablette **avec l'animatrice**, impossibilité à l'utiliser seul(e).
- **La petite taille du groupe** et une dynamique peu positive pour certains.

> *La dynamique de groupe n'était pas positive.*

> Des exercices inégaux en difficulté, les réponses souhaitées étaient discutables, fréquence insuffisante.

SYNTHÈSE

- **Un retour très positif de la part des résidents.**
- Un outil plébiscité avec quelques améliorations possibles à apporter.

- **Permettre une utilisation autonome** par le résident (sans animatrice) : mise à disposition des tablettes ; amélioration de certains paramètres d'interface
- Permettrait un usage plus fréquent pour ceux qui le souhaitent ?
- **Proposer des niveaux de difficultés supérieurs ?**
- Contenter ceux qui trouvent les exercices trop simples ?
- **Et/ou cibler automatiquement les activités** et la difficulté selon le profil de l'utilisateur et de son usage ?
- Permettre une pratique autonome de la tablette et plus fréquente ?

SYNTHÈSE

ANALYSE 2

Les retours qualitatifs des animateurs

RETOUR DES ANIMATEURS ET ANIMATRICES

4 entretiens avec les animateur/animatrices/psychologue.

- Les Treille
- Villa Impressa
- Michel Grandpierre

LA PLUS-VALUE DE LA SOLUTION POUR LES RÉSIDENTS

- Elle **crée du lien** entre certains résidents (2/3).

- Elle est **valorisante et favorise l'estime de soi** (3/3).

- Elle permet de **découvrir le numérique** (2/3).

- Elle permet de découvrir / acquérir de **nouvelles connaissances** (2/3).

- Touche des résidents autonomes avec de **bonnes capacités cognitives** (1/3).

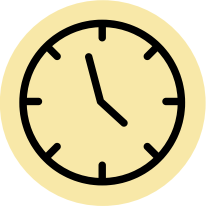
LES AVANTAGES DE LA SOLUTION ET ÉLÉMENTS FACILITATEURS

Avantages :

- Possibilité de projeter des animations.
- Support pour l'animation.

Ce qu'il faut faire pour bien utiliser la solution :

- Bien cadrer la plage horaire d'utilisation.



LES INCONVÉNIENTS DE LA SOLUTION POUR LES RÉSIDENTS

- Certains se perçoivent en **difficulté** (1/3).
- Certaines activités et/ou présentation de l'information peuvent être perçue comme **trop faciles/infantilisantes** (2/3).
- Sur certaines activités les commandes ne sont **pas intuitives et créent de la confusion** (1/3).

RÉSULTATS

LES INCONVÉNIENTS DE LA SOLUTION ET LES CONTRAINTES D'UTILISATION

- Suivre le programme de façon **hebdomadaire / rigoureuse** (3/3).
- Difficultés à constituer **un groupe stable** pour le collectif / garder tous les résidents **motivés/investis** (3/3).
- Nécessité **d'accompagner systématiquement** les résidents (ré-expliquer, etc.) (3/3).
- **L'hétérogénéité** des groupes (1/3).
- **Les problèmes techniques** (connexion, projection, etc.) (2/3).

LES PISTES D'AMÉLIORATION

- Intégrer l'ensemble des **membres du personnels** (utilisation d'Anisen par les référents des PA).

- **Améliorer certains éléments d'interface** pour faciliter la compréhension et favoriser l'utilisation de la solution en autonomie par la personne âgée.

- Proposer plus de **niveaux de difficultés**.

LES PISTES D'AMÉLIORATION

- **Ajouter un stylet** pour faciliter la manipulation.

- Ajouter **un casque** pour écouter les musiques.

- Augmenter le **choix des musiques.**

- **Intégrer les résidents** à l'étape de formation.

LES PISTES D'AMÉLIORATION

- Voir la question du **prix.**

- Permettre plus de **flexibilité dans l'utilisation** (choix des activités par les résidents ; adapter la fréquence d'utilisation).

- Proposer la **solution aux PASA et/ou aux accueils de jour** (ou les groupes sont relativement stables).

SYNTHÈSE

Une solution innovante, intéressante **qui remplit son rôle** dans le cadre d'une tâche **d'animation.**

Valorisation des résidents, découverte du numérique, création de lien social.

Mais…

Si on veut respecter le programme et en faire un outil d'entrainement cognitif, **il ne permet pas de faire face aux aléas rencontrés** dans le travail des animateurs.

PERSPECTIVES

Combiner cette solution à d'autres :

Combiner des **entrainements cognitifs** (de types Anisen) avec d'autres programmes et/ou activités stimulantes, utiles, qui font sens.

Proposer PAT GAME aux accueil de jour :

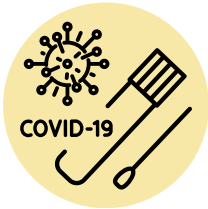
Dans certains EHPAD, les personnes arrivent de plus en plus âgées, avec un déclin cognitif de plus en plus important. Proposer PAT GAME en accueil de jour dans une **démarche préventive** pourrait être utile.

Expérimentalement parlant :

Mener une étude avec un public où tous les individus ont des **habiletés cognitives homogènes** à T0 (bien préservées) et comparer les effets de la solution.

QUELLE VALIDITÉ DE CES RÉSULTATS ?

- L'étude présente certaines limites liées, principalement, à **l'utilisation imparfaite** de la solution et à la crise sanitaire.



- Les conditions expérimentales n'ont pas pu être toutes respectées. Protocolairement parlant, **de nombreux biais ont pu fausser les résultats.**

- L'étude a été menée dans **des conditions « écologiques »**. Les aléas qui ont pu fausser les résultats sont inévitables et permanents. Cela ne nous intéresse pas de savoir si PAT GAME donne de bons résultats dans une situation où **tous les paramètres sont contrôlés** puisque ce ne sera jamais le cas dans la « vraie vie ».

CONCLUSION

LA PÉRENNISATION DE LA SOLUTION PAT GAME DANS LES RÉSIDENCES-RETRAITES EST-ELLE SOUHAITABLE ?

- Difficile de faire de l'Entrainement Cognitif dans les EHPAD car il y a toujours des aléas. La régularité, la rigueur que nécessite un entrainement cognitif est difficile à tenir auprès de l'ensemble des résidents.

- PAT GAME demeure un outil qui a été apprécié par une partie des résidents et par les animateurs. **Des effets bénéfiques ont été observés par le personnel auprès de certains résidents mais sur d'autres aspects que le cognitif.**

- **PAT GAME semble avoir toute sa place en EHPAD dès lors que les futurs usagers savant les atouts et les limites de cette solution.**

Contacts

Adeline Maillard
Responsable du pôle toulousain
adeline.maillard@i2ml.fr
07 84 93 40 16

Margot De BATTISTA
Directrice Adjointe
margot.debattista@i2ml.fr
07 71 77 99 07

Jean-Marc BLANC
Directeur
jean-marc.blanc@i2ml.fr
07 71 69 79 14

i2ml Institut méditerranéen des métiers de la longévité