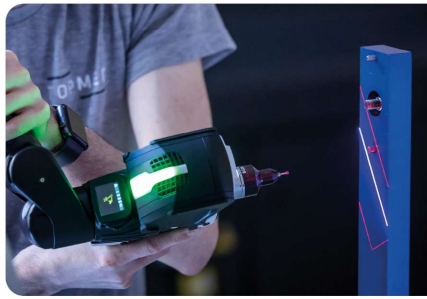
TOPMED[MC]

RECHERCHE ET INNOVATION EN SANTÉ

Activité découverte d’un projecteur interactif destiné à des aînés en perte d’autonomie



Catherine Lavoie T.P., O.P.
Mathieu Germain Robitaille, M. Sc. kinésiologie

09/ 10 / 2025 Midis-maillages chercheurs et cliniciens du CEVQ, CIUSSS-CN

Obie

Méthodologie

Résultats

Plan de la présentation

- Contexte et objectifs du projet de recherche
- La description du projecteur interactif Obie
- Les méthodes utilisées pour interroger la faisabilité d'utilisation
- Les résultats de l'étude 2023

TOPMED
RECHERCHE ET INNOVATION EN SANTÉ

Contexte du projet de recherche

- L'isolement social et l'inactivité physique contribue à l'augmentation du risque de développer de la démence chez les personnes âgées.[1]
- Est-ce que le projecteur interactif Obie pourrait être utilisé sans intervenant, par des aînés en perte d'autonomie ayants divers niveaux d'atteintes cognitives, résidant en CHSLD ou RPA ?

1. https://www.canada.ca/en/public-health/services/diseases/dementia/risk-factors-prevention.html

Objectifs du projet de recherche

1. Déterminer le potentiel de soutien du projecteur dans l'animation d'activités pour les aînés présentant des atteintes cognitives en CHSLD et en RPA.

2. Investiguer l'intérêt des personnes en perte d'autonomie par rapport à des activités liées à un projecteur interactif.

Projecteur interactif Obie

- Coût plus abordable
- Transportable
- Proposé par fournisseur spécialisé
- Jeux adaptés aux aînés en perte d'autonomie

Méthodologie

- 4 Séances de jeu de 30 minutes chacune,
- Collecte de données via vidéo
- Questionnaire d'appréciation en fin de séance.
- 2 modes de présentation des jeux sont utilisés: sur table et sur le sol
- 2 méthodes d'animation sont utilisées: minimale et animation régulière

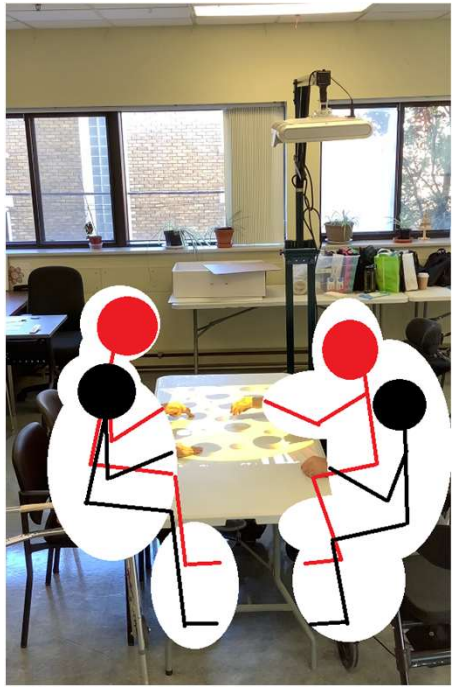
Déroulement de l'expérience selon les séances

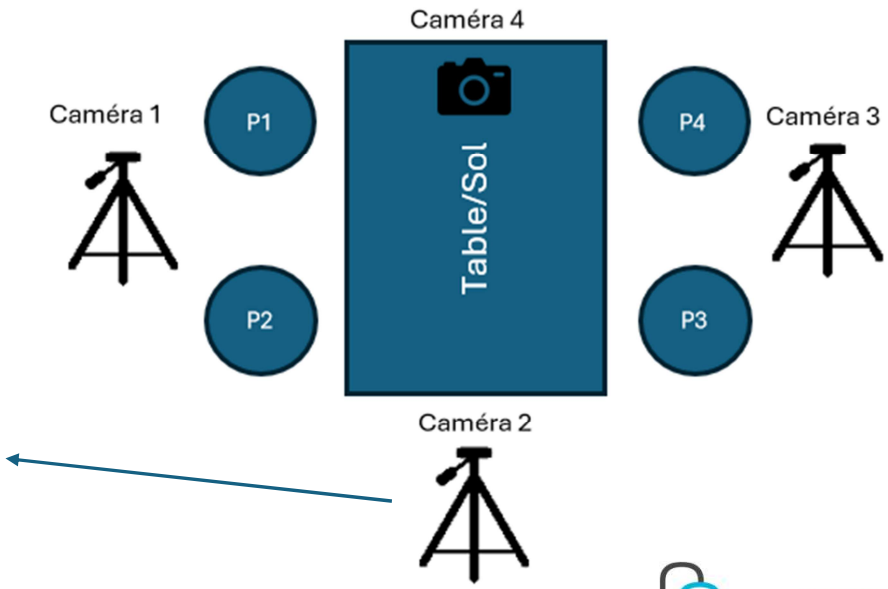
	S1	S2	S3	S4
Mode du jeu « sur table »	x	x		
Mode du jeu « sur sol »			x	x
Animation régulière		x		x
Animation minimale	x		x	

TOPMED
RECHERCHE ET INNOVATION EN SANTÉ

Collecte de données

- Collecte audio et vidéo analysé avec le logiciel V-Note Pro





Analyse des données audio et vidéo

Étiquettes d'identification des actions	Caractéristiques
Animation	Avec / sans animation
Modalité de présentation des jeux	Table / sol
Émetteur	Participant / intervenant
Modalité d'expression	Verbale / non-verbale,
Sociabilité de l'expression, association à des émotions	Positives (sociales) / négatives (asociales),
Catégorie du jeu présenté durant l'action	Physique / cognitif

Questionnaire

- Q1) Avez-vous aimé la séance?
- Q2) Avez-vous envie de revenir jouer?

Pas du tout aimé		Aimé		Beaucoup aimé
1	2	3	4	5

Recrutement

- Cible recrutement 24 résidents dans 1 milieu :
  - CHSLD Notre-Dame-de-Lourde

Critères d'inclusion et d'exclusion pour les résidents

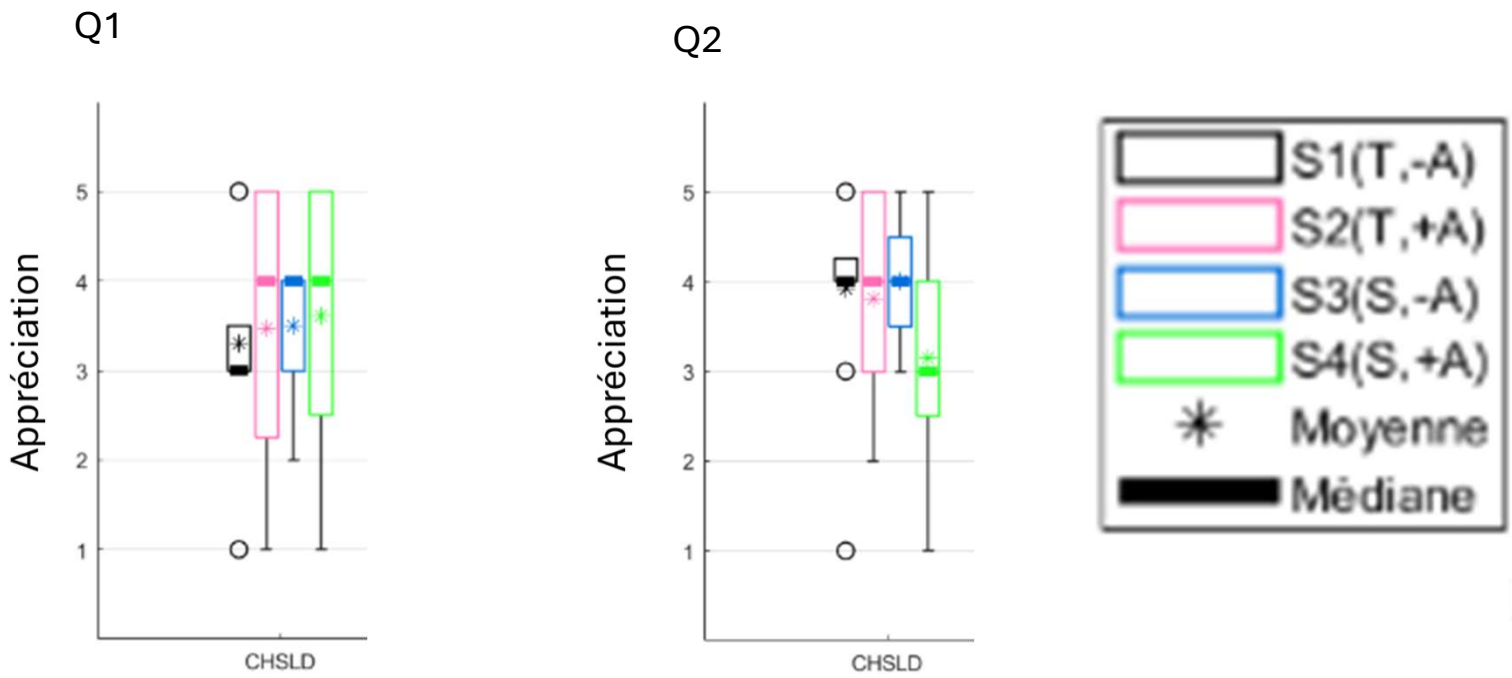
Critères d'inclusion	Critères d'exclusion
• Être résidant d'un CHSLD participant • Avoir des troubles neurocognitifs légers à modérés	• Avoir des risques d'épisodes épileptiques • Avoir une blessure pouvant être à risque pendant l'activité

Caractéristiques des participants

- 16 participants CHSLD (7 analysés en vidéos)
- Âge (80,7±10,5 ans)
- 8 femmes et 8 hommes (analysés lors des questionnaires)
- 5 femmes et 3 hommes (analysés en vidéos)

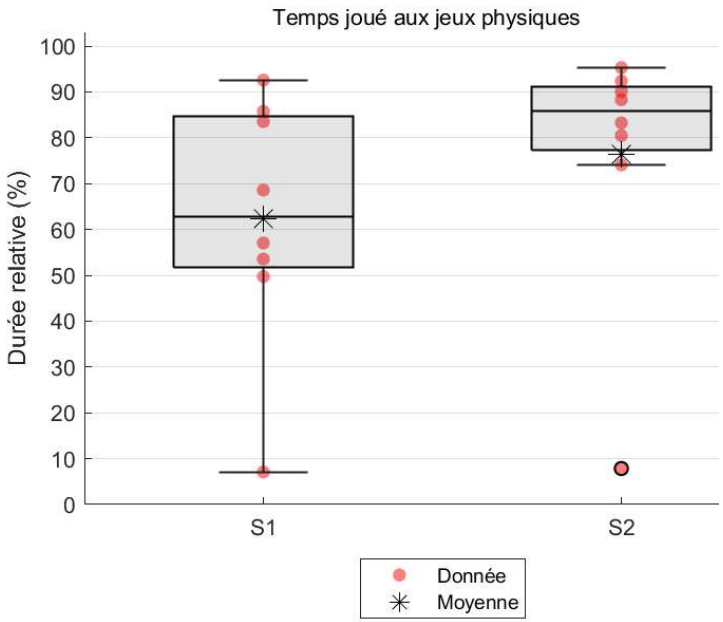
Appréciation des séances

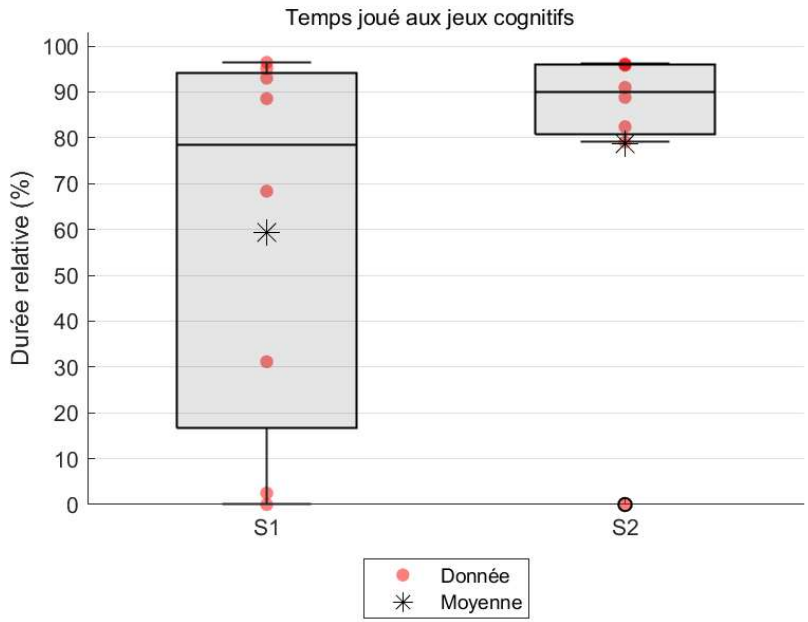
- Aucune différence entre les séances ou les résidences



Durée des interactions des participants avec le jeu

- Augmentation avec l'animation pour les 2 types de jeux analysés





Comparaison entre le milieu des RPA et les CHSLD

CHSLD :

- Appréciation/envie de rejouer équivalente
- L'animation augmente le temps de jeu
- Actions inchangées

RPA :

- Appréciation/envie de rejouer équivalente
- L'animation augmente le temps de jeu selon le type de jeu
- L'animation augmente certaines actions positives selon le type de jeu
- Actions négatives équivalentes

Défis rencontrés et limitations

- Recrutement (n prévu de 24)
- Absences fréquentes des participants
- Déroulement du protocole
  - Animation fournie par les intervenants
  - Présentation des jeux
- L'ordre des séances était toujours le même
- L'analyse détaille seulement les actions durant les jeux
- Répétabilité inter-évaluateurs des vidéos
- Le budget n'a pas permis de compléter l'analyses des vidéos

Conclusions

- Les participants semblent jouer plus lorsqu'il y a plus d'animation durant les séances
- L'animation ne semble toutefois pas influencer les actions des participants autant verbales que non-verbales qui ne sont pas dirigées vers les jeux
- Les séances ont été autant appréciées avec ou sans animation

Questionnements

- Est-ce que les résidents en CHSLD et en RPA ont des capacités semblables?
- Est-ce que le Obie pourrait être utilisé sans animation?
- Est-ce que les profils d'interactions sont les même entre les périodes de présentation des jeux?
- Est-ce que des bénéfices peuvent être constatés à la suite des séances de jeu?

Merci!

Questions ou commentaires?

Équipe du projet :

Edith Martin
Estelle Houguet
Catherine Lavoie
Mathieu Germain Robitaille
Isabelle Tremblay
Daniel Correa
Jonathan Hamel
Marc-André Hébert
Stagiaires universitaires et collégiaux

info@topmed.ca
418 780-1301