

Visites virtuelles animées pour personnes âgées ou à mobilité réduite

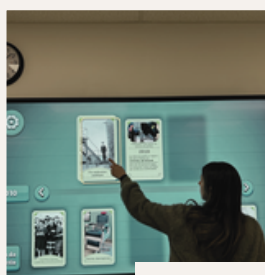
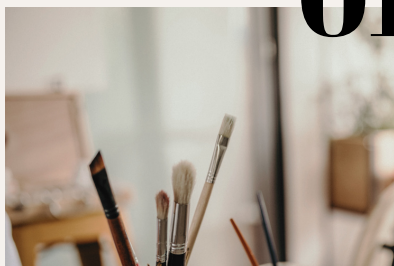
LES BONNES PRATIQUES

La stimulation sensorielle et la socialisation sont essentielles pour le bien-être des personnes âgées (PA) et celles à mobilité réduite. Les visites virtuelles offrent une solution innovante pour répondre à ce besoin, en particulier après des périodes d'isolement.

Ce guide s'adresse aux professionnel(le)s du milieu culturel et touristique ainsi qu'aux animatrices et animateurs de loisirs souhaitant réaliser des activités de visites virtuelles sur un écran de type tableau blanc interactif (Smart) auprès de personnes vivant en résidences pour personnes âgées.

Rédigé à partir des résultats de l'étude Favoriser la vie active et l'inclusion sociale des personnes âgées ou à mobilité réduite à l'aide des technologies (MEIE, 2022-2025), il vous fournira des recommandations basées sur des expériences concrètes pour optimiser ce type d'activités.

01.



02.



03.



04.



05.

Sommaire

01.

Contenu et format de l'activité

02.

Équipement et compétence technologique

03.

Aménagement de l'espace d'animation

04.

Stimulation sensorielle

05.

Animation de l'activité



- Utiliser des supports visuels et/ou auditifs de haute qualité, comme des photos, des vidéos, des enregistrements sonores de sources variées, pour enrichir l'expérience.
- Vérifier la lisibilité du contenu écrit et la taille des images à l'écran, ainsi que la qualité du son. Les textes et les images de petite taille peuvent nuire à l'expérience visuelle, même pour les personnes ayant une bonne acuité visuelle.
- Prévoir des moments d'interaction avec les participant(e)s (ex. : questions-réponses, partage d'anecdotes, etc.) afin de maximiser l'engagement.
- Adapter le moment et la durée de l'activité aux capacités et aux préférences du groupe. Les visites virtuelles guidées de 40 à 50 minutes, en début d'après-midi, sont généralement bien reçues, mais peuvent être prolongées ou écourtées selon l'engagement des personnes présentes.
- Des jeux interactifs (ex. : quiz) peuvent être développés afin de prolonger le plaisir et consolider les apprentissages.

01.

Contenu et format de l'activité

- Privilégier des thèmes qui évoquent la mémoire autobiographique et collective des participant(e)s, tout en permettant le développement de nouvelles connaissances (ex. : histoire, culture, voyages, arts, etc.).
- Préparer une documentation complète et claire, avec des explications bien structurées et pédagogiques.



02.

Équipement et compétence technologique

POUR LA PERSONNE QUI ANIME L'ACTIVITÉ

- Compétence numérique : la personne animatrice (guide) doit être suffisamment familière avec l'informatique pour être à l'aise avec les manipulations techniques nécessaires pendant l'animation (ex. : conjuguer présentation en visioconférence et déplacements dans un espace virtuel), sans toutefois être un expert aguerri en la matière.
- Équipement informatique : utiliser un logiciel de présentation qui simplifie la gestion de la visite et des interactions avec les participant(e)s, un ordinateur équipé d'une caméra et d'un micro de bonne qualité, ainsi qu'un minimum de deux écrans.
- Connexion Internet : s'assurer de la stabilité de sa connexion Internet pendant l'animation de la visite afin d'éviter les coupures et les images saccadées, qui peuvent causer un sentiment d'étourdissement.



POUR LE MILIEU QUI REÇOIT L'ACTIVITÉ

- Médium de diffusion : utiliser un écran suffisamment grand pour permettre aux personnes présentes de bien voir le contenu de la visite et la personne qui l'anime. Par exemple, un écran interactif de type SMART, dont la hauteur peut être ajustée, permet d'intégrer des manipulations tactiles à l'activité.
- Médium de captation :
 - o L'écran devrait être équipé d'une caméra afin que la personne animatrice (guide) puisse bien voir toute la salle. Il est déconseillé d'utiliser la caméra d'un ordinateur portable puisque celle-ci limite sa visibilité.
 - o Un ou plusieurs microphones sont souhaitables pour que le ou la guide puisse bien entendre les participant(e)s. Des micros sur pied, par exemple, permettent aux personnes qui le souhaitent de se lever pour intervenir pendant l'activité. Un micro peut aussi circuler dans la salle pour les personnes qui ne sont pas en mesure de se déplacer.
- Connexion Internet : s'assurer de la stabilité de la connexion Internet de la résidence afin d'éviter les coupures pendant l'activité.
- Compétence numérique : la personne responsable des loisirs doit avoir une aisance de base avec les outils informatiques et la technologie pour préparer l'environnement technique, s'assurer de la connectivité et du bon fonctionnement des équipements audio-visuels, et manipuler l'écran interactif si nécessaire pour les activités.

03.



Aménagement de l'espace d'animation

- Si possible, utiliser une pièce fermée et bien insonorisée afin d'éviter les nuisances sonores externes. Si l'activité doit avoir lieu dans un espace ouvert, avertir les autres personnes de la tenue de l'activité et leur demander de faire attention au bruit.
- Préparer la salle et vérifier l'équipement de 30 à 60 minutes avant l'arrivée des participant(e)s. Il est essentiel de tester l'écran, le son et la connexion Internet avant le début de l'activité. Si un jeu interactif est prévu, il est recommandé d'en faire l'installation et de le tester à l'avance afin d'éviter des temps morts dans l'activité.
- Proposer un mobilier confortable et ergonomique (ex. : sièges rembourrés ou chaises permettant de maintenir une bonne posture). Si possible, disposer le mobilier de façon à faciliter les interactions entre les personnes présentes, tout en leur permettant de bien voir l'écran (ex. : rangées en « U » ou regroupements autour de petites tables). Si les participant(e)s doivent écrire, des planchettes à pince ou des sièges avec tablettes intégrées peuvent être pertinents.
- Ajuster la température ambiante pour optimiser le confort des participant(e)s. Des températures trop froides ou trop chaudes peuvent entraîner l'inconfort, voire le départ de participant(e)s.
- Ajuster l'éclairage de la salle (ex. : lumières tamisées) pour améliorer la visibilité de l'écran.





04.

Stimulation sensorielle

- L'ajout de stimulations sensorielles complémentaires aux contenus présentés peut enrichir considérablement l'expérience de la visite. Par exemple :
 - o Intégrer une boîte contenant des objets cohérents avec le contenu, comme des odeurs à sentir, des aliments à goûter ou des objets à manipuler ;
 - o Diffuser une musique ou une trame sonore de fond avant l'activité pour mettre les participant(e)s dans l'ambiance ;
- Lors de jeux interactifs, s'il y a lieu, encourager les participant(e)s à manipuler elles-mêmes l'écran tactile.
- Si des éléments sensoriels complémentaires sont ajoutés, prévoir des moments pour encourager les participant(e)s à les explorer (ex : les faire circuler dans la salle ou inviter les personnes à se lever pour les manipuler).

05.



Animation de l'activité

GUIDE (ANIMATION VIRTUELLE)

- S'assurer de bien maîtriser son sujet et pratiquer la visite à l'avance. Il faut prévoir un certain nombre de visites avant de développer une pleine aisance dans l'animation virtuelle. La période d'adaptation varie en fonction des habiletés de la personne animatrice.
- Adopter un style d'animation interactif et engageant, évitant d'être trop didactique. Solliciter la participation verbale des participant(e)s en posant des questions, en partageant des anecdotes ou en ponctuant la visite de quelques blagues.
- Adapter le contenu et la durée de la visite en fonction de l'intérêt et de l'engagement des participant(e)s. Être attentif aux réactions du public, même à travers l'écran, pour s'assurer que l'échange a lieu et que la compréhension est bonne.

RESPONSABLE LOISIR (COANIMATION SUR PLACE)

- Avant de débiter l'activité, transmettre les consignes et les règles de la visioconférence aux participant(e)s (ex : lever la main pour parler, ne pas parler en même temps que le ou la guide, faire passer le micro, etc.).
- Pendant l'activité, agir comme intermédiaire entre les participant(e)s et le ou la guide en répétant plus fort les questions et les commentaires non entendus, ou en sollicitant la participation de personnes plus discrètes. Une implication active de la personne responsable loisir dans l'animation de la visite est essentielle à la fluidité des échanges entre les parties prenantes.
- Après l'activité, encourager les participant(e)s à partager leurs impressions et leurs suggestions pour améliorer les activités.

