

LE SIMULATEUR SCENÉSENS® UN OUTIL PÉDAGOGIQUE POUR MIEUX COMPRENDRE NOS AINÉS

par **Guy Le Charpentier**

Directeur ReSanté-Vous
www.resantevous.fr



Le kit Scenésens® est un outil pédagogique simulant des pathologies sensori-motrices fréquentes avec l'avancé en âge. ReSanté-Vous, entreprise solidaire d'utilité sociale conçoit cet équipement en circuit de proximité pour des professionnels et futurs professionnels de la santé et du service à la personne.

Henri Estienne (Humaniste Français) disait : « Si jeunesse savait et si vieillesse pouvait ». Cette citation riche de sens évoque la méconnaissance du plus jeune à l'égard de ce que peut éprouver son aîné tant sur le plan physique que psychologique. L'utilisation de simulateurs de vieillissement consiste à réduire cette dissonance en permettant de ressentir pour mieux comprendre les conséquences sensori-motrices du vieillissement. Une équipe de rééducateurs et de formateurs Poitevins conçoit cet équipement pour offrir aux professionnels et futurs professionnels de la gérontologie un voyage de l'autre côté de leurs professions. Plusieurs IFE ont investi dans cet outil ludo-pédagogique pour sensibiliser leurs étudiants.

Ressentir pour mieux comprendre

L'être humain navigue en permanence entre trois pôles : le ressenti, la compréhension et l'action. Nous affectionnons plus ou moins l'un de ces trois domaines en fonction de nos sensibilités, mais quoi qu'il arrive il existe des interactions fortes entre eux qui conditionnent notre manière d'agir.

Le concept Scenésens® est construit en prêtant une attention particulière aux relations de cause à effet entre les ressentis lors des mises en situations avec le simulateur de vieillissement, l'analyse de ses sensations, la réflexion et les applications concrètes que le soignant pourra réinvestir dans ses pratiques quotidiennes.

La plupart des soignants constatent des appréhensions, une lenteur dans la réalisation de certaines tâches et des plaintes des personnes âgées qu'elles prennent en soin. L'origine de ces difficultés prend sa source dans

une pluralité de troubles causés par un vieillissement normal ou pathologique. L'objectif pédagogique de ce simulateur de vieillissement est de chercher à reproduire le plus fidèlement possible les conséquences de ces troubles sensori-moteurs. DMLA, Glaucome, cataracte, presbycusie (perte auditive liée à l'âge), sarcopénie, arthrose, sont autant d'éléments figurant sur les dossiers médicaux de ces personnes, sans que le soignant puisse se rendre compte de ce que cela peut générer concrètement comme difficultés dans des situations de la vie quotidienne. Cet équipement permet de passer de l'autre côté de sa profession et de réaliser des tâches quotidiennes comme se lever, aller dans la salle de bain, s'alimenter, être aidé dans sa mobilité, ... Ces situations permettent à chacun de ressentir l'environnement matériel et humain, avec un système sensori-moteur altéré.



Le Ressenti est une sensation d'origine sensorielle et affective que l'on éprouve constamment. Ce ressenti est toujours subjectif car il passe d'un message de l'environnement à l'individu et de l'individu à lui-même. Imaginez que quelqu'un rentre dans votre chambre, les ressentis vont être différents si son visage vous est familier ou non. En conséquence d'une information visuelle perçue votre réaction sera différente s'il s'agit de votre conjoint ou d'un parfait inconnu. Mais quoi qu'il en soit, pour chacun, son ressenti est perçu comme « vrai ». Ce ressenti ne nécessite pas forcément la pensée. Par exemple une odeur désagréable dans une chambre d'EHPAD le matin peut susciter comme réaction ; une grimace exprimant involontairement un dégoût qui peut être vécue comme une insulte pour le résident. Cette ●●●

réaction n'est pas forcément volontaire mais communique une information. C'est la raison pour laquelle l'utilisation pédagogique d'un simulateur de vieillissement permet d'analyser les réactions que nous aurions si nous-mêmes avions ces difficultés. Cette démarche d'analyse du groupe qui observe la personne équipée permet de mieux comprendre certaines attitudes observées dans un quotidien auprès de personnes âgées.



Mieux comprendre pour agir

Après une phase de simulation où les personnes vivent une expérience équipée de l'exosquelette ainsi que des lunettes et casques auditifs. La phase suivante doit impérativement comprendre un temps de réflexion et d'analyse sans quoi cela risquerait de se limiter à une épreuve physique sans but pédagogique. Le ressenti fait « réagir ». Pour « agir », il faut d'abord avoir pensé. Ce n'est possible que si nous prenons un temps d'analyse sur ce ressenti. Il s'agit ainsi de réfléchir à ce que peut éprouver la personne âgée dont on s'occupe au quotidien. L'objectif est de faire un pas vers la réflexion puis un autre vers les ajustements humains que l'on pourrait mettre en place dans une démarche empathique. L'idée étant aussi de ne pas amener une idée biaisée du vieillissement qui se résumerait à une somme de troubles. Il est bon de rappeler que « Vieillir c'est vivre » comme le rappelle l'excellente pièce de la compagnie cinquième saison.

Retour d'expérience en IFE

En formation initiale, nous utilisons le simulateur pour que les étudiants puissent appréhender le plus possible le ressenti et les difficultés des personnes présentant une déficience ou une différence. Cette expérience immersive leur permet également de comprendre comment peut se former une situation de handicap, ce qui les amènent progressivement à travailler leur démarche de résolution de problème.

Eric Trouvé
Directeur d'IFE

Une conception 100% made in France et durable

Les kits pédagogiques sont dessinés et conçus par l'équipe de rééducateurs de ReSanté-Vous. Ces kits pédagogiques Scenésens sont constitués :

- D'orthèses à placer sur les articulations afin d'en limiter leurs mobilités ce qui génère des contraintes dans des activités telles que marcher, s'asseoir, s'alimenter seul etc.
- De lunettes simulant des pathologies visuelles. Des pathologies telles que la DMLA, le glaucome ou la cataracte sont recrées à différents stades pour permettre aux stagiaires de se faire une idée de leurs conséquences sur la vision.



- Du logiciel pédacoustique aidant à mieux comprendre la presbycusie (perte auditive liée à l'âge) grâce à des jeux interactifs. Ce logiciel permet de s'enregistrer et de s'entendre avec différents degrés de pertes auditives en cliquant sur des personnages ayant des profils acoustiques différents. L'enjeu pédagogique étant d'arriver à ajuster son élocution pour se faire comprendre par Emile le personnage à l'audition la plus altérée.

Côté fabrication, c'est en circuit de proximité avec des partenaires du médico-social (ESAT), de l'éducation (Lycée professionnel) et des artisans locaux de la région de Poitiers que ces mallettes pédagogiques sont conçues. ReSanté-vous est la seule entreprise française à fabriquer et à commercialiser ses simulateurs.

L'utilisation de simulateurs de vieillissement est un moyen ludo-pédagogique visant à développer plus d'empathie à l'égard d'un public âgé. Cela permet de vivre une expérience sensori-motrice permettant un temps d'identification à ce public.

La création de situations pédagogiques à ressentir, suivies de temps d'analyse et de réflexions visent à mieux comprendre ce que peut éprouver une personne âgée. L'objectif, étant naturellement, d'accompagner la personne équipée à réfléchir sur la place de l'empathie dans sa pratique professionnelle. ●