

Conférence des Financeurs de la prévention de la perte d'autonomie des  
personnes âgées du Haut-Rhin

DEMANDE DE FINANCEMENT D' ACTIONS DE PREVENTION  
COLLECTIVES EN EHPAD POUR L' ANNEE 2018

Dossier de candidature

*Les dossiers de demande de financement doivent être impérativement retournés avant le 24 septembre 2018 au Secrétariat de la Conférence des financeurs par e-mail à [solidarite.dpah@haut-rhin.fr](mailto:solidarite.dpah@haut-rhin.fr), avec copie à [mochel@haut-rhin.fr](mailto:mochel@haut-rhin.fr).*

**I- Présentation du demandeur**

**Identification de la structure**

Nom : EHPAD LE BEAU REGARD  
Adresse postale : 18 rue du beau regard 68200 Mulhouse  
Tél. : 03.89.42.27.35  
Courriel : direction@le-beau-regard.com

**Représentant légal**

Nom, prénom : Mme SEILER Sylvie  
Qualité : Directrice

**Référent chargé du suivi du dossier à contacter**

Nom, prénom : Mme TEAV Christine  
Qualité : Animatrice sociale  
Tél. : 03.89.42.27.35  
Courriel : animation@le-beau-regard.com

## II- Présentation du projet

**Intitulé du projet :** Voyages virtuels

### **Thématique(s) retenue(s) :**

Accès au numérique

Épanouissement personnel

### **Descriptif détaillé du projet et modalités de réalisation**

#### **Introduction : Parole de résidents**

*« Ce serait bien d'aller à la plage cet été ! » Mme B.*

*« Vous savez tous les week-ends je faisais des randonnées en montagne...mais c'est fini ça maintenant, je ne peux plus avec mon fauteuil. » M F.*

*« J'aimerais bien pouvoir retourner à Tahiti ...Mais c'est très loin vous savez... » Mme L.*

*« Vous avez vu toute ma collection de tortues ! Elles sont belles ! J'aimerais bien en voir en vrai, plonger avec elles ! » Mme M.*

*« Quand j'habitais à Paris on est allé visiter les musées avec ma femme, ça fait longtemps que je ne peux plus y aller » M V.*

Et bien d'autres rêves encore que les personnes n'expriment pas, parce qu'ils les pensent irréalisables

#### **Pause de la problématique**

Comment pourrait-on permettre aux résidents et résidentes accueillis dans l'établissement, d'aller à Tahiti et sur la muraille de Chine, de nager avec les tortues, de visiter des musées à Paris ou Milan, de se prélasser à la plage, d'aller en montagne pour admirer le paysage et de découvrir une forêt, de voler dans les airs, de plonger dans les profondeurs ?

Les nouvelles technologies peuvent nous aider à répondre à toutes ces envies.

#### **Une solution : La réalité virtuelle**

La réalité virtuelle donne la possibilité d'effectuer en temps réel un certain nombre d'actions définies par des programmes informatiques. Elle permet de plonger une personne dans un monde artificiel créé numériquement. Il peut s'agir d'une reproduction du monde réel (forêt, plage, ...) ou bien d'un univers imaginaire (promenade sur le dos d'une licorne ...).

Cette technologie permet d'éprouver des sensations visuelles, auditives ou haptiques. Les casques sont équipés de capteurs qui détectent les mouvements de la tête, du regard permettant à l'utilisateur de regarder tout autour de lui.

Les images sont recalculées en temps réel et se synchronisent en fonction du regard. Le son diffusé du casque permet une immersion auditive très réaliste et participe à l'enveloppement de la personne dans l'univers virtuel. Enfin, les manettes vibrent lorsque la personne interagit dans le monde numérique.

Les possibilités offertes par la réalité virtuelle sont quasi infinies :

Voler au-dessus de Paris, visiter le temple interdit, la grande muraille de Chine, aller sur une plage au Japon, plonger et découvrir la grande barrière de corail, nourrir une girafe !...

(exemples d'expériences déjà vécues en séance).

## **Les Objectifs**

### **Objectif général 1 : Découvrir et rêver**

Objectif d'animation

- Visiter des lieux qui ne seraient pas accessibles dans la réalité

- Réaliser des rêves et des activités impossibles à faire dans la réalité

- Découvrir et expérimenter avec plaisir la réalité virtuelle

Objectif professionnel

- Permettre la découverte de lieux et la réalisation de rêves inaccessible dans la réalité

- Donner accès à la technologie de la réalité virtuelle

- Permettre une utilisation agréable de la réalité virtuelle

### **Objectif général 2 : Ressentir et lâcher prise**

Objectif d'animation

- Passé un moment de détente et se relaxer

- Ressentir ses sens et ses émotions

Objectif professionnel

- Permettre un moment de détente et d'évasion

- Stimuler les sens et les émotions

### **Objectif général 3 : Communiquer**

Objectif d'animation

- Partager et communiquer son expérience**

- Exprimer ses sentiments

Objectif professionnel

- Inciter et aider à la communication

- Permettre l'expression des émotions

Des objectifs individuels posés pour et avec les personnes seront également ajoutés.

## Aménagement du lieu



Dans une salle calme, nous installons un fauteuil « relax » ou pour les applications qui demande plus de liberté de mouvement un fauteuil sur roulette ; si des participants sont en fauteuil roulant ils peuvent rester et utiliser le matériel sans contrainte. Nous installons des paravents derrière la personne (qui permettent de renforcer la sensation de sécurité et de cocon).

En face, se trouve l'installation du matériel (console, capteurs, écrans).



Par la suite, nous souhaiterions pouvoir offrir la possibilité d'accéder à la réalité virtuelle aux personnes alitées. Dans cette optique, nous voudrions acquérir un casque avec téléphone portable, qui nous permettrait de nous déplacer dans les chambres avec un matériel léger. En effet, il y a de nombreux résidents qui pour une période plus ou moins longue, se retrouvent dans l'incapacité de se déplacer.

## Déroulement d'une séance

La séance commence par un temps d'explication du matériel, et d'installation des accessoires sur la personne (le principe de la réalité virtuelle aura été expliqué en amont). Il est important que la personne se sente en sécurité et puisse faire confiance à la personne qui l'accompagne dans la séance.

Nous proposons de commencer par une immersion dans un décor de nature reposant et contemplatif (plage, montagne, rivière...) où la personne reste à un endroit fixe assez neutre et peut à son rythme tourner la tête. Le choix du décor est fait en accord avec la personne.

Pour la première séance nous proposons de ne pas aller plus loin dans l'expérimentation, afin de permettre au corps et au cerveau de s'habituer en douceur.

Cette étape permet d'apprivoiser la réalité virtuelle et notamment d'éviter des sensations de vertige, ou de nausée.

Lorsque le résident a déjà expérimenté la réalité virtuelle, cette immersion dure de 2 minutes à toute la séance.

Si l'objectif principal défini pour la personne est de pouvoir passer un moment de relaxation et de détente, ou lorsqu'elle le demande, nous prolongeons cette étape pendant le reste de la séance avec un ou plusieurs décors.

Sinon, nous proposons de changer d'ambiance et d'expérimenter d'autres applications en fonction de l'objectif individuel du résident.

Nous restons auprès de la personne tout au long de l'expérience en maintenant un contact vocal et/ou physique en fonction du besoin.

Pour achever la séance de réalité virtuelle, nous proposons à la personne de fermer les yeux le temps que nous enlevions le casque puis de les rouvrir doucement (la lumière est tamisée).

Nous limitons le temps passé avec le casque sur les yeux à 20 minutes, ceci permet de réduire les risques d'avoir des sensations de vertige ou de nausée. D'ailleurs, jusqu'à présent nous n'avons pas rencontré de problème de ce type.

Nous terminons par un temps de « débriefing » qui clôture la fin de chaque voyage pour récolter leurs impressions, leurs questions, leurs souhaits pour les prochaines séances.

### Evaluation et suivi

En plus du « débriefing » fait avec le résident, une fiche individuelle de suivi est remplie après chaque séance afin de pouvoir mesurer et quantifier les bénéfices de cette dernière pour chaque résident, et ainsi leur proposer des expériences de réalité virtuelle qui correspondent au mieux à leurs besoins et à leurs demandes.

Deux bilans sont prévus avec les personnes qui conduisent les séances de réalité virtuelle et la psychologue de l'établissement (décembre et juin). Ils nous permettront le cas échéant de revoir les objectifs, de diminuer ou d'augmenter les propositions de séances, d'analyser les fiche de suivi et de revoir la liste des résidents à qui nous proposons ce projet.

Notre objectif est de renouveler le projet sur le long terme.

#### Fiche individuelle de suivi : séance de réalité virtuelle

Nom, prénom :

|  | Date                               |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
|--|------------------------------------|---|---|----|---|---|----|---|---|----|---|---|----|---|---|----|
|  | Encadré par                        |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
| - : non<br>+ : oui un peu<br>++ : oui beaucoup | Déroulement de la séance           |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
|  |                                    | - | + | ++ | - | + | ++ | - | + | ++ | - | + | ++ | - | + | ++ |
| Communication                                  | Communication verbale spontanée    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
|  | Communication verbale par réponses |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
|  | Communication non verbale          |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
|  | Observations                       |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
| Relaxation                                     | Niveau de relaxation exprimée      |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
|  | Niveau de relaxation observée      |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
|  | Observations                       |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
| Satisfaction                                   | Niveau de satisfaction exprimée    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
|  | Niveau de satisfaction observée    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
|  | Observations                       |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |
| Objectif individuel                            |                                    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |   |   |    |

Observations générales :

Tous les résidents ayant expérimenté la réalité virtuelle ont été admiratifs devant cette nouvelle technologie et ravis de leurs expériences, ils sont tous dans l'attente de leur prochain voyage.



### Premier bilan

Les premiers résultats de ce projet sont allés au-delà de nos espérances.

Depuis le début, nous travaillons de concert avec la psychologue de l'établissement, ce qui nous permet de viser au plus juste les besoins des résidents et d'augmenter l'efficacité des séances.

Nous sommes d'ores et déjà en discussion avec les kinésithérapeutes qui interviennent dans l'établissement pour travailler avec eux afin d'utiliser cette nouvelle technologie pour un objectif de stimulation et d'entretien des capacités physique des résidents.

Nous avons constaté immédiatement les effets sur les personnes anxieuses qui arrivent crispées et renfermées, les mains serrées et repartent le visage souriant, les épaules décontractées et les mains ouvertes.

Les résidents qui ont expérimenté un rêve, nous ont exprimés sans équivoque leur satisfaction, et le bonheur que leur avait procuré leur expérience.

## Calendrier de réalisation

Démarrage du projet le 01/06/18 prévu jusqu'au 01/06/19 renouvelable

|                   |   |
|-------------------|---|
| Du 01 au 27/06/18 | Présentation et explication du projet aux résidents                       |
| Le 28/06/18       | 1 <sup>ère</sup> séance : 4 résidents (séance individuelle de 30 minutes) |
| Le 03/07/18       | 2 <sup>ème</sup> séance : 4 résidents (séance individuelle de 30 minutes) |
| Le 10/07/18       | Séances individuelles de 10 minutes pour le personnel                     |
| Le 11/07/18       | Séances individuelles de 10 minutes pour le personnel                     |
| Le 12/07/18       | 3 <sup>ème</sup> séance : 4 résidents (séance individuelle de 30 minutes) |
| Le 23/08/18       | 4 <sup>ème</sup> séance : 5 résidents (séance individuelle de 30 minutes) |
| Le 05/09/18       | 4 <sup>ème</sup> séance : 5 résidents (séance individuelle de 30 minutes) |
| Le 13/09/18       | 5 <sup>ème</sup> séance : 5 résidents (séance individuelle de 30 minutes) |
| Le 20/09/18       | 6 <sup>ème</sup> séance : 5 résidents (séance individuelle de 30 minutes) |

Les séances de réalité virtuelle à destination des résidents seront proposées à un rythme de deux à trois fois par mois (soit environ 30 par an)

Suite à de nombreux questionnements et afin de permettre les discussions et les échanges d'expériences, des séances à destination du personnel ont été organisées et des séances de découverte à destination des familles sont également prévues.

En outre, les familles peuvent participer lors des séances proposées à leurs parents si ces derniers le souhaitent.

Par ailleurs, nous avons 3 réunions avec la psychologue pour établir une liste de résidents à qui nous proposons le projet, pour déterminer des objectifs, analyser les fiches de suivi et faire d'éventuels ajustements (juin 2018, décembre 2018, juin 2019).

Notre but est de faire perdurer ce magnifique projet.

Ce serait avec grand plaisir que nous accueillerons des participants à la Conférence des Financeurs et à la Commission Permanente du Département afin qu'ils puissent, eux aussi, expérimenter la réalité virtuelle et se faire une idée plus précise des possibilités de cette technologie.

## Bénéficiaires

- Le nombre de bénéficiaires attendus se situe à plus ou moins 43 personnes, c'est-à-dire plus de la moitié des résidents accueillis dans l'établissement.
- L'âge des bénéficiaires de ce projet est actuellement de 67 à 99 ans
- GIR 2, GIR 3, GIR 4, GIR 5
- La quasi-totalité des résidents de l'établissement sont concernés.

Les personnes que nous visons en priorité sont les résidents les plus isolés, les personnes apathiques, les personnes anxieuses et celles qui bénéficient le moins des animations de groupe. Seules les personnes se situant dans une réalité trop intérieure ou des personnes en période d'état confusionnel ne sont pas sollicitées et bien entendu, les personnes qui ne souhaitent pas participer.

## Budget Prévisionnel

*Il est impératif de présenter un budget équilibré en dépenses et en recettes*

| CHARGES                               | MONTANT     | PRODUITS  | MONTANT     |
|---------------------------------------|-------------|---|-------------|
| <b>Charges spécifiques à l'action</b> |             | <b>Autofinancement</b>  |             |
| Achats                                |             |   |             |
| Fauteuil relax électrique             | 299,99 €    | Fauteuil relax électrique   | 299,99 €    |
| Paravents (x2)                        | 489,00 €    | Paravents (x2)  | 489,00 €    |
| Fauteuil à roulettes (x2)             | 498,38 €    | Fauteuil à roulettes (x2)   | 498,38 €    |
| Ecran led                             | 141,60 €    | Ecran led   | 141,60 €    |
|                                       |             | <b>Subventions demandées<br/>(A Préciser)</b>   |             |
| Prestations de services               |             |   |             |
| -                                     | -           | -   | -           |
| Matières et fournitures               |             |   |             |
|                                       |             | Sony playstation 4 pro  | 377,65 €    |
|                                       |             | Sony playstation casque vr  | 198,00 €    |
|                                       |             | Pack complet play station VR PS4  | 250,00 €    |
|                                       |             | Sony playstation socle bigben   | 28,59 €     |
|                                       |             | Sony playstation accessory pack   | 17,39 €     |
|                                       |             | Masque hygiénique pour casque   | 23,25 €     |
|                                       |             | Spray désinfectant pour manette   | 8,95 €      |
|                                       |             | Kit de nettoyage  | 12,50 €     |
| 22 Jeux complémentaires               | 330,81 €    | 32 Jeux (homestarVR, EverestVR, Alumette, Invasion, Catch/Release, DominoGraft, PieceFall CoolPainterVR, Seul sur Mars, Pirateflight, MossHappy DrummerVR, JoshuaBellVR, ViryVR, VRWorlds, PierheadArcade, Bound, FruitNinja, ThelastguardianVR, PlaystationVRDemo 1/2, AnywhereVRRelax 1/2/3, StuntKitMastersVR, TetheredDemo, EagleFlight, Vrpingpong, FeelTheWild, ChessUltra, Astrobotrescuemission,) | 454,76 €    |
| Galaxie S9                            | 565,00 €    | Galaxie S9  | 565,00€     |
| Vive pro kit complet                  | 1390,00 €   | Vive pro kit complet  | 1390,00 €   |
| Desserte technique                    | 619,34 €    | Desserte technique  | 619,34 €    |
|                                       |             |   |             |
| <b>Services Extérieurs</b>            |             |   |             |
| Locations                             |             |   |             |
| Abonnement téléphonie/internet        | 300,00 €/an | Abonnement téléphonie internet (prise en charge par l'EHPAD)  | 300,00 €/an |
| Entretien                             |             |   |             |
| Fait en interne                       | -           | -   | -           |
| Assurances                            |             |   |             |
| Assurance de l'EHPAD                  | -           | -   | -           |
| <b>Autres services extérieurs</b>     |             |   |             |
| Honoraires                            |             |   |             |
| -                                     | -           | -   | -           |
| Publicité                             |             |   |             |
| -                                     | -           | -   | -           |
| Déplacements, missions                |             |   |             |
| -                                     | -           | -   | -           |
| <b>Charges de personnel</b>           |             |   |             |
| Salaires et charges                   |             |   |             |



|   |                  |   |                  |
|---|------------------|---|------------------|
| Personnel de l'EHPAD  | -                | -   | -                |
| <b>Frais généraux</b>   |                  |   |                  |
| Pris en charge par l'EHPAD  | -                | -   | -                |
| <b>Autres charges (A préciser)</b>  |                  | <b>Autres recettes (A préciser)</b>   |                  |
| -   | -                | -   | -                |
|   |                  | <b>Ressources indirectes affectées</b>  |                  |
|   |                  | -   | -                |
| Emplois des contributions volontaires en nature   |                  | Contributions volontaires en nature<br><i>(mise à disposition du personnel)</i> |                  |
| 2 salariés (220h/ans)   | -                | 2 salariés (220h/ans)   | -                |
| Mise à disposition gratuite de biens et prestations<br><i>(personnel partant en fin 2018)</i>   |                  | Prestations en nature <i>(locaux, matériel, ...)</i>                            |                  |
| Sony playstation 4 pro  | 377,65 €         | Accès aux divers locaux de l'établissement                                      | -                |
| Sony playstation casque vr  | 198,00 €         |   |                  |
| Pack complet play station VR PS4  | 250,00 €         |   |                  |
| Sony playstation socle bigben   | 28,59 €          |   |                  |
| Sony playstation accessory pack   | 17,39 €          |   |                  |
| Masque hygiénique pour casque   | 23,25 €          |   |                  |
| Spray désinfectant pour manette   | 8,95 €           |   |                  |
| Kit de nettoyage  | 12,50 €          |   |                  |
| 10 Jeux en prêt gratuit<br><i>(personnel partant en fin 2018)</i><br>(Everest VR, Virry VR, Playstation VR Demo collection 1 et 2, VR Relax collection 1, The playroom VR, Bound, Tethered demo, Eagle Flight, VR Worlds) | 123,95 €         |   |                  |
|   |                  |   |                  |
| Personnel bénévole  |                  | Bénévolat   |                  |
| -   | -                | -   | -                |
| <b>TOTAL</b>  | <b>5674.40 €</b> | <b>TOTAL</b>  | <b>5674.40 €</b> |
|   |                  | <b>TOTAL DEMANDE SUBVENTION</b>   | <b>5532,80 €</b> |

**Date, signature et qualité du signataire**