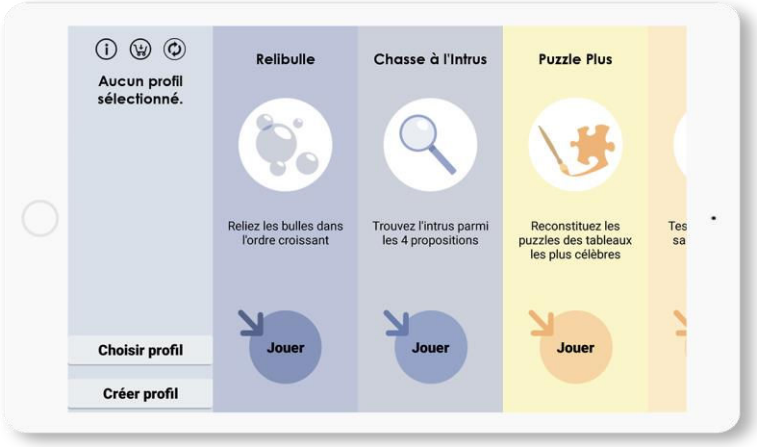
GUIDE D'UTILISATION APPLICATION EDITH



L'application Edith est un programme de jeux de mémoire adaptés aux personnes désirant stimuler leurs capacités cognitives présentant déjà des troubles cognitifs liés à une maladie (diagnostiquée ou non).

Les jeux fonctionnent sans wifi.

LES AVANTAGES D'EDITH

Valoriser la personne et lui permettre de garder une bonne estime d'elle-même.

Occuper la personne et lui fournir des repères car l'inactivité peut engendrer de l'agitation et de l'anxiété.

Maintenir un lien social et lutter contre le repli sur soi.

Améliorer ses capacités cognitives et ralentir la progression des troubles.

CONSEILS DE JEUX EN FONCTIONS DES TROUBLES COGNITIFS

Pour les personnes qui présentent des troubles cognitifs léger à modéré, tous les jeux sont adaptés. Suivant l'utilisateur, il vous suffit de choisir le niveau de difficulté du jeu.

Pour les personnes présentant un degré de troubles cognitifs sévère, voici une sélection de jeux adaptés :

Relibulle

Chasse à l'Intrus

Color Mind

Un Texte un Jour

Un Poème un Jour

L'Oreille Musicale

Remue Méninges

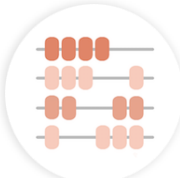
Jumelles

Cascade Infernale

Balle Bondissante

Tour du Monde

Mamie Cuisine


Calculus

ColorForm

Le Poème Perdu

Le Promeneur

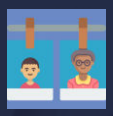
Simili

Les Fous Volants

Boite à Formes

L'Invasion des Taupes

D'AUTRES APPLICATIONS QUI PEUVENT VOUS INTÉRESSER



E-Souvenirs

Les activités « souvenirs » permettent de solliciter la mémoire à long terme (souvenirs anciens) mais aussi à court terme (souvent la plus atteinte). Pour ce faire, en tant qu'aidant, il est important de raviver des souvenirs, souvent source de plaisir.

Ce programme est un bon moyen de stimuler la communication verbale et de favoriser le lien social et l'échange.

Mon Dico

Mon dico est une application sur tablette permettant de communiquer facilement avec vos bénéficiaires.

Grâce à une banque d'images personnalisable de la vie quotidienne les utilisateurs peuvent facilement exprimer leurs envies et besoins : ce qu'ils ont envie de faire, ce qu'ils ont envie de manger, de porter, etc…

FAQ

- **Que faire si la personne n'a jamais utilisé un appareil tactile ?**

Il faut savoir que l'utilisation d'une souris est de plus en plus difficile en vieillissant. En utilisant un appareil tactile comme une tablette, la personne utilise son doigt, lorsqu'elle touche l'écran, elle est directement récompensée par l'action sur la tablette. Le doigt devient alors comme un stylo. Néanmoins, il est important de voir toutes les bases de l'utilisation d'une tablette et de son fonctionnement pour que la personne soit vraiment à l'aise.

- **Que faire si la personne est réticente à jouer à l'application Edith ?**

Dans cette situation, le mieux, est de commencer avec des jeux où il n'y a pas besoin d'une participation active comme par exemple le jeu L'Oreille Musicale ou encore Chasse à l'Intrus. Une fois que la personne connaît bien le fonctionnement du jeu, vous pouvez lui proposer de jouer seule. Ainsi, la personne va devenir active et sera plus disposée à passer à tous les autres jeux.

- **Que faire si la personne a peur de ne pas y arriver ?**

Chaque jeu est divisé en trois niveaux de difficulté afin de s'adapter à tous, et ce, sans mise en échec. Vous pouvez néanmoins commencer par des jeux très simples comme par exemple Relibulle, Colorform, et Les Fous Volants, tout en donnant des feedbacks positifs. La personne va alors améliorer sa confiance en elle et se sentira de plus en plus à l'aise pour découvrir de nouvelles activités.

- **Que faire si la personne perd la notion du temps en jouant et qu'elle ne veut plus s'arrêter ?**

Vous pouvez délimiter les temps de jeu avec la personne et même utiliser des outils pour mesurer le temps comme par exemple un chronomètre ou un sablier. Vous pouvez aussi lui expliquer qu'un temps d'utilisation prolongé est néfaste pour les yeux et les maux de tête, ce qui est l'inverse de notre objectif : entretenir ses fonctions cognitives.