

ACCOMPAGNER LES SENIORS AUTREMENT : JOUER POUR STIMULER ET PARTAGER

Formation dédiée aux animateurs en EHPAD, soignants, aides à domicile, aidants familiaux et proches accompagnant des personnes âgées

Utiliser le jeu et le numérique pour stimuler, créer du lien et personnaliser l'accompagnement

Durée : 4 heures	Modules : 7 modules
Leçons : 25 leçons	Public : Animateurs, soignants, aides à domicile, aidants familiaux
Format : 100 % en ligne, asynchrone	Organisme : N° 11757351875
Certification : Qualiopi	Tarif : Sur devis

www.dynseo.com/nos-formations | contact@dynseo.com | 09 66 93 84 22

Description de la formation

Cette formation vous donne toutes les clés pour utiliser le jeu et la tablette comme supports de stimulation cognitive et de création de lien avec les seniors. Vous apprendrez à présenter la tablette à une personne âgée qui ne la connaît pas, à adapter l'interface et les activités selon les profils, et à favoriser l'autonomie progressive. Vous découvrirez comment lever les freins fréquents et comment adapter les jeux aux pathologies spécifiques comme Alzheimer, Parkinson ou les séquelles d'AVC. Vous apprendrez également à organiser et animer des séances de jeu réussies, en groupe ou en suivi individuel. Enfin, vous comprendrez le rôle essentiel de l'animateur ou de l'aidant : créer une relation de confiance par le jeu, encourager la participation sans infantiliser, et intégrer le jeu dans le projet de vie ou thérapeutique.

Sommaire des modules

MODULE 1	Les apports du numérique, un nouveau support pour les personnes âgées	3 leçons
MODULE 2	La prise en main de la tablette, conseils et stratégies pratiques	4 leçons
MODULE 3	Stratégies pour adapter le jeu aux profils et besoins	4 leçons
MODULE 4	Le rôle de l'animateur, de l'aidant ou du proche	4 leçons
MODULE 5	Organiser et animer une séance de jeu	4 leçons
MODULE 6	Les jeux Dynseo, des outils pour créer des liens	3 leçons
MODULE 7	Plateforme de suivi DYNSEO, un contrôle sur le travail	5 leçons

Objectifs pédagogiques

Objectifs pédagogiques

- Comprendre l'importance du jeu pour les seniors : plaisir, stimulation cognitive, valorisation et lien social
- Tenir compte du niveau d'autonomie et ajuster les activités entre seniors autonomes et fragiles
- Présenter la tablette à une personne âgée en respectant son rythme et en favorisant la confiance
- Adapter la tablette aux besoins sensoriels, moteurs et cognitifs de chaque senior
- Favoriser l'autonomie progressive par des gestes simples, des repères stables et des objectifs atteignables
- Créer des rituels d'usage personnalisés pour faciliter l'engagement et la régularité
- Lever les freins à la participation : peur de l'échec, manque d'habitude, perte de confiance
- Adapter les activités aux troubles cognitifs : Alzheimer, Parkinson, post-AVC
- Créer une relation de confiance par le jeu en devenant partenaire plutôt qu'aidant
- Encourager la participation sans infantiliser en valorisant l'expérience de vie
- Reconnaître les signes de fatigue, désintérêt ou frustration et savoir modifier l'activité
- Intégrer le jeu dans le projet de vie ou thérapeutique avec des rendez-vous réguliers
- Préparer et animer une séance de jeu avec matériel, durée et objectifs adaptés

- Gérer un groupe hétérogène en proposant des niveaux progressifs et en privilégiant la coopération
- Capter et garder l'attention par des formats variés et une participation active
- Évaluer et valoriser la séance en recueillant les retours et en notant les observations
- Découvrir les applications EDITH et JOE et leurs 30+ jeux de stimulation cognitive
- Utiliser la plateforme de suivi pour gérer l'évolution des seniors et personnaliser l'accompagnement

Informations générales

Durée	4 heures - Formation complète répartie en 7 modules progressifs
Public visé	Animateurs en EHPAD, soignants, aides à domicile, aidants familiaux et proches accompagnant des personnes âgées — autonomes ou fragiles
Prérequis	Aucun, formation accessible à tout public adulte
Tarif	Sur devis - TVA non applicable (article 261-4-4° du CGI)
Certification	Qualiopi - Attestation de fin de formation
Organisme	DYNSEO - N° de déclaration d'activité : 11757351875

Leçon 1 - La tablette comme outil de stimulation cognitive

- Distinguer seniors autonomes (stimulation et défi) et seniors fragiles (accessibilité et réussite)
- Ajuster le niveau d'activité selon le profil pour éviter découragement ou infantilisation
- Proposer jeux complexes (Quizzle, Parking encombré) pour autonomes, jeux accessibles (ColorForm, L'oreille musicale) pour fragiles
- Alternier activités pour éviter sur-stimulation et maintenir équilibre

Leçon 2 - Comment présenter la tablette à la personne âgée

- Expliquer la tablette comme téléphone agrandi ou ordinateur simplifié
- Montrer activités familières (journal, sudoku) pour réduire l'appréhension
- Faire gestes lents et clairs, accompagnés d'explications brèves
- Augmenter progressivement les responsabilités et respecter le rythme individuel

Leçon 3 - Conseils et stratégies pratiques

- Si senior préfère un seul jeu : découvrir pourquoi et proposer jeux similaires
- Gérer compétitivité en créant équipes ou en proposant jeux à deux
- Utiliser la compétitivité comme levier de motivation avec défis adaptés
- Ne jamais imposer, parler avec la personne et accepter le temps du changement

Leçon 1 - Adapter la tablette aux besoins de chaque senior

- Simplifier l'interface avec écran épuré, icônes claires et grandes
- Régler volume, retours sonores/visuels et sensibilité tactile
- Utiliser stylet adapté si tremblements ou gestes moins précis
- Personnaliser selon centres d'intérêt pour reconnaître l'individualité

Leçon 2 - Favoriser l'autonomie progressive

- Commencer par gestes simples et ajouter étapes une par une
- Laisser le senior faire lui-même pour mémoriser les gestes
- Créer routine stable avec repères répétitifs (même heure, même icônes)
- Accepter erreurs, s'adapter au rythme et fixer objectifs concrets atteignables

Leçon 3 - Les rituels d'usage

- Observer comportements facilitants et consolider routines personnalisées
- Intégrer éléments récurrents (thé, étirements, récit de journée) pour rassurer
- Préparer cerveau et corps à l'activité par association du moment
- Renforcer relation par moments de calme et plaisir partagé

Leçon 4 - Que faire si le senior refuse d'utiliser la tablette

- Demander pourquoi (peur, trop d'informations, manque de confiance)
- Proposer activités connues sur tablette (lire journal avec zoom)
- Montrer avantages plutôt que points négatifs pour réduire résistance
- Accepter progression petit à petit sans imposer activité complète immédiate

Leçon 1 - Comment lever les freins (peur de l'échec, manque d'habitude, perte de confiance)

- Peur de l'échec : accepter l'erreur, féliciter l'effort, créer ambiance détendue
- Manque d'habitude : introduire progressivement, créer rituels réguliers
- Perte de confiance : valoriser chaque réussite, proposer bon niveau de défi
- Reformuler positivement et encourager participation sans jugement

Leçon 2 - Seniors autonomes vs seniors fragiles - choisir le bon niveau d'activité

- Autonomes : jeux complexes (réflexion, mémoire, logique, rapidité)
- Fragiles : jeux accessibles (plaisir de participer, sentiment de réussite)

- Éviter sur-stimulation pour autonomes et infantilisation pour fragiles
- Trouver juste équilibre entre accessibilité, respect et stimulus adapté

Leçon 3 - Adapter pour les troubles cognitifs (Alzheimer, Parkinson, post-AVC)

- Alzheimer : jeux simples, règles courtes, supports visuels, rappels fréquents
- Parkinson : éviter rapidité/précision, miser sur réflexion, permettre stylet
- Post-AVC : simplifier consignes, positionner matériel côté fonctionnel, fractionner tâches
- Identifier ce que la personne peut encore faire et construire à partir de là

Leçon 4 - Exemples d'animations réussies (EHPAD, domicile, famille)

- EHPAD : quiz collectif projeté, puzzle collaboratif circulant entre résidents
- Domicile : rituels réguliers (chaque lundi quiz), moment de complicité avec professionnel
- Famille : jeux intergénérationnels valorisant chacun, renversement des rôles
- Ingrédients : activité adaptée, ambiance bienveillante, valorisation, plaisir partagé

MODULE 4

Le rôle de l'animateur, de l'aidant ou du proche

4 leçons

Leçon 1 - Créer une relation de confiance par le jeu

- Offrir espace où l'erreur n'a pas de conséquence grave
- Devenir partenaire de jeu plutôt qu'aidant pour créer complicité
- Écouter et observer pour montrer que l'avis de la personne compte
- Valoriser efforts plutôt que corriger pour renforcer confiance

Leçon 2 - Encourager la participation sans infantiliser

- Valoriser expérience de vie et utiliser langage d'adulte
- Mettre en avant effort, pas seulement résultat
- Donner sens à participation en expliquant pourquoi on propose le jeu
- Créer dynamique d'équipe ("essayons tous ensemble") plutôt que pointer individu

Leçon 3 - Savoir quand arrêter ou modifier l'activité

- Reconnaître signes de fatigue (baisse concentration, soupirs, posture fermée)
- Détecter désintérêt (passivité, indifférence) et proposer variante
- Gérer frustration en adaptant difficulté ou mode (coopératif vs individuel)
- Adapter sans abandonner : raccourcir durée, simplifier, transformer en équipe

Leçon 4 - Intégrer le jeu dans le projet de vie ou thérapeutique

- Identifier préférences et inscrire activités sous forme de rendez-vous réguliers
- Utiliser jeu comme outil de stimulation ciblée (mémoire, langage, coordination)
- Impliquer soignants, animateurs et famille pour cohérence du projet
- Noter retours, observer et ajuster le projet selon évolution

MODULE 5

Organiser et animer une séance de jeu

4 leçons

Leçon 1 - Préparer une séance - matériel, durée, objectifs

- Vérifier matériel (tablette chargée, applications fonctionnelles, accessoires)
- Calibrer durée (10-15 min individuel, 30 min collectif selon fatigue)
- Définir objectifs clairs (cognitif, social, émotionnel) pour orienter choix
- Préparation attentive = partie de la réussite de la séance

Leçon 2 - Gérer un groupe hétérogène (niveaux, troubles, personnalités)

- Proposer niveaux progressifs et autoriser réponses en équipe
- Ajuster selon troubles (répéter consignes, éviter rapidité, supports visuels)
- Donner place à tous (inviter réservés, cadrer dominants)
- Privilégier coopération plutôt que compétition pour valoriser chacun

Leçon 3 - Astuces pour capter et garder l'attention

- Soigner début (entrée dynamique et claire), utiliser voix et regard
- Varier formats (facile/difficile, visuel/auditif, collectif/individuel)
- Faire participer activement (questions ouvertes, demander avis)
- Introduire surprises, soigner environnement (calme, confort, luminosité)

Leçon 4 - Évaluer et valoriser la séance après coup

- Mettre en valeur réussites collectives et individuelles
- Recueillir retours simples ("Cette activité vous a plu ?")
- Noter observations personnelles (attention, participation, durée) pour amélioration
- Renforcer sentiment d'appartenance et cohésion du groupe

MODULE 6

Les jeux Dynseo, des outils pour créer des liens

3 leçons

Leçon 1 - Les applications EDITH et JOE

- 30+ jeux de stimulation (mémoire, langage, attention, planification, perception)
- EDITH sans chronomètre ni pression pour fragiles, JOE avec suivi performances
- Suivi humeur après 15 min pour exprimer ressenti et repérer difficultés
- Feedback coach adapté (encouragement sur EDITH, détail performances sur JOE)

Leçon 2 - Les jeux collectifs et individuels

- Activités groupe : projeter sur grand écran, créer équipes en compétition
- Jeux collectifs favorisent participation des timides et créent cohésion
- Suivi individuel : connaître personne (histoire, compétences) pour adapter
- Environnement adapté : pièce dédiée bien éclairée, calme, sans distracteurs

Leçon 3 - Les jeux DYNSEO pour activer les souvenirs

- Jeux culturels (Tour du monde, Mamie Cuisine, Le poème perdu) évoquent souvenirs
- Utiliser jeux comme point de départ pour discussion et échange
- Jeux à deux joueurs (Balle Bondissante, Chasse à l'intrus, ColorForm)
- Modes "Face à face" (EDITH/JOE) et "Buzzer" (JOE) pour créer lien

MODULE 7

Plateforme de suivi DYNSEO, un contrôle sur le travail

5 leçons

Leçon 1 - L'importance du suivi de l'humeur

- Humeur négative répétée = signe qu'il faut en parler (activité ou vie personnelle)
- Aborder avec délicatesse (changements observés) sans accuser
- Échanger pour trouver solution ensemble (senior actif dans démarche)
- Pendant séance : proposer niveau facile pour redonner confiance et sourire

Leçon 2 - La plateforme de suivi - présentation générale

- Tableau de bord : parties jouées, durée, profils actifs, niveaux, scores
- Tableau alertes : utilisation (arrêt 2 semaines), performances (baisse), humeur (contrarié, mauvaise)
- Alertes permettent d'identifier changements rapidement et adapter intervention
- Intervenir vite peut changer tendance et aider senior à retrouver équilibre

Leçon 3 - La plateforme de suivi - fonctionnalités détaillées

- Calendrier : fréquence d'utilisation, jeux faits, scores (suivi entre séances)
- Onglet Profils : statistiques personnelles (parties, taux réussite, temps, niveaux)
- Conseils coachs et Recommandation jeux selon fonctions cognitives ciblées
- Fiches techniques : compétences nécessaires, utilité par fonctions/pathologies

Leçon 4 - Utiliser la plateforme pour le projet thérapeutique

- Observer évolution performances dans temps selon graphiques colorés par jeu
- Interpréter résultats et utilisation pour identifier activités motivantes
- Choisir niveau selon objectifs (facile pour temps réaction, moyen pour perception)
- Télécharger graphiques (PDF/Excel) pour partager avec famille/équipe

Leçon 5 - Conseils et stratégies pratiques pour l'utilisation des applications

- Senior refuse jeu proposé : demander pourquoi, parler d'autre chose, réintroduire tablette liée à discussion
- Nouveaux jeux : anticiper à séance précédente, découvrir ensemble, tester en premier si besoin
- Gérer motivation (arrêter/continuer) : liste visuelle à cocher, sablier, rappels 10 puis 5 min
- Finir par activité appréciée pour clôture acceptée plus facilement

Modalités pédagogiques

- Formation 100 % en ligne, accessible depuis ordinateur ou tablette
- Vous progressez à votre rythme, quand vous le souhaitez, sans contrainte d'horaire
- 7 modules progressifs avec leçons structurées et contenus concrets
- Exemples pratiques et outils directement applicables sur le terrain
- Découverte des applications EDITH et JOE (30+ jeux de stimulation cognitive)
- Accès à la plateforme de suivi professionnelle pour gérer l'évolution des seniors
- Attestation de fin de formation délivrée par DYNSEO (organisme certifié Qualiopi)

www.dynseo.com/nos-formations | contact@dynseo.com | 09 66 93 84 22

Document établi par DYNSEO - Mise à jour : Mai 2026