



FICHE ANIMATION NUMÉRIQUE

Comment réaliser une animation numérique en bib' ?

Titre	Atelier jeux de mémoire
Technologie présentée	Application « Stim' Art Edith »
Présentation	<p><u>Le premier programme d'exercices mémoire pour les seniors</u> : des jeux culturels et ludiques, adaptés à des seniors et personnes âgées voulant entraîner leur mémoire avec des exercices adaptés. Pas de chronomètre, pas de mise en échec, l'important est d'y aller à son rythme, afin de réaliser des exercices qui leur font plaisir, tout en maintenant leurs capacités cognitives. (App store)</p>
Déroulement de l'animation	<p><u>Les animateurs expliquent aux seniors</u> qu'ils vont faire un jeu de mémoire à partir d'applications sur tablettes. On choisit le niveau moyen puis on s'adapte.</p> <p><u>Pendant 25 min, on fait des jeux ensemble, sur l'écran :</u></p> <p>On commence le jeu « Remue-méninges » 5 min : il faut reconstituer les proverbes. Les seniors participent et réfléchissent ensemble. Ils disent à l'animateur quel mot il doit mettre dans la bande blanche.</p> <p>Jeu « 1 carte 1 date » Retrouver les ingrédients d'une recette (3 recettes) Jeu « mamie cuisine » retrouver les ingrédients d'une recette (3 recettes)</p> <p><u>Les jeux suivants se font directement sur la tablette</u> : une tablette pour 2 personnes. Les animateurs présentent leurs jeux et chaque duo choisit ce qu'il veut faire. Les animateurs circulent entre les joueurs pour les guider.</p>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- découvrir des applications- développer le numérique dans la bibliothèque- faire appel à ses connaissances



Thématique	La mémoire, la concentration
Public	<p><u>Le programme de stimulation cognitive Edith est à la fois utilisé :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - en maisons de retraite par des orthophonistes, animateurs, psychologues, ergothérapeutes, ...avec des personnes ayant des débuts de troubles cognitifs, ou souffrant de la maladie d'Alzheimer à des stades modérés à sévères, - à domicile, seul ou accompagné de son aidant
Nombres de participants	12 personnes
Nombre d'animateurs	2 personnes
Durée	45 min
Besoins matériels sur place	<ul style="list-style-type: none"> - Un écran - Un vidéoprojecteur - 6 tablettes chargées de l'application « Stim'Art Edith » - Des livres sur la mémoire - Un espace suffisant pour les tables et les chaises : - 4 chaises autour des tables - 3 tables - 2 tablettes sur chaque table <p><u>Matériel fourni dans la malle « Objectif numérique »</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - tablette sous iOS
Points de vigilance	Pensez à faire des pauses entre les ateliers pour ne pas fatiguer les personnes participantes