

Copie Réponse à l'appel au concours de « association je t'aide » pour un prix de 4000 €

Objet de la structure (max 1000 caractères) =

L'Association Pôle Santé Pluridisciplinaire Paris-Est (PSPPE) a pour objet de :

- Faciliter l'exercice, le maintien, et le renouvellement de l'offre de soins sur la commune de Nogent-sur-Marne, et plus généralement le secteur géographique du territoire de l'est parisien,
- Participer à une réflexion constructive pour assurer la meilleure prise en charge des patients dans des logiques d'efficacité professionnelle, organisationnelle et économique,
- Contribuer au développement de solutions innovantes facilitant l'exercice des professionnels libéraux, regrouper des professionnels de santé pour créer une structure d'exercice coordonné pluridisciplinaire.

Activités générales : Permettre l'exercice en commun, par ses membres, pour :

- La coordination thérapeutique, visant à améliorer la qualité de la prise en charge et la cohérence du parcours de soin ;
- L'éducation thérapeutique telle que définie à l'article L.1161-1 du Code de la santé publique ;
- La coopération entre les professionnels de santé ;
- Plus généralement toutes opérations, se rattachant directement ou indirectement à cet objet.

Numéro d'identification (SIREN, SIRET, RNA, numéro d'enregistrement) = 85033025900019

Activités principales (max 2000 caractères)

PSPPE est spécialiste de l'accompagnement de la douleur chronique, partenaire des entreprises, des professionnels de santé, du sport et du bien-être.

Il rend les thérapies complémentaires ou pratiques non médicamenteuses, accessibles au plus grand nombre, par le biais de son organisation. Il apporte savoir-faire en prévention pour rester en bonne santé.

Mission : Mener des actions de prévention des pathologies chroniques

Démarche humaniste ayant 2 objectifs :

- Amélioration de la qualité de vie personnelle,
- Retour ou maintien à l'emploi, notamment pour les aidants actifs.

Actions:

Mise en place d'ateliers collectifs, à visée thérapeutique, pour :

- L'accompagnement des aidants familiaux pour qu'ils se ressource et se sentent moins seuls,
- L'art-thérapie comme vecteur de lien social
- L'éducation thérapeutique pour la prévention
- La médiation familiale

Coordination pluridisciplinaire de thérapies complémentaires, pour des programmes santé, bien-être, prévention du burn out, en :

- Agissant sur la synergie des pratiques
- Réduisant le risque de récurrence.

L'accompagnement permet d'éviter, notamment pour un aidant actif, d'être déstabilisé en étant confronté à des conditions de vie difficiles et de maintenir un équilibre de vie tout en s'occupant d'un proche.

Le suivi des aidants montre une demande accrue d'aide en communication dans le binôme aidé-aidant.

PSPPE souhaite prévenir les risques de maltraitance des aidés par les proches aidants. Ces risques sont liés essentiellement à l'absence d'expérience et de formation.

En utilisant un jeu éducatif comme le « Verbatim de la Bien Traitance » (VBT), PSPPE veut soutenir chaque aidant et optimiser les relations entre les aidés et leurs aidants proches. VBT se veut curatif (ne pas reproduire le risque) ou mieux préventif (savoir comment prévenir le risque de maltraitance).

Le Verbatim de la Bien Traitance – VBT* est un jeu éducatif digital, pour aider au quotidien les aidants qui, par manque d'expérience, peuvent ne pas savoir comment bien-faire, bien-dire et/ou bien-être avec la personne aidée qui (version 1) est une personne fragilisée par l'âge ou les maladies neuroévolutives.

VBT* est structuré en 4 thèmes : les situations / les comportements / les lieux / la communication dans la relation aidé(e) – aidant).

Site web = www.pole-sante.fr

Facebook = <https://www.facebook.com/P%C3%B4le-Sant%C3%A9-Pluridisciplinaire-Paris-Est-2101451553202941>

Quel.le.s sont vos partenaires ? [financiers, techniques, territoriaux...] (max 2000 caractères) *

Partenaires financiers : la Région Ile de France, France Active.

Partenaires techniques :

La société Terrafirma, partenaire scientifique de PSPPE, dispose d'une large base de contenus relatifs à la bientraitance envers les personnes âgées. Elle a développé ce serious game à destination des aidants familiaux à partir de ces contenus, et en a déjà réalisé une maquette.

Avec un comité scientifique issu d'ALMA, Terra Firma a travaillé à la conception d'un outil sous forme de jeu éducatif pour aider les aidants à savoir comment (bien) être, faire, dire et échanger pour ne pas risquer d'être maltraitant(e) envers la personne aidée. VBT est une application digitale éducative qui va permettre à l'aidant de se mettre virtuellement en situations réelles et d'apprendre ainsi la manière dont se comporter et agir, ce qu'il faut dire et faire pour être bien traitant.

Old'Up, une association loi 1901 créée en 2008 à Paris s'adresse prioritairement aux personnes vieillissantes, autour de la 2^{ème} étape de la retraite. L'association regroupe plus de 200 adhérents dans la Région IdF.

Old'Up participera à l'action Living Labs en amenant son réseau et son expertise au profit du projet, ainsi que ses moyens de notoriété pour la dissémination.

Khépri Formation : complètera son programme de formation avec des réponses pragmatiques et un soutien à distance indispensable pour éviter que les aidants se trouvent livrés à eux-mêmes. VBT s'appellera « Khépri Aidance ». Khépri Formation personnalisera le jeu à son objet, son département et à la région IdF.

Nom du contact * **REVELLAT**

Prénom du contact * **Evelyne**

Email du contact * = **evelyne.revellat@pole-sante.fr**

Téléphone du contact * = **06 60 47 71 64**

Résumé de l'initiative (max 1000 caractères) *

Les proches aidants font du mieux qu'ils peuvent pour prendre soin de leurs proches. Les actifs aidants sont stressés par manque de temps, d'expérience et/ou de formation. De plus, les situations évolutives entraînent un risque élevé et croissant de comportements et/ou situations mal maîtrisées, de fragilisation, voire de rupture de la relation aidé-aidant. Il en découle une forme de « petite » maltraitance (terminologie du Pr Moulias / Alma en comparaison à la petite délinquance). Les aidés, dépendants dans leurs actes du quotidien (DREES 2019) sont de plus en plus isolés.

VBT est issu d'un travail collaboratif mené par la société Terra Firma dans le cadre du projet européen Ambient Assisted Living (supporté en France par la CNSA) « HOPES – La qualité de vie est contagieuse ». Une arborescence a été constituée répertoriant plus de 500 évènements / lieux / comportements de la vie quotidienne d'une personne pouvant être cause et/ou conséquence d'une fragilité, ainsi qu'un verbatim fait de mots, d'expressions et de périphrases qui peuvent être perçus comme maltraitants. VBT propose des quiz avec des réponses éducatives et des liens vers des informations plus complètes.

L'initiative dans les détails : objectifs, actions, intervenants, bénéficiaires, localité, calendrier, résultats et impact. Faites nous part de façon claire et synthétique de toutes les informations qui vous semblent les plus pertinentes. (max 2000 caractères) *

Ce jeu est centré sur l'utilisateur et sa pratique quotidienne qui est peu développée dans le cadre de la formation à la bientraitance.

Cette approche se traduit par :

- Une immersion dans la réalité quotidienne de l'aide
- Une éducation par le jeu = quiz sur les 500+ événements qui font le quotidien, du projet HOPES et l'expérience de l'Association
- La formation personnalisée et pratique (« problème – solution » avec une structuration s'appuyant sur le vécu), en mobilité (à l'endroit et au moment où le bénéficiaire le souhaite) et avec la sémantique des personnes aidées
- Le partage de connaissance et d'expérience entre aidants familiaux et/ou personnes âgées et/ou de professionnels de terrain (retour d'expérience).

Ce jeu focalise sur les événements de fragilisation à l'origine du risque de maltraitance et utilise des contenus issus de l'expérience terrain et validés par des « experts métier » (Pr Moulias / « Fédération 3977 »). Il est structuré par des lieux (dans / hors du domicile, ..., la chambre / la SdB, ...), des situations (hygiène intime), des comportements (dirigiste) et de langage « à risque » (« Tu dois mettre tes couches ! » plutôt que « As-tu pensé aux protections ? »).

Pour l'interactivité, VBT propose des quiz avec des réponses éducatives et des liens vers des informations plus complètes.

Le VBT comporte plusieurs modules « quiz » sur la bientraitance ou de la maltraitance :

- Quiz des situations de la vie quotidienne à risque de maltraitance
- Quiz sur les comportements bien/maltraitants
- Quiz des lieux de vie à risque de maltraitance
- Quiz sur le langage « Mots, expressions et interjections bien/maltraitants »

A un niveau supérieur de difficulté, le croisement (un comportement à risque dans un lieu à risque).

Localité :

Le projet a pour un objectif d'optimiser, de valider et déployer le jeu éducatif « Verbatim de la Bien Traitance » (VBT) dans le territoire du Val de Marne regroupant 13 communes, avant d'étendre à la région avec l'aide de la région en 2022.

Résultats attendus pour le service VTB :

La réalisation du « *proof-of-concept* » (POC) réalisé selon la méthode « *living lab* » ; une expérimentation en conditions réelles avec les (futurs) usagers et sur un territoire concerné ; le développement d'un réseau

de partenaires, de personnes morales et physiques, favorisant la dissémination et l'usage participatif, notamment avec la Région.

En quoi cette initiative répond à la thématique "L'ISOLEMENT SOCIAL" ? (max 1000 caractères) *

Technologiquement, VBT est un « *serious game* » pour une formation personnalisable, en présentiel comme en mobilité, via une application (multiformat et support), le rendant participatif et interactif.

VBT permet de jouer seul(e) ou en communauté d'aidants, une fois ou de manière répétée et constructive, et en situation avec la personne aidée.

Avec l'expérience du Pôle et le soutien de la Région IdF, VBT finalisera quatre versions à destination de:

- personnes vieillissantes,
- personnes atteintes de maladies neuroévolutives,
- personnes atteintes de handicap cognitif, physique,
- aidants professionnels pour tous les types des aidés.

VBT est participatif (plateforme Web et fonctionnalités) pour permettre à un maximum de personnes de partager leurs expériences avant la dissémination, après une validation par le Comité scientifique (Mme Busby et Pr Moulias – ALMA)

Résultats attendus :

Pour les usagers (aidants) et les bénéficiaires (aidés), le projet apportera un outil éducatif fournissant de vraies solutions pratiques et permettant de partager son expérience et d'apprendre à plusieurs (aidants/aidés, professionnels, les médecins, communautés de seniors etc.) au travers d'un format aux interfaces graphiques reproduisant des situations de la vraie vie avec des quiz non stigmatisants, des conseils et bonnes pratiques, des liens hypertextes, etc.

Cela se traduit par une éducation par le jeu avec des réponses éducatives simples et pratiques, une formation personnalisée « e-bonnes pratiques » : problème solution s'appuyant sur le vécu, le partage de connaissance et d'expérience entre aidants et/ou personnes âgées et/ou professionnels de terrain.

Le projet est prévu pour une durée de 12 mois jusqu'à la dissémination à grande échelle avec une mise en place rapide et un début opérationnel en septembre 2022 dans le but de regrouper des aidants sensibilisés par l'association.

Que feriez-vous si vous étiez lauréat-e ? (max 1000 caractères)

PSPPE pourrait :

Mettre gratuitement le jeu à disposition des proches aidants de son réseau, et au-delà.

Mener à bien les actions de communication nécessaires pour apporter une solution à plus de 3000 usagers.

Soutenir la méthode d'évaluation de l'action de base métrique (KPI).

Mesurer l'intérêt et la satisfaction des usagers et des bénéficiaires, la complétude de l'offre et l'intérêt des institutions publiques pour l'usage du VBT sur les 13 communes du Val de Marne, avec un objectif final de dissémination en Ile de France.

Porter le VBT à la connaissance des employeurs pour qu'ils achètent le jeu sous forme de licences pour leurs employés dans le cadre de la Qualité de Vie au Travail.

Elargir son pool de professionnels spécialisés dans l'accompagnement des aidants.

Quelque chose à rajouter? C'est le moment ! (max 1000 caractères)

Pour que le jeu puisse être plaisant à jouer et largement diffusé, il est nécessaire, avant de lancer un développement complet sur plusieurs supports, de s'assurer de son utilisabilité et de son acceptabilité par le public cible, et d'adapter l'ergonomie et les contenus si besoin. L'adaptation du contenu sera faite pour la région Ile-de-France à partir de documents qui ont été produits par la Région (récupération / intégration / diffusion dans VBT mais aussi, via liens hypertextes, accès aux actions de la Région et de ses institutions.

Ce jeu sera disponible sur un support digital (site web et tablette) et donc facilitera aussi l'usage du digital par les personnes âgées et leurs familles aidantes grâce à un service adapté à leurs besoins et leurs attentes. De plus, l'utilisation de ce jeu favorisera le concept de bien vieillir à domicile en prévenant les risques de maltraitance par manque d'expérience, tant de la part de la personne elle-même que de ses aidants proches.

Le projet se déroulera en deux grandes étapes : living lab pour complétude et développement de la maquette existante, suivi par le déploiement du projet.

Lien vidéo.

Votre réponse

Documents légaux (archivé dans un fichier .zip (obligatoire - max 10Mo) : Les statuts, KBIS, les derniers comptes, votre RIB et votre enregistrement en préfecture *