



VERSION NOVEMBRE 2019

# Bien vivre chez soi à la Métropole

Bilan 2019



Novembre 2019

Délégation Développement social, habitat et éducation (DSHE)  
Direction Santé et développement social  
Projet en régie directe  
[bienvivrechezsoi@grandlyon.com](mailto:bienvivrechezsoi@grandlyon.com)

Illustration de couverture Nod-A

# Sommaire

<b>Introduction</b>	<b>1</b>
<b>Résumé - temps forts 2019</b>	<b>3</b>
<b>L'adaptation du domicile : des solutions innovantes pour prévenir le risque de chutes</b>	<b>6</b>
<b>1. Outils de la thématique Adaptation du domicile</b>	<b>7</b>
<b>2. Évaluation des outils</b>	<b>9</b>
2.1 Méthodologie	9
2.2 Résultats	13
<b>3. Stratégie de diffusion et résultats</b>	<b>15</b>
3.1 Interne à la Métropole de Lyon	15
3.2 Externe à la Métropole de Lyon	16
3.3 Évaluation de la diffusion	17
<b>L'équilibre alimentaire : de nouveaux outils pour prévenir la dénutrition</b>	<b>20</b>
<b>1. Retours sur les prototypes développés en 2018</b>	<b>21</b>
<b>2. Démarche d'exploration et co-création / nouveau cycle itératif</b>	<b>23</b>
2.1 Démarche	23
2.2 Déroulé des ateliers	25
2.3 Considérations générales sur la création d'outils pédagogiques	28
<b>3. Présentation des nouveaux prototypes</b>	<b>29</b>
3.1 {La} Bonne App'	29
3.2 {Le} Mixeur	31
3.3 {La} Tablée	33
3.4 {Le} Food Troc	35

<b>4. Expérimentation et résultats</b>	<b>37</b>
4.1 Démarche	37
4.2 Déroulement de la phase d'expérimentation	38
4.3 Résultats de l'expérimentation	40
4.4 Effets non prévus	43
<b>Conclusion et perspectives 2020</b>	<b>46</b>
1. Poursuite des travaux précédents	
2. Exploration de nouvelles pistes	
<b>Bibliographie</b>	<b>47</b>
<b>Acronymes</b>	<b>48</b>
<b>Équipe projet et contacts</b>	<b>50</b>
<b>Annexes</b>	<b>52</b>

Un projet financé par La Conférence des financeurs de la  
prévention de la perte d'autonomie





---

Dans ce cadre, les services de la Métropole ont initié un projet de prévention de la perte d'autonomie des personnes âgées. **Cette démarche mobilise plusieurs services de la Métropole :**

- **la DSDS**, pour le volet prévention et développement de projets en santé
- **le Pôle PAPH**, pour son expertise auprès du public bénéficiaire et le réseau d'acteurs en lien avec ce public
- **Erasmus, le Pôle d'innovation de la Métropole**, pour son expertise en termes d'innovation et de démarche design
- **Une équipe projet opérationnelle constituée d'un(e) designer, d'un(e) ergothérapeute et d'un(e) coordinateur/trice santé.** Tous trois sont recrutés pour mener à bien cette mission grâce aux crédits de la CNSA.

En interne, la démarche a également été soutenue par des agents de la Métropole de diverses directions et services pour faciliter la mise en œuvre du projet, notamment sur : la création de liens avec des partenaires externes, l'apport de connaissances et compétences spécifiques, la production des outils (achats, communication, reprographie, etc).

**Au total, plus de 200 heures de travail hors équipe projet ont été dédiées à l'avancement du projet Bien Vivre Chez Soi.**

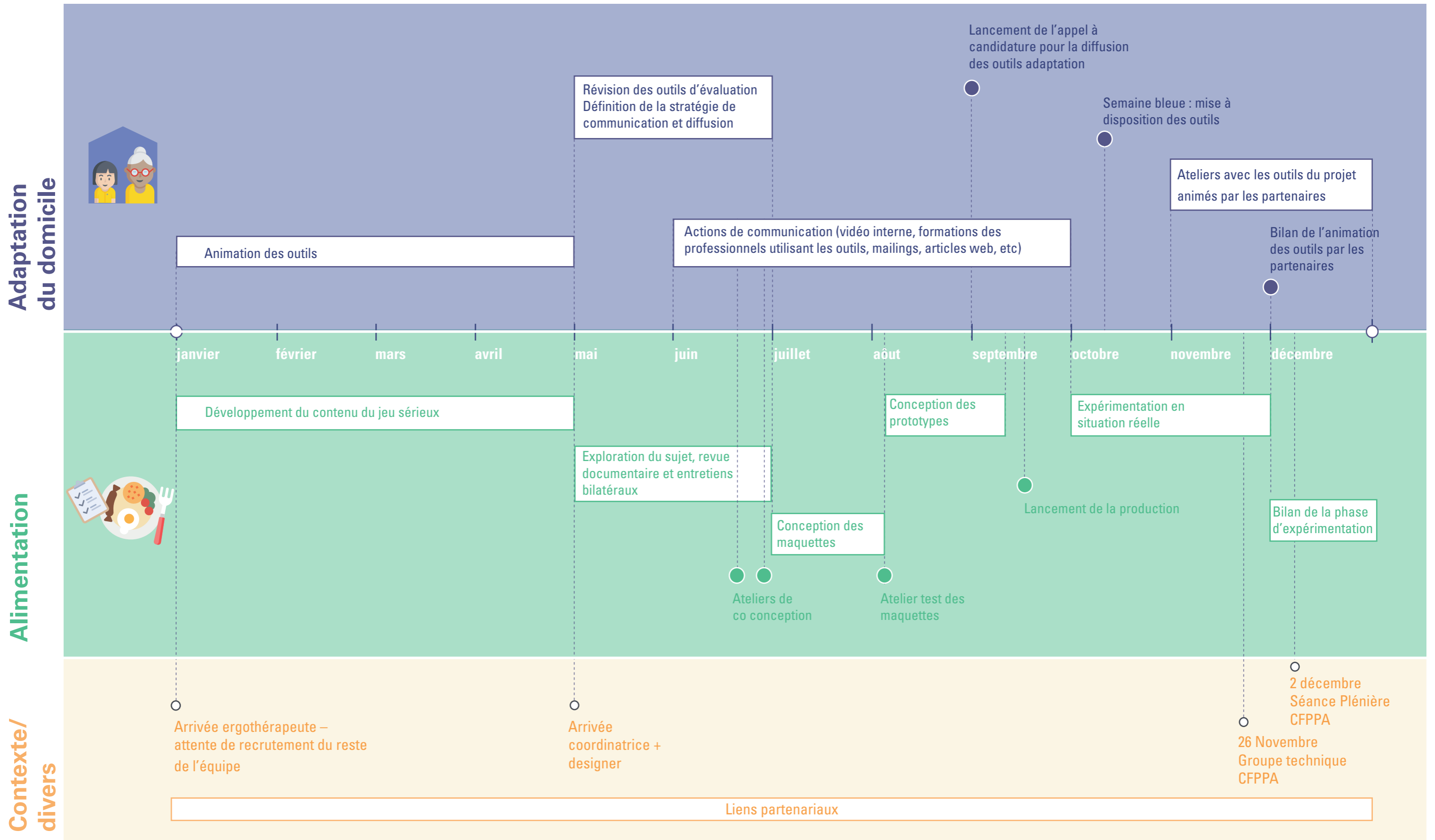
Initié en 2017, le projet avait permis, avec des personnes âgées, la co-construction des outils de prévention pour favoriser l'adaptation du domicile, et donc prévenir le risque de chutes. Les outils visaient à améliorer l'information sur les dispositifs existants, de déstigmatiser les aménagements et de légitimer l'anticipation de l'adaptation du domicile.

Courant 2018, ces outils ont été consolidés et diffusés, et une réflexion parallèle a été menée sur une nouvelle thématique : la prévention de la dénutrition.

**En 2019, la nouvelle équipe s'est donc fixé comme objectifs :**

- **D'évaluer en situation réelle les outils sur l'adaptation du domicile, et de poursuivre leur diffusion**
- **De poursuivre la démarche d'innovation sur la prévention de la dénutrition.**

# Temps forts 2019







# L'adaptation du domicile

---

Des solutions innovantes  
pour prévenir le risque  
de chutes



Illustration Juliette Blond

# 1. Outils de la thématique Adaptation du domicile

Au terme de l'année 2018, 4 outils étaient développés, dont trois outils numériques et un outil physique :

En 2018, ces outils avaient été testés et évalués par les membres de l'équipe projet. L'objectif en 2019 était donc de réaliser l'évaluation de chacun des outils en situation « réelle » (par un professionnel et en accompagnement individuel ou collectif) et de les diffuser plus amplement afin de les faire connaître aux professionnels de la prévention et du secteur médico-social.



Photo Juliette Blond



Photo Juliette Blond

## ① Aménageons !

Plateforme d'information sur les aides techniques, aménagements et moyens de financement.

## ② La maison miniature

Maquette d'une maison permettant d'animer des ateliers collectifs autour de la question de l'aménagement du logement.



### ③ Bien dans mon habitat

Visite virtuelle d'un appartement adapté à la perte d'autonomie disponible en ligne ou en réalité virtuelle en utilisant un smartphone et un cardboard.

### ④ Plus belle la semaine

Jeu sérieux visant à sensibiliser autour de la question de l'aménagement du domicile.

## 2. Évaluation des outils

### 2.1 Méthodologie

Afin d'élaborer la méthodologie d'évaluation, les objectifs de chaque outil, les utilisateurs cibles et secondaires ont été définis.

Par la suite, les critères d'évaluation de chaque outil ont été établis, notamment à l'aide de grilles existantes telles que celle de l'INPES<sup>1</sup>. Ils ont été définis d'un point de vue **utilisabilité/forme de l'outil, contenus/fond, pédagogie, résultats**.

La dernière étape a été la rédaction des questions à destination des utilisateurs cibles (médiateurs professionnels) ainsi que des questions à destination des utilisateurs secondaires (personnes âgées). 8 questionnaires ont donc été élaborés (2 par outil : un questionnaire à destination des professionnels et un questionnaire à destination des personnes âgées).

La démarche d'évaluation des outils a été soutenue en interne à la Métropole grâce au projet Métatesteurs (issu du Challenge des initiatives) visant à aider les agents de la Métropole dans la diffusion et l'évaluation de leur projet. Le dispositif Métatesteurs a permis la création et le développement de questionnaires sous format Typeform (outil de sondage).

Dans le but de collecter un nombre de résultats suffisamment représentatif du territoire de la Métropole et des usages des outils possibles, un appel à propositions a été réalisé. Le souhait étant de contractualiser avec des acteurs associatifs du territoire la mise en œuvre d'ateliers de prévention auprès de personnes âgées dans lequel seraient utilisés tous les outils du projet. L'animation aboutissant à une évaluation des outils par les professionnels et par les bénéficiaires.

Le cahier des charges stipulait un rôle d'animateur et un rôle d'évaluateur. De plus, dans le but d'évaluer l'impact des outils sur les différents contextes de la Métropole, les 11 territoires de la Métropole ont été répartis en lot. Les répondants ont donc été amenés à se positionner sur un ou plusieurs lots (5 maximum).

Après un premier appel à prestation infructueux durant l'été, un second a été lancé en septembre et est en cours pour la réalisation d'ateliers durant les mois d'octobre et novembre.



Illustration Juliette Blond

<sup>1</sup> LEMONNIER Fabienne, BOTTERO Julie, VINCENT Isabelle, FERRON Christine, « Outils d'intervention en éducation pour la santé : critères de qualité », Référentiels, INPES, 2005.

## Définition des objectifs, utilisateurs cibles et secondaires

### Utilisateur cible : médiateur professionnel pour l'accompagnement des personnes âgées

utilisateur secondaire : grand public

	<i>objectifs spécifiques</i>		<i>objectifs communs</i>
<p>①</p> <p><b>Aménageons</b></p>	<p>Informer les utilisateurs sur les dispositifs de financements et d'accompagnement sur la démarche d'adaptation du domicile.</p>		
<p>②</p> <p><b>La maison miniature</b></p>	<p>Renforcer la capacité à repérer les risques à domicile.</p> <p>Amorcer l'implication dans une démarche d'adaptation</p>	<p>Renforcer la connaissance du champ des possibles en matière d'aménagement du domicile à la perte d'autonomie.</p>	<p>Faire prendre conscience de l'importance de l'adaptation du domicile</p>
<p>③</p> <p><b>Bien dans mon habitat</b></p>	<p>Faire changer l'image véhiculée par l'adaptation</p>		<p>Donner envie d'adapter son domicile.</p>
<p>④</p> <p><b>Plus belle la semaine</b></p>	<p>Pousser à la réflexion sur les enjeux et les choix liés à la perte d'autonomie.</p> <p>Identifier les leviers et les freins personnels à l'adaptation.</p>		



### Objectif ultime des outils :

Les personnes âgées réalisent des aménagements de leur domicile pour prévenir les chutes



Photo Beatriz Rico

Atelier de formation de professionnels - octobre 2019

**5 structures ont été retenues, couvrant 8 lots des 11 proposés.**

Les missions des structures et les professionnels sont différents :

**CRIAS** (territoire Lyon 3/6),

**Cyprian Services** (territoire Villeurbanne),

**OFTA** (territoire Ste-Foy / la Mulatière),

**PAPAVL** (territoires Lyon 7/8 et 1/2/4),

**Scicabulle** (territoires : Oullins / Irigny / Givors / St-Genis-Laval ; Décines / Meyzieu / St- Priest ; St-Fons / Vénissieux).

Cette diversité est particulièrement intéressante pour l'évaluation, pour couvrir un large éventail de publics et d'usages.

13 professionnels venant des 5 structures sélectionnées ont été formés à l'utilisation des outils et à leurs évaluations.

Cet appel à proposition permettra la réalisation de 26 ateliers. Le nombre de personnes âgées sensibilisées est estimé à un minimum de 100 personnes âgées.

Grâce à ces ateliers, et aux rencontres organisées, le lien et les échanges entre les associations sélectionnées ont été renforcés. Cette action a contribué, d'une certaine façon, à l'animation de l'écosystème associatif métropolitain et a permis des échanges autour des pratiques professionnelles.

En parallèle à cet appel à proposition, les questionnaires d'évaluation ont été soumis à tous les professionnels ayant utilisé un ou plusieurs outils. Leurs remarques formulées de façon informelle ont également été prises en compte.

## Ateliers dans le cadre de la prestation pour la diffusion des outils adaptation du domicile





## 2.2 Résultats

Les premiers éléments de l'évaluation montrent un réel intérêt de la part des partenaires vis à vis des outils.

Dans le cadre de la prestation, les derniers ateliers seront animés fin novembre. Un atelier final avec l'ensemble des structures aura lieu début décembre pour consolider les résultats et l'analyse. Les éléments suivants sont donc issus des premières évaluations de la prestation de diffusion ainsi que des éléments recueillis durant l'année auprès des professionnels ayant utilisé l'outil dans le cadre de leurs missions. L'analyse finale des résultats de l'évaluation aura lieu courant décembre.

### ① Aménageons !

Cette plateforme d'information est **un outil plébiscité pour son utilisation intuitive et ses informations claires**. Selon les premières évaluations, Aménageons correspond aux attentes des professionnels et répond aux questionnements des personnes âgées.

Le support de la table tactile est spécialement sollicité. Étant un support peu connu et peu utilisé cela facilite l'attractivité en suscitant la curiosité des personnes âgées. Cependant, concernant la logistique exigée pour le déplacement et l'utilisation de la table tactile, des prêts réguliers ne sont pas appropriés et risqueraient de mener à une détérioration de l'outil.

Les points d'amélioration de l'outil ont, jusqu'alors, peu été évoqués.

### ② La maison miniature

Ce support, plutôt surprenant pour les personnes âgées, est **identifié comme un outil apportant un fort bénéfice pour l'adhésion des participants aux ateliers de sensibilisation**. Ces derniers peuvent s'identifier et la maison permet de les rendre acteurs des ateliers. Les professionnels ayant utilisé l'outil le trouvent généralement adapté et facilement adaptable à leurs objectifs. Les inconvénients et facteurs limitant l'utilisation sont l'encombrement et la mise à disposition parfois difficile à gérer pour certains acteurs.

Certains professionnels ont emprunté ou exprimé la volonté d'emprunter la maison miniature plusieurs fois. Cet élément indique donc l'apport que cet outil peut représenter malgré ses limites techniques.



Photo-Juliette Blond

*Atelier avec La maison miniature*

### ③ Plus belle la semaine

Le jeu sérieux est identifié comme un outil **facilitant les échanges autour de la thématique**. Cependant, **la dynamique peut parfois être longue à mettre en place**. L'adaptabilité du jeu est également remise en question car cet outil trouve moins de sens dans un cadre individuel et peut être difficilement utilisable dans un groupe de plus de 10 personnes.

L'interface du jeu a été rapidement identifiée comme étant un élément limitant l'attrait de la part des professionnels. Une refonte de l'interface a pu être réalisée en septembre 2019 afin de moderniser l'outil et faciliter sa diffusion.

### ④ Bien dans mon habitat

Bien dans mon habitat est valorisé par les professionnels dans sa version réalité virtuelle. En effet, cet outil, de par son côté « nouvelle technologie » suscite la curiosité et l'étonnement. De nombreux prêts ont été réalisés, sur sollicitations des partenaires mais l'utilisation semble se révéler décevante pour les professionnels et les utilisateurs. Cela en lien avec les sensations parfois désagréables que génère l'expérience de réalité virtuelle. Cet outil est attractif mais sans prêt de la part de l'équipe projet, la mise en œuvre est très limitée (critères très restrictifs de compatibilité de l'application pour les Smartphones). À la connaissance de l'équipe projet, aucune utilisation n'a pu être possible sans prêt de téléphone compatible.

L'utilisation de « Bien dans mon habitat » sur ordinateur semble plus facile et permettrait un temps d'utilisation plus long. De plus, cela permet au médiateur de visualiser et commenter la « visite » de l'utilisateur.



Tournage vidéo Métatestleurs- juillet 2019

### 3. Stratégie de diffusion et résultats

Dans le but de diffuser et faire connaître les outils, la stratégie de diffusion a été précisée. En effet, la cible principale de diffusion a été définie comme étant les professionnels de la prévention ou du secteur médico-social, interne et externe à la Métropole. Cette prise de position permet une diffusion en cascade et donc à plus grande échelle qu'en ciblant les personnes âgées directement (cible secondaire).

De plus, orienter la diffusion vers les professionnels vise l'objectif d'atteindre les personnes âgées plus éloignées de l'information et donc les plus potentiellement fragiles (n'ayant pas la possibilité de faire la démarche de recherche d'information).

Afin de contribuer à la diffusion, plusieurs supports ont été réalisés : des guides d'utilisation à destination des professionnels, pour compléter les sessions de formation ; un flyer des outils numériques ; un dossier partagé avec les supports de communication (plaquettes, flyers) et des visuels des outils.

#### 3.1 Interne à la Métropole de Lyon

L'appui du dispositif Métatestleurs, précédemment cité, a également été sur les questions de diffusion. En effet, une vidéo présentant les outils et sollicitant les tests a été réalisée grâce à ce dispositif. De plus, de la communication en interne, via Comète (intranet du GrandLyon) a été réalisée pour faire appel à des potentiels testeurs. Aucun test n'a pu être réalisé par la suite, cependant, ce dispositif a permis de faire connaître davantage les outils du projet Bien Vivre Chez Soi en interne.

La diffusion en interne a également été réalisée grâce à de la communication auprès des responsables d'aide à la personne de la Métropole. Des propositions de formations des agents potentiellement intéressés pour l'utilisation des outils a été faite mais n'a pas abouti à des formations.

En revanche, l'équipe a été sollicitée pour le prêt des outils durant la Semaine Bleue (du 7 au 10 octobre 2019). Dans le but de permettre aux professionnels de s'en saisir plus facilement, aucun outil n'a été animé par un membre de l'équipe. Cependant, l'équipe a fait des présentations et/ou formation auprès de 48 agents de Maisons de la Métropole (MDM) : Territoires de Villeurbanne, Irigny / Givors / Oullins / Saint-Genis-Laval et Meyzieu / Saint-Priest / Décines.

Enfin, les outils du projet étaient présents lors de la journée de la solidarité à l'Hôtel de Métropole, en Février 2019.

### 3.2 Externe à la Métropole de Lyon

Concernant la diffusion externe à la Métropole, des sessions de présentation et/ou des formations ont été organisées.

Les animatrices prévention de la CARSAT ont été formées à l'utilisation de la maison miniature (montage et animation) et des outils numériques.

Les outils ont été présentés lors du comité trimestriel régional des responsables des actions sociales des organismes du groupe AGIRC-ARRCO.

Le groupement inter régimes Atouts Prévention Rhône-Alpes a sollicité une présentation des outils aux opérateurs SOLIHA dans le cadre d'une réflexion autour du format des ateliers « Bien Chez Soi ».

De plus, les outils du projet ont été sollicités pour être présentés et mis à disposition auprès de différents partenaires : résidences autonomie, plusieurs CCAS, filières gérontologiques...

L'appel à proposition a également contribué à la diffusion des outils dans le secteur associatif sur le territoire de la Métropole via l'appropriation par les professionnels des structures sélectionnées. Il a également été largement relayé par différents réseaux (filières gérontologiques, Fédération des Centres Sociaux, ...)

Afin de permettre un accès facilité aux outils pour tout professionnel, une rubrique sur le site du GrandLyon a été créée dans la section

« Personnes âgées » : <https://www.grandlyon.com/services/outils-numeriques-pour-adapter-son-domicile.html>

Durant l'année, les outils du projet ont été cités dans un article du journal Les Echos sur les solutions innovantes : <https://www.lesechos.fr/pme-regions/actualite-des-marches-publics/lyon-des-solutions-innovantes-pour-vieillir-chez-soi-960250>



### 3.3 Évaluation de la diffusion

Durant l'année 2019, 45 ateliers (individuels ou collectifs) nécessitant un emprunt des outils issus du projet sur la thématique de l'adaptation du domicile auront été réalisés. Les chiffres d'ores et déjà recueillis indiquent qu'au moins 110 personnes âgées auraient bénéficié d'une action de prévention où les outils étaient utilisés. Ce chiffre est provisoire car les nombres de participants n'ont pas tous été communiqués.

L'équipe projet a été sollicitée pour mener 15 sessions de formations ou d'information au sujet des outils, et 96 professionnels ont bénéficié de ces présentations ou formations.

Les statistiques de fréquentation des outils accessibles en ligne montrent une nette augmentation des visites durant les mois de septembre et d'octobre 2019, cela pouvant s'expliquer par les différents événements organisés dans le cadre de la semaine bleue en octobre ainsi que par la mise en œuvre de la prestation de diffusion et d'évaluation initiée durant le mois de septembre.

#### 1 Aménâgeons

Concernant l'utilisation de l'interface (tous supports), une très nette augmentation de fréquentation a été notée sur les mois de septembre et octobre 2019.

Utilisation Aménâgeons !

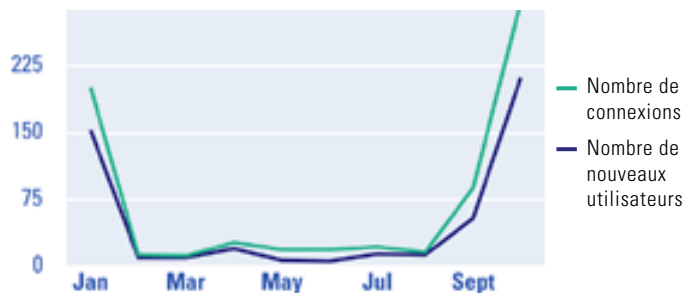


Durant l'année 2019, 9 prêts de la table tactile ont été sollicités.

#### 2 Plus belle la semaine

Concernant la fréquentation, de Plus Belle la Semaine, une nette augmentation de fréquentation peut être remarquée durant les mois de septembre et octobre 2019.

Utilisation Plus belle la semaine



Le pic de fréquentation en janvier peut s'expliquer en partie par la fréquentation d'un membre de l'équipe projet, et d'autre part, par la diffusion fin 2018

### ③ La maison miniature

Les premiers chiffres indiquent qu'au moins 82 personnes âgées auraient bénéficié de sessions de prévention à l'aide de cet outil.

La maison miniature a été empruntée 30 fois par le biais de l'équipe projet. L'exemplaire de la maison miniature disponible pour les professionnels de la CARSAT a été utilisé lors de 5 événements (un atelier collectif, un forum pour seniors et 3 spectacles au cours desquels la maison était présentée dans le hall).

Environ 1 600 personnes ont participé à ces événements.

### ④ Bien dans mon habitat

L'outil de statistiques sur le site permettant l'accès à la visite virtuelle ayant été mis en place tardivement, les chiffres ont pu être récoltés seulement depuis août 2019. Cela ne permet donc pas d'avoir suffisamment de recul pour évaluer cet outil.



Illustration Juliette Blond

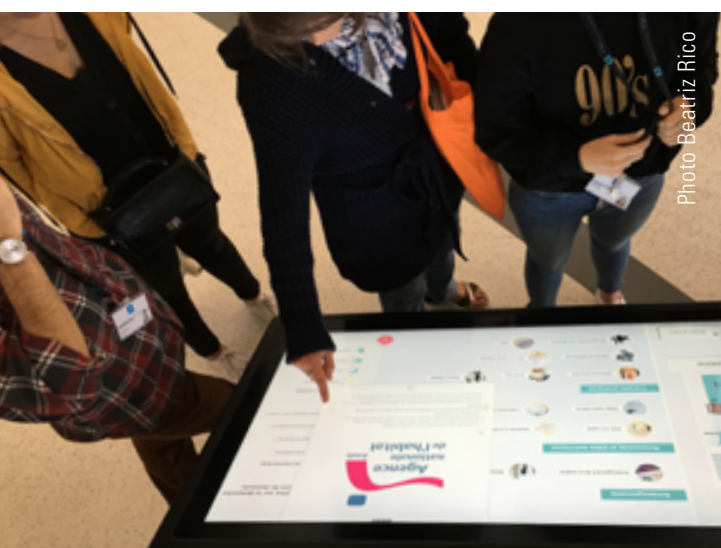


Photo Beatriz Rico

Utilisation table tactile Hôpital Lyon Sud - octobre 2019



Photo Beatriz Rico

Présentation Filière gérontologique, Mairie du 7ème - mai 2019



# L'équilibre alimentaire

---

De nouveaux outils pour  
prévenir la dénutrition



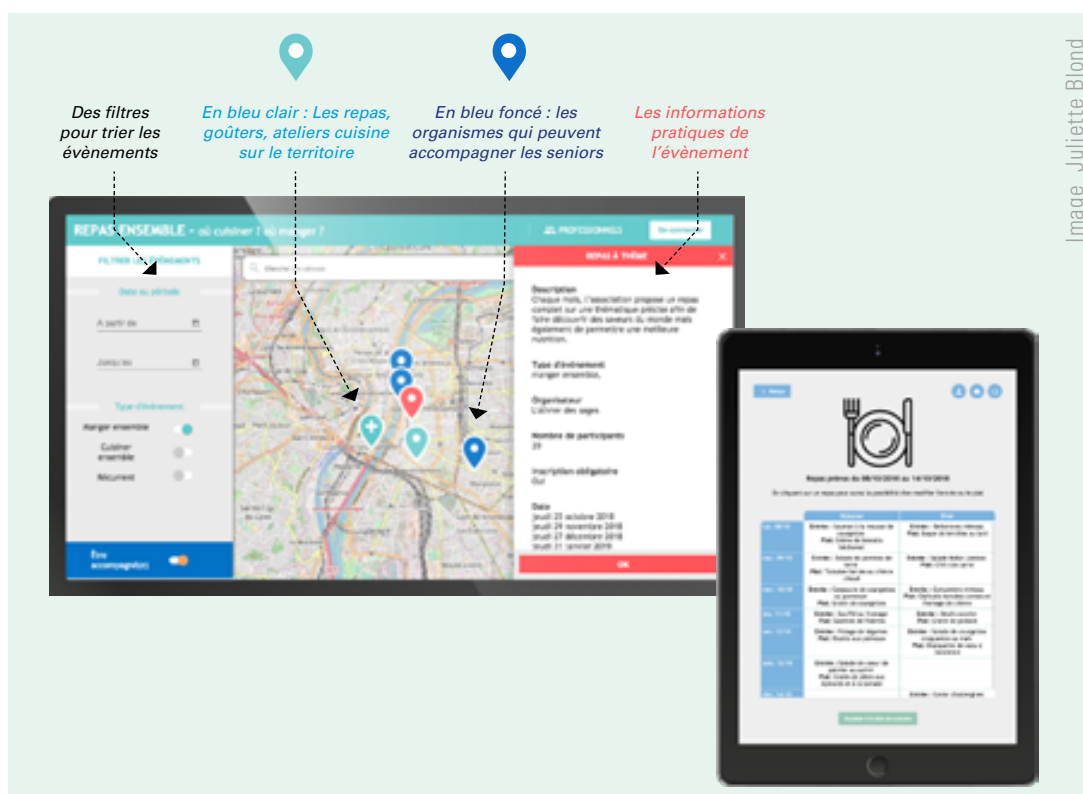


# 1. Retours sur les prototypes développés en 2018

Une thématique prioritaire dans la prévention de la perte d'autonomie avait été identifiée dès le démarrage du projet en 2017. Courant 2018, l'équipe du Projet Bien vivre chez soi avait commencé l'exploration de cette thématique, par une recherche documentaire approfondie, des entretiens en bilatéral avec des spécialistes du sujet (chercheurs, diététiciens, acteurs de la prévention, services d'aides à domicile) et un atelier d'idéation avec des professionnels.

## Ces démarches ont conduit au développement de deux prototypes fin 2018 :

- Une cartographie des temps collectifs sur l'alimentation
- Une interface de médiation entre personnes âgées, aidants et professionnels de SAAD



L'arrivée de la nouvelle équipe début 2019 a permis de reprendre le travail effectué pour le poursuivre et notamment compléter la phase d'expérimentation :

- Approfondissement des usages possibles, et des enjeux de pérennisation
- Approfondissement du benchmark pour s'assurer de l'originalité des prototypes, et éviter la duplication de service

L'équipe a ainsi, courant mai, réalisé des entretiens avec des professionnels du secteur, de la Métropole et d'autres structures, et une recherche documentaire sur ces éléments.

**Cette démarche a permis de faire émerger plusieurs constats et enjeux remettant en cause la faisabilité du développement :**

**Pour la cartographie :**

- Un risque de duplication a été identifié : une cartographie, mise en ligne par Atouts Prévention, existe sur les ateliers de prévention organisés sur le territoire de la Métropole, recensant les ateliers et forum autour du thème du bien vieillir, dont le thème de la nutrition.
- Au sein de la Métropole, les outils cartographiques Boussole et Toodego sont en phase de développement et diffusion, et pourraient intégrer les événements autour de l'alimentation des seniors.



**Pour l'interface de médiation « La liste de course » :**

- Un enjeu majeur d'adoption et d'adhésion par les utilisateurs cibles : les utilisateurs cibles (principalement auxiliaires de vie des SAAD) n'ont généralement pas le temps de réaliser d'autres tâches ou activités en plus des tâches essentielles de leur intervention. Elles peuvent avoir des connaissances numériques limitées, et du fait du turn over important dans ces structures, il serait très difficile de chercher à travailler sur un renforcement de capacité. Le matériel informatique n'est pas systématiquement fourni à ces professionnels, et s'il l'est, il est généralement déjà équipé d'un logiciel de suivi des tâches de l'auxiliaire de vie : l'ajout de l'interface liste de course ajouterait un outil informatique supplémentaire, et obligerait à rentrer certaines informations en doublons.
- En termes de pérennité : l'outil et le service ne pouvant pas être auto portés, sa pérennité dépendrait de la volonté des SAAD à adopter l'outil sur le long terme.

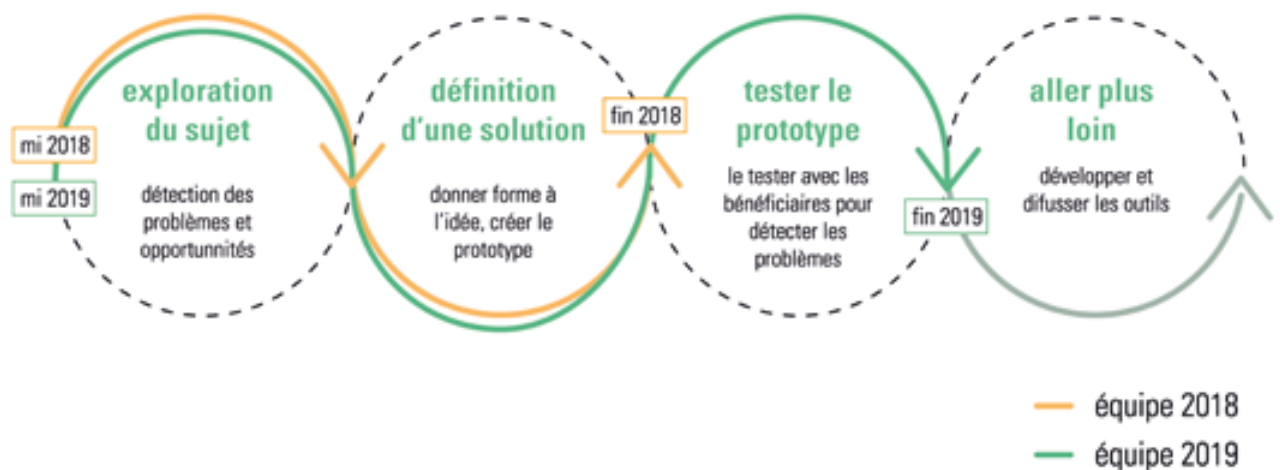


Illustrations Juliette Blond

**Les enjeux d'adoption ont été jugés trop importants, et donc la probabilité de réussite trop faible par rapport à l'investissement nécessaire pour mener à bien le développement de l'outil.**

**L'exploration du sujet a donc été relancée, pour compléter l'analyse de 2017 et pouvoir ainsi redéfinir des solutions, élargir les possibilités d'usages et envisager de nouveaux prototypes.**

## 2. Démarche d'exploration et co-création / nouveau cycle itératif



### 2.1 Démarche

Suite aux constats et doutes évoqués ci-dessus, l'équipe est répartie sur un nouveau cycle d'itération : revue de la littérature existante sur les enjeux de dénutrition chez les seniors et revue de la documentation 2018 du projet, entretiens en bilatéral avec des professionnels de la prévention et du secteur médico-social sur mai et juin.

Sur ces bases, l'organisation d'ateliers de co-conception avec les professionnels est apparue comme indispensable :

- pour comprendre les enjeux et les difficultés rencontrées par les professionnels,
- pour affiner les pistes et aboutir à des solutions pertinentes, réalistes et faisables dans le temps imparti et les contraintes inhérentes au contexte du projet,
- pour valider les premières maquettes des outils envisagées avec les professionnels et lancer la phase de production des prototypes.



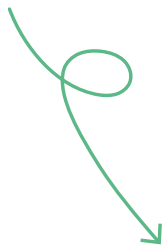
1er atelier de co-création - juin 2019

**Des professionnels de 19 structures différentes ont participé aux ateliers et contribué à la création des outils, grâce à des perspectives variées, de par leurs publics, pratiques professionnelles et compétences diverses :**

ADES du Rhône, Association Alerte, At'home Complicéo, ASUL, CARSAT, CCAS de Villeurbanne, Centre Hospitalier Gériatrique du Mont d'Or, Centre Sévigné, Centre Social de Feyzin, Conseil de Développement, Fondation ARALIS, Le Bol, Légum'au logis, Le Passe Jardins, Petits Frères des Pauvres, Lyon Métropole Habitat, Sens et Savoirs, SMD Lyon, UFOLEP.

## 2.2 Déroulé des ateliers

### 1er atelier : 20 juin Exploration de la problématique



#### Outils d'éducation à la santé

L'atelier, animé par des méthodes participatives et dynamiques issues du design thinking, visait à :

- identifier et comprendre les enjeux autour de la problématique de la dénutrition (notamment les enjeux liés aux connaissances et comportements individuels),
- identifier les outils existants, leurs avantages et inconvénients,
- ébaucher des pistes de solutions nouvelles pour répondre aux enjeux identifiés.

#### Retours

Cet atelier a montré l'importance majeure de facteurs autres que l'âge dans la problématique de la dénutrition : notamment le recours aux soins, les connaissances et habitudes individuelles (notamment les idées reçues sur les besoins avec l'avancée en âge). L'impact majeur de l'isolement social dans les comportements alimentaires a été particulièrement souligné, et donc le besoin fort de pouvoir travailler sur la convivialité et le partage à titre préventif.

#### Premières pistes

Des premières pistes de solutions ont émergé, tels que des outils pédagogiques et ludiques (quizz, jeu sérieux), la mise en place de dispositifs d'accompagnement humain (renfort de services civiques pour accompagner les seniors dans des lieux de socialisation, mise en place d'associations type SEL (système d'échange local) pour faciliter le lien entre les gens, réseaux de pairs aidants, etc.), des outils numériques (applications de repérage des risques, cartographies).

L'atelier a également permis de faire émerger des points de vigilance, indispensables à garder en tête tout au long de la démarche d'innovation. Notamment, tout nouveau service ou outil devra :

- être adaptable aux problématiques spécifiques à chacun (public et professionnels cibles),
- permettre de comprendre facilement et rapidement ce qu'il apporte (plus-value) et pour qui il est fait (public et utilisateurs cibles).

## 2e atelier : 27 juin Exploration - prototypage



Pistes réalisables à  
moyen et long terme

Dans la suite du premier atelier, le second atelier avait pour but d'explorer plus finement les pistes d'outils possibles, et commencer un prototypage plus concret.

### Le Poker design

L'atelier a été animé en utilisant la méthode du poker design qui vise à créer des scénarios d'usage : en partant de contraintes imposées, les participants devaient imaginer un produit ou service répondant à la problématique identifiée, et décrire son utilisation.

Les participants ont été répartis en groupes hétérogènes en termes de profils professionnels. Chaque groupe a tiré au hasard des cartes présentant des contraintes spécifiques :

- un personnage (profil imaginaire d'une personne de plus de 60 ans, stéréotype d'un sous-groupe particulier dans sa tranche d'âge – en termes de comportement et contexte),
- un lieu (à domicile, en résidence autonomie, à l'hôpital, etc),
- une action liée à l'alimentation.

Sur base de ces contraintes, le groupe devait imaginer les problématiques auxquelles la personne pouvait faire face, et les solutions envisagées. Pour chaque solution, le groupe a défini le ou les outils permettant de résoudre la problématique identifiée.

### De cet atelier ont émergé 4 pistes d'outils :

- une web app facilitant le repérage des risques de dénutrition
- un jeu de cartes facilitant la transmission d'information sur l'équilibre alimentaire
- un jeu sérieux permettant de remettre en question les idées reçues sur l'alimentation et permettant d'ouvrir le débat et la parole sur les pratiques alimentaires
- un outil de tableau pour favoriser le lien social sur les lieux d'habitats collectifs

### 3e atelier : 6 août Expérimentation



Test des maquettes  
- mises en situation

Au cours du mois de juillet, l'équipe projet a affiné ces 4 pistes et créé des premières maquettes (en papier et carton pour les outils physiques, sous forme de maquette cliquable pour les outils numériques) pour pouvoir les présenter lors de l'atelier du 6 août, et recueillir des avis sur la pertinence de ces outils (réponse aux objectifs de prévention, usages), ainsi que leur intérêt pédagogique.

Les outils ont été testés à l'aide de mises en situation et jeux de rôles. Les discussions libres ont ensuite permis de recueillir les avis des participants sur chaque outil.

Cet atelier a permis de valider l'intérêt des 4 pistes, et donc d'initier la phase de conception des prototypes.



Photo Beatriz Rico



Photo Beatriz Rico

2ème et 3ème atelier de co-création - juillet/août 2019

## 2.3 Considérations générales sur la création d'outils pédagogiques

De l'ensemble des ateliers, l'équipe a tiré des enseignements riches sur la conception d'outils pédagogiques, et leur potentiel d'adoption par les professionnels. Il ressort que tout outil doit :



### Être adaptable et personnalisable

pour répondre aux attentes spécifiques du médiateur et aux besoins de son public



### Être simple, avec un fonctionnement rapide à appréhender



### Favoriser l'échange, en étant ludique et visuel.

La démarche de co-création a permis de créer des outils correspondant aux besoins et attentes des professionnels. Au-delà de cet apport indispensable pour pouvoir créer des outils pertinents, les ateliers ont également permis :

- de consolider un groupe d'expérimentateurs pour la phase test des prototypes, grâce aux liens créés entre l'équipe projet et les participants aux ateliers.
- de favoriser l'adoption des outils par une vingtaine d'utilisateurs cibles, grâce à leur implication dans la phase de création. Ces utilisateurs pourraient, de par leur implication dans le projet, devenir « ambassadeurs » des outils auprès de leurs pairs.
- de communiquer sur le projet dans son ensemble (contexte du projet et support de la Conférence des Financeurs, informations sur les outils issus de la thématique de l'adaptation du domicile)
- de renforcer les liens entre les structures du territoire, et notamment entre des structures financées par la Conférence des Financeurs pour la Prévention de la Perte d'Autonomie. Les temps conviviaux suivants chaque atelier ont favorisé la découverte de chacun et l'échange de pratiques.



### 3. Présentation des nouveaux prototypes

Dans le cadre de la thématique de promotion de l'alimentation adaptée pour les personnes âgées, 5 outils ont été développés et expérimentés :

## {La} Bonne App'

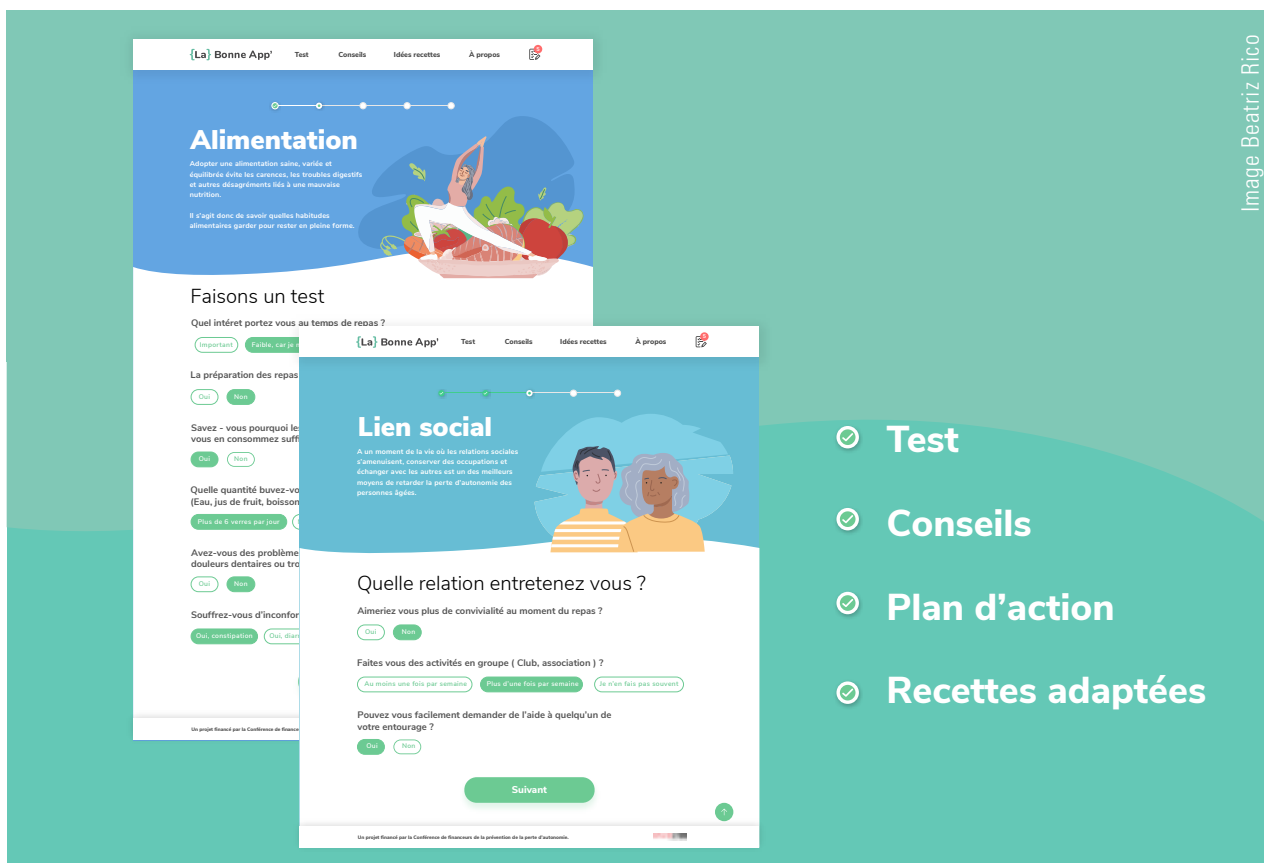


Image Beatriz Rico

**Une application disponible sur smartphone, tablette et ordinateur pour faciliter le repérage des facteurs de risque de dénutrition chez les personnes âgées.**

L'outil est conçu pour les professionnels de la prévention de la perte d'autonomie, pour une utilisation lors d'accompagnements individuels auprès de personnes âgées.

Grâce à un questionnaire de repérage, {La} Bonne App' propose des conseils personnalisés ainsi que des actions pour faciliter la mise en place de changements dans le quotidien. Le professionnel, en accord avec la personne accompagnée pourra sélectionner et générer un plan d'action en rapport avec les éléments identifiés, afin d'engager la personne âgée vers l'adoption de comportements favorables à la préservation de l'autonomie.

De plus, {La} Bonne App' contient une rubrique qui propose des idées de recettes simples et adaptées aux personnes âgées, conçues par des diététiciennes.

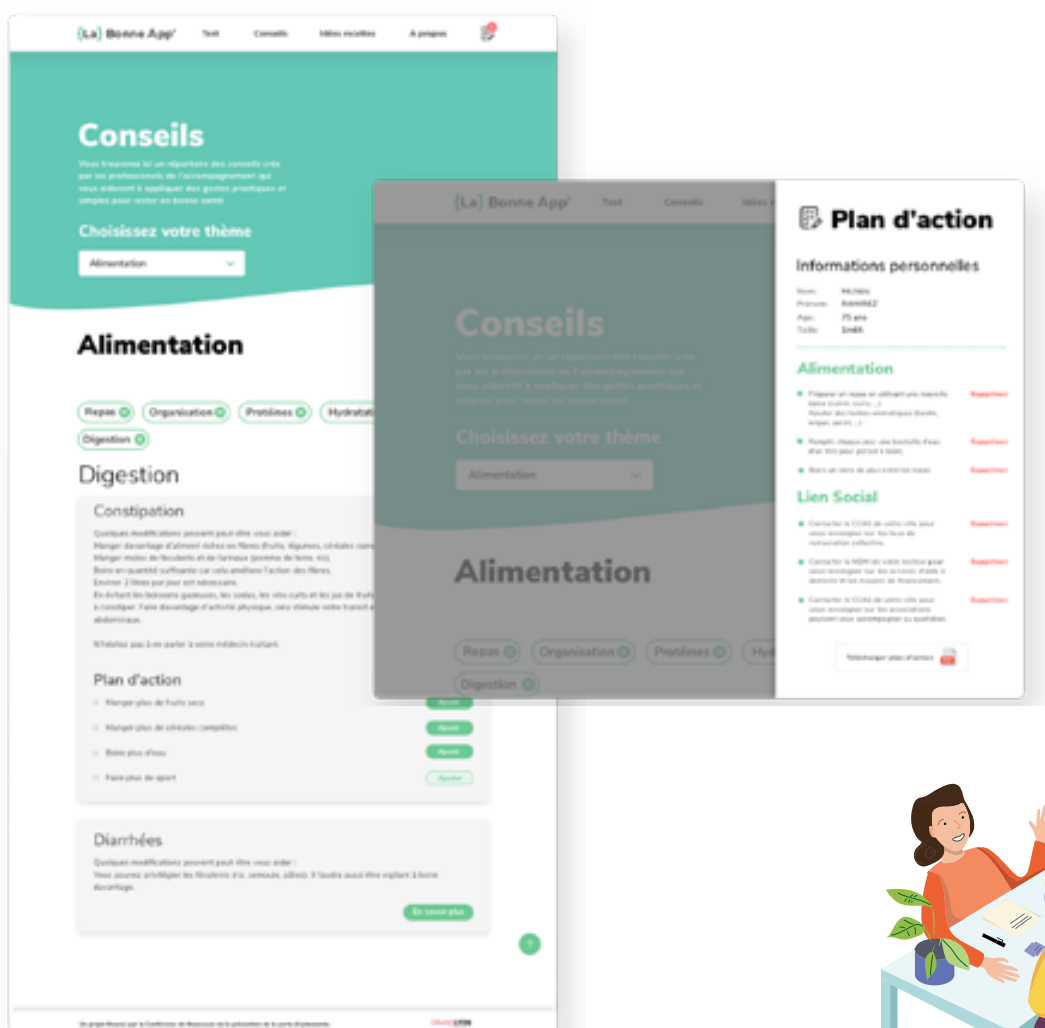


Illustration Beatriz Rico

## {Le} Mixeur

**Un jeu de cartes qui a pour objectif de renforcer les capacités des personnes âgées à adopter une alimentation répondant à leurs besoins et contraintes.**

Il est destiné aux professionnels souhaitant animer des actions collectives autour de la thématique de l'alimentation adaptée aux personnes âgées.





Image Beatriz Rico

Dans {Le} Mixeur, les joueurs sont invités à collaborer pour imaginer des menus et recettes en accord avec les besoins nutritionnels des personnes âgées. Tout au long du déroulement, des cartes conseils permettent d'expliquer les liens entre l'alimentation et la santé, et plusieurs extensions viennent pimenter le jeu. Le jeu est adapté à un usage intergénérationnel.

### Le prototype du mixeur a été développé en deux versions :

#### Version complète

Les cartes aliments indiquent schématiquement l'apport de la portion en termes de nutriments (fibres, protéines, glucides, lipides). Les objectifs du jeu, en termes d'équilibre alimentaire, se basent sur ce système de « points nutriments ».

#### Version simplifiée

Les cartes aliments sont uniquement catégorisées par grande famille d'aliments, sans indication sur l'apport de nutriments. Les objectifs du jeu, en termes d'équilibre alimentaire, se basent sur le nombre de cartes à atteindre par catégorie d'aliment.

La version simplifiée a été développée après la version à points, suite à des retours de diététiciennes : la version complète pourrait être trop compliquée à comprendre (notamment pour les personnes avec troubles cognitifs), et induire un mécanisme de restrictions (nombre de points maximum à atteindre) et donc une déformation des messages clefs initiaux. La phase d'expérimentation permettra de tester ces deux versions.

Illustration Beatriz Rico



# {La} Tablée

**Un jeu dans lequel les idées reçues sont mises à l'épreuve pour initier le débat et la réflexion autour de l'alimentation.**

Le jeu est destiné à une utilisation par des professionnels de la prévention, dans le cadre d'animation de groupe. Bien qu'il repose sur des situations essentiellement vécues par les seniors, le jeu est adapté à un usage intergénérationnel.

Il permet de créer le débat autour des choix réalisés dans le domaine de l'alimentation, et de leur impact sur d'autres sphères de la vie quotidienne.



Image Nizar Chikhaoui

La Tablée version numérique



Illustrations Nod-A

La Tablée version papier

## Il existe en 2 versions : une version papier, une version numérique (pour mobile, tablette ou ordinateur).

- **En version numérique** : le jeu est une déclinaison du jeu sérieux « Plus belle la semaine » développé sur la thématique de l'adaptation du domicile. Face à une situation donnée, les joueurs doivent faire des choix qui auront un impact sur une jauge symbolisant leur bien-être, leur lien social, et leur budget.
- **En version physique**, le jeu présente le même contenu (en termes de situations et choix possibles) et un mécanisme similaire. En revanche, dans cette version, les joueurs peuvent incarner des personnages. Le jeu de rôle, en offrant la possibilité de se cacher derrière son personnage, permet aux participants de ne pas exposer directement leurs idées et représentations. De plus, en lien avec les choix possibles, du contenu est proposé au médiateur pour lui permettre d'apporter des conseils et éléments de réponses aux questionnements pouvant émaner de la situation présentée.

Le développement de la version papier permet d'expérimenter un mécanisme et contenu de jeu similaire, mais sur deux supports différents : un outil physique et un outil numérique.



# {Le} Food Troc

Un kit qui a pour objectif de faciliter la rencontre entre voisins : les utilisateurs pourront partager des idées, des moments ou des objets autour de la cuisine.



Design Tristan Cognet



Illustration Mod-A



Design Tristan Cognet

### Le kit est composé d'un tableau blanc ainsi que de trois planches de vignettes autocollantes :

- Le tableau sert de support à toutes les propositions autour de l'alimentation : partager un repas, une recette, un surplus de repas.
- Les autocollants permettent de favoriser le prêt d'objets entre voisins : collés sur les boîtes aux lettres, ils indiquent quel voisin est prêt à prêter tel objet ou tel ustensile.

L'utilisation du Food Troc est prévu dans les habitats collectifs (immeubles), intergénérationnels ou uniquement pour les seniors.

Concernant la mise en place de ce kit, il a été défini qu'un médiateur doit être identifié et aura en charge d'informer les habitants sur le fonctionnement du kit et d'initier une dynamique autour de ces supports. Une fois pris en main, le Food Troc pourra vivre de manière "autonome", servant de lien entre les habitants d'un même lieu.



Illustration Tristan Cognet



## 4. Expérimentation et résultats

### 4.1 Démarche

Les outils ont tous été développés en intégrant des représentants des utilisateurs cibles dans les phases clés de conception. L'équipe projet a été en lien étroit avec ces professionnels via les ateliers et des rencontres bilatérales afin de recueillir leurs besoins, leurs attentes et contraintes, et leurs avis sur les prototypes imaginés pour y répondre.

Une fois les prototypes finalisés, l'expérimentation en situation réelle a été conduite pour mesurer l'adéquation des outils avec les besoins, attentes et pratiques des professionnels.

Ce n'est donc pas l'équipe projet qui a animé directement les ateliers, mais les professionnels des structures, avec leur public habituel, dans leurs locaux quotidiens.

Les critères d'évaluation des outils lors de la phase d'expérimentation portaient notamment sur :

- forme (esthétique, ergonomie, etc.),
- fond (intérêt du contenu, etc.)
- pédagogie

Un protocole d'expérimentation a été formalisé pour chacun des outils, sur la base de ces critères, et en fonction des objectifs (prise de conscience, émergence de débats, etc.) et modalités de chaque outil (support numérique ou papier, utilisation collective ou individuelle, etc).

Sur base de ces critères, les sources d'information (personnes âgées, professionnels) et données à collecter correspondantes ont été définies, puis enfin les modalités de collecte des données (entretiens, observations) :

- observation en situation réelle,
- test utilisateur (« en chambre »)
- entretiens post test avec une personne âgée suite à un test en situation réelle,
- entretien post test avec un professionnel suite à un test en situation réelle.

Les profils souhaités des expérimentateurs (animateurs et structures) ont été définis en amont, dans un objectif de diversité d'usages (types de lieux, territoires, publics et profils de professionnels diversifiés). Leur nombre minimum a également été défini pour chaque outil, afin de recueillir suffisamment de retours.

## 4.2 Déroutement de la phase d'expérimentation

Les structures d'expérimentation ont été recrutées sur base de volontariat, sur le territoire de la Métropole. Des mailings ont été envoyés via la Fédération des Centres Sociaux, l'Union Nationale des CCAS, les filières gérontologiques. D'autres services de la Métropole ont également joué un rôle crucial dans la transmission de l'information, en diffusant les informations du projet et des outils à leurs interlocuteurs. Cela a permis de recruter des expérimentateurs hors du cadre des participants aux ateliers de co-création et donc de limiter le biais des retours par le fait d'avoir participé au développement des outils.

Dans la mesure du possible, les outils existants en deux versions ({La} Tablée version numérique et papier, {Le} Mixeur version simplifiée et complète) ont été testés sous leur deux modalités par les mêmes expérimentateurs, afin de recueillir des avis comparatifs.

Chaque expérimentateur a été rencontré en amont de l'animation de la session de prévention afin de l'informer sur le projet, lui présenter et expliquer les outils et conseils d'animation, ainsi que les attentes en termes de modalités d'expérimentation. Pour {La} Bonne App', cette première rencontre a permis la réalisation du test « en chambre », afin d'évaluer l'expérience utilisateur, l'ergonomie.

Deux séances ont également été animées directement par l'équipe projet auprès d'agents de la Métropole afin de recueillir des retours de professionnels ressources, tout en favorisant l'appropriation et l'adhésion en interne.



*Test Le Mixeur avec des agents Métropolitains - octobre 2019*



Photos Beatriz Rico



Installation Fondation de la cité Rambaud - Résidence Mermoz - octobre 2019

### 4.3 Résultats de l'expérimentation

#### Participation des professionnels et des personnes âgées

Concernant l'expérimentation, qui est toujours en cours, 23 professionnels ou bénévoles de 14 structures différentes ont été volontaires pour participer.

Les professionnels ont différents profils (diététicien, ergothérapeute, CESF, animateur, bénévole,...) et les typologies des structures sont diverses (résidences autonomie, centres sociaux, cafés sociaux, associations de promotion du lien social ou de l'activité physique, CARSAT, accueils de jour, ...). La variété des publics a ainsi permis d'obtenir un panel d'utilisateurs représentant différents usages et attentes.

A l'heure actuelle, une dizaine de professionnels et 33 personnes âgées de plus de 60 ans ont participé à une session d'expérimentation avec les jeux {La} Tablée et {Le} mixeur :

- 20 avec {La} Tablée
- 19 avec {Le} Mixeur (les deux versions confondues)

L'expérimentation de {La} Bonne App' a mobilisé 4 professionnels. Les tests en situation réelle pourront être initiés en novembre.

{Le} Food Troc a été installé dans 6 lieux de vie, avec un impact potentiel sur les 352 personnes âgées y résidant.



Photo Beatriz Rico

### Analyse des résultats

Les tests en situation réelle ont confirmé la pertinence de l'ensemble des outils.

L'intérêt des professionnels pour les outils, et leur satisfaction viennent principalement du fait qu'ils répondent à de réelles problématiques et difficultés quotidiennes, et que leur forme et contenu sont globalement adaptés au public cible.

Plus spécifiquement, l'expérimentation a permis de comprendre les points à améliorer pour chaque outil, et les points essentiels à consolider.

#### ① {La} Bonne App'

Si l'**ergonomie** de l'interface doit être améliorée pour une navigation plus fluide, le parcours utilisateur, du test aux conseils pratiques, répond de manière adaptée, cohérente et **pertinente aux besoins des professionnels** de l'accompagnement et de leur public.

L'outil est particulièrement adapté pour un usage par des professionnels du secteur médico-social n'ayant pas de notions en diététique aussi précises que les diététiciens (CESF, infirmiers, assistants sociaux, etc.) pour détecter les risques en amenant la personne accompagnée à échanger autour de ses habitudes et de ses connaissances.

En revanche, pour des diététiciens, il en ressort que cet outil ne propose pas d'**informations plus visuelles ou plus ludiques** pouvant faciliter le transfert de connaissances ou de message. Pour le moment, l'outil n'apporte pas de plus-value pour une utilisation par ces professionnels.

#### ② {Le} Mixeur

Ce jeu de cartes semble être approprié pour l'utilisation par des professionnels n'étant pas diététiciens. Les nombreuses options et possibilités du jeu peuvent permettre une **adaptation facile à l'usage du professionnel**, en fonction de son profil, de celui de son public, et des messages qu'il souhaite transmettre.

Les premières expérimentations indiquent que certains aliments manquent pour correspondre davantage aux **habitudes alimentaires** des joueurs (sucrierie, pâtisseries, biscuits apéritifs, ...).

Les éléments recueillis jusqu'alors ne permettent pas de favoriser une version par rapport à l'autre (version complète et version simplifiée). En effet, les professionnels restent partagés entre les **deux versions**, certains se projetant plutôt dans l'utilisation de la version complète et d'autres de la version simplifiée.



Photo Beatriz Rico

Test La Tablée - Patio des Aînés - octobre 2019

### ③ {Le} Food Troc

{Le} Food troc a été l'outil le plus difficilement compris et adopté par les professionnels, au premier abord par téléphone ou mail. Mais une fois expliqué et montré de visu, il suscite un **fort intérêt**.

Cependant, certains professionnels ont exprimé **une crainte** quant à l'apparition de conflits entre résidents, liés à l'emprunt d'objet ou à la mise en lien direct. Ces points de vigilance devront être mesurés d'ici la fin de l'expérimentation.

Concernant le public cible, dans les lieux d'installation du Food Troc, les résidents ont montré **beaucoup d'enthousiasme et d'intérêt** pour l'outil et les perspectives qu'il offre. La thématique de l'alimentation a été rapidement détournée, et les propositions de partage ont rapidement concerné des sorties et moment de loisirs.

Outil **simple et peu coûteux**, ses effets sur le public n'en semblent donc pas moins importants à condition qu'un investissement humain accompagne sa mise en place.

L'expérimentation ayant principalement démarrée fin octobre, l'analyse devra se poursuivre jusqu'à fin 2019.

### ④ {La} Tablée

L'adoption de {La} Tablée par les professionnels qui n'avaient pas participé à la démarche de co-construction n'a pas été immédiate, et l'équipe a même été confrontée à quelques **réticences**. Il semble que le mécanisme du jeu de rôle dans la version papier du jeu se soit heurté à des idées reçues sur la capacité du public à se mettre dans la peau de quelqu'un d'autre. Pour la production du deuxième prototype (réalisée courant novembre, un mois après le premier prototype), l'importance du mécanisme de jeu de rôle a donc été minimisée, tant sur la présentation du jeu que dans sa dynamique. Une fois cette barrière levée, le jeu a été bien adopté et a fait ses preuves lors des tests en situation réelle.

Les expérimentateurs ont particulièrement apprécié le fait que {La} Tablée **permette de parler des habitudes et idées reçues** de chacun. Grâce au jeu de rôle, les échanges entre participants et animateurs démarrent dans la **bonne humeur** (lecture des cartes personnages), et se poursuivent sans jugement et sans s'exposer individuellement.



Photo Mousana Hajjouai

Installation en collaboration avec Le Parisolidaire et Est Métropole Habitat Villeurbanne novembre 2019

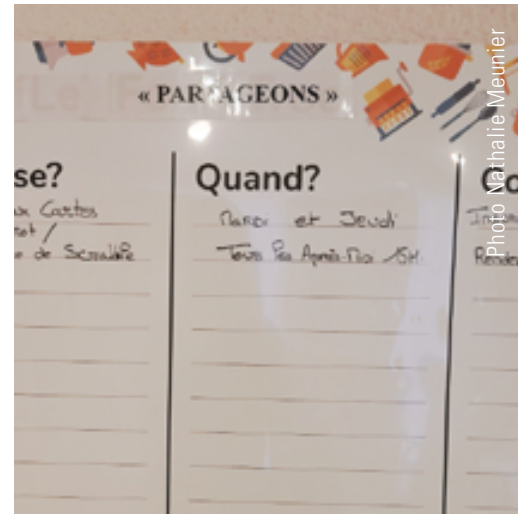


Photo Nathalie Meunier

Installation Résidence Le Colombiers novembre 2019

NB : lors de l'expérimentation le nom du Food Troc a été modifié par les expérimentateurs eux-mêmes

#### 4.4 Effets non prévus

La phase d'expérimentation a été décisive dans la démarche de conception des outils, mais a également eu pour effet de dynamiser des actions de prévention grâce à l'apport de nouveaux outils, nouvelles pratiques, et réflexions sur les enjeux du secteur.

En effet, tout au long de cette phase, l'équipe a pu observer des effets non prévus.

L'installation du Food Troc dans une résidence autonomie a donné l'idée à sa directrice de proposer aux nouveaux arrivants de faire don à la résidence de certains objets ou ustensiles les encombrant. Cela permettant de les mettre à disposition de tous dans la salle commune et donc d'éviter aux nouveaux arrivants de se séparer de matériel potentiellement utile.

Les expérimentations de {La} Bonne App' ont soulevé un certain nombre de questions relatives aux méthodes de suivi et évaluation des services pour les personnes âgées.

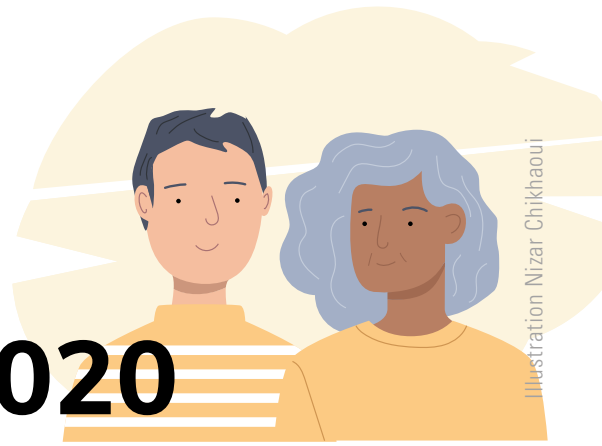
Ont été évoqués, par exemple : la question de l'évaluation et du suivi quantitatif de l'état nutritionnel des bénéficiaires d'un service de portage de repas (pour orientation vers les diététiciennes et évaluation de la qualité du service) ; le besoin de définir des critères objectifs pour valider l'accueil d'un nouveau résident dans une résidence autonomie.







# Conclusion et perspectives 2020



Le projet a démontré l'intérêt de la démarche de co-construction pour répondre aux besoins et attentes des utilisateurs cibles. La démarche d'innovation a été systématiquement expliquée aux interlocuteurs au sein de la Métropole, comme aux partenaires externes, qui y ont pris une part active du fait de la méthodologie même de cette démarche.

Cette implication a été suivie d'effets rapides (environ 5 mois entre les premiers ateliers et la production de prototypes) et concrets (la création de 5 nouveaux outils). Régulièrement communiqués à tout l'écosystème du projet, les résultats visibles de la démarche ont renforcé l'idée que la co-création peut permettre d'aboutir à de nouvelles solutions pertinentes et qualitatives, sur un temps relativement court.

Le projet a ainsi contribué à la connaissance et à la reconnaissance de la démarche, et dans une certaine mesure, a contribué à prouver que la co-création est possible, même pilotée par une collectivité territoriale.

## 1. Poursuite des travaux précédents

La phase d'évaluation des outils sur l'adaptation du domicile prendra fin en décembre 2019. À partir de 2020, l'équipe pourra dessiner une stratégie de pérennisation adaptée pour chacun des outils et de leurs usages, en fonction des retours des professionnels et personnes âgées interrogés lors de l'évaluation. Un accompagnement devra être mis en place auprès des structures ou service la Métropole qui assurera la continuité du service autour des outils, avant le désengagement complet de l'équipe.

Grâce aux expérimentations sur les outils alimentation, il sera possible, à partir de décembre, d'imaginer les versions 1 de chacun des outils prototypés. 2020 pourrait donc être l'année de la consolidation du travail sur la prévention de la dénutrition : conception des nouvelles versions sur base de l'analyse de l'expérimentation, production et diffusion auprès des professionnels et du public cible.

## 2. Exploration de nouvelles pistes

La finalisation des gammes d'outils sur l'adaptation du domicile et la prévention de la dénutrition permettra un désengagement progressif de l'équipe sur ces thématiques.

**2020 offrira la latitude au projet Bien Vivre Chez Soi pour explorer de nouvelles pistes vers le même objectif : comment prévenir la perte d'autonomie chez les plus de 60 ans ?**

# Bibliographie

BARTHELEMY Lucette, BODARD Julie, FEROLDI Julie, « *Actions collectives « Bien vieillir ».* *Repères théoriques, méthodologiques et pratiques* », Dossiers santé en action, INPES, 2014. 112 p.

Disponible sur : <https://www.pourbienvieillir.fr/actions-collectives-bien-vieillir-reperes-theoriques-methodologiques-et-pratiques>

LEMONNIER Fabienne, BOTTERO Julie, VINCENT Isabelle, FERRON Christine, « *Outils d'intervention en éducation pour la santé : critères de qualité* », Référentiels, INPES, 2005.

Disponible sur : <https://www.santepubliquefrance.fr/docs/outils-d-intervention-en-education-pour-la-sante-criteres-de-qualite.-referentiel-de-bonnes-pratiques>

LEON Christophe, BECK François, « *Baromètre de santé des 55-85 ans. Analyse du Baromètre santé 2010* », Baromètres santé, INPES, 2014, 194 p.

Disponible sur : <https://www.pourbienvieillir.fr/les-comportements-de-sante-des-55-85-ans-analyses-du-barometre-sante-2010>

POUYET Virginie, « *Alimentation & Bien être. Grand âge, Alzheimer et maladies apparentées* », APICIL ; Institut Paul Bocuse, 2018, 80 p.

Disponible sur : <https://mon.apicil.com/livret-nutrition-grand-age-alzheimer/>

TORRES Marion, « *Statut nutritionnel de la personne âgée vivant à domicile : prévalence, facteurs associés et conséquences* », Thèse, Université de Bordeaux, 2014, p.9.

Disponible sur : <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01249581>

ZAZZO Jean-Fabien et coll., « *Dénutrition une pathologie méconnue en société d'abondance* » Programme National Nutrition Santé, Ministère de la santé de la jeunesse des sports et de la vie associative, 2010, 94p.

Disponible sur : [https://solidarites-sante.gouv.fr/IMG/pdf/brochure\\_denutrition.pdf](https://solidarites-sante.gouv.fr/IMG/pdf/brochure_denutrition.pdf)

Recommandation professionnelles « *Stratégie de prise en charge en cas de dénutrition protéino-énergétique chez la personne âgée* » Haute Autorité de Santé, 2007, 25p.

Disponible sur : [https://www.has-sante.fr/upload/docs/application/pdf/synthese\\_denutrition\\_personnes\\_agees.pdf](https://www.has-sante.fr/upload/docs/application/pdf/synthese_denutrition_personnes_agees.pdf)

Groupe d'Etude des Marchés de Restauration Collective et Nutrition « *Recommandation Nutrition* », Ministère de l'économie de l'industrie et du numérique, 2015, 123 p.

Disponible sur : [https://www.economie.gouv.fr/files/directions\\_services/daj/marches\\_publics/oeap/gem/nutrition/nutrition.pdf](https://www.economie.gouv.fr/files/directions_services/daj/marches_publics/oeap/gem/nutrition/nutrition.pdf)

## **Guides issus du Programme National Nutrition Santé :**

Disponibles sur : <https://www.mangerbouger.fr/pro/le-pnns/pnns-106/outils-pour-les-professionnels/les-livrets-d-accompagnement-des-guides-nutrition.html>

- LESOURD Bruno et coll., « *Livret d'accompagnement destiné aux professionnels de santé* » Programme National Nutrition Santé, Ministère de la santé de la jeunesse des sports et de la vie associative, 2006, 67 p.

- LESOURD Bruno et coll., « Le guide de nutrition pour les aidants des personnes âgées » Programme National Nutrition Santé, Ministère de la santé de la jeunesse des sports et de la vie associative, 2006, 68p.
- LESOURD Bruno et coll., « Le guide nutrition à partir de 55 ans » Programme National Nutrition Santé, Ministère de la santé de la jeunesse des sports et de la vie associative, 2008, 64 p.

### Article en ligne

Psychomédia : « Quelles sont les étapes du changement de comportements ou d'habitudes ? » <http://www.psychomedia.qc.ca/psychologie/2008-04-27/quelles-sont-les-etapes-du-changement-de-comportements-ou-d-habitudes>

### Sites de références

Table de composition nutritionnelle des aliments – Ciqual, Agence nationale de sécurité sanitaire de l'alimentation, de l'environnement et du travail :

<https://ciqual.anses.fr/>

Programme National Nutrition Santé : <https://www.mangerbouger.fr/>

## Acronymes

**ADES** : Association Départementale d'Éducation à la Santé

**ARALIS** : Association Rhône-Alpes pour le Logement et l'Insertion Sociale

**ASUL** : Association Sportive Universitaire Lyonnaise

**ASV** (loi) : loi d'Adaptation de la Société au Vieillessement

**CARSAT** : Caisse d'Assurance Retraite et de la Santé au Travail

**CCAS** : Centre Communal d'Action Sociale

**CESF** : Conseiller/e en Économie Sociale et Familiale

**CFPPA** : Conférence des Financeurs de la Prévention de la Perte d'Autonomie

**CNSA** : Caisse Nationale de Solidarité pour l'Autonomie

**CRIAS** : Centre Régional d'Information pour l'Agir Solidaire

**DSDS** : Direction Santé et Développement Social

**INPES** : Institut National de Prévention et d'Éducation pour la Santé

**MDM** : Maison De la Métropole

**OFTA** : Office Fidésien Tous Âges

**PAPAVL** : Présence et Action auprès des Personnes Âgées de la Ville de Lyon

**PAPH** : Personnes Âgées Personnes Handicapées

**SAAD** : Service d'Aide et d'Accompagnement à Domicile

**SEL** : Système d'Échange Local

**SMD** : Service de Maintien à Domicile

**SOLIHA** : Solidaires pour l'Habitat

**UFOLEP** : Union Française des Œuvres Laïques d'Éducation Physique



Illustration Nizar Chikhaoui

# Équipe projet

## **Alice Rogez - Coordinatrice santé**

Alice a assuré le pilotage du projet en utilisant les méthodes du design thinking, coordonné les réalisations de l'ensemble de l'équipe projet, et organisé les échanges avec les partenaires et prestataires.

## **Emilie Hoarau – Ergothérapeute**

Emilie a participé à la mise en œuvre du projet en apportant ses connaissances techniques au sujet du public des personnes âgées et du secteur de la gérontologie sur le territoire de la Métropole.

## **Beatriz Rico – Designer**

Beatriz a participé à la matérialisation et conception des outils co-crés par l'équipe projet et ses différents partenaires. Elle a contribué à la mise en place de la démarche de conception centré utilisateur.

# Contact

Pour toutes questions, remarques ou suggestions, contactez l'équipe projet :  
**[bienvivrechezsoi@grandlyon.com](mailto:bienvivrechezsoi@grandlyon.com)**

**<https://www.erasme.org/-Bien-vivre-chez-soi->**



# Annexes

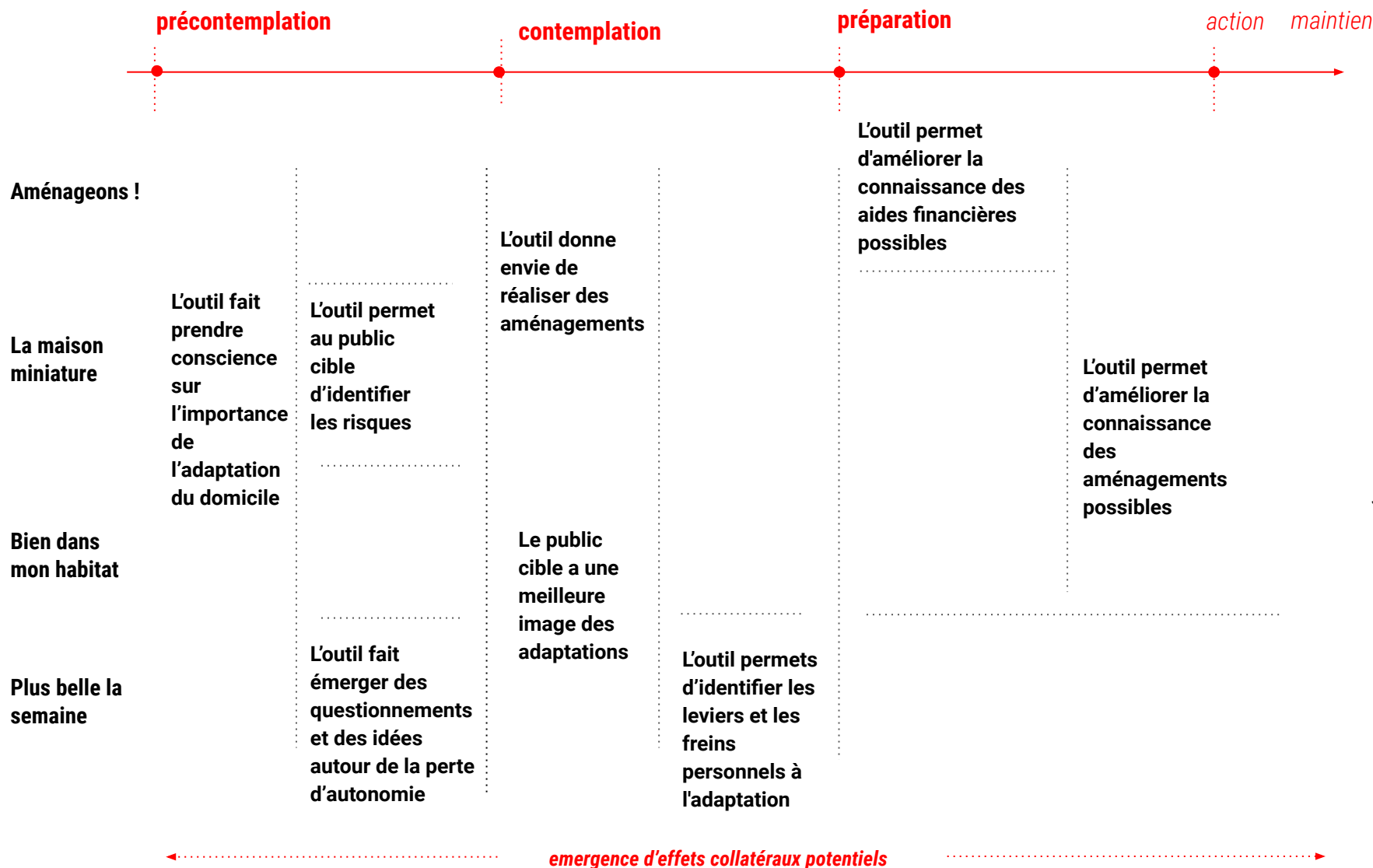
---

1. Plan d'évaluation Adaptation du domicile	54
2. Exemple de questionnaires d'évaluation Adaptation du domicile	
- Personne âgée	57
- Professionnel	61
- Grille d'observation	64
3. Guides d'utilisation des outils Adaptation du domicile	67
4. Flyer grand public Adaptation du domicile	74
5. Protocoles d'expérimentation Alimentation	76
6. Suivi des expérimentations Alimentation	88





## Résultats attendus/effets sous le modèle transthéorique des changements de comportement



PLAN D'ÉVALUATION BIEN VIVRE CHEZ SOI 2019 / juin 2019

## Critères d'évaluation de la qualité de l'outil

### Usabilité/ interface (forme)

- Compréhension de l'utilité de l'outil
- Pertinence du support
- Esthétique - couleurs, harmonie...
- L'interface est agréable et lisible/ Facilité d'apprentissage.
- Absence d'éléments stigmatisants ou empêchant l'identification- *les codes correspondent aux références socio-culturelles universelles*
- Facilité d'appropriation de fonctionnalités de l'outil
- Information lisible/compréhensible

+

- Facilité à transporter
  - Solidité de l'objet
- Uniquement **Bien dans mon habitat** (cardboard) et **Maison miniature**

### Contenus (fond)

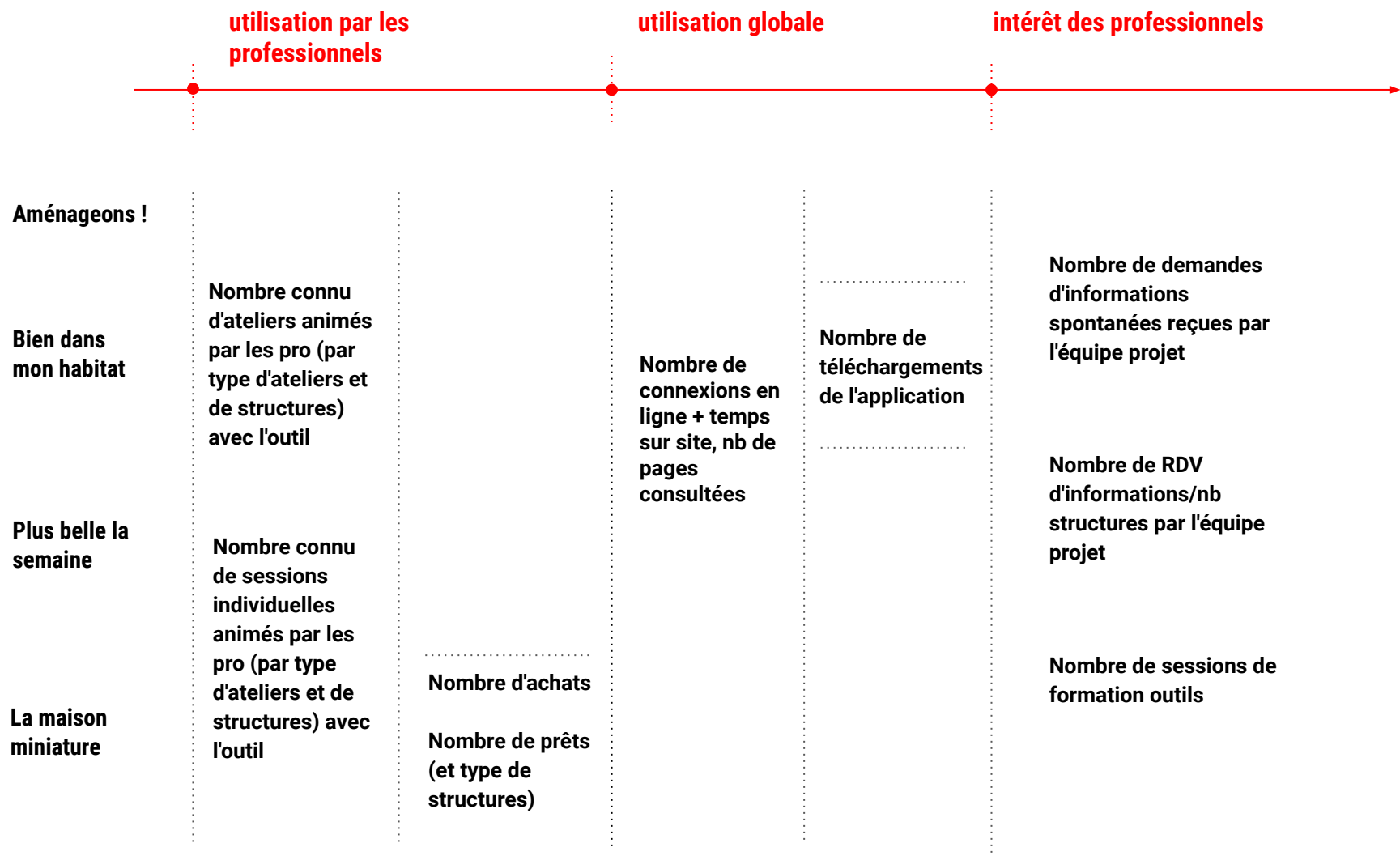
- Exhaustivité du contenu
- Véracité/ actualité du contenu
- La Métropole est perçue comme légitime
- La Métropole est identifiée comme créatrice de l'outil

### Pédagogie (façon dont l'information est reçue)

- Pertinence de l'information donnée- *les informations correspondent à mes besoins.*
- Implication des participants
- Implication individuelle du/des participants
- Implication collective des participants (si atelier uniquement)
- Les sentiments suscités par l'outil ne produisent pas d'effets négatifs : *craintes, malaises*
- adaptabilité à l'objectif de l'utilisateur

# Indicateurs de la diffusion des outils

Objectif : mesurer l'utilisation des outils du projet Bien Vivre chez soi



PLAN D'ÉVALUATION BIEN VIVRE CHEZ SOI 2019 / Juin 2019

**QUESTIONNAIRE D'EVALUATION**

Aménâgeons  
Personne âgée

**Pré-Test (Questions à poser avant l'atelier)**

**Pour vous personnellement est-il important d'adapter votre domicile en prévention du risque de chute ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Voulez-vous réaliser prochainement des adaptations de votre domicile ?**

- Oui
- Non

**Savez-vous quels financements existent pour l'adaptation du domicile ? Les citer**

.....  
.....

**Citez 5 aménagements simples et peu coûteux pour prévenir le risque de chutes ?**

.....  
.....

**Nom (ou prénom) de la personne .....**

**Nom du médiateur .....**

**Nom de l'enquêteur .....**

**Date de l'utilisation de l'outil :    /    /**

**Post-Test (Questions à poser après l'atelier)**

**Pensez-vous que la forme de l'outil facilite la compréhension de son objectif (sensibilisation autour de l'aménagement du domicile) ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Pensez-vous que le fait que cet outil soit numérique ait une plus-value (par rapport au public cible, au sujet traité) ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Trouvez-vous l'outil agréable à regarder ?** (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)

1	2	3	4	5

**Comment évaluez-vous le temps passé sur l'outil ?**

Trop court	Adapté	Trop long

**Avez-vous pu imaginer chez vous en utilisant l'outil ?** (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)

1	2	3	4	5

**Avez-vous pu apprendre facilement à manipuler cet outil ?**

(1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)

1	2	3	4	5

**Avez-vous facilement compris les informations transmises ?**

(1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)

1	2	3	4	5

**Avez-vous facilement pu lire les informations ?** (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)

1	2	3	4	5

**Trouvez-vous facilement identifiable le fait que la Métropole a créé cet outil ?**

- Oui
- Non

**Pensez-vous que la Métropole est légitime pour créer des outils sur l'adaptation du domicile (compétente et dans son rôle) ?**

- Oui
- Non

**Avez-vous pu trouver réponse à toutes vos questions sur l'adaptation du domicile ?**

(1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)

1	2	3	4	5

**Vous êtes-vous senti impliqué dans l'atelier ?** (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)

1	2	3	4	5

**Pensez-vous que l'outil favorise l'échange entre participants ?** (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)

1	2	3	4	5

**Vous diriez que cet outil vous a :**

- |                                   |  |                                  |
|-----------------------------------|--|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Inquiété | <input type="checkbox"/> Rassuré       | <input type="checkbox"/> Neutre  |
| <input type="checkbox"/> Amusé    | <input type="checkbox"/> Agacé         | <input type="checkbox"/> Surpris |
| <input type="checkbox"/> Ennuyé   | <input type="checkbox"/> Autre : ..... |                                  |

**Pour vous personnellement est-il important d'adapter votre domicile en prévention du risque de chute ?** (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)

1	2	3	4	5

**Cet outil vous a-t-il apporté quelque chose ?** (1 : rien du tout ; 5 : beaucoup)

1	2	3	4	5

**Pensez-vous réaliser prochainement des adaptations de votre domicile ?**

- Oui  
 Non

**Citez des financements pour l'adaptation du domicile que vous avez découvert**

.....  
.....

**Citez 5 aménagements que vous avez découvert pour prévenir le risque de chutes**

.....  
.....

**Est-ce que vous avez changé votre perception des adaptations ?**

- Oui  
 Non

Si oui, comment ? .....

**Avez-vous d'autres commentaires ?**

.....  
.....  
.....  
.....

**Nom (ou prénom) de la personne – Identique au pré-test** .....

**Age** .....

**Sexe :**       Homme       Femme

**Durée d'utilisation de l'outil (en minutes) :** .....

**Durée totale de la session (en minutes) :** .....

**Date de l'utilisation de l'outil :**      /      /

**Support utilisé :**

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Ordinateur    | <input type="checkbox"/> Smartphone       |
| <input type="checkbox"/> Tablette      | <input type="checkbox"/> Cardboard        |
| <input type="checkbox"/> Table tactile | <input type="checkbox"/> Maison miniature |

**Contexte d'utilisation de l'outil**

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> A domicile               | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> En atelier               | Autre.....               |
| <input type="checkbox"/> Sur un salon / évènement |                          |

**Nom de l'enquêteur :** .....

**Nom du médiateur :** .....

**Profession du médiateur**

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Ergothérapeute     | <input type="checkbox"/> Professionnel de l'éducation de la santé |
| <input type="checkbox"/> Infirmier          | <input type="checkbox"/>  |
| <input type="checkbox"/> Travailleur social | Autre.....  |
| <input type="checkbox"/> Aide-soignant      |   |

**Nombre d'hommes :** .....

**Nombre de femmes :** .....

**Age moyen des participants à l'atelier :** .....



**QUESTIONNAIRE D'ÉVALUATION**

Aménageons  
Professionnels

**Pensez-vous que la forme de l'outil facilite la compréhension de son objectif (sensibilisation autour de l'aménagement du domicile) ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Pensez-vous que le fait que cet outil soit numérique ait une plus-value (par rapport au public cible, au sujet traité) ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Trouvez-vous l'outil agréable à regarder ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Trouvez-vous la navigation facile ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Comment évaluez-vous le temps passé sur l'outil ?**

Trop court	Adapté	Trop long

**Avez-vous pu apprendre facilement à manipuler cet outil ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Avez-vous facilement compris les informations transmises ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Avez-vous facilement pu lire les informations ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Pensez-vous que l'outil contient toutes les adaptations possibles du domicile ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Pensez que le contenu des informations est véridique et actuel ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Trouvez-vous facilement identifiable le fait que la Métropole a créé cet outil ?**

- Oui
- Non

**Pensez-vous que la Métropole est légitime pour créer des outils sur l'adaptation du domicile (compétente et dans son rôle) ?**

- Oui
- Non

**Avez-vous pu aborder tous les sujets que vous souhaitez (en rapport avec l'adaptation du domicile) ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Pensez-vous que l'outil permet de rendre acteur le public cible ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Pensez-vous que l'outil favorise l'échange entre participants ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Type de sentiment créé par l'outil auprès des participants :**

- Inquiété
- Amusé
- Ennuyé
- Rassuré
- Agacé
- Autre : .....
- Neutre
- Surpris

**Trouvez-vous l'outil adaptable en fonction du profil des personnes et de vos objectifs ? (1 : pas du tout ; 5 : tout à fait)**

1	2	3	4	5

**Cet outil vous a-t-il apporté quelque chose ? (1 : rien du tout ; 5 : beaucoup)**

1	2	3	4	5

**Observations d'effets non prévus (effet positif ou négatif non prévu dans la thématique ou hors thématique) ?**

- Oui

Non

Si oui, lesquels ?

.....  
.....

**Avez-vous d'autres commentaires ?**

.....  
.....  
.....  
.....

**Au sujet du contexte (profil du médiateur et de l'atelier)**

**Ma structure :**

.....

**Formation préalable à l'outil :**

- |   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Briefing équipe projet         | <input type="checkbox"/> Aucune      |
| <input type="checkbox"/> Lecture du guide d'utilisation | <input type="checkbox"/> Autre ..... |

**Durée d'utilisation de l'outil (en minutes) :** .....

**Durée totale de la session (en minutes) :** .....

**Date de l'utilisation de l'outil :**        /    /

**Support utilisé :**

- |  |   |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Ordinateur    | <input type="checkbox"/> Smartphone       |
| <input type="checkbox"/> Tablette      | <input type="checkbox"/> Cardboard        |
| <input type="checkbox"/> Table tactile | <input type="checkbox"/> Maison miniature |

**Contexte d'utilisation de l'outil**

- |   |                          |
|---|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> A domicile               | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> En atelier               | Autre.....               |
| <input type="checkbox"/> Sur un salon / évènement |                          |

**Nom de l'enquêteur :** .....

**Nom du médiateur :** .....

**Profession du médiateur**

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Ergothérapeute     | <input type="checkbox"/> Professionnel de l'éducation de la santé |
| <input type="checkbox"/> Infirmier          | <input type="checkbox"/>  |
| <input type="checkbox"/> Travailleur social | Autre.....  |
| <input type="checkbox"/> Aide-soignant      |   |

**Nombre d'hommes :** .....

**Nombre de femmes :** .....

**Age moyen des participants à l'atelier :** .....

**GRILLE D'OBSERVATION – POUR TOUS LES OUTILS**

## Données générales

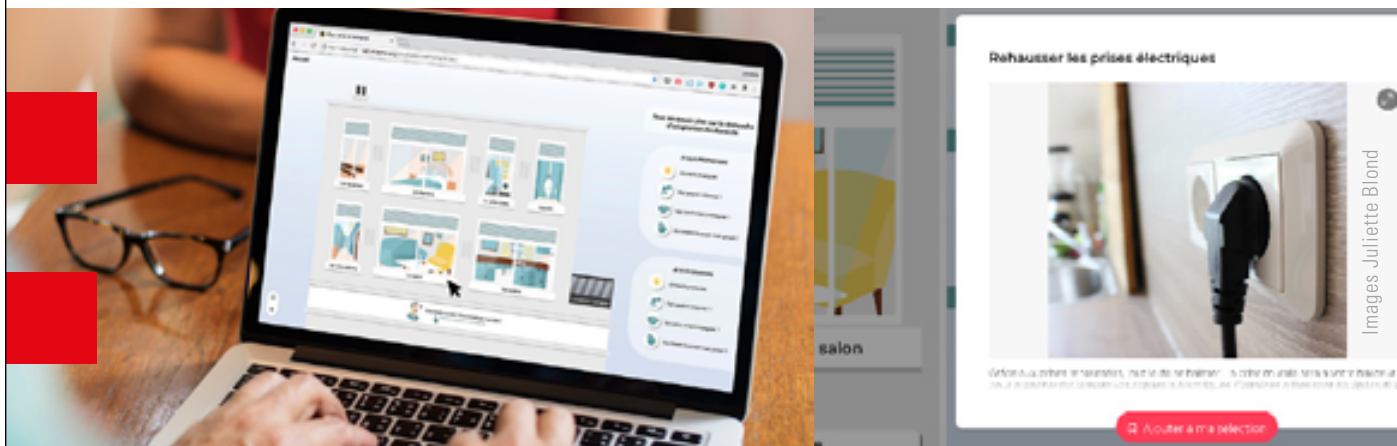
Outils observé ( <i>une fiche par outil</i> )	<input type="checkbox"/> Aménageons <input type="checkbox"/> Plus belle la semaine : jeu sérieux <input type="checkbox"/> Maison miniature <input type="checkbox"/> Bien dans mon habitat : Visite/réalité virtuelle
Date de l'enquête (jj/mm/aa)	...../...../.....
Enquêteur (nom)	
Age du participant ou âge moyen si atelier (même approximatif)	.....ans
Nombre de participants/public cible	.....femme(s) + .....homme(s)
Durée d'utilisation de l'outil	.....minutes
Durée totale de la session	.....minutes
Contexte	<input type="checkbox"/> à domicile <input type="checkbox"/> en atelier préciser ..... <input type="checkbox"/> événements/salon préciser ..... <input type="checkbox"/> Autre : .....
Métier du médiateur	<input type="checkbox"/> ergothérapeute <input type="checkbox"/> infirmier <input type="checkbox"/> travailleur social <input type="checkbox"/> aide-soignant <input type="checkbox"/> professionnel de l'éducation de la santé <input type="checkbox"/> Autre : .....
Formation préalable à l'outil	<input type="checkbox"/> Oui. Précisez : <input type="checkbox"/> Visionnage tutoriel <input type="checkbox"/> Briefing équipe projet <input type="checkbox"/> Lecture du livret pédagogique <input type="checkbox"/> Autre :..... <input type="checkbox"/> Non
Tous outils sauf Maison Miniature : Support utilisé	<input type="checkbox"/> ordinateur <input type="checkbox"/> tablette <input type="checkbox"/> table tactile <input type="checkbox"/> smartphone <input type="checkbox"/> cardboard

**Attention, à remplir en critère pédagogique : Temps de parole du public cible .....minutes**

## Grille d'observation

Catégories	Critère d'évaluation	Observation
forme	Compréhension de l'utilité de l'outil Pertinence du support Esthétique - couleurs, harmonie... L'interface est ergonomiques Absence d'éléments stigmatisants ou empêchant l'identification Facilité d'appropriation de fonctionnalités de l'outil Information lisible/compréhensible	
fond	Exhaustivité du contenu Véracité/ actualité du contenu La Métropole est identifiée comme créatrice de l'outil La Métropole est perçue comme légitime	

<p>pédagogie</p>	<p>Pertinence de l'information donnée  Implication individuelle du/des participants  Implication collective des participants (si atelier uniquement)  Les sentiments suscités par l'outil ne produisent pas d'effets négatifs  Adaptabilité à l'objectif de l'utilisateur</p>	<p><i>Temps de parole du public cible : .....minutes</i></p>
<p>résultats</p>	<p>L'outil fait prendre conscience de l'importance de l'adaptation du domicile  L'outil donne envie de réaliser des aménagements  Emergence d'effets collatéraux potentiels  L'outil permet d'améliorer la connaissance des aides financières existantes  L'outil permet d'améliorer la connaissance des aménagements possibles  L'outil fait émerger des questionnements et des idées autour de la perte d'autonomie  L'outil permet d'identifier les leviers et freins personnels à l'adaptation  L'outil permet au public cible d'identifier les risques  Le public cible a une meilleure image des adaptations</p>	



## GUIDE D'UTILISATION DES OUTILS DE PRÉVENTION "BIEN VIVRE CHEZ SOI À LA MÉTROPOLE" **AMÉNÂGEONS !**

Interface numérique pour faciliter la mise en œuvre d'adaptation du domicile. Elle permet de faire des recherches à la fois sur les solutions d'aménagement (conseils pratiques, aides techniques, travaux), ainsi que sur les différents organismes pour financer son projet ou être accompagné.

### OBJECTIFS

Informar sur les dispositifs de financements et d'accompagnement pour l'adaptation du domicile.

### MODALITÉS D'ACQUISITION OU D'EMPRUNT

Accessible via le site internet.  
Disponible hors connexion en activant le mode correspondant.

[www.amenageons.erasme.org](http://www.amenageons.erasme.org)

### TECHNIQUES D'ANIMATION

Évaluer les besoins d'information et les problématiques individuelles. Puis, accompagner la personne à découvrir des aides techniques et les informations disponibles en fonction de ses besoins.

Si la personne est intéressée et souhaite garder les informations, il est possible d'enregistrer les fiches puis de les envoyer par mail.

Aménageons ! peut être utilisée en complément d'autres outils pour illustrer et détailler ses propos.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Tablette tactile / table tactile / ordinateur

### TEMPS D'UTILISATION

Temps variable en fonction des informations souhaitées

### NOMBRE D'UTILISATEURS

Individuel

*"Les informations données sont des conseils, sentez-vous libre d'utiliser les outils et de les adapter à votre utilisation. Laissez libre court à votre imagination !"*



## GUIDE D'UTILISATION DES OUTILS DE PRÉVENTION "BIEN VIVRE CHEZ SOI À LA MÉTROPOLE"

# BIEN DANS MON HABITAT

En 2017, Lyon Métropole Habitat (LMH) a rénové un logement de son parc ancien, en tenant compte des besoins d'une personne âgée en perte d'autonomie. Ce logement correspond à la démarche de destigmatisation portée par le projet Bien Vivre Chez soi à la Métropole : les adaptations sont discrètes, et s'intègrent parfaitement à l'ambiance de la pièce. Ainsi, une captation à 360° de l'espace et l'ajout de contenus

### OBJECTIFS

Faire changer les représentations de l'adaptation du domicile.

### MODALITÉS D'ACQUISITION OU D'EMPRUNT

Accessible via le site internet.

[www.bien-dans-mon-habitat.erasme.org](http://www.bien-dans-mon-habitat.erasme.org)

### TECHNIQUES D'ANIMATION

Cet outil peut être utilisé dans le but de changer les a priori sur les appartements adaptés ou pour illustrer les adaptations/aménagements possibles. Il est possible de ne montrer qu'une pièce en amenant directement la personne dans la pièce correspondante.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Tablette tactile / table tactile / ordinateur

### TEMPS D'UTILISATION

Partie entre 2 et 5 minutes sans échanges

### NOMBRE D'UTILISATEURS

Individuel ou petit groupe (4 à 5 personnes)

*"Les informations données sont des conseils, sentez-vous libre d'utiliser les outils et de les adapter à votre utilisation. Laissez libre court à votre imagination !"*





## GUIDE D'UTILISATION DES OUTILS DE PRÉVENTION "BIEN VIVRE CHEZ SOI À LA MÉTROPOLE"

# PLUS BELLE LA SEMAINE

Un jeu sérieux pédagogique : pour réfléchir et échanger autour de la perte d'autonomie et la prévention des chutes, en parcourant une semaine dans la vie d'une personne âgée.

### OBJECTIFS

Questionner les enjeux et les choix liés à la perte d'autonomie.  
Identifier les leviers et les freins personnels à l'adaptation.

### MODALITÉS D'ACQUISITION OU D'EMPRUNT

Accessible via le site internet.  
Disponible hors connexion en chargeant le jeu une fois.

[www.lab.erasme.org/plusbellelasemaine](http://www.lab.erasme.org/plusbellelasemaine)

### TECHNIQUES D'ANIMATION

L'outil « Plus belle la semaine » peut être utilisé avec des aidants dans le but de leur faire expérimenter les choix rencontrés par une personne âgée.

Une autre utilisation possible : en petits groupes avec des personnes âgées, les amener à discuter entre elles pour se mettre d'accord sur les choix à faire. Utiliser leurs échanges pour relever, identifier des éléments facilitant ou limitant l'adaptation du domicile.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Tablette tactile / table tactile / ordinateur

### TEMPS D'UTILISATION

Partie entre 2 et 5 minutes  
sans échanges

### NOMBRE D'UTILISATEURS

Individuel ou petit groupe (4 à 5 personnes)

*"Les informations données sont des conseils, sentez-vous libre d'utiliser les outils et de les adapter à votre utilisation. Laissez libre court à votre imagination !"*



Photos Juliette Blond

## GUIDE D'UTILISATION DES OUTILS DE PRÉVENTION "BIEN VIVRE CHEZ SOI À LA MÉTROPOLE"

# LA MAISON MINIATURE

C'est la maquette d'un habitat, qui reproduit à échelle réduite des espaces et du mobilier. Elle permet de mettre en scène différents aménagements, de reproduire les situations à risque et d'illustrer les bonnes pratiques.

### OBJECTIFS

Renforcer la capacité à repérer les risques à domicile.  
Amorcer l'implication dans une démarche d'adaptation.

### MODALITÉS D'ACQUISITION OU D'EMPRUNT

Emprunt possible via l'ADES du Rhône ou par la Métropole. 1 mallette 12 kg et 1 mallette de 8 kg, temps de montage : 15 minutes.

[www.erasme.org/La-Maison-Miniature-1](http://www.erasme.org/La-Maison-Miniature-1)

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

1 table de dimensions min : 80x40

### TEMPS D'UTILISATION

En moyenne 1h (variable en fonction de l'animation)

### NOMBRE D'UTILISATEURS

Petit groupe (6 à 10 personnes)

*"Les informations données sont des conseils, sentez-vous libre d'utiliser les outils et de les adapter à votre utilisation. Laissez libre court à votre imagination !"*

**GRAND LYON**  
la métropole

1

## IDENTIFICATION DES RISQUES

Avant le début de l'atelier, organiser les pièces de la maison avec le mobilier nécessaire en créant volontairement des zones à risque : tapis plissé, fils qui traînent, manque d'éclairage, encombrement...

L'environnement de la maison sert alors de point de départ à l'expression des participants.

2

## ANIMATION

### Partir de situations vécues :

L'animateur invite les participants à partager leurs expériences sur des situations problématiques qu'ils peuvent rencontrer dans leur domicile.

### Échange pièce par pièce :

L'animateur part d'une pièce (la cuisine par exemple) et invite les participants à identifier les éventuels dangers ou matériels inadaptés visibles dans la maison.

3

## ÉCHANGES

Au fil de la discussion les participants et l'animateur échangent sur les solutions possibles. Il modélise ses propos dans la maison grâce aux « éléments adaptés », afin de pouvoir visualiser l'environnement avec les solutions d'aménagements proposées. L'animateur vient enrichir le dialogue avec des solutions techniques (conseils pratiques, aides techniques, aménagement entraînant des travaux) afin de rendre le logement sûr, confortable et sécurisé.

# IDÉES ET CONSEILS D'ANIMATION

## CHAMBRE



- Rehausser le lit
- Enlever les descentes de lit
- Améliorer l'éclairage
- Veilleuse / chemin lumineux
- Volets roulants électriques

## SALLE DE BAIN



- Ouverture de la porte vers l'extérieur
- WC rehaussé (conseil à donner en fonction de la taille de la personne)
- Barre d'appui (wc et douche)
- Planche de bain
- Tapis anti-dérapant (dans la douche et en sortie de douche)
- Installation d'une douche à l'italienne
- Siège de bain
- Enlever le meuble sous évier pour pouvoir installer une chaise et s'asseoir

## SALON



Photos Beatriz Rico

- Enlever ou fixer les tapis
- Rehausser les meubles
- Ranger les fils
- Dégager l'espace
- Améliorer l'éclairage
- Espaces de circulation / escaliers :
- Libérer les espaces (plantes, divers...)
- Améliorer l'éclairage
- Main courante / Rampe
- Porte coulissante plutôt que battante (moins encombrante)

## CUISINE



Photos Beatriz Rico

- Fauteuils à accoudoirs
- Libérer l'espace
- Plaques électriques / vitro céramique / induction plutôt que gaz
- Organiser le rangement avec les ustensiles les plus utilisés à portée
- Four dans colonne de four pour qu'il soit à hauteur
- Plan de travail sur le même plan pour permettre de faire glisser les casseroles ou faciliter le fait de les poser
- Réfrigérateur combiné avec congélateur en bas (évite d'avoir à se baisser pour chercher les aliments, alors que le congélateur n'est pas utilisé tous les jours).

## ESPACES DE CIRCULATION / ESCALIERS :



- Libérer les espaces (plantes, divers...)
- Améliorer l'éclairage
- Main courante / Rampe
- Porte coulissante plutôt que battante (moins encombrante).



Les aides techniques et les conseils que nous proposons dans la maison ne sont pas adaptés pour toutes les personnes et toutes les situations. Cependant, il peut toujours être intéressant d'aborder certaines possibilités afin qu'elles soient connues. Par exemple, on ne va pas dire aux participants de jeter leur réfrigérateur pour en acheter un nouveau avec le congélateur en bas. En revanche, le fait d'évoquer cette possibilité leur permettra peut-être d'y repenser s'ils doivent changer leurs équipements ou même de partager leurs connaissances avec leur entourage.

## Flyer outils Adaptation du domicile



# BIEN VIVRE CHEZ SOI

3 outils en ligne pour vous aider à adapter votre domicile.

[www.grandlyon.com](http://www.grandlyon.com)

**GRANDLYON**  
la métropole

## Flyer outils Adaptation du domicile

### PLUS BELLE LA SEMAINE

Un jeu interactif sur tablette, smartphone et ordinateur. Le joueur incarne une personne âgée qui vit seule à domicile et qui doit faire des choix dans son quotidien. Prêt à mettre à l'épreuve vos certitudes ?

[www.plusbellesemaine.erasme.org](http://www.plusbellesemaine.erasme.org)



### BIEN DANS MON HABITAT

Une visite virtuelle d'un appartement adapté pour prévenir les chutes. Il présente des adaptations pratiques et discrètes avec les conseils d'un ergothérapeute.

[www.bien-dans-mon-habitat.erasme.org](http://www.bien-dans-mon-habitat.erasme.org)

### AMÉNÂGEONS !

Un site présentant des solutions d'aménagement et des possibilités de financement pour adapter son domicile.

[www.amenageons.erasme.org](http://www.amenageons.erasme.org)



Images Juliette Blond

*Un projet financé par la Conférence des financeurs de la prévention de la perte d'autonomie.*

[bienvivrechezsoi@grandlyon.com](mailto:bienvivrechezsoi@grandlyon.com)

**GRANDLYON**  
la métropole

# Protocole de test

Octobre 2019

Objectif de Food Troc : Renforcer le lien social autour de l'alimentation.

Hypothèse principale : L'installation de Food Troc dans un lieu d'habitat collectif renforce le lien social entre résidents

Objectif du test : Évaluer la pertinence de l'outil : identifier les difficultés rencontrées par les utilisateurs lors de l'utilisation de Food Troc, les points forts et les points d'amélioration de l'outil

## Méthode d'expérimentation:

- Temps d'expérimentation : 1 mois minimum
- Lieux d'expérimentation : 7 lieux variés (intergénérationnels ou 100% seniors, social et non social ; avec des médiateurs aux profils variés)
- Briefing commun des médiateurs/expérimentateurs : objectif de l'outil et utilisation, grille de suivi hebdo (+ adhésion et cohésion pour lancer la dynamique d'expérimentation)

## Collecte d'informations :

- Sur place, lors de l'installation du kit pour la fiche contexte – dans la mesure du possible
- À distance, une fois par semaine auprès de chaque médiateur (par téléphone ou mail, selon grille pré définie)
- Sur place, après 1 mois d'utilisation, enquête auprès d'un panel de résidents (minimum 5, mixtes si habitat intergénérationnel et utilisateurs/non utilisateurs compris) et du médiateur + observations

## Dans le présent document

### Tableau des hypothèses, mesures et source d'information

#### Grilles de collecte d'information :

- Enquête hebdomadaire - Médiateur
- Enquête après 1 mois d'utilisation - Médiateur
- Enquête après 1 mois d'utilisation - Résidents
- Enquête après 1 mois d'utilisation - Grille d'observation
- Fiche lieu et médiateur (à compléter au cours de la mise en place de l'expérimentation)
- Debriefing commun des médiateurs/expérimentateurs (si faisable)



<b>Hypothèses</b>	<b>Mesures de vérification des hypothèses</b>	<b>Source de l'information/ méthode de collecte</b>
<i>Si un résident utilise Food Troc, il sera plus en lien avec ses voisins.</i>	Perception des résidents sur leur lien social Perception du médiateur sur le lien social entre résident	Résidents - Enquête après 1 mois Médiateur - enquête après 1 mois
<i>Si un médiateur anime l'outil, il sera utilisé par les PA</i>	Information sur l'animation de l'outil et les facteurs de motivation pour utiliser/ne pas utiliser l'outil (avant, adhésion) Nombre de nouvelles annonces/semaine Nombre de boîtes aux lettres comportant des autocollants	Médiateur - enquête chaque semaine à partir de l'introduction de l'outil Médiateur - enquête après 1 mois Observation - après 1 mois
<i>Si un résident veut utiliser l'outil, le support répondra à ses attentes</i>	Typologie des autocollants utilisés et autocollants vides qui auront été complétés Listing des annonces du tableau Utilisation du tableau par rapport à l'utilisation prévue par son canevas Information sur les supports et visuels manquants, sur la perception de l'esthétique et de l'ergonomie par les résidents Information sur la motivation à continuer à utiliser l'outil	Observation - après 1 mois d'introduction de l'outil Médiateur - enquête chaque semaine à partir de l'introduction de l'outil + Photo du tableau Résidents - Enquête après 1 mois d'introduction de l'outil
<i>Si un médiateur utilise l'outil, le support répondra à ses attentes</i>	Information sur la satisfaction générale/ bénéfice de l'outil pour l'animateur Information sur la motivation à continuer à utiliser l'outil	Médiateur - enquête après 1 mois d'introduction de l'outil
<i>Si l'outil est utilisé dans des conditions normales, il ne sera pas abîmé</i>	Listing des dégradations volontaires, détériorations involontaires et besoins en consommables	Médiateur - enquête chaque semaine à partir de l'introduction de l'outil
<i>Si les résidents font confiance au médiateur, l'outil sera plus utilisé</i>	Perceptions de la relation du médiateur avec les résidents (comparaison à faire avec les mesures de l'adoption de l'outil)	Résidents - Enquête après 1 mois d'introduction de l'outil
<i>Émergence d'effets collatéraux</i>	Autres effets non prévus ?	Toutes méthodes

# Protocole de Test - La Tablée numérique

Octobre 2019

Objectif de {La} Tablée : Confronter les croyances autour de l'alimentation et du lien nutrition/santé des PA

Hypothèse principale : Jouer à {La} Tablée permet de remettre en question ses idées reçues et mettre à jour ses connaissances sur l'alimentation des PA

Objectif du test : Évaluer la pertinence de l'outil : identifier les difficultés rencontrées par les utilisateurs lors de l'utilisation de {La} Tablée, les points forts et les points d'amélioration de l'outil

## Méthode d'expérimentation :

- Contextes d'expérimentation : au moins 1 atelier dans au moins 3 structures différentes (et variées en terme de profil de participants/lieu et médiateur. Lieux : résidence autonomie, centre social/CCAS, atelier prévention mutuelle/caisse de retraite, association actrice dans la prévention. animateurs : diététicien(ne), professionnels de la prévention, animateur associatif. Vigilance à ne pas avoir que des professionnels qui ont participé à la co création de l'outil.
- Pas de briefing sur l'outil, remise en main propre, en expliquant seulement l'objectif du test

**Nb minimum d'observation** : 3 ateliers (3 lieux différents)

## Collecte d'informations :

- Sur place, enquête auprès d'un panel de joueurs et d'animateurs + observations

Dans le présent document

Tableau des hypothèses, mesures et source d'information

Grilles de collecte d'information :

- Enquête post test - Joueur
- Enquête post test - Animateur
- Observation en situation réelle
- Fiche lieu et médiateur (à compléter au cours de l'expérimentation)
- Debriefing commun des médiateurs/expérimentateurs (si faisable) – comparaison des 2 versions

Hypothèses	Mesures de vérification des hypothèses	Source de l'information/ méthode de collecte
<i>Si un PA joue à {La} Tablée, sa perception de l'alimentation va évoluer</i>	Perception sur l'évolution de la connaissance et compréhension des besoins spécifiques des PA (= messages clefs retenus)	Joueur – post test
<i>Si un professionnel utilise l'outil, les éléments du jeu correspondront à ses besoins pour pouvoir animer le jeu (tout au long du déroulé du jeu, y compris conseils)</i>	Perceptions du pro sur le fond de l'outil : exhaustivité de l'ensemble des questions, questions adaptées et actuelles, informations compréhensibles, adaptabilité de l'outil, adaptation et logique du déroulé (niveau de facilité, temps, type de jeu, etc) Perceptions du pro sur la forme de l'outil : perception esthétique/univers graphique, absence d'éléments stigmatisants ou empêchant l'identification	Animateur – entretien après utilisation Observation pendant le jeu
<i>Si un PA joue à {La} Tablée, les éléments du jeu correspondront à ses besoins et attentes pour pouvoir jouer et poursuivre l'expérience</i>	Perceptions du PA sur le fond de l'outil : exhaustivité des questions, informations compréhensibles, adaptabilité de l'outil, adaptation et logique du déroulé Perceptions du PA sur la forme de l'outil : perception esthétique/univers graphique, absence d'éléments stigmatisants ou empêchant l'identification	Animateur – entretien après utilisation Observation pendant le jeu
<i>Si un professionnel utilise l'outil, il aura envie de l'utiliser encore</i>	Information sur l'animation de l'outil et les facteurs de motivation pour utiliser/ne pas utiliser l'outil  Information sur la satisfaction générale/ bénéfice de l'outil/ correspondance avec ses attentes (dynamique de groupe, libération de la parole, investissement des participants, transmission des messages clefs)	Animateur – entretien après utilisation
<i>Si un PA joue à {La} Tablée, il passera un bon moment</i>	Information sur la satisfaction générale de l'expérience de jeu	Joueur – post test Observation pendant le jeu
<i>Émergence d'effets collatéraux</i>	Autres effets non prévus ?	Toutes méthodes

# Protocole de Test - La Tablée version PRINT

Octobre 2019

Objectif de {La} Tablée: Confronter les croyances autour de l'alimentation et du lien nutrition/santé des PA

Hypothèse principale : Jouer à Quiz In permet de remettre en question ses idées reçues et mettre à jour ses connaissances sur l'alimentation des PA

Objectif du test : Évaluer la pertinence de l'outil : identifier les difficultés rencontrées par les utilisateurs lors de l'utilisation du Quiz In, les points forts et les points d'amélioration de l'outil

## Méthode d'expérimentation :

- Contextes d'expérimentation : au moins 1 atelier dans au moins 3 structures différentes (et variées en terme de profil de participants/lieu et médiateur. Lieux : résidence autonomie, centre social/CCAS, atelier prévention mutuelle/caisse de retraite, association actrice dans la prévention. animateurs : diététicien(ne), professionnels de la prévention, animateur associatif. Vigilance à ne pas avoir que des professionnels qui ont participé à la co création de l'outil.
- Pas de briefing sur l'outil, remise en main propre, en expliquant seulement l'objectif du test

**Nb minimum d'observation : 3 ateliers (3 lieux différents)**

## Collecte d'informations :

- Sur place, enquête auprès d'un panel de joueurs et d'animateurs + observations

Dans le présent document

Tableau des hypothèses, mesures et source d'information

Grilles de collecte d'information :

- Enquête post test - Joueur
- Enquête post test - Animateur
- Observation en situation réelle
- Fiche lieu et médiateur (à compléter au cours de l'expérimentation)
- Debriefing commun des médiateurs/expérimentateurs (si faisable) – comparaison des 2 versions

<b>Hypothèses</b>	<b>Mesures de vérification des hypothèses</b>	<b>Source de l'information/ méthode de collecte</b>
<i>Si une PA joue à Quiz In, sa perception de l'alimentation va évoluer</i>	<p>Perception sur l'évolution de la connaissance et compréhension des besoins spécifiques des PA (= messages clefs retenus)</p> <p>Perception de sa capacité à d'adopter des pratiques en adéquation avec ses besoins</p>	Joueur –post test
<i>Si un professionnel utilise l'outil, les éléments du jeu correspondront à ses besoins pour pouvoir animer le jeu (tout au long du déroulé du jeu, y compris conseils)</i>	<p>Perceptions du pro sur le fond de l'outil : exhaustivité de l'ensemble des cartes, cartes adaptées et actuelles, livret adapté et informations compréhensibles, adaptabilité de l'outil, adaptation et logique du déroulé/règles du jeu à ses besoins (niveau de facilité, temps, type de jeu, etc)</p> <p>Perceptions du pro sur la forme de l'outil : perception esthétique/univers graphique, ergonomie des éléments (taille, prise en main), absence d'éléments stigmatisants ou empêchant l'identification</p>	<p>Animateur – entretien après utilisation</p> <p>Observation pendant le jeu</p>
<i>Si un PA joue à Quiz In, les éléments du jeu correspondront à ses besoins et attentes pour pouvoir jouer et poursuivre l'expérience</i>	<p>Perceptions du PA sur le fond de l'outil : exhaustivité des cartes, cartes adaptées et actuelles, informations compréhensibles, adaptabilité de l'outil, adaptation et logique du déroulé/règles du jeu à ses attentes (niveau de facilité, temps, type de jeu, etc)</p> <p>Perceptions du PA sur la forme de l'outil : perception esthétique/univers graphique, ergonomie des éléments (taille, prise en main), absence d'éléments stigmatisants ou empêchant l'identification</p>	<p>Animateur – entretien après utilisation</p> <p>Observation pendant le jeu</p>
<i>Si un professionnel utilise l'outil, il aura envie de l'utiliser encore</i>	<p>Information sur l'animation de l'outil et les facteurs de motivation pour utiliser/ne pas utiliser l'outil</p> <p>Information sur la satisfaction générale/ bénéfice de l'outil/ correspondance avec ses attentes (dynamique de groupe, libération</p>	Animateur – entretien après utilisation

	de la parole, investissement des participants, transmission des messages clefs)	
<i>Si un PA joue à Quiz In, il passera un bon moment</i>	Information sur la satisfaction générale de l'expérience de jeu	Joueur –post test Observation pendant le jeu
<i>Si l'outil est utilisé dans des conditions normales, il ne sera pas abimé</i>	Listing des dégradations et détériorations sur le jeu après x fois d'utilisation	Médiateur - enquête chaque semaine à partir de l'introduction de l'outil
<i>Émergence d'effets collatéraux</i>	Autres effets non prévus ?	Toutes méthodes

# Protocole de Test - Le Mixeur

Octobre 2019

**Objectif de Le Mixeur :** Renforcer les capacités des PA à adopter une alimentation répondants à leurs besoins et contraintes

**Hypothèse principale :** Jouer au Mixeur permet de mieux comprendre les besoins spécifiques des PA en termes d'équilibre alimentaire, et d'être en capacité d'adopter des pratiques en adéquation avec ses besoins.

**Objectif du test :** Évaluer la pertinence de l'outil : identifier les difficultés rencontrées par les utilisateurs lors de l'utilisation du Mixeur, les points forts et les points d'amélioration de l'outil

## **Méthode d'expérimentation:**

- Contextes d'expérimentation : au moins 2 ateliers (un pour chaque version du jeu) dans au moins 3 structures différentes (et variées en terme de profil de participants/lieu et médiateur. Lieux : résidence autonomie, centre social/CCAS, atelier prévention mutuelle/caisse de retraite, association actrice dans la prévention. animateurs : diététicien(ne), professionnels de la prévention, animateur associatif. Vigilance à ne pas avoir que des professionnels qui ont participé à la co création de l'outil.
- Pas de briefing sur l'outil, remise en main propre, en expliquant seulement l'objectif du test

**Nb minimum d'observation :** 6 ateliers (3 lieux différents, chacun avec les 2 versions du jeu)

## **Collecte d'informations :**

- Sur place, enquête auprès d'un panel de joueurs et d'animateurs + observations

Dans le présent document

Tableau des hypothèses, mesures et source d'information

Grilles de collecte d'information :

- Enquête post test - Joueur
- Enquête post test - Animateur
- Observation en situation réelle
- Fiche lieu et médiateur (à compléter au cours de l'expérimentation)
- Debriefing commun des médiateurs/expérimentateurs – comparaison des 2 versions – modalités d'animation et d'évaluation à définir en fonction des retours d'enquêtes

<b>Hypothèses</b>	<b>Mesures de vérification des hypothèses</b>	<b>Source de l'information/ méthode de collecte</b>
<i>Si une PA joue au Mixeur, il comprendra mieux ses besoins spécifiques en termes d'équilibre alimentaire, et il sera plus en capacité d'adopter des pratiques en adéquation avec ses besoins</i>	<p>Perception sur l'évolution de la connaissance et compréhension des besoins spécifiques des PA (= messages clefs retenus)</p> <p>Perception de sa capacité à d'adopter des pratiques en adéquation avec ses besoins</p>	Joueur – post test
<i>Si un professionnel utilise l'outil, les éléments du jeu correspondront à ses besoins pour pouvoir animer le jeu (tout au long du déroulé du jeu, y compris conseils)</i>	<p>Perceptions du pro sur le fond de l'outil : exhaustivité de l'ensemble des cartes, cartes adaptées et actuelles, livret adapté et informations compréhensibles, adaptabilité de l'outil, adaptation et logique du déroulé/règles du jeu à ses besoins (niveau de facilité, temps, type de jeu, etc)</p> <p>Perceptions du pro sur la forme de l'outil : perception esthétique/univers graphique, ergonomie des éléments (taille, prise en main), absence d'éléments stigmatisants ou empêchant l'identification</p>	<p>Animateur – entretien après utilisation</p> <p>Observation pendant le jeu</p>
<i>Si un PA joue au Mixeur, les éléments du jeu correspondront à ses besoins et attentes pour pouvoir jouer et poursuivre l'expérience</i>	<p>Perceptions du PA sur le fond de l'outil : exhaustivité des cartes, cartes adaptées et actuelles, livret et bloc recette adaptés et informations compréhensibles, adaptabilité de l'outil, adaptation et logique du déroulé/règles du jeu à ses attentes (niveau de facilité, temps, type de jeu, etc)</p> <p>Perceptions du PA sur la forme de l'outil : perception esthétique/univers graphique, ergonomie des éléments (taille, prise en main), absence d'éléments stigmatisants ou empêchant l'identification</p>	<p>PA – entretien après utilisation</p> <p>Observation pendant le jeu</p>
<i>Si un professionnel utilise l'outil, il aura envie de l'utiliser encore</i>	<p>Information sur l'animation de l'outil et les facteurs de motivation pour utiliser/ne pas utiliser l'outil</p> <p>Information sur la satisfaction générale/ bénéfice de l'outil/ correspondance avec ses attentes (dynamique de groupe, libération</p>	Animateur – entretien après utilisation



	de la parole, investissement des participants, transmission des messages clefs)	
<i>Si un PA joue au Mixeur, il passera un bon moment</i>	Information sur la satisfaction générale de l'expérience de jeu	Joueur – post test Observation pendant le jeu
<i>Si l'outil est utilisé dans des conditions normales, il ne sera pas abimé</i>	Dégradations et détériorations éventuelles sur le jeu après x fois d'utilisation	Animateur – entretien après utilisation
<i>Émergence d'effets collatéraux</i>	Autres effets non prévus ?	Toutes méthodes

# Protocole de test - La Bonne App'

Octobre 2019

**Objectif de la Bonne App'** : Favoriser les changements de comportements en matière d'alimentation.

**Hypothèse principale** : L'utilisation de la Bonne App' facilite l'adoption de comportements favorables à un bon état nutritionnel

**Objectif du test** : Évaluer la pertinence de l'outil : identifier les difficultés rencontrées par les utilisateurs lors de l'utilisation de Food Troc, les points forts et les points d'amélioration de l'outil

## Méthode d'expérimentation:

- Contextes d'expérimentation :
  - 5 tests en chambre - Briefing des médiateurs/expérimentateurs par l'équipe projet et test d'utilisabilité
  - 5 tests en situation réelle - Utilisations/ accompagnements de professionnels avec un senior dans des secteurs variés (à domicile, en établissement, en accueil de jour; avec des médiateurs aux profils variés : diététicien, infirmier, ergothérapeute) – *les expérimentateurs en situations réelles auront préalablement fait le test en chambre*

## Collecte d'informations :

- Sur place, enquête auprès du professionnel et du senior + observations (au moins 1 fois avec 3 professionnels différents, donc aussi 3 PA)
- Par téléphone, enquête auprès de professionnels après quelques utilisations (au moins 2 professionnels différents)

## Dans le présent document

### Tableau des hypothèses, mesures et source d'information

#### Grilles de collecte d'information :

- Enquête post utilisation - Pro
- Enquête post utilisation - PA
- Grille d'observation – situation réelle
- Grille UX – test en chambre
- Fiche lieu et médiateur (à compléter au cours de la mise en place de l'expérimentation)

Hypothèses	Mesures de vérification des hypothèses	Source de l'information/ méthode de collecte
<i>Si un PA utilise La Bonne App', il sera plus enclin à adopter des comportements favorables à un bon état nutritionnel</i>	Perception des PA sur leurs comportements en lien avec l'alimentation, et sur leurs connaissances en matière d'alimentation équilibrée et adaptée.	PA - Enquête post utilisation
<i>Si un professionnel utilise l'outil, les éléments de l'appli correspondront à ses besoins pour pouvoir accompagner un PA autour de l'alimentation (tout au long du déroulé de l'appli, repérage des facteurs de risque + conseils + accompagnement au changement)</i>	<p>Perceptions du pro sur le fond de l'outil : exhaustivité de l'ensemble des thématiques, contenus adaptés et actuels, informations compréhensibles, adaptabilité de l'outil, adaptation et logique du déroulé (niveau, temps, etc)</p> <p>Perceptions du pro sur la forme de l'outil : perception esthétique/univers graphique, ergonomie des éléments (prise en main, interface), absence d'éléments stigmatisants ou empêchant l'identification</p>	<p>Pro – entretien après utilisation</p> <p>Observation pendant le jeu</p> <p>Grille UX</p>
<i>Si un PA utilise l'appli, les éléments du jeu correspondront à ses besoins et attentes pour pouvoir jouer et poursuivre l'expérience</i>	<p>Perceptions du PA sur le fond de l'outil : contenus adaptés et actuels, informations compréhensibles, adaptabilité de l'outil, adaptation et logique du déroulé</p> <p>Perceptions du PA sur la forme de l'outil : perception esthétique/univers graphique, ergonomie des éléments (prise en main, interface), absence d'éléments stigmatisants ou empêchant l'identification</p>	<p>PA – entretien après utilisation</p> <p>Observation pendant le jeu</p>
<i>Si un professionnel utilise l'outil, il aura envie de l'utiliser encore</i>	<p>Information sur l'utilisation de l'outil et les facteurs de motivation pour utiliser/ne pas utiliser l'outil</p> <p>Information sur la satisfaction générale/ bénéfice de l'outil/ correspondance avec ses attentes (transmission des messages clefs, repérage des risques, etc)</p>	<p>Pro – entretien après utilisation</p> <p>Grille UX</p>
<i>Émergence d'effets collatéraux</i>	Autres effets non prévus ?	<p>Toutes méthodes</p> <p>Grille UX</p>

## Suivi des expérimentations

Outils en test	Statut du test	Nb de professionnels informés	Date du test (installation si Food Troc)	Nb participants au test	Structure et profession	Commune
Food Troc	validé	1	29-Oct	65	Résidence Mermoz -	Lyon 8
Food Troc	à installer	1			Résidence St François d'Assise	Lyon 1
Food Troc	validé	2	31-Oct	64	Résidence Le Colombier - Animatrices	St-Genis-Laval
Food Troc	validé	2	31-Oct	40	Résidence Le Colombier - Animatrices	St-Genis-Laval
Food Troc	validé	2	21-Oct	87	Résidence autonomie du CCAS - Jean Jaurès	Villeurbanne
Food Troc	validé	3	07-Nov	10	Parisolidaire - Bénévoles	Villeurbanne
Food Troc	validé	1	06-Nov	86	Habitat regroupé Grand Lyon Habitat -	Lyon 5
La Bonne App'	validé	1	07-Nov	1	CCAS Villeurbanne - Diététicienne	Villeurbanne
La Bonne App'	validé	2	05-Nov	1	Aralis - CESF	Lyon 7
La Bonne App'	validé	2	26-Nov	2	SMD Lyon - Psychomotricienne et ASG	Lyon
La Bonne App'	validé	1	31-Oct	1	Libérale - Diététicienne	St-Symphorien-sur-Coise
La Tablée	validé	2			Aralis - CESF	Lyon 7
La Tablée	validé	1	21-Oct	10	UFOLEP - Diététicienne	Brignay
La Tablée	validé	1	25-Oct	10	Patio des aînés - responsable de l'association	Lyon 7
Le Mixeur	validé	3			Résidence du Tonkin - Animatrice	Villeurbanne
Le Mixeur	validé	2			Centre Social Les Oliviers - Animatrice	St-Priest
Le Mixeur	validé	1			UFOLEP - Diététicienne	
Le Mixeur	validé	1			CCAS Grigny - Coordinatrice personnes âgées	Grigny
Le Mixeur	validé	1			CCAS Grigny - Coordinatrice personnes âgées	Grigny
Le Mixeur	validé	1			Carsat - Conseillère en prévention	Lyon 3
Le Mixeur	validé	1			UFOLEP - Diététicienne	
Le Mixeur	validé		11-Oct	4	Aralis - CESF	Lyon 7
Le Mixeur	validé	2	25-Oct	11	Aralis - CESF	Lyon 7
Le Mixeur	validé	1	05-Dec		Carsat - Conseillère en prévention	Lyon 3
Le Mixeur	validé	2			Résidence Le Colombier - Animatrices	St-Genis-Laval
Le Mixeur	validé	2			Résidence Jean Jaurès - Animatrice	Villeurbanne
Le Mixeur	validé	1	22-Nov		Libérale - Diététicienne	St-Symphorien-sur-Coise
Le Mixeur	validé	1			Résidence La Californie - IDE	Oullins
Le Mixeur	validé	4	08-Nov	4	SMD Lyon - Ergothérapeutes	Lyon

Le statut «validé» indique que les professionnels ont confirmé leur volonté de participer au test des outils.

Lorsque les cases «dates», «nombre de participants» et «communes» sont vides, les tests n'ont pas encore été prévus ou les informations n'ont pas été communiquées à l'équipe.



Un projet financé par La Conférence des financeurs de la  
prévention de la perte d'autonomie



Les images et illustrations présentées dans ce document proviennent du projet Bien Vivre Chez Soi à la Métropole.

Ce document a été rédigé et mis en page par l'équipe projet :  
Alice Rogez, Émilie Hoarau et Beatriz Rico.

## Contacts

### **Délégation Développement Solidaire, Habitat et Éducation (DSHE)**

Direction Santé et Développement Social

Projet en régie directe

[bienvivrechezsoi@grandlyon.com](mailto:bienvivrechezsoi@grandlyon.com)

---

## **Métropole de Lyon**

20, rue du Lac

CS 33569 - 69505 Lyon Cedex 03

Tél: 04 78 63 40 40

[grandlyon.com](http://grandlyon.com)

**GRANDLYON**  
la métropole