

Les Univers multisensoriels SHX au bénéfice des personnes âgées.



**UNIVERS
MULTISENSORIELS**

Les Univers multisensoriels SHX au bénéfice des personnes âgées.

Il est de plus en plus fréquent que les maisons de retraite et les centres de santé disposent d'univers multisensoriels pour les soins aux personnes âgées. C'est grâce à leur **flexibilité et à la variété des applications possibles**, dans ce groupe d'utilisateurs pouvant présenter une **déficience progressive sensorielle, motrice, cognitive et sociale**, qu'ils deviennent de plus en plus fréquent.



Les univers multisensoriels sont une **excellente ressource** pour les personnes âgées, la technologie du **système SHX** leur permettant de devenir un outil thérapeutique encore plus puissant.

Avec l'âge, certaines capacités commencent à se détériorer, surtout si elles ne sont pas utilisées. De nombreuses **maladies neurodégénératives** ont une incidence plus élevée chez les personnes âgées. Parmi eux, la démence est une **préoccupation majeure**, en raison de l'impact qu'elle peut avoir sur le **bien-être de la personne, sa famille et son entourage immédiat**. Les effets de ces maladies **limitent l'autonomie personnelle** dès les premiers stades et **réduisent la participation** à toutes sortes d'activités.

Ce manque de participation à une **activité délibérée** entraîne un sentiment croissant de frustration et d'insécurité qui met en évidence des changements dans l'état d'esprit - comme l'apathie, les sautes d'humeur et l'agitation - et peut mener à **l'isolement, à la déconnexion et aux troubles du comportement**.

Des études ont montré qu'une **combinaison** de thérapies pharmaceutiques et non pharmaceutiques est la méthode la plus efficace pour **retarder la déficience** et améliorer la qualité de vie des personnes touchées.

Une **stimulation sur mesure** comprend une activité ciblée impliquant différents processus cognitifs, sensoriels, moteurs et sociaux aide les gens à être actifs et participatifs. Ces actions, aident à **ralentir la déficience, tout en améliorant l'autonomie personnelle et la qualité de vie, et en créant un état d'esprit plus positif**.

L'utilisation d'environnements multisensoriels en tant que stratégie thérapeutique **améliore l'état émotionnel et le comportement**, complète les médicaments et réduit le besoin de mesures physiques de confinement.

De plus, **les univers multisensoriels SHX** offrent ce type d'activités en créant un **contenu cohérent** qui stimule **différentes voies sensorielles**. Le contenu est adapté à chaque personne et tient compte de leurs antécédents, de leur histoire de vie, de leur situation actuelle, de leurs besoins et de leurs intérêts et comprend de **multiples objectifs d'intervention**.

Les univers multisensoriels SHX permettent un **retour aux sources**. Le logiciel peut être programmé pour permettre à l'utilisateur de revenir à des activités contrôlées impliquant **des stimuli de base simples, agréables et cohérents**. De plus, ils peuvent être adaptés à chaque individu et donner accès à une **stimulation cognitive de différents niveaux de complexité**.

Une autre caractéristique importante des univers SHX est qu'ils peuvent aider à **compenser la mobilité réduite**, être utilisées pour appliquer **des stimuli complexes et puissants** tels que la musique, et **encourager la connexion et la communication**, qui sont une source majeure de bien-être.

Un retour aux sources

Embarquons à bord d'un train bruyant, nous entendons sa destination annoncée en plusieurs langues via les hautparleurs. Il y a deux hautes marches dans le train, et il y a un autre passager qui attend impatiemment derrière nous. Deux passagers en avant parlent en argot adolescent tandis que l'odeur de leur casse-croûte flotte dans la voiture. Un écran sur la plate-forme est reflété dans la fenêtre du train, indiquant l'heure, la température actuelle ...



Nous naviguons souvent dans des environnements **très complexes** avec des **stimuli variés** qui peuvent s'avérer **variables et stressants**. Cela peut être un défi même pour les personnes sans difficultés cognitives. Les personnes âgées peuvent se sentir mal à l'aise

ou accablées dans des environnements où elles sont exposées à plusieurs stimuli à la fois. Cela est encore plus vrai dans le cas des **personnes atteintes de démence ou de déclin cognitif lié à l'âge**.

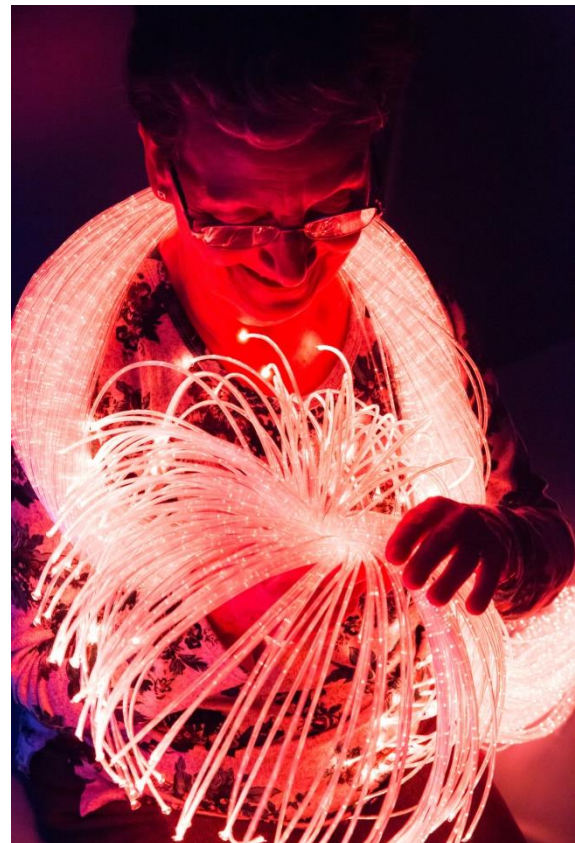
Les univers multisensoriels permettent un **contrôle de l'environnement** afin de fournir une stimulation basale à travers des activités simples, même si les **fonctions cognitives complexes** de l'utilisateur **sont altérées**. Profiter d'une musique harmonieuse, d'un paysage magnifique, d'un arôme ou d'une source de lumière simple mais **attrayante dans un environnement agréable et non menaçant** sont des activités significatives et agréables pour beaucoup de gens.

Adapter la pièce à différentes capacités sensorielles.

Les personnes âgées présentent souvent un **déclin sensoriel** tel que la presbytie, la perte auditive liée à l'âge et la perte du sens du toucher, ce qui peut entraver la stimulation sensorielle et **conduire à l'isolement** du monde extérieur. En plus de cela, la perte progressive de la mobilité **affecte également les voies sensorielles** qui sont fondamentales pour leur bien-être.

La **gestion** active et **l'ajustement** des différents éléments dans les univers multisensoriels à chaque système sensoriel peut nous permettre de **stimuler et de fournir une contribution** aux sens les plus altérés. Par exemple, des stimuli visuels puissants tels que des **colonnes à bulles et des sources de lumière à fibre optique** améliorent les compétences telles que le suivi, la mise au point, la représentation spatiale et la profondeur, ainsi que la coordination œil-main.

Les sens les moins altérés peuvent également être utilisés pour compenser les difficultés découlant du déclin sensoriel pour permettre à l'utilisateur de continuer à vivre une



expérience significative tout en participant aux activités. Par exemple, une personne **malentendante** peut utiliser **l'équipement vibroacoustique** pour profiter des sons dans une vidéo.

Les environnements multisensoriels peuvent aider à **regrouper les stimuli** en unités significatives pour améliorer l'intégration sensorielle globale. Les personnes âgées bénéficient **d'une expérience et d'une interaction débridée** grâce aux lumières, au bruit, aux odeurs et aux matériaux tactiles, car ces activités aident à maintenir et à coordonner les systèmes sensoriels.

Réminiscence et travail d'historique de vie

L'un des grands avantages des univers multisensoriels SHX, par rapport aux logiciels plus basiques, est leur capacité à proposer et à gérer un **contenu personnalisé et cohérent** pouvant correspondre à des **images, des sons, des vidéos ou des vibrations avec des sons ou des éclairages**.

Ils peuvent être utilisés pour **explorer l'historique de vie de chaque utilisateur**, rechercher des informations sur Internet ou d'autres sources, trouver du contenu historique, des activités passées, des photos de famille, de la musique et des chansons ou même de vieux programmes de radio ou de télévision.

L'expérience créée par le contenu des univers multisensoriels SHX **est améliorée** grâce à l'environnement non menaçant créé, en plus de la combinaison des ressources disponibles: projection grand format; la possibilité d'une stimulation **vibroacoustique du corps entier** (qui est une sensation étroitement liée au système émotionnel); produire un effet immersif dans la pièce en utilisant l'éclairage en coordination avec l'image projetée; et mettre en évidence des moments choisis dans le contenu à l'aide d'éléments sensoriels supplémentaires tels que le froid ou la chaleur, l'air, les bulles ou les projections.



De cette manière, les salles SHX améliorent la **connexion de l'utilisateur avec ses propres souvenirs**, lui permettant de revivre de manière intense des expériences agréables et d'utiliser ces mêmes expériences pour **influencer d'autres aspects cognitifs**.

En plus de travailler avec la mémoire épisodique et rétrograde, **d'autres exercices spécifiques** peuvent également être entrepris dans cet environnement privilégié. Par exemple, les **activités de regroupement** peuvent être faites avec des **images ou des sons**, ou les deux ensemble; la participation peut être stimulée avec une série de couleurs dans la colonne à bulles, dans lesquelles l'utilisateur doit essayer de prédire la suivante; les images et les sons peuvent être reconnus et associés; et différentes scènes peuvent être rappelées et identifiées.

Stimulation cognitive

L'utilisation de **stimuli primaires** et de **scènes immersives** permet de concevoir des activités de différents niveaux de complexité. Ceux-ci peuvent être utilisés pour effectuer une **thérapie cognitive adaptée** aux capacités et aux limites de chaque utilisateur à chaque étape de sa thérapie.

Une **large sélection de combinaisons sensorielles** peut être créée dans les univers multisensoriels SHX, en mettant l'accent sur celles qui sont les plus **confortables** et les plus **agréables** pour l'utilisateur. Ils peuvent être axés sur plusieurs **objectifs thérapeutiques** tels que la concentration, la mémoire, la parole et le langage, la respiration et les capacités

psychomotrices dans un environnement **peu exigeant, cohérent, agréable et facile à comprendre.**



Si les utilisateurs **perçoivent et assimilent bien les stimuli**, ils se sentiront moins menacés et stressés - et donc plus aptes - dans leur environnement. Ceci, à son tour, ajustera leurs niveaux de conscience et d'attention, et les laissera **plus enclins à participer à une activité.**

Il existe des **possibilités infinies** d'interaction avec le système SHX pour entreprendre des **activités thérapeutiques** stimulant non seulement la mémoire, l'attention, la concentration, l'anticipation, la classification, l'association, la discrimination et le langage, mais aussi l'agnosie et l'apraxie..

Compenser la perte de mobilité

La **perte progressive de la mobilité liée à l'âge** chez les personnes âgées est à la fois limitante et **source de nombreuses difficultés**. De plus, il entraîne **l'altération des voies sensorielles** liées aux systèmes **tactile, vestibulaire et proprioceptif**, qui impliquent l'équilibre, le mouvement, la position et l'orientation spatiale.



L'environnement peu exigeant, familier et sûr fourni par les univers multisensoriels permet à l'utilisateur d'explorer confortablement et les **encourage** à se déplacer librement à travers leur environnement. Il stimule également **les systèmes sensoriels de base** tels que proprioceptif, tactile et vestibulaire, aidant à **compenser les déficiences** et à faciliter la régulation automatique.



A titre d'exemple, un stimulus vestibulaire tel qu'une **balançoire** peut créer une sensation de bien-être chez l'utilisateur, ou des **sensations tactiles profondes** et **proprioceptives** qui vont le rendre plus **serein** et connecté avec lui-même et son environnement.

Musique, Maestro, S'il te plait!

La musique a une **myriade d'applications thérapeutiques** et **récréatives** pour chaque utilisateur: travailler avec les émotions, le rythme, la mobilité, la

coordination et la participation, entre autres. Elle est traitée dans différentes zones du cerveau, ce qui en fait un stimulus **extrêmement puissant** à la fois conscient et inconscient. Lorsqu'elle est utilisée avec les personnes âgées, la musique s'avère être une grande source de motivation et d'animation pour toute activité; elle a une capacité extraordinaire à créer une ambiance positive.

La **musique enregistrée** peut être jouée dans des univers multisensoriels, et des **effets d'éclairage** peuvent être ajoutés, soit dans la pièce, soit sur un élément spécifique tel que la colonne à bulles, qui peut changer de couleur en fonction de la musique. Des environnements spéciaux hautement personnalisés peuvent être créés avec l'ajout de ces effets d'éclairage, de **signaux vibroacoustiques** ou de différents types de **projections**.

En outre, **différents instruments de musique peuvent être intégrés** dans la pièce, ainsi que d'autres éléments qui permettent de créer de la musique simplement et facilement, et pouvant être utilisés avec **les contrôleurs SHX** pour reproduire des notes ou des échantillons musicaux avec des effets supplémentaires. De cette façon, la stimulation avec la musique cesse d'être un exercice d'écoute passive combiné avec d'autres éléments et devient une activité qui nécessite une **participation active et créative**.

Connexion, communication et bien-être

La **polyvalence du système SHX** et le **potentiel thérapeutique** de l'équipement dans les univers multisensoriels permettent de créer des activités et des environnements personnalisés. Ceux-ci peuvent être conçus pour être à la fois plaisants et pertinents pour chaque utilisateur, et être aussi simples ou sophistiqués que nécessaire.

Ces sensations agréables et non menaçantes **permettent à l'utilisateur de se connecter à son environnement et de créer un contexte positif** pour la communication avec ses soignants ou sa famille. Cette communication est réalisée au propre niveau d'assimilation de l'utilisateur; cela peut être quelque chose d'aussi simple qu'un regard partagé ou un sourire.

Ces **sentiments de confort** favorisent le bien-être de l'utilisateur et améliorent sa **prédisposition** à entreprendre d'autres activités. Ceci, à son tour, crée un **environnement thérapeutique optimal** pour l'utilisateur et son entourage immédiat, en augmentant leur **niveau de participation**.

