

Séance 6 : Activité physique et Cognition

PROJET MEDITES

Intervenants :
Pr. Philippe Robert
Grégory Ben-Sadoun

THÉMATIQUES DE LA SÉANCE

- ✘ Thème 1 : Bénéfices et dangers liés à l'utilisation des jeux vidéo.
- ✘ Thème 2 : Intérêts dans le cadre du vieillissement et des maladies neurodégénératives
- ✘ Thème 3 : Conception d'un serious game dans le cadre du vieillissement et des maladies neurodégénératives

ORGANISATION DE LA SÉANCE

Thème 1 : jeu de débat avec les élèves

2 groupes ont été constitués :

- ✘ 1 groupe devait donner des arguments en faveur de l'intérêt de jouer aux jeux vidéo
- ✘ 1 groupe devait donner des contre-arguments

Temps : 30 minutes

Puis synthèse :

Arguments : Stimulant pour le cerveau (cognitions), jouer à plusieurs, faire de l'activité physique en jouant, se divertir, éducatif.

Contre-arguments : penser qu'à jouer (addiction), ne plus sortir (repli sur soi), rend violent, peu être choquant, être inactif (physiquement).

ORGANISATION DE LA SÉANCE

Thème 2 : Réflexion en groupe

- ✘ Mise en lien des arguments avec l'autonomie de vie des personnes âgées

Temps : 30 minutes

Résumé :

Vieillesse : pertes progressives des facultés physique et cognitives.

Age avancé : moins actifs.

Cerveau : moins on est actif, plus il vieillit vite, plus vite on peut en ressentir les effets sur l'autonomie.

Utilisation des jeux vidéo : créer une stimulation la plus riche possible pour contrer les effets biologiques du vieillissement et l'inactivité associée (cf-arguments).

ORGANISATION DE LA SÉANCE

Thème 3 : Tests de serious games

- ✘ Présentation de deux serious games : MEMO, X-Torp (V1 et V2)
- ✘ Utilisation de ces serious games par les élèves

Temps : 1 heure

ORGANISATION DE LA SÉANCE

Thème 3 : Tests de serious games

MEMO

Serious game composé de mini-jeux classés par catégories de fonctions cognitives principalement stimulées (par. Ex., mémoire, attention).

Vidéos et démo jouables à l'adresse suivante :

<http://www.memory-motivation.org/home-2/>

cliquer sur « commencer les EXERCICES »

N.B. : les élèves ont testé l'application complète afin de leur présenter les différents mini-jeux dans les différents modes de difficulté.

ORGANISATION DE LA SÉANCE

Thème 3 : Tests de serious games

X-Torp V1 et V2

Serious Game avec activité physique (exergame) d'action dans le style Massively Multiplayer Online Role-Playing Game de bataille navale.

La V1 est la version déjà testée chez des personnes âgées en bonne santé et chez des patients présentant un trouble cognitif léger et une maladie d'Alzheimer.

La V2 est la version améliorée des suites de l'étude de la V1. Elle inclut un design graphique plus fun et plus lisible, un environnement de jeu plus grand, un scénario plus dense en trois actes, le mode online.

ORGANISATION DE LA SÉANCE

Thème 3 : Tests de serious games

X-Torp V1 et V2

Images et vidéo de la V1 sur le site:

<http://www.x-torp.com/fr/accueil/>

déplacer la barre de défilement verticale vers le bas

Vidéo de la V2 sur le site:

<http://www.curapy.com/jeux/x-torp/>

déplacer la barre de défilement verticale vers le bas

N.B. : les élèves ont testé l'application complète afin de leur présenter les différences entre la V1 et V2.