

ANIMER DES ATELIERS DE STIMULATIONS COGNITIVES (distance)

Modalit  p dagogique :

Formation   distance

Dur e:

14.00 heures - jours

Profils des stagiaires

- Cette formation est destin e   toute personne pratiquant ou souhaitant pratiquer l'animation

Pr requis

- Aucun

Objectifs p dagogiques

- 1. Comprendre la n cessit  des stimulations de la m moire
- 2. Savoir pr senter et animer les jeux de stimulation cognitive
- 3. Savoir quels jeux proposer et en distinguer les objectifs sp cifiques
- 4. Savoir inciter les r sidents   participer aux activit s
- 5. Analyser des impacts d'ateliers sur les fonctions cognitives et la m moire

Contenu de la formation

- Module 1 (2h00) : Les diff rentes fonctions cognitives et les principales pathologies d mentiennes (objectif 1)
 - Les fonctions cognitives : M moire – Attention - Fonction ex cutive - Praxies – Gnosies - Phasies
 - Evaluations des fonctions cognitives : les principaux tests (MMSE, test de l'horloge, test des 5 mots...)
 - Les principales pathologies d mentiennes : D finitions - Les d mences neuro d g n ratives maladies d'Alzheimer, Maladie de Parkinson, D mence fronto temporale... - Focus sur la maladie d'Alzheimer (d mence neurod g n rative la plus fr quente) - D mences mixtes - D mences vasculaires
- Module 2 (2h00) : Les th rapies non m dicamenteuses et la stimulation cognitive (objectifs 1 et 2)
 - D finition des TNM
 - Recommandation de l'HAS
 - Diff rentes TNM : Montessori – Validation – Humanitude - Toucher massage ou relationnel
 - Les grands principes des TNM   retenir et utiliser dans le cadre d'atelier de stimulation cognitive
- Module 3 (1h30) : Quelques bases pour concevoir un atelier de stimulation cognitive (objectif 2 et 3)
 - Les diff rentes m moires : qu'est-ce qu'on va stimuler ?
 - Les diff rents types d'ateliers de stimulation cognitive : Pour qui ? Pour quoi ? Comment ?
 - Les diff rents types de participants : tout le monde ensemble ou des petits groupes s par s en fonction des capacit s cognitives ?
 - La consigne : Comment pr senter une consigne sans l'expliquer ? Une consigne  a s'adapte ?
- Module 4 (1h30) : En groupe ou en individuel ? Comment faire vivre un groupe ? (objectif 2)
 - Le groupe et l'individuel
 - L'individu dans le groupe
 - S'adapter   ceux qui ont des troubles cognitifs s v res
 - Que faire en cas de non-r ponse, de mauvaise r ponse ou de r ponse incoh rente
 - Que faire lorsqu'une personne r pond   la place d'une autre

- o Que faire pour g rer la pr sence d'une personne d sorient e dans un groupe
 - o Comment s'adapter aux diff rents niveaux d'attention des participants et mobiliser leur participation
- Module 5 (1h30) : Fixer des objectifs et les  valuer (objectif 3 et 5)
 - o Les objectifs li s   la vie sociale
 - o Les objectifs li s   la renarcissisation
 - o Les objectifs de progression
 - o Les objectifs r cr atifs
 - o Les objectifs sp cifiques   chaque s ance
 - o  valuer l'atteinte des objectifs   l'issue de la s ance
- Module 6 (1h30) : Comment inciter les participants   venir et   participer ? (objectif 4)
 - o Comment inciter certain(e)s r sident(e)s   participer lorsqu'ils disent « j'ai travaill  toute ma vie je suis l  pour me reposer » ou « si Mme Y vient je ne viens pas »
 - o Les raisons pour d cliner l'invitation de participer   une animation
 - o Les questions de l'animateur
 - o Les attitudes   adopter
 - o Les adaptations de la communication pour inciter   participer
- Module 7 (2h00) : Exemples de jeux de stimulation cognitive (objectif 3)
 - o Les jeux de "m moire instantan e" (pour r entra ner l'attention)
 - o Les jeux d'observation (pour faire travailler la fonction de reconnaissance de la m moire)
 - o Les jeux de classement (concentration)
 - o Les jeux de recherche (les intrus- observation)
- Module 8 (2h00) : Pratique (Transposition des apports des diff rents modules dans la pratique)
 - o Travail sur des  tudes de cas (probl matique, objectif, principe d'accompagnement non m dicamenteux, proposition) : Refus d'activit , troubles du comportement, difficult s cognitives
 - o  laboration d'un atelier avec la technique des chapeaux de Bono
 - o Bilan des 7 modules,  changes, r flexion sur les comportements   modifier, sur la pratique   mettre en place

Organisation de la formation

Equipe p dagogique

Psychologue, psychomotricien(ne), animateur confirm *

*Nos formateurs sont des professionnels de la g rontologie (Directeurs d'EHPAD, cadres sup rieurs et cadres de sant , di t ticiens, psychologues, animateurs-trices, m decins-g ri tres, psychomotriciens,...) ayant suivi une formation sp cifique   nos m thodes.

Moyens p dagogiques et techniques

- Connexion   la plateforme visio de l'ANFG (lien envoy  par mail). Les participants doivent pr voir un acc s individuel avec cam ra et micro fonctionnels.
- Expos s th oriques (M moire, Attention, Alzheimer...)
- Quiz
- Exercices divers   proposer (remis dans le livret en fin de formation)
-  tudes de cas et simulations sur la mise en place d'ateliers

Dispositif de suivi de l'ex cution de l' valuation des r sultats de la formation

- Feuilles de pr sence.
- Questionnaire de connaissances, proposition d'exercices et  tude de cas sur la mise en place d'exercices de reconnaissance aupr s de patients Alzheimer et d mences apparent es
- Formulaires d' valuation de la formation.
- Certificat de r alisation de l'action de formation.