

Trouble du comportement de la personne âgée (Serious game / E-Learning)

Contexte

Le vieillissement de la population entraîne une prise en charge spécifique souvent liée à des pathologies relatives à la démence. Ces pathologies du vieillissement nécessitent de la part des professionnels une adaptation des comportements et une bonne compréhension des symptômes des patients pris en charge.

Objectifs

- Identifier les pathologies et la démarche à suivre
- Appliquer la prise en charge adaptée à la pathologie du patient
- Analyser son comportement au travers de situations complexes
- Adapter sa posture selon les situations rencontrées
- Adopter une communication adaptée à son interlocuteur

Renseignements complémentaires

Formation en E-LEARNING - Durée globale du serious game d'environ 10h

Contacts : Anissa Boukhalfi (a.boukhalfi@anhf.fr) - Béatrice Fabre (b.fabre@anhf.fr)

Public

ASH, Aides-soignant(e)s, infirmier(ière)s.

Exercice

2023

Code de formation

GER02

Nature

AFR

Organisé par

Conçu en partenariat avec OF et praticiens hospitaliers, validé par trois EHPAD et une équipe mobile de gériatrie

Typologie

Formation continue ou Développement des connaissances et des compétences

