



Série H

- Objectifs :** **Comprendre** la notion de situation de handicap ;
Appréhender la diversité des handicaps ;
Dédramatiser la notion de handicap et les aspects qu'il recouvre ;
Connaître le rôle des acteurs internes et externes ;
Identifier les bonnes pratiques en matière d'accueil et d'accompagnement d'un agent en situation de handicap ;
Adapter son comportement selon les situations rencontrées.

Public : Personnel d'encadrement.

Durée : La durée globale du jeu est d'environ **30 minutes**.



Mission zéro risque

- Objectifs :** **Sensibiliser** sur les erreurs à éviter sur les patients (parmi lesquelles les « Never Events ») en terme d'identitovigilance, de prise en charge médicamenteuse et de risque infectieux ;
Identifier les enjeux et risques autour des erreurs de soin (lien avec les Événements Indésirables Graves) ;
Éviter les erreurs de soin.

Public : IDE.

Durée : La durée globale du jeu est de **30 minutes**.

Comment s'inscrire ?

Contactez votre interlocuteur ANFH en délégation pour connaître la procédure de déploiement et être accompagné.

www.anfh.fr



10-31-3162

Anfh Prodig

TOUT SAVOIR SUR

Les Serious Game



Réalisation - Illustration : service communication ANFH • PRODIG Serious Game • Février 2020





Soins sans consentement

- Objectifs :** **Maîtriser** l'ensemble des dispositions relatives à l'Hospitalisation sous contrainte et les dispositions de la loi du 27 septembre 2013 sur les obligations et l'organisation des établissements de santé.
- Public :** Médecins, personnels soignants, secrétaires médicales (AMA), cadres (Santé et direction), personnels administratifs chargés de ces questions, assistants sociaux.
- Durée :** La durée globale du parcours est d'environ **6 heures**, avec des modules de 30 minutes : 15 minutes d'apports de connaissances théoriques et 15 minutes de mise en situation (séquence de jeu).



Troubles du comportement de la personne âgée

- 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.
- Public :** ASH, Aides-soignant(e)s, infirmier(ière)s.
- Durée :** La durée globale du Serious Game est d'environ **10 heures**.

Le Serious Game est une modalité pédagogique basée sur le jeu. C'est aussi un support de formation ludique et immersif, amenant l'apprenant à prendre des décisions selon la situation rencontrée via différentes activités interactives.



Se préparer à la certification et à la fiabilisation des comptes

- Objectifs :** **Cerner** les enjeux de la fiabilité du bilan, de la certification des comptes et les axes de travail préparatoire.
- Public :** Directions fonctionnelles concernées par la certification des comptes (RH, DAM, Finances, Achat) et personnels de la direction des affaires financières (contrôleurs de gestion, cadres).
- Durée :** La durée totale du parcours global est de **14 heures** maximum. Ce temps inclut une journée de **7 heures en présentiel** (la durée de cette dernière peut varier en fonction des besoins des stagiaires, des connaissances qu'ils devront ensuite mobiliser sur leur poste de travail et de leurs activités) puis des parcours de durées différentes à distance, en fonction du rôle de l'agent dans l'établissement.



Vis ma vie de cadre

- Objectifs :** **Adapter** sa posture selon les situations rencontrées ;
Adopter une communication adaptée à son interlocuteur ;
Valoriser les compétences individuelles ;
Optimiser les compétences collectives ;
Mobiliser les différents outils de management selon le contexte.
- Public :** Toute personne assurant des fonctions d'encadrement.
- Durée :** La durée globale du Serious Game sera d'environ **6 heures**.



Qualité de vie au travail

- Objectifs :** **Appréhender** la démarche de mise en place d'une politique QVT ;
Repérer les outils associés ;
Mobiliser les éléments nécessaires à la mise en place d'une politique QVT dans son établissement.
- Public :** Toute personne impliquée dans la mise en place d'une politique QVT.
- Durée :** La durée globale du jeu est d'**1h30**.