

PRODIG

(Projet régional d'outils de formation digitale, Projets outils numériques)

Thématique de formation	Type de média	Public ciblé	Durée	Contenu
Troubles du comportement de la personne âgée	Serious game	ASH, AS, IDE,	14h de jeu global sous la forme de séquence de 15 min	Réflexion sur sa posture de professionnel pour une meilleure prise en charge des patients âgés
Qualité de vie au travail	Serious game	Tout public amené à contribuer à la mise en place d'une politique QVT	1h30	Appréhender une politique QVT en mobilisant les outils adaptés
Soins sans consentement	Tout elearning	Toutes personnes en charge de ces questions	Durée 8h max sous la forme de modules de 15 min	Aborder le cadre réglementaire du SSC par une prise de décision face aux décisions rencontrées
Fiabilisation et certification des comptes	Blended learning	Dir fonctionnelles (RH, DAM, Fi, Achats) et affaires financières (contrôleurs gestion, cadres)	1h00 à 6h00 à distance + 7h en présentiel + 3 classes virtuelles (1h30)	Cerner l'ensemble des enjeux de la fiabilisation et certification
Compétences individuelles et collectives	Serious game	Personnes assurant des fonctions d'encadrement	De 6 à 8h de jeu sous la forme de séquences de 35-40 min	Compétences individuelles et collectives
Mission zéro risque !	Serious Game	IDE	30 min	Identifier les risques : identito-vigilance, risques médicamenteux et infectieux
Parcours découverte des Instances	Serious Game	Administrateurs	30 min	Repérer les différentes instances de l'ANFH et le rôle de chacune