

Troubles du comportement de la personne âgée

Public

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

Conçu par

Organismes de formation et praticiens hospitaliers, validé par trois établissements (EHPAD) et une équipe mobile de gériatrie.

Durée

La durée globale du Serious Game est d'environ **10 heures**.

Modalités d'inscription

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

EN SAVOIR PLUS

www.anfh.fr

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.

Modalités pédagogiques

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

Ce Serious Game se déroule en 4 saisons d'une durée d'environ 2h30, composées de modules d'une durée de 15 minutes chacun (soit environ une durée totale de 10h).

Chaque module se compose comme suit :

Présentation de la situation clinique (avec description du symptôme). 40 cas cliniques sont abordés comme par exemple l'agitation verbale, l'euphorie...

Une activité (sélection de réponses, textes à trous...)

Un débriefing explicatif de la situation qui a été abordée avec un apport de connaissances.

Thèmes abordés

Troubles du comportement de la personne âgée

➔ Saison 1

Introduction
Le refus partie 1
Le refus partie 2
Agitation verbale et agressivité
Rejet d'un soignant
Refus d'effectuer la toilette
Agressivité physique
Agitation physique sans agressivité
Aptitude à consentir aux soins courants
Agitation verbale sans agressivité
Désinhibition sexuelle
Euphorie
Logorrhée
Cas final
Questionnaire

➔ Saison 2

Introduction
Amnésie
Oubli de prise médicamenteuse
Non prise médicamenteuse
Hallucinations
Hallucinations visuelles
Ethylysme et délirium
Gloutonnerie et Alzheimer
Pleurs
Agnosie visuelle
Syndrome crépusculaire
Irritabilité ponctuelle
Appraxie et directives anticipées
Questionnaire

➔ Saison 3

Introduction
Mélancolie
Dépression et anorexie
Parkinson et anorexie
Gloutonnerie compulsive
Errance nocturne
Cas
Anosognosie
Amnésie
Aphasie
Irritabilité
Aptitude à consentir
Questionnaire final

➔ Saison 4

Introduction
Anxiété ponctuelle
Anxiété pour cause somatique
Tristesse de l'humeur
Anhédonie
Dépression et ralentissements psychomoteurs
Apathie
Troubles de l'estime de soi
Labilité émotionnelle
Addiction et demande de sevrage
Addiction et refus de sevrage
Désir de mort
Questionnaire
Document de synthèse

Un PDF final synthétise l'ensemble des « bonnes pratiques » abordées dans la formation et est à disposition sur la plateforme à la fin du parcours. Il peut ainsi être édité et conservé par l'agent.