



## DECIMA FORMATION

<b>DURÉE</b>	14 heures, soit 2 jours
<b>FORMATEUR</b>	<b>Coordinateur de l'animation</b>
<b>MOTS CLEFS</b>	ANIMATION / EHPAD / UVP
<b>TYPE</b>	INTRA
<b>TARIF</b>	Nous consulter

# ANIMER LE QUOTIDIEN EN UNITÉ DE VIE PROTÉGÉE

## **OBJECTIFS DE LA FORMATION**

- Comprendre les troubles cognitifs des résidents et s'y adapter
- Découvrir des outils et des techniques d'animation et des ateliers adaptés
- Proposer des activités adaptées et réalisables
- S'approprier les supports et techniques d'animation
- Evaluer les animations

## **PUBLIC CONCERNE ET EFFECTIF**

Tout collaborateur qui travaille auprès de personnes âgées\* : Animateurs, AMP, AS, ASG, ASH, IDEC, Minimum 4 à 10 participants maximum

\* Vous êtes en situation de handicap, contactez-nous afin que nous organisions au mieux votre accueil et la formation.

## **PRE REQUIS**

Aucun

## **PROGRAMME DE LA FORMATION**

- **Rappels généraux autour des troubles liés au vieillissement et à la perte des repères**
  - Les différents troubles cognitifs rencontrés en gériatrie
  - Les besoins de la personne âgée désorientée
  - Ses moyens d'expressions : le langage, le corps, l'expression...
- **Les principes d'entrée en communication avec une personne âgée désorientée**
  - Les éléments verbaux à mettre en œuvre
  - Les éléments non verbaux à mettre en œuvre
  - Les éléments contextuels à prendre en compte
- **Les spécificités de l'animation avec des personnes atteintes de pathologies démentielles**
  - L'adaptation de la posture de l'animateur
    - L'empathie
    - La neutralité bienveillante
    - La place des émotions
    - La sincérité
  - Les bases d'un projet d'animation personnalisé : évaluation des capacités résiduelles des résidents, l'histoire de vie et les outils de recueil de données
  - Définition des objectifs d'animation
  - Définition des concepts de base : occuper, animer, solliciter, stimuler, soigner, prendre soin
  - Les différents types d'activités : cognitifs, réminiscence, créatifs, expression corporelle, l'éveil des sens
    - Les ateliers mémoires & manuels
    - Les activités sensorielles, physiques, musicales, occupationnelles
    - Les activités rituelles (anniversaires, fêtes religieuses, 14 juillet...)
    - L'utilisation du potentiel de l'établissement : cuisine, jardinage, ...
  - La place des familles
- **Déroulement d'une séance**
  - La préparation du matériel
  - L'installation et l'accueil des résidents
  - L'ouverture de l'animation
    - Capter l'attention des participants
    - Remercier les participants pour leur participation

- Rappeler que chacun est libre de participer
- Rappeler que l'animation est un moment de plaisir avant tout
- Durant l'animation
  - Les erreurs fréquentes
    - Vouloir que le résident fasse ce qui est prévu
    - Faire preuve d'autoritarisme
    - Ne pas s'adapter au rythme et refus des résidents
  - Les éléments à favoriser
    - Toujours proposer aux résidents de participer
    - Etre toujours positif (éviter les termes « ne pas », « il ne faut pas », « vous devez », « ce n'est pas comme cela » ...)
    - « Faire avec et pas à la place de »
  - Savoir faire face aux imprévus
    - Que faire lorsqu'un résident veut quitter l'animation avant la fin ?
    - Que faire en cas de conflit entre résident ?
    - Que faire lorsqu'un résident « déambulant vient s'installer durant l'animation ? »
- A la fin de l'animation
  - Savoir terminer sur une note positive
  - Rappeler aux personnes que l'on a été heureux de réaliser cette animation avec eux
  - Demander aux participants d'exprimer leur avis sur l'animation :
    - Savoir questionner
    - Savoir inciter à parler
    - Savoir reprendre la parole positivement lorsque le résident a des difficultés à formuler sa réponse
- Après l'animation : Concevoir une grille d'observation du résident pour communiquer les informations essentielles au reste de l'équipe
  - La participation du résident
  - Le plaisir pris par le résident durant l'animation
  - Les émotions négatives (tristesse, angoisse, anxiété) vécu par le résident durant l'animation
  - L'insertion du résident dans le groupe

## **METHODE PEDAGOGIQUE**

Notions théoriques

Réflexions et échanges entre les participants

Mises en situation : Elaboration d'exercices et d'activités

- **Exemple d'animation numéro 1 : L'animation photolangage**
  - Description du principe du photolangage
  - Description du matériel nécessaire
  - Mise en situation des participants
- **Exemple d'animation numéro 2 : L'animation « Actualité »**
  - Description du principe de l'animation actualité
  - Mise en situation des participants
- **Exemple d'animation numéro 3 : L'animation « gestion de la vie quotidienne »**
  - Savoir inciter les participants à aider l'animateur sur un point précis (mettre la table, plier du linge, ranger quelque chose)
  - Mise en situation des participants
- **Exemple numéro 4 : les animations flash**
  - Le principe des animations flash : simples, rapides à mettre en œuvre, diminution des troubles du comportement (agitation, agressivité...)
  - Exemples d'animation flash

## **ÉVALUATION**

Les acquis sont évalués soit par des mises en situation, ou des jeux de rôles, ou des quiz ou questionnaires, c'est-à-dire par une ou plusieurs modalité(s) d'évaluation pendant la session.

Réalisation d'une enquête de satisfaction permettant de mesurer pour chacun des stagiaires l'atteinte des objectifs et la possibilité d'appliquer les savoir-faire et les savoir-être en situation réelle.

## **VALIDATION DE LA FORMATION**

Certificat de réalisation