



ANIMER UN ATELIER EN EHPAD

Objectifs :

- ✓ **Connaître et comprendre** la démence et les troubles cognitifs
- ✓ **Intégrer et adapter** les principes de l'animation en EHPAD en référence à l'approche Montessori chez les personnes âgées présentant des troubles cognitifs
- ✓ **Être capable d'observer, repérer et utiliser** les mémoires efficaces par rapport aux capacités préservées
- ✓ **Identifier et savoir s'adapter** pour utiliser les capacités préservées des personnes
- ✓ **Interagir positivement** avec la personne âgée
- ✓ **Savoir réaliser des supports** d'activité adaptés aux capacités du public accompagné
- ✓ **Apprendre à réaliser des activités significatives** porteuses de sens pour augmenter l'engagement individuel ou en groupe

Contenu prévisionnel

Jour 1 : Connaître et comprendre les EHPAD et leurs résidents

- Identifier les attentes, les freins et les leviers
- Définir le vieillissement
- Vivre avec une démence : ce qui s'efface et ce qui reste
- Connaître la démence et les pathologies neurodégénératives type Alzheimer
- Comprendre les troubles cognitifs et les troubles du comportement
- Savoir-être et savoir-faire dans les troubles du comportement
- Identifier les mémoires atteintes et les mémoires préservées
- Identifier les capacités préservées

- Etablir une communication verbale et non-verbale adaptée
- Donner du sens pour interagir positivement avec le résident et son environnement
- Définir collectivement les termes « activités », « sens » et « engagement »
- Travail de réflexion sur le rôle de l'animateur d'ateliers spécifiques en EHPAD, l'importance d'animer le résident et de le valoriser en évitant la mise en échec, l'ennui, l'angoisse
- Travail de réflexion sur l'environnement propice au bon déroulement de l'activité
 - Mise en situation et jeux de rôles tout au long de la journée

Jour 2 : Créer et adapter ses animations

FAB'DESIGN

- Impact des activités pour le résident
- Identifier les capacités de lecture, de jeux ou d'intérêt pour le cinéma
- Savoir adapter les supports et les activités aux capacités préservées
- Créer et accompagner une activité type lecture en EHPAD
- Créer et accompagner par le jeu
- Créer et partager une séance ou mini séance cinématographique
- Réflexion autour des actions, étude de cas ou situations rencontrées par les professionnels

Moyens et outils pédagogiques

:

- Diaporama et apports théoriques
- Vidéos
- Mise en situations, jeux de rôles et exercices pratiques
- QCM/Quiz
- Réflexions individuelles ou en groupe + synthèse

Evaluation de la formation

- Pré post test

Support de formation remis à chacun des participants