



CLINIQUE POUR LA PERSONNE AGEE

Année : 2022, 2023

Lieu : Lyon

Maladie d'Alzheimer et jeu : médiation thérapeutique par le ludique - FORMATION

Réf. : ECSPA03F



Compétences Visées

Analyser l'intérêt et la place du jeu dans l'accompagnement de la personne âgée atteinte de la maladie d'Alzheimer.

Objectifs, Contenus

Savoir observer son public

- L'observation : outil essentiel du professionnel.
- Le repérage des potentialités et des compétences de chaque personne pour un « mieux être ».
- La valorisation, le développement et l'entretien des capacités.
- La prise en compte de l'histoire de vie de la personne.

Examiner et identifier l'activité ludique

- La représentation du jeu : définitions et contours.
- L'activité libre versus l'activité dirigée.
- Les différents types de jeux : introduction au système ESAR.
- La sélection des objets ludiques.
- Le rôle de la médiation par le jeu.
- L'importance de l'activité ludique auprès de la personne âgée.

Réfléchir sur sa place et le sens de l'animation pour la personne atteinte de la maladie d'Alzheimer

- La posture adaptée dans la relation d'aide.
- Les notions de « faire faire », de « laisser faire » et de « faire ensemble ».
- L'état des lieux des pratiques d'animations de chacun.
- Le projet d'animation : décision concertée.

Concevoir et animer des ateliers simples

- Les activités autour de jeux de sociétés simples.
- Les ateliers « mémoire ».
- Les ateliers autour des sens.
- Les activités d'expression corporelle.

Créer et inventer ses propres animations ludiques

- La créativité au service de son public.
- La conception et la création d'une idée de jeu.
- Le dépassement de l'existant.

Personnes concernées

Tout professionnel travaillant auprès des personnes âgées.

Lyon 2022

Durée

2 jours

» du 24/11/2022 au 25/11/2022

Intervenant

MISURA Ludovic

- Ludologue.

Prix

Tarif **Inter** : **700 €** Net de taxe

Tarif **Intra** : **Nous consulter**

Lyon 2023

Durée

2 jours

» du 16/10/2023 au 17/10/2023

Intervenant

MISURA Ludovic

- Ludologue.

Prix

Tarif **Inter** : **700 €** Net de taxe

Tarif **Intra** : **Nous consulter**

Méthode

- Échanges de pratiques.
- Apports théoriques.
- Mises en situations.
- Mise à disposition de littérature adaptée.

Valeur ajoutée de la formation

Cette formation s'appuie sur une des spécificités propres à chacun : spontanéité et plaisir de retrouver un élan ludique. Principalement axée sur de la mise en pratique, cette formation veut puiser dans la créativité et l'esprit d'initiative de chacun pour transférer ce mieux-être auprès des patients. Le jeu rime avec pédagogie active : cette formation développe un ensemble de méthodologies ludiques actives, pour mieux apprendre, comprendre et, par la suite, retranscrire.

Prérequis

» Aucun

Dispositif D'évaluation

L'évaluation sera réalisée à l'aide des critères suivants :

- **Les attentes** des participants seront recueillies par le formateur lors du lancement de la formation et confrontées aux objectifs de formation.
- **Les acquis / les connaissances** seront évalués en début et en fin de formation par l'intermédiaire d'un outil proposé par le formateur (quiz de connaissances, questionnaire, exercice de reformulation, mise en situation...).
- **La satisfaction** des participants à l'issue de la formation sera évaluée lors d'un tour de table, le cas échéant en présence du commanditaire de la formation, et à l'aide d'un questionnaire individuel « à chaud » portant sur l'atteinte des objectifs, le programme de formation, les méthodes d'animation et la qualité globale de l'intervention.
- A distance de la formation : il appartiendra aux stagiaires **d'analyser les effets de la formation sur les pratiques individuelles et collectives de travail**, notamment lors de leur entretien professionnel. Des outils pourront être suggérés pendant la formation (plans d'action, préfiguration d'un plan d'amélioration des pratiques individuelles et collectives, grille de suivi personnalisé de mesure d'impact...).

À noter

Voir aussi

- [Thérapies Non-Médicamenteuses \(TNM\) : les fondamentaux](#)