

Troubles du comportement de la personne âgée

Contexte

Chaque module se compose comme suit :

- présentation de la situation clinique (avec description du symptôme) : quarante 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.

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.

Renseignements complémentaires

Modalité pédagogique Serious game. Ce format pédagogique, ludique et immersif, est un outil d'apprentissage reconnu. Il permet de simuler des situations de travail que les agents peuvent rencontrer, et ainsi de les préparer à des cas réels. L'entraînement en situation de travail favorise l'acquisition rapide d'expérience.

Durée Environ 10 heures, soit 4 temps d'environ 2h30, composés de modules de 15 minutes chacun.

Programme

Les différents troubles de la personne âgée, dont :

- le refus et le rejet d'un soignant ;
- l'agitation verbale et l'agressivité ;
- l'agitation physique et verbale sans agressivité ;
- la désinhibition sexuelle ;
- l'euphorie, les pleurs, la dépression ;
- l'amnésie ;

- les hallucinations ;
- la glotonnerie et l'Alzheimer ;
- l'apraxie et directives anticipées ;
- l'addiction et la demande/le refus de sevrage.

Pour en savoir plus, vous pouvez consulter la bande annonce de la formation sur YouTube « Teasing - Serious Game - Gerontopsychiatrie / Troubles du comportement des personnes âgées », et contacter Gladys Steone (g.steone@anhf.fr), conseillère formation pour la délégation.

Public

Agents de services hospitaliers (ASH), aide-soignants (AS) et infirmiers (IDE).

Exercice

2022

Nature

AFR

Durée

NON CONNUE A CE JOUR