

ANIMER DES ATELIERS DE STIMULATIONS COGNITIVES (distance)

Formation sur 14h + modules compl ementaires en option (12h)

Modalit e p dagogique :

Formation   distance

Dur e:

24.00 heures - jours

Profils des stagiaires

- Cette formation est destin e   toute personne pratiquant ou souhaitant pratiquer l'animation

Pr requis

- Aucun

Objectifs p dagogiques

- 1. Comprendre les bienfaits de la stimulation de la m moire
- 2. Choisir et pr senter les activit s de stimulation cognitive
- 3. G rer un groupe et inciter les r sidents   participer
- 4. D finir les objectifs et  valuer l'impact des ateliers

Contenu de la formation

- **Module 1 (2h00) :** Les diff rentes fonctions cognitives et les principales pathologies d mentiennes (objectif 1)
 - Les fonctions cognitives : M moire – Attention - Fonction ex cutive - Praxies – Gnosies - Phasies
 - Evaluations des fonctions cognitives : les principaux tests (MMSE, test de l'horloge, test des 5 mots...)
 - Les principales pathologies d mentiennes : D finitions - Les d mences neuro d g n ratives maladies d'Alzheimer, Maladie de Parkinson, D mence fronto temporale.. - Focus sur la maladie d'Alzheimer (d mence neurod g n rative la plus fr quente) - D mences mixtes - D mences vasculaires
- **Module 2 (2h00) :** Les th rapies non m dicamenteuses et la stimulation cognitive (objectif 1)
 - D finition des TNM
 - Recommandation de l'HAS
 - Diff rentes TNM : Montessori – Validation – Humanitude - Toucher massage ou relationnel
 - Les grands principes des TNM   retenir et utiliser dans le cadre d'atelier de stimulation cognitive
- **Module 3 (2h30) :** Quelques bases pour concevoir un atelier de stimulation cognitive (objectif 2)
 - Les diff rentes m moires : qu'est-ce qu'on va stimuler ?
 - Comment faire travailler les diff rents types d'attention
 - Exercices d'attention adapt s aux personnes pr sentant des troubles cognitifs
 - Les diff rents types d'ateliers de stimulation cognitive : Pour qui ? Pour quoi ? Comment ?
 - Les diff rents types de participants : tout le monde ensemble ou des petits groupes s par s en fonction des capacit s cognitives ?
 - La consigne : Comment pr senter une consigne sans l'expliquer ? Une consigne  a s'adapte ?
- **Module 4 (1h00) :** Exemples de jeux de stimulation cognitive (objectif 2)
 - Les jeux de langage
 - Les jeux de planification
 - Les jeux d'observation / de reconnaissance

Association Nationale de Formation en Gériologie

105 rue des Mourettes

26000 Valence

Email: anfg34@orange.fr

Tel: 04.67.20.84.42



- Les jeux de classement
- Les jeux de réflexion / de raisonnement
- Module 5 (2h30) : Inciter les résidents à participer et gérer le groupe (objectif 3)
 - Le groupe et l'individuel
 - L'individu dans le groupe
 - Comment inciter les résidents à participer ?
 - Les adaptations de la communication pour inciter à participer
 - S'adapter à ceux qui ont des troubles cognitifs sévères
 - Que faire en cas de non-réponse, de mauvaise réponse ou de réponse incohérente
 - Que faire lorsqu'une personne répond à la place d'une autre
 - Que faire pour gérer la présence d'une personne désorientée dans un groupe
 - Comment s'adapter aux différents niveaux d'attention des participants et mobiliser leur participation
- Module 6 (1h30) : Fixer des objectifs et les évaluer (objectif 4)
 - Les objectifs liés à la vie sociale
 - Les objectifs liés à la renarcissisation
 - Les objectifs de progression
 - Les objectifs récréatifs
 - Les objectifs spécifiques à chaque séance
 - Évaluer l'atteinte des objectifs à l'issue de la séance
- Module 7 (2h30) : Pratique (Transposition des apports des différents modules dans la pratique)
 - Travail sur des études de cas (problématique, objectif, principe d'accompagnement non médicamenteux, proposition) : Refus d'activité, troubles du comportement, difficultés cognitives
 - Échanges, réflexion sur les comportements à modifier, sur la pratique à mettre en place
 - Création d'une séance
- Option : Modules complémentaires (10h)
 - Module 8 (2h00) : Notions de psychologie
 - Module 9 (3h00) : Mémoire et Sens
 - Module 10 (3h00) : Divers jeux de stimulation cognitive
 - Module 11 (2h00) : Activités artistiques

Organisation de la formation

Equipe pédagogique

Psychologue, psychomotricien(ne), animateur confirmé*

*Nos formateurs sont des professionnels de la gérontologie (Directeurs d'EHPAD, cadres supérieurs et cadres de santé, diététiciens, psychologues, animateurs-trices, médecins-gériatres, psychomotriciens,...) ayant suivi une formation spécifique à nos méthodes.

Moyens pédagogiques et techniques

- Connexion à la plateforme visio de l'ANFG (lien envoyé par mail). Les participants doivent prévoir un accès individuel avec caméra et micro fonctionnels.
- Exposés théoriques
- Etudes de cas et simulations sur la mise en place et l'animation d'ateliers

Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

- Feuilles de présence.
- Questionnaire de connaissances
- Formulaire d'évaluation de la formation.
- Certificat de réalisation de l'action de formation.