

INNOVER EN ÉDUCATION THÉRAPEUTIQUE DU PATIENT (ETP)

PROGRAMME 2022



*Acteur de l'ETP, vous souhaitez intégrer des modalités pédagogiques innovantes dans votre pratique éducative ? Une formation pour échanger et construire, une multitude de ressources et de situations d'apprentissage sur la plateforme Learn Ago qui sont claires et opérationnelles...
Nous vous proposons une aventure collective tutorée de main de maître pour devenir les pédagogues de demain !*

COMPÉTENCE VISÉE

Utiliser les innovations pédagogiques et numériques dans ses séances d'éducation thérapeutique

MODALITÉS

14H

FORMATION EN PRÉSENTIEL

VOIR SITE AGO

Soignant.e éducateur.trice de l'ETP qui souhaite innover et ayant une expérience dans l'animation de groupe ETP

12 PERSONNES

840€/participant ou 2800€/intra
(Réduction à partir de deux participants d'une même structure)



INFORMATIONS ET CONTACT

INTERVENANTE : Marie-Christine LLORCA

NOUS CONTACTER : Céline vous accueille du lundi au jeudi
contact@ago-formation.fr - 09 50 88 46 79

Prise en charge possible par votre fonds de formation. AGO vous accompagne dans la construction du dossier de prise en charge.



PROGRAMME

JOUR 1 : ATELIERS LUDIQUES SUR 8 THÈMES

- Se présenter de 6 façons pour éviter l'ennuyeux tour de table : à quoi servent les brise-glace et comment bien les utiliser ?
- La situation réussie ou renforcer son sentiment de compétences : comment s'appuyer sur le récit du patient pour faire émerger ses ressources
- Les cartes heuristiques : comment structurer l'apprentissage et utiliser les cartes heuristiques ou cartes conceptuelles dans une séance d'ETP ?
- Les flash-cards : comment retenir facilement des notions et intégrer des méthodes pour renforcer les outils d'apprentissages de notions complexes
- Le manuel de sabotage : comment faire apprendre par anti-profil
- Les questions à l'équipe adverse : comment évaluer de façon ludique et collaborative avec et sans outil numérique
- Les 6 chapeaux de De Bonno : comment être créatif dans l'analyse d'une situation et intégrer des exercices d'autoévaluation et d'opinions ludiques dans la séance ?
- Espace et apprentissage : quel espace favorise quel apprentissage ? : comment organiser la salle d'ETP et utiliser les différents environnements d'apprentissage dans et hors structure

Analyse et transfert de chaque situation dans sa pratique auprès des apprenants au fil des mises en situation

JOUR 2 : CONSTRUCTION DU SCENARIO D'INTERVENTION

- Suite de la découverte des méthodes de J 1
- SYNTHÈSE MÉTHODOLOGIQUE ET THÉORIQUE
- Apport méthodologique sur les processus de raisonnement et d'apprentissage impliqués dans ces mise en situation
- Apport sur les principes de conduite des « 6 tensions » en jeu dans les situations d'animation
- ATELIER DE RÉINVESTISSEMENT
- Construction en sous-groupe d'un scénario d'animation en fonction de sa séance éducative
- Présentations, analyses et échanges
- Compléments pédagogiques
- Bilan de la formation

INNOVER EN ÉDUCATION THÉRAPEUTIQUE DU PATIENT (ETP)

PROGRAMME 2022

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- **Découvrir et s'approprier** des méthodes d'animation actives et ludiques qui favorisent la participation et la compréhension du participant aux séances éducatives
- **Construire** un scénario d'animation intégrant ces méthodes et nouveaux outils

METHODES ET VALIDATION

- **ATELIER PARTICIPATIF** : La formation est construite sur un modèle pédagogique actif, interactif et vivant, mélangeant apports théoriques et travaux pratiques
- **CLASSE VIRTUELLE** : Des webinaires d'atelier pédagogique, animés par les formateurs
- **LEARN AGO** : Notre plateforme de formation à distance pour les contenus pédagogiques
- **LE SOS DU JEUDI** : un tutorat direct avec votre formateur en salon virtuel tous les jeudi de 14h à 15h
- **GAMIFICATION** : Notre parcours utilise les ressources du jeu pour motiver les participants
- **EVALUATION FORMATIVE** : Des quizz et des questionnaires parsèment le parcours pour se situer
- **ANALYSE DE PRATIQUE** : Transfert de chaque situation dans la pratique des participants
- **VALIDATION** : Analyse des productions en atelier participatif évaluant l'atteinte des compétences, ainsi qu'un questionnaire d'évaluation finale
- **CERTIFICAT** : Un certificat de réalisation est remis