

Atelier de vie quotidienne et de motivation

Rochery-Geoffrion Coline, Coyac Margot, Hemion Emilie, Lecroisey
Alice, Le Roux Nolwenn, Paqueriaud--Maquin Chloé, Aussant
Tiphaine, Racine Andréa



Sommaire

- I- Introduction
- II- Comment faire un atelier
- III- Présentation des affiches
- IV- Explication des séances
- V- Analyse des activités
- VI- Conclusion



I) Introduction

Rappel de notre situation

4 jeunes psychotiques
addicts aux écrans

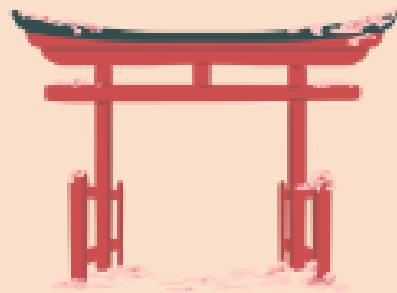
Habitent dans leurs
appartements

Peu de liens sociaux à part
les jeux en ligne

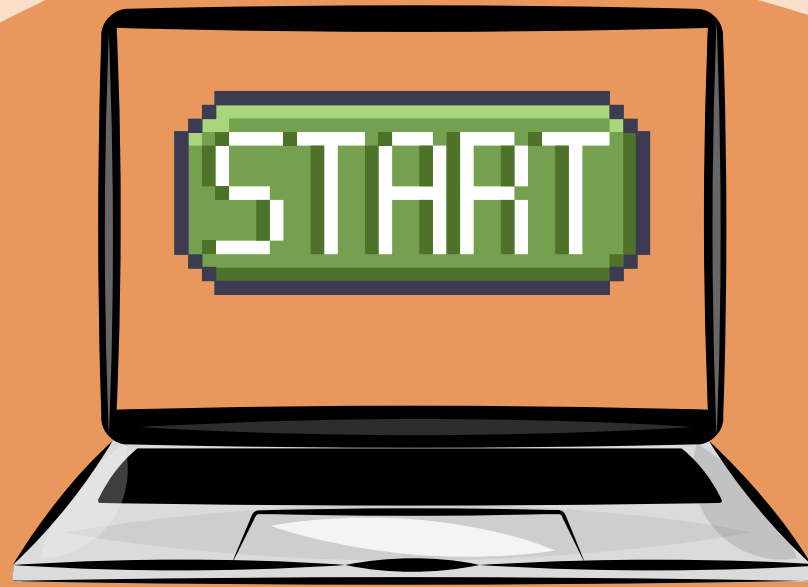
C'est quoi ?

Utilisation excessive des
appareils électroniques qui
perturbent la vie
quotidienne. L'addiction va
affecter le sommeil, les
interactions sociales et la
santé mentale.

L'addiction aux écrans



geek japonais
= otaku



Troubles potentiels

Psychose, schizophrénie,
délire..

II) Comment faire un atelier de vie quotidienne



Objectifs :

- Généraux :

- Favoriser l'autonomie et l'indépendance des personnes dans leurs activités du quotidien
- Rendre les patients acteurs de leur réhabilitation psycho-sociale.

- Spécifiques :

- Répondre aux attentes des patients afin de favoriser leur motivation dans les activités thérapeutiques proposées.
- Proposer des temps d'échange et d'écoute lorsqu'ils en ressentent le besoin.
- Susciter la motivation dans les activités proposées.

II) Comment faire ?

Indications :

- Personne en perte d'autonomie
- Retour à domicile
- Empowerment

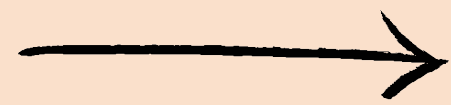
Contre - Indications :

- Personne en centre sans retour à domicile
- “ Personne sans difficulté dans les AVQ ”



II) Comment faire ?

Cadre :



Souple & écologique

Relation thérapeutique :

- Observation
- Accompagnement
- Apprentissage

Activités :

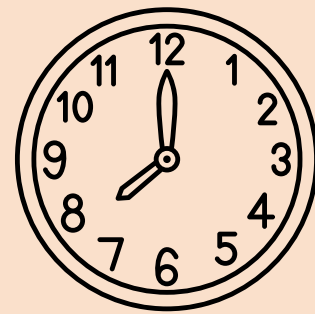
Basées sur les centres d'intérêts

Sortie en extérieur



II) Comment faire ?

Modalités thérapeutiques :



Durée variable

Temps de parole en activité ou post-activité



Type de travail groupal



III- Présentation des affiches

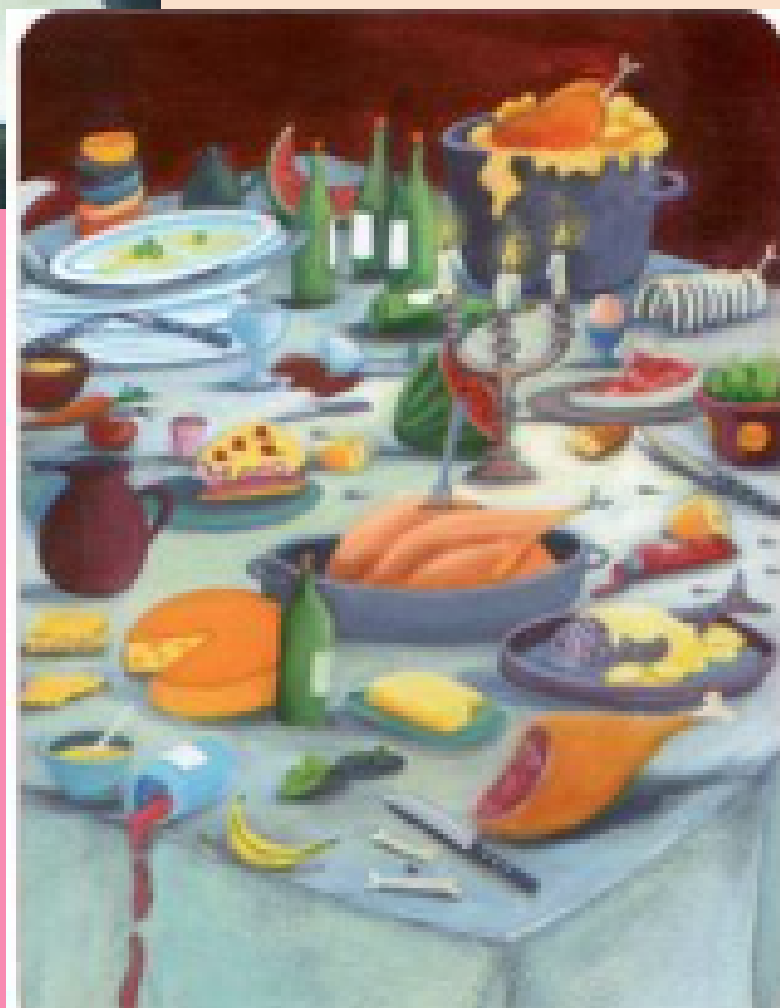




IV) Explication des séances



Séance 1: apprendre à se connaître



Les participants choisissent un thème. Ensuite, 15 cartes sont distribuées à l'ensemble des personnes. Ils doivent sélectionner dans leur jeu, la carte la plus en rapport avec le thème. (ex: thème cuisine = une table avec des plats dessus)

Les cartes sont mélangées et retournées face visible. Les joueurs choisissent la carte la plus parlante par rapport au thème choisi. Le participant dont la carte a été choisie, doit expliquer son choix, le lien avec l'activité et ses ressentis.

Séance 1

Jeu de cartes pour apprendre à se connaître



Objectif 1 : obtenir l'engagement et la motivation des patients

Objectif 2 : identifier ses ressentis et s'exprimer à l'oral
devant un petit groupe

Objectif 3 : initier une interaction avec le groupe et
créer une relation entre les patients

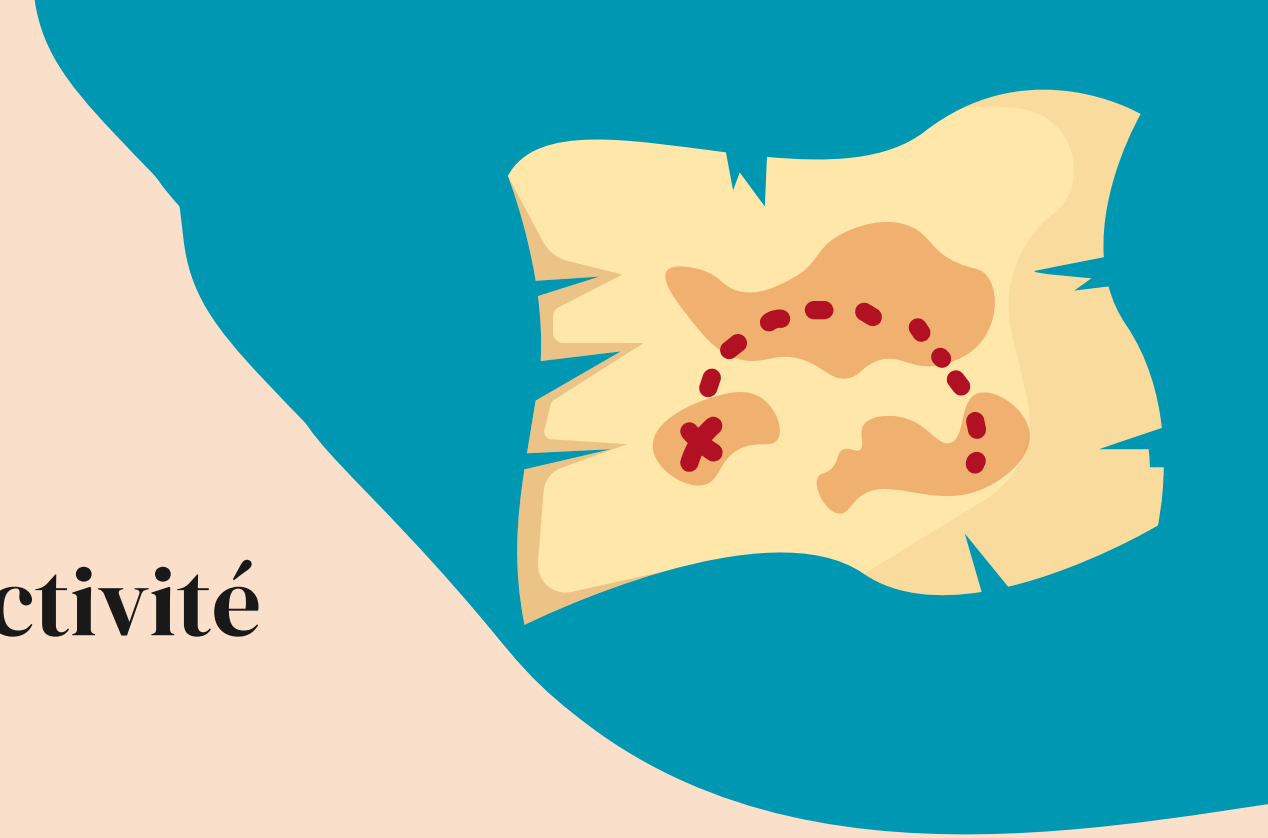
Atelier de la vie quotidienne

Objectifs de l'activité

- Proposer une activité de vie quotidienne adaptée à 4 jeunes psychotiques accros aux écrans
- Réussir à les motiver à participer et favoriser leur déconnexion aux écrans.

Choix de l'activité

- Type d'activité : Chasse au trésor en plein air.
- Lieu : Leur quartier quotidien, pour améliorer leur orientation dans leur environnement familial.
- Motivations :
 - Couper des écrans
 - Encourager les interactions sociales
 - Lien avec les jeux vidéo



Séance 2

co-construction

Difficultés identifiées du groupe :

- la planification des activités de la vie quotidienne
- réalisation des AVQ : linge, gestion du budget et des courses, prise des transports en commun

La sortie sélectionnée par les jeunes :



activités choisies



Mission 1

Prendre le bus

Mission 2

**Acheter les soins
nécessaires pour une
coupure à la pharmacie**

Mission 3

**Laver un drap
à la laverie**



Séance 3

Contexte

Titre : Chasse au trésor

Lieu : Alençon

Objectif : Collaboration et cohésion de groupe à travers des AVQ pour débloquent un mot clé

Participants : 4 jeunes psychotiques accros aux écrans



Matériels et équipements

Équipement :

- Montre (limite de temps : 1h30)
- Talkie-walkie
- Carte de la ville
- Encadrement : 7 ergothérapeutes pour l'accompagnement



Déroulement de l'activité

Nombre de missions : 3

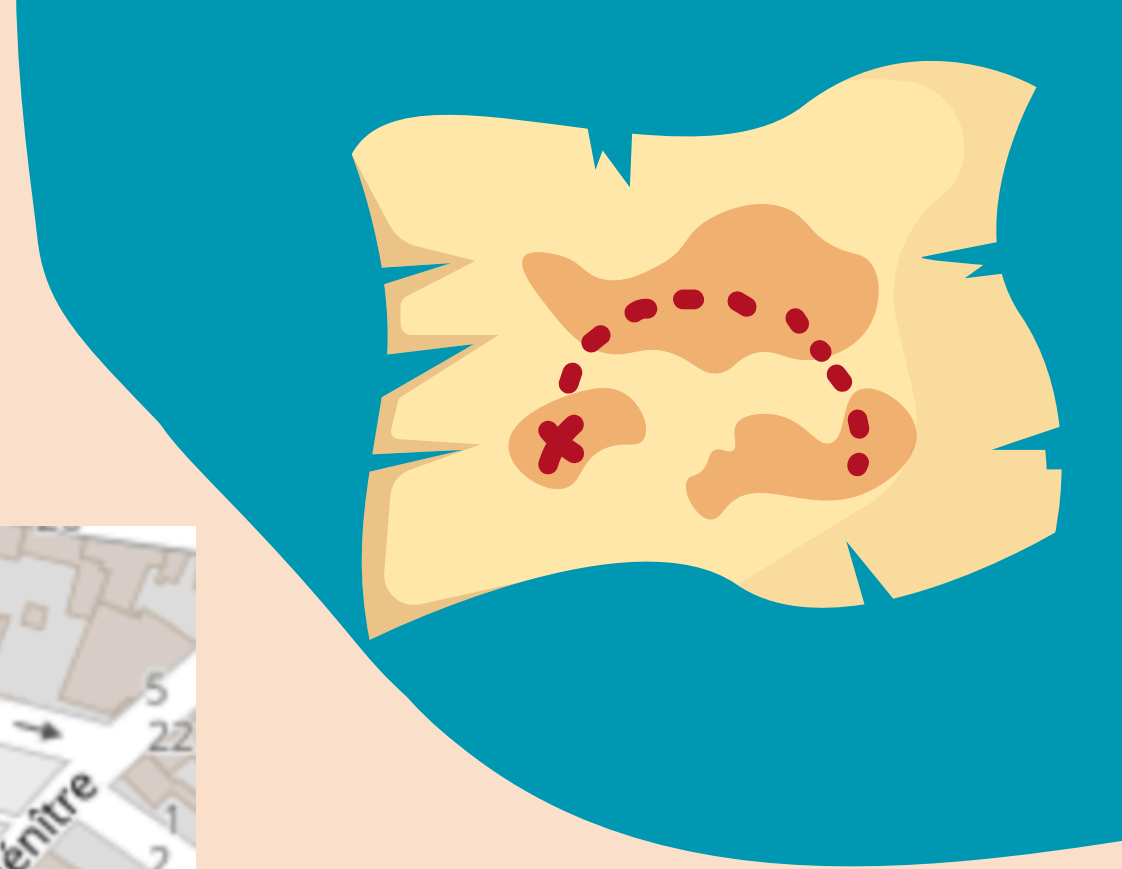
Procédé : À chaque fin de mission, les jeunes contactent via talkie-walkie pour validation et obtention d'un indice.

Objectif final : Découvrir un mot clé à partir de 3 indices pour débloquent la sortie.

Séance 3:

réalisation de l'activité

Plan de la
chasse au
trésor :



V- Analyse des activités

Objectifs des trois séances :

- Planification en fonction de leurs besoins
- Engagement dans les AVQ.
- Interaction sociale
- Gestion du budget



FONCTIONS DU CADRE

Cadre écologique

Centre-ville
d'Alençon,
pharmacie,
laverie, Bus

Cadre Groupal

Déplacement
en groupe,
sécurité,
contenance,
appartenance

Dimension structurante

Spatiale et
temporelle ;
séance 1 à 2h,

Accompagnement

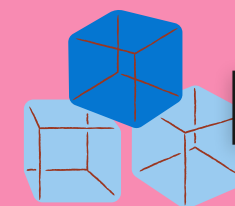
Objet concret

Indices

Motivation extrinsèque



La relation médiatisée



Intentions



Demande

AVQ

Intégration sociale

Bienveillance



Action

Planification
Engagement
Apprentissage



Écoute

Analyse de la sortie



Gestuelle et motrice

- Manipulations diverses
- Déplacements



Fonctions exécutives

- Résolution de problèmes
- Planification



Perceptivo sensorielle

- Environnement bruyant (ville...)

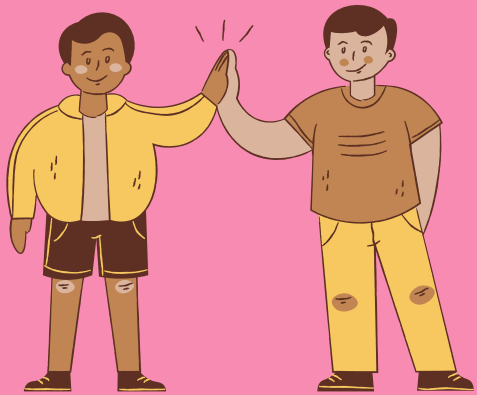


Analyse de la sortie



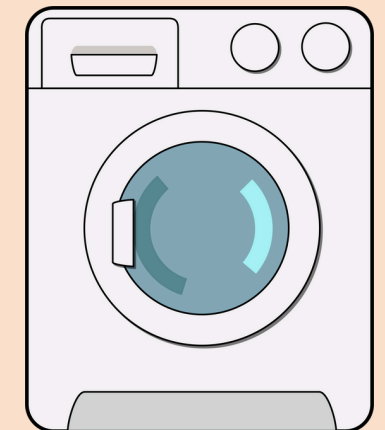
Expériences émotionnelles

- Toutes expériences émotionnelles possibles



Expériences relationnelles

- Coopération
- Entraide

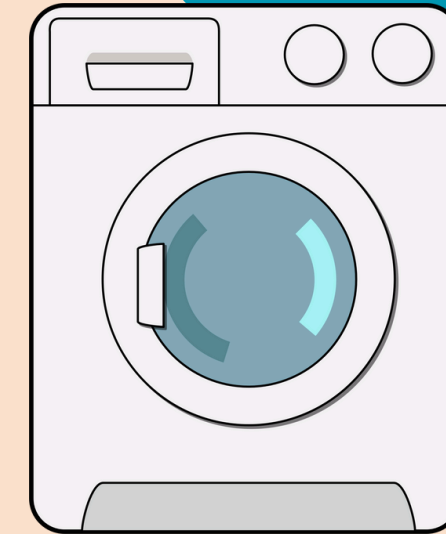
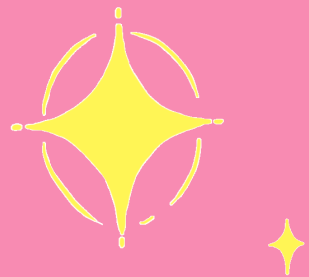


Analyse de la sortie



Expériences identitaires

- Se sentir capable
- Se sentir autonome
- Augmenter la confiance en soi
- Etre engagé dans l'activité



VI- Conclusion

Motivation

Vie
quotidienne

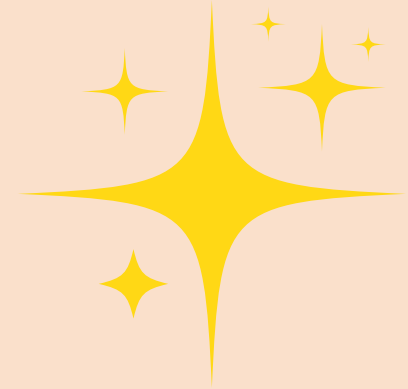
Engagement
= empowerment

Addiction
aux écrans

Bibliographie

« Cours IFE Alençon Cours S3 Cours semestre 3 ». Consulté le 17 octobre 2024.
<https://www.ergopsy.com/cours-semester-3-a1048.html>.





Merci de votre attention

