Fiche pédagogique

CCP 2- Compétences 1 : La communication (observation, écoute active, prise d’initiative et adaptation).

Atelier : **Bataille de situation par équipe.**

**Objectif de la séance**

-En amont pour découvrir le thème de l’ADVF en prestation.

-En révision du cours, revoir la posture professionnelle de l’ADVF.

|  |  |
| --- | --- |
| Méthodes utilisées :  Jeu – en équipe | Supports/matériels utilisés :  -Du brouillon, de quoi écrire. |

Durée envisagée : h

**Descriptif / règle :**

But : Au travers d’une mise en situation, faire marquer des points à son équipe soit dans le rôle de l’ADVF, soit dans le rôle de la personne aidée.

Le groupe est divisé en deux groupes. Chaque groupe crée une mise en situation classique pour une personne aidée par écrit. (En amont, le formateur donne les sujets)

Exemple de fiche de mise en situation :

Nom de la personne aidée.

Age.

Pathologie.

Tâches à accomplir.

Nom de la structure employeur.

Chaque groupe inclus dans son scénario 1 à 3 situations qui demanderont de l’adaptation dans l’intervention de la part du joueur ADVF.

Exemple : Ce matin, Madame X a renversé son pot de confiture sur le sol de la cuisine.

Puis chaque équipe désigne l’un de ses membres qui le représentera dans la mise en situation.

Exemple : Le joueur de l’équipe A (celle dont on va utiliser le scénario dans l’exemple) sera la personne aidée.

Le joueur de l’équipe B sera l’intervenant au domicile.

Le joueur A donne les informations principales de son scénario, sans en donner les situations particulières qui vont intervenir en cours de partie.

Le joueur B