

Prise en soins du patient en psychiatrie – MODULE 4 : ACCUEIL D'URGENCE



Immersive
Learning

Psychologie et communication



Durée : 3 heures



**Public : IDE, AS, Internes,
Étudiants en soins infirmiers**



scénario conditionnel :

Le patient a été amené au service d'accueil d'urgence par les forces de l'ordre suite à un comportement inadapté sur la plage lors d'un voyage pathologique. L'enjeu du module est de créer les conditions relationnelles favorables à l'initiation de l'alliance thérapeutique avec ce patient non coopératif et délirant qui présente des signes d'agitation psycho-motrice.



Objectifs généraux :

-
- Limiter les risques de passage à l'acte hétéro-agressif en service de psychiatrie en développant les compétences relationnelles des soignants
 - Étayer la collaboration avec le patient et les conditions favorables à l'alliance thérapeutique

Objectifs spécifiques au module:

- Adapter sa technique relationnelle face à un patient non coopératif
- Adapter sa technique relationnelle au discours délirant d'un patient
- Adapter sa technique relationnelle à la tachypsychie d'un patient
- Connaître les documents nécessaires à l'hospitalisation par un tiers d'urgence

Modalités pratiques

- Le matériel de réalité virtuelle est disponible à l'achat
- L'animation de ces sessions de simulation peut être assurée par :
 - un formateur interne spécifiquement formé à la simulation virtuelle par notre équipe pédagogique
 - un formateur mis à disposition par notre organisme

Programme pédagogique :

1.BRIEFING

- Introduction du thème et des objectifs de formation

- Exposition du principe de pédagogie participative (étayer le dialogue et instaurer un climat de confiance impératif pour travailler les conceptions de l'apprenant lors du debriefing)
- Exposition de la démarche éthique des modules de simulation : confidentialité et bienveillance
- Explications techniques sur le fonctionnement du module de réalité virtuelle (déplacements, réponses aux questions, etc.)

2.SIMULATION EN RV :

- Scénario conditionnel : l'évolution de l'apprenant au sein du module dépend de ses réponses et interactions avec les personnages virtuels. Plus son comportement est adapté aux situations rencontrées, plus la durée du module est courte, et inversement

3.DÉBRIEFING :

- Feedback : travail sur le différentiel entre la «performance» attendue et la «performance» produite, dans un climat de bienveillance constructive
- Analyse et réflexivité : auto-interprétation des réactions et réponses de l'apprenant lors de la simulation, exploration des conceptions/connaissances les ayant motivées, réflexion sur la pertinence des dites conceptions/connaissances et travail sur les connaissances manquantes et les axes d'amélioration à engager
- Résumé des connaissances travaillées et des axes d'amélioration éventuels