Simulateur

SIMULATEUR DE VIEILLESSE ® : Simulation du vieillissement avec 3 modules : vue, motricité et ouïe

FORMATION INTERENTREPRISES : A destination des professionnels de la gériatrie avec l'outil simulateur de vieillesse ®

ENTREPRISES ET HANDICAP : Simulation de plusieurs handicaps majeurs : déficiences visuelles, auditives et motrices

® Marques et modèles déposés auprès de l'INPI. Toute contrefaçon sera poursuivie en justice.

ANIMATIONS LUDO-PEDAGOGIQUES ACTIVES :

Nous retenons en moyenne :

- **10% de l'écoute**
- **20% de la lecture**
- **80% de l'action**

ALEP (EXPLOITANT IPAD)
Siège : 1 bis boulevard Cotte - 95880 ENGHIEN LES BAINS
Adresse Administrative : 19, rue des Pimpelines - 27220 ST LAURENT DES BOIS

Téléphone / Fax : 02 32 58 13 34
Messagerie : sarl-alep@orange.fr
Siret : 501 612 741 00014
Code APE 8559A
N° de déclaration de formation continue 11 95 0421 95

La prévention, c'est comme la vaccination, les rappels sont impératifs!

SIMULATEUR DE VIEILLISSEMENT ® : 3 modules : vue, motricité et ouïe

Grâce à 3 ateliers :
la vue, l'ouïe et la motricité,
nous allons vous faire vivre
le quotidien d'un senior,
pour comprendre comment
retarder la séniorité
et changer notre comportement
vis-à-vis des seniors.

Les trophées du Grand Age
Simulateur de vieillissement IPAD
- Prix spécial du jury 2009 -

Les conséquences du vieillissement sont autant de risques (domicile ou travail), il est impératif que **chacun se mobilise et anticipe efficacement sa séniorité**.



L'animation

Le principe de cette formation est de confronter les participants au vieillissement et ses conséquences à travers 3 ateliers :

LA VUE



A l'aide de lunettes spécialement étudiées pour permettre de simuler des troubles visuels, tels que le glaucome, la cataracte, la DMLA.

L'AUDITION



Vous allez entendre les conversations et les bruits familiers avec différentes simulations de perte auditive. La perte auditive n'est pas de mettre des boules QUIES ou un casque ! Le handicap vient de l'atténuation ou de la disparition de certaines fréquences, alors que d'autres restent identiques ou s'atténuent moins. On s'aperçoit vite que de répéter plus fort ne change pas grand-chose.

LA MOTRICITE

Grâce à des prothèses limitant les flexions des articulations et entravant les mouvements (à ne pas confondre avec des poids ou des ressorts qui ralentissent mais permettent une flexion complète). En 5 minutes, vos articulations vont devenir ce que la nature va mettre 20 ans à façonner.

Ce « Simulateur de Vieillissement® » se destine à divers publics. Ainsi, se retrouvent prioritairement concernés :

- Le « grand public »
- Les « sociétés et services publics »
- Les « personnes travaillant pour des seniors »
- Les « architectes, fabricants, diffuseurs de produits ou services à destination des seniors ».

La formation permettra aux participants de mieux comprendre la personne âgée et les difficultés qu'elle rencontre au quotidien en les incitant à être plus attentionnés, tolérants et compréhensifs.

Il est impératif, que les femmes soient en pantalon et en talons plats.

L'organisation

► L'animation nécessite un emplacement de **30 m²** (public compris).

► **Les groupes :** 12 personnes par jour (2 Groupes de 6 personnes / 3 h par groupe).

► **Matériel à fournir :** Une salle, table avec chaises pour les participants, mur blanc ou écran, paperboard, pour les ateliers 2 tables rondes, 4 chaises, un lit médical, une tablette.

► Prise en charge des **repas de l'animateur** par le client.

Accidents chez les + de 65 ans :
les jeux et loisirs 51%,
25% les « besoins personnels »,
8% le bricolage,
7% les activités ménagères et
4% les courses.

FORMATIONS INTERENTREPRISES ® : Pour les professionnels de la gériatrie avec l'outil simulateur de vieillesse ®

TEMOIGNAGES

« La formation avec le simulateur de vieillesse nous a permis de nous projeter 40 ans en avant, de nous faire prendre conscience concrètement des difficultés des gestes du quotidien de la personne âgée et d'en comprendre les limites psychomotrices. »

Raphaëlle, Christine, Corinne, Stéphanie, Nathalie, Virginie et Marie-Thérèse (personnel de l'hôpital Gérontologique St Joseph à Sarralbe)



L'animation

Si le secteur de la gériatrie est en plein développement, le personnel qui travaille dans les établissements auprès des patients et résidents ne réalise pas les difficultés des personnes âgées.

Les établissements soucieux de la qualité de service à l'égard des séniors sont conscients de cette lacune. Ainsi le simulateur de vieillesse permettra aux stagiaires de rentrer dans le monde du sénior.

3 paramètres y sont développés :

La motricité :
Les prothèses ciblent les articulations avec la perte de motricité et introduisent les degrés simulant l'âge.

La vue :
Des lunettes simulent avec déformation de la vision, la cataracte, le glaucome et la DMLA.

L'ouïe :
Le simulateur joue sur les fréquences et non la force du son.

Trois environnements de la personne âgée sont reconstitués pour essayer les prothèses dans des mises en situation :



- Le repas,
- Les loisirs,
- le lieu de vie.

L'intérêt des professionnels travaillant auprès des personnes âgées dans les pôles gériatrique et gérontologique, nous a inciter à créer une formation interentreprises.

Cette formation permettra aux établissements de former progressivement leurs collaborateurs, sans peser sur l'organisation des services, et aux professionnels d'échanger sur les bonnes pratiques auprès des personnes âgées.

Chaque stagiaire sera équipé du matériel simulant la séniorité.

En fin de journée, une **prise de conscience** sera immédiate permettant ainsi à l'établissement d'améliorer la qualité de ses services en connaissance de cause face aux troubles dus à la vieillesse.

L'organisation

► L'animation nécessite un emplacement de **30 m²** (public compris).

► **Les groupes :** 12 personnes par jour (2 Groupes de 6 personnes / 3 h par groupe).

► **Matériel à fournir :** Une salle, table avec chaises pour les participants, mur blanc ou écran, paperboard, pour les ateliers 2 tables rondes, 4 chaises, un lit médical, une tablette.

► Prise en charge des **repas de l'animateur** par le client.

Les chutes représentent 82 % des Accidents domestiques chez les plus de 65 ans.

ENTREPRISES ET HANDICAP ® : Simulation de plusieurs handicaps majeurs : déficiences visuelles, auditives et motrices

La loi du 10 juillet 1987, fait obligation à toute entreprise de 20 salariés et plus d'employer 6% de leur effectif des personnes dont le handicap est reconnu par l'administration française.

<u>6 indicateurs d'incapacité sont pris en compte</u> : incapacité de communication, de compréhension, d'effort physique, de déplacement, gestuelle et comportementale.



L'animation

Ce module permet à tous de mieux comprendre les contraintes et les conséquences d'un handicap. L'employeur pourra ainsi évaluer les compétences et l'aptitude d'un travailleur handicapé. La diversité des cas d'une personne handicapée à l'autre, nous oblige à traiter les 3 grands handicaps majeurs : **les déficiences visuelles, auditives et motrices.**

Afin de répondre à leurs besoins dans l'entreprise et de les intégrer dans notre vie sociale, nous devons :

- Faire en sorte que ces personnes bénéficient de chances égales au travail,
- Améliorer les possibilités d'emploi en facilitant leur recrutement par l'intégration,
- Elaborer une stratégie sur la gestion du handicap sur le lieu de travail,
- Promouvoir et aménager un environnement du poste occupé (accessibilité– adaptation– sécurité),
- Etudier et aménager les horaires de travail de façon optimale,
- Réduire au minimum les dépenses de l'employeur liées au handicap de certains travailleurs,
- Optimiser la contribution que les personnes handicapées peuvent apporter à l'entreprise en évaluant leur efficacité, l'ordre d'exécution et la décomposition des tâches,
- Envisager des formations spécialisées, des échanges d'information et des actions de formation pour l'ensemble du personnel.

Pour cela, une seule solution : **nous les valides, mettons-nous à leur place!**

Une fois ces 3 handicaps connus, notre collaboration avec les handicapés sera évidente.
Tout le monde s'en portera mieux, les échanges seront plus positifs.

L'organisation

► L'animation nécessite un emplacement de **30 m²** (public compris).

► **Les groupes :** 12 personnes par jour (2 Groupes de 6 personnes / 3 h par groupe).

► **Matériel à fournir :** Une salle, table avec chaises pour les participants, mur blanc ou écran, paperboard, pour les ateliers 2 tables rondes, 4 chaises, un lit médical, une tablette.

► Prise en charge des **repas de l'animateur** par le client.

Grâce à ce module, changeons notre comportement :

Au lieu d'aider la personne à s'adapter à son environnement et à son poste faisons ensemble que se soit l'environnement et le poste qui s'adaptent aux différents handicaps.

En 2005, 252 000 personnes handicapées étaient employées dans les 101 000 établissements de 20 salariés et plus assujettis à l'obligation d'emploi des travailleurs handicapés.

TARIFS TTC 2009 :

Qui va pouvoir bénéficier de ces animations ?

Le grand public,
Les RAM, crèches, haltes garderies, assistantes maternelles,
Les scolaires (enseignants, parents d'élèves, maternelles, primaires, ces et lycées),
Les centres sociaux, les MJC,
Les services d'aide à la personne, les auxiliaires de vie, les centres d'accueil du handicap, les CAT (Centres d'Aide pour le Travail), les IME (instituts médicaux éducatifs),
Les seniors, maisons de retraites et clubs,
Les centres de loisirs, colonies de vacances,
Les entreprises,
Les centres médicaux sociaux, les hôpitaux, les cliniques,
Les établissements spécialisés (CAT, MAS, etc.…),
Le personnel municipal.

Qui peut devenir un éventuel partenaire ?

Les communes environnantes, la communauté de commune, d'agglomération, de pays, la CAF, CPAM, DASS, DRAC (Direction régional des affaires culturelles), le comité d'organisation départemental de l'éducation à la santé, la Direction départementale de la jeunesse et des sports, diverses associations (ADOSEN- Action et documentation pour l'éducation nationale, FNATH- CRAMIF), les aînés ruraux, les CLIC, les compagnies d'assurances ou les mutuelles de votre commune, les banques, les centres sociaux, les MJC, le service social départemental, l'office municipal de la jeunesse, les centres Multi Accueil, les commerçants et les supermarchés, les académies scolaires, le conseil général ou régional, la presse régionale (radios, TV, presse écrite), le mécénat privé (fondations, grandes enseignes).

Nombre de JOUR / Animation	1/2 Frais de déplacement en sus	1	2	3	4	5	Au-delà, la journée supplémentaire
MAISON GEANTE et /ou SPECTACLE	-	2850	3850	4850	5850	6850	950
MAISON GEANTE SOFT	-	1990	2990	3990	4990	5990	950
ATELIER DE LA CHUTE	-	2850	3850	4850	5850	6850	950
SIMULATEUR DE VIEILLISSEMENT 1 animateur	650	1200	-	-	-	-	950
SIMULATEUR DE VIEILLISSEMENT 2 animateurs	950	1990	-	-	-	-	950
COMPET'INTER-GENERATIONS	-	2850	3850	4850	5850	6850	950
ENTREPRISES ET HANDICAP	650	1200	-	-	-	-	950
MAISON MINI	650	950	-	-	-	-	790
ATELIER DU GANT	650	950	-	-	-	-	790
ATELIER DU FRIGO	650	950	-	-	-	-	790
INTOXICATIONS FANTOMES:	650	950	-	-	-	-	790
FORMATIONS ou CONFERENCES	650	950	-	-	-	-	-

Nous restons à votre disposition pour vous établir un devis de nos animations