



Programme ACTIONS- Curiosité

Programme d'habiletés sociales pour les enfants et adolescents avec une différence visible



Formation des professionnels à l'animation du programme Actions



Compétence

Améliorer ses compétences et ses connaissances professionnelles pour soutenir les enfants avec des différences visibles.



Communication

Réduire les risques d'interactions difficiles chez vos jeunes patients en renforçant leurs compétences psycho-sociales appliquées à la différence visible.



Animation

Se former à l'animation d'ateliers d'habiletés sociales spécifiques pour les enfants et adolescents présentant une différence visible, en respectant le cadre d'intervention.



Détresse et anxiété liées à l'apparence

Intégrer les bases théoriques sur la détresse et l'anxiété liées à l'apparence et leur évaluation



Affirmation et Estime de Soi

Développer l'affirmation de soi
Renforcer la confiance et l'estime de soi, chez les enfants présentant une différence visible



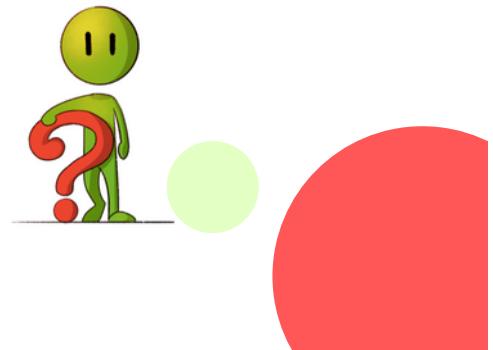
Bibliographie

Se familiariser avec la bibliographie de référence sur la différence visible pour approfondir ses connaissances et ses pratiques.



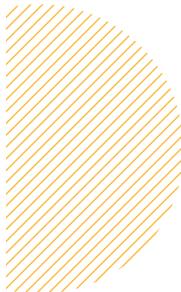
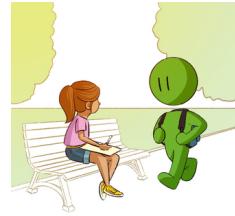
Quels professionnels

Professionnels de santé
Médecins
Psychologues
Infirmières ETP
associations formées à ETP





Programme ACTIONS- Curiosité



Objectif :

Permettre aux professionnels de santé d'animer les programmes ACTIONS auprès des enfants et adolescents, dans une approche d'éducation thérapeutique et de développement des compétences psychosociales.

Jour 1

Matin : Maîtriser la théorie et comprendre le cadre d'intervention

9h00 – 9h30: Accueil – Présentation des participants et des objectifs de la journée
Identifier les attentes et le niveau des participants

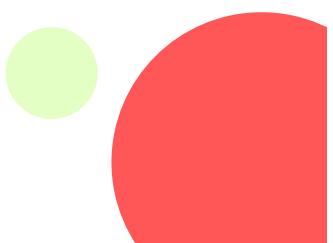
9h30 – 11h
Fondement théorique du programme
Contenus :

- Anxiété sociale d'apparence , différence visible et détresse liée à l'apparence, gestion émotionnelle, coping ...
- Logique ETP et compétences psychosociales

11h-12h30
Posture de l'animateur & sécurité émotionnelle
Objectif: comprendre et respecter le cadre d'intervention
Travail sur :

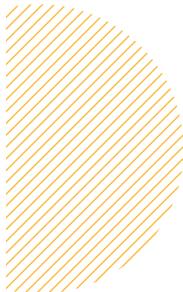
- Modèle Plissit
- Ce que l'animateur est / n'est pas
- Conduites à tenir face aux situations délicates

12h30-13h30 Pause déjeuner





Programme ACTIONS- Curiosité



Après-midi : Les trois premières étapes du programme ACTIONS

13h30 – 15h PORTE 1 & PORTE 2 — diversité & émotions

Objectif : Maîtriser les deux portes fondatrices et leur contenu théorique

PORTE 1 — La diversité, une nécessité pour notre monde.

- Comprendre les enjeux théoriques des missions et défis à relever par les enfants.
- Assimiler les pratiques d'animation, les supports et les outils

PORTE 2 — Les émotions

- Comprendre les grands principes théoriques de la gestion émotionnelle
- Outils :
 - Thermomètre émotionnel
 - Tablette émotionnelle
 - Feu tricolore
- Notion de fonction vs débordement

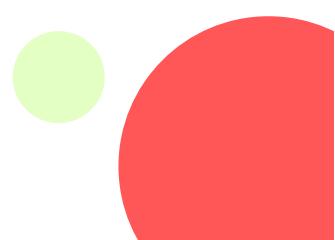
15h-16h30 PORTE 3 — Des réactions et des hommes

Objectif : Comment communiquer efficacement

- Comprendre les réactions humaines (émotions, pensées et comportements).
- Apprendre langage corporel affirmé "ACTIONS"
- Expérimenter les premières stratégies pour savoir faire une demande efficace et savoir dire NON.

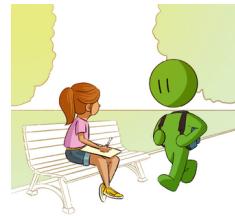
16h30-17h Synthèse du jour 1

- Ce que j'ai compris
- Ce qui m'interroge





Programme ACTIONS- Curiosité



Jour 2

Matin : Les réponses à la curiosité : comprendre les mécanismes et construire des stratégies

9h00 – 9h30 Quiz rapide
Retour sur difficultés perçues

9h30 – 11h PORTE 4 — types de curiosité
Objectif: savoir différencier sans minimiser.

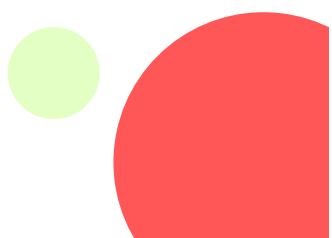
- Curiosité :
 - naturelle
 - intrusive
 - malveillante
 - manipulatrice
- Travail sur les cartes situations

11h-12h30 PORTE 5 — les stratégies de réponse
Objectif: enseigner des réponses affirmées sans agressivité.

- Stratégies :
- Boomerang
 - Rebond
 - Oreiller
 - STOP assertif
 - Diversion
 - Écoute active

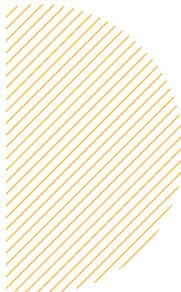
Jeux de rôle avec feedback formateur.

12h30-13h30 Pause déjeuner





Programme ACTIONS- Curiosité



Après-midi : Prise en main pratique et mise en situation

13h30 – 15h30 Simulation complète d'un jeu

Les participants jouent le programme comme les enfants.

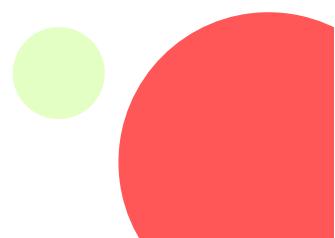
- Chaque porte en conditions réelles
- Le formateur observe la posture
- Feedback en temps réel

15h30-16h30 Organisation concrète en structure

- Constitution des groupes
- Place des parents, fratrie
- Logistique matérielle
- Déroulé du BEP (bilan éducatif partagé)
- Quand orienter / quand contenir

16h30-17h Évaluation & certification interne

- Retour sur la formation
Évaluation
Remise de la trame d'animation
Charte de posture
Validation aptitude à animer





Programme **ACTIONS-** Curiosité

Comment se former ?



:

La formation des professionnels de santé à ce programme est assurée par le Dr Béatrice de Reviers

Pour tout renseignement contacter :

Dr Béatrice de Reviers

Mail : beatrice.dereviers@gmail.com

Tel 06.62.18.01.65

L'auteur du programme

Ce programme a été conçu par le Dr Béatrice de Reviers

Médecin formée à l'Education Thérapeutique du Patient (ETP) et psychothérapeute en Thérapies Comportementales et Cognitives (TCC) avec plus de dix ans d'expérience dans l'accompagnement de familles affectées par des maladies rares et stigmatisantes.

Elle a coordonné le programme d'Education Thérapeutique du Patient (ETP) « É... change de regard » pour les filières de santé maladies rares AnDDi-Rares, Têtecou et FIMARAD.

Elle a conçu et anime un programme ETP pour le centre de référence NF1 du Centre Léon Bérard (Lyon).

Elle a conçu, animé pendant plusieurs années puis formé les équipes à l'animation du volet habiletés sociales du programme ETP des fentes faciales du Dr James. (Centre de Compétences Maladies rares de la face et du cou à Lyon).

Experte en anxiété sociale de l'apparence, elle a publié plusieurs articles scientifiques dans des revues internationales de pédiatrie et de psychologie, et donné de multiples conférences sur ce thème auprès de sociétés savantes du monde médical et associatif en France et à l'étranger.

