



## CHEF D'ŒUVRE TPRO ASSP D / TPRO ASSP S

### LA MALLETTE PEDAGOGIQUE

La mallette pédagogique est une création des élèves de Terminale du Baccalauréat professionnel Accompagnement, Soins et Services à la Personne (Bac pro TASSP) Option à Domicile et en Structure du lycée Des Métiers Léon de Lépervanche du PORT.

Elle contient des jeux qui permettent de stimuler les capacités cognitives et intellectuelles des personnes âgées et des personnes en situation de handicap.

Ces ressources éducatives élaborées par les élèves leur ont permis de mobiliser leurs capacités personnelles et leurs compétences professionnelles dans la réalisation de leurs jeux, de s'engager dans une démarche de responsabilisation face à un public avec des demandes spécifiques que ce soit à domicile ou en structures médico-sociales.

Cette mallette a été élaborée sur l'année de première, réalisée et mise en place sur l'année de terminale. Le contenant a été fabriqué en arts appliqués - cultures artistiques et le contenu (jeux) en animation-éducation à la santé/sciences médico-sociales.

Les élèves ont pu s'approprier en arts appliqués la démarche de conception visant l'acquisition progressive des compétences d'investigation, d'expérimentation et de réalisation et en animation - éducation à la santé la démarche de projet.

Ces 2 axes dans le cadre de notre chef d'œuvre permettent de placer chaque élève en tant qu'acteur de sa propre formation et le poussent à développer des compétences d'analyse, de développer le sens de l'organisation, d'avoir l'esprit d'initiative et de négociation, de développer leur créativité et leur autonomie.

#### **Constats observés en PFMP :**

- Depuis la crise sanitaire, de plus en plus de personnes âgées ou en situation de handicap se sont retrouvées seules sans stimulations cognitives.
- Le manque d'activités physiques, cognitives ou sociales entraînent souvent chez la personne en difficultés une perte de confiance et d'estime de soi.

#### **Problématique :**

Comment stimuler et accompagner les personnes en manque de stimulation dans une expérience cognitive valorisante et éviter l'isolement social ?

#### **Objectif global :**

Favoriser le lien social et intergénérationnel à travers les jeux de cette mallette pédagogique constitue un facteur déterminant pour la santé et le bien être des seniors et des personnes en situation de handicap

### **INTENTIONS PEDAGOGIQUES**

#### **Objectifs principaux :**

- Prévenir l'isolement social en rétablissant le lien social et intergénérationnel
- Maintenir les capacités cognitives et intellectuelles de la personne
- Favoriser les échanges et la communication
- Maintenir l'autonomie de la personne
- Créer une relation de confiance dans le respect du concept de bienveillance
- Adapter son activité en fonction des besoins et des attentes de la personne

Compétences professionnelles	Compétences en français	Compétences en arts appliqués - cultures artistiques
<p>C 1. 1. 2 Créer une situation d'échange, favoriser le dialogue, l'expression de la personne, la coopération de la famille et de l'entourage</p> <p>C 1. 2. 1 Recueillir, sélectionner et ordonner les informations</p> <p>C 1. 2. 2 Choisir et utiliser l'outil de communication</p> <p>C1.2.5 Transmettre les informations pour assurer la continuité de l'accompagnement</p> <p>C 2. 1. 2 Planifier ses activités de travail</p> <p>C 3 .2.1 Repérer les habitudes de vie, les attentes de la personne Identifier et évaluer les besoins et les capacités de la personne</p> <p>C 3. 2. 4 Formaliser ou participer à la formalisation du projet</p> <p>C 3.4. Concevoir et mettre en œuvre des activités d'acquisition ou de maintien de l'autonomie et de la vie sociale</p> <p>C 3.4.5 Conduire et évaluer une activité individuelle, (vie quotidienne, activité motrice, d'éveil, de maintien de l'autonomie, de loisirs)</p> <p>C 3.4.6 Conduire et évaluer une activité collective (vie quotidienne, activité motrice, d'éveil, de maintien de l'autonomie, de loisirs)</p> <p>C 3.7.3 Concevoir ou participer à l'élaboration de supports ou d'outils pédagogiques dans le cadre d'une action ou d'un projet</p>	<p><b>Maîtriser l'échange oral:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Ecouter, réagir, s'exprimer dans diverses situations de communication</li> <li>. S'exprimer à l'oral pour faire un compte rendu d'expérience</li> </ul> <p><b>- Maîtriser l'échange écrit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Analyser, écrire, adapter son expression écrite</li> <li>. Produire des écrits argumentatifs</li> <li>. Rendre compte par écrit d'une démarche d'analyse</li> </ul> <p><b>- Compétences transversales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. Organiser son activité</li> <li>. Identifier les éléments d'une activité, les expliquer, en rendre compte</li> <li>. Recueillir, sélectionner, évaluer des informations</li> <li>. Communiquer à l'oral et à l'écrit.</li> </ul>	<p><b>Investigation :</b></p> <p>Cl.1 : rechercher, identifier et collecter des ressources documentaires</p> <p>Cl.3 : analyser, comparer des œuvres ou des produits</p> <p>Cl.4 : situer des œuvres ou des produits dans leur contexte de création</p> <p>Cl.5 : Etablir des convergences entre différents domaines de création</p> <p><b>Expérimentation :</b></p> <p>CE.1 : respecter une demande et mettre en œuvre un cahier des charges</p> <p>CE.2 : proposer des pistes de recherches variées et cohérentes en réponse à un problème posé</p> <p>CE .3 : Exploiter des références à des fins de conception</p> <p><b>Réalisation :</b></p> <p>CR. 1 : Opérer un choix pertinents parmi les pistes de recherches</p> <p>CR.2 : Apporter des ajustements et finaliser la proposition</p> <p><b>Communication :</b></p> <p>CC.1 : choisir des outils adaptés</p> <p>CC.2 : Etablir un relevé</p> <p>CC.4 : Traduire graphiquement des intentions</p> <p>CC.5 : Justifier et argumenter</p> <p>CC.6 : Structurer et présenter une communication graphique, écrite et/ou orale</p>

**Méthodes participatives :**

- Brainstorming
- Carnet de bord
- Carte mentale
- Table ronde
- Méthode des Post-it
- Carnet d'inspiration

## UN PROJET OUVERT

La mallette pédagogique a été mise en place par les élèves lors de leurs périodes de formation en milieu professionnel (PFMP) respectives en services d'aide et d'accompagnement à domicile (S.A.A.D.), en structures médico-sociales (EHPAD, M.A.S, ULIS-Ecole...), lors de manifestations culturelles (Salon des Seniors Réunion, Semaine Bleue, Téléthon, ...) en partenariat avec des instances comme La Maison des Seniors du Port, le CCAS de la Commune du Port, l'Association pour le Développement et le Rayonnement de la Réunion (ADeRR) en partenariat avec Eventgo (pour le Salon des Seniors Réunion).

### Disciplines d'enseignements général et professionnel

- Français
- Enseignement artistique et Arts appliqués
- Sciences techniques médico-sociales (STMS)
- Biotechnologies (BSE)

### Contributeurs :

Mme PRESLES (STMS)	Mme LARTIN (STMS)
M. IBRAHIM ( FRANÇAIS)	Mme REMOND (FRANÇAIS)
Mme ALAGAMA (STMS)	Mme MARIE-FRANCOISE (BSE)
Mme MOINET (ARTS APPLIQUES - CULTURES ARTISTIQUES	Les élèves TASSP D et TASSP S