Voyage au Manoir Bellevie

Trousse pédagogique de la maternelle à la 8e année

NURSING HOME JOBS NB
EMPLOIS EN FOYER DE SOINS NB

The New Brunswick Association of NURSING HOMES
L'Association des FOYERS DE SOINS du Nouveau-Brunswick

Centre of Excellence HEALTH

Table des matières

Qu’est-ce qu’un foyer de soins	3
Contexte du jeu vidéo	5
Information sur les recherches	9
Guide d’activité du groupe de discussion	11
Activités agréables à faire à la maison	13
Activité d’apprentissage par projet	15

Faits saillants sur les foyers de soins au Nouveau-Brunswick

71 foyers de soins agréés au Nouveau-Brunswick

Plus de 4 800 résidents

Plus de 7 000 employés

Entreprises privées

De 30 à plus de 200 lits

Qu'est-ce qu'un foyer de soins au Nouveau-Brunswick?

- Les foyers de soins font partie du système de « soins de longue durée » (SLD) pour les personnes âgées de 65 ans et plus.
- Les soins de longue durée au Nouveau-Brunswick comprennent trois niveaux de soins :
  - Le soutien à domicile (niveau 1)
  - Le foyer de soins spéciaux (niveau 2)
  - Le foyer de soins (niveau 3)
- Ce sont des établissements de soins résidentiels (c'est-à-dire que les clients y vivent et sont appelés « résidents »).
- Ces établissements offrent des soins infirmiers 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7 aux personnes dont l'état de santé est stable, mais qui ont besoin de soins infirmiers continus et d'une aide pour les activités de la vie quotidienne (par exemple manger, voir aux soins personnels, prendre des médicaments, se déplacer, etc.).
- On y trouve des résidents ayant des besoins de soins complexes (problèmes de mobilité et démence).

Qui travaille dans un foyer de soins au Nouveau-Brunswick?

- Infirmières immatriculées
- Infirmières auxiliaires autorisées
- Préposés aux résidents (semblables aux préposés aux services de soutien à la personne)
- Aides en réadaptation
- Coordonnateurs des activités
- Diététistes
- Chefs et cuisiniers Sceau rouge
- Électriciens et personnel d'entretien
- Préposés à l'entretien ménager et aides aux étages
- Personnel de bureau
- Équipes de gestion, notamment les PDG, les directrices des soins infirmiers et les comptables

Collectivités et foyers de soins au Nouveau-Brunswick:

- Il existe des foyers de soins dans les centres urbains et les régions rurales.
- Dans les petites collectivités, ils sont souvent le principal employeur.
- Les foyers de soins accueillent des bénévoles.
- La famille tisse des liens avec le personnel du foyer et elle prend part à la planification des soins.
- Les résidents peuvent sortir avec leur famille pour des activités, des visites, des excursions d'une journée ou des vacances!

The New Brunswick Association of NURSING HOMES
L'Association des FOYERS DE SOINS du Nouveau-Brunswick

Contexte du jeu vidéo sur les foyers de soins

Voyage au Manoir Bellevie est un « jeu sérieux », ce qui signifie qu'il a un but autre que le simple divertissement.

Chaque élément du jeu – qu'il s'agisse des personnages, du décor ou des missions – a été conçu avec intention et s'inspire de vrais foyers de soins!

Voyage au Manoir Bellevie compte cinq objectifs :

1. S'adresser à un public de jeunes, c'est-à-dire du niveau intermédiaire au début du secondaire (de 10 à 14 ans environ).
2. Créer un outil intéressant qui permet de se familiariser avec le milieu de travail d'un foyer de soins et de présenter la philosophie des soins centrés sur la personne.
3. Avoir une influence positive sur la perception qu'on se fait des foyers de soins grâce à une vision positive du vieillissement dans un établissement de soins résidentiels.
4. Produire un contenu qui neutralise les stéréotypes négatifs et les attitudes âgistes qui prévalent dans la société.
5. Montrer un milieu familial qui contraste avec le milieu clinique d'un établissement de soins de santé, comme un hôpital.

Le sens derrière les missions:

EDNA

Description de la mission:

Blanche est stressée, car Edna confond leurs chambres. Le joueur doit trouver un moyen d'aider Edna à réaliser quelle chambre est la sienne. Cette mission est d'une importance particulière pour mettre en évidence le milieu de travail et le type de résidents avec lesquels vous travailleriez dans un vrai foyer de soins.

Lien avec la réalité:

De nombreux résidents des foyers de soins sont atteints de démence. Dans le jeu, différentes options vous sont proposées pour expliquer à Edna qu'elle se trouve dans la mauvaise chambre. Les options sont entre autres d'être brusque avec Edna, de n'en faire aucun cas ou de prendre part à une activité pour tisser des liens avec elle. Bien entendu, la meilleure solution (celle qui vous permet de progresser dans le jeu), c'est de choisir la voie de la compassion en tissant des liens avec Edna. Le jeu vous demande ensuite d'aller chercher un objet dans sa chambre pour déclencher un souvenir et l'aider à réaliser qu'elle se trouve dans la mauvaise chambre. Il s'agit d'une intervention douce auprès d'un résident atteint de démence, qui demande réflexion et patience. C'est une leçon importante sur les soins aux personnes atteintes de démence et sur le rôle du joueur en tant que préposé aux résidents.

- Démence
- Planification des soins
- Soins centrés sur la personne
- Aptitude pour le rôle d'aidant – prendre soin de quelqu'un
- Pensée critique

Commentaires des jeunes
Les joueurs se sont attachés à Edna en tant que personnage. Pendant une deuxième mission où on a eu recours à la musique, les jeunes ont vu le sens de l'humour d'Edna et la voient vivre une expérience humaine « normale », malgré ses problèmes cognitifs.
Quelle est la première chose qui vous vient à l'esprit lorsque vous entendez les mots « foyer de soins »?

« Edna »

« (une) chose que j'ai vraiment aimée... Edna et une autre personne discutaient de musique avec les « Booty Shakers ». Ah ouais! » (rires).

CALVIN

Description de la mission:
Calvin dispose d'un super ensemble de réalité virtuelle qu'il aime utiliser tout au long du jeu. À un moment donné, il perd son chargeur et le joueur doit le trouver pour lui..

Lien avec la réalité:
La réalité virtuelle peut être utilisée comme outil thérapeutique pour les résidents et a été mise à l'essai ici même, au Nouveau-Brunswick! Les foyers de soins sont des lieux de travail dynamiques qui utilisent une technologie de pointe et participent à des programmes de recherche appliquée destinés à améliorer la qualité de vie et les soins des résidents. Et, oui, les personnes âgées peuvent apprendre à se servir de la technologie et à en profiter!

- Âgisme
- Technologie
- Thérapie par la réalité virtuelle
- Apprentissage tout au long de la vie

Commentaires des jeunes:
Les joueurs semblaient avoir une relation ambivalente avec Calvin! C'était l'un des personnages les plus populaires en raison de la contradiction entre son attitude stéréotypée de « vieil homme grincheux » et son aptitude à la technologie (qui a étonné les joueurs!).

Y a-t-il quelque chose qui vous a surpris dans le jeu?

« Ça m'a un peu surpris que Calvin joue à des jeux vidéo à son âge. »

Contexte du jeu vidéo sur les foyers de soins

« Je peux m'identifier à Calvin. Personne ne touche à mes affaires. Laissez-moi tranquille. Je l'ai vu jouer sur une Nintendo DS. J'en ai une moi aussi. J'ai pensé, tiens, il est probablement sympathique. Non, il (était) juste en train de me crier après! »

« J'ai pensé que... c'était un peu bizarre parce que... Calvin... je ne sais pas qui... pourquoi quelqu'un de 80 ou 60 ou 70 ans... se servirait d'un casque de réalité virtuelle. »

Tu penses donc que c'est inhabituel?

« Ouais, je pense que c'est assez bizarre parce que d'habitude les gens qui... sont dans un foyer de soins lisent, se détendent, dorment ou discutent avec leurs amis. »

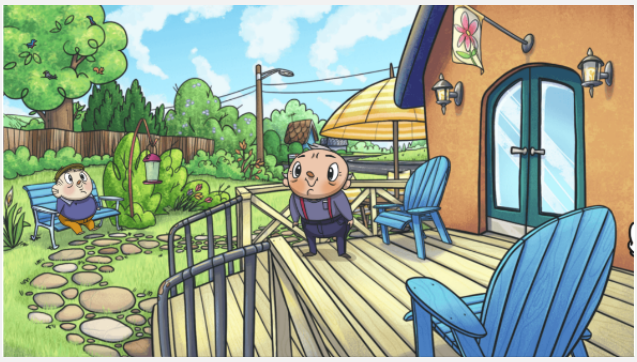
Tu ne crois donc pas que les personnes dans un foyer de soins joueraient vraiment à des jeux de réalité virtuelle?

« Non. »

Non?

« Ils ne font probablement que regarder la télé. »

GEORGE



Description de la mission :
Charlotte adore observer les oiseaux et vous demande de placer une mangeoire à oiseaux devant sa fenêtre pour qu'elle puisse l'admirer. Cependant, les écureuils parviennent toujours à entrer dans la mangeoire! Les joueurs doivent finalement demander l'aide de George, un autre résident, pour construire un dispositif ingénieux qui empêchera les écureuils d'entrer!

Lien avec la réalité:
Les résidents des foyers de soins sont des citoyens qui sont des citoyens utiles et productifs. Ils peuvent rester actifs et entretenir des liens dans la collectivité, et avoir des connaissances et des compétences à transmettre aux autres générations.

- Âgisme
- Les personnes âgées en tant que citoyens utiles et productifs

Commentaires des jeunes:
Par leurs interactions avec George, les joueurs se rendent compte qu'il s'agit d'une personne intéressante. Il a toute une histoire qui l'a mené à être le résident à tout faire de la mission. Le texte narratif permet au joueur de s'identifier au personnage.

Contexte du jeu vidéo sur les foyers de soins

Qu'est-ce qui t'a plu dans ce jeu?

« Les personnages, je crois... nous connaissons l'histoire de certains d'entre eux, comme je sais que George travaillait, il était dans une ferme. »

OK. Tu as appris ça de lui?

« Oui. George, comme il l'a dit, il a travaillé dans une ferme avec son père. »

« ... George, c'est le meilleur... Ouais, c'est mon préféré! »

Dernières réflexions:
Voyage au Manoir Bellevie met l'accent sur les relations et les histoires humaines individuelles en tant qu'éléments clés de la planification des soins.

Le jeu souligne l'importance de tisser des liens avec le résident en tant qu'être humain et non en tant que « patient ».
Le jeu est conçu pour promouvoir l'idée qu'un foyer de soins, c'est un chez-soi et que les résidents sont des personnes vivant leur vie au quotidien.

Lorsque les foyers de soins recrutent du personnel, l'objectif, c'est de trouver la bonne personne pour ce type de rôle, et pas simplement quelqu'un qui peut effectuer les tâches requises.

Prendre soin des gens est un travail particulier, et ce jeu est conçu pour mettre en évidence l'élément humain des foyers de soins et initier les joueurs au concept des soins centrés sur la personne pour les personnes âgées.

Information sur la recherche

AVEZ-VOUS DÉJÀ PENSÉ QU'UN JEU VIDÉO POURRAIT ÊTRE UN PRÉCIEUX OUTIL DE PLANIFICATION DES EFFECTIFS?

Un jeu utile

Voyage au Manoir Bellevie est un jeu sérieux conçu pour vous familiariser avec l'environnement des foyers de soins et pour combattre les stéréotypes négatifs et les idées fausses qui circulent à leur sujet. Le jeu a été créé dans le cadre de la stratégie de recrutement de l'Association des foyers de soins du Nouveau-Brunswick dans le but d'informer les jeunes sur les possibilités de carrière dans les foyers de soins.

Les jeux sérieux sont des jeux avec un objectif autre que le divertissement et ils sont souvent utilisés dans les domaines de l'éducation, des soins de santé et des affaires.

Des jeunes âgés de 10 à 16 ans ont été invités à jouer à ce nouveau jeu. Nous avons demandé à un total de 22 jeunes, dans trois groupes de discussion, de nous parler de leurs sentiments au sujet des foyers de soins après avoir joué au jeu.

Qu'avons-nous appris?

Les participants avaient des perceptions négatives des foyers de soins.

« C'est comme une prison pour les vieux. » (P3, G1)

POURQUOI AVONS-NOUS MENÉ CETTE RECHERCHE?

Le Nouveau-Brunswick fait face à une pénurie de main-d'œuvre

Les foyers de soins sont perçus comme des endroits où il n'est pas plaisant de vivre et de travailler

Les foyers de soins ont souvent de la difficulté à recruter des employés

Comment pouvons-nous attirer les jeunes vers une carrière dans les foyers de soins?

Information sur la recherche

Après avoir joué au jeu, les participants ont commencé à poser des questions importantes sur les foyers de soins et à faire un lien entre le jeu et les vraies expériences de vie.

« Est-ce qu'un foyer de soins est comme un vrai foyer? » (P4, G3)

Des participants ont dit que les foyers de soins sont des lieux de travail occupés.

« C'est comme une ruche d'abeilles… tout le monde se précipite d'une chambre à l'autre pour aider. » (P3, G2)

En jouant, les participants ont commencé à avoir une opinion plus positive des foyers de soins et leur perception face au vieillissement a changé.

« Je me suis comme senti comme si c'est… un milieu très accueillant. » (P2, G3)

« Oui, mon opinion a certainement changé… il se passe… plus de choses. J'ai toujours cru que c'était un endroit ennuyeux où on aide les aînés. Mais, après avoir fait la simulation, je comprends mieux ce qui s'y passe. » (P1, G3)

Qu'est-ce que cela signifie?

- Les résultats montrent que le jeu a aidé à améliorer l'opinion des joueurs face aux foyers de soins.
- Ces résultats concordent avec diverses recherches qui montrent le potentiel des jeux sérieux pour sensibiliser les gens à divers enjeux sociaux importants.
- Ce jeu vidéo, utilisé avec d'autres initiatives conçues pour stimuler les jeunes, peut les encourager à poursuivre une carrière dans le domaine des soins aux aînés.

Pour les résultats complets, veuillez communiquer avec le responsable de la recherche.

JOUEZ AU JEU!

NURSINGHOMEJOBSNB.CA

Guide d'activité du groupe de discussion

Courte activité brise-glace:

Imaginez que vous avez 80 ans.

- Dites-nous ce que vous pensez que vous ferez à 80 ans et dessinez-vous sur le papier fourni.
- Montrez votre dessin à un autre élève et discutez de ce que vous pensez que ce sera d'avoir 80 ans

Discussion en classe:

Quelle est la première chose qui vous vient à l'esprit lorsque vous entendez les mots « foyer de soins »?

Questions exploratoires pour les élèves

- *Quelqu'un est-il déjà allé dans un foyer de soins pour une visite? Où?*
- *Qu'avez-vous vu?*

Discussion en classe:

Avez-vous déjà envisagé de faire carrière dans un foyer de soins?

Questions exploratoires pour les élèves

- *Pourquoi ou pourquoi pas?*
- *En quoi le fait de travailler dans un foyer de soins vous semble-t-il attrayant ou peu attrayant (cool ou pas cool)?*
- *Connaissez-vous quelqu'un qui travaille dans un foyer de soins?*

Action:

Jouer au jeu!

Options :

- Les enseignants peuvent animer le jeu et demander aux élèves de choisir les prochaines étapes/actions.
- Les élèves peuvent jouer au jeu par eux-mêmes sur un poste d'ordinateur.

Discussion en classe:

Parlons du jeu...

Questions exploratoires pour les élèves:

- Avez-vous eu du plaisir à jouer à ce jeu?
- Avez-vous été frustré en jouant le jeu?
- Qu'avez-vous pensé au sujet des foyers de soins pendant que vous jouiez au jeu?
- Le fait de jouer au jeu a-t-il changé votre façon de penser ou vos sentiments à l'égard des foyers de soins?
- Qu'avez-vous vu dans le foyer de soins qui vous a surpris?
- Selon vous, que manquait-il dans le foyer de soins?
- Qu'avez-vous appris sur le travail dans un foyer de soins que vous ne saviez pas avant de jouer au jeu?
- Comment vous êtes-vous senti au sujet du travail dans un foyer de soins pendant que vous jouiez au jeu?
- Qu'est-ce que vous avez aimé au sujet du jeu?
- Qu'est-ce qui vous n'avez pas aimé au sujet du jeu?

Prolongation 1

- Demandez aux élèves de discuter du jeu et de ce qu'ils pensent des foyers de soins avec leur famille.
- Remettez aux élèves le PDF des résultats de l'étude sur les jeux vidéo pour qu'ils en fassent part à leur famille.
- Dites aux élèves de jouer au jeu vidéo avec leurs frères et sœurs et en famille. Demandez-leur de discuter du jeu et de remplir une feuille d'activité d'une page. (Créez une feuille de questions/réponses d'une page que les élèves pourront remplir avec leur famille).

Discussion en classe – jour 2:

- Demandez aux élèves de se mettre par deux ou en petits groupes pour discuter des réponses à la feuille d'activité sur la famille.
- Demandez-leur de faire part des pensées et des sentiments de leur famille concernant les foyers de soins à la classe et d'en discuter.

Prolongation 2 – Apprentissage fondé sur les problèmes

Concevez votre propre foyer de soins!

Les élèves peuvent faire preuve de créativité et concevoir un foyer de soins en y incluant des éléments agréables et amusants pour les résidents, et des activités pour les faire bouger.

- Distribuez la feuille d'activité et expliquez les attentes à la classe.
- Les élèves peuvent réaliser cette activité seuls, avec un partenaire ou en petits groupes.
- Les enseignants peuvent faire preuve de créativité en utilisant du matériel artistique ou en transformant l'activité en concours.
- Les élèves pourraient présenter leur foyer de soins à la classe et remettre les produits finis à un foyer de soins de la région.
- Les résidents du foyer pourraient prendre des photos avec les projets et les envoyer aux élèves.
- Les résidents pourraient également juger les foyers des élèves et couronner un gagnant au « concours du meilleur foyer de soins ».

Nom: **Date:**

Nous étudions les foyers de soins dans le cours de santé et nous avons demandé à chaque élève de discuter du sujet des soins de longue durée avec sa famille.

Veuillez répondre aux questions ci-dessous avec votre enfant (l’élève peut également interviewer le parent et écrire les réponses dans l’espace prévu à cet effet) :

1. Es-tu déjà allé dans un foyer de soins pour visiter quelqu’un? Où et pourquoi?	
2. Qu’as-tu vu pendant ta visite du foyer?	
3. Connais-tu quelqu’un qui travaille dans un foyer de soins?	
4. As-tu déjà pensé à faire carrière dans un foyer de soins? Pourquoi/pourquoi pas?	

Nom: **Date:**

- Veuillez prendre quelques instants pour prendre connaissance du dépliant « Voyage au Manoir Bellevie » que votre enfant a apporté de l’école.
- Veuillez jouer au jeu vidéo ou répondre aux questions ci-dessous avec votre enfant.
- Vous pouvez utiliser le lien ci-joint ou vous rendre sur le site de l’Association des foyers de soins du Nouveau-Brunswick (AFSNB) :

Accueil | Emplois en foyersde soins au Nouveau-Brunswick (nhjnb-efsnb.com/?lang=fr)

1. Le fait de jouer au jeu a-t-il changé ta façon de penser ou tes sentiments à l’égard des foyers de soins?	
2. Qu’as-tu vu dans le foyer de soins qui t’a étonné?	
3. Selon toi, qu’est-ce qu’il manquait au foyer de soins?	
4. Qu’as-tu appris sur le travail dans un foyer de soins que tu ne savais pas avant de jouer au jeu?	

En groupe de trois ou quatre, créez un « foyer de soins » IDÉAL au Nouveau-Brunswick.

Pour réaliser cette activité, tu devras faire d'autres recherches sur les foyers de soins avec tes camarades de classe ou seul.

- *Ne te préoccupe pas de l'argent! RÊVE GRAND et fais briller ta créativité sans aucune limite financière.

Ton affiche ou modèle doit inclure :

- Le nom du foyer de soins
- L'emplacement du foyer de soins au Nouveau-Brunswick
- Un dessin du « logo » ou de l'enseigne du foyer de soins
- Un plan ou une carte du foyer de soins
  - o Avec un code de couleur et CLAIREMENT illustré (sur du carton pour affiche)
  - o TOUTES les aires du foyer de soins doivent être bien indiquées.
  - o Toute zone « spéciale » (bar à « smoothie », jardin potager, herbes, bains à vapeur, piscine, etc.) est bien indiquée.
  - o Toute zone « spéciale » à l'extérieur du foyer (stationnement, espace d'activité physique) est bien indiquée.

SOIS CRÉATIF et AMUSE-TOI avec ton groupe☺

Le projet sera évalué/jugé en fonction de trois éléments clés :

- La créativité
- L'accessibilité pour tous les résidents
- L'aspect visuel général du foyer

Prolongations de l'activité d'apprentissage fondé sur un problème

1. Le produit final est présenté à la classe et à un groupe de juges (direction adjointe, direction, enseignants de santé et d'éducation physique ou tout autre membre du personnel). Les trois groupes qui présentent les meilleurs foyers de soins pourraient recevoir une petite récompense.
2. Tous les projets peuvent être exposés dans l'école.
3. L'enseignant et les élèves peuvent prendre des photos des projets et les envoyer à un foyer de soins de la collectivité.
4. L'enseignant ou les élèves peuvent enregistrer sur vidéo les présentations du projet et les envoyer à un foyer de soins de la collectivité.
5. L'enseignant peut livrer les projets à un foyer de soins de la région.
6. Les résidents du foyer peuvent prendre des photos avec les projets et les renvoyer aux élèves.
7. Les résidents peuvent juger les foyers de soins et désigner le gagnant de la meilleure conception d'un foyer de soins. Les élèves et l'enseignant pourraient créer des critères d'évaluation pour les projets avant de commencer le projet.