



Nicolas Germain-Pouin

Claudia-Lynn Pelletier, orthophoniste, M. Sc.



Parlure

Stimuler la communication fonctionnelle des personnes aphasiques après la réadaptation orthophonique.



Déclaration des conflits d'intérêt réels ou potentiels

Conférencier: Nicolas Germain-Pouin

En relation ou non avec le contenu de cette activité, j'ai eu, au cours des deux dernières années, une affiliation ou des intérêts financiers ou de tout ordre avec une société à but lucratif, **ou** j'estime que je dois divulguer à l'auditoire un intérêt ou une orientation particulière, non pécuniaire.

Nom de l'organisme	Type d'affiliation (subvention, honoraires, conférenciers, actionnariat majoritaire, autres)	Date
Artère, organisme communautaire dédié à l'aphasie.	Employé	Depuis 2012

Déclaration des conflits d'intérêt réels ou potentiels

Conférencière: Claudia-Lynn Pelletier, orthophoniste, M. Sc.

Je n'ai aucun conflit d'intérêt réel ou potentiel en lien avec le contenu de cette présentation.

Déclaration de conflit d'intérêts:

M. Germain Pouin travaille comme coordonnateur des services dans un organisme communautaire dédié à l'aphasie (Artère)

Objectifs de la présentation

1

les participants seront en mesure de comprendre la réalité des personnes aphasiques après la réadaptation.

2

les participants sauront que la collaboration entre les universités et la communauté est une recette gagnante

3

les participants seront en mesure de connaître le processus d'élaboration du programme Parlure.

4

les participants seront en mesure de connaître le processus de validation.

5

les participants seront au courant de la diffusion du programme et de ses critères d'accessibilité.

L'aphasie :

une condition qui a des impacts majeurs
sur la qualité de vie et la participation
sociale



Une trajectoire de services en santé qui a ses limites.



Les organismes communautaires dédiés à
l'aphasie – lieu d'appartenance et de
socialisation.

Les personnes aphasiques expriment le besoin de continuer à travailler sur leurs habiletés de communication après la réadaptation.



La réponse universitaire à la réalité
communautaire.



Une affaire de famille

MISE EN CONTEXTE

Dans notre mémoire, les connaissances sont organisées en catégories ou familles (animaux, fruits, légumes, vêtements, etc.), ce qui permet de les retrouver plus facilement et de maximiser l'espace. C'est un peu comme dans une bibliothèque : les livres sont d'abord rangés par genre (encyclopédies, romans, recueils de poèmes, etc.) puis par sous-genres (romans policiers, romans de science-fiction, romans autobiographiques, etc.) et finalement par ordre alphabétique. Ce système de classement permet d'accéder très rapidement à l'item recherché ; le livre dans le cas de la bibliothèque, le mot ou l'information dans le cas de notre mémoire. L'organisation efficace de nos connaissances, ou la catégorisation, nous permet d'être efficace dans la vie quotidienne et de faire des apprentissages.

Cette habileté peut être altérée chez les personnes aphasiques et entraîne alors des délais de réponse, des hésitations (ex : je cherche le ... le ... le lait) ou l'utilisation erronée d'un mot qui fait partie de la même catégorie (ex : je veux une fraise - en parlant d'une pomme).

OBJECTIF

Cet atelier a pour objectif de stimuler l'habileté des participants à activer les catégories de mots, ainsi qu'à reconnaître et expliquer les relations qui existent entre eux.

MATÉRIEL REQUIS

- ✓ Tableaux de catégories
- ✓ Lettres (en annexe)
- ✓ Jeu *Nomme la catégorie*
- ✓ Support visuel imagé
- ✓ Support visuel écrit
- ✓ Enveloppe

PRÉPARATION

- ✓ Imprimer le jeu *Nomme la catégorie*
- ✓ Imprimer et découper les tableaux de catégories.
- ✓ Imprimer, découper et ranger dans l'enveloppe les lettres du jeu *Parlorgies*



Des ateliers qui font jaser.

1

Une affaire de famille

ACTIVITÉS

N.B. Les losanges indiquent le niveau de difficulté de l'activité. Plus les losanges sont nombreux, plus les participants auront besoin de support.

1. Discussion de groupe sur la catégorisation ♦

- L'animateur explique le contexte de l'atelier (voir MISE EN CONTEXTE).
- Il lance ensuite la discussion avec l'exemple du réfrigérateur en demandant au groupe : *est-ce que vos aliments sont rangés n'importe comment dans votre frigo à la maison ?*
 - Avez-vous une section pour les fruits et légumes ?
 - Une section pour les produits laitiers (fromage, yogourt, etc.) ?
 - Mettez-vous la viande avec le pain ?
- L'animateur conclut ensuite l'exemple en disant : *Vous avez probablement rangé vos aliments dans le réfrigérateur, dans le garde-manger ou dans vos armoires MAIS vous les faites pour les mêmes raisons :*
 1. Bien utiliser l'espace.
 2. Retrouver rapidement les aliments.
- L'animateur poursuit en invitant les participants à discuter de la manière dont on range les vêtements, dont on fait un budget, etc. Il explique que tout cela découle du besoin qu'a notre cerveau d'organiser les connaissances de manière logique et efficace. Il fait ensuite le lien avec la manière dont sont rangées les connaissances en mémoire, soit par catégories ou familles.
- L'animateur conclut la discussion en mentionnant que les grandes catégories comme les aliments, les animaux, les couleurs, les saisons, etc. sont généralement partagées par l'ensemble des individus :
 - Aliments = fruits, légumes, viande, légumineuses, graines...
 - Animaux = de la mer, de la ferme, mammifères, poissons ...
 - Couleurs = chaudes, froides, foncées, pâles...



Des ateliers qui font jaser.

2

Une affaire de famille

2. Jeu "Nomme la catégorie" ♦♦

- L'animateur poursuit la rencontre par le jeu *Nomme la catégorie*
- Il explique le jeu et son déroulement :
 - Ce jeu se joue de manière individuelle.
 - À chaque tour, un participant est désigné par l'animateur.
 - Des paires de mots sont présentées une à une au participant qui doit alors nommer (ou pointer sur le support) la catégorie ou famille à laquelle ces paires de mots appartiennent.
 - L'animateur mentionne aussi que plusieurs bonnes réponses sont parfois possibles pour certaines paires de mots.
 - Ex : ballon de basket et orange = objets ronds ET objets de couleur orange
 - L'animateur termine en invitant les participants à utiliser des mots précis.
 - Ex : fourchette et cuillère = ustensiles ET NON affaires pour manger avec.
- L'animateur donne les supports aux personnes qui ont plus de mal à s'exprimer afin qu'elles puissent pointer les réponses sur le support.

3. Jeu "Parlorgies" ♦♦♦

- L'animateur termine la rencontre par le jeu *Parlorgies*
- Il explique le jeu et son déroulement :
 - Ce jeu se joue de manière individuelle ou en équipe de 2 personnes.
 - Un tableau de catégories est remis par l'animateur à chaque participant ou chaque équipe.
 - À chaque tour, l'animateur pige une lettre dans une enveloppe et invite ensuite les participants à trouver un ou plusieurs mots débutant avec cette lettre pour les différentes catégories du tableau. Les participants peuvent inscrire les mots trouvés dans le tableau de catégories.
 - Une fois le temps écoulé (2 à 3 minutes par tableau), l'animateur revient en grand groupe et demande aux participants de présenter leurs réponses pour chaque catégorie. Les participants s'attribuent un point pour chaque mot trouvé.
 - Le jeu se poursuit avec un nouveau tableau de catégories.



Des ateliers qui font jaser.

3

Nomme la catégorie

1. |
 - ✓ Aliments
 - ✓ Ustensiles
 - ✓ Objets
2.
 - ✓ Fruits
 - ✓ Liquides
 - ✓ Boissons chaudes
3.
 - ✓ Desserts
 - ✓ Légumes
 - ✓ Biscuits
4.
 - ✓ Sel
 - ✓ Plante
 - ✓ Épices
5.
 - ✓ Fleurs
 - ✓ Arbres
 - ✓ Miel
6.
 - ✓ Arbres
 - ✓ Fleurs
 - ✓ Dehors
7.
 - ✓ Animaux
 - ✓ Cours d'eau
 - ✓ Montagne
8.
 - ✓ Métiers
 - ✓ Jeux
 - ✓ Endroits
9.
 - ✓ Instruments
 - ✓ Musiciens
 - ✓ Sons
10.
 - ✓ Pièces de la maison
 - ✓ Ustensiles
 - ✓ Objets

Choix de réponse écrit

11.
 - ✓ Bijoux
 - ✓ Vêtements
 - ✓ Décoration
12.
 - ✓ Jouets
 - ✓ Meubles
 - ✓ Choses
13.
 - ✓ Fleurs
 - ✓ Danses
 - ✓ Pays
14.
 - ✓ Pays
 - ✓ Villes
 - ✓ Planètes
15.
 - ✓ Insectes
 - ✓ Oiseaux
 - ✓ Animaux
16.
 - ✓ Légumes
 - ✓ Viandes
 - ✓ Fruits
17.
 - ✓ Maladies
 - ✓ Médicaments
 - ✓ Défauts
18.
 - ✓ Métiers
 - ✓ Jeux
 - ✓ Livres
19.
 - ✓ Vêtements
 - ✓ Chaussures
 - ✓ Tissus
20.
 - ✓ Émotions
 - ✓ Livres
 - ✓ Actions

Nomme la catégorie

1.
 
2.
 
3.
 
4.
 
5.
 

Choix de réponse images

6.
 
7.
 
8.
 
9.
 
10.
 

Autour du pot

TOUS LES CHEMINS MÈNENT À ROME :

Quand le bon mot ne vient pas, n'abandonnez-pas trop vite, plusieurs trucs vous permettront de vous faire quand même comprendre. Par exemple, faites une description ou dites à quelle famille appartient le mot que vous cherchez (ex : fruits, vêtements).

parlure




Un processus d'élaboration collaboratif.

Processus de validation : s'assurer de répondre
aux besoins.





Un livrable accessible et diffusé à l'ensemble du Québec.



Une des avenues pour améliorer l'offre de services aux personnes aphasiques est de développer des liens de collaboration entre les milieux communautaires et les milieux de recherche.