CENTRE
Axe 1 : Prise en charge des patients et résidents

Module n°5 : Module 5 : Animation d'activités "flash" occupationnelles

Contexte

pas de contexte

Objectifs

- Apprendre à différencier animations, activités thérapeutiques et activités Flash
  - Définir ce qu’est un temps d’animation pour des personnes atteintes de maladies d’Alzheimer ou d’une maladie apparentée
  - Savoir élaborer du matériel spécifique pour ces activités
  - Apprendre à construire concrètement des activités Flash adaptées aux patients/résidents et les anime
  - Connaître les limites de l’animation en groupe, - Apprendre à évaluer les activités d’animation.

Renseignements complémentaires

Financement : Plan ets

Programme

Objectif 1 : ■ Fédérer l’équipe autour d’un atelier créatif pour le projet activités Flash ■ Faire une enquête auprès des résidents pour recenser les activités plaisir et apaisantes des résidents ■ Faire Connaître et mettre en place les animations flash créatives ■ Réaliser un guide d’activité Flash

Objectif 2 : ■ Un temps d’animation pour établir et entretenir une communication avec une personne âgée ■ Un temps pour créer une relation de confiance ■ Faciliter l’expression des besoins et la construction du projet individualisé malgré un comportement déroutant ou une agitation ■ Les activités artistiques et cérébrales, physique et du quotidien ■ Comment bien organiser une activité pour une personne atteinte d’Alzheimer ?

Objectif 3 : ■ Le chariot d’activités flash (sans médicaments) sur les troubles aigus du comportement. ■ ■ Le chariot d’activité flash ■ Principes et fonctionnements du Chariot Flash

Objectif 4 : ■ L’intérêt des activités Flash dans le quotidien des résidents ■ Les « symptômes psychologiques et comportementaux des démences » ■ une gestion immédiate d’un trouble du comportement
■ Proposer et adapter l'activité aux personnes ayant des troubles comportementaux ■ Construire des ateliers et des techniques « flash »

Objectif 5 : ■ Les règles de fonctionnement et de participation pour une animation en groupe ■ L’animation de groupe permet et présente des risques ■ Développer des pratiques bientraitantes
■ Ce qui peut favoriser l’animation

Objectif 6 : ■ Evaluer l’impact sur la personne notamment les troubles du comportement ■ Partager en équipe les bénéfices de l’activité Flash ■ Élaborer un guide des ateliers Flash

Public
Tout personnel ayant une appétence pour l'organisation d’activités d'animation et souhaitant assister le professionnel qualifié à l'animation

Exercice
2025

Code de formation
H330

Nature
AFC

Organisé par
CEDRE SANTE EVOLUTION

Durée
14 heures

Typologie
Formation continue ou Développement des connaissances et des compétences