

Animation : activités flash

Contexte

Un ensemble de recommandations institutionnelles et professionnelles préconisent des interventions non médicamenteuses en première intention. Les activités de courtes durées (Flash) sont à proposer aux personnes agitées ou apathiques pour :

- capter leur attention, faire baisser leur agitation, leur conserver une place et un rôle, et communiquer autrement avec elles,
- apaiser le stress, la peur ou la frustration, y compris de l'entourage,
- communiquer au-delà des soins,
- favoriser l'adaptation et lutter contre l'ennui ou l'isolement.

Objectifs

- Apprendre à différencier les 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 animer
- Connaître les limites de l'animation en groupe
- Apprendre à évaluer les activités d'animation et proposer des adaptations pour les futures animations

Renseignements complémentaires

Contact : Pôle formation - rhone.formation@anhf.fr

Programme

Temps 1

- Fédérer l'équipe autour d'un atelier créatif pour le projet d'activités Flash
- Faire une enquête auprès des résidents pour recenser les activités plaisir et apaisantes
- Faire connaître et mettre en place les animations Flash créatives
- Réaliser un guide d'activité Flash

Temps 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, physiques et du quotidien
- Comment bien organiser une activité pour une personne atteinte d'Alzheimer ?

Temps 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

Temps 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

Temps 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

Temps 6

- Evaluer l'impact sur la personne notamment les troubles du comportement
- Partager en équipe les bénéfices de l'activité Flash

Public

Animateurs et tous professionnels ayant développé une appétence pour l'organisation d'activités d'animation et souhaitant assister le professionnel qualifié à l'animation

Exercice

2026

Nature

AFR

Organisé par

CEDRE SANTE EVOLUTION

Durée

14 heures

Typologie

Formation continue ou Développement des connaissances et des compétences