

FRANCHE-COMTÉ

Axe 2 : Poursuivre et améliorer la démarche continue de la qualité de prise en charge des patients et des résidents

Module n°5 : Animation d'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 à la personne agitée ou apathique pour :

- Capter son attention, faire baisser son agitation, lui conserver une place et un rôle et communiquer autrement avec elle...
- Apaiser le stress, la peur ou la frustration pour le résident ou son entourage,
- Communiquer avec les personnes 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

- Formation composée de six modules indépendants (voir détail ci-dessous)
- Durée: 2 jours par module
- Lieu de la formation : Besançon
- Programmation : 1 groupe par module et par semestre
- Financement : pas de coût pédagogique à prévoir pour l'établissement.
- Modalités d'inscriptions : le service formation de l'établissement adresse ses demandes d'inscriptions à l'ANFH.

Programme

Objectif 1 :

<https://www.anfh.fr/les-offres-de-formation/AZZoELNlalQILBFyZ8US>

- 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

Animateurs et tout professionnel 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