

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 animer
  - Connaître les limites de l'animation en groupe, - Apprendre à évaluer les activités d'animation.

## Renseignements complémentaires

---

Financement : Plan ets 14 heures pour chaque module

## 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**

**2026**

**Code de formation**

**H330**

**Nature**

**AFC**

**Organisé par**

**CEDRE SANTE EVOLUTION**

**Durée**

**14 heures**

**Typologie**

**Formation continue ou Développement des connaissances et des compétences**