

Parcours animation - M5 : activités "flash" occupationnelles auprès des personnes âgées

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.

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

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

Code de formation

58AFR

Nature

AFR

Organisé par

RESEAU CEDRE SANTE

Durée

14 heures

Typologie

Formation continue ou Développement des connaissances et des compétences

Date et lieu

GROUPE 1

Du 12 mars au 13 mars 2026

DATES : 12+13/03/26 - CLÔTURE DES INSCRIPTIONS LE 01/01/2026

LIEU : HÔTEL LE MOULIN DES GARDELLES - ESPACE MOZAC - 21 RUE GARDELLES 63200 MALAUZAT