

Animation d'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

2025

Code de formation

45AFR

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 6 novembre au 7 novembre 2025

DATES : 06-07/11/25 - CLÔTURE DES INSCRIPTIONS LE 01/10/2025

LIEU : HÔTEL CAMPANILE 63170 AUBIERE