



Particip'Action

Choisir son quotidien en Ehpad

Cette démarche a pour finalité la création de dispositifs permettant de renforcer la participation des habitants, des professionnels et des proches en Ehpad afin d'améliorer leur quotidien. Ce kit a pour vocation d'outiller et former les professionnels pour les aider à inclure la participation dans les choix, les gestes et les activités de tous les jours.

(descriptif draft du projet à modifier)

ILLUSTRATION

CETTE MÉTHODOLOGIE A ÉTÉ TESTÉE ET VALIDÉE ENTRE FÉVRIER ET DÉCEMBRE 2024 À L'EHPAD DE LA RÉSIDENCE MUTUALISTE DES ORCHIDÉES À SEYSSINS, SOUS LA DIRECTION DE LA MUTUALITÉ FRANÇAISE ISÈRE.

Ce kit a été réalisé grâce à une collaboration étroite entre plusieurs acteurs.

Initiative : portée par la Mutualité Française Isère.

Coordination des intervenants : Sarah Michel et Colin Lemaître, co-fondateurs de 360° Demain.

Rédaction et conception : Kenza Drancourt, designer.

Charte, illustration et mise en page : Nicolas Badaroux, Thomas Méot et Claudine Evan de l'agence IMPACT.

Captation et montage vidéo : Sylvain Gautier et Marie-Noëlle Battaglia, de l'équipe Le Bon Plan de l'agence IMPACT.

Déploiement de la communication : Caroline Grau, directrice du Pôle Gérontologie et Nicolas Nguyen, chargé de communication et des partenariats, à la Mutualité Française Isère.

Mise en pratique par l'équipe de l'EHPAD de la résidence mutualiste des Orchidées : Chrystel Achin, cadre de santé ; Sylvie Arient, gouvernante de la vie sociale ; Marie-Laure Modica Amore, animatrice ; Ludivine Monchal, psychologue ; Sylvie Breton et Jézabel Mariani, directrices temporaires.

Test : l'équipe de l'EHPAD [Nom de l'Ehpad test de mars]

Expertise du vieillissement : Mélissa-Asli Petit, sociologue

Évaluation de la méthodologie : Paul Cotton

Impression : Everest

Projet soutenu par :



Un grand merci à tous les partenaires qui ont soutenu ce projet.

BIENVENUE DANS L'AVENTURE PARTICIPATIVE DE VOTRE   TABLISSEMENT !

Ce kit a   t   con  u pour vous accompagner pas    pas dans un projet collaboratif impliquant les habitants, les proches et les professionnels de l'  tablissement. Chaque semaine, d  couvrez un nouveau chapitre avec des fiches outils pratiques    tester.

1

| VISIONNER LES CAPSULES VID  OS ET FICHES NUM  RIQUES |

Scannez ou cliquez sur le flashcode pour acc  der    la plateforme du projet et visionnez les vid  os d'introduction accompagn  es d'articles descriptifs de chaque   tape m  thodologique. Vous pourrez aussi suivre ces phases directement sur ce kit papier.

Besoin de plus d'exemplaires ?
Imprimez-les facilement en cliquant sur l'onglet du Kit d'Outil'  ge.



2

| SUIVRE UNE M  THODOLOGIE EN QUATRE SEMAINES ET QUATRE   TAPES CL  S |

1  re   tape - Diagnostic

Explorons ensemble les besoins exprim  s par les r  sidents, les proches et les professionnels.

2  me   tape - Vote

Identifions et priorisons collectivement le besoin le plus urgent    am  liorer.

3  me   tape - Id  ation

Imaginons des solutions innovantes et adapt  es en   quipe.

4  me   tape - Prototypage et d  ploiement

Concr  tisons les solutions envisag  es et pr  parons leur mise en   uvre. Chaque semaine, des fiches vous pr  sentent des notions sur la participation ou des outils    tester. Si vous manquez de temps ou de ressources, les fiches pratiques essentielles sont signal  es d  s le d  but de chaque phase.

3

| NAVIGUER LIBREMENT DANS LES FICHES |

Se rep  rer

Chaque fiche contient un titre, un num  ro, une chronologie et une typologie pour vous guider facilement. Utilisez-les comme des outils concrets pour avancer dans votre projet collectif. Ces fiches sont des supports    utiliser de mani  re flexible. Modifiez les et adaptez les outils selon vos besoins.

Retour d'exp  rience

Ce kit est le fruit d'une ann  e d'exp  rimentation, ayant permis de tirer des enseignements sur l'utilisation des outils propos  s. Ces retours sont d  taill  s dans la section « En pratique ». Notez    votre tour vos propres ajustements directement sur le kit papier ou dans un fichier partag   pour garantir leurs transmissions.

4

| S'ASSURER D'UN CONTEXTE STABLE ET DURABLE |

Formation et coh  sion d'  quipe

Former les   quipes au pr  alable du lancement de cette d  marche    la notion de pouvoir d'agir est recommand   pour impulser la dynamique Particip'Action. Cette sensibilisation, appuy  e par des exemples concrets du quotidien, stimulera l'enthousiasme et dissipera les doutes. Pour assurer la p  rennit   de cette approche, il est essentiel de maintenir une   quipe soud  e, soutenue par un engagement fort et l'appui de la direction.

5

| INT  GRER ET DIFFUSER LES ENJEUX DE LA PARTICIPATION |

Tester ce kit est une premi  re   tape, mais instaurer une v  ritable culture de la participation demande du temps. Cette transition aura besoin d'  tre port  e par des professionnels engag  s et soutenue par des directions impliqu  es pour s'ancrer durablement, au-del   du seul test de ce kit.

6

| TESTER, C'EST AUSSI RATER ! |

Il y aura des erreurs, et ce n'est pas grave ! Ce kit est un outil d'exp  rimentation : certaines tentatives r  ussiront, d'autres non. L'important est d'apprendre de chaque essai pour progresser. En valorisant cette approche aupr  s des participants, vous favoriserez une collaboration flexible et constructive.

EN PRATIQUE

Cette m  thodologie a   t   exp  riment  e et valid  e entre f  vrier et d  cembre 2024    l'EHPAD de la r  sidence mutualiste des Orchid  es    Seyssins, sous la direction de la Mutualit   Fran  aise Is  re.

TITRE

FICHE n  

TYPES :

LANCEMENT

APPRENTISSAGE

OUTIL

  tapes :

| D  marrer |

| Diagnostiquer |

| Voter |

| Co-cr  er |

| Prototyper & tester |

| D  ployer |

→ Fiche essentielle

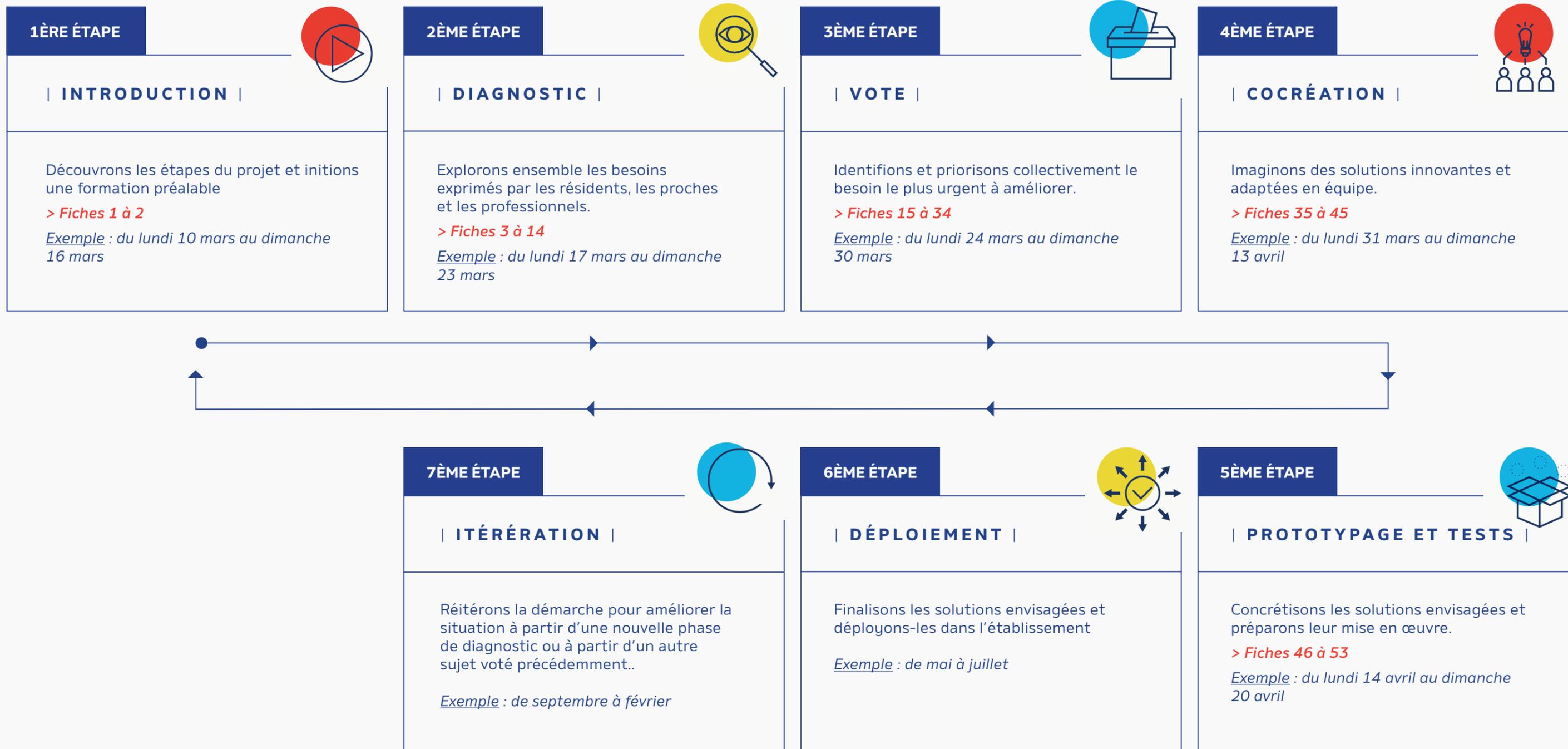
Projet soutenu par :



Un grand merci    tous les partenaires qui ont soutenu ce projet.



DÉCOUVRONS LA DÉMARCHE



DÉCOUVRONS LA DÉMARCHÉ

1ÈRE ÉTAPE



| DIAGNOSTIQUER |

La première phase consiste à observer et **recueillir les principaux besoins**, envies et problématiques ressentis par les habitants, les professionnels et les proches de l'établissement.

Pour découvrir les principaux axes d'amélioration de votre établissement, testez des outils pour :

- Mener des interviews
- Animer des groupes de discussion
- Observer des besoins non exprimés
- Cartographier les principaux besoins identifiés

2ÈME ÉTAPE



| VOTER |

La deuxième phase vise à sélectionner et **prioriser un sujet d'amélioration** identifié par les habitants, les professionnels et les proches de l'établissement.

Pour définir un premier axe d'amélioration à traiter dans votre établissement, testez des outils pour :

- Déployer un vote adapté à chacun
- Animer des ateliers de débats
- Analyser les sujets votés à prioriser

3ÈME ÉTAPE



| CO-CRÉER |

La troisième phase, axée sur l'idéation, a pour objectif d'imaginer des solutions possibles en collaboration avec les habitants, les professionnels et les proches de l'établissement.

Pour générer des idées de solutions pour votre établissement, testez des outils pour :

- Stimuler la créativité
- Animer des ateliers d'idéation
- Cartographier des idées de solutions

4ÈME ÉTAPE



| PROTOTYPER ET TESTER |

La quatrième phase prépare le prototypage, le test et le déploiement des solutions auprès des habitants, des professionnels et des proches de l'établissement.

Pour concrétiser des solutions durables pour votre établissement, testez des outils pour :

- Rédiger un cahier des charges
- Trouver l'accompagnement adapté au prototypage de votre solution
- Animer des ateliers de médiation
- Évaluer les solutions avec des tests d'usage

DÉMARRONS L'INITIATIVE



DÉMARRONS L'INITIATIVE

En pratique

<p>1</p> <p> FORMER UNE ÉQUIPE PROJET </p> 	<p>2</p> <p> DIFFUSER L'INFORMATION </p> 	<p>3</p> <p> INFORMER RÉGULIÈREMENT </p> 	<p>4</p> <p> LANCER DÈS MAINTENANT LA 1^{ÈRE} PHASE DE DIAGNOSTIC </p> 
<p>Adaptable : faites de ce créneau un moment flexible de partage d'informations, de prises de décisions et de mise en oeuvre concrète des étapes du projet.</p> <p>L'horaire et la participation de chacun des membres peuvent s'adapter aux imprévus et et aux contraintes de l'établissement. Cependant, il est essentiel de maintenir une petite équipe stable pour assurer la continuité et la réussite du projet.</p>	<p>À faire : l'information sur le lancement du projet peut être diffusée au plus tard le jour de la première réunion.</p> <p>S'il s'agit de votre première rencontre à ce sujet, imprimez et partagez l'affiche dès la fin de la réunion.</p>	<p>À faire : une information diffusée régulièrement sera essentielle pour assurer le succès de la démarche.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partagez au maximum les affiches du projet : distribuez-les, affichez-les sur les murs ou envoyez-les par e-mail. • Parlez-en chaque semaine, dans les couloirs, à l'accueil, aux transmissions des professionnels, au moment des repas, auprès de chaque habitant. 	<p>À faire : passez à l'action dès maintenant, démarrez les étapes du projet sans attendre. Malgré des ressources, du matériel ou du temps limités, avancer permet d'apprendre et de progresser. Il sera toujours préférable de se lancer et de procéder à des ajustements au fil du temps, plutôt que de prolonger les périodes de réflexion ou de planification.</p> <p>Vos premières réalisations ne seront peut-être pas parfaites, mais en testant et en agissant concrètement, vous améliorerez votre démarche sur le long terme.</p> <p>N'oubliez pas que ce kit est l'occasion d'expérimenter : les erreurs et les améliorations font entièrement partie de l'expérience !</p>

OBSERVONS LES BESOINS

1 | LANCER LA RÉUNION | 

Lancez votre réunion hebdomadaire avec l'équipe projet.

Exemple : un lundi 10 mars, de 12h à 12h45

2 | VISIONNER LA VIDÉO | 

Utilisez ce flashcode pour découvrir la réalisation de cette étape.



3 | DIFFUSER L’AFFICHE | 

Utilisez ce flashcode pour imprimer l’affiche à diffuser cette semaine.



4 | EXPLORER LES FICHES | 

Prenez le temps de parcourir les fiches avec l'équipe du projet.

5 | PRIORISER LES OUTILS | 

- Reportez-vous aux fiches 8, 9 et 10.
- Répartissez-vous les tâches pour tester ces outils en priorité.
- Ajoutez d’autres outils à tester selon vos envies.

6 | CLÔRE LA RÉUNION | 

- Conclure par vos actions concrètes pour tester les outils cette semaine dans l'établissement.
- Donnez-vous rendez-vous à la semaine suivante pour découvrir la prochaine étape !

7 | TESTER LES OUTILS | 

- Utilisez les outils cette semaine dans l'établissement.
- Imprimez les outils en plusieurs exemplaires si besoin en accédant au kit numérique.



EN PRATIQUE

LA PHASE D’OBSERVATION

C’EST

La phase d’observation permet de croiser différents points de vue pour collecter les besoins principaux des personnes concernées.

CE N’EST PAS

La phase d’observation ne consiste pas à recueillir de manière exhaustive tous les besoins de chaque personne.

ALLER À L’ESSENTIEL

Concentrez-vous sur l’essentiel : commencez par les outils des fiches 8, 9 et 10. Si le temps et les ressources le permettent, explorez ensuite les autres fiches.



OBSERVONS LES BESOINS

Commençons la première étape de diagnostic ! L'objectif est d'observer, comprendre et analyser les principaux besoins des usagers de l'établissement.

Observons les besoins : introduction à la première étape de Diagnostic.

FICHE 4 (LANCEMENT)

Cartographier des besoins prioritaires : identification collective des sujets clés à améliorer dans la vie quotidienne de l'établissement.

FICHE 10 (OUTIL À TESTER)

Décidons, avant l'entrée en Ehpad : un parcours illustrant les étapes du vieillissement pour mieux comprendre notre pouvoir d'agir dessus.

FICHE 5 (APPRENTISSAGE)

Animer un groupe de discussion : guide pratique pour organiser des échanges structurés et collecter les besoins.

FICHE 11 (OUTIL À TESTER)

Comprenons le pouvoir d'agir : un lexique défini par des experts autour du « pouvoir d'agir » et de la participation active pour mieux comprendre les modalités de prises de décisions.

FICHE 6 (APPRENTISSAGE)

Parcours journée type : visualisation des moments clés dans la journée des résidents pour repérer les zones de tension ou de satisfaction.

FICHE 12 (OUTIL À TESTER)

Choisissons nos modèles de participation : un panorama des formes possibles : de l'information à la prise de décision autonome.

FICHE 7 (APPRENTISSAGE)

Appuyons-nous sur les recherches d'experts : quelques références et recommandations d'experts pour nourrir notre réflexion.

FICHE 13 (APPRENTISSAGE)

Mener des entretiens et immersions : une liste de formats adaptés pour observer, sonder et collecter les besoins selon les personnes.

FICHE 8 (OUTIL À TESTER)

Ce qu'il faut retenir : les points clés de chaque fiche, les retours d'expériences importants, les astuces pour mener à bien cette phase.

FICHE 14 (APPRENTISSAGE)

Évaluer le niveau de participation : un baromètre de participation aux décisions, de l'information à la prise de décision, sur l'ensemble des activités quotidiennes.

FICHE 9 (OUTIL À TESTER)

EN PRATIQUE

LES FICHES LANCEMENTS

expliquent de manière claire et détaillée chaque étape à réaliser, afin de guider l'établissement dans la mise en œuvre du projet.

LES FICHES APPRENTISSAGES

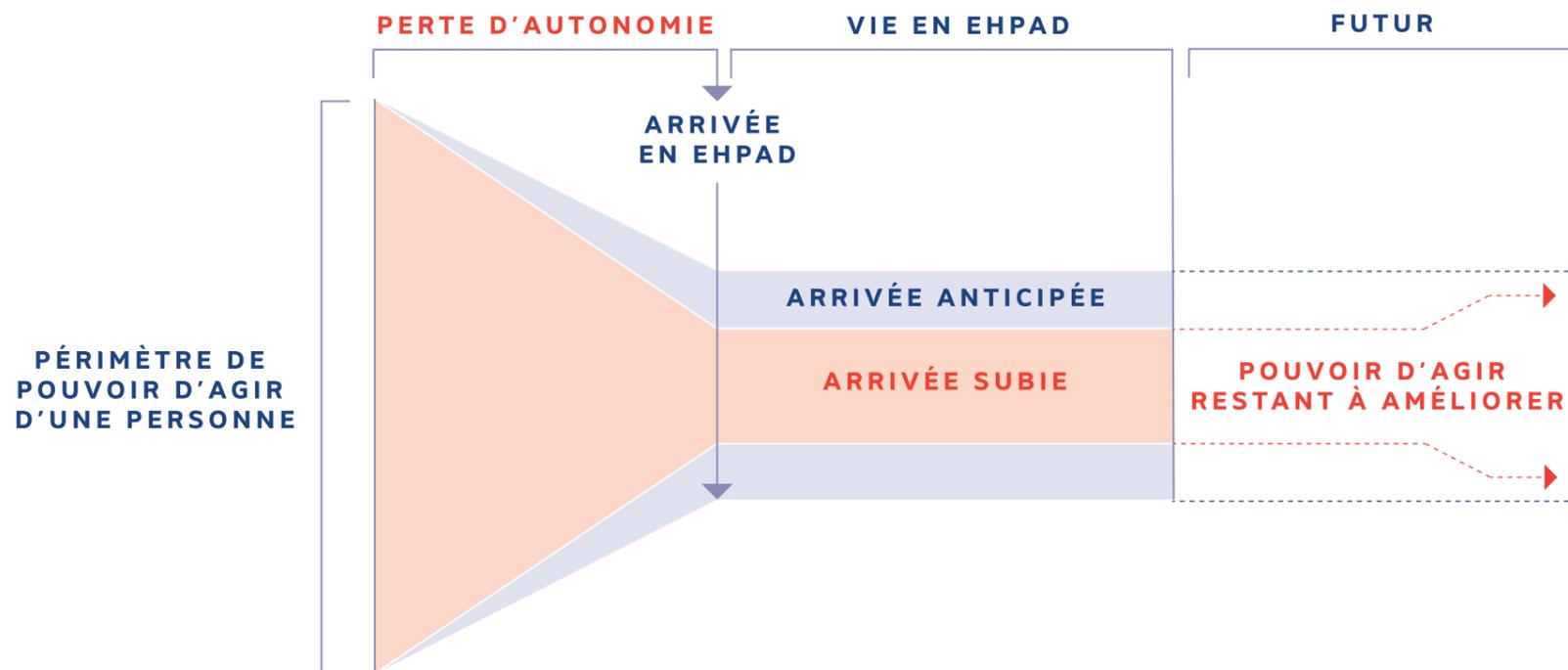
partagent des éclairages, des connaissances théoriques et des retours d'expériences, permettant de mieux comprendre les enjeux et les objectifs de chaque étape.

LES FICHES OUTILS

proposent des supports pratiques à tester pendant la semaine dédiée à chaque étape, afin de mettre en action les éléments précédemment abordés.



DÉCIDONS, AVANT L'ENTRÉE EN EHPAD



EN PRATIQUE

CONSTAT EN PHASE D'EXPÉRIMENTATION

Le moment clé pour décider de sa fin de vie se situe avant l'entrée en Ehpad.

Anticiper cette décision permet à la personne concernée de conserver son pouvoir d'agir, malgré les limitations liées à l'âge. À l'inverse, une entrée imposée ou sans consentement, réduit considérablement ce pouvoir.

Lorsque l'entrée en Ehpad est subie, il devient difficile, et très limité, de restaurer ou d'améliorer ce pouvoir d'agir. Il est donc essentiel de le considérer en amont, lors de la décision et des modalités d'entrée en établissement.

TÉMOIGNAGES

| ARRIVÉE ANTICIPÉE |

Je m'informe et je partage les options de parcours de vieillissement souhaité.

« J'oublie tout, alors j'ai décidé de venir ici, je ne sais plus quand exactement, mais c'est moi qui voulais. »

« J'ai voulu venir ici parce que j'ai une bonne amie qui y était déjà. »

Habitant.e.s

| ARRIVÉE SUBIE |

Mes proches aidants décident dans l'urgence de ma vie sans me laisser le choix entre plusieurs options possibles.

« J'ai été placée ici vous savez... Je n'ai pas le choix. »

« Avant, j'étais à la campagne, c'était différent. C'est mon fils qui habite proche. Alors on m'a mis ici. »

« Non, non, je n'habite pas ici pour de vrai. »

« Je ne suis plus rien. »

Habitant.e.s

| PROFESSIONNELS & FAMILLES |

« Beaucoup viennent ici dans l'urgence, sans savoir qu'il existe d'autres solutions qui leurs correspondraient bien mieux. »

Professionnelle

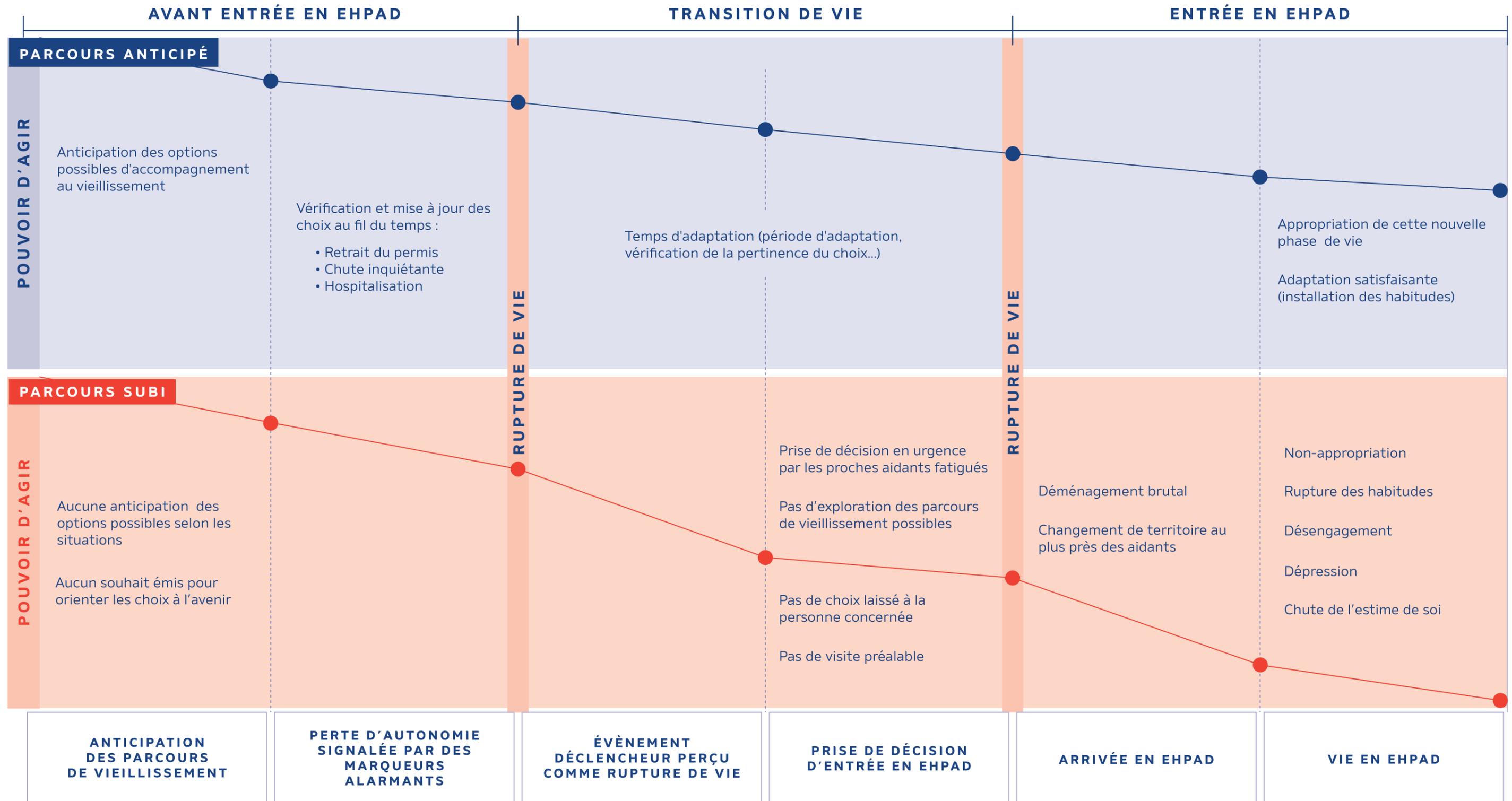
« On était sur liste d'attente, dès qu'on a eu une place on l'a déménagé dans la semaine. J'étais épuisée, je ne pouvais plus m'en occuper toute seule. »

Famille



DÉCIDONS, AVANT L'ENTRÉE EN EHPAD

Un parcours d'entrée en Ehpad : anticipé vs. subi



COMPRENONS LE POUVOIR D'AGIR



QUELQUES FACTEURS DU POUVOIR D'AGIR

| L'ACCÈS |

▶ Accessibilité sans obstacle

La participation aux décisions est ouverte à toutes et tous, à tout moment, sans barrière.
Par exemple, je suis libre de prendre l'air sans être découragé par un code de sortie.

▶ Facilitation

Ma participation dans les décisions est non seulement possible, mais également facilitée et encouragée.
Par exemple, les professionnels ne sont pas décisionnaires à ma place mais facilitateurs dans ma prise de décision. Ils et elles m'invitent régulièrement à participer aux choix de ma vie quotidienne via des sondages, des ateliers ou des outils adaptés.

▶ Culture participative continue

L'établissement s'engage dans une amélioration constante en matière de participation et de pouvoir d'agir.
Par exemple, la démarche participative ne se limite pas à un essai ponctuel mais évolue progressivement, avec de plus en plus d'initiatives collectives.

QUELQUES FACTEURS DE L'AUTODÉTERMINATION

| LA LIBERTÉ DÉCISIONNELLE |

▶ Prise de risque perçue

La peur de me tromper, l'influence du regard des autres, les risques juridiques ou sociétaux sont pris en compte dans ma décision.
Par exemple, je minimise mon besoin de manger à des horaires décalés par peur d'être exclus par les autres habitants et rejetés par les professionnels..

▶ Auto réalisation

Je suis en mesure de prendre connaissance de moi-même, de connaître mes limites dans les décisions, des limites du contexte et des ressources sur lesquelles m'appuyer.
Par exemple, je ne me souviens pas de mon dernier repas pour donner mon avis mais je sais que mes voisins de table s'en souviendront peut-être.

▶ Expérience décisionnelle

J'ai ou j'ai eu l'habitude de prendre des décisions dans ma vie..
Par exemple, une personne ayant déjà pris des décisions dans son parcours de vie ou ayant été engagée, aura probablement plus d'outils que d'autres pour comprendre et utiliser le pouvoir d'agir.

| LE RÔLE DÉCISIONNEL |

▶ Droit

J'ai légalement le droit de décider sur cet aspect de ma vie.
Par exemple, bien que sous curatelle, je suis légalement habilité à gérer moi-même mes finances.

▶ Reconnaissance par les autres

Les professionnels reconnaissent que j'ai le droit et la légitimité de faire ce choix.
Par exemple, je suis régulièrement invité par les professionnels à donner mon avis sur le soin que j'ai reçu.

▶ Appropriation psychologique

Je me sens pleinement capable et légitime de décider pour moi-même dans la poursuite d'un but qui m'est important.
Par exemple, je ressens que la décision est à ma portée, avec éventuellement l'aide d'un accompagnateur. Je ressens que mon choix est pris en compte et a de l'influence sur des aspects de ma vie qui ont de l'importance pour moi.

EN PRATIQUE

OBJECTIF

Avant de mettre en pratique des outils de participation, il est important de comprendre dans un premier temps les influences entre participation, auto-détermination et pouvoir d'agir.

La participation est un processus flexible, qui peut prendre différentes formes, niveaux et modalités. Voir la fiche 7.

Le pouvoir d'agir intègre les principes d'autodétermination et de participation tout en tenant compte des opportunités offertes par le contexte. Même avec un haut degré d'autodétermination et un modèle participatif optimal, un environnement défavorable ou contraignant peut considérablement limiter ce pouvoir.

La posture du professionnel

Le professionnel est un facilitateur du processus décisionnel et non une personne qui prend une décision à la place de quelqu'un ou qui fait pour quelqu'un. Un équilibre s'opère alors : plus les habitants voient leur pouvoir d'agir augmenter, moins les professionnels le centralisent.



COMPRENONS LE POUVOIR D'AGIR

LE POUVOIR D'EXPRESSION

- Le « pouvoir de réagir » constitue le curseur minimal du pouvoir d'agir. Il est essentiel de respecter les réactions émotionnelles et sensorielles face à une interaction ou un stimulus. Par exemple, si une personne grogne pendant qu'elle est alimentée ou lavée, adapter l'aide devient une nécessité.
- Ce « pouvoir émotionnel » est parfois le dernier pouvoir qu'une personne en perte d'autonomie peut exercer. Ce pouvoir minimal est essentiel à respecter. Par exemple, même si une personne ne peut plus se mouvoir ou s'exprimer verbalement, elle conserve souvent la capacité de manifester son pouvoir émotionnel à travers ses réactions vécues.

LE POUVOIR OCCUPATIONNEL

- J'ai accès à des moyens simples pour exprimer et transmettre mon avis, que ce soit verbalement ou par d'autres moyens. Par exemple, si j'ai des difficultés à m'exprimer avec des mots, des peuvent m'être proposées pour faciliter la communication.
- Mon avis est écouté et a un impact sur ma situation. Par exemple, si j'exprime un désaccord, mon refus est pris en compte et respecté.

EN PRATIQUE

Le pouvoir d'expression est souvent malheureusement le seul pouvoir véritablement pris en compte. Les personnes qui expriment leur mécontentement avec force ou qui ont une aisance à communiquer leurs besoins et avis sont généralement les plus écoutées.

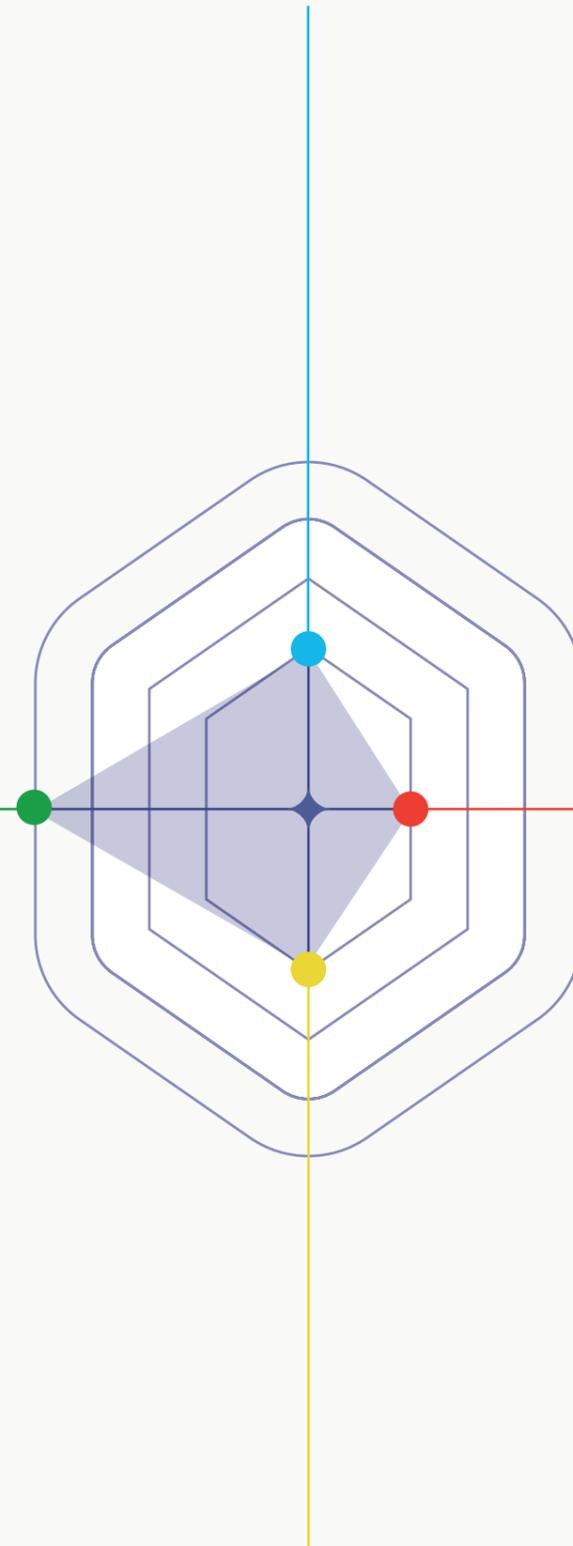
Il est essentiel de reconnaître et de valoriser d'autres formes de pouvoir pour permettre à chacun de trouver sa place et de renforcer son influence selon ses capacités et ses facilités.

LE POUVOIR ÉMOTIONNEL

- L'aide est une interaction réciproque, pas seulement unilatérale. Inviter la personne aidée à contribuer à sa manière, renforce son pouvoir d'agir et son estime de soi. Par exemple, être invité à participer lors de sa toilette accroît son contrôle sur son propre corps.
- Contribuer au quotidien, auprès des personnes et au sein de l'espace renforce mon pouvoir d'agir. Par exemple, lorsque je contribue aux repas, je me sens utile et j'exerce une influence sur mon quotidien et mon environnement.

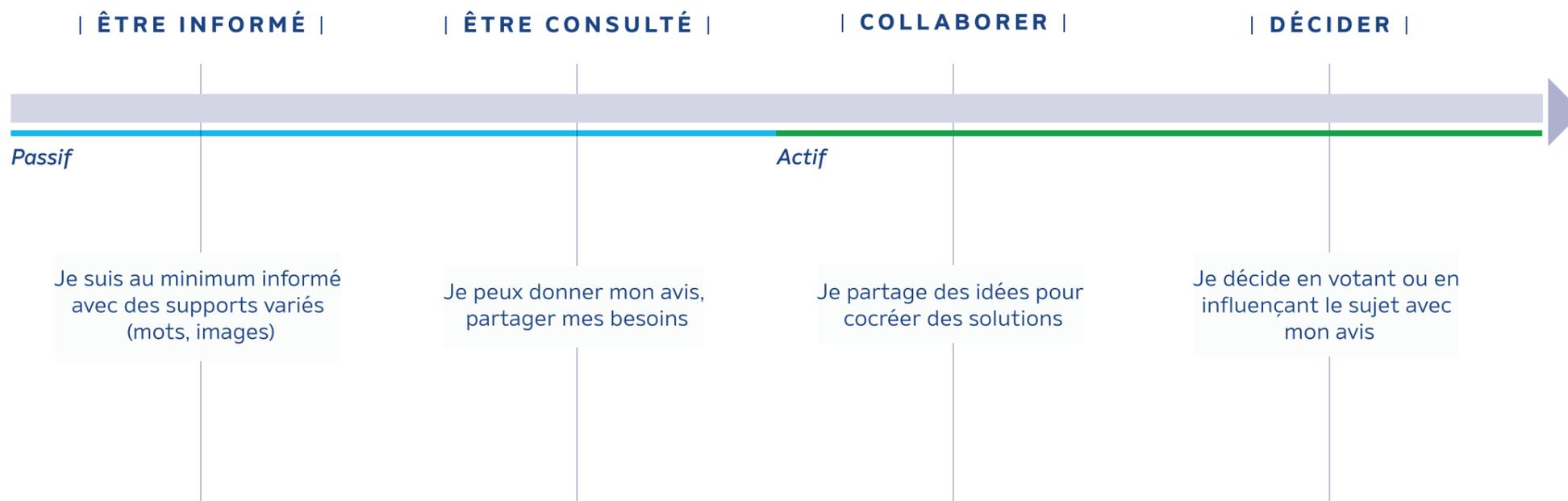
LE POUVOIR DE CONTRIBUTION

- Plus j'ai accès à des espaces de manière libre, plus je suis en mesure d'agir sur mon environnement. Par exemple, si je suis limité à ma chambre ou à une unité fermée de l'établissement, mon influence sur le contexte qui m'entoure sera réduite.
- Moins mes déplacements sont contraints par des obstacles ou des restrictions, plus je peux exercer mon pouvoir facilement. Par exemple, si quelqu'un déplace mon fauteuil roulant sans me prévenir ni me demander, cela réduit mon autonomie, mon estime et affaiblit mon pouvoir d'agir.

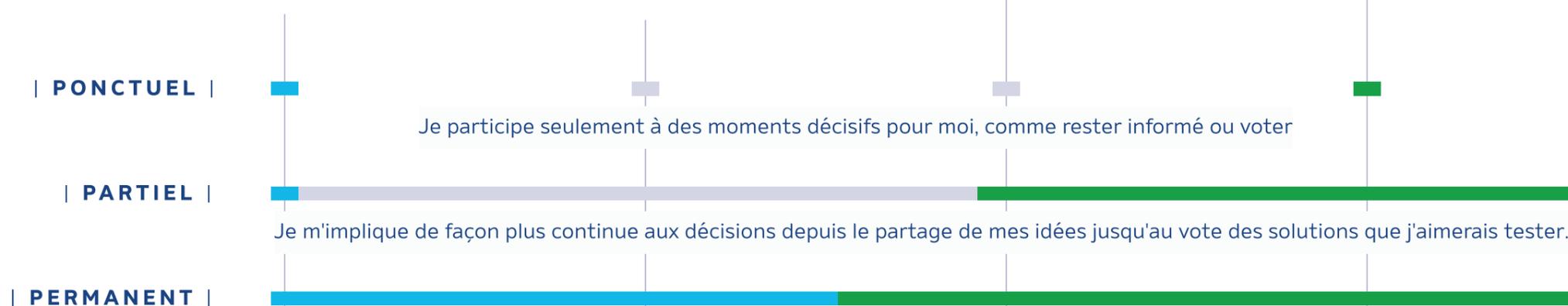


CHOISSISSONS NOS MODÈLES DE PARTICIPATION

NIVEAUX DE PARTICIPATION



INVESTISSEMENT DANS LA PARTICIPATION



EN PRATIQUE

LE NIVEAU DE PARTICIPATION

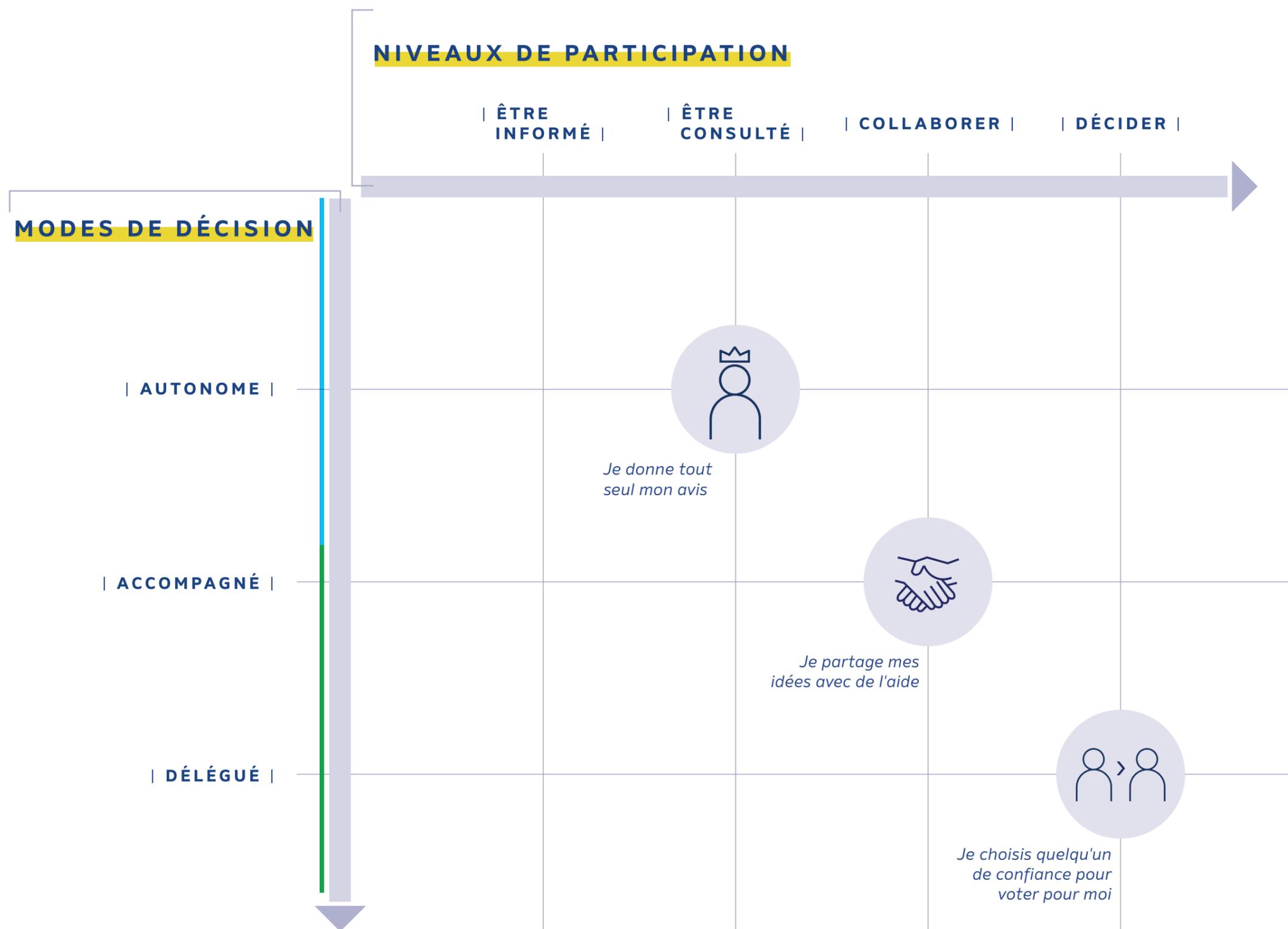
La première condition pour pouvoir décider est d'être informé de manière claire et transparente. Par exemple, demander à une personne de voter pour un délégué sans lui avoir expliqué les options disponibles et les objectifs du vote ne permet pas une participation éclairée et complète.

L'INVESTISSEMENT DANS LA PARTICIPATION

Participer à une décision ne signifie pas nécessairement être impliqué en permanence et sur tous les sujets. Il est crucial de s'investir dans les décisions qui ont un impact significatif sur nos vies, celles sur lesquelles nous souhaitons exercer une influence. Ces moments varient d'une personne à l'autre.



CHOISSISSONS NOS MODÈLES DE PARTICIPATION



EN PRATIQUE

LES MODES DE DÉCISIONS

Prendre une décision ne signifie pas agir nécessairement seul. Il peut être tout aussi pertinent de s'appuyer sur l'expertise d'autres personnes ou de faire confiance à certaines d'entre elles pour des sujets spécifiques, selon leurs compétences ou connaissances.

DIVERSIFIER LES TYPES DE PARTICIPATION

Il est important d'impliquer les personnes concernées dans les décisions de leur vie de différentes manières.

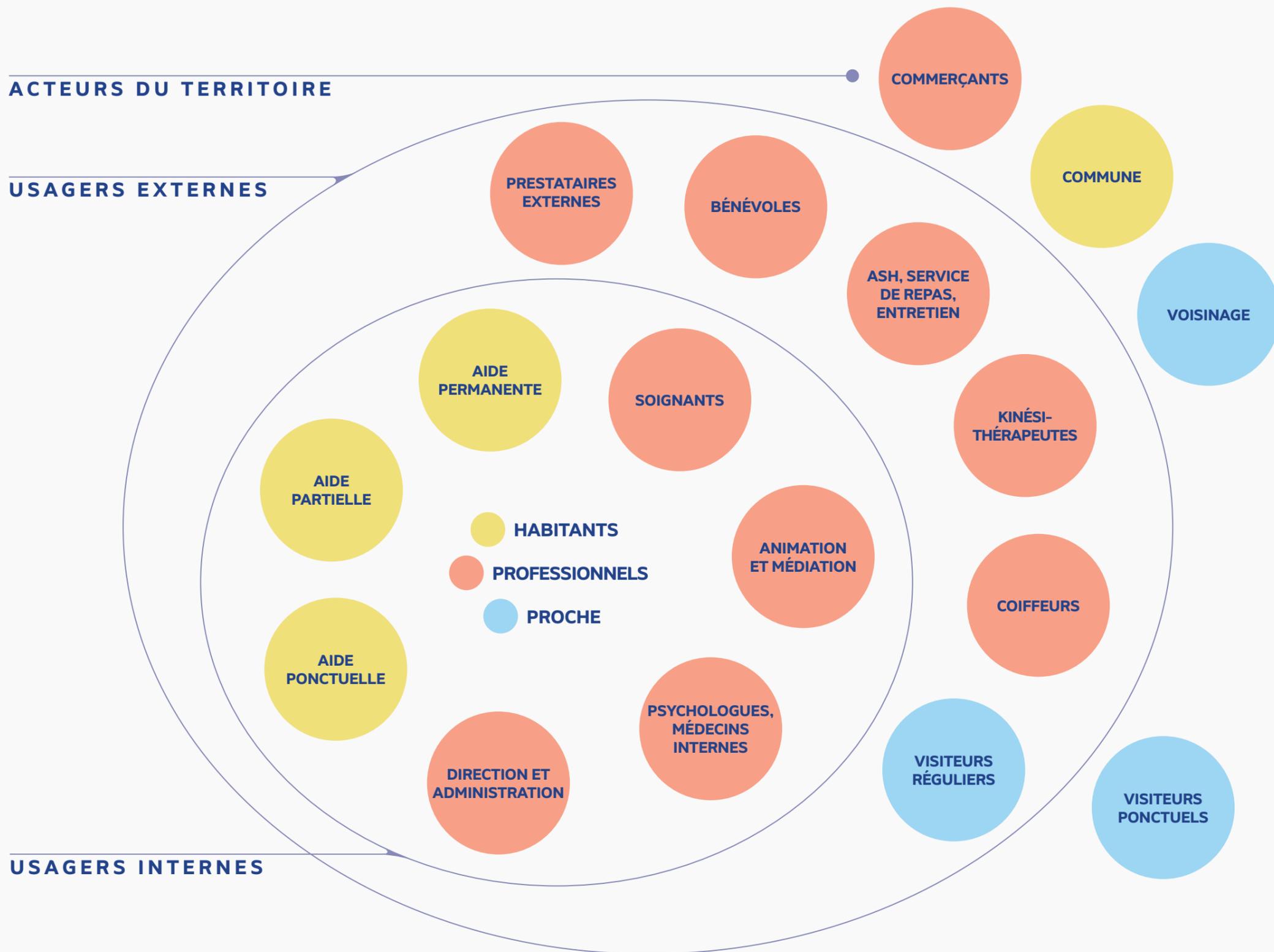
Cela peut inclure :

- d'être à minima informé d'une absence de professionnel
- d'être consulté pour un recrutement
- de m'appuyer sur les choix du délégué élu sur le budget
- de faire une réclamation sur la qualité des repas avec l'aide d'un proche
- de décider de son horaire et des modalités de son réveil parmi des options accessibles à tous



MENER DES ENTRETIENS ET IMMERSIONS

Diversifier les usagers



EN PRATIQUE

IDENTIFIER LES PRINCIPAUX USAGERS

Au-delà des habitants les plus actifs et des professionnels les plus impliqués, il est essentiel de considérer toutes les personnes qui contribuent à la vie de l'établissement, même si elles n'y participent pas encore activement. Cela inclut les résidents les plus fragiles, les prestataires externes et les acteurs du voisinage.

DIVERSIFIER LES USAGERS

Interroger et observer une variété de profils est essentiel pour croiser les regards et recueillir les besoins spécifiques ou communs de l'ensemble des usagers de l'établissement.

UTILISER LES SUPPORTS VISUELS

Imprimer les visuels des fiches 17 à 31 pour favoriser les échanges et la collecte des besoins auprès des habitants. Ajoutez-en pour évoquer d'autres aspects importants liés à votre établissement.

MENER DES ENTRETIENS ET IMMERSIONS

Diversifier les points de collecte

COMMENT 	QUAND 	OÙ 
<p>Variez vos méthodes pour révéler des besoins variés et éviter les biais</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observation et immersion in situ (ciblée ou aléatoire) • Groupes de discussions • Entretiens bilatéraux planifiés • Echanges spontanés et aléatoires 	<p>Adaptez vos moments d'observation pour capturer des besoins vécus en temps réel, au-delà des discours</p> <ul style="list-style-type: none"> • Repas • Activités • Soins • Visites • Sorties • Réveil • Jour / Nuit • Week-end 	<p>Explorez différents lieux pour comprendre les besoins liés à chaque espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unités protégées : UPG, UVP • Espaces privés : chambre, salle de bain • Espaces communs : accueils, salons • Extérieurs : jardin, quartier, ville

Collecter les besoins des personnes qui ne s'expriment pas verbalement

COMMENT 	QUAND 	OÙ 
<p>Proposez des moyens de communication adaptés</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Communication Alternative et Améliorée (CAA) • Le Facile à Lire et à Comprendre (FALC) <p>Invitez les participants à adopter d'autres perspectives</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exercez l'empathie en se mettant à la place des plus fragiles lorsque vous interrogez vos interlocuteurs. • Encouragez l'observation collaborative pour inclure toutes les voix. 	<p>Partagez les moments du quotidien</p> <p>Vivez plusieurs fois les mêmes repas ou autres activités sans interroger directement, pour expérimenter les mêmes réalités.</p> <p>Multipliez les visites informelles</p> <p>Rendez-vous dans les couloirs ou les unités sans planification particulière pour observer la réalité quotidienne.</p>	<p>Visitez les chambres ou logements pour des échanges plus intimes (avec accord préalable).</p> <p>Incluez équitablement les unités protégées et classiques.</p> <p>Passez du temps dans les espaces peu utilisés pour comprendre les besoins non exprimés et les raisons de ces absences.</p>

EN PRATIQUE

ALLER CONTINUELLEMENT VERS LES PARTICIPANTS

En début de projet surtout, sollicitez activement les habitants et les professionnels, sans attendre une participation spontanée

UTILISER DES IMAGES

Servez-vous de visuels pour faciliter la compréhension et révéler des besoins inattendus.

NE PAS SE LIMITER

Ne limitez pas vos échanges aux personnes les plus expressives ou à une seule expérience partagée, comme un unique repas. Multipliez les interactions pour mieux cerner les besoins authentiques et réels.

IMPLIQUER LES PERSONNES PEU COMMUNICATIVES

Partagez un moment de leur quotidien ou stimulez leurs réactions avec des gestes ou des images pour identifier leurs besoins autrement.



ÉVALUER LE NIVEAU DE PARTICIPATION

À CHAQUE NIVEAU DE PARTICIPATION

ÊTRE INFORMÉ

Les habitants sont clairement informés de l'activité, du moment, de la manière dont elle se déroule et des personnes présentes.

ÊTRE CONSULTÉ

Les habitants expriment leurs avis verbalement ou par leurs réactions et influencent directement le moment en fonction de leurs besoins et préférences.

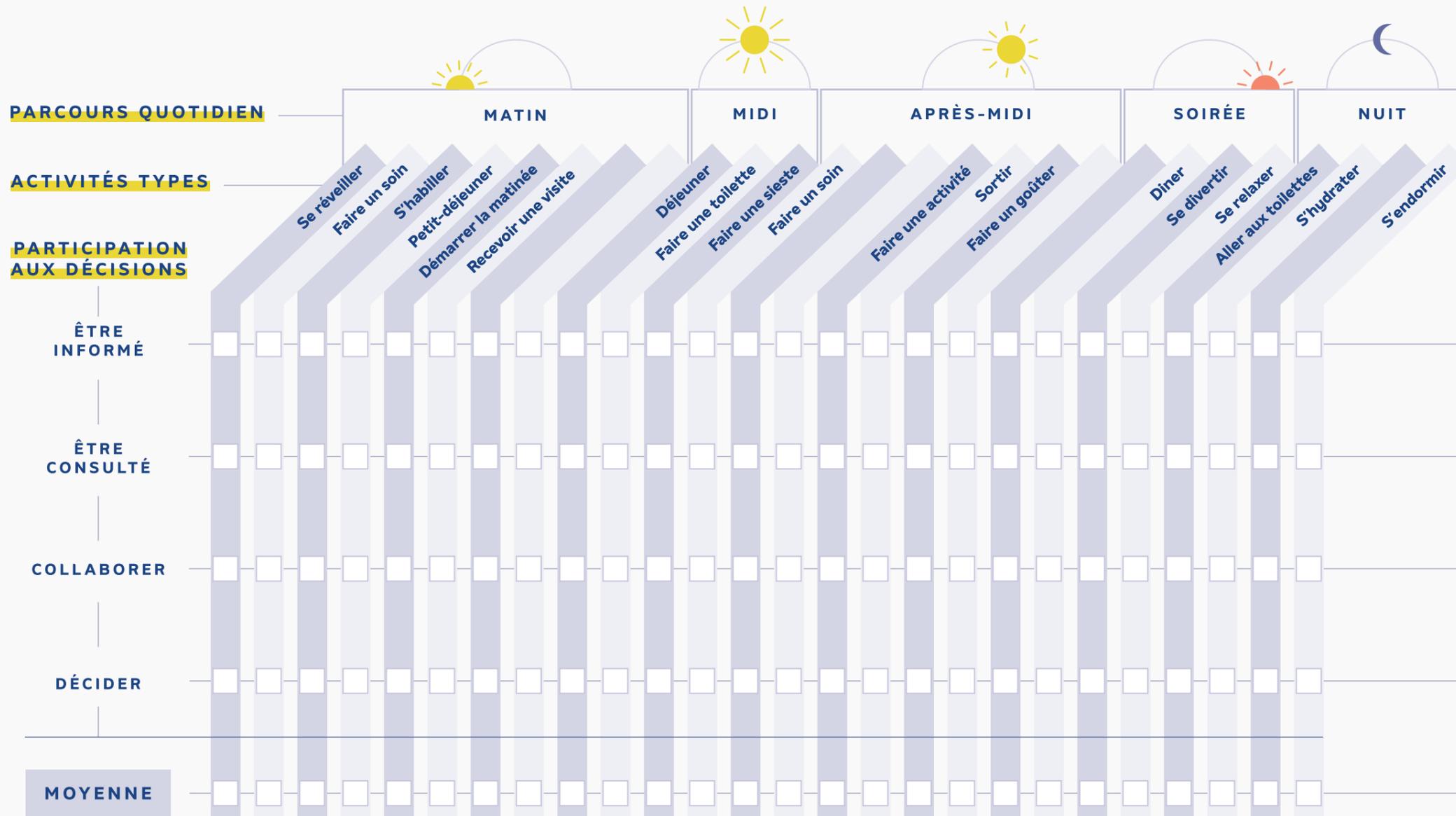
COLLABORER

Les habitants participent activement, en choisissant ou en agissant à leur manière durant le moment vécu.

DÉCIDER

Les habitants prennent directement les décisions concernant l'activité, le moment, son déroulement et la personne qui les accompagne.

ÉVALUEZ LA SITUATION DE VOTRE ÉTABLISSEMENT EN SURLIGNANT



EN PRATIQUE

OBJECTIF

Ce baromètre peut être complété à la fois par l'équipe porteuse du projet en réunion de travail et par les habitants, les professionnels ainsi que les proches sondés au fil des jours.

ADAPTATION

Ce parcours type du quotidien peut être adapté, modifié ou complété selon les activités spécifiques à chaque établissement.

EXEMPLE : RÉVEIL

Certains résidents connaissent leur horaire de réveil grâce à une horloge, mais l'information n'est donnée qu'au moment du réveil, pas à l'avance.

Les résidents les plus autonomes indiquent ou réclament leurs préférences de réveil (horaires, modalités) dès leur arrivée en établissement ou au fil des jours.

Certaines familles aident à la personnalisation du réveil de leur proche, mais l'habitant ne choisit pas directement ses habitudes de réveil auprès des professionnels.

Seuls les habitants les plus autonomes pour se réveiller choisissent l'heure et la manière de se réveiller.

La moyenne basse reflète une faible participation des habitants dans la gestion de leurs conditions de réveil.

  VALUER LE NIVEAU DE PARTICIPATION

   CHAQUE NIVEAU DE PARTICIPATION

  TRE INFORM  

Les habitants sont clairement inform  s de l'activit  , du moment, de la mani  re dont elle se d  roule et des personnes pr  sentes.

  TRE CONSULT  

Les habitants expriment leurs avis verbalement ou par leurs r  actions et influencent directement le moment en fonction de leurs besoins et pr  f  rences.

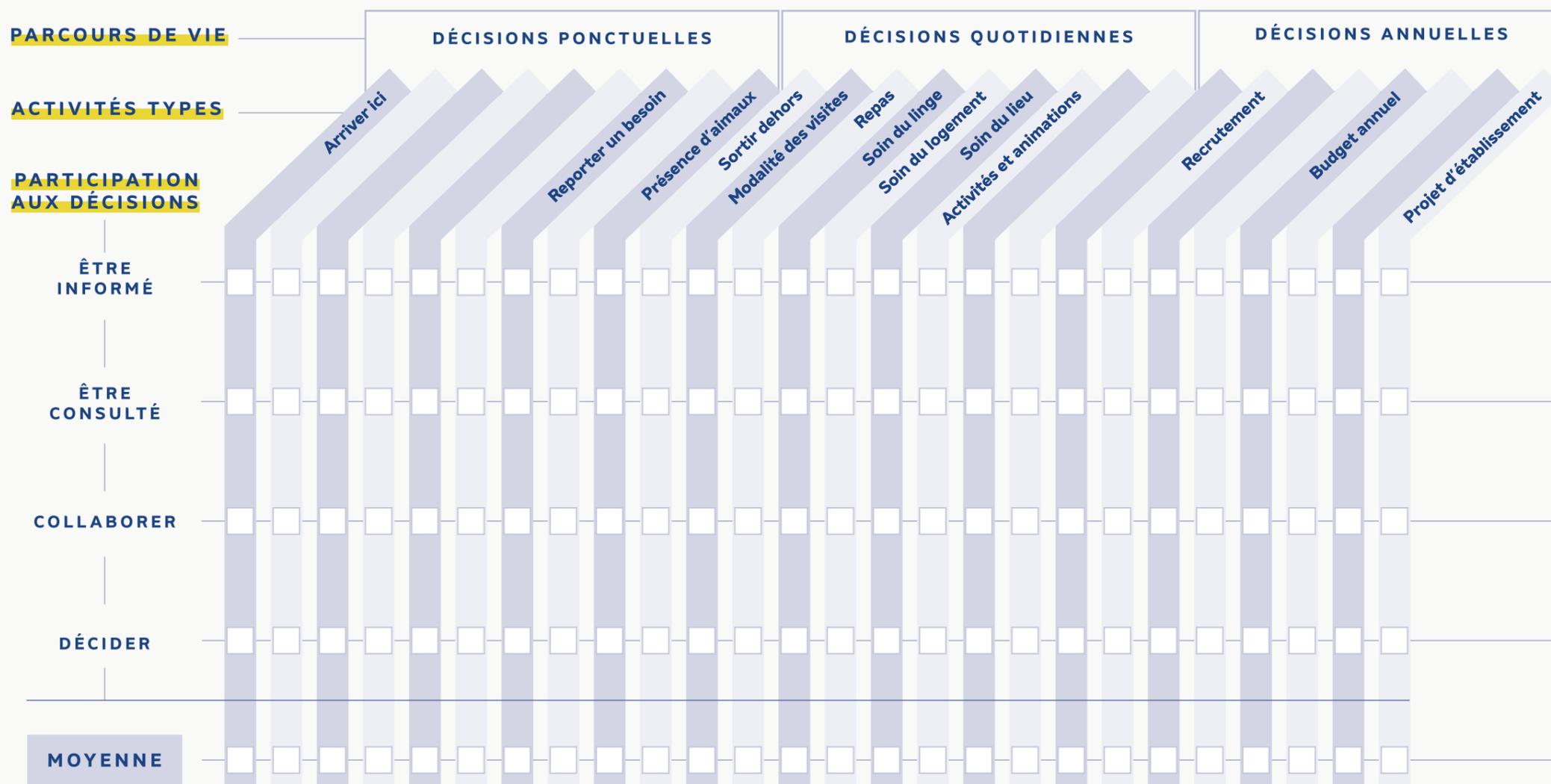
COLLABORER

Les habitants participent activement, en choisissant ou en agissant    leur mani  re durant le moment v  cu.

D  CIDER

Les habitants prennent directement les d  cisions concernant l'activit  , le moment, son d  roulement et la personne qui les accompagne.

  VALUEZ LA SITUATION DE VOTRE   TABLISSEMENT EN SURLIGNANT



EN PRATIQUE

OBJECTIF

Ce barom  tre peut   tre compl  t      la fois par l'  quipe porteuse du projet en r  union de travail et par les habitants, les professionnels ainsi que les proches sond  s au fil des jours.

ADAPTATION

Ce parcours type du quotidien peut   tre adapt  , modifi   ou compl  t   selon les activit  s sp  cifiques    chaque   tablissement.

EXEMPLE : ARRIVER ICI

Avant m  me leur arriv  e, les nouveaux habitants sont inform  s via une matin  e d'accueil, un livret et l'accompagnement d'un r  f  rent professionnel et d'un r  f  rent habitant.

   leur arriv  e, les habitants communiquent leurs habitudes, pr  f  rences et histoires de vie, pour adapter leur quotidien. Ces informations sont partag  es avec les professionnels et affich  es en rappel dans leur logement.

Certains habitants choisissent les conditions de confort de leur arriv  e, comme la rencontre avec les voisins de l'  tage, la pr  sentation des professionnels, la d  coration du lieu, le choix d'un r  le pour contribuer, etc.

Aucun habitant n'est invit      d  cider int  gralement de ses modalit  s d'arriv  e.

La moyenne basse indique un d  but de participation des habitants dans la gestion de leurs conditions d'arriv  e en   tablissement, mais cela pourrait   tre renforc   par des d  cisions plus directes.

CARTOGRAPHIER LES BESOINS PRIORITAIRES

Six besoins prioritaires



Un manque de ressources et de professionnels, qui révèle des besoins cachés.

| LA COMMUNICATION |



- La clarté des informations
- La diffusion des informations
- Le signalement des imprévus
- L'échange sur les problèmes et les besoins
- Les relations avec les habitants
- Les relations avec les professionnels
- Les relations avec les proches
- Les relations avec l'établissement
- Les relations avec la commune

| LA GESTION DU TEMPS |



- Les horaires
- La planification
- Les imprévus
- L'ennui
- L'attente
- La précipitation

| LE PLAISIR SENSORIEL |



- L'arrivée en Ehpad
- Les repas
- Le repos
- Le week-end
- Les soins
- Les activités
- Le réveil
- Le coucher
- S'aérer

| LE LIEN SOCIAL |



- Mieux se connaître
- Décloisonner, se mélanger
- Les moments conviviaux
- Les moments intimes
- Être reconnu, valorisé
- L'entraide, l'attention
- Le sentiment d'appartenance
- La cohésion sociale

| L'OCCUPATION DE L'ESPACE |



- Les espaces de vie
- Les espaces de repos
- Se sentir en sécurité
- Le partage de l'espace
- Les espaces privatifs
- L'aménagement
- L'accès à l'extérieur
- Les espaces isolés

| LA CONTRIBUTION AU QUOTIDIEN |



- Aider les autres
- Participer lorsqu'on m'aide
- Aider aux repas
- Animer une activité
- Plier le linge
- Arroser les plantes
- Décorer le lieu
- Organiser un évènement
- Accueillir les nouveaux arrivants

EN PRATIQUE

DES BESOINS À CREUSER

Au-delà des besoins évidents en ressources et en personnel, souvent exprimés en priorité, se cachent des besoins plus subtils qui méritent d'être explorés. Approfondir l'analyse des besoins recueillis permet d'identifier et de comprendre les besoins réels.

UNE CARTOGRAPHIE DE 50 BESOINS DÉTAILLÉS

Découvrez les besoins cachés à travers les témoignages d'habitants, de professionnels et de proches.



Imprimez cette affiche de 1m x 1m chez un imprimeur pour l'utiliser comme outil de diagnostic lors de vos réunions de travail ou dans l'élaboration de votre projet d'établissement.



CARTOGRAPHIER LES BESOINS PRIORITAIRES

Six tensions clés

<p> LA COMMUNICATION </p>  <p>Une bonne information est essentielle pour la compréhension et la prise de décision. Si la diffusion est inégale, incomplète ou si les échanges sont tendus ou insuffisants, le pouvoir d'agir des usagers sera restreint.</p> <p>« Il y a tellement d'affiches on ne lit plus rien. » - Un proche</p>	<p> LE GESTION DU TEMPS </p>  <p>Le temps est souvent perçu comme une tension entre attentes et précipitations par les habitants et les professionnels. Repenser sa structuration et sa valeur a un impact profond sur leur quotidien.</p> <p>« Je passe mon temps à attendre... d'être précipité ! » - Un habitant</p>	<p> LE PLAISIR SENSORIEL </p>  <p>Les activités quotidiennes se limitent souvent au minimum fonctionnel : manger pour se nourrir, prendre une douche pour être propre. Il peut manquer un engagement sensoriel, comme manger pour le plaisir et la convivialité ou prendre une douche pour se détendre.</p> <p>« Les repas sont mauvais, je n'ai plus d'appétit, je rêve d'aller au restaurant. » - Une habitante</p>
<p> LE LIEN SOCIAL </p>  <p>Les liens de proximité sont souvent forts entre professionnels d'un même secteur ou habitants d'un même palier. Toutefois, la cohésion sociale est essentielle pour créer des liens solides à travers l'ensemble de l'établissement, entre tous ses membres, autour d'un objectif commun.</p> <p>« On n'est pas bien soudé tous ensemble, juste quelques-uns. » - Une professionnelle</p>	<p> L'OCCUPATION DE L'ESPACE </p>  <p>L'occupation de l'espace reflète le pouvoir d'agir des individus. Plus une personne est confinée à une zone (chambre, unité protégée), moins elle influence son environnement quotidien. Améliorer l'aménagement des espaces est crucial pour favoriser leur usage au quotidien.</p> <p>« L'accueil c'est la place du village. Autrement, je ne me sens pas vraiment chez moi ici. » - Une habitante</p>	<p> LA CONTRIBUTION AU QUOTIDIEN </p>  <p>Être aidé de manière unidirectionnelle, sans possibilité de contribuer à sa façon ou se limiter à des activités de loisirs déconnectées du quotidien, ne favorise pas l'engagement dans son corps ni dans sa vie quotidienne. Contribuer au quotidien renforce l'estime de soi et l'influence portée sur son environnement.</p> <p>« Chez moi, j'épicaçais les plats, j'arrosais les plantes. Là, on fait des quizz et on me savonne à la toilette sans me laisser le temps d'essayer moi-même. » - Une habitante</p>

EN PRATIQUE

MUTUALISER LES BESOINS

Les besoins partagés concernent à la fois les habitants et les professionnels. En décroissant ces besoins, il est possible de trouver des solutions communes, sans distinction ni inégalité.

LE CONSTAT D'UNE PERTE DE SENS

L'expérimentation a révélé une perte de sens sous trois formes :

- Incompréhension du quotidien : manque d'informations, contradictions, situations absurdes.
- Disparition des sensations agréables : réduction des besoins aux éléments essentiels, appauvrissement sensoriel.
- Manque de direction : participation à des activités déconnectées, être servi sans pouvoir contribuer activement à sa propre vie.

LE CONSTAT D'UN DÉSENGAGEMENT

Deux formes de désengagement critiques ont été identifiées :

- Le désengagement sensoriel du corps
- Le désengagement du quotidien

Malgré les limitations, il est important de permettre à une personne de ressentir régulièrement des sensations agréables et de s'impliquer à sa manière dans des activités liées à son quotidien.



ANIMER UN GROUPE DE DISCUSSION

Avant d'animer les groupe de discussion

<p>1</p>  <p> IDENTIFIER LES RÔLES </p> <p>Animateur/animateur Choisir un ou une animatrice pour chaque groupe. Cela peut être un(e) professionnel(le) interne ou une médiatrice externe.</p> <p>Participants dynamiques Pré-sélectionner si besoin quelques participants pour garantir une discussion dynamique et créer une ambiance bienveillante (personnes motivées, communicatives et empathiques).</p> <p>Ambassadeurs Désigner des membres de l'équipe projet, le personnel d'accueil ou des participants pour diffuser l'information avant, pendant et après les discussions.</p>	<p>2</p>  <p> ORGANISER LES GROUPES </p> <p>Horaires Prévoir des sessions de 1h à 1h30, adaptées aux horaires des professionnels (en fonction des roulements), des proches, et des habitants (en milieu d'après-midi, hors repas et siestes).</p>	<p>3</p>  <p> INFORMER </p> <p>Affichage Diffuser une affiche d'invitation pour chaque groupe de discussion.</p>  <p>Information en direct Rappelez régulièrement l'information, auprès des habitants et professionnels, lors des transmissions, des repas, des activités par exemple.</p> <p>Envois mails et appels téléphoniques Informez les proches et professionnels en parallèle par mail, voir par téléphone pour certains participants clés (membres du CVS, délégués, etc.)</p>
<p>4</p>  <p> FORMER LES GROUPES </p> <p>Créer des groupes de 4 à 8 participants pour les proches et les professionnels (en mixant les profils et métiers). Pour les habitants, privilégier des groupes de 2 à 5 personnes, en tenant compte de leurs profils, besoins et modes de vie.</p> <p>Assurer une mixité pour favoriser les échanges.</p>	<p>5</p>  <p> CONFIRMER AUPRÈS DES PARTICIPANTS </p> <ul style="list-style-type: none"> • Confirmer la participation des inscrits, en rappelant les horaires et l'objectif du groupe de discussion. • Afficher un rappel des horaires et des informations clés pour chaque groupe. 	<p>6</p>  <p> PRÉPARER DES VISUELS </p> <ul style="list-style-type: none"> • Imprimez des visuels parlants pour évoquer des éléments de contexte de l'établissement ou des moments de la journée. • Des exemples de visuels sont accessibles ici 

EN PRATIQUE

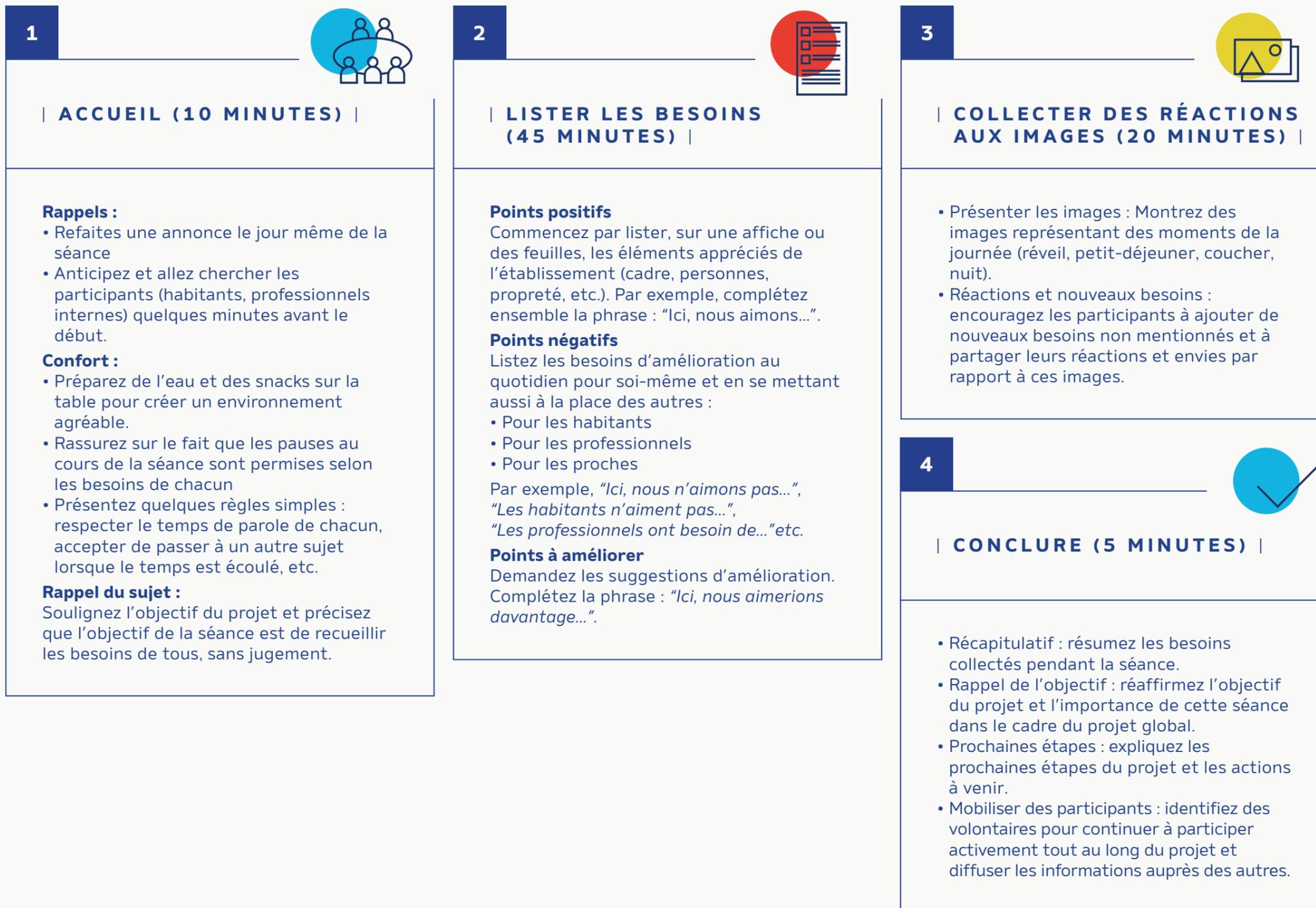
Mutipliez les séances, si vous remarquez beaucoup d'inscriptions ou si vos premières séances ne vous semblent pas assez fournies.

Les séances planifiées à l'avance seront toujours plus abouties, mais n'hésitez pas à tenter des séances improvisées en fonction de vos contraintes, quitte à les réitérer pour les parfaire.



ANIMER UN GROUPE DE DISCUSSION

Pendant le groupe de discussion



EN PRATIQUE

Un guide de discussion modifiable et destiné aux proches est accessible en exemple ici :



Récapitulez régulièrement les réponses collectées pour éviter des redites et clore les sujets. L'objectif n'est pas de s'éterniser sur un besoin mais de collecter l'ensemble des principaux besoins.

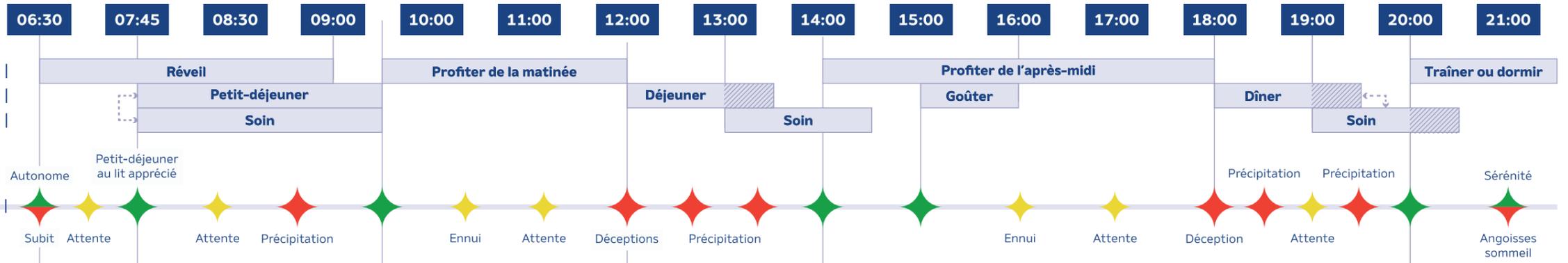


PARCOURS JOURNÉE TYPE



HABITANTS

PARCOURS ÉMOTIONNEL



JE SUIS EN UNITÉ DE VIE PROTÉGÉE

J'AI LA MALADIE D'ALZHEIMER ET JE ME DÉPLACE SEULE

J'AI UN AIDANT TRÈS PRÉSENT

QUI ? JOURNÉE TYPE



JOUR DE CHAMBRE
Les personnes alitées, difficiles à déplacer ou qui préfèrent rester dans leur chambre
Je choisis parmi des possibilités restreintes, à vivre individuellement (repas, échanges)



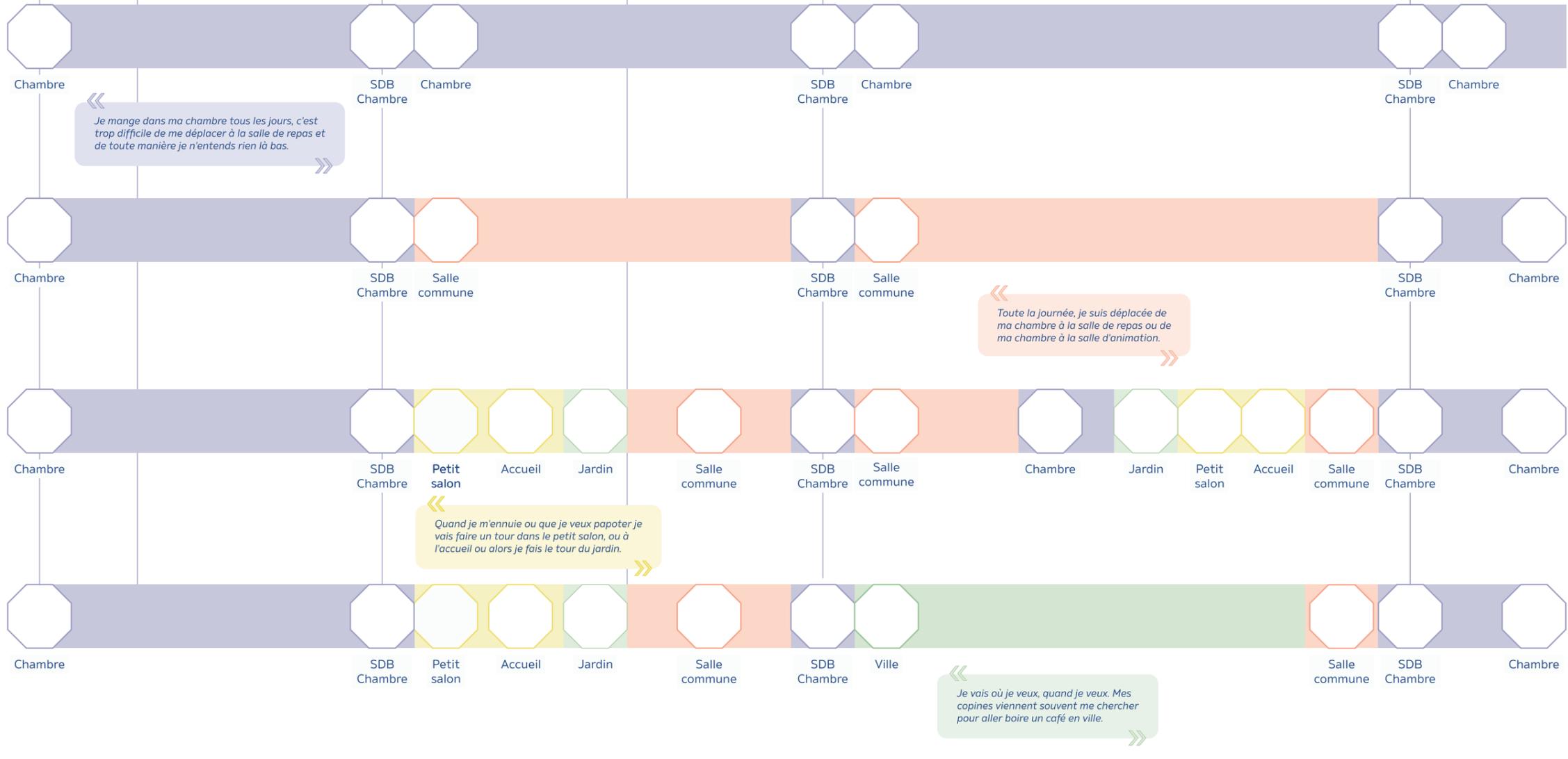
JOUR DE COMMUNS
Les personnes alitées déplacées par les professionnels, regroupées dans les salles communes ou dans leurs chambre
Je choisis parmi des propositions un peu plus variées mais à vivre en collectif (animations, repas, télévisions)

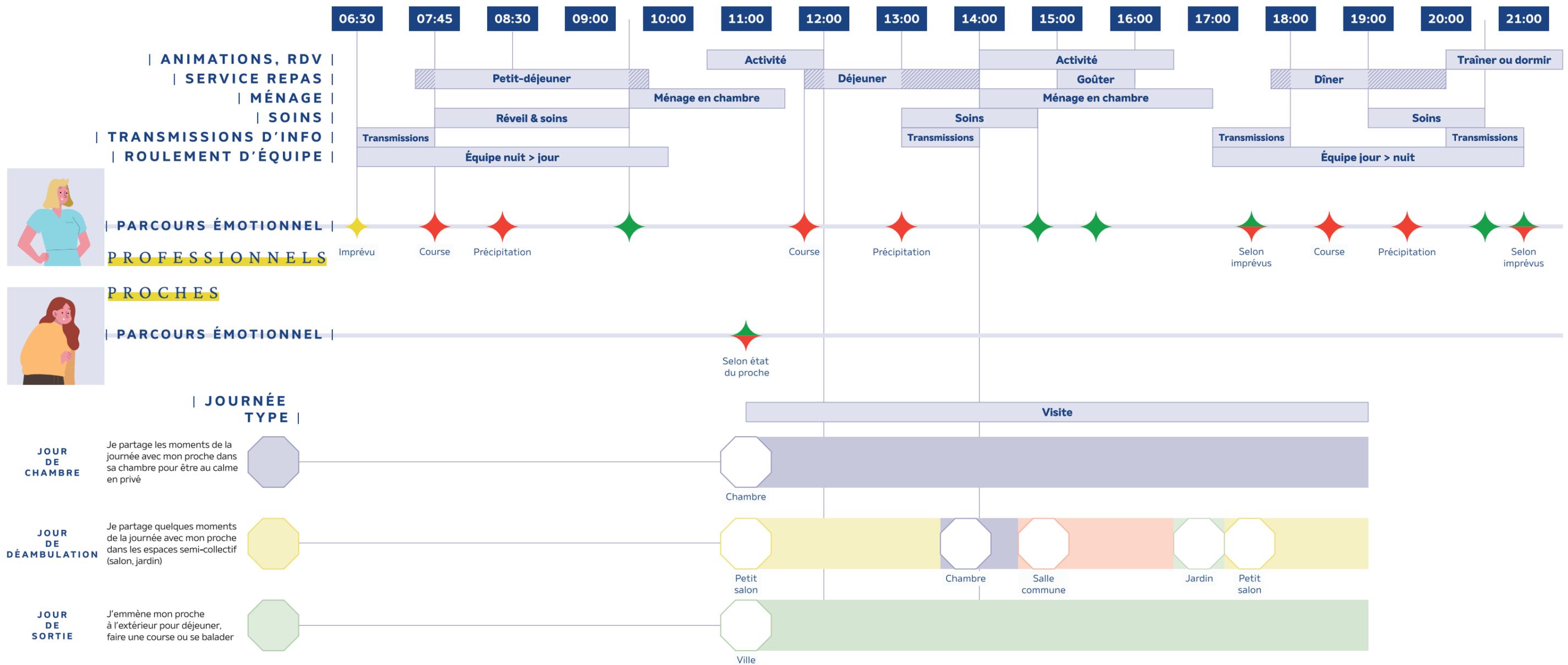


JOUR DE DÉAMBULATION
Les personnes plutôt mobiles qui aiment se déplacer dans différents espaces pour observer la vie qui passe
Je choisis selon ma propre envie d'aller et venir, entre collectif, semi-collectif et individuel



JOUR DE SORTIE
Les personnes plutôt mobiles qui sortent seules ou qui ont souvent de la visite pour sortir fréquemment
Je choisis selon ma propre envie d'aller et venir, entre collectif, semi-collectif, individuel, intérieur et extérieur





PLUSIEURS CONSTATS

DES TENSIONS PARTAGÉES ENTRE HABITANTS ET PROFESSIONNELS

Bien que leurs raisons puissent différer, les moments de frustration se manifestent souvent simultanément chez les résidents et les professionnels. Une interaction se crée alors entre les expériences vécues par ces deux groupes au sein de l'établissement. Identifier et améliorer ces situations peut s'avérer bénéfique pour tous.

UNE JOURNÉE STRUCTURÉE AUTOUR DES REPAS

Le moment des repas structure la journée, autour desquels s'articulent les soins. Ces moments clés, sont chargés d'attentes fréquentes, bien que les enjeux qui y sont associés puissent différer d'une personne à l'autre.

« Des fois on me pose dans la salle de repas à 11h, et j'attends. J'attends le repas puis le prochain. » - **Une habitante**

UN POUVOIR D'AGIR INFLUENCÉ PAR L'ESPACE ET LE TEMPS

Le pouvoir d'agir d'une personne est souvent lié à la manière dont elle occupe l'espace et le temps. Plus une personne investit différents espaces, plus elle rencontre d'opportunités pour participer aux décisions.

À l'inverse, ce pouvoir d'agir se réduit

- Lorsque l'accès aux espaces est restreint ;
- Ou lorsque les activités et les journées manquent de diversité.

EN PRATIQUE

OBJECTIF

Visualiser les étapes clés de la journée vécues par les habitants, les professionnels et les proches afin d'identifier les moments de tension ou de creux.

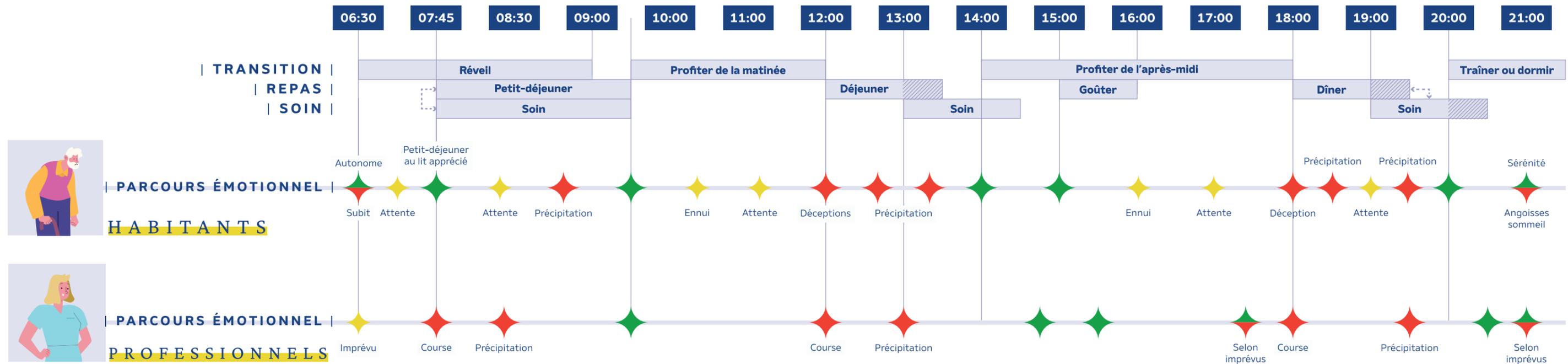
CONCEVOIR UN PARCOURS UTILISATEUR

Idéalement réalisé avec un designer, ce parcours peut néanmoins être esquissé par les équipes de l'établissement. Il suffit de lister les différentes étapes de la journée, puis d'associer à chacune les émotions généralement ressenties par les habitants et les professionnels.

ADAPTABILITÉ

Ce parcours a été élaboré par un EHPAD spécifique, mais il est facilement transposable à d'autres établissements. Il peut être imprimé, annoté, découpé, collé ou modifié à l'aide de caches et d'ajouts pour répondre aux besoins locaux.

PARCOURS JOURNÉE TYPE



PLUSIEURS CONSTATS

UNE JOURNÉE RYTHMÉE PAR DES VARIATIONS D'INTENSITÉ

La journée est marquée par une alternance de moments d'agitation et de calme, d'attente et de précipitation. Ces fluctuations, entre phases de "pression" et de "relâchement", s'articulent autour des activités clés qui structurent le quotidien.

« Je passe ma journée à attendre d'être précipité. » - Un habitant

DES ÉVÈNEMENTS AUX FRÉQUENCES PARTICULIÈRES

Certains événements se produisent fréquemment, tels que les transmissions professionnelles, les deuils, les départs, les arrivées de nouveaux résidents ou les anniversaires. D'autres, en revanche, sont beaucoup plus rares comparés aux habitudes de vie antérieures, comme les douches, les sorties ou les petits réaménagements de l'espace personnel. Identifier ces fréquences permet de mieux comprendre et analyser les dynamiques de la vie quotidienne en établissement.

UN PROCESSUS DE DÉSENGAGEMENT PROGRESSIF PEUT ÊTRE OBSERVÉ, SE TRADUISANT PAR :

- Un désengagement du quotidien, avec une moindre participation aux activités essentielles et structurantes telles que les repas ou les soins.
- Un désengagement sensoriel, marqué par une perte du plaisir au-delà de la satisfaction des besoins primaires comme manger, dormir ou maintenir une hygiène.

« Je ne prends plus ma douche pour me réveiller tranquillement ou pour me relaxer. C'est la machine à laver. » - Une habitante

EN PRATIQUE

OBJECTIF

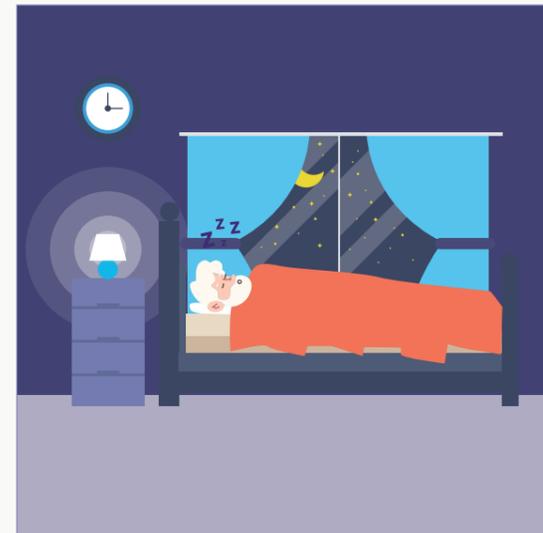
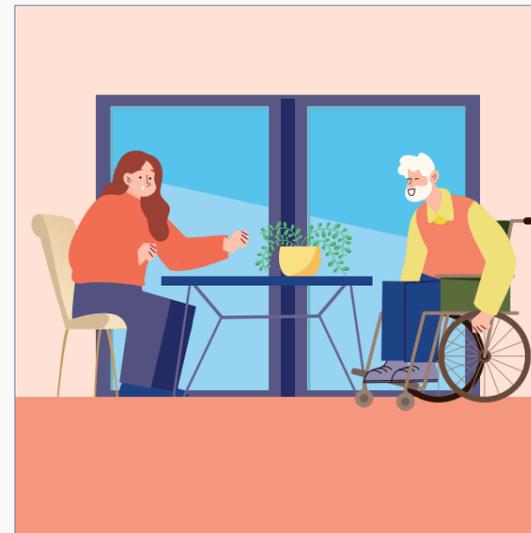
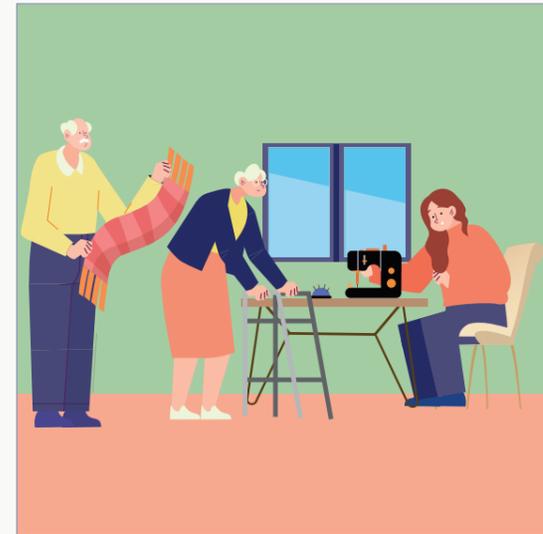
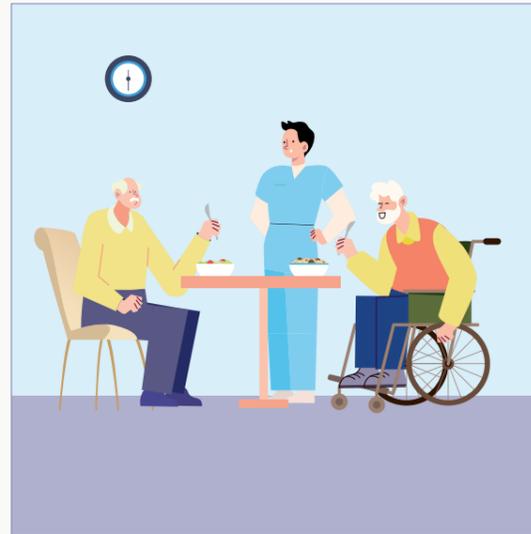
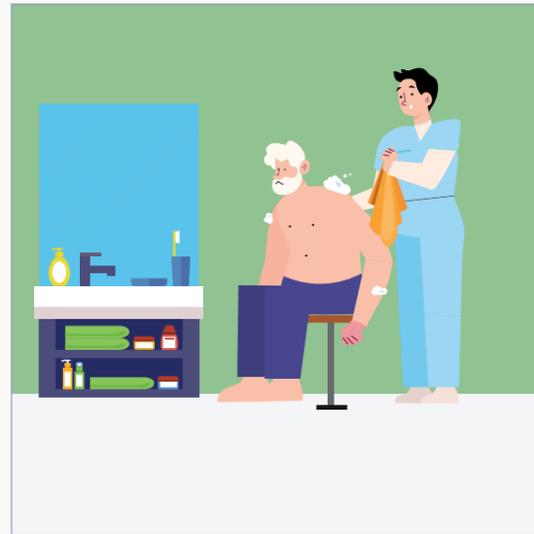
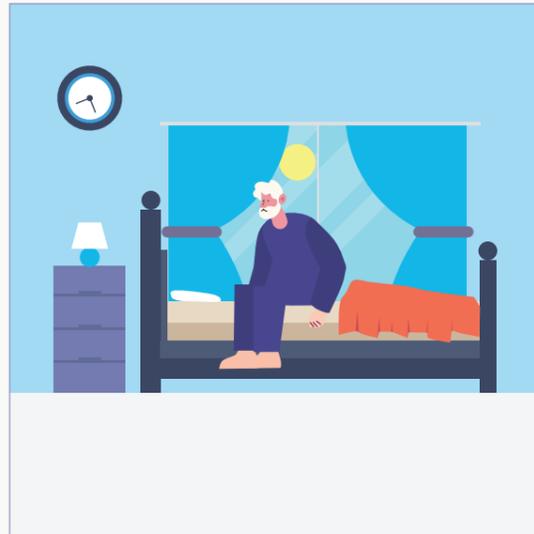
Visualiser les étapes clés de la journée vécues par les habitants, les professionnels et les proches afin d'identifier les moments de tension ou de creux.

CONCEVOIR UN PARCOURS UTILISATEUR

Idéalement réalisé avec un designer, ce parcours peut néanmoins être esquissé par les équipes de l'établissement. Il suffit de lister les différentes étapes de la journée, puis d'associer à chacune les émotions généralement ressenties par les habitants et les professionnels.

ADAPTABILITÉ

Ce parcours a été élaboré par un EHPAD spécifique, mais il est facilement transposable à d'autres établissements. Il peut être imprimé, annoté, découpé, collé ou modifié à l'aide de caches et d'ajouts pour répondre aux besoins locaux.



APPUYONS-NOUS SUR LES RECHERCHES D'EXPERTS

Yann Le Bossé

Chercheur sur le Développement
du Pouvoir d'Agir (DPA)

Laure Jouatel

Médecin gériatre référente de la
démarche participative SENS

Isabelle Mallon

Sociologue du vieillissement

Kévin Charras

Directeur Living Lab
Vieillesse et Vulnérabilités

Nicolas Bonavent

Directeur design logiciel santé

Laelia Benoît

Pédopsychiatre
du phénomène d'infantilisation

Anissa Pomiès

Sociologue
en étude sur le milieu carcéral

Damien Rondepierre

Sociologue
de l'habitat partagé

EN PRATIQUE

OBJECTIF

S'appuyer sur l'expertise de chercheurs et praticiens permet de gagner en temps et en connaissances.

Parallèlement à l'expérimentation de cette démarche participative, nous avons consulté des experts dans différents domaines.

Les sujets d'ici, directement lié à notre thématique :

- #Participation
- #Vieillesse

Des experts directement liés à notre thématique :

- Sociologues du vieillissement
- Gériatres
- Experts du pouvoir d'agir

Les sujets d'ailleurs, qui font écho à notre thématique :

- #International
- #Habitat partagé
- #Petite enfance
- #Milieu carcéral

Des experts dans des domaines similaires :

- Pouvoir d'agir limité
- Participation optimisée



APPUYONS-NOUS SUR LES RECHERCHES D'EXPERTS

Quelques citations issues de nos entretiens

« Le pouvoir d'agir c'est le pouvoir d'influencer ce qui est important pour moi. »

Yann Le Bossé

« L'endroit devrait être un grand habitat partagé dans lequel des professionnels interviennent plutôt qu'un lieu de travail médicalisé dans lequel des personnes résident. Le matin, je ne vais pas au travail, je vais chez quelqu'un. »

Damien Rondepierre

« Plutôt que de fermer la porte pour empêcher de sortir, ne vaudrait-il pas mieux laisser la porte ouverte et donner véritablement envie de rester ? »

Yann Le Bossé

« Les risques sont ceux de l'institution totale, au sens d'Ervin Goffman, à savoir, la perte d'identité individuelle face à la standardisation du collectif, l'infantilisation, l'isolement de l'extérieur, une hiérarchie entre les « gardiens » et les « isolés », une uniformisation et bureaucratisation des soins. »

Damien Rondepierre

« L'esthétisation de son environnement, de ses affaires, de son repas, est une manière de se l'approprier. Recevoir un repas tout prêt limite l'implication personnelle et l'épanouissement par l'imaginaire. »

Anissa Pomiès

« L'infantilisation est le fait de ne pas prendre au sérieux une personne en raison de son âge. Ce phénomène touche souvent les enfants, les adolescents et les personnes âgées, dont les ressentis et les paroles sont minimisés ou ignorés. »

Laelia Benoît

« Il y a une forme d'impuissance acquise au fil du temps, à force de ne pas avoir le choix, la résignation. Pourtant, certaines libertés sont fondamentales : pouvoir aller et venir librement, décider du cours de sa journée. »

Kévin Charras

« La prévention plutôt que la prescription : anticiper son parcours de vieillissement est la meilleure façon de préserver son pouvoir d'agir. Et surtout, l'anticiper ensemble. C'est « Rien pour les vieux sans les vieux ». »

Laure Jouatel

« Les professionnels sont en injonctions contradictoires, entre des listes de tâches de soins et les réels besoins humains. Il est de plus en plus difficile de recruter des « machines à laver » lorsque nous avons besoin de personnes avec de véritables compétences humaines. »

Isabelle Mallon

EN PRATIQUE

OBJECTIF

S'appuyer sur l'expertise de chercheurs et praticiens permet de gagner en temps et en connaissances.

Parallèlement à l'expérimentation de cette démarche participative, nous avons consulté des experts dans différents domaines.

Les sujets d'ici, directement lié à notre thématique :

- #Participation
- #Vieillesse

Des experts directement liés à notre thématique :

- Sociologues du vieillissement
- Gériatres
- Experts du pouvoir d'agir

Les sujets d'ailleurs, qui font écho à notre thématique :

- #International
- #Habitat partagé
- #Petite enfance
- #Milieu carcéral

Des experts dans des domaines similaires :

- Pouvoir d'agir limité
- Participation optimisée

| QUELQUES RESSOURCES PARTAGÉES |

- Asiles, de **Ervin Goffman**
- Les podcasts « Occupes Ton Ehpad » du collectif **Occupes Ton Ergo**
- Les podcasts de **Fabrice Gzil**
- La Chaire de Philosophie à l'Hôpital de **Cynthia Fleury et Antoine Fenoglio**



CE QU'IL FAUT RETENIR

FICHE 5

DÉCIDONS, AVANT L'ENTRÉE EN EHPAD

Anticiper son parcours de vieillissement permet de mieux préserver son pouvoir d'agir et de décision sur sa propre vie malgré une perte d'autonomie.

FICHE 6

COMPRENONS LE POUVOIR D'AGIR

Le pouvoir d'agir d'une personne dépend de son environnement : les personnes qui l'entourent, les ressources dont elle dispose, la facilité à trouver des opportunités de décider pour elle-même.

FICHE 7

CHOISSONS NOS MODÈLES DE PARTICIPATIONS

Participer à une décision ne signifie pas être impliqué en permanence ni sur tous les sujets. Différentes formes de participation existent et se complètent : informer, consulter, collaborer, déléguer, etc.

FICHE 8

MENER DES ENTRETIENS ET IMMERSIONS

Multiplier les interlocuteurs et diversifier les modes d'observations permettent de mieux comprendre la diversité des besoins des parties prenantes de l'établissement et d'éviter de s'adresser toujours aux mêmes personnes.

FICHE 9

ÉVALUER LE NIVEAU DE PARTICIPATION

Mesurer la participation tout au long de la journée permet d'identifier les moments où des opportunités existent déjà et ceux qui nécessitent davantage d'initiatives pour renforcer la participation.

FICHE 10

CARTOGRAPHIER LES BESOINS PRIORITAIRES

Six axes d'amélioration au quotidien peuvent être questionnés de manière transverse au sein des établissements :
la communication, la gestion du temps, le lien social, l'occupation de l'espace, le plaisir sensoriel et la contribution au quotidien. Deux établissements distincts prioriseront différemment l'un de ces besoins par rapport aux autres selon leurs contextes.

FICHE 11

ANIMER UN GROUPE DE DISCUSSION

Diversifier les participants permet de recueillir une plus grande variété de besoins. Encourager les échanges en groupe favorise le développement d'une culture participative dynamique.

FICHE 12

PARCOURS JOURNÉE TYPE

Un parcours d'usage retraçant une journée type des habitants et des professionnels aide à repérer les moments de tension ainsi que ceux qui structurent la participation au quotidien.

FICHE 13

APPUYONS-NOUS SUR LES RECHERCHES D'EXPERTS

De nombreuses études (livres, articles, podcasts, interviews) traitent du sujet de la participation. Ces ressources, issues d'années de recherche, sont précieuses pour gagner du temps et obtenir des clés d'action pertinentes pour votre établissement.





LES POINTS CLÉS DE LA PHASE DE DIAGNOSTIC

| DIVERSIFIER LES OBSERVATIONS |

- Les personnes interrogées ou observées
- Les lieux d'observations
- Les modes d'observation (verbales, non verbales, immersions, etc.)

| VISUALISER TOUS LES BESOINS COLLECTÉS |

- Retranscrire l'ensemble des besoins collectés sans exception
- Regrouper les besoins détaillés sous des thèmes généraux
- Cartographier ou structurer clairement les thématiques et leurs besoins associés afin de visualiser un diagnostic précis



VOTONS POUR UN BESOIN PRIORITAIRE

Cette semaine

<p>1</p> <p> LANCER LA RÉUNION </p>  <p>Lancez votre réunion hebdomadaire avec l'équipe projet.</p> <p><i>Exemple : un lundi 10 mars, de 12h à 12h45</i></p>	<p>2</p> <p> VISIONNER LA VIDÉO </p>  <p>Utilisez ce flashcode pour découvrir la réalisation de cette étape.</p> 	<p>3</p> <p> DIFFUSER L’AFFICHE </p>  <p>Utilisez ce flashcode pour imprimer l’affiche à diffuser cette semaine.</p> 
<p>4</p> <p> EXPLORER LES FICHES </p>  <p>Prenez le temps de parcourir les fiches avec l'équipe du projet.</p>	<p>5</p> <p> PRIORISER LES OUTILS </p>  <ul style="list-style-type: none"> • Reportez-vous à la fiche 16. • Répartissez-vous les tâches pour tester ces outils en priorité. • Ajoutez d'autres outils à tester selon vos envies. 	<p>6</p> <p> CLÔRE LA RÉUNION </p>  <ul style="list-style-type: none"> • Répartissez-vous une liste d'habitants à inviter à voter individuellement, pour éviter les doublons. • Conclure par vos actions concrètes pour tester les outils cette semaine dans l'établissement. • Donnez-vous rendez-vous la semaine suivante pour découvrir la prochaine étape !
<p>7</p> <p> TESTER LES OUTILS </p>  <ul style="list-style-type: none"> • Utilisez les outils cette semaine dans l'établissement. • Imprimez les outils en plusieurs exemplaires si besoin en accédant au kit numérique. 		

EN PRATIQUE

LA PHASE DE VOTE

C'est : commencez par prioriser ensemble un besoin à améliorer au quotidien dans l'établissement.

Ce n'est pas : choisir un sujet par quelques personnes ou de manière exhaustive sans prendre en compte la diversité des votes.

Aller à l'essentiel : commencez par utiliser les outils de la fiche 16, puis explorez les autres fiches si vous êtes très contraints en temps et en ressources.



VOTONS POUR UN BESOIN PRIORITAIRE

Continuons la deuxième étape de vote !

L'objectif est d'identifier, comprendre et analyser les besoins prioritaires des usagers de l'établissement.

Votons pour un besoin prioritaire : introduction à la deuxième étape de Vote.

FICHE 15 (LANCEMENT)

Animer un débat : un déroulé type pour mettre en place et animer un débat, pour informer, inviter à voter et à s'exprimer sur un sujet.

FICHE 32 (OUTIL À TESTER)

Voter un sujet : des outils de votes adaptés aux personnes pour collecter les choix de toutes et tous.

FICHE 16 (OUTIL À TESTER)

Formulaire de votes : un formulaire de vote manuel pour collecter les votes des habitants sondés en personne et un formulaire de vote en ligne pour compiler les résultats.

FICHE 33 (OUTIL À TESTER)

Utiliser des images : des supports visuels à imprimer pour favoriser des échanges alternatifs à la communication verbale.

FICHE 17 À 31 (OUTIL À TESTER)

Ce qu'il faut retenir : les points clés de chaque fiche, les retours d'expériences importants, les astuces pour mener à bien cette phase.

FICHE 34 (APPRENTISSAGE)

EN PRATIQUE

LES FICHES LANCEMENTS

expliquent de manière claire et détaillée chaque étape à réaliser, afin de guider l'établissement dans la mise en œuvre du projet.

LES FICHES APPRENTISSAGES

partagent des éclairages, des connaissances théoriques et des retours d'expériences, permettant de mieux comprendre les enjeux et les objectifs de chaque étape.

LES FICHES OUTILS

proposent des supports pratiques à tester pendant la semaine dédiée à chaque étape, afin de mettre en action les éléments précédemment abordés.



VOTER POUR UN SUJET

| VOTER INDIVIDUELLEMENT
AVEC DES IMAGES |

| VOTER COLLECTIVEMENT
AVEC DES IMAGES |

| VOTER EN LIGNE |

USAGE
RECOMMANDÉ

Habitants

Professionnels

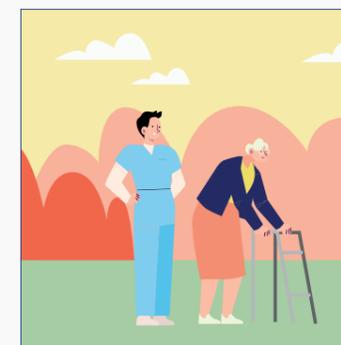
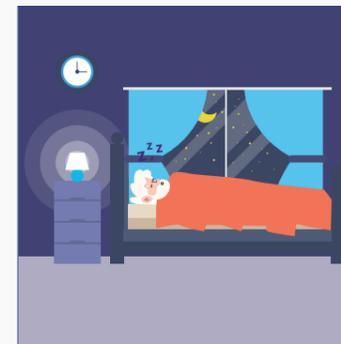
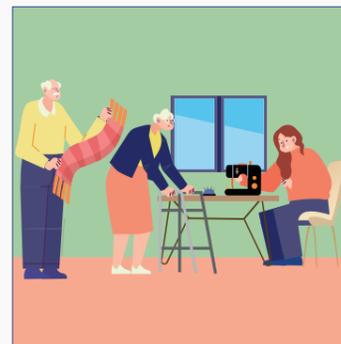
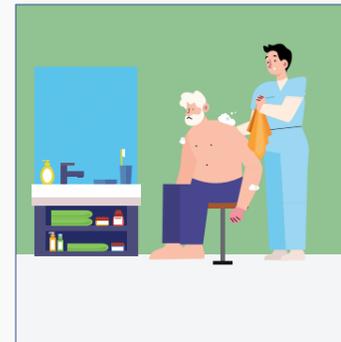
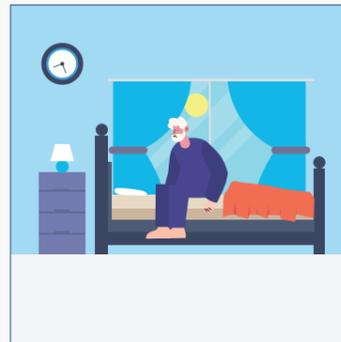
Proches

1



| VOTER INDIVIDUELLEMENT
AVEC DES IMAGES |

- Rendez visite aux habitants individuellement, que ce soit dans les espaces communs ou, avec leur accord, dans leurs espaces privés.
- Présentez brièvement le projet et invitez-les à voter sur ce qu'ils aimeraient prioritairement améliorer dans leur quotidien à l'établissement.
- Si la personne réagit spontanément, notez sa réponse.
- Montrez-lui les images des moments de la journée (imprimées à partir des fiches 17 à 22) et reposez la question pour recueillir des idées supplémentaires.
- Si la personne s'exprime facilement, consignez ses réponses. Si elle rencontre des difficultés pour comprendre, formuler une réponse ou s'exprimer, utilisez des smileys « j'aime / je n'aime pas » en les posant avec elle sur les images des moments de vie pour interpréter son avis.
- Si plusieurs moments de la journée sont évoqués, résumez les options à l'oral ou à l'aide des smileys, puis demandez-lui de choisir celui qui est le plus important pour elle à améliorer.
- Si la personne est à l'aise pour voter, complétez son vote en lui proposant de voter parmi des thématiques plus globales concernant la vie au sein de l'établissement (visuels des fiches 22 à 31).
- Notez le vote sur le formulaire de la fiche 33, puis centralisez toutes les réponses des habitants en les saisissant sur le lien de vote en ligne pour croiser les résultats.



EN PRATIQUE

EXPÉRIMENTEZ DIFFÉRENTES FAÇONS D'INVITER À VOTER

Adaptez votre approche en alternant les méthodes pour encourager l'échange : utilisez ou non des supports visuels, posez des questions simples, relancez la discussion pour approfondir, ou illustrez les réponses possibles avec des exemples ou des anecdotes personnelles.

ACCOMPAGNER LES PERSONNES LES PLUS FRAGILES

Pour garantir une collecte représentative des votes, il est essentiel d'inclure la diversité des habitants, au-delà des personnes les plus autonomes.

Pour les personnes ayant de grandes difficultés à comprendre, à s'exprimer ou à se mouvoir, leur participation au vote peut s'appuyer sur leurs réactions face aux images que vous leur présentez. Ces indices peuvent ensuite être confrontés aux avis de leurs proches et des professionnels qui les connaissent bien, afin de confirmer ou d'ajuster l'interprétation.



VOTER POUR UN SUJET

2



| VOTER COLLECTIVEMENT |

- Affichez les supports visuels dans un espace commun approprié au passage et à la discussion (l'accueil, la salle d'animation, un couloir large)
- Organisez une séance collective sur le temps d'une animation ou improvisez une séance sur une heure creuse de passage.
- Présentez brièvement le projet et invitez les personnes alentour à voter sur ce qu'ils aimeraient prioritairement améliorer dans leur quotidien à l'établissement.
- Si une personne s'exprime facilement, consignez ses réponses. Si une personne rencontre des difficultés pour comprendre, formuler une réponse ou s'exprimer, utilisez des smileys « j'aime / je n'aime pas » en les posant avec elle sur les images des moments de vie pour interpréter son avis.
- Si plusieurs moments de la journée sont évoqués par une personne ou par le groupe, résumez les options à l'oral ou à l'aide des smileys, puis demandez à chaque personne de choisir celui qui est le plus important pour elle à améliorer.
- Notez le vote sur le formulaire de la fiche 33, puis centralisez toutes les réponses des habitants en les saisissant sur le lien de vote en ligne pour croiser les résultats.
- Si les personnes sont à l'aise pour voter, complétez leurs votes en leur proposant de voter parmi des thématiques plus globales concernant la vie au sein de l'établissement (visuels des fiches 23 à 30).
- Vérifiez auprès des participants eux-mêmes et de vos coéquipiers si les participants à votre vote collectif n'ont pas déjà votés individuellement, pour éviter les doublons.
- Notez le vote sur le formulaire de la fiche 33, puis centralisez toutes les réponses des habitants en les saisissant sur le lien de vote en ligne pour croiser les résultats.



3



| VOTER EN LIGNE |

- Envoyez un email aux professionnels et aux proches pour présenter le projet et les inviter à voter en ligne via ce lien à dupliquer :
- Un modèle d'email prêt à l'emploi et modifiable, est accessible en scannant ce flashcode.



- Fixez un délai pour le vote, d'une durée minimale d'une semaine, afin d'encadrer la participation.
- Relancez régulièrement les participants par email, à l'oral (lors des visites ou transmissions, par exemple) et en affichant des rappels dans les espaces communs.
- Ajoutez les votes des habitants manuellement dans le formulaire en ligne pour compléter le sondage.
- Analysez les résultats statistiques des votes pour prioriser un premier sujet à traiter. Si plusieurs sujets recueillent une majorité, privilégiez celui qui est le plus voté par les habitants ou celui qui semble le plus réalisable comme point de départ.



EN PRATIQUE

FAVORISEZ LES VOTES INDIVIDUELS

Bien que les votes collectifs puissent être bénéfiques pour stimuler les échanges, ils risquent d'être influencés par le regard des autres. Les votes individuels, bien que plus chronophages, sont essentiels pour garantir une expression authentique, en particulier pour les personnes rencontrant des difficultés à s'exprimer.

PRÉFÉREZ LES VOTES EN LIGNE POUR LES PROFESSIONNELS ET LES PROCHES

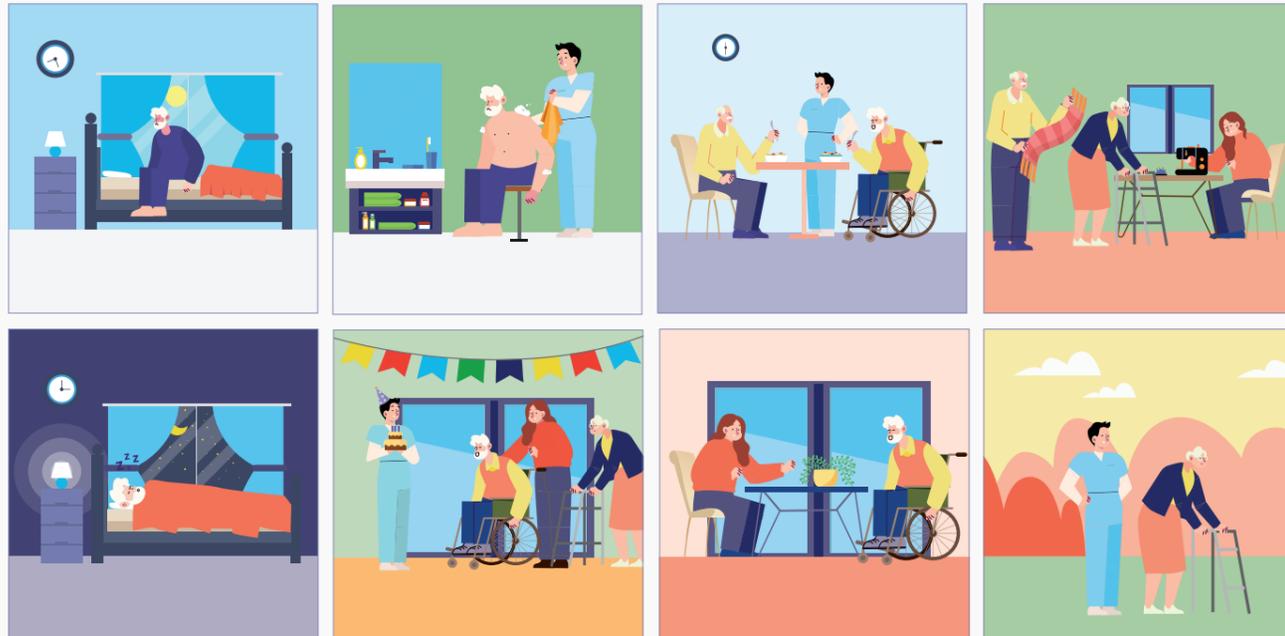
Le vote en ligne offre une solution rapide, pratique et anonyme pour les professionnels et les proches, leur permettant de participer en seulement quelques minutes.



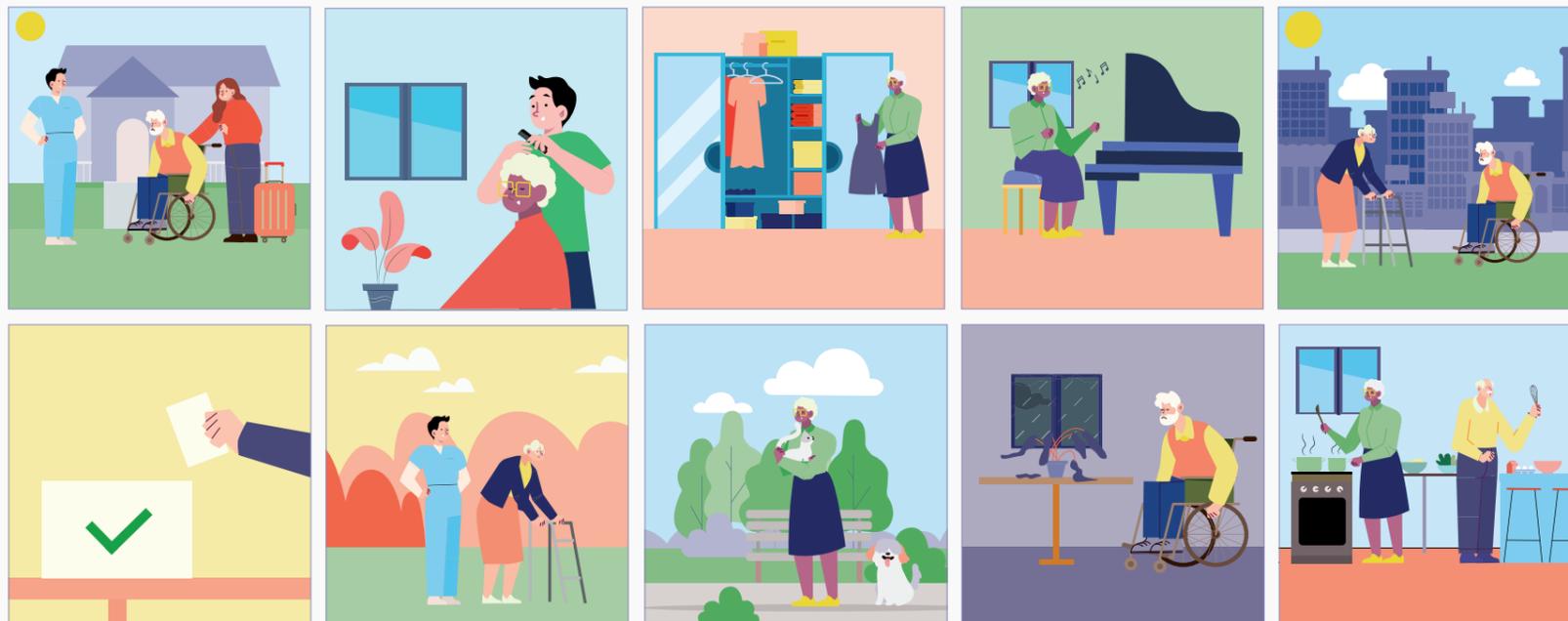
SUPPORTS VISUELS

Vous trouverez sur ces prochaines fiches l'accès à des supports visuels à imprimer concernant :

LES MOMENTS DE LA JOURNÉE



LES MOMENTS DE VIE



EN PRATIQUE

DES SUPPORTS VISUELS POUR TOUTES LES PHASES DU PROJET

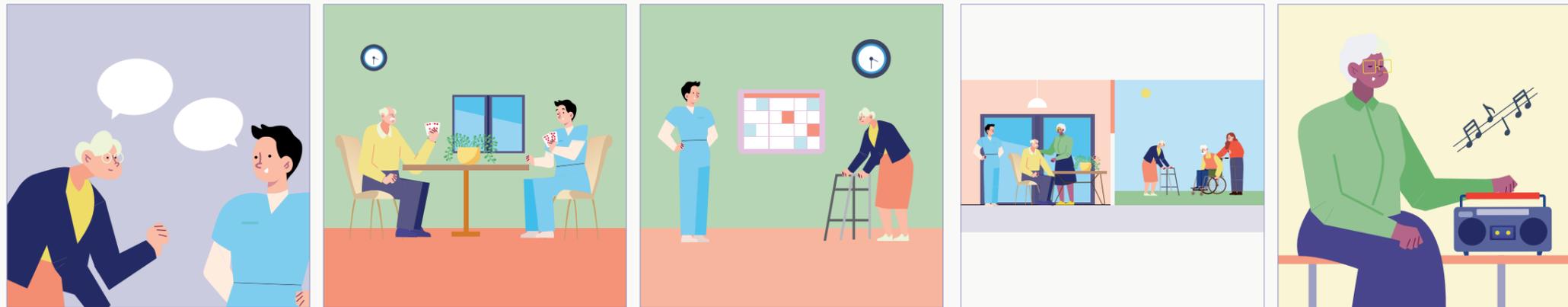
Les supports visuels sont essentiels pour adapter la phase de vote à chaque participant.

Toutefois, ces illustrations sont fortement recommandées tout au long du projet, dès qu'un échange est initié. Elles sont particulièrement utiles lors de la phase d'observation pour interroger et recueillir les avis, ainsi que pendant la phase d'idéation pour imaginer ensemble des solutions.



SUPPORTS VISUELS

Les thématiques collectées lors de la phase d'observation



Des smileys pour interagir



EN PRATIQUE

INTÉGREZ DES VISUELS

En fonction des besoins identifiés lors de la phase d'observation ou des thématiques clés à aborder, ajoutez des images en support visuel lors des échanges et des votes pour enrichir la discussion.

DES IMAGES COHÉRENTES

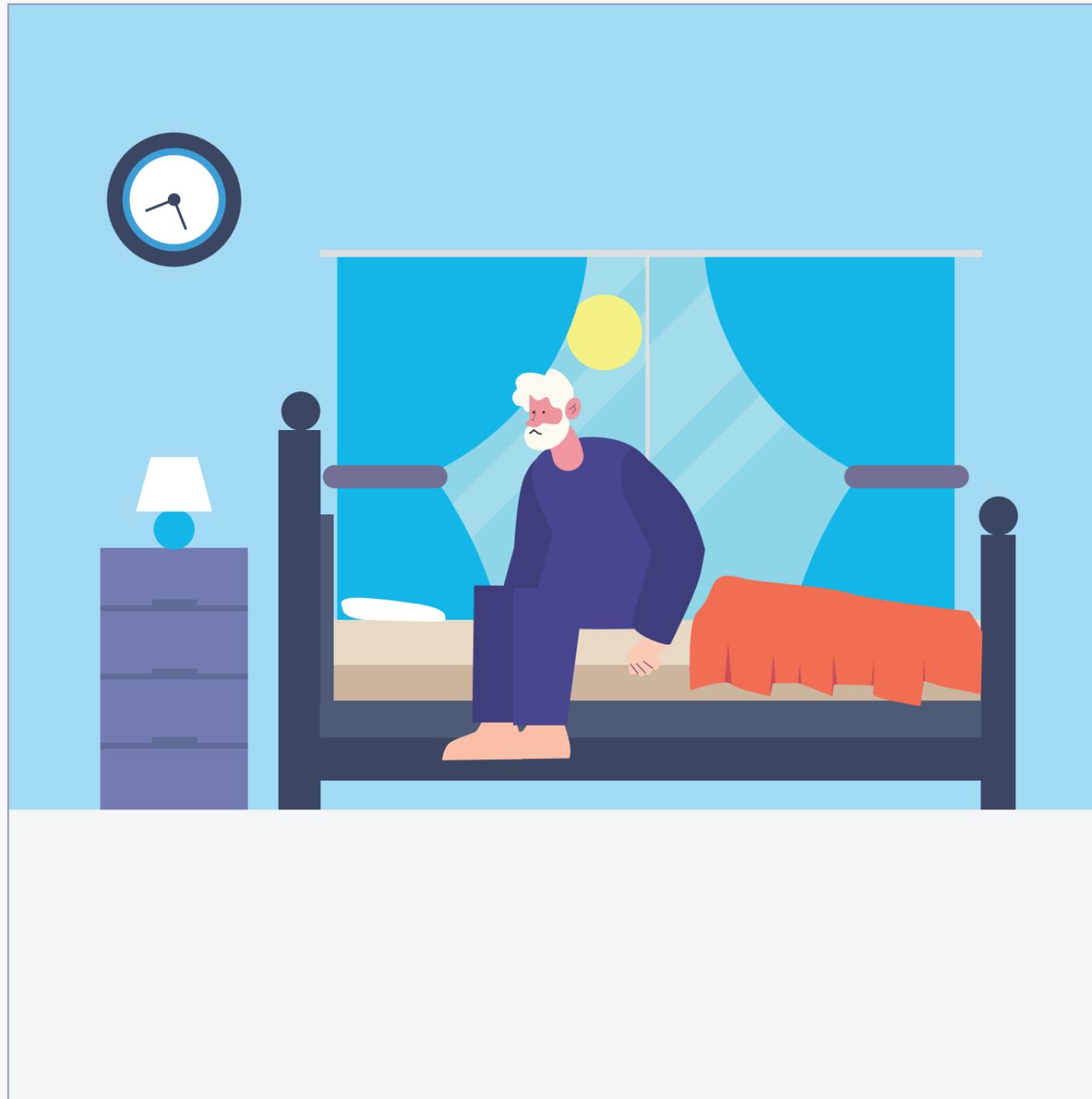
Pour éviter d'influencer les retours, choisissez des images homogènes en termes de style graphique et de ton. Si possible, sollicitez l'aide d'une équipe de graphistes pour créer des visuels personnalisés. Des sites d'images en ligne peuvent aussi être utilisés, comme en cherchant «illustration Ehpad» avec un filtre «licence gratuite» sur Freepik.

PRIVILÉGIEZ DES ILLUSTRATIONS

Afin de permettre à chacun de se projeter librement, optez pour des illustrations sans définir précisément le genre, l'âge ou l'apparence des personnages. Des images trop spécifiques peuvent créer un sentiment de déconnexion et limiter l'identification des participants interrogés.



LE MOMENT DU R VEIL



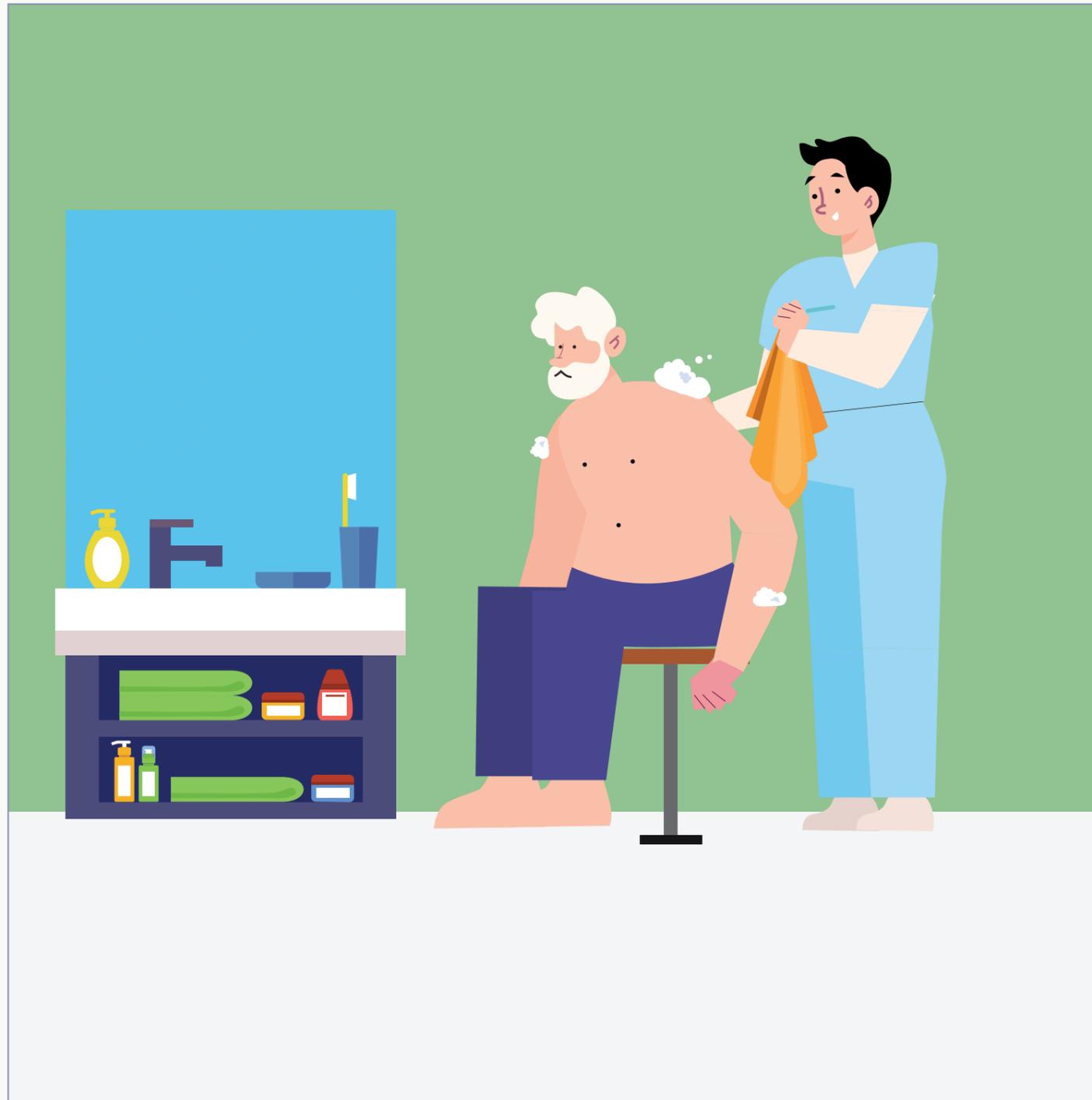
EN PRATIQUE

LE VISUEL DU MOMENT DU R VEIL PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LI ES :

-   l'horaire du r veil
-   la mani re de se r veiller
- Aux habitudes de r veil



LE MOMENT DU SOIN ET DE LA TOILETTE



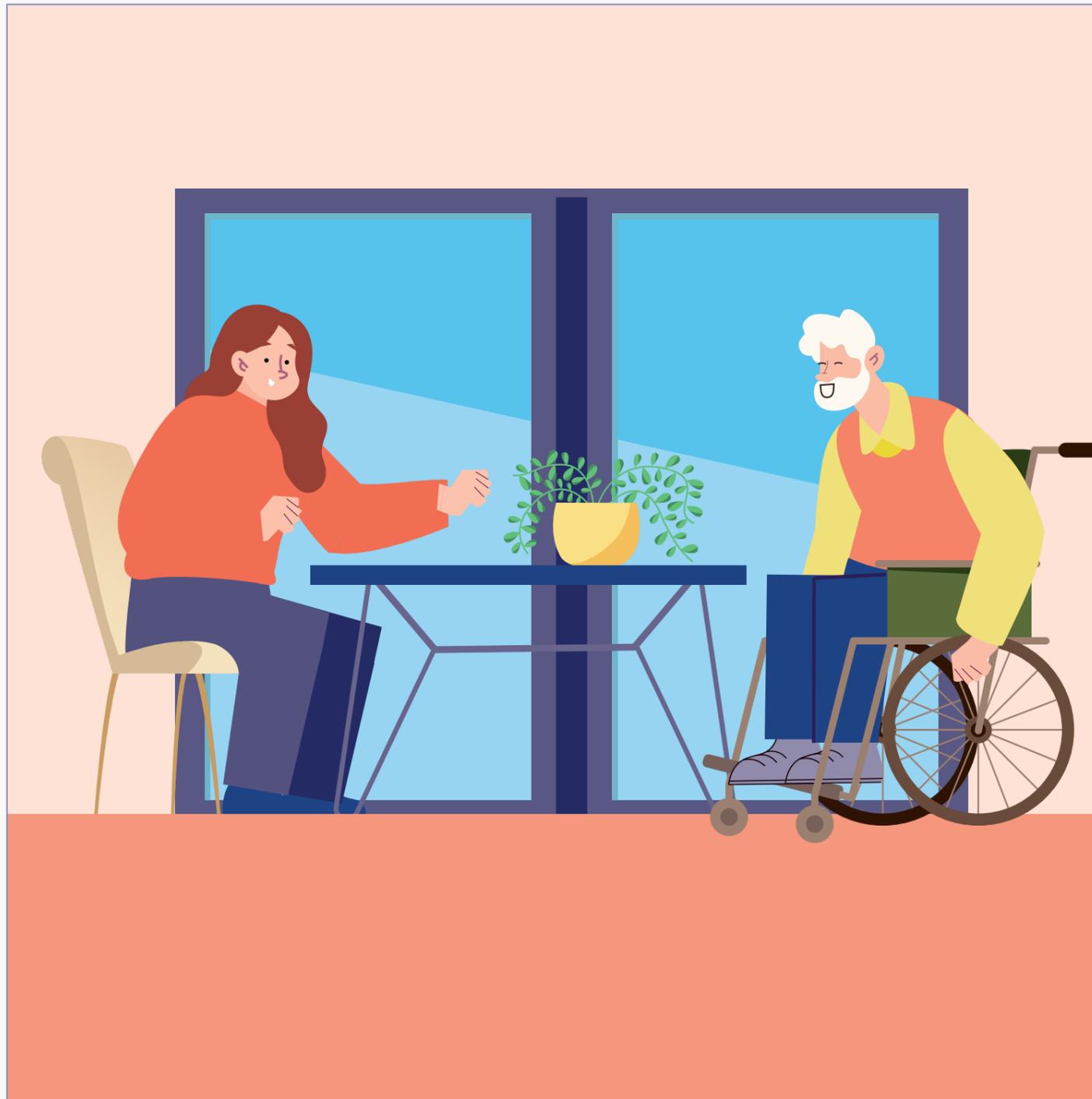
EN PRATIQUE

LE VISUEL DU MOMENT DU SOIN ET DE LA TOILETTE PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LI ES :

- Au temps d di     la toilette
-   la mani re d' tre lav  et habill 
- Aux habitudes de toilette



LE MOMENT DES VISITES



EN PRATIQUE

LE VISUEL DU MOMENT DES VISITES PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- À l'horaire des visites
- À la fréquence des visites
- Aux lieux des visites
- Aux activités lors des visites



LE MOMENT DES SORTIES



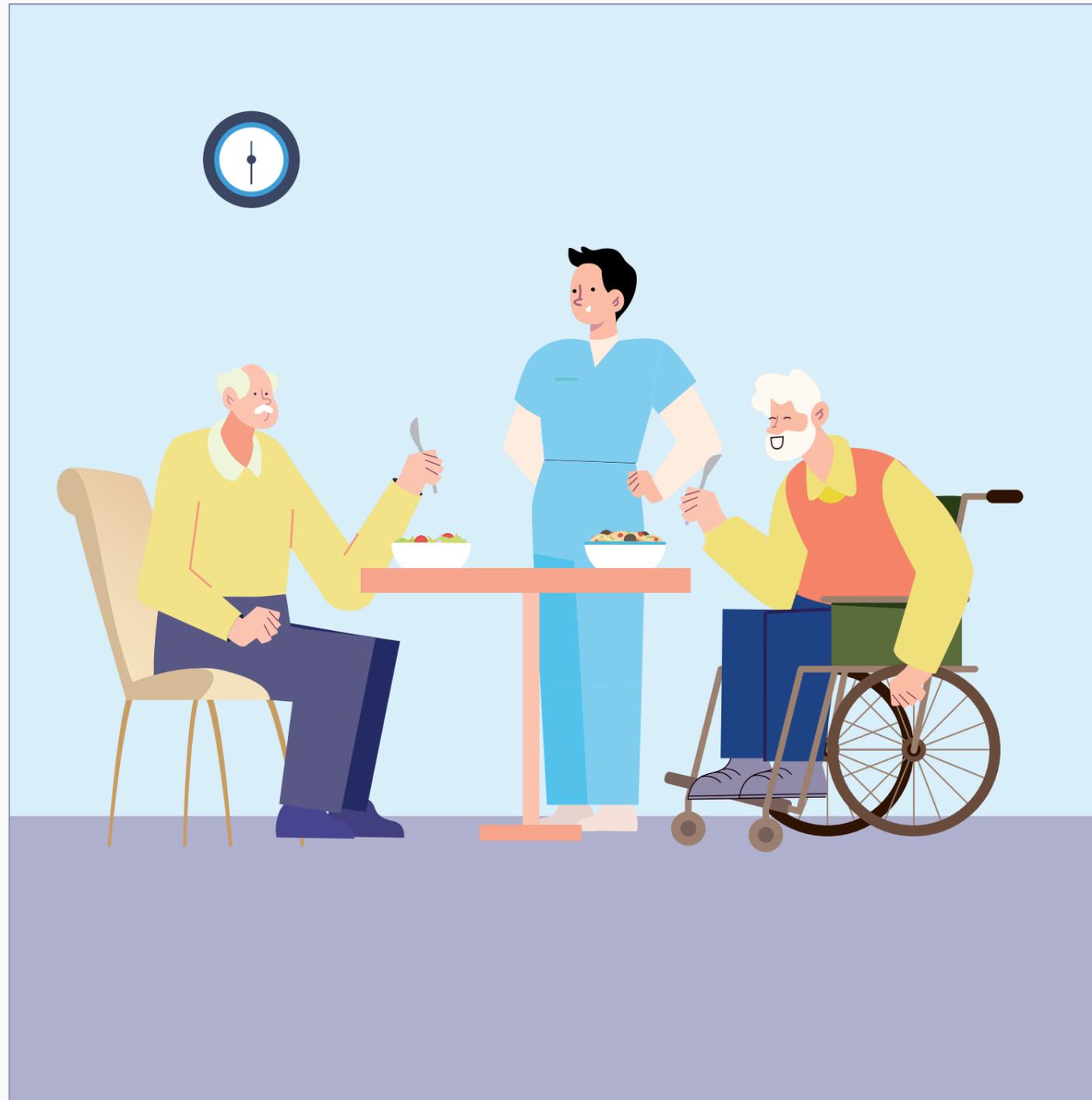
EN PRATIQUE

LE VISUEL DU MOMENT DES SORTIES PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- À la fréquence des sorties
- Aux lieux de sorties
- Aux habitudes de sorties



LE MOMENT DES REPAS



EN PRATIQUE

LE VISUEL DU MOMENT DES REPAS PEUT SOULEVER DES QUESTIONSS LIÉES :

- Au petit-déjeuner, déjeuner, goûter, dîner, distinctement
- À l'horaire des repas
- Au lieu des repas
- Aux menus aux repas
- Aux habitudes
- À l'envie de cuisiner
- À la convivialité lors des repas



LE MOMENT DES ACTIVITÉS



EN PRATIQUE

LE VISUEL DU MOMENT DES ACTIVITÉS PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- Aux types d'activités
- À l'horaire des activités
- À la fréquence des activités
- Aux lieux des activités
- Aux personnes avec qui faire des activités



LES MOMENTS CONVIVIAUX



EN PRATIQUE

LE VISUEL DES MOMENTS CONVIVIAUX PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LI ES :

- Aux types d' v nements conviviaux
-   la fr quence des moments conviviaux
- Aux lieux de partages
- Aux moments conviviaux





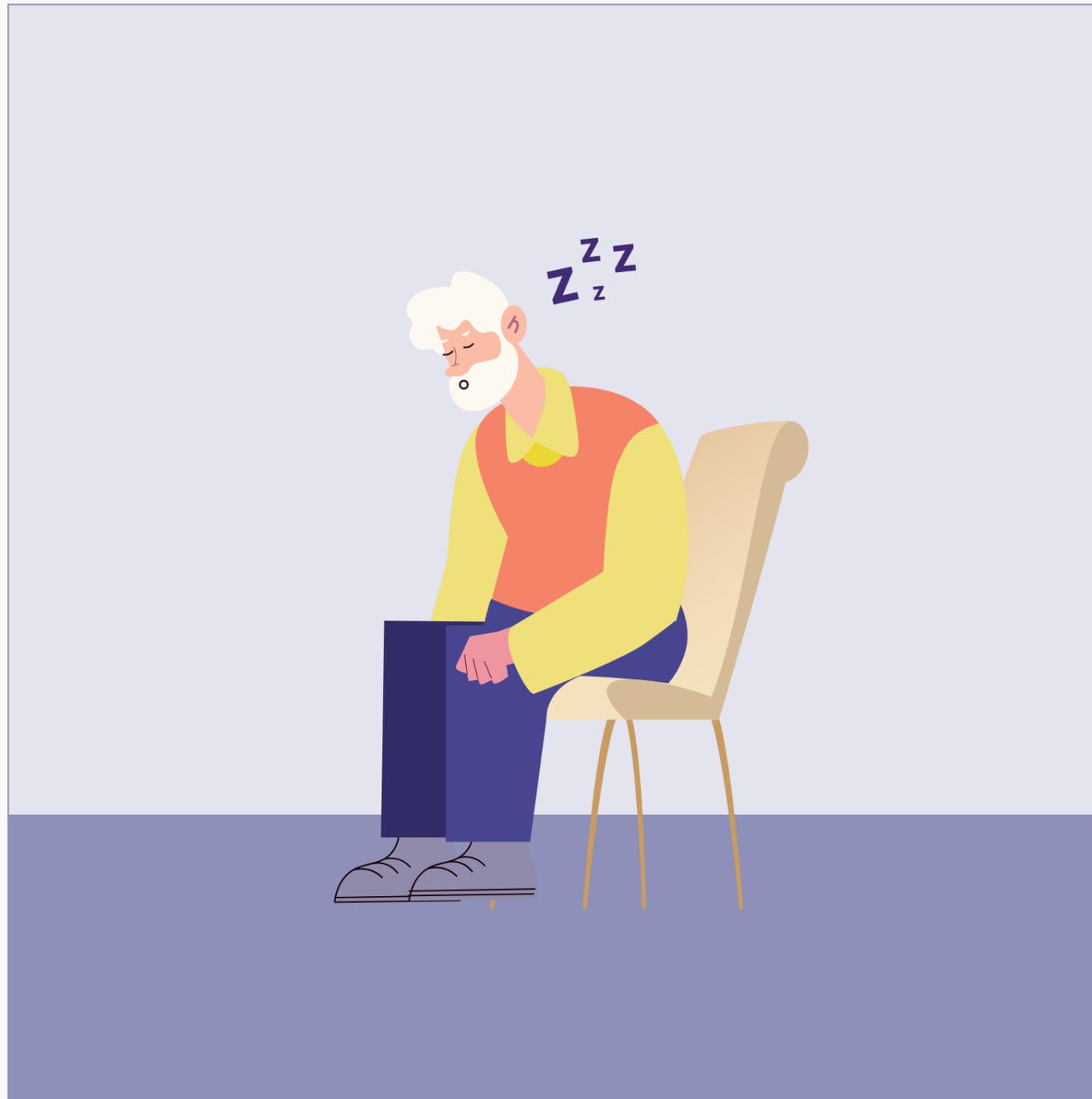
LE MOMENT DES ...

EN PRATIQUE

**AJOUTEZ DES IMAGES DE MOMENTS CLÉS
DE VOTRE ÉTABLISSEMENT.**



LES MOMENTS DE REPOS



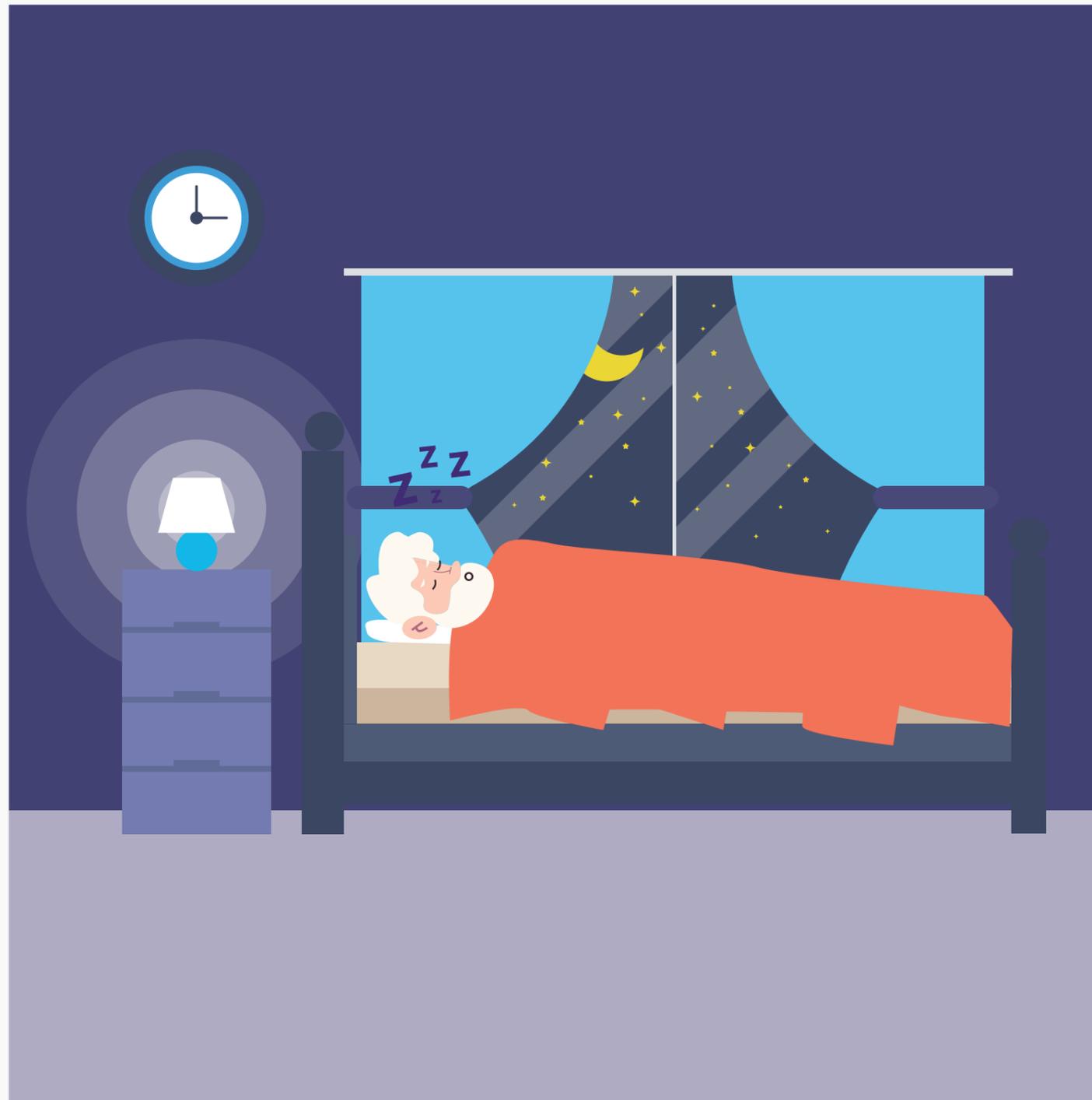
EN PRATIQUE

LE VISUEL DU MOMENT DE REPOS PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- À la manière de trouver du repos
- À la relaxation



LE MOMENT DU COUCHER



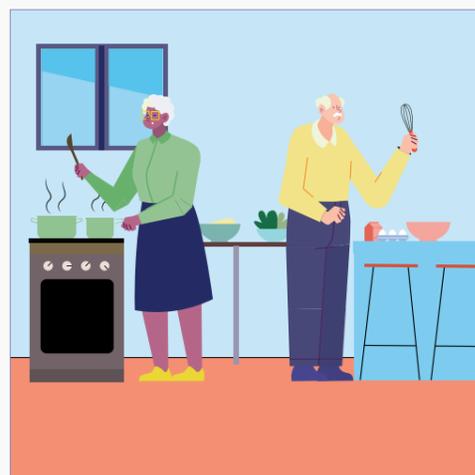
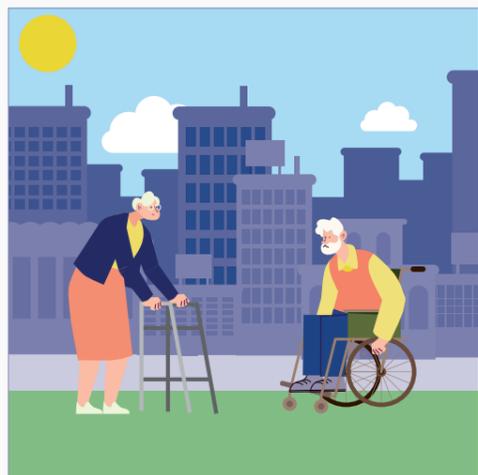
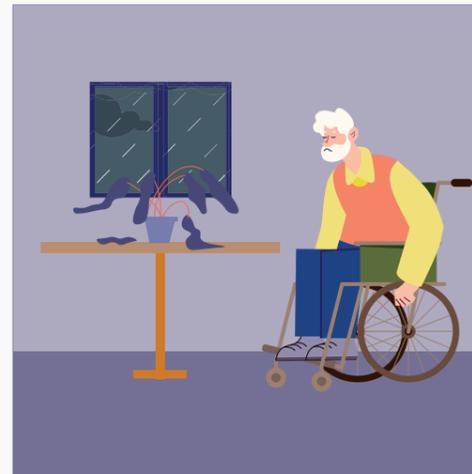
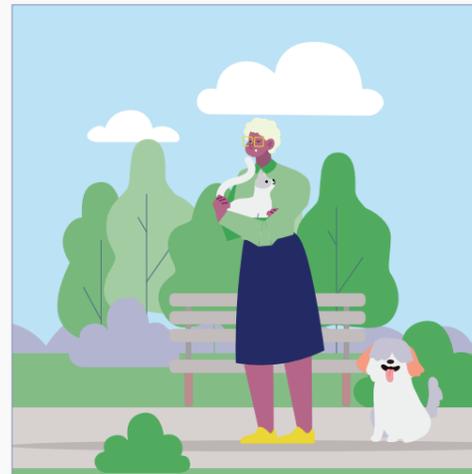
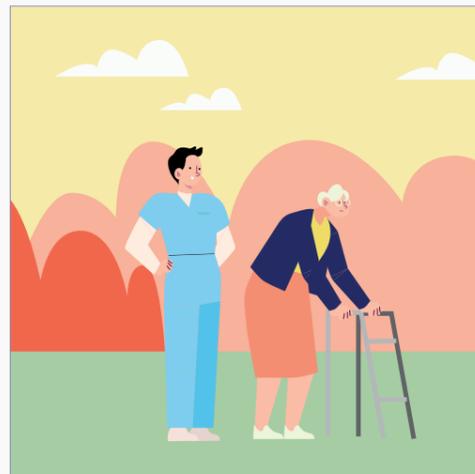
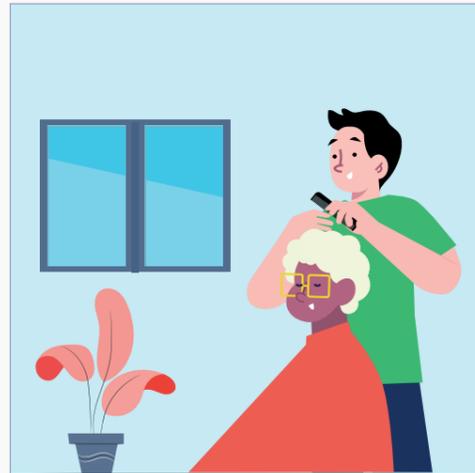
EN PRATIQUE

LE VISUEL DU MOMENT DU COUCHER PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LI  ES :

-    la mani  re d'  tre couch  
- Au soir
-    la relaxation
-    la mani  re de trouver le sommeil



DES MOMENTS DE VIE



EN PRATIQUE

CES SUPPORTS VISUELS ILLUSTRENT DES ASPECTS GLOBAUX DE LA VIE et peuvent être utilisés pour approfondir ou explorer d'autres sujets à améliorer.

COMMENCEZ PAR DES QUESTIONS SIMPLES ET DES MOMENTS DE VIE COURANTS

Pour les personnes ayant des difficultés à comprendre ou à s'exprimer, débutez avec des questions simples et des moments de vie quotidiens, comme ceux abordés dans les fiches précédentes.

Ensuite, vous pourrez progressivement aborder des sujets plus généraux relatifs à la vie quotidienne.



L'ARRIV E EN EHPAD



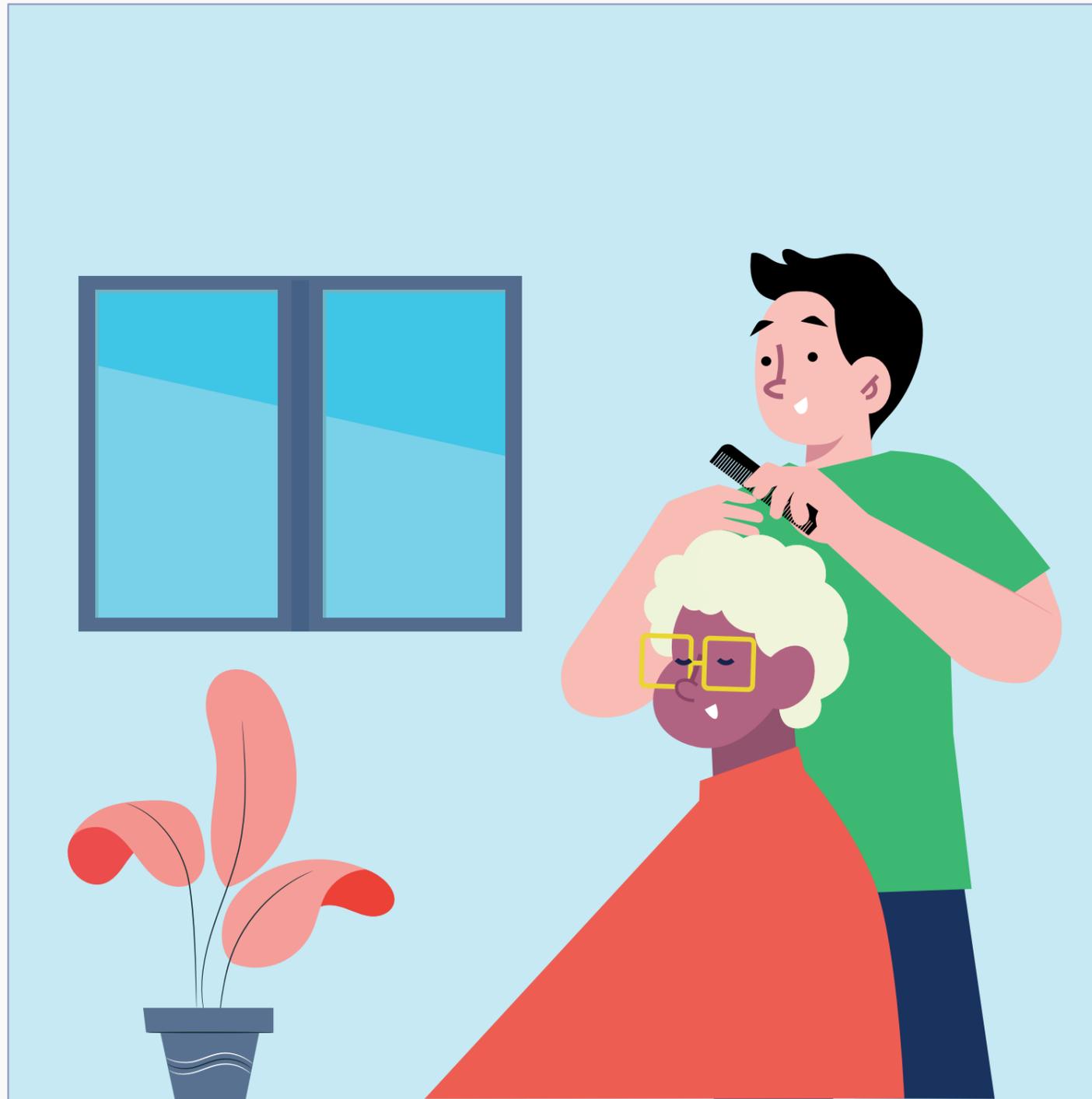
EN PRATIQUE

LE VISUEL DU MOMENT DE L'ARRIV E EN EHPAD PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LI ES :

-   l'accueil   l'arriv e
- Au d ménagement des affaires personnelles
-   l'appropriation du nouveau chez-soi
-   la rencontre avec les autres habitants
- Aux nouvelles habitudes



PLUS D'OFFRES DE SERVICE



EN PRATIQUE

**LE VISUEL "PLUS D'OFFRES DE SERVICE"
PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LI ES :**

-   l'envie d'offres, d'aides ou d'activit s sp cifiques
- Aux horaires des activit s propos es
-   l'information sur les offres possibles



PRENDRE SOIN DE MES AFFAIRES



EN PRATIQUE

LE VISUEL "PRENDRE SOIN DE MES AFFAIRES" PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- À l'attention portée à mes affaires
- À l'entretien de mon espace
- Au lavage et au rangement de mes vêtements
- À la perte d'affaires personnelles



UTILISER DES OBJETS EN LIBRE-SERVICE



EN PRATIQUE

LE VISUEL "UTILISER DES OBJETS EN LIBRE-SERVICE" PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- À l'accès à des objets librement (livres, musique, boissons, matériels, ressources)
- Aux activités autonomes du week-end ou des moments creux
- À l'usage en commun de certains objets



AVOIR UNE RELATION AVEC LA VILLE



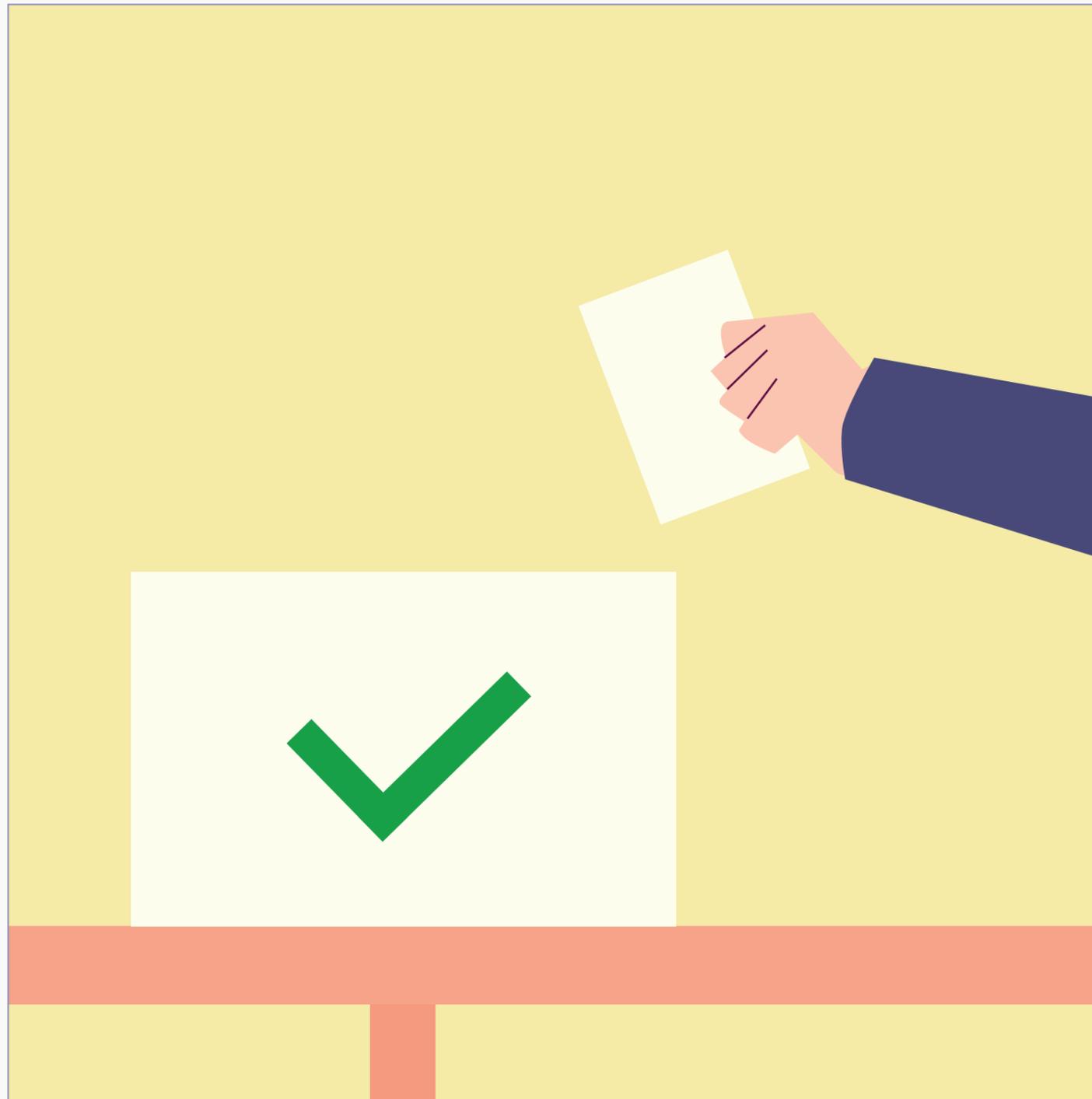
EN PRATIQUE

LE VISUEL "AVOIR UNE RELATION AVEC LA VILLE" PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- À l'accès au voisinage, aux commerces
- À l'envie d'activités urbaines (restaurants, marché, coiffeurs)
- À la fréquence des sorties



PARTICIPER AUX DÉCISIONS



EN PRATIQUE

LE VISUEL "PARTICIPER AUX DÉCISIONS" PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- Au vote aux élections
- Au vote au CVS et se présenter comme délégué
- À partager son avis à la direction de l'établissement



COTOYER LA NATURE ET LES ANIMAUX



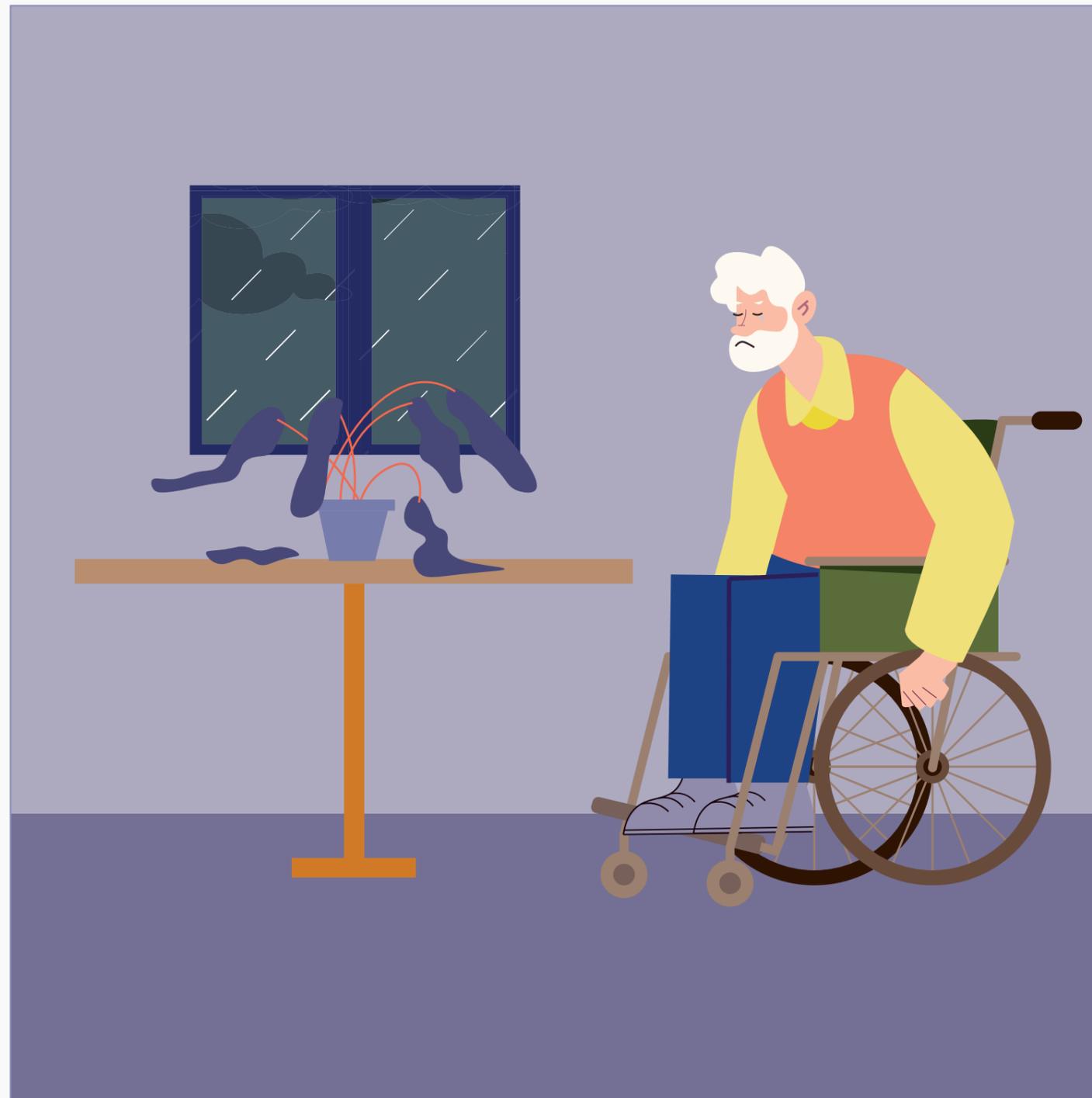
EN PRATIQUE

LE VISUEL "COTOYER LA NATURE ET LES ANIMAUX" PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- Aux animaux domestiques
- Aux balades en forêt, en montagne, à la plage
- Aux voyages



LES MOMENTS DIFFICILES



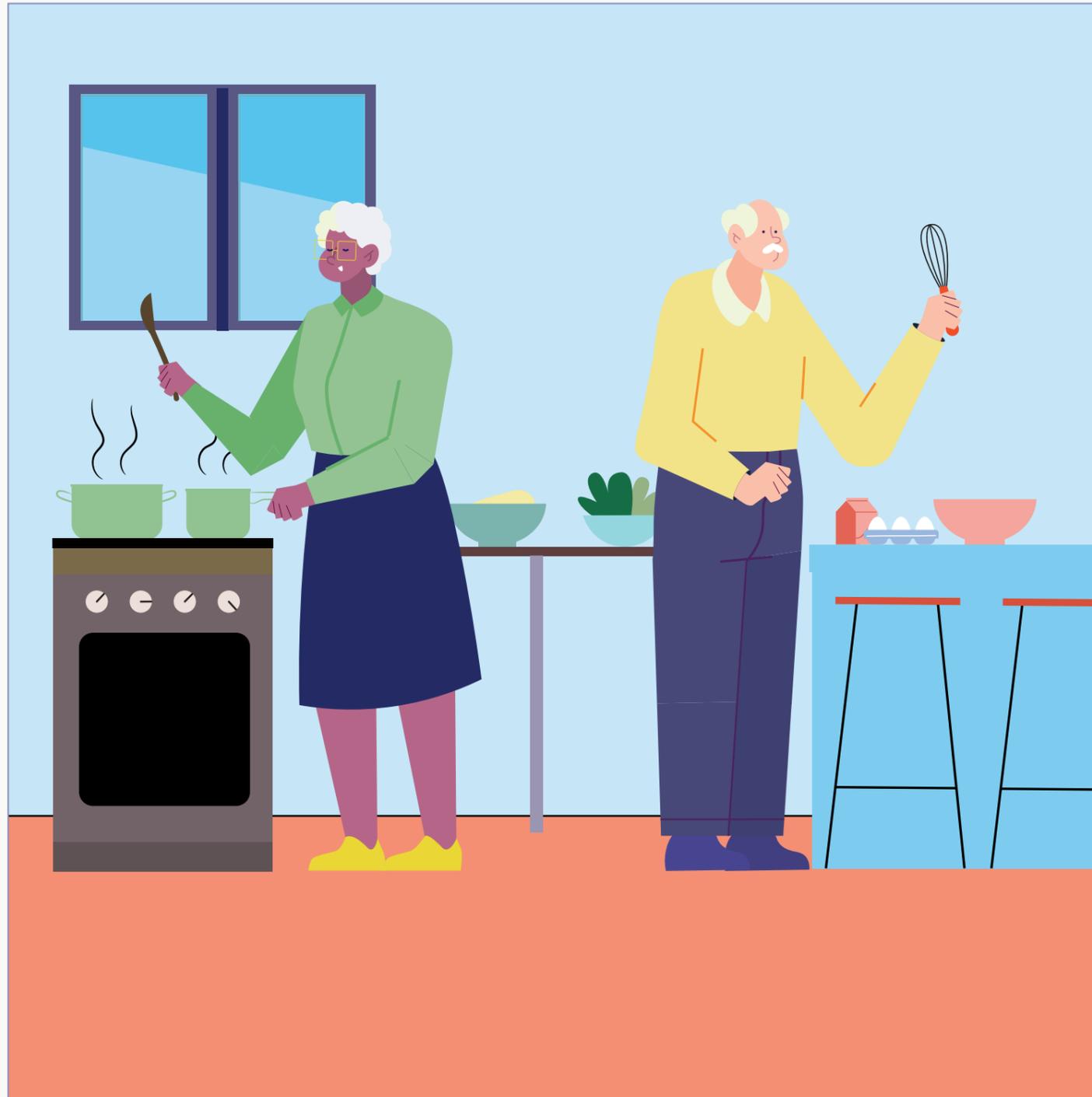
EN PRATIQUE

LE VISUEL "LES MOMENTS DIFFICILES" PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LI  ES :

-    la tristesse
-    la peur
- Au deuil
-    la maladie



CONTRIBUER AU QUOTIDIEN



EN PRATIQUE

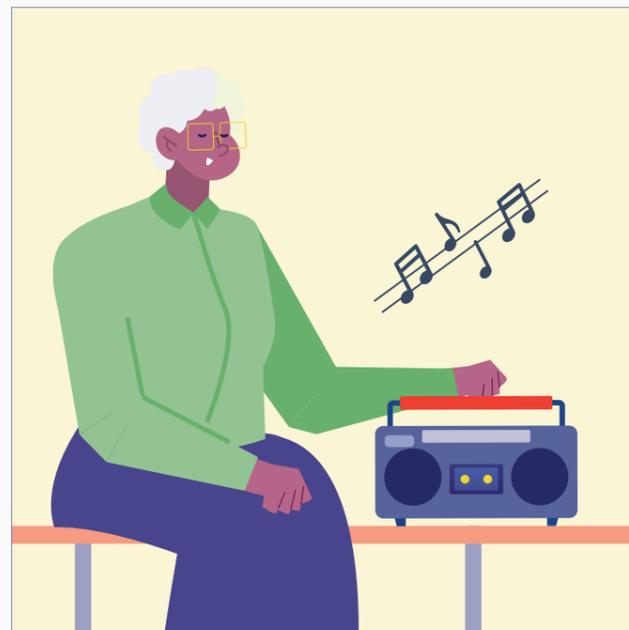
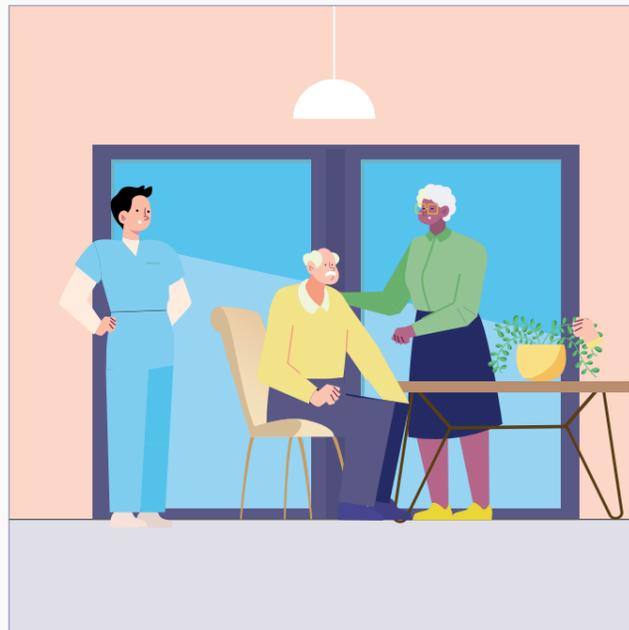
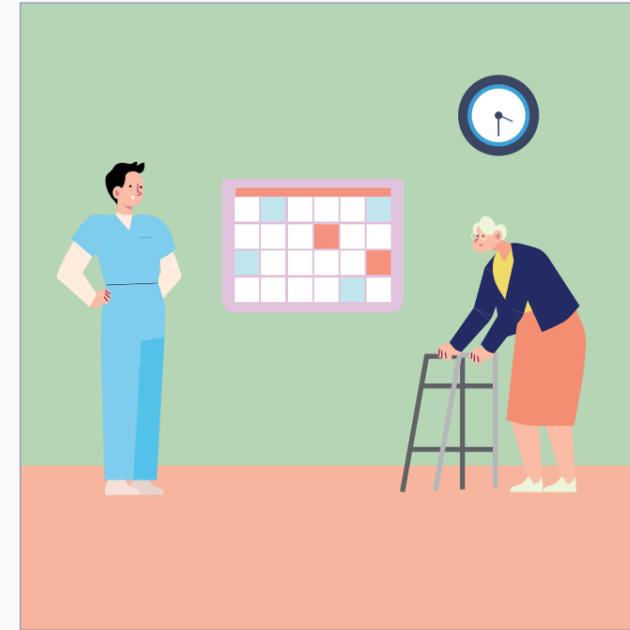
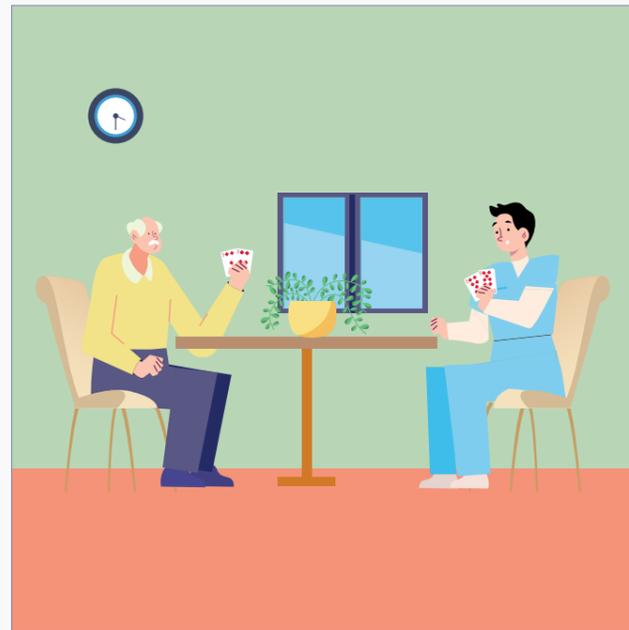
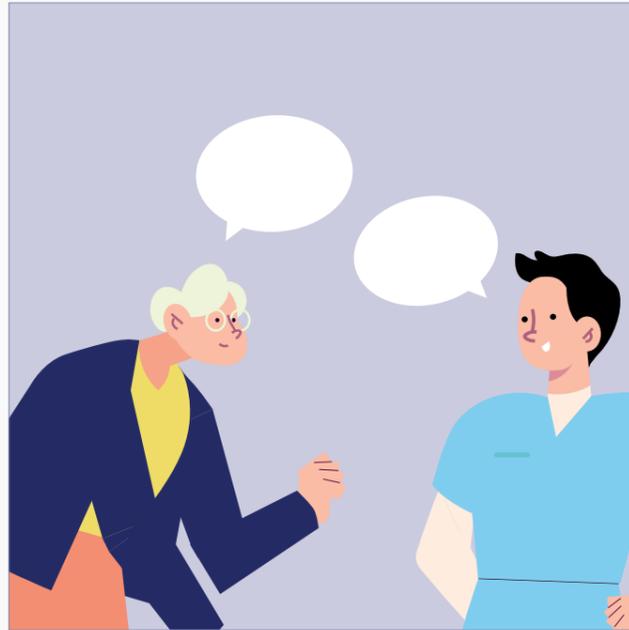
LE VISUEL "CONTRIBUER AU QUOTIDIEN" PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- Aux habitudes de vie
- Aux activités quotidiennes comme cuisiner, arroser les plantes, s'occuper du linge
- Aux activités qui nous manquent
- Aux compétences acquises
- Aux passions



LES THÉMATIQUES

Les thématiques collectées lors de la phase d'observation



EN PRATIQUE

COMMENCEZ PAR CES 5 THÉMATIQUES PUIS INTÉGREZ DES VISUELS SI BESOIN

En fonction des besoins identifiés lors de la phase d'observation ou des thématiques clés à aborder, ajoutez des images en support visuel lors des échanges et des votes pour enrichir la discussion.

DES IMAGES COHÉRENTES

Pour éviter d'influencer les retours, choisissez des images homogènes en termes de style graphique et de ton. Si possible, sollicitez l'aide d'une équipe de graphistes pour créer des visuels personnalisés. Des sites d'images en ligne peuvent aussi être utilisés, comme en cherchant «illustration Ehpad» avec un filtre «licence gratuite» sur Freepik.

PRIVILÉGIEZ DES ILLUSTRATIONS

Afin de permettre à chacun de se projeter librement, optez pour des illustrations sans définir précisément le genre, l'âge ou l'apparence des personnages. Des images trop spécifiques peuvent créer un sentiment de déconnexion et limiter l'identification des participants interrogés.



LA COMMUNICATION



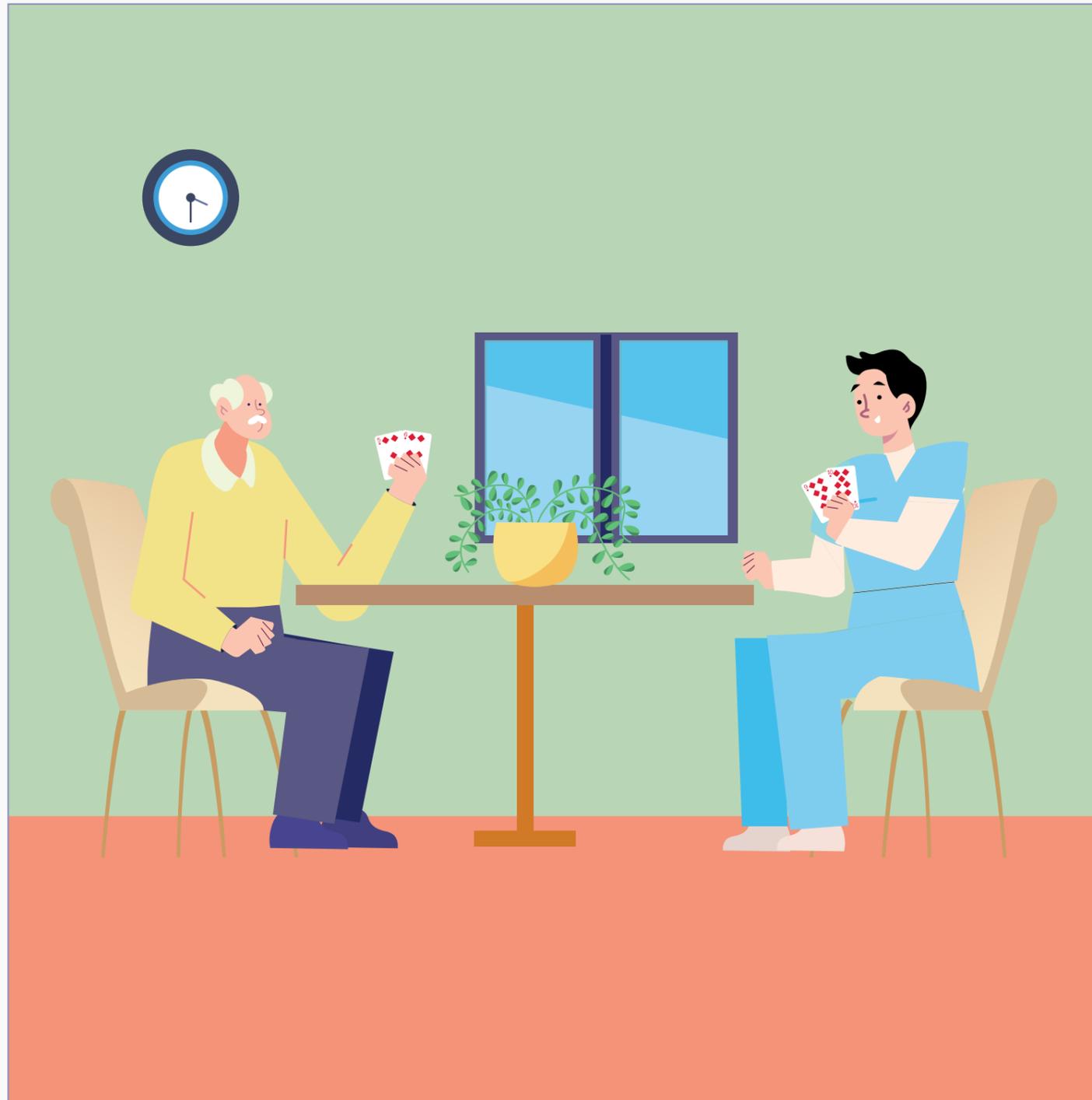
EN PRATIQUE

**LE VISUEL "LA COMMUNICATION"
PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :**

- À la clarté des informations
- À la diffusion des informations
- Au signalement des imprévus
- À l'échange sur les problèmes et les besoins
- Aux relations avec les habitants
- Aux relations avec les professionnels
- Aux relations avec les proches
- Aux relations avec l'établissement
- Aux relations avec la commune



LE LIEN SOCIAL



EN PRATIQUE

LE VISUEL "LE LIEN SOCIAL" PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- À la manière de mieux se connaître
- Au décloisonnement et au mélange entre les groupes
- Aux moments conviviaux
- Aux moments intimes
- À la reconnaissance et la valorisation de chacun
- À l'entraide, l'attention
- Au sentiment d'appartenance
- À la cohésion sociale



LA GESTION DU TEMPS



EN PRATIQUE

LE VISUEL "LA GESTION DU TEMPS" PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- Aux horaires
- À la planification
- Aux imprévus
- À l'ennui
- À l'attente
- À la précipitation

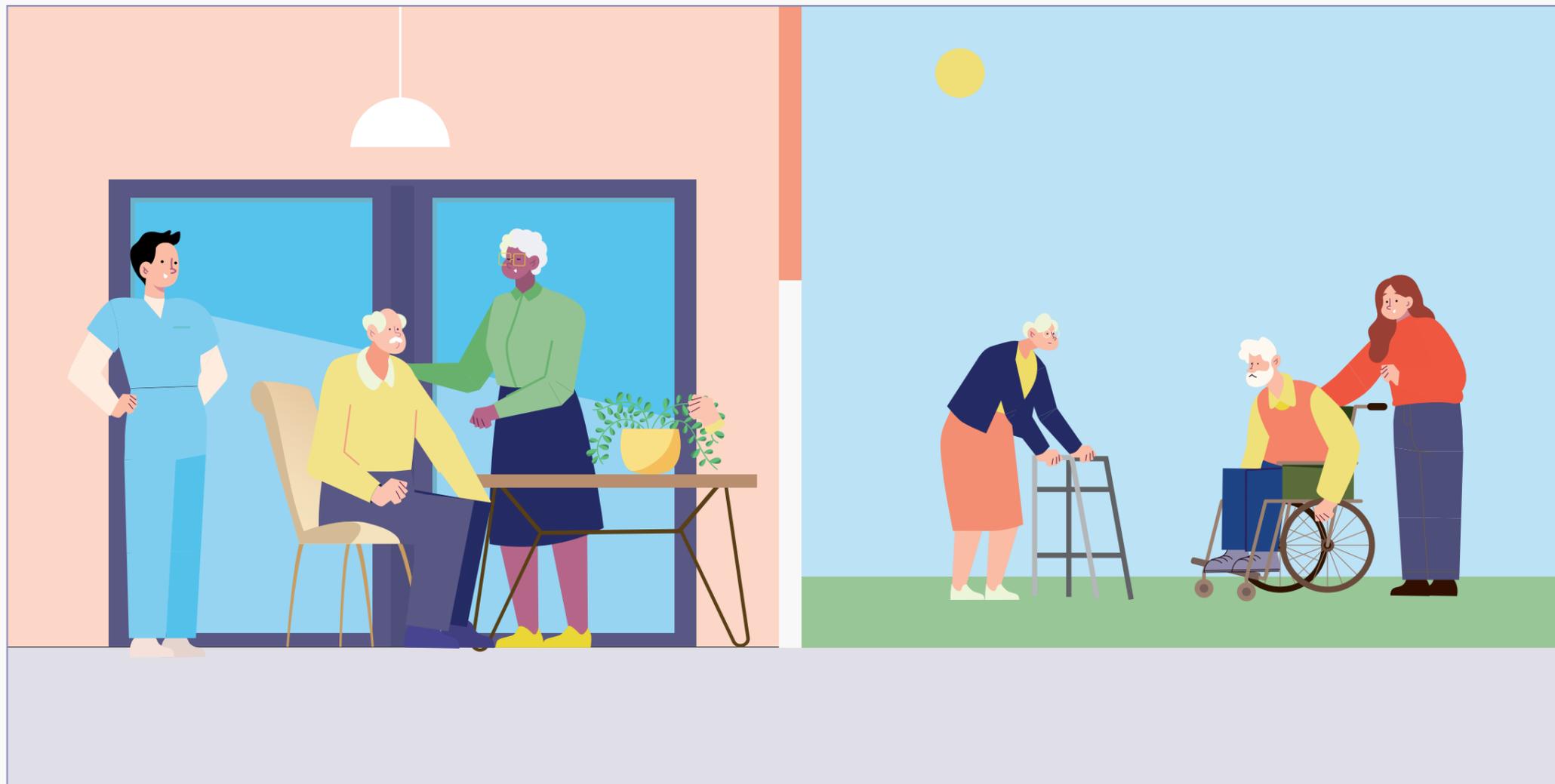


L'ESPACE

EN PRATIQUE

LE VISUEL "L'ESPACE" PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LI  ES :

- Aux espaces de vies
- Aux espaces de repos
-    se sentir en s  curit  
- Au partage de l'espace
- Aux espaces privatifs
-    l'am  nagement
-    l'acc  s    dehors
- Aux espaces isol  s



LE CONFORT ET LE PLAISIR SENSORIEL



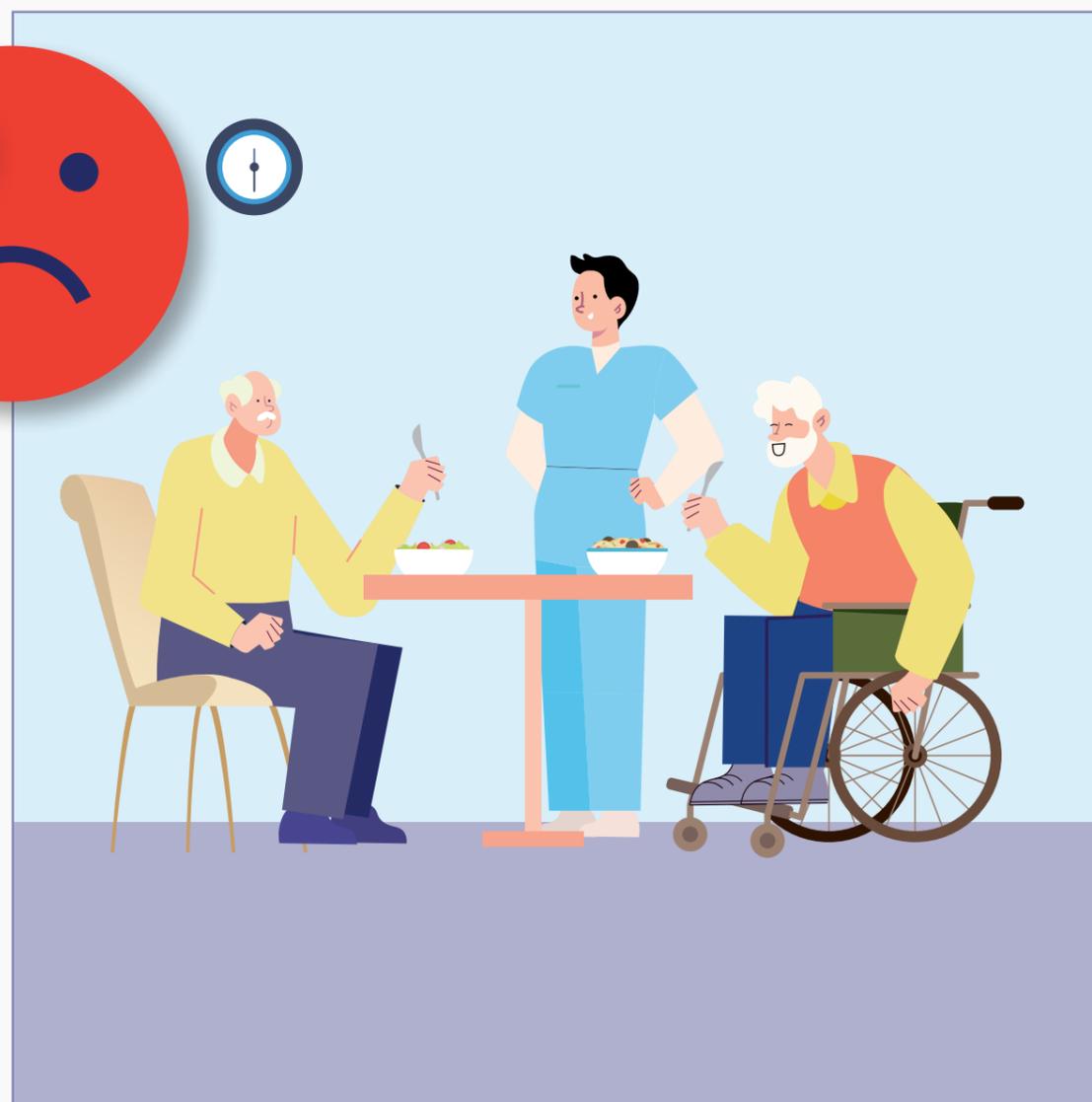
EN PRATIQUE

LE VISUEL "LE CONFORT ET LE PLAISIR SENSORIEL" PEUT SOULEVER DES QUESTIONS LIÉES :

- À l'arrivée en Ehpad
- Aux repas
- Au repos
- Au week-end
- Aux soins
- Aux activités
- Au réveil
- Au coucher
- Au besoin de s'aérer

DES SMILEYS

Des smileys pour interagir



EN PRATIQUE

UTILISEZ DES SMILEYS POUR EXPRIMER LES R ACTIONS

- Imprimez les smileys en plusieurs exemplaires
- D coupez les smileys en rond
- Posez-les sur les supports visuels avec la personne interrog e pour en parler et les qualifier

AJOUTEZ SI BESOIN DES SMILEYS POUR NUANCER LES R PONSES

Des smileys qui sont amus s, qui rient, qui pleurent, qui ont peur...

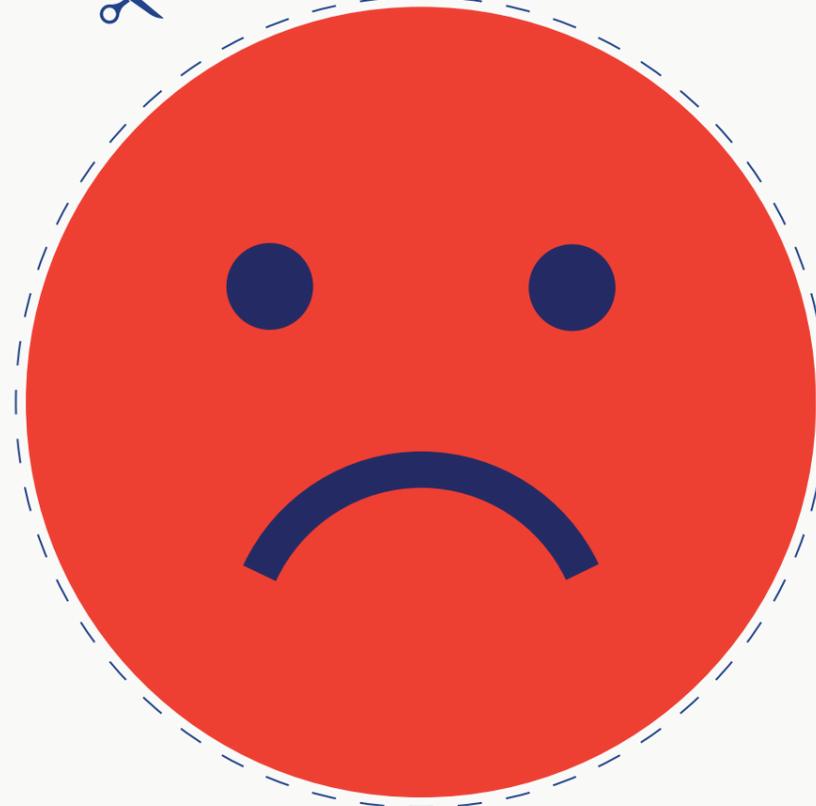
POUR ALLER PLUS LOIN

D couvrez le travail de recherche sur les Talking Mats de Lisa Hallberg, Elin Mellgren, Lena Hartelius & Ulrika Ferm.



LE CONFORT ET LE PLAISIR SENSORIEL

À DECOUPER



À DECOUPER



ANIMER UN DÉBAT

Avant d'animer les débats

1 

| ORGANISER UNE ACTIVITÉ DÉBAT |

L'animateur ou l'animatrice, ou une autre personne, peut inviter les habitants à participer à une activité de débat, planifiée dans la semaine.

2 

| ORGANISER LES GROUPES |

Horaires :
Prévoir des sessions d'environ 1h, adaptées aux horaires des habitants.

Participants :

- Limiter chaque séance à 8 participants.
- Assurer une mixité pour favoriser les échanges.

3 

| PRÉPARER DES VISUELS |

- Imprimez des visuels parlants pour évoquer des éléments de contexte de l'établissement ou des moments de la journée.
- Des exemples de visuels sont accessibles ici



Lors du débat

1 

| SUIVRE LES ÉTAPES D'UN VOTE COLLECTIF |
Fiche 16

- Présentez brièvement le projet et invitez les personnes alentour à voter sur ce qu'ils aimeraient prioritairement améliorer dans leur quotidien au sein de l'établissement.
- Présentez quelques règles simples : respecter l'avis et le temps de parole de chacun, accepter de passer à un autre sujet lorsque le temps est écoulé, etc.
- Si une personne s'exprime facilement, consignez ses réponses. Si une personne rencontre des difficultés pour comprendre, formuler une réponse ou s'exprimer, utilisez des smileys «j'aime / je n'aime pas» en les posant avec elle sur les images des moments de vie pour interpréter son avis.

2 

| SOLLICITER CEUX QUI RESTENT SILENCIEUX |

Veillez à ce que chaque participant puisse s'exprimer à sa manière et à récapituler son avis auprès du groupe.

3 

| STIMULER LE DÉBAT |

- Exprimez les avis divergents des participants en toute bienveillance et illustrez-les avec eux par des exemples et des anecdotes personnelles.
- Favorisez l'empathie en proposant aux participants de changer de regard et de se mettre à la place de l'autre, pour enrichir les opinions.

4 

| COLLECTER LES VOTES |

- Proposez au participant de voter seul ou avec votre aide en collant une gommette sur son choix final.
- Récapitulez le vote final de chaque participant avec lui et devant le groupe.
- Notez le vote final de chaque participant sur le formulaire de la fiche 22, puis centralisez toutes les réponses des habitants en les saisissant sur le lien de vote en ligne pour croiser les résultats.
- Conclure en comptant les votes et en donnant le résultat de la séance, en précisant que d'autres votes compléteront ce résultat.

EN PRATIQUE

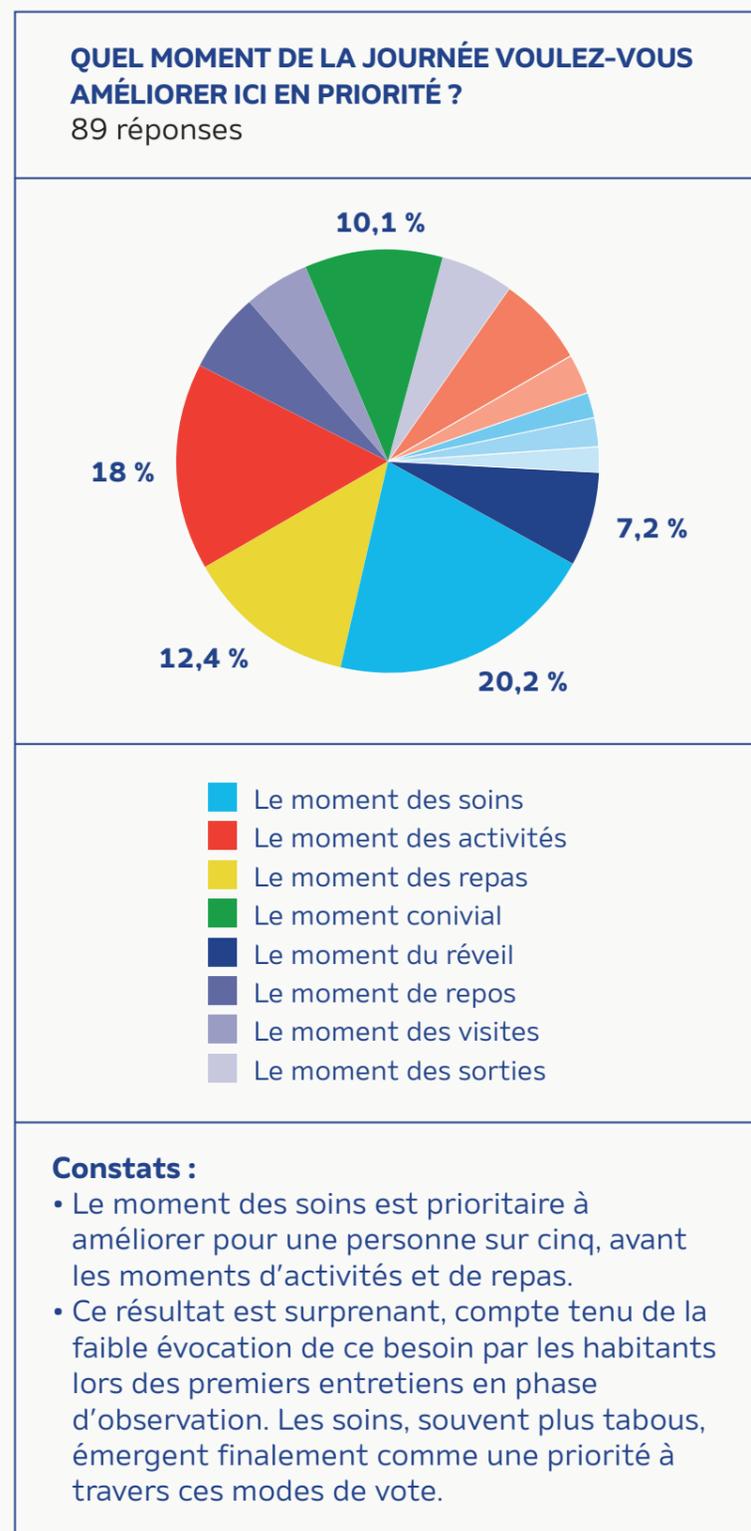
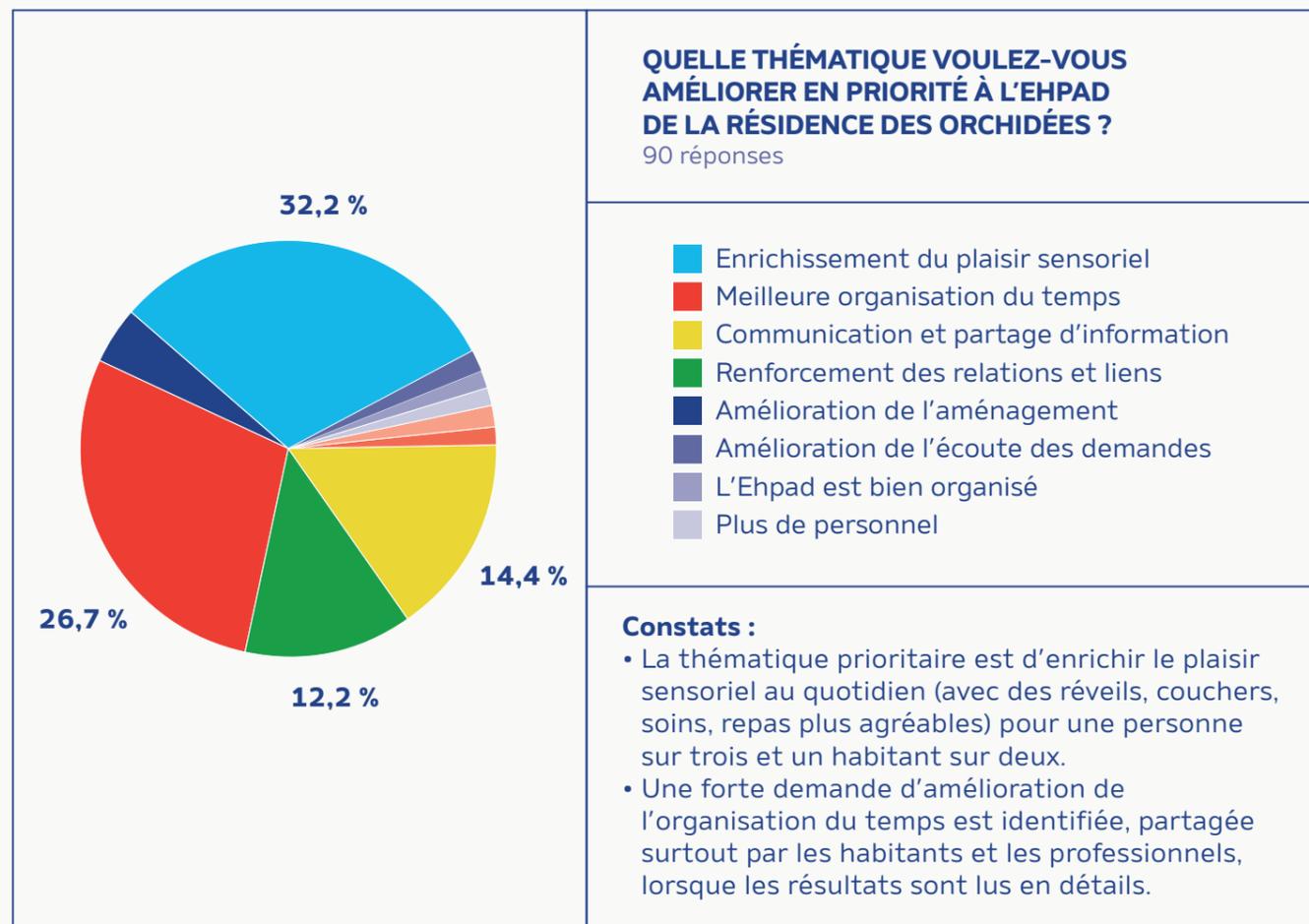
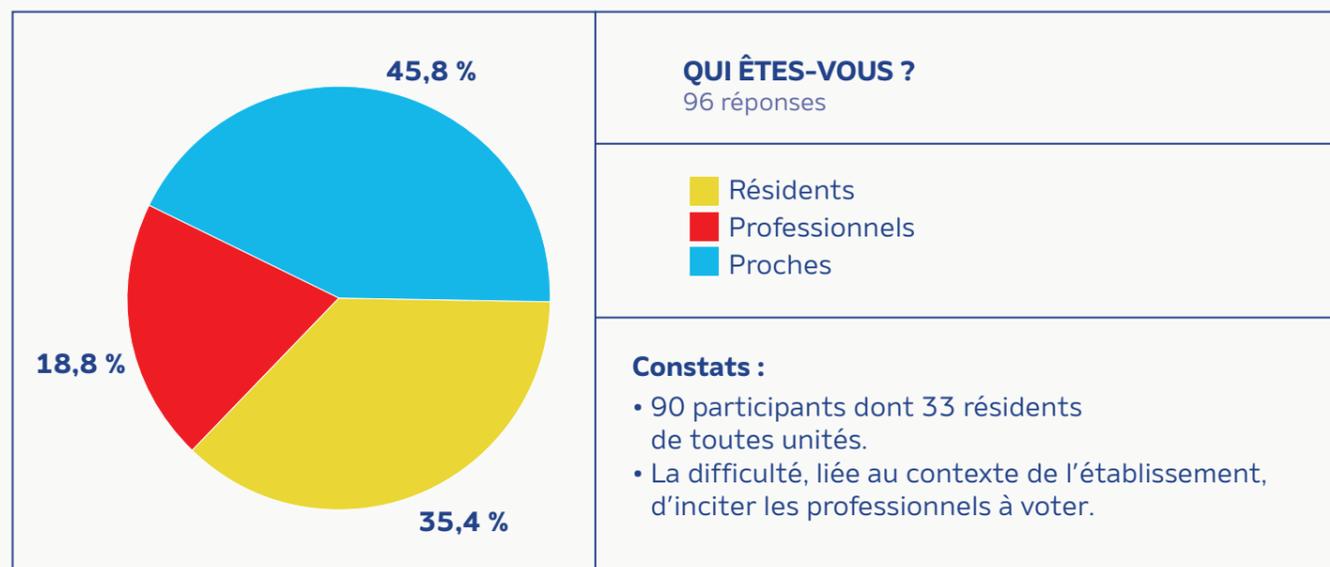
Mutipliez les séances, si vous remarquez beaucoup d'inscriptions ou si vos premières séances ne vous semblent pas assez fournies.

Les séances planifiées à l'avance seront toujours plus abouties, mais n'hésitez pas à tenter des **séances improvisées** en fonction de vos contraintes, quitte à les réitérer pour les parfaire.

Les débats sont plus accessibles aux personnes ayant des facilités pour comprendre, s'exprimer et développer une réflexion. Ces séances complètent les votes individuels réalisés en parallèle. Cependant, élargir la participation à toutes et tous permettra aux plus actifs de mieux prendre en compte et comprendre des avis diversifiés avec davantage d'empathie. Même si une personne ne participe pas activement au débat, sa présence peut être précieuse pour elle-même ou les autres.

EXEMPLE DE RÉSULTATS

Voici les résultats d'une de nos expérimentations



EN PRATIQUE

Croiser l'ensemble des résultats permet de prioriser le sujet majoritairement voté avec la prise de conscience des sujets connexes ou prochains à traiter.

Détailler les votes selon le type de participants, habitants ou professionnels par exemple, permet d'identifier les besoins spécifiques ou partagés au sein de l'établissement.



FORMULAIRE DE VOTE MANUEL

Cochez les réponses :

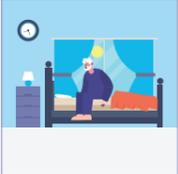
| PROFIL | 

Le votant est : Un habitant Un professionnel Un proche



| LES MOMENTS DU QUOTIDIEN |

Qu'est-ce que vous voulez améliorer en priorité au quotidien dans l'établissement ?

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> 
Temps du réveil | <input type="checkbox"/> 
Soins | <input type="checkbox"/> 
Temps des repas |
| <input type="checkbox"/> 
Temps du coucher | <input type="checkbox"/> 
Moments conviviaux | <input type="checkbox"/> 
Temps des visites |
| <input type="checkbox"/> 
Temps des activités | <input type="checkbox"/> 
Temps des sorties | |



| LES MOMENTS DE VIE EN GÉNÉRAL |

Qu'est-ce que vous voulez améliorer en priorité au quotidien dans l'établissement ?

- | | | |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> 
Arrivée en ehpad | <input type="checkbox"/> 
Plus d'offres de service | <input type="checkbox"/> 
Prendre soin de ses affaires |
| <input type="checkbox"/> 
Objets en libre service | <input type="checkbox"/> 
Relation avec la ville | <input type="checkbox"/> 
Moment de peine |
| <input type="checkbox"/> 
Participer aux décisions | <input type="checkbox"/> 
Temps des sorties | <input type="checkbox"/> 
Cotoyer nature et animaux |
| <input type="checkbox"/> 
Participer au quotidien | | |



| LES THÉMATIQUES COLLECTÉES EN PHASE D'OBSERVATION |

Qu'est-ce que vous voulez améliorer en priorité au quotidien dans l'établissement ?

- | | | |
|---|---|---|
| <input type="checkbox"/> 
Communication | <input type="checkbox"/> 
Lien social | <input type="checkbox"/> 
Organisation du temps |
| <input type="checkbox"/> 
Espaces | <input type="checkbox"/> 
Plaisir sensoriel | |

MAIL ET FORMULAIRE DE VOTE EN LIGNE

1

| CRÉER UN SONDAGE EN LIGNE |



Dupliquez le formulaire en ligne

<https://urlr.me/r8hPaJ>

2

| INFORMER PAR MAIL LES PROCHES ET
LES PROFESSIONNELS DU VOTE EN
LIGNE |

3

| VOTEZ MAINTENANT POUR LE SUJET À AMÉLIORER AU SEIN DE L'ÉTABLISSEMENT |

Votez en ligne : https://docs.google.com/forms/_____

Délai : du _____ au _____

Objectif

Le projet Particip'Action a pour finalité la création de dispositifs permettant de renforcer la participation des habitants en Ehpad afin d'améliorer leur quotidien. Il a également pour vocation à mieux outiller et former les professionnels pour les aider à inclure la participation dans les choix et les gestes de tous les jours.

À quelle étape sommes-nous en ce moment ?

Actuellement, nous réalisons la phase de vote, pour prioriser un sujet à traiter avec les habitants, les professionnels et les proches pour améliorer le quotidien ici.

Ce qui est mis en place :

- Vous êtes invités à voter en ligne pour le besoin prioritaire à améliorer au sein de l'établissement.
- Des votes individuels et collectifs sont mis en place dans l'établissement auprès des habitants.

Quelles sont les étapes du projet ?

Ce projet va se dérouler en plusieurs étapes :

ÉTAPE 1 : La phase d'observation

Nous collectons les principaux besoins auprès des habitants, des professionnels et des proches pour améliorer le quotidien ici.

► Semaine 1 : du _____ au _____

ÉTAPE 2 : La phase de vote

Nous choisissons ensemble un sujet prioritaire à traiter.

► Semaine 2 : du _____ au _____

ÉTAPE 3 : La phase de cocréation

Nous imaginons ensemble des solutions à mettre en place ici.

► Semaine 3 : du _____ au _____

ÉTAPE 4 : La phase de prototypes à tester

Nous concrétisons les solutions en maquettes à tester ici, à améliorer et à déployer.

► À partir de la semaine 4 : du _____

Contact | informations | Renseignements :

Complétez les inscriptions en rouge

CE QU'IL FAUT RETENIR

FICHE 16

VOTER UN SUJET

Inviter tous les habitants, professionnels et proches à voter pour le besoin à améliorer en priorité. Privilégier le vote individuel pour adapter le vote aux habitants.

FICHE 17 À 22

UTILISER DES IMAGES DE MOMENTS DU QUOTIDIEN

Imprimer les visuels de moments du quotidien pour collecter les réactions des habitants et recueillir leurs votes.

FICHE 23 À 31

UTILISER DES IMAGES D'ASPECTS GÉNÉRAUX DE LA VIE

Élargir le vote à des questions plus larges liées à des moments de vie ou des thématiques plus transverses, pour les personnes qui le souhaitent.

FICHE 32

ANIMER UN DÉBAT

L'animation de débat permet d'engager une dynamique et une culture participative complémentaire aux votes individuels.

FICHE 33

FORMULAIRE DE VOTES

Retranscrire les votes collectés sur papier sur un formulaire de vote en ligne permet de visualiser facilement les résultats du sondage.



LES POINTS CLÉS DE LA PHASE DE VOTE

| LE VOTE S'ADRESSE À TOUTES ET TOUS |

- Le vote des habitants les plus autonomes comme des plus isolés ou qui ne s'expriment pas verbalement est indispensable
- Le vote des professionnels, les plus motivés comme les moins engagés, des prestataires ou des intérimaires est nécessaire.

| PRIORISER SANS METTRE DE CÔTÉ |

- Prioriser permet de mettre en action de premières solutions
- Les votes des autres sujets sont gardés précieusement pour de prochaines sessions ou pour enrichir le projet d'établissement



IMAGINONS DES SOLUTIONS ENSEMBLE

Cette semaine

1 | LANCER LA RÉUNION | 

Lancez votre réunion hebdomadaire avec l'équipe projet.

Exemple : un lundi 17 mars, de 12h à 12h45

2 | VISIONNER LA VIDÉO | 

Utilisez ce flashcode pour découvrir la réalisation de cette étape.



3 | DIFFUSER L’AFFICHE | 

Utilisez ce flashcode pour imprimer l’affiche à diffuser cette semaine.



4 | EXPLORER LES FICHES | 

Prenez le temps de parcourir les fiches avec l'équipe du projet.

5 | PRIORISER LES OUTILS | 

- Reportez-vous aux fiches 36, 37, 38 et 44.
- Répartissez-vous les tâches pour tester ces outils en priorité.
- Ajoutez d'autres outils à tester selon vos envies.

6 | CLÔRE LA RÉUNION | 

- Conclure par vos actions concrètes pour tester les outils cette semaine dans l'établissement.
- Donnez-vous rendez-vous la semaine suivante pour découvrir la prochaine étape !

7 | TESTER LES OUTILS | 

- Utilisez les outils cette semaine dans l'établissement.
- Imprimez les outils en plusieurs exemplaires si besoin en accédant au kit numérique.



EN PRATIQUE

LA PHASE DE CO-CRÉATION

C'est : partager ses envies et imaginer des idées de solutions.

Ce n'est pas : aboutir sur une solution finie et réalisable à l'issue de simples ateliers de co-création.

Aller à l'essentiel

Commencez par utiliser les outils des fiches 36, 37, 38, 44, puis explorez les autres fiches si vous êtes très contraints en temps et en ressources.



IMAGINONS DES SOLUTIONS ENSEMBLE

Commençons la troisième étape de co-création !

L'objectif est d'imaginer ensemble des idées et des débuts de solutions.

Imaginons des solutions ensemble : introduction à la première étape de Diagnostic.

FICHE 35 (LANCEMENT)

Cartes « Et si » : des cartes pour affiner les idées en solutions formelles ou participatives.

FICHE 39 (OUTIL À TESTER)

Un jeu participatif à tester : un plateau de jeu à imprimer et à tester ensemble pour générer des idées de solutions.

FICHE 36 (OUTIL À TESTER)

Cartes Inspiration : des cartes pour stimuler des idées à partir d'une veille de projets inspirants.

FICHE 40 À 43 (OUTIL À TESTER)

Un jeu participatif à tester : un plateau de jeu à imprimer et à tester ensemble pour générer des idées de solutions.

FICHE 37 (OUTIL À TESTER)

Cartographier les idées types : une base de données d'idées concrètes et déjà testées pour inspirer de nouvelles solutions.

FICHE 44 (OUTIL À TESTER)

Animer un atelier d'idéation : un déroulé type d'atelier pour stimuler la créativité collectivement.

FICHE 38 (OUTIL À TESTER)

Ce qu'il faut retenir : les points clés de chaque fiche, les retours d'expériences importants, les astuces pour mener à bien cette phase.

FICHE 45 (APPRENTISSAGE)

EN PRATIQUE

LES FICHES LANCEMENTS

expliquent de manière claire et détaillée chaque étape à réaliser, afin de guider l'établissement dans la mise en œuvre du projet.

LES FICHES APPRENTISSAGES

partagent des éclairages, des connaissances théoriques et des retours d'expériences, permettant de mieux comprendre les enjeux et les objectifs de chaque étape.

LES FICHES OUTILS

proposent des supports pratiques à tester pendant la semaine dédiée à chaque étape, afin de mettre en action les éléments précédemment abordés.

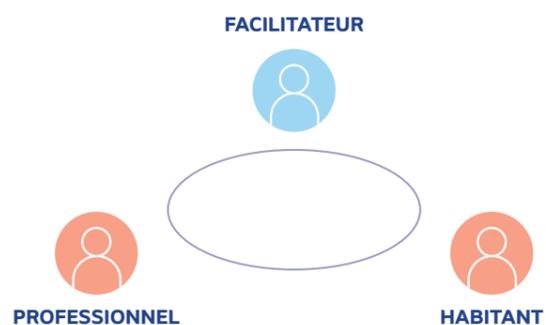


JOUER POUR IMAGINER DES IDÉES

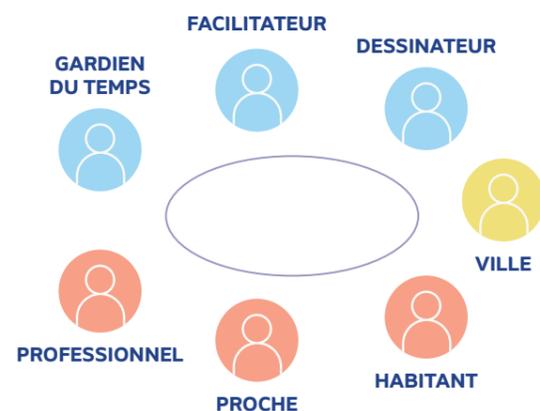
1

| FORMEZ DES GROUPES DE 3 À 7 PARTICIPANTS |

► **À minima** : 3 participants, avec un habitant, un professionnel et un facilitateur.



► **Au maximum** : 7 participants, avec un habitant, un professionnel, un facilitateur.
En bonus parmi : Un proche, un acteur de la ville, un gardien du temps et un dessinateur.



2

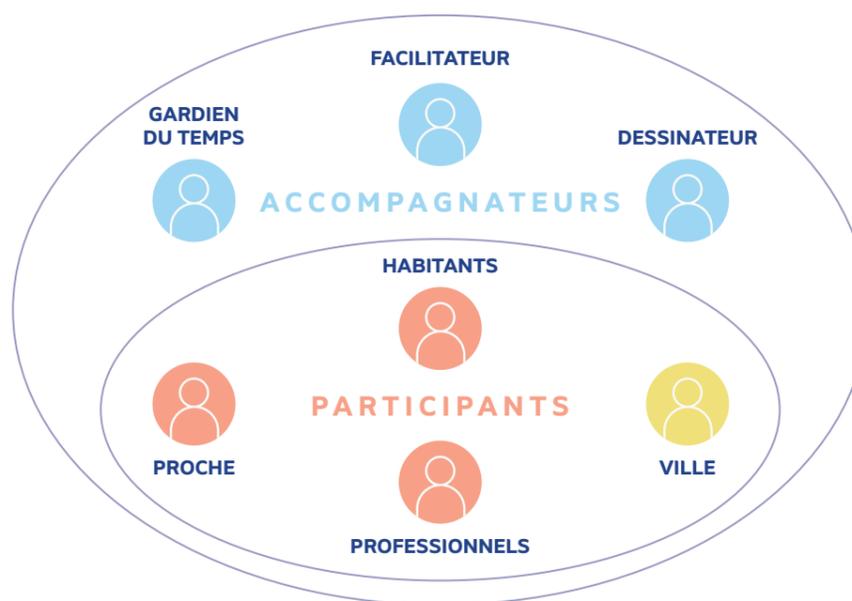
| FORMEZ 1 À 4 GROUPES |

► **Fonctionnement** : Les groupes joueront en parallèle leur partie sur des tables différentes.



3

| ATTRIBUEZ DES RÔLES AUX PARTICIPANTS |



► **Trois participants clés** : Un habitant, un professionnel un proche

► **Un participant souhaitable** : Un acteur de la ville (mairie, CCAS, commerçant, école, vie associative...)

► **Jusqu'à trois accompagnateurs** :

Un facilitateur :

- Explique les règles
- Aide à participer
- Garantit un regard interne pour relancer les échanges
- Écrit les idées

Un gardien du temps :

- Régule le temps de jeu et de parole
- Garantit une vision globale pour relancer les échanges
- Relais les fiches "idées" au dessinateur

Un dessinateur : dessine ou schématise les idées générées pour faciliter leur compréhension, mémorisation et visualisation.

EN PRATIQUE

INDISPENSABLE

Mélangez au minimum des habitants et des professionnels dans un même jeu pour enrichir les perspectives.

FACILITÉS

Appuyez-vous sur la participation active de profils qui ont des facilités pour comprendre, générer des idées et s'enthousiasmer. Les profils avec des difficultés peuvent être inclus en plus de ces premiers profils moteurs.

ACCOMPAGNATEURS

Idéalement, répartissez trois rôles entre le facilitateur, le gardien du temps et dessinateur. Si nécessaire, un seul accompagnateur peut cumuler les rôles de facilitateur et gardien du temps, sans dessin.

PRÉCAUTION

Évitez de réunir systématiquement un habitant et un proche dans le même jeu pour limiter les biais et automatismes.



JOUER POUR IMAGINER DES IDÉES

<p>1</p> <p> SAISIR LES PLATEAUX DE JEU DE LA FICHE 37 </p>	<p>2</p> <p> IMPRIMER LES CARTES MOMENTS DU QUOTIDIEN DES FICHES 17 À 22 </p> <p>Le réveil, le matin</p> <p>Le repas, le midi</p> <p>Le soin, la toilette</p>	<p>3</p> <p> PLACER UNE CARTE MOMENT SUR UN PLATEAU DE JEU </p>
<p>4</p> <p> CIBLER AVEC LE DOIGT OU EN TOURNANT LA FLÈCHE UN PARAMÈTRE À AMÉLIORER POUR STIMULER UNE IDÉE DE SOLUTIONS </p> <p><i>Exemple : Améliorer le réveil</i></p>	<p>5</p> <p> CHANGER DE CARTE MOMENT OU DE PLATEAU DE JEU POUR GÉNÉRER DE NOUVELLES IDÉES </p>	

EN PRATIQUE

Une même carte moment peut servir sur plusieurs tours de jeu jusqu'à épuisement des nouvelles idées

Exemple : commencer par imaginer des solutions pour améliorer le réveil en en travaillant d'abord sur les sensations sonores, puis par les parfums, puis par le toucher, etc.

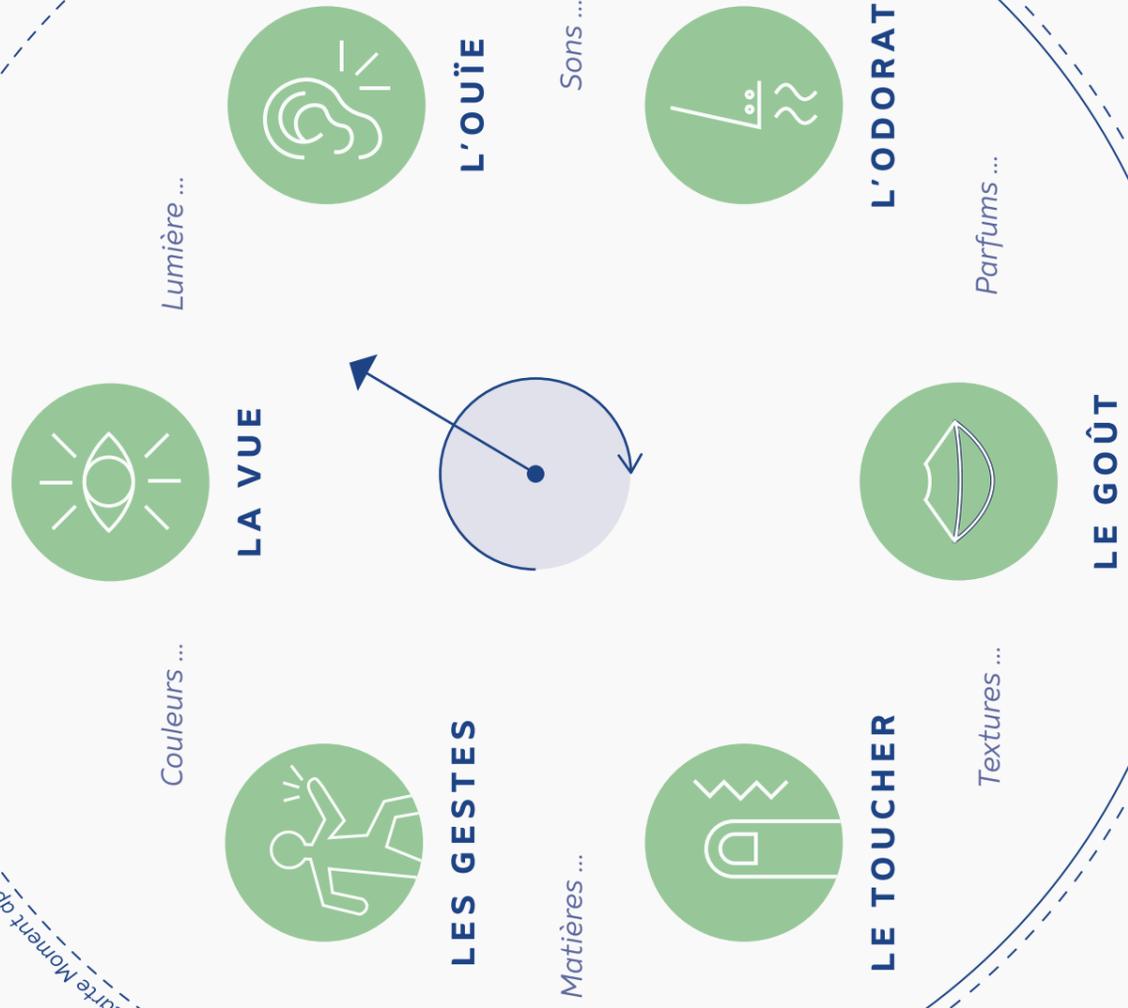
Collez une flèche tournante sur le plateau pour stimuler de manière plus ludique les idées grâce au jeu du hasard.

Des fournisseurs de flèches en ligne sont accessibles sur des sites comme : toutpourlejeu.com ou etsy.com



JE PARTAGE UNE IDÉE QUI AMÉLIORE LA STIMULATION DE...

Glisser une carte. Moment après avoir découpé les pointillés



JE PARTAGE UNE IDÉE QUI AMÉLIORE EN AGISSANT SUR...

Glisser une carte Moment après avoir découpé les pointillés

Avant, après ...

Trop tôt ...



L'ATTENTE

SON HORAIRE

SA VITESSE

Matières ...

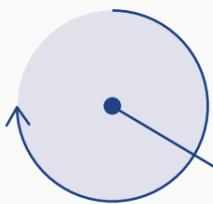


L'ENNUI

Pas assez ...



SA MODULARITÉ



Trop vite ...



SA FRÉQUENCE

Trop peu ...

ANIMER UN ATELIER D'IDÉATION

Avant d'animer l'atelier

1 

| **FORMER DES GROUPES À L'AIDE DE LA FICHE 36** |

Avec à minima un seul groupe composé d'un habitant, d'un professionnel et d'un facilitateur.

2 

| **ORGANISER LES GROUPES** |

Horaires :
Prévoir des sessions d'environ 1h30, adaptées aux horaires des habitants et des professionnels en priorité.

Participants :

- Limiter chaque séance à 7 participants par groupes et 4 groupes au maximum.
- Assurer une mixité pour favoriser les échanges.

3 

| **PRÉPARER DES VISUELS** |

- Imprimez les plateaux de jeux de la fiche 37 et les cartes moments des fiches 17 à 22.
- Ajoutez ou modifiez les visuels ou les paramètres à améliorer selon votre sujet prioritaire voté précédemment.

Pendant l'atelier

1 

| **PRÉSENTER L'OBJECTIF DE LA SÉANCE** |

- Présenter le projet
- Rappelez les étapes passées, à venir et l'étape actuelle (diagnostic, vote, co-création, prototypage et test)
- Partagez l'objectif de stimuler par le jeu des idées et des débuts de solutions.
- Encouragez le fait de partager toutes les idées qui passent par la tête, surtout les plus fantaisistes !

2 

| **EN TANT QUE FACILITATEUR** |

- Placer un plateau de jeu sur la table de votre groupe
- Placer une carte moment sur le plateau de jeu
- Faites la démonstration de cibler un paramètre à améliorer et de partager une idée. *Par exemple pour améliorer le moment du soin par les sensations sonores, on pourrait proposer une ambiance musicale comme dans les spas.*
- Noter l'idée sur une feuille et cibler un nouveau paramètre à améliorer pour donner la parole aux participants.
- Récapitulez régulièrement les idées.
- Conservez 15 minutes en fin de séance pour faire voter chaque participant sur leurs 3 idées favorites avec des gommettes.

4 

| **ASTUCES** |

- **Priorité aux habitants :** laissez-les s'exprimer en premier.
- **Illustrer :** appuyez-vous sur des exemples ou anecdotes pour clarifier les échanges.
- **Stimuler la créativité :** partagez des idées originales pour inspirer le groupe.
- **Penser au-delà :** Intégrez des idées qui dépassent les limites de l'établissement.
- **Cartes "Et si" et "Inspirations" :** servez-vous-en pour générer de nouvelles pistes.
- **Renouveler la dynamique :** changez de carte ou de plateau dès que l'inspiration faiblit.
- **Mixer les groupes :** si une dynamique de groupe coince, échangez des participants entre les groupes.

EN PRATIQUE

ATTENTION

Rappelez aux participants que les idées générées lors de l'atelier ne mèneront pas directement à des solutions finalisées. Cette séance vise à recueillir leurs aspirations. Les étapes suivantes, impliquant diverses expertises, permettront de transformer ces premières intuitions en solutions concrètes et fonctionnelles.

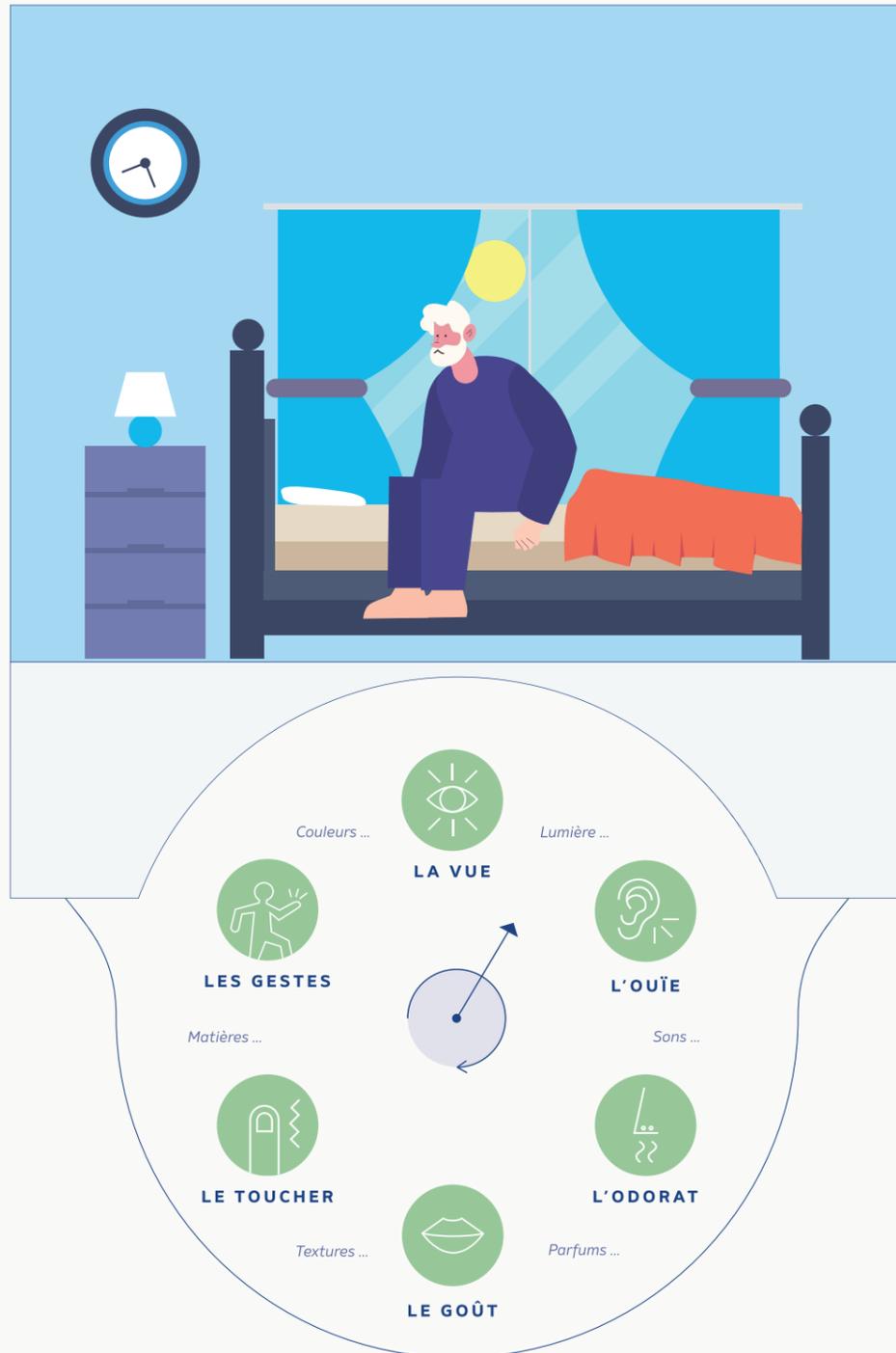
LE VOTE EN FIN DE SÉANCE

Ce vote n'est pas un processus de sélection des solutions à prototyper, mais un indicateur des envies et des aspirations exprimées.



ANIMER UN ATELIER D'IDÉATION

Un exemple de tour de jeu expérimenté



UN EXEMPLE DE TOUR DE JEU EXPÉRIMENTÉ

- **Facilitatrice** : nous avons tiré la carte « Réveil ». Madame Chat, voulez-vous tourner la flèche ?
 - **Madame Chat** : (tourne la flèche) « L'ouïe ».
 - **Facilitatrice** : des idées pour améliorer le réveil avec des sons agréables ?
 - **Madame Chat** : la radio.
 - **Facilitatrice** : radio programmable ou mobile ? Et d'autres idées ?
 - **Professionnelle** : une petite enceinte avec liste de musiques apaisantes, comme dans les spas.
 - **Facilitatrice** : noté ! Tirons une carte « Et si » : Et si un espace améliorerait les sons du réveil ?
 - **Proche** : une salle sensorielle pour se réveiller ou s'endormir doucement ?
 - **Facilitatrice** : je note. Nous avons l'idée d'une radio, d'une liste de musiques comme dans les spas, d'une salle sensorielle. Tournons la flèche à nouveau.
 - **Madame Chat** : (tourne la flèche) « Les gestes ».
- (Après quelques idées)
- **Facilitatrice** : piochons une nouvelle carte moment. « Le moment de la toilette ».

EN PRATIQUE

Une même carte moment peut servir sur plusieurs tours de jeu jusqu'à épuisement des nouvelles idées

Exemple : commencer par imaginer des solutions pour améliorer le réveil en travaillant d'abord sur les sensations sonores, puis par les parfums, puis par le toucher, etc.

Collez une flèche tournante sur le plateau pour stimuler de manière plus ludique les idées grâce au jeu du hasard.

Des fournisseurs de flèches en ligne sont accessibles sur des sites comme : toutpourlejeu.com ou etsy.com



IMPRIMER DES CARTES « ET SI »



EN PRATIQUE

LES CARTES « ET SI, LA SOLUTION ÉTAIT UN OBJET »

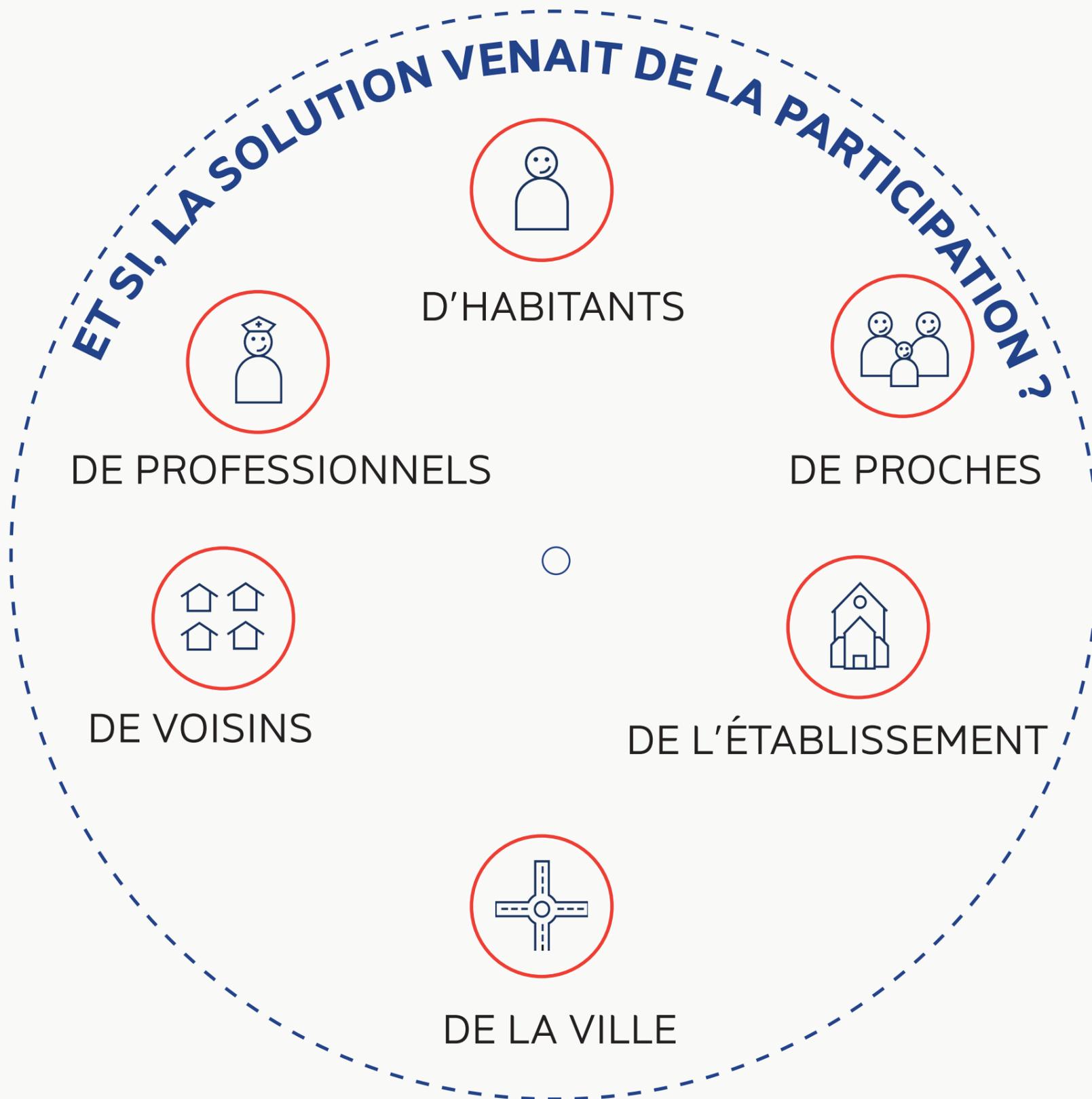
Ces cartes sont des supports conçus pour stimuler la créativité et concrétiser les idées générées en solutions concrètes. Elles permettent d'explorer des solutions sous forme d'objets, d'espaces, de services, de mobilier, d'organisations ou même de rôles spécifiques.

Exemple :

- *Idée initiale : Monsieur Olga propose d'apaiser les réveils et les couchers avec des parfums d'ambiance.*
- *Et si c'était un objet ? Une professionnelle suggère un diffuseur mobile intégré à son chariot.*
- *Et si c'était du mobilier ? La lingère imagine une lessive parfumée adaptée aux saisons pour les draps de lit.*



IMPRIMER DES CARTES « ET SI »



EN PRATIQUE

LES CARTES « ET SI, LA SOLUTION VENAIT DE LA PARTICIPATION DE »

Ces cartes sont des supports conçus pour stimuler la créativité et transformer les idées en solutions participatives. Elles permettent d'explorer des approches impliquant la contribution d'habitants, de proches, de professionnels, de l'établissement, de la ville ou du voisinage.

Exemple :

- *Idée initiale : Madame Olga propose d'apaiser les réveils et les couchers avec des parfums d'ambiance.*
- *Et si la solution venait de la participation de proches ? Un proche suggère d'apporter un parfum familial pour le diffuser dans le nouveau logement.*
- *Et si la solution venait de la participation de voisins ? Un commerçant participant imagine une sélection de fleurs, savons et parfums locaux, renouvelée pour l'établissement et le voisinage.*



IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION

Et si,**nous organisons un événement
culturel ouvert au grand public
à l'EHPAD ?****Le saviez-vous ?**

Depuis janvier 2023, trois EHPAD publics de Seine-Saint-Denis mènent une expérimentation de 30 mois sur la participation citoyenne.

Parmi les projets en cours, l'un d'eux consiste en un événement culturel ouvert au grand public à l'EHPAD.

CARTE INSPIRATION

Et si,**nous stimulons les 5 sens avec un
« chariot Montessori » ?****Le saviez-vous ?**

En 2020, le projet CALME (Comme à la Maison en EHPAD) est mené au CHU de Nîmes.

Parmi les projets créés, un chariot Montessori circule auprès des résidents pour stimuler les cinq sens avec des formes et des matières agréables.

EN PRATIQUE

LES CARTES « INSPIRATION »

Ces cartes sont des supports conçus pour stimuler la créativité et inspirer des idées à partir de projets existants.

Ces cartes peuvent être sorties au début du jeu pour stimuler l'inspiration ou en cours de jeu pour relancer des idées.

Exemple :

- *Jeu initial : imaginer une idée pour améliorer la sensorialité aux moments de réveil et de coucher*
- *Lire la carte inspiration « Et si, nous stimulons les 5 sens avec un chariot Montessori MOLO » peut inspirer d'autres idées.*

POUR ALLER PLUS LOIN

Une veille de projets inspirants compilée par la sociologue Mélissa-Asli Petit à partir d'interviews auprès des acteurs de ces initiatives.



IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>nous ouvrons les portes de l'EHPAD pour des activités intergénérationnelles avec les habitants du quartier ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Les Jardins d'Haïti à Marseille est une « maison à vivre », ouverte sur l'extérieur. Une crèche y a été prévue, ainsi que des espaces de coworking et un espace musical. Des chambres pour étudiants sont offertes en échange de 7 heures d'aide hebdomadaire pour l'EHPAD.</p>	<p>Et si,</p> <p>des étudiants étaient logés et nourris gratuitement à l'EHPAD en contrepartie de quelques heures hebdomadaires dédiées aux résidents ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Les Jardins d'Haïti à Marseille est une « maison à vivre », ouverte sur l'extérieur. Des chambres sont disponibles pour que des étudiants soient logés et nourris gratuitement en contrepartie de 7h de temps chaque semaine, consacré à du temps relationnel par exemple.</p>

IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>les proches mettaient en place une permanence mensuelle pour répondre aux questions des autres proches et les encourager à participer aux décisions ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>À Lille, un EHPAD organise chaque mois une permanence prise en main par les proches des résidents et destinée aux autres proches, afin d'alléger la charge des professionnels en répondant aux questions fréquemment posées.</p>	<p>Et si,</p> <p>les résidents participaient aux recrutements et aux plannings ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>À Lille, les résidents d'un EHPAD participent au processus de recrutement des professionnels.</p>

IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>nous utilisons la luminothérapie pour apaiser, éveiller ou pallier l'attente et l'ennui ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>La luminothérapie peut aider à améliorer l'humeur en augmentant les niveaux de sérotonine, une hormone associée au bonheur et au bien-être. La luminothérapie facilite l'endormissement et le réveil, avec un effet sur la dépression, la fatigue et l'énergie.</p>	<p>Et si,</p> <p>certains résidents avaient pour mission de prendre soin des plantes d'intérieur ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Les plantes d'intérieur améliorent l'esthétique et le bien-être psychologique. Elles améliorent la qualité de l'air, réduisent le stress et l'anxiété, régulent l'humidité et certaines peuvent avoir des propriétés antibactériennes et antifongiques.</p>

IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>à son arrivée, chaque résident choisissait un rôle ou une mission pour contribuer dans l'EHPAD ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Lors des enquêtes et des votes effectués à l'EHPAD, il est apparu un désir accru de contribuer davantage au quotidien. Certains résidents expriment le souhait de s'impliquer activement, que ce soit pour eux-mêmes ou pour les autres, plutôt que d'attendre d'être servis.</p>	<p>Et si,</p> <p>les résidents proposaient des activités pour s'occuper entre eux de leurs affaires personnelles ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Le besoin de prendre soin de leurs affaires personnelles a été largement exprimé lors des votes réalisés à l'Ehpad témoin de Seyssins en mai 2024. Les résidents et leurs proches souhaitent davantage d'attention portée à leurs affaires personnelles.</p>

IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>et si les résidents contribuaient à créer des moments conviviaux autour des événements qui leur sont chers ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Lors des enquêtes et des votes effectués à l'Ehpad témoin de Seyssins en mai 2024, il est apparu un enthousiasme partagé pour les moments conviviaux, ainsi qu'un désir d'en créer davantage à d'autres occasions telles que les anniversaires, les fêtes estivales, Noël, les commémorations et les premières arrivées à l'EHPAD. Ces événements pourraient être plus festifs et personnalisés par et pour les résidents.</p>	<p>Et si,</p> <p>certains objets étaient accessibles en libre-service ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Lors des enquêtes et des votes réalisés à l'Ehpad témoin de Seyssins en mai 2024, il est apparu qu'à l'exception des livres de la bibliothèque, peu d'objets étaient partagés librement dans les espaces communs.</p> <p>Les résidents, leurs proches et les professionnels ont exprimé le désir d'introduire des éléments de vie supplémentaires tels qu'un juke-box, un baby-foot et d'autres équipements similaires.</p>

IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>les résidents, les proches et les professionnels partageaient ensemble des moments conviviaux ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>À Figeac, un EHPAD organise une fois par an un bal pour réunir tous les publics de l'établissement. Lors des enquêtes, des professionnels ont exprimé l'envie de partager davantage de moments conviviaux avec les résidents, comme les repas ou les fêtes. Certaines entreprises ouvrent leurs portes aux familles des professionnels et aux voisins du quartier.</p>	<p>Et si,</p> <p>les résidents créaient leur propre Comité (à l'image des CSE en entreprises), avec un budget et un espace dédiés ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>Le rôle du Comité Social et Economique (CSE) est de représenter les intérêts des salariés, de gérer les activités sociales et culturelles, de participer aux consultations sur les décisions importantes de l'entreprise, et de faciliter la communication entre l'employeur et les employés.</p>

IMPRIMER DES CARTES « INSPIRATION »



CARTE INSPIRATION	CARTE INSPIRATION
<p>Et si,</p> <p>un espace de l'établissement était régulièrement réaménagé par des résidents, des proches et des professionnels ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>L'observation sur le terrain menée de février à mai 2024 à l'Ehpad témoin de Seyssins a mis en évidence des espaces inoccupés pendant plusieurs heures de la journée. La décoration personnalisée se limite principalement aux chambres des résidents, et il y a peu d'appropriation matérielle des espaces communs.</p>	<p>Et si,</p> <p>les proches et les résidents contribuaient à améliorer l'EHPAD ?</p> <p>Le saviez-vous ?</p> <p>L'observation sur le terrain menée de février à mai 2024 à l'Ehpad Témoin de Seyssins a révélé des pratiques bienveillantes entre proches et résidents qui se connaissent. Par exemple, un proche peut passer du temps avec plusieurs résidents en plus de celui qu'il visite initialement. Certains résidents autonomes prennent soin d'autres résidents plus dépendants. Ces interactions naturelles pourraient être formalisées pour renforcer une communauté de soin.</p>

CARTOGRAPHIER LES IDÉES TYPES »

5 tendances d'idées



EN PRATIQUE

DES DISPOSITIFS INTÉGRANT DIVERSES FORMES DE PARTICIPATION

Les nombreuses idées issues des ateliers peuvent être regroupées selon le type de participation encouragé. Par exemple, au cours de l'expérimentation, les 70 idées générées ont été réparties en cinq grandes catégories de participation :

- L'interaction sensorielle
- La personnalisation
- Le libre-service
- La contribution active au quotidien
- La collaboration conviviale

UNE CARTOGRAPHIE DE 70 IDÉES DÉTAILLÉES

Découvrez les idées cachées à travers les témoignages d'habitants, de professionnels et de proches.



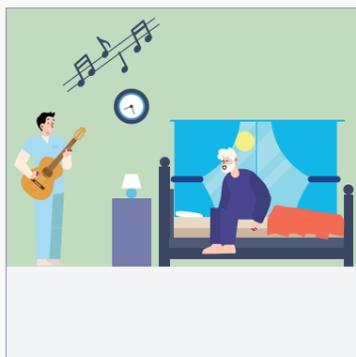
Imprimez cette affiche de 1m x 1m chez un imprimeur pour l'utiliser comme outil d'idéation lors de vos réunions de travail ou dans l'élaboration de votre projet d'établissement.



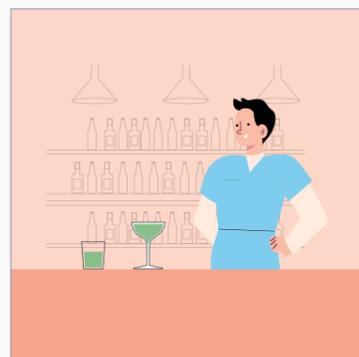
CARTOGRAPHIER LES IDÉES TYPES »

Exemples d'idées illustrées en séances

AMBIANCE SONORE ET PARFUMÉE AU RÉVEIL



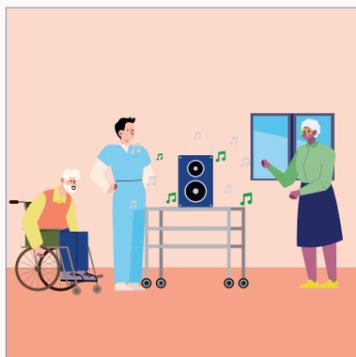
UN BISTROT COLLABORATIF OUVERT AU VOISINAGE



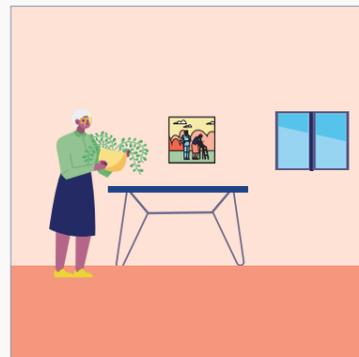
DES CLOISONS AMOVIBLES ET ADAPTABLES



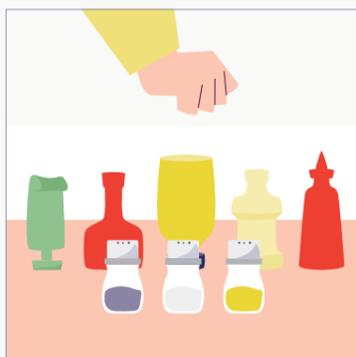
UN CHARIOT MUSICAL



DÉCORER LE LIEU ENSEMBLE



PERSONNALISER L'ASSAISONNEMENT DES REPAS



EN PRATIQUE

ILLUSTRER LES IDÉES

Identifiez parmi les usagers de l'établissement une personne capable de réaliser des croquis simples des idées. Sinon, faites appel à un graphiste externe pour représenter visuellement les propositions. Cela permettra de les partager à l'ensemble de l'établissement, de les enrichir collectivement ou de voter pour la meilleure en s'appuyant sur les outils de la phase de vote réalisée précédemment (voir fiche 16).

CAHIER DES CHARGES

Les idées issues de la co-création peuvent constituer une base pour élaborer un premier cahier des charges de la solution.



CE QU'IL FAUT RETENIR

FICHE 36

JOUER POUR IMAGINER DES IDÉES

Mixer les profils permet de stimuler la créativité. Des personnes enthousiastes et ayant une facilité pour élaborer des idées est nécessaire pour dynamiser les échanges.

FICHE 37

UN JEU PARTICIPATIF À TESTER

Cibler des paramètres précis à améliorer (comme chacun des cinq sens ou des paramètres temporels différents) permet d'orienter l'imagination d'idées vers un objectif commun de solutions.

FICHE 38

ANIMER UN ATELIER DE CO-CRÉATION

La co-création d'idées peut être facilitée par des rôles clés de «facilitateurs» dans l'équipe, pour relancer les échanges, orienter l'élaboration, tenir le temps, faciliter la communication, récapituler les idées.

FICHE 39

CARTES « ET SI »

Poser des questions sur le contexte ou le format des idées permet d'approfondir la réflexion et de transformer les premières intuitions en solutions de plus en plus concrètes.

FICHES 40 À 43

CARTES INSPIRATION

Partager des projets inspirants d'autres établissements ou d'autres contextes permet de stimuler les envies et les idées d'appropriation.

FICHE 44

CARTOGRAPHIER LES IDÉES TYPES

5 dispositifs types de participations reviennent souvent : l'interaction sensoriel, la personnalisation, le libre-service, la contribution au quotidien, la collaboration conviviale. Vous pouvez vous appuyer sur ces 5 axes pour ajouter ou détailler vos idées.



LES POINTS CLÉS DE LA PHASE DE CO-CRÉATION

| MÉLANGER LES PARTICIPANTS |

- Les habitants avec les professionnels
- Des habitants de différents profils
- Des professionnels de différents métiers
- Les proches, le voisinage, des acteurs de la ville

| VISUALISER TOUTES LES IDÉES |

- Retranscrire l'ensemble des idées collectées sans exception
- Regrouper les idées détaillées sous des thèmes généraux
- Cartographier ou structurer clairement les thématiques et leurs idées associées afin de visualiser des tendances de solutions

METTONS EN ŒUVRE LES SOLUTIONS

Cette semaine

1

| LANCER LA RÉUNION | 

Lancez votre réunion hebdomadaire avec l'équipe projet.

Exemple : un lundi 24 mars, de 12h à 12h45

2

| VISIONNER LA VIDÉO | 

Utilisez ce flashcode pour découvrir la réalisation de cette étape.



3

| DIFFUSER L’AFFICHE | 

Utilisez ce flashcode pour imprimer l’affiche à diffuser cette semaine.



4

| EXPLORER LES FICHES | 

Prenez le temps de parcourir les fiches avec l'équipe du proje.

5

| PRIORISER LES OUTILS | 

- Reportez-vous aux fiches 47, 49 et 50.
- Répartissez-vous les tâches pour tester ces outils en priorité.
- Ajoutez d’autres outils à tester selon vos envies.

6

| CLÔRE LA RÉUNION | 

- Conclure par vos actions concrètes pour tester les outils cette semaine dans l'établissement.
- Donnez-vous rendez-vous la semaine suivante pour découvrir la prochaine étape !

7

| TESTER LES OUTILS | 

- Utilisez les outils cette semaine dans l'établissement.
- Imprimez les outils en plusieurs exemplaires si besoin en accédant au kit numérique.



EN PRATIQUE

LA PHASE DE PROTOTYPAGE ET DE TESTS

C'est : formaliser un cahier des charges permettant de tester une solution ou solliciter un expert en conception pour accompagner son développement.

Ce n'est pas : mettre en place une solution définitive sans ajustements progressifs basés sur son utilisation réelle.

Aller à l'essentiel

Commencez par utiliser les outils des fiches 47, 49 et 50, puis explorez les autres fiches si vous êtes très contraints en temps et en ressources.

METTONS EN ŒUVRE LES SOLUTIONS

Commençons la quatrième étape de prototypage et de tests !

L'objectif est de préparer la mise en œuvre de solutions.

Mettons en œuvre les solutions : introduction à la première étape de prototypage et de tests des solutions.

FICHE 46 (LANCEMENT)

Imprimer des roues : des supports visuels pour stimuler le partage des émotions et la participation dans les activités du quotidien.

FICHE 50 À 51 (OUTIL À TESTER)

Auto-diagnostiquer le niveau de solution : un outil pour évaluer la maturité participative de l'établissement et identifier les solutions ou accompagnements adaptés.

FICHE 47 (OUTIL À TESTER)

Participer au soin : liste de pratiques, astuces et gestes pour favoriser la participation lors de l'aide à la toilette.

FICHE 52 (APPRENTISSAGE)

Tester des solutions : objectifs, méthodologie et ressources pour concrétiser des solutions.

FICHE 48 (APPRENTISSAGE)

Ce qu'il faut retenir : les points clés de chaque fiche, les retours d'expériences importants, les astuces pour mener à bien cette phase.

FICHE 53 (APPRENTISSAGE)

Aperçu de prototypes à tester :

- Tours de Rôles : encourager les échanges de perspectives.
- Ateliers de Soins Sensoriels : améliorer le bien-être des résidents.
- Chariots Participatifs (Actimobiles) : instructions pour fabrication et usage.

FICHE 48 (APPRENTISSAGE)

EN PRATIQUE

LES FICHES LANCEMENTS

expliquent de manière claire et détaillée chaque étape à réaliser, afin de guider l'établissement dans la mise en œuvre du projet.

LES FICHES APPRENTISSAGES

partagent des éclairages, des connaissances théoriques et des retours d'expériences, permettant de mieux comprendre les enjeux et les objectifs de chaque étape.

LES FICHES OUTILS

proposent des supports pratiques à tester pendant la semaine dédiée à chaque étape, afin de mettre en action les éléments précédemment abordés.



AUTO-DIAGNOSTIQUER UN NIVEAU DE SOLUTION

	RECOMMANDATIONS			
	Tester en interne immédiatement		Se faire accompagner par des experts / en externe	
	TESTABLE À DATE	TESTABLE EN PARTIE	À ADAPTER À PARTIR DE	À CRÉER DE ZÉRO
UN OBJET	<i>Existant à utiliser tel quel</i>	<i>À utiliser en partie</i>	<i>À bricoler à partir de</i>	<i>À concevoir</i>
EXEMPLES	Un juke-box en libre service	Une boîte à histoire destinée aux enfants mais testable sans être infantilisante	Un semainier à adapter en scotchant dessus les activités quotidiennes de l'établissement	Un chariot mobile destiné à animer des activités, partager des ressources en libre service et favoriser la participation
UN ESPACE	<i>Existant à utiliser tel quel</i>	<i>À reconfigurer en partie</i>	<i>À adapter à partir de</i>	<i>À concevoir</i>
EXEMPLES	Une salle de repos non utilisée à réouvrir	Une parcelle de jardin à transformer en potager même si l'ensoleillement n'y est pas encore optimal	Une salle de télémedecine vacante à mi-temps transformée en salon interactif et sensoriel selon les jours	Une entrée de chambre conçue comme un seuil d'appartement, avec sonnette, paillason et boîte-aux-lettres
UN RÔLE	<i>Existant à utiliser tel quel</i>	<i>À déployer sur une partie</i>	<i>À adapter à partir de</i>	<i>À concevoir</i>
EXEMPLES	Le cuisinier et l'animatrice organisent ensemble des cours de cuisine 1x/mois	Le rôle de la psychologue s'étend à la gestion de conflits entre les professionnels et les proches, au-delà des habitants	Le rôle d'agent d'accueil se décline en médiateur pour faire le lien entre les habitants, les proches et les professionnels	Un étudiant est logé gratuitement en échange d'heures bénévoles pour renforcer les liens sociaux dans l'établissement
UNE ORGANISATION	<i>Existant à utiliser tel quel</i>	<i>À étendre en partie</i>	<i>À adapter à partir de</i>	<i>À concevoir</i>
EXEMPLES	Des moments conviviaux à réitérer plus fréquemment	Des réunions de transmissions professionnelles à utiliser en partie comme des espaces de votes pour des initiatives	Un CVS à transformer en moment convivial et ouvert, d'information, de formations et de prises de décisions	Une nouvelle organisation repensée comme un habitat partagé plutôt qu'un établissement de travail

EN PRATIQUE

ÉVALUER SA SOLUTION

Identifiez le type de solution envisagée.

DÉFINIR LA FORME DE LA SOLUTION

Précisez les contours que peut prendre votre solution : un objet, un espace, le rôle d'une personne, ou encore une nouvelle organisation.

MESURER LA MATURITÉ DE LA SOLUTION

Déterminez si elle est immédiatement réalisable ou si elle nécessite du temps et de l'accompagnement.

Par exemple :

- Certaines solutions peuvent être testées immédiatement avec un objet existant.
- D'autres peuvent être partiellement expérimentées en utilisant un espace disponible répondant en partie aux besoins ciblés.
- Certaines demandent des ajustements ou des bricolages avec un peu de temps et d'aide technique.
- Enfin, d'autres doivent être conçues de zéro, nécessitant des ressources externes et davantage de temps.



AUTO-DIAGNOSTIQUER UN NIVEAU DE SOLUTION

	RECOMMANDATIONS			
	Tester en interne immédiatement	Se faire accompagner par des experts / en externe		
	TESTABLE À DATE	TESTABLE EN PARTIE	À BRICOLER À PARTIR DE	À CRÉER DE ZÉRO
UN OBJET	<i>Achat ou prêt de l'objet</i>		<i>Accompagnement par un expert pour concevoir</i>	
PAR QUI ?	<ul style="list-style-type: none"> • La direction de l'établissement • Un professionnel • Un proche • Un habitant 		<ul style="list-style-type: none"> • Un technicien interne • Un professionnel ou proche, amateur de bricolage • Un designer externe 	
UN ESPACE	<i>Mise à disposition d'un espace</i>		<i>Accompagnement par un expert pour concevoir</i>	
PAR QUI ?	<ul style="list-style-type: none"> • La direction de l'établissement • Un professionnel • Un habitant • Un proche 		<ul style="list-style-type: none"> • Un technicien interne • Un professionnel ou proche, amateur de bricolage • Un designer externe • Un architecte externe 	
UN RÔLE	<i>Collaboration et disponibilité d'une ressource</i>		<i>Décision de la direction de l'établissement</i>	
PAR QUI ?	<ul style="list-style-type: none"> • La direction de l'établissement • Un professionnel • Un proche • Un habitant 		<ul style="list-style-type: none"> • Un accompagnateur externe spécialisé • La direction de l'établissement • Un professionnel recruté • Un professionnel muté • Un partenaire social • Les métiers RH 	
UNE ORGANISATION	<i>Collaboration des usagers de l'établissement</i>		<i>Décision de la direction de l'établissement</i>	
PAR QUI ?	<ul style="list-style-type: none"> • La direction de l'établissement • Un professionnel • Un proche • Un habitant 		<ul style="list-style-type: none"> • Un accompagnateur externe spécialisé • La direction de l'établissement • Un partenaire social • Les professionnels • Les métiers RH • Les habitants • Les proches 	

EN PRATIQUE

ÉVALUER SA SOLUTION

Identifiez le type de solution envisagée.

MESURER LA MATURITÉ DE LA SOLUTION

Déterminez si elle est immédiatement réalisable ou si elle nécessite du temps et de l'accompagnement.

IDENTIFIER LES ACTEURS

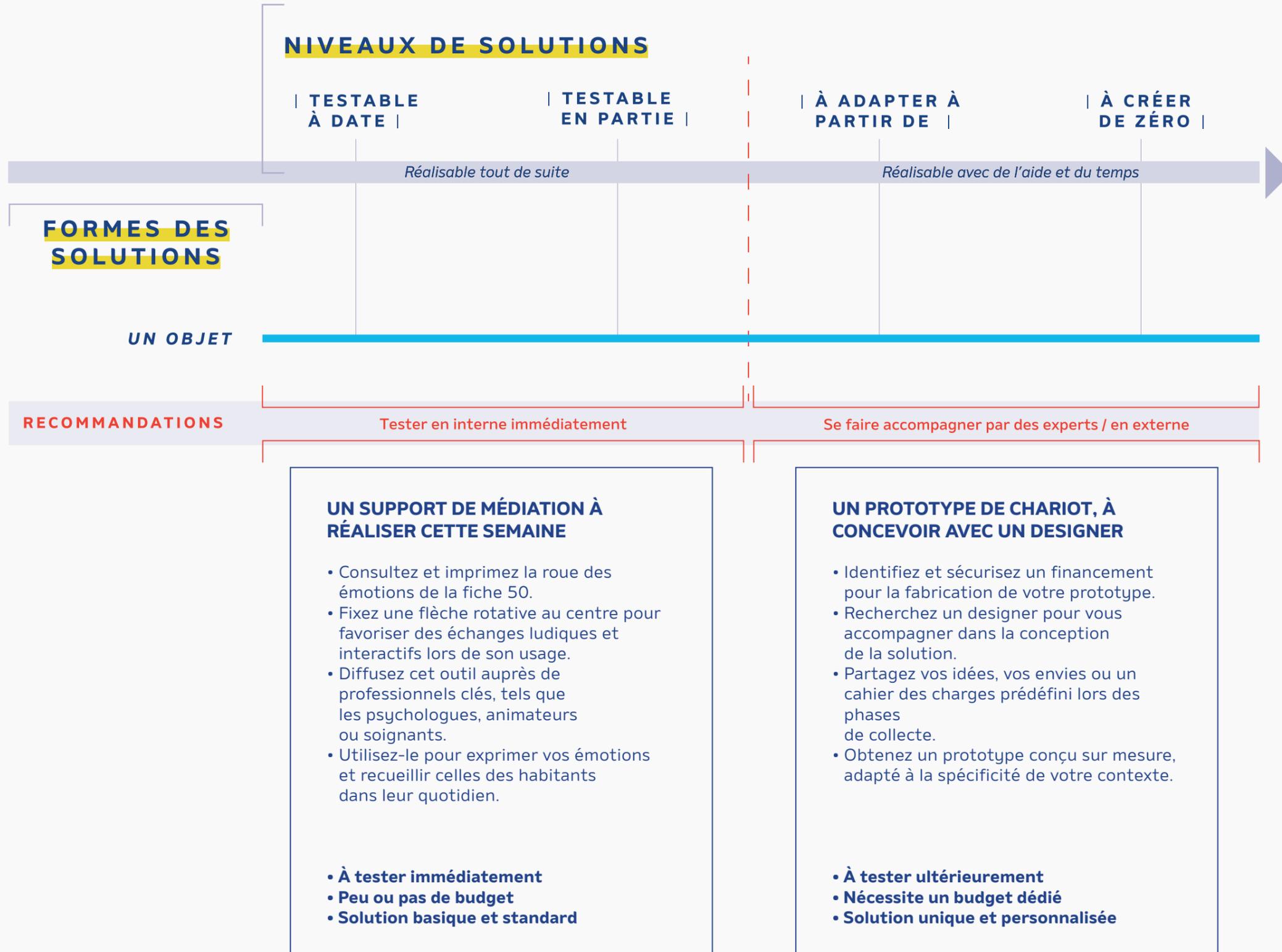
Repérez les personnes nécessaires à la réalisation de la solution, qui seront des ressources (en interne ou en externe).

Par exemple :

- Pour tester une adaptation de fiche de poste où un soignant agit comme médiateur de soin, il suffirait d'obtenir l'approbation de la direction, l'accord du professionnel concerné et des conseils RH. Cette solution pourrait être rapidement testée.
- À l'inverse, pour expérimenter une participation citoyenne impliquant des habitants, des professionnels et des proches, il serait utile de mobiliser des partenaires sociaux spécialisés et un accompagnement externe disposant d'une expertise sur le sujet.



TESTER DES SOLUTIONS



EN PRATIQUE

ÉVALUER SA SOLUTION

Identifiez le type de solution envisagée.

DÉFINIR LA FORME DE LA SOLUTION

Précisez les contours que peut prendre votre solution : un objet, un espace, le rôle d'une personne, ou encore une nouvelle organisation.

MESURER LA MATURITÉ DE LA SOLUTION

Déterminez si elle est immédiatement réalisable ou si elle nécessite du temps et de l'accompagnement.

Par exemple :

- Certaines solutions peuvent être testées immédiatement avec un objet existant.
- D'autres peuvent être partiellement expérimentées en utilisant un espace disponible répondant en partie aux besoins ciblés.
- Certaines demandent des ajustements ou des bricolages avec un peu de temps et d'aide technique.
- Enfin, d'autres doivent être conçues de zéro, nécessitant des ressources externes et davantage de temps.



TESTER DES SOLUTIONS

| TEST D'USAGE |

Définition

Un test d'usage est une évaluation pratique visant à observer et analyser l'utilisation réelle d'un produit, d'une solution ou d'un dispositif par ses utilisateurs finaux. L'objectif est de vérifier que l'outil ou la solution répond aux besoins des utilisateurs, est facile à prendre en main et produit les résultats attendus.

Ce test permet de recueillir des retours d'expériences, d'identifier d'éventuels problèmes d'ergonomie ou de fonctionnement, et de s'assurer que l'usage est spontané, fluide et adapté aux attentes. Les tests d'usage sont généralement réalisés en conditions réelles pour évaluer la pertinence, l'efficacité et l'acceptabilité du produit ou du service dans son contexte d'utilisation.

Durée

Un test d'usage peut être mené à différents moments de l'utilisation :

- À l'installation des solutions, pour collecter les premières impressions.
- En cours de diffusion, pour mesurer les effets d'apprentissage liés à l'usage des solutions.
- Après plusieurs mois, pour évaluer l'appropriation et l'intégration des solutions dans l'établissement.

| AMÉLIORATIONS |

Objectif

L'objectif d'un test d'usage en situation réelle est de recueillir des retours sur les éléments à valider ou à améliorer concernant la solution testée.

Diversité des retours

Il est crucial d'interroger et d'observer une variété d'utilisateurs, de contextes et d'usages pour évaluer la pertinence des solutions en fonction de leurs différentes situations d'utilisation.

Itération

Les premières versions des solutions testées peuvent être très imparfaites. Il est donc recommandé de passer par plusieurs cycles de conception et de tests d'usage pour affiner les solutions jusqu'à leur finalisation.

EN PRATIQUE

COLLECTER LES RETOURS À CHAUD

L'expérimentation a souligné l'importance de recueillir les retours non seulement des habitants, mais aussi des professionnels et des proches, afin d'éviter toute perte d'information liée à la difficulté de mémorisation.

Cette première collecte de retours, effectuée à chaud, doit être suivie d'une seconde collecte à plus long terme, permettant de mesurer l'écart et d'observer l'ancrage réel de la solution.



APERÇU DE PROTOTYPES À TESTER

| LES TOURS DE RÔLES |

C'est quoi ?

Ce dispositif aide les habitants, leurs proches et les professionnels    choisir un r  le pour participer    une activit  .

Comment   a marche ?

Des roues sont mises    disposition pour inspirer ou cibler une   motion ou un r  le    partager.

Illustration

Tableau d'affichage

   l'accueil, un tableau sert    :

- Afficher son r  le avec les autres, en photo polaroid
- Demander de l'aide pour faire une activit  
- Voir qui recherche de l'aide

Illustration

RETOUR D'EXP  RIENCE

Un enthousiasme initial qui n  cessite un suivi r  gulier pour s'inscrire durablement dans le quotidien

«    l'installation,   a a suscit   l'envie, une expo, une belote... Mais sans un vrai suivi derri  re, aupr  s des r  sidents,   a se dissipe. » - Une professionnelle

| LES ATELIERS DE PAROLES |

C'est quoi ?

Les habitants, leurs proches et le personnel sont invit  s    participer    des ateliers pour cr  er et penser les soins.

Pourquoi participer    ces ateliers ?

Se retrouver pour :

- Cr  er des objets de bien-  tre ensemble.
-   changer des id  es et des bonnes pratiques pour am  liorer le bien-  tre ici.

Deux ateliers ont   t   exp  riment  s, avec comme pr  texte la cr  ation de gants sensoriels et de savons. Ils ont r  unis une vingtaine de participants.

RETOUR D'EXP  RIENCE

Des moments de partages d'exp  riences, d'empathie, de cr  ation et de r  flexion.

V  cus comme des bulles privil  gi  es pour les professionnels, ces moments ont   t   des occasions pour mieux se conna  tre et penser / panser, ensemble.

« J'ai appris que j'avais le droit de dire non » une habitante

« Je suis venue alors que je suis en cong  . J'ai ador   ! » une professionnelle

photo

| LES CHARIOTS LIBRES |

C'est quoi ?

Des chariots d'activit  s sont disponibles en libre-service.

Les habitants, leurs proches, le personnel et des acteurs de la ville peuvent les utiliser pour organiser ou animer des activit  s.

Quand les utiliser ?

Les chariots sont utiles pour :

- Les animations et les repas
- Les   v  nements festifs
- Partager des informations

Comment   a marche ?

Chaque chariot contient :

- Un tableau de bord : pour afficher des informations (animations, absences, anniversaires, besoins d'aide).
- Des plateaux : pour poser du mat  riel (go  ters, boissons, ordinateurs, jeux).
- Des poches textiles : pour distribuer ou pr  ter des objets (livres, mat  riel cr  atif, fleurs).

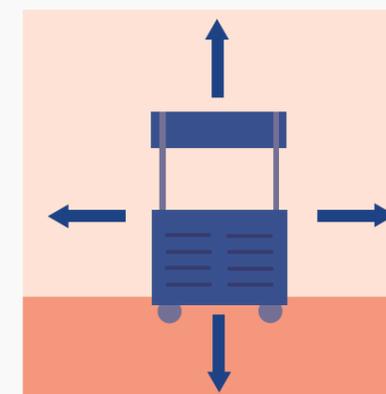
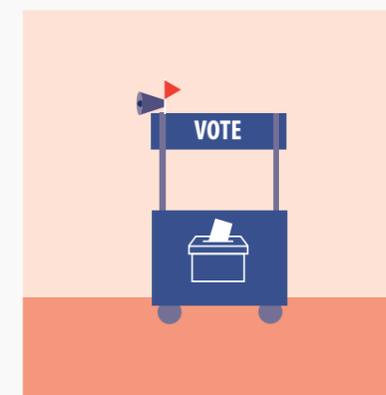
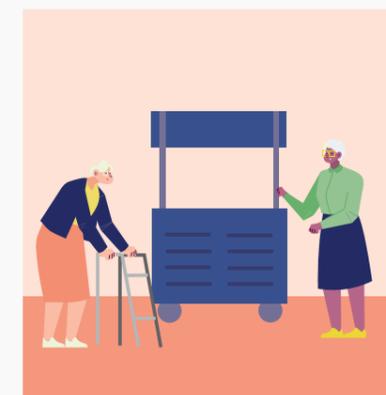
Les panneaux en tissu sont d  coratifs et peuvent   tre chang  s facilement selon la saison et les   v  nements gr  ce    des scratches et des aimants.

RETOUR D'EXP  RIENCE

Une mobilit   appr  ci  e    ne pas oublier dans le d  cor.

« C'est pratique    d  placer, on l'a sorti apr  s les repas ou pour une activit  . Les r  sidents piochent des magazines dedans, mais c'est dommage, ils ne s'en servent pas plus. »

Une professionnelle



APERÇU DE PROTOTYPES À TESTER

| LES TOURS DE RÔLES |

Recommandations

- Consultez la fiche 50 pour imprimer les roues des rôles.
- Utilisez ces roues comme supports pour encourager les contributions au quotidien : lors d'activités, dans les couloirs ou à l'accueil.
- Un suivi actif et régulier de la part des professionnels est essentiel pour initier la prise de rôle et accompagner l'accomplissement des missions choisies.

photo

| LES ATELIERS DE PAROLES |

Recommandations

- Organisez des séances réunissant habitants, professionnels et proches autour de sujets de tension ou d'intérêt commun, tels que le soin et le bien-être.
- Faites-vous accompagner par des animateurs et animatrices externes spécialisés en médiation sociale, pour faciliter les échanges internes.
- Alternez des moments de réflexion et de création pour favoriser des échanges conviviaux et stimuler l'empathie autour d'un objectif commun.
- Maintenez une fréquence régulière pour pérenniser les bonnes pratiques, renforcer les liens entre participants et développer petit à petit une culture participative.

photo

| LES CHARIOTS LIBRES |

Recommandations

- Adaptez des tableaux sur roulettes ou des chariots pour proposer des activités libres ou mettre à disposition du matériel en libre-service.
- Identifiez les situations propices pour introduire progressivement ces usages, comme après les repas, pendant les animations, pour la mise à disposition de magazines ou lors d'événements festifs.
- Informez et impliquez activement les professionnels pour garantir l'adoption et l'appropriation durable de ce dispositif.

photo

EN PRATIQUE

FORMER LES PROFESSIONNELS

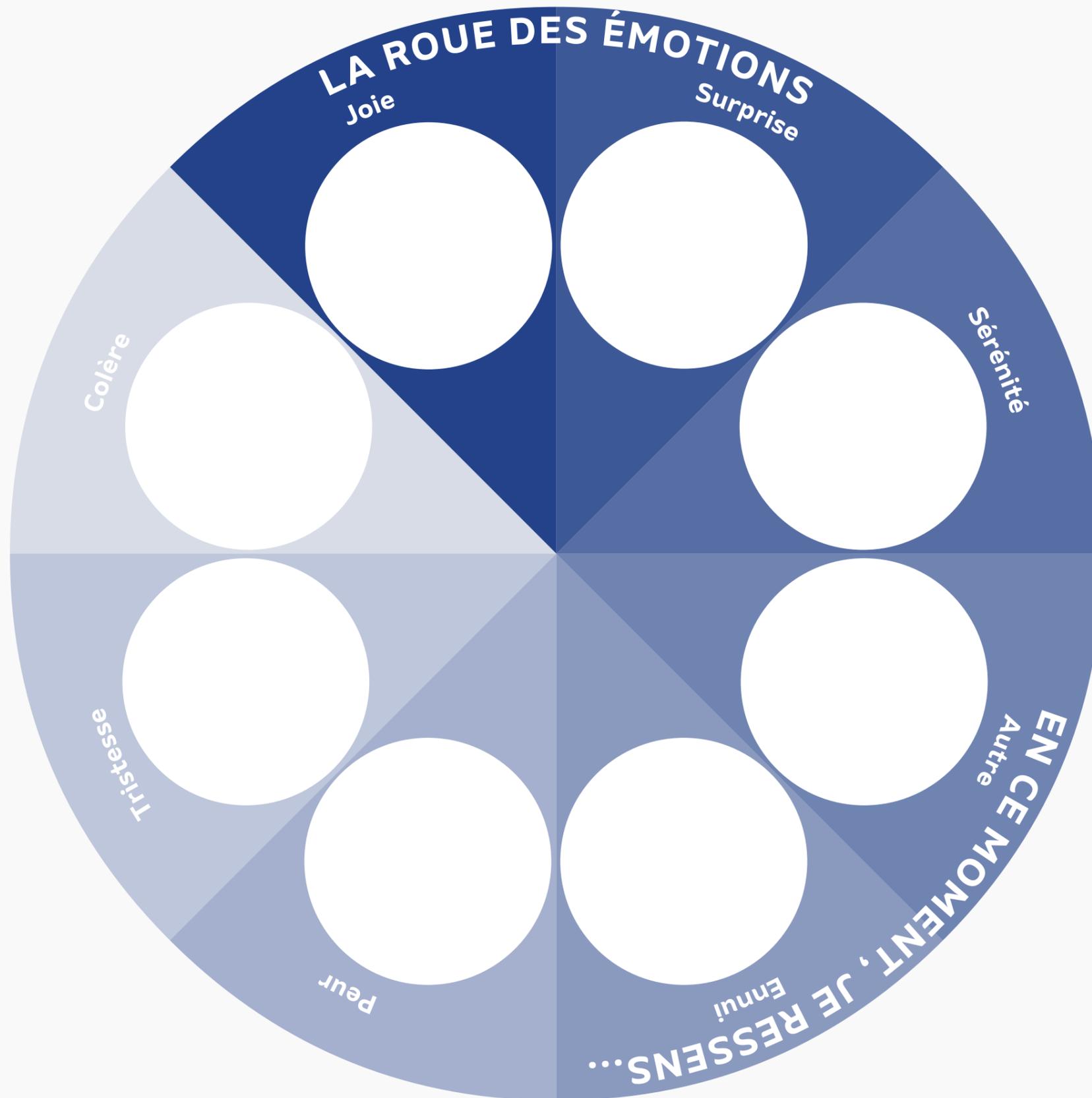
Constat : les habitants n'ont pas adopté un usage autonome et spontané des solutions malgré un intérêt suscité lors de leurs installations.

Recommandation : l'expérimentation a souligné la nécessité de diffuser toutes nouvelles solutions auprès des professionnels et de les impliquer activement dans leur appropriation. Leur collaboration et leur formation sont indispensables pour assurer une mise en œuvre pérenne au sein de l'établissement, leur donner les clés pour diffuser l'usage autour d'eux et encourager leur adoption par les habitants.

Une information et un suivi réguliers représentent un élément-clé pour instaurer une culture participative autour de chaque solution testée.



IMPRIMER DES ROUES



EN PRATIQUE

LA ROUE DES ÉMOTIONS

Imprimez cette roue pour l'utiliser comme support afin de stimuler les échanges sur les émotions ressenties.

UNE ADAPTATION LUDIQUE

Fixez une flèche rotative au centre pour rendre l'échange plus ludique et interactif.

L'expérimentation a montré qu'il peut être difficile pour les habitants de participer à exprimer leurs besoins lorsqu'ils n'en ont plus l'habitude. En faisant tourner aléatoirement la flèche, l'échange est amorcé de manière ludique, permettant petit à petit à l'habitant de s'approprier l'exercice.

Exemple observé :

« Une professionnelle : comment vous sentez-vous aujourd'hui Madame ?

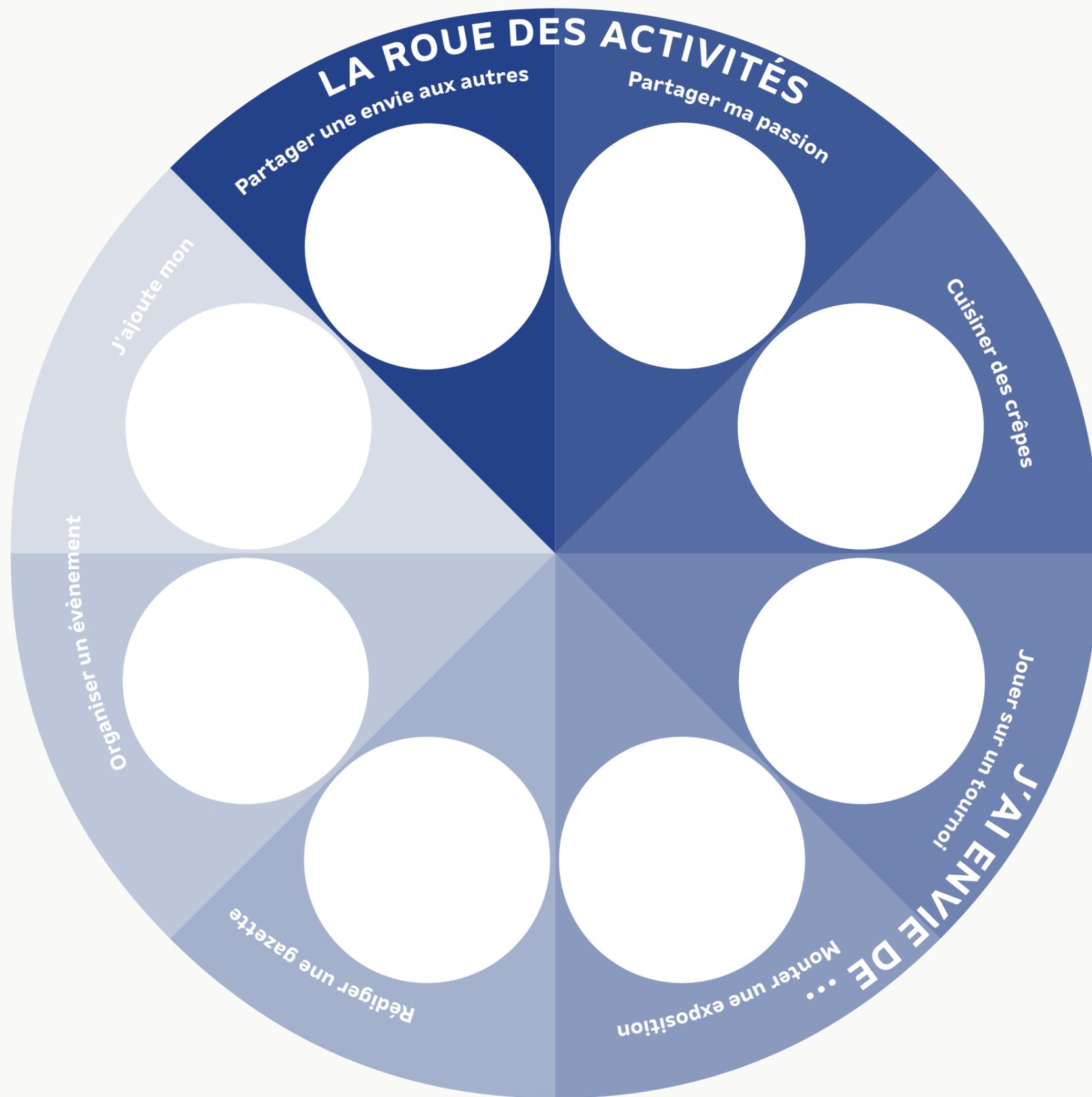
Une habitante : normal.

(La professionnelle tourne la flèche) Vous avez peur de quelque chose ? Vous vous sentez angoissée ?

L'habitante (cible « ennui ») : non, je m'ennuie, je ne sais pas quoi faire. »



TESTER DES SOLUTIONS



EN PRATIQUE

LA ROUE DES RÔLES

Imprimez cette roue pour l'utiliser comme support afin de stimuler la contribution au quotidien à travers la prise de rôles.

ADAPTER LA ROUE

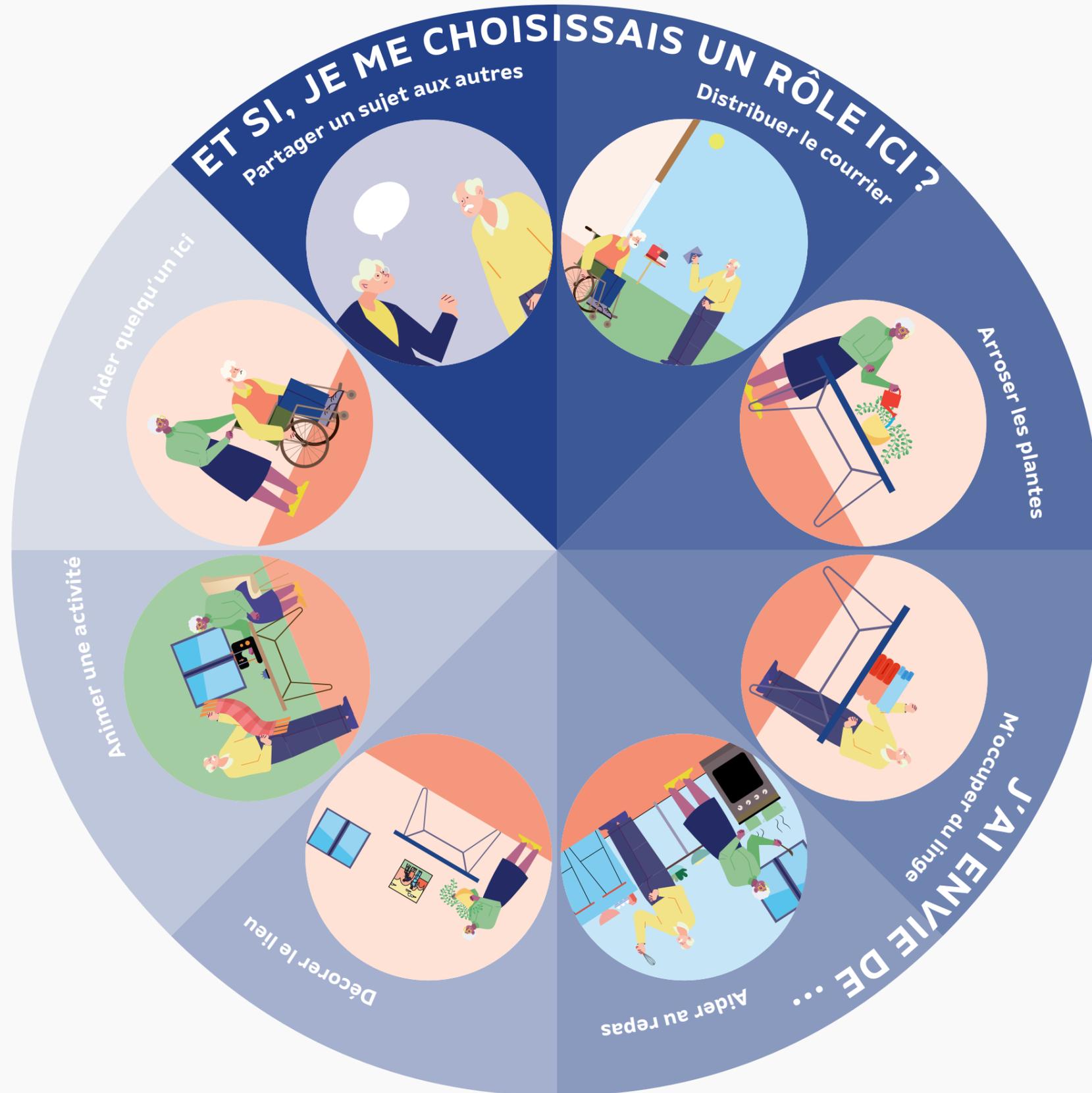
- Fixez une flèche rotative au centre pour rendre l'échange plus ludique et interactif.
- Adaptez les rôles et les activités selon le contexte de l'établissement, selon les saisons et les retours de tests.

Exemple observé :

« En unité de vie protégée, il faudrait adapter quelques activités, par rapport aux unités de vie classique, pour qu'elles soient réellement accessibles aux résidents » Une professionnelle



IMPRIMER DES ROUES



EN PRATIQUE

LA ROUE DES RÔLES

Imprimez cette roue pour l'utiliser comme support afin de stimuler la contribution au quotidien à travers la prise de rôles.

RECOMMANDATIONS

- Imprimez et affichez la liste (de préférence illustrée) des activités auxquelles les habitants peuvent participer pour s'approprier leur quotidien et leur espace de vie.
- Associez les noms, photos ou avatars des habitants aux rôles choisis, afin de partager leurs envies avec les autres et faciliter leur accompagnement dans l'accomplissement de leurs missions, par les proches ou les professionnels.
- Veillez à assurer un suivi régulier sur l'usage du dispositif tout au long de la mission, afin de soutenir la participation des habitants et éviter les déceptions ou abandons.

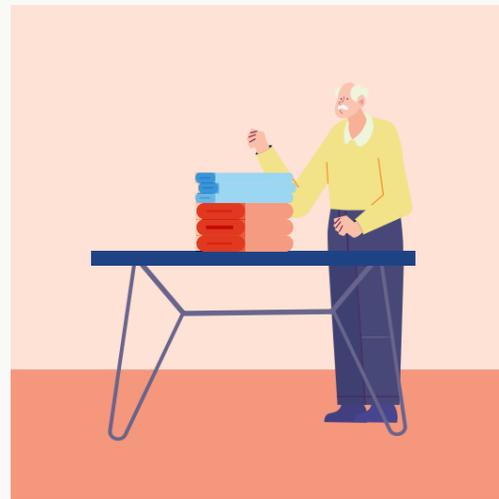


TESTER DES SOLUTIONS

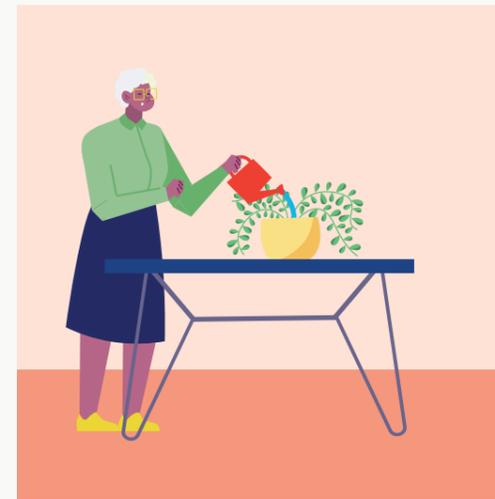
DISTRIBUER LE COURRIER



PLIER LE LINGE



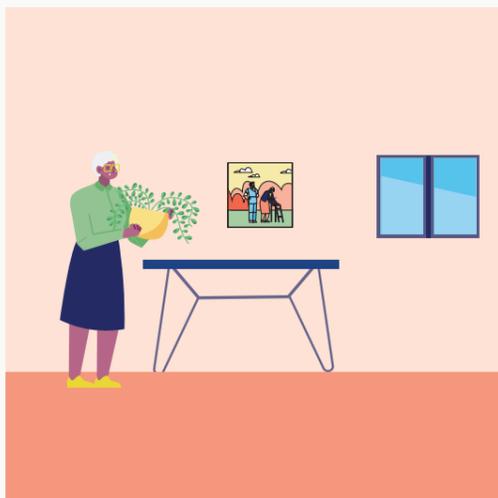
ARROSER LES PLANTES



ANIMER UNE ACTIVITÉ



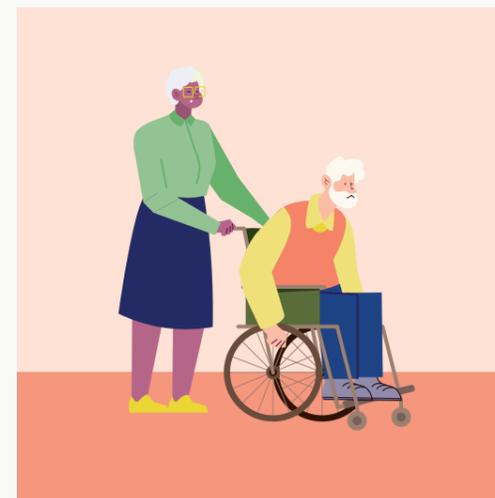
DÉCORER LE LIEU



AIDER AUX REPAS



AIDER QUELQU'UN ICI



PARTAGER UN SUJET



PARTICIPER AU SOIN

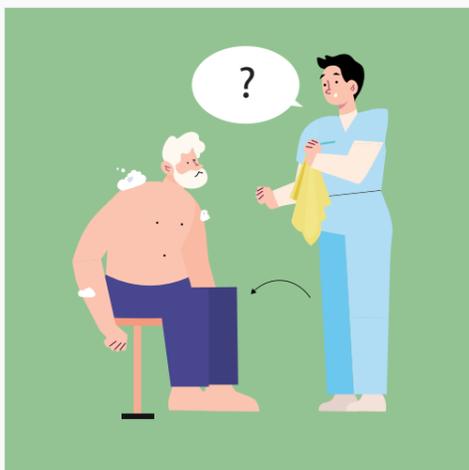
Quelles questions favorisent la participation lors d'un soin ou d'une toilette ?

| CHOISIR LA MANIÈRE D'ÊTRE AIDÉ |

« Bonjour, par quelle partie du corps voulez-vous commencer aujourd'hui ? »

Quel que soit le niveau d'autonomie de la personne, cette question favorise sa participation active à la toilette, que ce soit verbalement, par des gestes ou un regard. Même sans réponse, elle offre une possibilité de choix (« On commence par ici ? »), plutôt que d'imposer une action sans explication.

- J'évite de réaliser une action sur une personne sans lui parler ou en parlant à quelqu'un d'autre en même temps.
- Je communique pendant l'action pour informer, obtenir l'autorisation et connaître ses préférences.

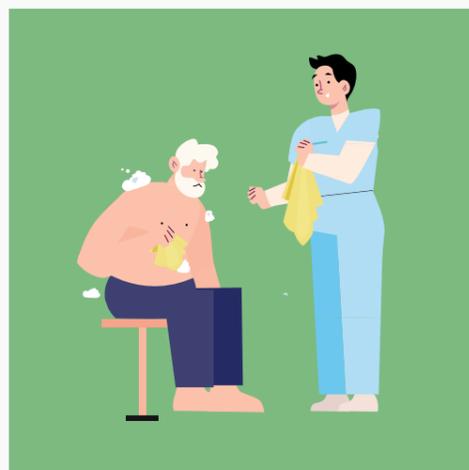


| PARTICIPER À L'ENTRAIDE |

« Voulez-vous frotter votre jambe pendant que je m'occupe du reste ? »

Selon les possibilités, inviter la personne à participer aux actions lui permet de se sentir actrice et de soutenir l'aidant en retour. Lui proposer de s'occuper d'une tâche à sa portée renforce son estime de soi et l'aide à rester concentrée.

- J'évite de réaliser une action sur une personne sans lui laisser la possibilité de la réaliser soi-même d'abord ou partiellement à son rythme.
- J'invite la personne aidée à participer à l'action que je réalise, en m'aidant sur une tâche à sa portée.



| PARTICIPER À S'ENTRAIDER |

« Bonjour, nous allons faire une toilette, vous êtes d'accord ? Je pose ma main sur la vôtre »

Certaines personnes comprennent sans pouvoir bouger ou parler, et d'autres ne saisissent pas toujours les questions à l'oral. Poser la question, sans préjugés, en accompagnant de gestes invite chacun d'interagir à sa manière, offrant ainsi a possibilité d'adapter le moment en fonction des réactions.

- J'évite de réaliser une action sur une personne sans la lui communiquer, si elle n'a pas la capacité de s'exprimer.
- J'observe les réactions de la personne que j'aide pour adapter mes gestes et mes paroles, en fonction.



EN PRATIQUE

QUELQUES BONNES PRATIQUES

Cette liste repose sur les bonnes pratiques de soin et de bien-être partagées par les professionnels, les habitants et les proches lors de l'expérimentation menée. Elles ont été évoquées au cours des ateliers, des entretiens et des observations réalisées.

Elle peut servir de point de départ pour interroger vos propres pratiques et compiler les bonnes pratiques actuelles ainsi que celles que vous souhaitez mettre en place au sein de votre établissement.



PARTICIPER AU SOIN

Quelles interactions engagent le corps ?

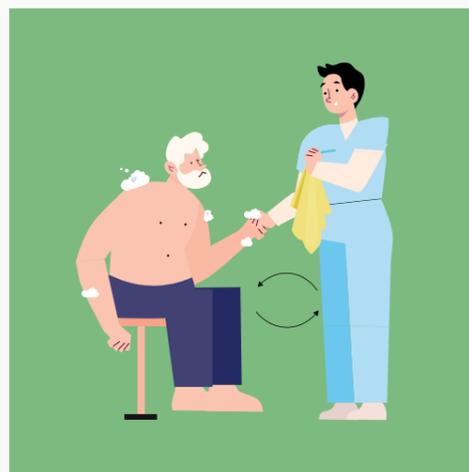
Que faire en cas de refus de soin ?

| COMMENCER PAR LES ZONES SOCIALES |

« Du plus propre au plus sale, d'accord... Mais commençons par toucher la main avant le visage. »

Il est essentiel de respecter le principe du plus propre au plus sale. Cependant, d  buter directement par le visage ou d'autres zones propres mais intimes peut   tre per  u comme intrusif. Il est pr  f  rable de commencer par des zones dites "sociales", comme les mains, les poignets, les avant-bras ou les   paules. Cela permet d'interagir avec le corps de la personne de mani  re progressive et moins brusque, cr  ant ainsi une approche plus respectueuse et d  licate.

- J'  vite de commencer par des zones sensibles comme le visage, le torse ou les cuisses lors d'une aide    la toilette.
- Je pr  f  re d  buter par des zones sociales, comme les mains ou les bras, puis m'  tendre progressivement aux autres parties du corps.



| ACCEPTER LE REFUS |

Je signifie    la personne que j'entends son refus. Je cherche    comprendre la raison de son refus pour m'adapter si possible.

Diff  rer le soin : je reviens plus tard pour proposer    nouveau la toilette,    un autre moment de la journ  e.

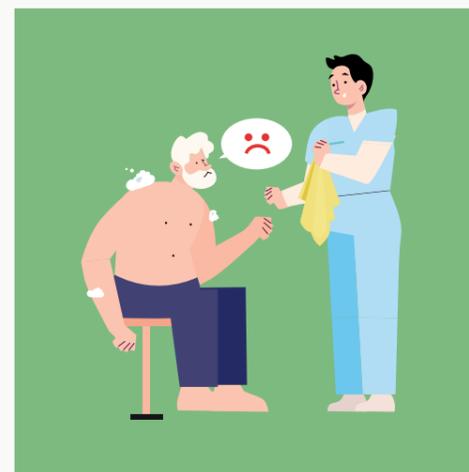
Relayer    un autre professionnel : je demande    un.e coll  gue de proposer la toilette    ma place.

Changer l'ambiance : je change l'atmosph  re du lieu en mettant de la musique, en tamisant la lumi  re, en parfumant l'espace, en proposant    boire.

R  guler le d  bit : je change l'atmosph  re du lieu en mettant de la musique, en tamisant la lumi  re, en parfumant l'espace, en proposant    boire.

D  shabiller partiellement : je propose    la personne de ne d  shabiller que la partie du corps lav  e plut  t que d'  tre enti  rement nue.

- Je ne r  alise pas l'action si une personne la refuse avec des mots, des sons ou des gestes.
- Je teste diff  rentes mani  res de proposer mon aide si la personne refuse d'  tre lav  e.



EN PRATIQUE

LES REFUS DE SOIN

L'exp  rimentation a r  v  l   que les situations les plus critiques, o   les d  cisions des habitants ne sont pas respect  es pleinement, concernent principalement les urgences et les refus de soins.

Dans de telles situations tendues, le professionnel seul ne dispose pas toujours des cl  s pour r  agir de mani  re   clair  e.

Cette liste est fond  e sur les retours d'exp  rience de professionnels ayant d  velopp   des astuces et des bonnes pratiques pour g  rer ces situations extr  mes de refus de soin en respectant la personne concern  e.

Ces savoirs peuvent   tre partag  s avec les coll  gues, les nouveaux arrivants et r  guli  rement mis    jour en collaboration avec les habitants, les professionnels et leurs proches.



CE QU'IL FAUT RETENIR

FICHE 47

AUTO-DIAGNOSTIQUER LE NIVEAU DE SOLUTION

Définir le niveau de solution permet d'identifier la manière de les mettre en oeuvre : temporalité, accompagnement en support, réalisation immédiate en interne, etc.

FICHE 48

TESTER DES SOLUTIONS

Tester une ébauche de la solution à long terme permet d'identifier les points d'amélioration avant de déployer la solution finale.

FICHE 49

APERÇU DE PROTOTYPES À TESTER

3 dispositifs peuvent être testés dans votre établissement pour contribuer au quotidien avec un rôle, pour repenser le soin ensemble ou pour déployer du libre-service.

FICHE 50 À 51

IMPRIMER DES ROUES

Des roues des émotions et des roues de rôles et activités sont disponibles pour expérimenter concrètement un premier dispositif favorisant la participation et la contribution au quotidien.

FICHES 52

PARTICIPER AU SOIN

Des bonnes pratiques de participation dans les moments de soin ont été collectées et peuvent servir de base d'ébauche pour penser ensemble le soin entre habitants et professionnels.

LES POINTS CLÉS DE LA PHASE DE PROTOTYPAGE ET DE TEST

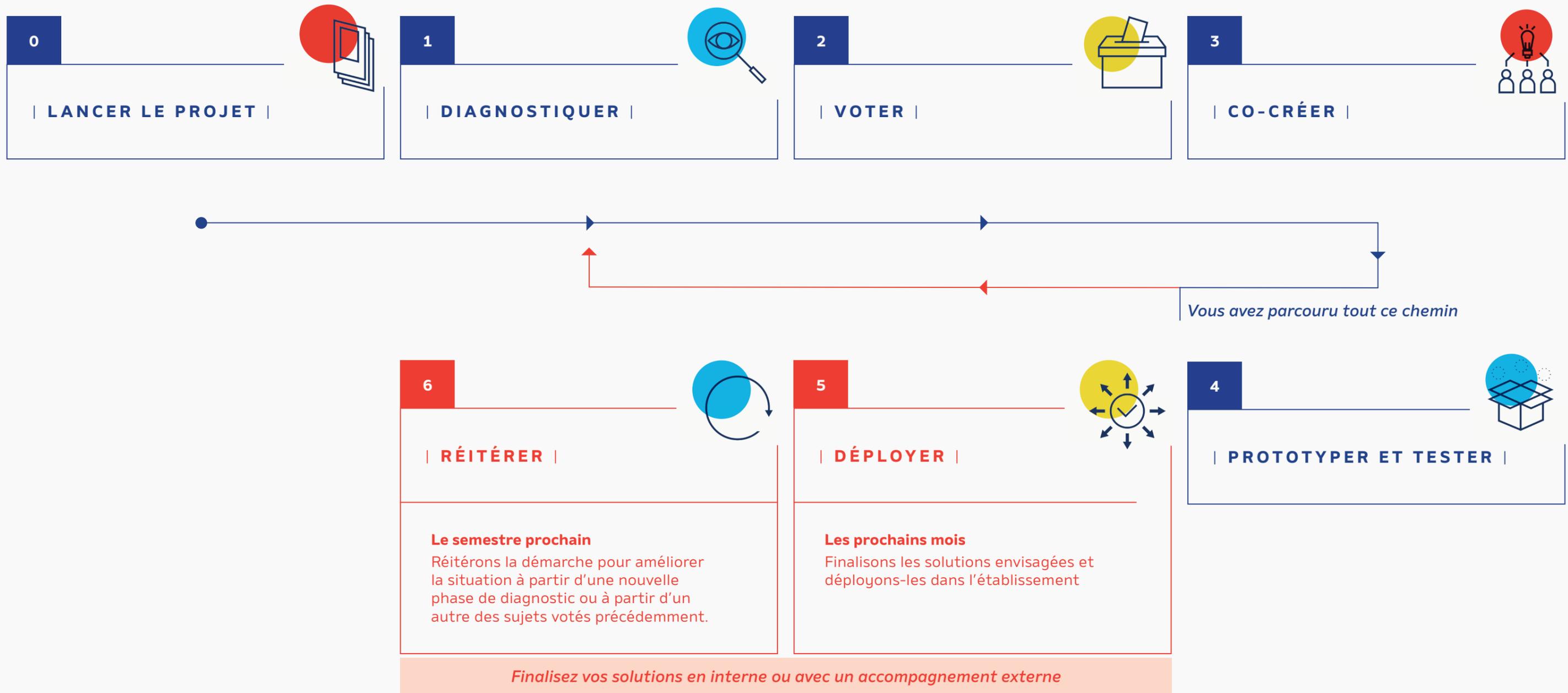
| DÉFINIR UN PREMIER
CAHIER DES CHARGES |

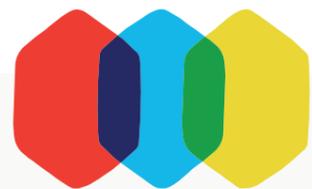
- Avec les besoins identifiés dans la première phase de diagnostic
- Avec les votes révélés dans la deuxième phase de vote
- Avec les idées et envies collectées dans la troisième phase de co-crétation

| CIBLER UNE MISE
EN ŒUVRE |

- Évaluer le niveau de solution et ses modalités de mise en œuvre : mise en place immédiate en interne ou besoin d'un accompagnement externe
- Pour les solutions réalisables en interne, tester une première version et l'améliorer progressivement de manière itérative
- Pour les solutions nécessitant une expertise spécifique, rechercher des financements afin d'être accompagné par des spécialistes du design social, de l'animation sociale, de la sociologie ou de la participation citoyenne, par exemple.

AVANT DE FINIR... ET DE RECOMMENCER !





Particip'Action
Choisir son quotidien en Ehpad

PHOTO OU ILLUSTRATION DE FIN

Projet soutenu par



Un grand merci à tous les partenaires qui ont soutenu ce projet.