

METTONS EN ŒUVRE LES SOLUTIONS

1



| LANCER LA RÉUNION |

Lancez votre **réunion hebdomadaire** avec l'équipe projet.

Exemple : les mardis de 12h à 12h45

2



| VISIONNER LA VIDÉO |

Utilisez ce flashcode pour découvrir la **vidéo** 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 94, 95, 98 à 101**.
- **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 dès 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 94, 95, 98 à 101](#) 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 93 (LANCEMENT)

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

FICHE ESSENTIELLE

FICHES 100 À 102 (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 ESSENTIELLE

FICHES 94-95 (OUTIL À TESTER)

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

FICHES 104-105 (APPRENTISSAGE)

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

FICHES 96-97 (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 106 (APPRENTISSAGE)

Aperçu de prototypes à tester :

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

FICHE ESSENTIELLE

FICHES 98-99 (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

FICHE ESSENTIELLE

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 télé-médecine 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

FICHE ESSENTIELLE

RECOMMANDATIONS	Tester en interne imm��diatement		Se faire accompagner par des experts / en externe	
	TESTABLE �� DATE	TESTABLE EN PARTIE	�� BRICOLER �� PARTIR DE	�� CR��ER DE Z��RO
UN OBJET	Achat ou pr��t de l'objet		Accompagnement par un expert pour concevoir	
PAR QUI ?	<ul style="list-style-type: none"> La direction de l'��tablissement 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	Mise �� disposition d'un espace		Accompagnement par un expert pour concevoir	
PAR QUI ?	<ul style="list-style-type: none"> La direction de l'��tablissement 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 R��LE	Collaboration et disponibilit�� d'une ressource		D��cision de la direction de l'��tablissement	
PAR QUI ?	<ul style="list-style-type: none"> La direction de l'��tablissement Un professionnel Un proche Un habitant 		<ul style="list-style-type: none"> Un accompagnateur externe sp��cialis�� La direction de l'��tablissement Un professionnel recrut�� Un professionnel mut�� Un partenaire social Les m��tiers RH 	
UNE ORGANISATION	Collaboration des usagers de l'��tablissement		D��cision de la direction de l'��tablissement	
PAR QUI ?	<ul style="list-style-type: none"> La direction de l'��tablissement Un professionnel Un proche Un habitant 		<ul style="list-style-type: none"> Un accompagnateur externe sp��cialis�� La direction de l'��tablissement Un partenaire social Les professionnels Les m��tiers RH Les habitants Les proches 	

EN PRATIQUE

  VALUER SA SOLUTION

Identifiez le type de solution envisag  e.

MESURER LA MATURIT   DE LA SOLUTION

D  terminez si elle est imm  diatement r  alisable ou si elle n  cessite du temps et de l'accompagnement.

IDENTIFIER LES ACTEURS

Rep  rez les personnes n  cessaires    la r  alisation de la solution, qui seront des ressources (en interne ou en externe).

Par exemple :

- Pour tester une adaptation de fiche de poste o   un soignant agit comme m  diateur de soin, il suffirait d'obtenir l'approbation de la direction, l'accord du professionnel concern   et des conseils RH. Cette solution pourrait   tre rapidement test  e.
-    l'inverse, pour exp  rimer une participation citoyenne impliquant des habitants, des professionnels et des proches, il serait utile de mobiliser des partenaires sociaux sp  cialis  s et un accompagnement externe disposant d'une expertise sur le sujet.



TESTER DES SOLUTIONS

NIVEAUX DE SOLUTIONS

| TESTABLE
À DATE |

| TESTABLE
EN PARTIE |

| À ADAPTER À
PARTIR DE |

| À CRÉER
DE ZÉRO |

Réalisable tout de suite

Réalisable avec de l'aide et du temps

FORMES DES SOLUTIONS

UN OBJET

RECOMMANDATIONS

Tester en interne immédiatement

Se faire accompagner par des experts / en externe

UN SUPPORT DE MÉDIATION À RÉALISER CETTE SEMAINE

- Consultez et imprimez la roue des émotions de la fiche ► 100.
- Fixez une flèche rotative au centre pour favoriser des échanges ludiques et interactifs lors de son usage.
- Diffusez cet outil auprès de professionnels clés, tels que les psychologues, animateurs ou soignants.
- Utilisez-le pour exprimer vos émotions et recueillir celles des habitants dans leur quotidien.

- À tester immédiatement
- Peu ou pas de budget
- Solution basique et standard

UN PROTOTYPE DE CHARIOT, À CONCEVOIR AVEC UN DESIGNER

- Identifiez et sécurisez un financement pour la fabrication de votre prototype.
- Recherchez un designer pour vous accompagner dans la conception de la solution.
- Partagez vos idées, vos envies ou un cahier des charges prédéfini lors des phases de collecte.
- Obtenez un prototype conçu sur mesure, adapté à la spécificité de votre contexte.

- À tester ultérieurement
- Nécessite un budget dédié
- Solution unique et personnalisée

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

FICHE ESSENTIELLE

| LES TOURS DE RÔLES |

C'est quoi ?

Ce dispositif aide les habitants, leurs proches et les professionnels à choisir un rôle pour participer à une activité.

Comment ça marche ?

Des roues sont mises à disposition pour inspirer ou cibler une émotion ou un rôle à partager.

**Tableau d'affichage**

À l'accueil, un tableau sert à :

- Afficher son rôle avec les autres, en photo polaroid
- Demander de l'aide pour faire une activité
- Voir qui recherche de l'aide

**RETOUR D'EXPÉRIENCE**

Un enthousiasme initial qui nécessite un suivi régulier pour s'inscrire durablement dans le quotidien

« À l'installation, ça a suscité l'envie, une expo, une belote... Mais sans un vrai suivi derrière, auprès des résidents, ça se dissipe. » - Une professionnelle

| LES ATELIERS DE PAROLES |

C'est quoi ?

Les habitants, leurs proches et le personnel sont invités à participer à des ateliers pour créer et penser les soins.

Pourquoi participer à ces ateliers ?

Se retrouver pour :

- Créer des objets de bien-être ensemble.
- Échanger des idées et des bonnes pratiques pour améliorer le bien-être ici.

Deux ateliers ont été expérimentés, avec comme prétexte la création de gants sensoriels et de savons. Ils ont réunis une vingtaine de participants.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Des moments de partages d'expériences, d'empathie, de création et de réflexion.

Vécus comme des bulles privilégiées pour les professionnels, ces moments ont été des occasions pour mieux se connaître 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 congé. J'ai adoré ! ».

Une professionnelle



| LES CHARIOTS LIBRES |

C'est quoi ?

Des chariots d'activités 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 activités.

Quand les utiliser ?

Les chariots sont utiles pour :

- Les animations et les repas
- Les événements festifs
- Partager des informations

Comment ça marche ?

Chaque chariot contient :

- Un tableau de bord : pour afficher des informations (animations, absences, anniversaires, besoins d'aide).
- Des plateaux : pour poser du matériel (goûters, boissons, ordinateurs, jeux).
- Des poches textiles : pour distribuer ou prêter des objets (livres, matériel créatif, fleurs).

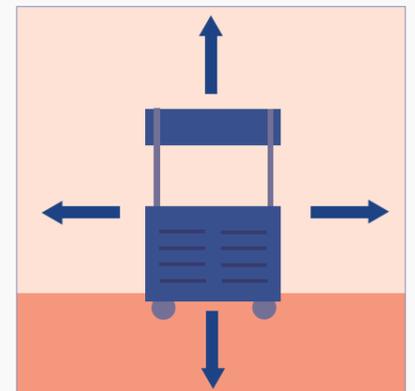
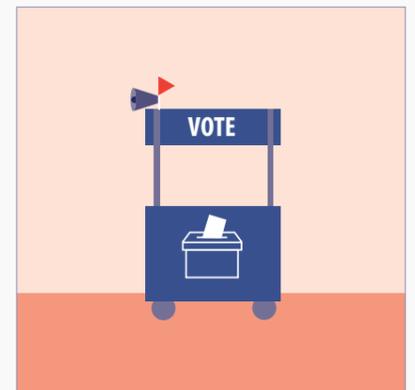
Les panneaux en tissu sont décoratifs et peuvent être changés facilement selon la saison et les événements grâce à des scratches et des aimants.

RETOUR D'EXPÉRIENCE

Une mobilité appréciée à ne pas oublier dans le décor.

« C'est pratique à déplacer, on l'a sorti après les repas ou pour une activité. Les résidents piochent des magazines dedans, mais c'est dommage, ils ne s'en servent pas plus. »

Une professionnelle



APERÇU DE PROTOTYPES À TESTER

FICHE ESSENTIELLE

| LES TOURS DE RÔLES |

Recommandations

- Consultez les fiches 100 et 101 pour imprimer les roues des émotions.
- 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.



| 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.



| 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.



EN PRATIQUE

FORMER LES PROFESSIONNELS

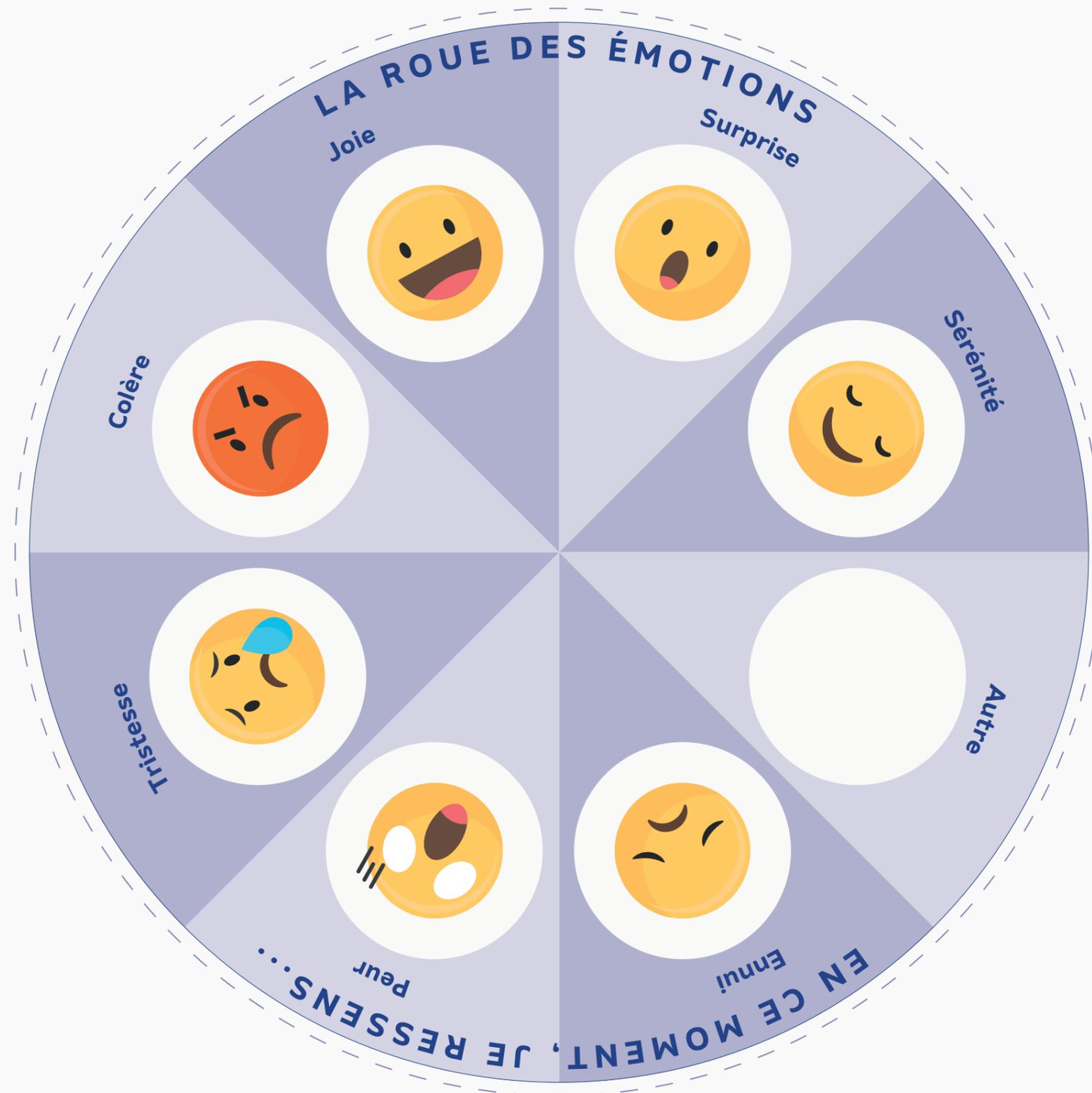
Constat : les habitants n'ont pas adopté un usage autonome et spontané des solutions malgré un intérêt suscité lors de leurs installations.

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



FICHE ESSENTIELLE

EN PRATIQUE

LA ROUE DES ÉMOTIONS

 **Imprimez la roue.**
Elle peut aider à parler des émotions.

 **Un support ludique**
Vous pouvez mettre une flèche au centre de la roue. La flèche tourne. Cela rend le moment plus ludique et plus facile.

 **Pourquoi c'est utile ?**
Parfois, les personnes ont du mal à dire ce qu'elles ressentent, surtout si elles n'ont plus l'habitude.

 **Faire tourner la flèche peut aider à commencer la discussion.**
Cela peut aider la personne à trouver ses mots petit à petit.

EXEMPLE :

 **Une professionnelle :** Comment vous vous sentez aujourd'hui, Madame ?

 **Une habitante :** Normal.

 **La professionnelle montre la roue des émotions :**
Vous avez peur ? Vous vous sentez angoissée ?

 **L'habitante regarde les smileys :**
Non, je m'ennuie. Je ne sais pas quoi faire.



IMPRIMER DES ROUES

FICHE ESSENTIELLE

EN PRATIQUE

LA ROUE DES ACTIVITÉS



Imprimez la roue.

Elle peut aider à parler des rôles que chacun peut avoir dans la vie de tous les jours.



Rendre l'échange plus amusant

Mettez une flèche qui tourne au centre de la roue. Cela rend le moment plus ludique et plus facile à comprendre.



Adapter la roue

Vous pouvez changer les rôles et les activités selon :

- le lieu (par exemple, l'unité de vie)
- les saisons
- ce que les personnes veulent chaque jour

EXEMPLE :



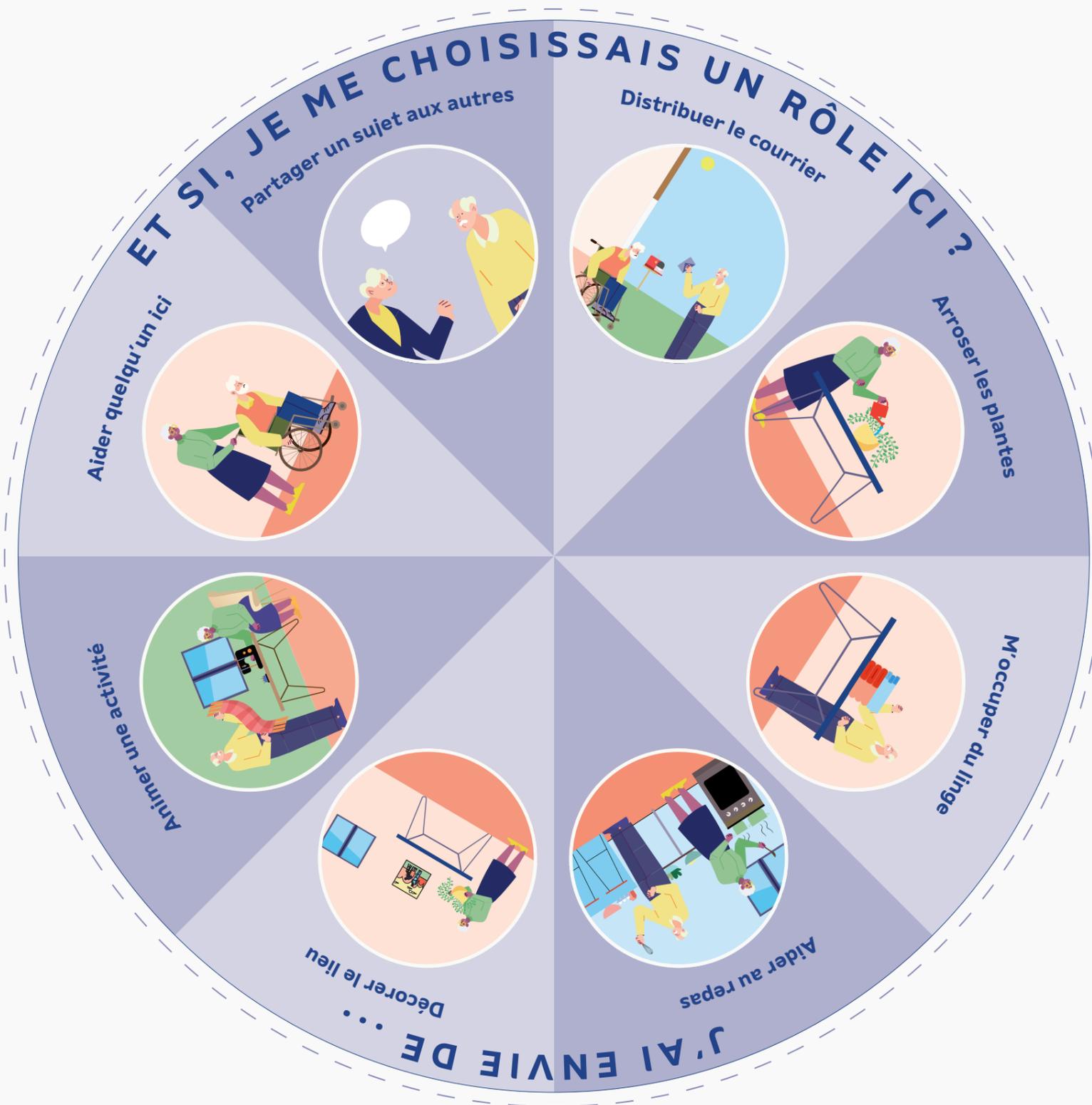
Une professionnelle dit :

"Dans une unité de vie protégée, on peut adapter ces activités. Elles doivent être simples et accessibles pour les résidents."



IMPRIMER DES ROUES

FICHE ESSENTIELLE



EN PRATIQUE

LA ROUE DES R LES

Imprimez la roue.

Elle peut aider les habitants   choisir des r les dans la vie de tous les jours. Cela permet de participer   la vie du lieu.

Conseils pour bien utiliser la roue

Imprimez une liste des activit s possibles.

C'est mieux si cette liste a des images ou des dessins.

- Cela aide   comprendre ce que chacun peut faire.
Mettez les pr noms, les photos ou les avatars des habitants   c t  des r les choisis.
- Cela permet de montrer ce que chacun aime faire.
- Cela aide les professionnels ou les proches   accompagner les habitants dans leurs activit s.
Faites un suivi r gulier.

V rifiez souvent si  a fonctionne bien.

Aidez les habitants   continuer, pour  viter qu'ils soient d  us ou qu'ils arr tent.



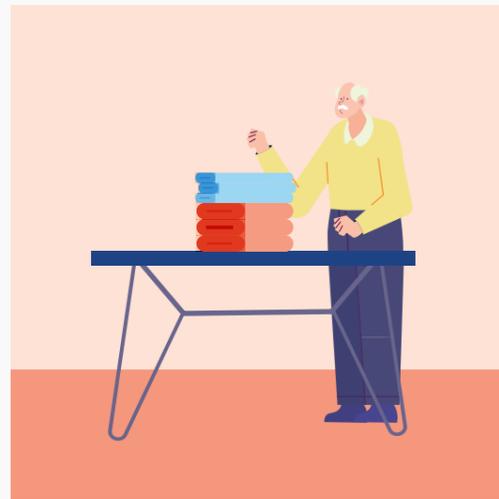
JE VEUX

FICHE ESSENTIELLE

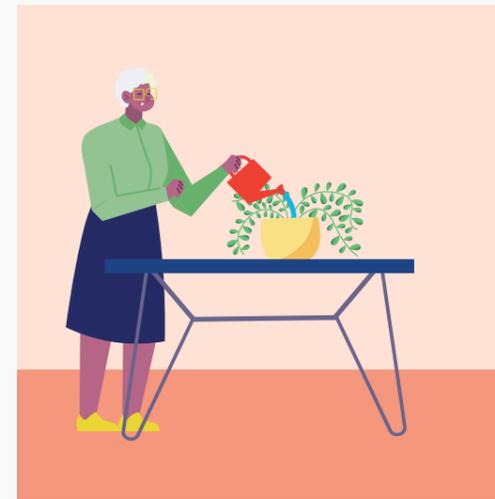
DISTRIBUER LE COURRIER



PLIER LE LINGE



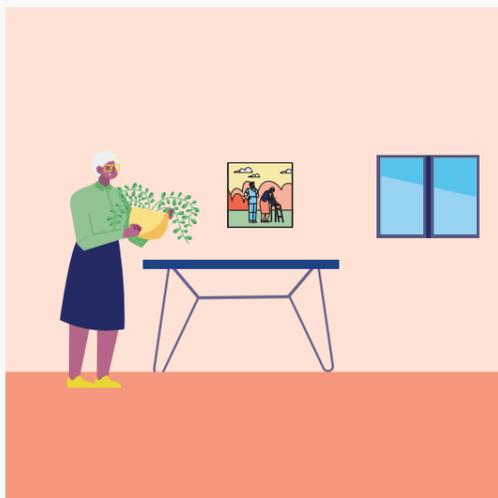
ARROSER LES PLANTES



ANIMER UNE ACTIVIT 



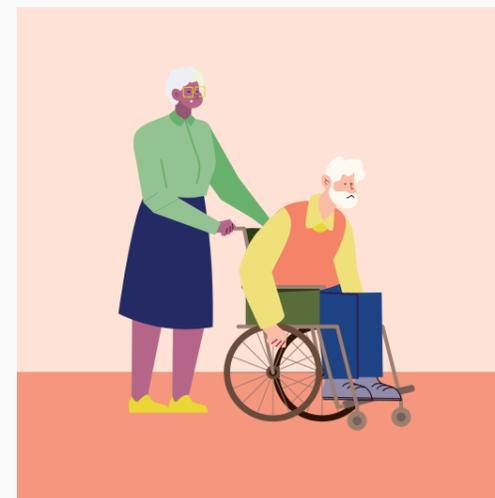
D CORER LE LIEU



AIDER AUX REPAS



AIDER QUELQU'UN ICI



PARTAGER UN SUJET



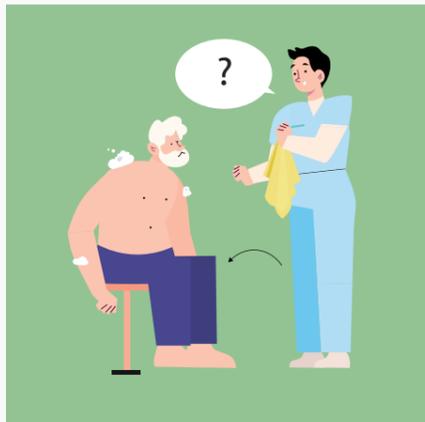
PARTICIPER AU SOIN ET À LA TOILETTE

Quelles questions je peux poser pour que la personne participe pendant un soin ou une toilette ?

| CHOISIR COMMENT ÊTRE AIDÉ |

« Bonjour ! Par quelle partie du corps vous voulez commencer aujourd'hui ? »

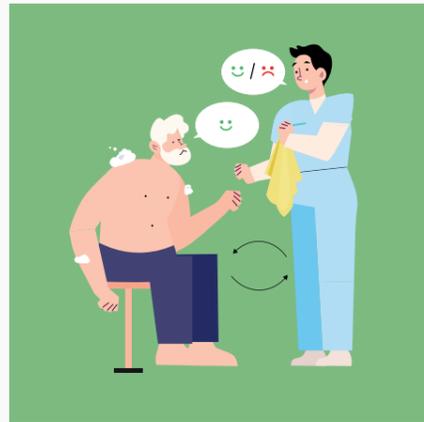
- ❓ Cette question **aide la personne à participer** à sa toilette.
- ✓ Elle peut répondre avec des **mots**, des **gestes** ou **un regard**.
- 💡 Même si la personne ne répond pas, je peux proposer :
 - 👉 "On commence par ici ?"
 - 🚫 Je ne commence pas la toilette sans prévenir la personne.
 - 🚫 Je ne parle pas à une autre personne en même temps.
 - 💬 Je parle pendant que j'aide :
 - pour expliquer ce que je fais,
 - pour demander si c'est d'accord,
 - pour savoir ce que la personne préfère.



| DEMANDER AVANT D'AIDER |

« Bonjour. On va faire la toilette. Vous êtes d'accord ? »
« Je pose ma main sur la votre. »

- 👁️ Certaines personnes comprennent, même si elles ne parlent pas ou ne bougent pas.
- 👂 D'autres personnes ne comprennent pas toujours les mots.
- 👋 Je parle avec ma voix et avec des gestes.
- 💡 Je pose toujours la question. Je laisse la personne réagir à sa manière :
 - par un regard
 - par un mouvement
 - ou pas de réaction du tout.

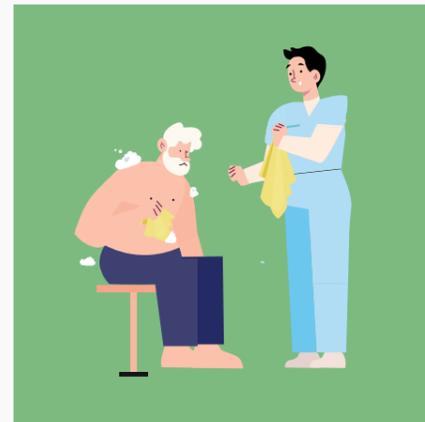


| PARTICIPER À L'ENTRAIDE |

« 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.



EN PRATIQUE

QUELQUES BONNES PRATIQUES

Cette liste a été faite avec :

- Des professionnels
- Des habitants
- Des proches

Ils ont partagé ce qui fonctionne bien pendant les soins et dans la vie de tous les jours.

CES IDÉES VIENNENT DE CE QU'ON A VU ET ENTENDU PENDANT :

- 🗨️ Des ateliers
- 💬 Des discussions
- 👁️ Des observations

Cette liste peut vous aider à :

- penser à vos propres façons de faire,
- garder les bonnes idées,
- choisir ce que vous voulez améliorer dans votre établissement.



PARTICIPER AU SOIN ET   LA TOILETTE

Quelles questions je peux poser pour que la personne participe pendant un soin ou une toilette ?

| COMMENCER PAR LES ZONES SOCIALES |

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

Les mains, les bras, les  paules sont des zones sociales. Ce sont des parties du corps qu'on peut toucher facilement.

C'est mieux de **commencer la toilette par ces zones**.

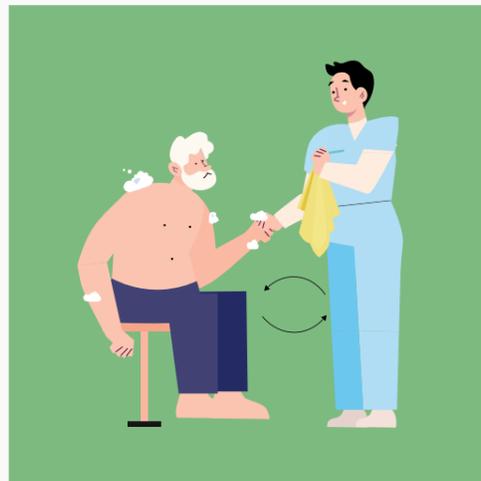
Cela aide la personne   se **sentir   l'aise**.

J'attends que la personne soit **pr te et en confiance**.

Je ne commence pas par des zones sensibles comme :

- le visage
- la poitrine
- les cuisses

Je commence doucement, par les mains ou les bras en demandant la permission. Puis, je continue vers les autres parties du corps.



| QUE FAIRE SI LA PERSONNE REFUSE LA TOILETTE ? |

Je montre   la personne que j'ai bien compris son refus.

J'essaie de comprendre pourquoi elle refuse.

Si je comprends mieux, je peux adapter mon aide.

CE QUE JE PEUX FAIRE :

 **Revenir plus tard :** Je propose la toilette   un autre moment de la journ e.

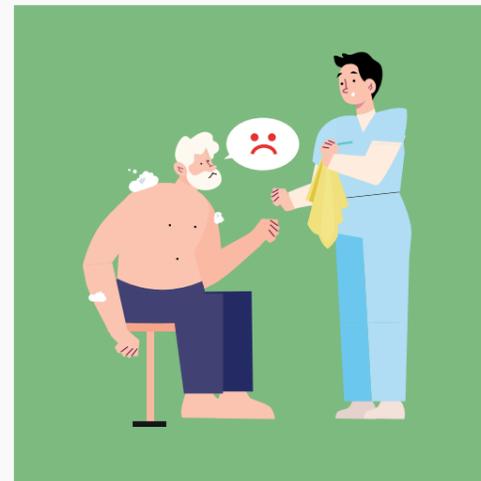
 **Demander   un autre professionnel d'essayer   ma place.**

 **Changer l'ambiance :** Je peux mettre de la musique, baisser la lumi re, mettre un parfum doux, ou proposer une boisson.

 **Proposer de se d shabiller partiellement :** Je lave seulement une partie du corps, pas besoin d' tre compl tement nu.

Si la personne dit non (avec des mots, des gestes ou des sons), **je n'impose pas la toilette.**

Je peux essayer **une autre fa on de proposer mon aide**, plus douce, plus tard, ou autrement.



EN PRATIQUE

LES REFUS DE SOIN

Parfois, une personne refuse un soin.

Ce sont des situations difficiles.

Cela arrive surtout en cas d'urgence, ou quand la personne ne veut pas du soin, si elle se sent mal ou si elle n'aime pas le soin. Dans ces moments-l , le professionnel est souvent seul.

Il n'a pas toujours toutes les solutions.

C'est important de respecter la personne, m me si la situation est compliqu e.

Cette fiche contient des id es, des astuces et des bonnes pratiques. Elles viennent de professionnels qui ont d j  v cu ces situations. Ils ont trouv  des mani res de faire avec respect.

Ces id es peuvent  tre :

- partag es entre coll gues ;
- montr es aux nouveaux arrivants ;
- am lior es avec les habitants, les proches et les  quipes.



CE QU'IL FAUT RETENIR

FICHES 94 - 95

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.

FICHES 96 - 97

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.

FICHES 98 - 99

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.

FICHES 100 - 102

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 104 - 105

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-création

| 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.

