

L'innovation – variante A

Développement autonome de la pratique en matière de prévention

Objectif

Dans le cadre de cette étape, vous pouvez définir en tant que structure d'ASC enfance et jeunesse l'évolution future de votre pratique en matière de prévention. L'accent est mis sur l'innovation axée sur la pratique : concrètement, que voulons-nous transformer, tester ou renforcer ? Comment allons-nous nous y prendre ?

Participant·e·s

Toute l'équipe de la structure d'ASC enfance et jeunesse participe à ce développement.

Si tu travailles pour l'ASC enfance et jeunesse sans équipe, c'est-à-dire seul·e, tu peux peut-être, comme lors des étapes précédentes, échanger avec un·e collègue de la région.

Temps nécessaire

2 heures (préparation et réalisation de l'atelier)

Matériel

Tableau à feuilles ou grande feuille, marqueurs, points autocollants, impression des résultats des étapes précédentes sur le chemin vers une pratique à impact positif, cartes de conférence, montre

Atelier

Au début de l'atelier pour lequel vous avez réservé deux heures, répartissez les rôles suivants au sein de l'équipe :

- une personne qui se charge de l'animation,
- une personne qui gère le temps à disposition pour chaque étape,
- une personne qui prend des photos et consigne les résultats par écrit.



1. Rétrospective – où en sommes-nous ? (10 minutes)

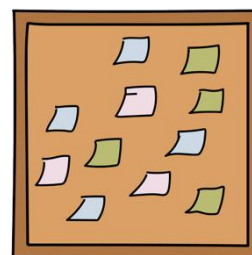
Regardez ensemble les résultats de l'outil interactif (étape 4). Dans lequel des quatre domaines voyez-vous un potentiel de développement ?

Notez les conclusions centrales sur un tableau à feuilles.

2. Générer des idées & décider (40 minutes)

Objectif

Rassembler de nombreuses idées puis choisir la meilleure



Façon de procéder

Utilisez la technique de créativité structurée du Design Thinking pour créer une multitude de solutions et prendre une décision de manière démocratique.

Déroulement

- La question « comment pourrions-nous... » : sur la base des conclusions centrales du point « Rétrospective – où en sommes-nous ? », formulez une question de départ claire pour un brainstorming en équipe. Par exemple, « comment pourrions-nous permettre aux jeunes personnes de définir avec nous la manière dont nous abordons la consommation de produits à base de tabac ou de nicotine ? »
- Brainstorming : rassemblez autant d'idées que possible. Toutes les personnes qui participent écrivent seules leurs idées sur des post-it (une idée par post-it) et les collent sur le tableau à feuilles.
Règle importante : la quantité importe plus que la qualité. Les idées folles sont les bienvenues, car elles conduisent souvent à des solutions innovantes. La critique est interdite à ce stade.
- Clusters : triez ensemble les nombreux post-it sur le mur. Rassemblez les idées similaires par domaines thématiques ou en clusters pour vous aider à avoir une vue d'ensemble.
- Décider en effectuant une sélection : utilisez le « Dot Voting » pour choisir parmi la pléthore d'idées celles à suivre :

tou-te-s les participant-e-s reçoivent un certain nombre de points autocollants (p. ex. 3 par personne), toutes les personnes collent en silence leurs points sur les idées qu'elles trouvent les plus prometteuses.

Résultat

Une idée (ou plusieurs idées) que l'équipe souhaite développer.

3. C'est l'heure de faire une pause, de prendre un café et de respirer l'air frais.



4. Développer & tester des idées (50 minutes)

Objectif

Rendre l'idée choisie tangible (« penser avec les mains ») et donner tout de suite des retours pour l'améliorer

Façon de procéder

Choisissez un petit domaine concret que vous souhaitez développer. Au lieu de simplement planifier de manière théorique qui fait quoi, vous construisez en petits groupes deux modèles.

Déroulement

1. Créer deux modèles : dans deux petits groupes, construisez ou représentez visuellement deux modèles physiques pour l'idée jugée prioritaire. Utilisez à cet effet du matériel basique de bricolage (papier, stylos, ruban adhésif, briques LEGO, pâte à modeler) ou encore LEGO SERIOUS PLAY. Le but n'est pas la perfection, mais de rendre l'idée tangible.

Pour de nouvelles offres : construisez un modèle simple en papier ou en carton pour montrer les fonctions.

Pour de nouvelles méthodes / approches : utilisez par exemple des jeux de rôle (« bodystorming »

<https://www.dt-toolbook.com/fr/tools> – n° 28) ou créez un « schéma de service » (plan de déroulement

<https://www.dt-toolbook.com/fr/tools> – n° 34) pour simuler la nouvelle interaction.

2. Tester et demander des retours : présentez-vous les deux modèles. Pour ce faire, utilisez la grille de feedback (<https://www.dt-toolbook.com/fr/tools> – 37) : (Quatre cases : Qu'est-ce qui nous semble bien ? Qu'est-ce qui peut être amélioré ? Questions ouvertes ? Nouvelles idées ?)
3. Apprendre et adapter (répéter) : évaluer brièvement les retours. La devise est : « love it, change it, or leave it. »

Love it : si les retours sont positifs pour les deux modèles, décidez avec quel modèle vous souhaitez continuer (vote démocratique). Passez ensuite à l'étape 4.

Change it : s'il y a des améliorations à apporter à l'un des modèles ou aux deux, modifiez directement le modèle, améliorez-le, ou peut-être que vous arrivez à la conclusion que vous pouvez fusionner les deux modèles.

Leave it : il est également en ordre de dire adieu à une idée ou à un modèle

Résultat

Une petite innovation adaptée à la pratique (p. ex. nouvelle forme de conversation, aménagement de l'espace, message visuel, proposition méthodologique, etc.)



5. Mener une réflexion & planifier (10 minutes)

Objectif

Assurer la transition entre l'atmosphère créative de l'atelier et le quotidien professionnel réel. Il s'agit de favoriser la continuité de l'engagement, afin que l'idée développée soit réellement mise en œuvre ou testée plus en détail.

Façon de procéder

Utilisez deux méthodes rapides et structurées : un bref plan d'action pour les étapes organisationnelles et une rétrospective pour la clôture du processus. L'accent est mis sur la question : « Comment transposer le résultat dans notre quotidien ? »

Déroulement

1. Clarifier la suite : mettez-vous d'accord sur ce qui va se passer concrètement avec le modèle.
Qui fait quoi jusqu'à quand ? Désignez des responsables pour les prochaines petites étapes (p. ex. organiser le matériel, tester le modèle dans le quotidien réel du lieu de rencontre pour les jeunes).
2. Fixer la date de la prochaine réunion : fixez maintenant une date (p. ex. dans 4 semaines) pour discuter des expériences (« Est-ce que nous avons mis le modèle en œuvre ? », « Que devons-nous adapter ? »).
3. Consigner les résultats : prenez des photos du modèle, des tableaux à feuilles et des post-it et partagez-les au sein de l'équipe. Cela sert de support de mémoire et de documentation.
4. Retours : tou-te-s les participant-e-s notent brièvement sur deux post-it ou partagent dans un tour de table éclair leurs réponses aux questions qui suivent.
Qu'est-ce qui m'a plu dans la collaboration d'aujourd'hui ?
Qu'est-ce que je souhaite voir réalisé différemment la prochaine fois ou lors de la mise en œuvre ?
5. Clôture & rangement (Clean up) : rangez le matériel ensemble. Cela représente une clôture rituelle importante de la phase créative. Les bons modèles peuvent être pris avec comme « trophées » ou placés de manière visible dans le bureau pour que la motivation reste grande.

Résultat

- Une feuille de route claire pour les semaines à venir, avec des responsabilités définies.
- Une date fixée pour examiner la mise en œuvre.
- Un résultat documenté (photos) du travail effectué.
- Une équipe motivée qui se sent entendue et sait comment cela continue.

Avec les résultats de cet atelier, votre équipe a franchi une étape décisive sur le chemin qui mène à une pratique innovante et tournée vers l'avenir dans le domaine de la prévention en matière de tabac et de nicotine !

Vous avez mené une réflexion systématique sur votre façon de travailler : du premier état des lieux en passant par l'évaluation de la situation actuelle à la décision concernant le domaine que vous souhaitez améliorer concrètement.

Berne, février 2026