

INNOVATION SOCIALE ET APPROCHES PARTICIPATIVES



**Centre de liaison sur l'intervention
et la prévention psychosociales**

André Fortin : Conseiller animation créative et innovation sociale
innovaction@hotmail.com

Juillet 2017

➔ DISTINCTION ENTRE CRÉATIVITÉ ET INNOVATION

La créativité est le processus pour produire des idées originales.

L'innovation est le processus pour mettre en œuvre les idées originales.

On peut faire de la créativité sans faire de l'innovation mais on ne peut pas innover sans créativité.

🎯 Introduire quelque chose de nouveau dans un système. L'innovation est un moyen pour atteindre des objectifs stratégiques et pour se différencier en créant une valeur ajoutée.



© **L'innovation sociale est un processus dynamique de recherche et d'expérimentation pour développer et mettre en œuvre des solutions créatives (nouveau service, produit, programme, approche, loi) face à des défis sociaux complexes.**



© L'innovation ouverte est un mode basé sur le partage et la collaboration dans l'optique de mettre à profit diverses sources internes et externes pour bonifier un produit ou un service.



③ L'innovation
incrémentale est un
processus
d'amélioration
graduelle d'un produit
ou d'un service ne
changeant pas
fondamentalement la
dynamique d'un
système.



◎ L'innovation radicale provoque une rupture avec l'existant en le remplaçant par quelque chose de complètement nouveau. Elle s'accompagne généralement d'un bouleversement technologique.



- ① **L'innovation frugale** désigne une innovation réalisée dans des conditions adverses. Elle se fait en transformant les contraintes en opportunités avec un état d'esprit agile. Elle vise à offrir des produits ou des services à faible coût en étant proche des besoins du terrain et en utilisant un minimum de moyens (débrouillardise).



➔ LES 4 ÉLÉMENTS-CLÉS DE LA CRÉATIVITÉ

1

**Chacun de nous possède une aptitude à créer.
Objectif = exploiter et mettre en pratique
nos ressources.**

2

**La créativité implique une notion de combinaison,
de réorganisation d'éléments existants.**

3

**La créativité fait largement appel à l'inconscient.
Quitter le rationnel via des analogies, des symboles...**

4

**La créativité est un processus =>Analyse
->Production ->Incubation ->Bonification
->Évaluation ->Sélection.**

➔ LES 2 PHASES ESSENTIELLES DU PROCESSUS CRÉATIF

La **DIVERGENCE** < Faire éclater le cadre, prendre des détours, suspendre sa critique.

La **CONVERGENCE** > Sélectionner les idées les plus intéressantes et les traduire en solutions potentielles.

LA DIVERGENCE IMPLIQUE 5 ASPECTS

- 1) La sensibilité,**
- 2) La fluidité,**
- 3) La flexibilité,**
- 4) L'originalité,**
- 5) L'élaboration.**

➔ LES 5 RÈGLES EN PROCESSUS DE CRÉATIVITÉ

1 **LA CRITIQUE EST INTERDITE** car dans une session d'idéation elle conduit à la banalité.

2 **L'IMAGINATION LA PLUS FOLLE EST LA BIENVENUE**
DOUBLE RÉVOLUTION À FAIRE =
De la méthode : avoir du plaisir et travailler de façon non-linéaire;
Du comportement : mettre de côté notre éducation logique et réaliste.

➔ LES 5 RÈGLES EN PROCESSUS DE CRÉATIVITÉ

3

JOUER AVEC LES IDÉES

en **rebondissant sur les idées des autres**. Les meilleures solutions viennent presque toujours d'une combinaison de plusieurs énoncés.

4

PRODUISEZ UN MAXIMUM D'IDÉES

pour obtenir une **liste riche et variée**. Les idées ne sont pas toujours pertinentes mais **elles peuvent servir à d'autres choses**, en périphérie.

5

SOYEZ DIRECTIF SUR LA PROCÉDURE

(et non sur le contenu).

➔ LES 4 GRANDES FAMILLES DE MÉTHODES CRÉATIVES

- 1 COMBINATOIRES** : forcent la fusion de 2 éléments totalement différents ou non reliés pour générer de nouvelles idées (ex : idées sauvages).
- 2 ASSOCIATIVES** : utilisent un élément de similitude, les analogies, les symboles, les métaphores pour générer des idées nouvelles (ex : logique analogique).
- 3 REMISES EN QUESTION** : amènent des individus ou des groupes à jouer avec des opposés ou des extrêmes (ex : le concassage).
- 4 EXPLORATOIRES** : permettent de se laisser aller sans s'en tenir à une direction ou un but en particulier (ex : rêve éveillé/visualisation).

➤ 6 GRANDES FAMILLES DE MÉTHODOLOGIES PARTICIPATIVES

1) ÉCHANGES MULTIPLES AVEC POLLINISATION DES IDÉES

World cafe, Caucus 4-6, Idées-relais...

2) ÉCHANGES LIBRES ET AUTO-ORGANISÉS

Forum ouvert, Pro action café, Fishbowl...

3) ÉCHANGES DANS LA PROSPECTIVE

Approche des scénarios, Rêve et catastrophe, Future search...

4) ÉCHANGES MISANT SUR LA PENSÉE VISUELLE

Prototypage, les Grammes, Pecha Kucha...

5) ÉCHANGES STRUCTURÉS ET DYNAMIQUES

Table ronde, Débat, Étude de cas...

6) ÉCHANGES AXÉS SUR LA PRODUCTION D'IDÉES CRÉATIVES

Hold-up, Idées sauvages, Concassage...

1. LE *DESIGN THINKING*
(pensée design)

**2. LE LABORATOIRE
D'INNOVATION SOCIALE**

➔ DÉFINITION DU LAB D'INNOVATION SOCIALE

Un laboratoire d'innovation sociale (lab) est un processus à moyen-long terme qui offre un environnement sécuritaire dédié à la résolution créative de problématiques sociales.

Le lab vise la transformation des individus et du système en mettant de l'avant des méthodologies novatrices.

Le lab prône l'agilité et la collaboration dans l'expérimentation, la prise de décision et la mise en œuvre d'initiatives ayant un impact.

➔ 9 CLÉS DES LABS D'INNOVATION SOCIALE

1) LA VISION SYSTÉMIQUE ET COMPLEXE DU CHANGEMENT

2) L'IMPLICATION DE PARTIES PRENANTES DIVERSIFIÉES



3) LA MISE EN PLACE D'UNE CULTURE DE L'INNOVATION

4) L'EXPÉRIMENTATION EN MODE ITÉRATIF

➔ 9 CLÉS DES LABS D'INNOVATION SOCIALE

5) L'EMPHASE SUR LA COLLABORATION ET L'INTELLIGENCE COLLECTIVE



6) LE DÉVELOPPEMENT DES COMPÉTENCES

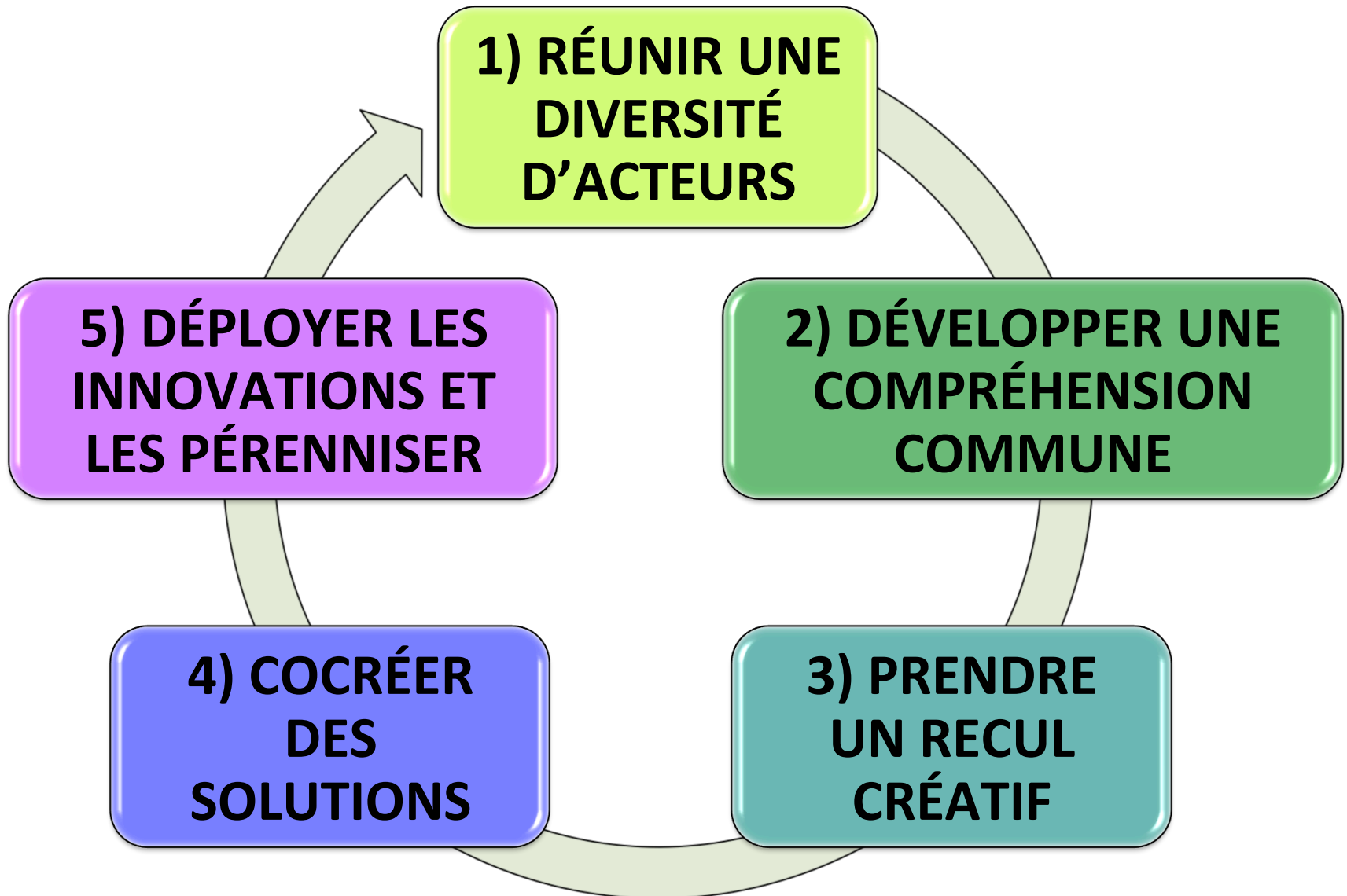
7) L'APPORT DE LA RECHERCHE QUALITATIVE

8) LA MISE À L'ÉCHELLE DES SOLUTIONS DÉVELOPPÉES



9) L'ACCOMPAGNEMENT PAR UNE ÉQUIPE PROFESSIONNELLE

➔ PROCESSUS DU LAB D'INNOVATION SOCIALE



1) RÉUNIR UNE DIVERSITÉ D'ACTEURS



- Identifier les acteurs-clés et les réunir.
- Présenter le modèle du lab, son intention et ses conditions de participation.
- Initier le diagnostic en lien avec la problématique abordée.



- Revue de littérature sur la problématique traitée.
 - Entrevue avec chacun des acteurs identifiés.
 - Rencontre pour clarifier l'intention du lab.
- Contrat autour des conditions d'engagement.

2) DÉVELOPPER UNE COMPRÉHENSION COMMUNE



- Créer une dynamique de groupe et un espace sécuritaire propice à une riche délibération.
- S'immerger dans l'écosystème pour favoriser une compréhension commune de la problématique.
- Coconstruire à l'aide de l'intelligence collective un premier état de la situation.



- Rencontre pour bien connaître la réalité des organisations et des individus impliqués dans le lab.
- Visites de terrain = favoriser des prises de conscience.
 - Entrevues avec des experts de la problématique.
- *Storytelling* des usagers affectés par la problématique.

3) PRENDRE UN REcul CRÉATIF



- Favoriser une distanciation face à la problématique abordée.
- Susciter l'émergence de réflexions et pistes de solution originales.
- Questionner son rôle au sein du lab pour y réaffirmer son engagement.



- Atelier d'idéation = diverses techniques de créativité.
- Voyage d'apprentissage dans autre région ou pays.
 - Atelier de prospective = identifier un futur souhaitable.
- Retraite (1-2 j.) dans un environnement stimulant.

4) COCRÉER DES SOLUTIONS



- Proposer des collaborations avec d'autres organisations.
- Expérimenter des processus d'innovation ouverte.
- Identifier des leviers, des opportunités et des expertises pouvant être mises à contribution.



- Prototypage autour de modèles idéaux.
- Entrevues avec des acteurs externes au lab pour valider des intuitions.
- Conception d'un projet pilote.
- Marathon de cocréation = diversité de personnes.

5) DÉPLOYER LES INNOVATIONS ET LES PÉRENNISER



- Mettre en œuvre les innovations issues du lab.
 - Assurer la pérennisation des innovations.
- Faire une analyse globale du premier cycle du lab.
- Identifier de nouveaux acteurs et les inviter à se joindre au lab afin de changer d'échelle.



- Création de modèles d'affaires.
 - Élaboration d'un plan d'action.
- Évaluation participative : leçons apprises, défis rencontrés, ajustements proposés.
 - Entrevues avec les nouveaux acteurs.

➔ UNE TECHNIQUE DE CRÉATIVITÉ : IDÉES-RELAIS

Les IDÉES-RELAIS c'est une technique qui vise à produire plusieurs idées dans un bref délai en s'inspirant des idées de son voisin.

Deux grands principes s'y retrouvent :

- A) Rebondir sur les idées des autres ;**
- B) Se forcer à trouver des idées car on sait que quelqu'un va nous lire.**

➔ LES IDÉES-RELAIS : ÉTAPES

1. **RONDE #1**. Un participant a 75 secondes pour écrire une idée sur un sujet dans la partie du haut d'un carton divisé en 2 parties.
2. **RONDE #2**. Le participant donne son carton à son voisin de droite. Celui-ci a 75 secondes pour prendre note de la réponse de son voisin et pour identifier une nouvelle idée (dans la partie du bas du carton) en s'inspirant de ce qu'il a lu.
3. On prend un nouveau carton et on recommence le processus 2-3 fois (toujours un minimum de 2 rondes par sujet/question). Quand il y a plusieurs questions ou sujets, on peut varier l'ordre de passation du relais (passer le carton à son voisin de gauche ou en diagonale).