



Alberta **Regional Consortia**

La pensée design pour la création de cultures scolaires qui favorisent la vie : Trousse d'outils

À l'usage des autorités scolaires et de leurs partenaires

Éléments caractérisant les cultures qui favorisent la vie

Les écoles peuvent jouer un rôle essentiel dans le maintien d'un sentiment d'espoir pour l'avenir. Les élèves passent plus de temps à l'école que dans n'importe quel autre environnement, ce qui leur permet d'établir des liens dans leur vie. Une culture qui favorise la vie comprend plusieurs composantes. Chaque élément, qu'il s'agisse du personnel, des parents, de la communauté, des espaces d'apprentissage, des programmes d'études ou des élèves eux-mêmes, est renforcé par le lien qui existe entre toutes les composantes.

En permettant intentionnellement à deux ou plusieurs composantes de fonctionner de concert, les autorités scolaires peuvent alors observer une plus grande réussite lors de la création d'une culture qui favorise la vie. En plaçant cette image au premier plan du processus de planification, cela peut permettre d'illustrer des liens possibles qui, autrement, n'auraient pas été évidents.

Principes directeurs

La pensée design pour la création de cultures scolaires qui favorisent la vie : Trousse d'outils est une approche globale, connectée et fondée sur des données probantes. Veuillez noter que cette approche :

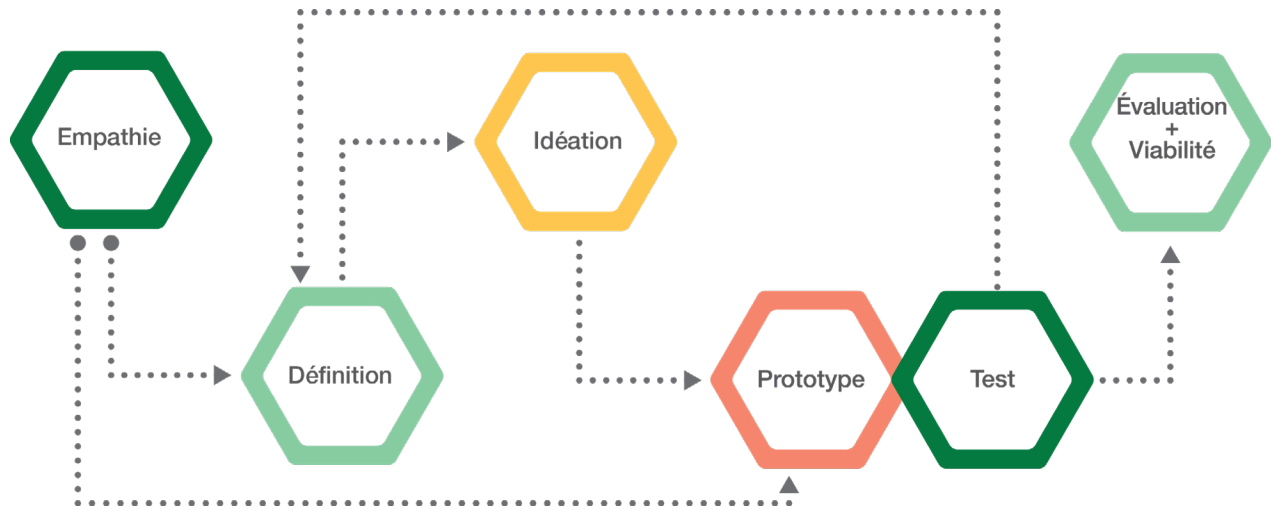
- Existe en tant que continuum et est par nature holistique.
- Est une responsabilité commune.
- Renforce la résilience en minimisant les facteurs de risque et en créant des facteurs de protection.
- Respecte les cultures, les communautés et les traditions.



Approche de la pensée design

Cette ressource utilise une approche de la pensée design. Notre trousse d'outils vous accompagnera à travers les cinq étapes – Empathie, Définition, Idéation, Prototype et Test. La pensée design est avant tout une approche centrée sur l'humain. Il est recommandé de sortir des sentiers battus tout au long du processus.

Notre ressource ajoute une étape supplémentaire à l'approche traditionnelle afin d'aborder l'évaluation et la viabilité.



Avant de commencer

Considérez la ressource **La pensée design pour la création de cultures scolaires qui favorisent la vie : Trousse d'outils** comme une invitation à inclure plusieurs parties prenantes dans la conversation permanente sur la promotion de la vie et la prévention du suicide.

Au niveau de l'autorité scolaire, quelle est la personne responsable de la planification en situation de crise et des soutiens en matière de santé mentale que vous devriez inviter à prendre part à la conversation? De quelle façon d'autres parties prenantes comme les élèves, les parents, les conseillers scolaires et les organisations partenaires peuvent-elles faire partie de votre planification?

En équipe, réfléchissez sur la voix de toutes les parties prenantes, sur l'harmonisation avec le travail et les initiatives en cours dans le conseil scolaire, ainsi que sur les compréhensions communes et le langage commun au sein de l'autorité scolaire. Incluez dans votre réflexion toutes les composantes d'une culture qui favorise la vie. Ces informations vous aideront à traverser les deux premières étapes du processus.



Avant de commencer: Voix

Un plan solide de promotion de la vie au sein d'un système scolaire repose clairement sur les voix variées et diverses de la communauté scolaire. Cela implique la prise en compte de toutes les parties prenantes, notamment : les élèves, les parents, le personnel enseignant, les conseillers scolaires, les partenaires et agences communautaires, les communautés autochtones locales et la représentation de diverses communautés, y compris les communautés LGBTQ2S+. De plus, la place accordée aux approches fondées sur des données probantes est évidente dans les plans bien élaborés; les plans détaillés tiennent compte des preuves et des connaissances actuelles dans le contexte culturel du système, ainsi que des profils de toutes les écoles et communautés au sein du système.

Utilisez cette fiche pour noter les réponses aux questions directrices. Tenez compte de tous les aspects caractérisant les cultures qui favorisent la vie.



Qui sont les parties prenantes concernées?	Comment le savons-nous?
Que révèle l'évaluation de chaque groupe de parties prenantes?	De quelles preuves et données disposons-nous?

Avant de commencer: Harmonisation

Une approche globale de promotion de la vie s'aligne avec les efforts déployés par les écoles et appuie les nombreuses activités entreprises pour promouvoir la sécurité et le bien-être des élèves. La prise en compte d'autres initiatives du système, tels que les cycles de planification de trois ans, la planification relative à la santé mentale dans le continuum de soutiens et les plans d'intervention en cas de crise, se traduit par un plan de promotion de la vie gérable et significatif dans le contexte des efforts actuels de votre système.



Utilisez cette fiche pour noter les réponses aux questions directrices. Tenez compte de tous les aspects caractérisant les cultures qui favorisent la vie.

Quels sont les soutiens ou les initiatives actuellement en place dans notre système pour appuyer le bien-être des élèves?	De quelle façon nos initiatives actuelles s'inscrivent-elles dans le contexte d'une culture qui favorise la vie?
Les écoles et les communautés ont-elles créé des programmes et des soutiens supplémentaires?	Y a-t-il une harmonisation claire et structurée entre les initiatives actuelles?

Avant de commencer: Compréhension commune

Il est important d'employer des mots précis lorsque nous parlons du suicide et du risque de suicide au sein du système scolaire. Un langage commun permet de développer une compréhension commune, d'améliorer la clarté et la précision de la communication et de réduire la stigmatisation. Un plan bien élaboré comprend des approches pour communiquer et développer des compréhensions commune et s'adapte à l'évolution des compréhensions des meilleures pratiques qui émanent de la recherche au fil du temps. La promotion de la vie et la prévention du suicide nécessitent une approche collaborative qui établit des partenariats avec des agences et des prestataires de services locaux et régionaux et qui favorise également une compréhension commune entre les partenaires.



Utilisez cette fiche pour noter les réponses aux questions directrices.

Tenez compte de tous les aspects caractérisant les cultures qui favorisent la vie.

Quelles sont les compréhensions sur la santé mentale des élèves qui guident les soutiens que votre système a en place ?

Quelles sources de données vous permettent de déterminer dans quelle mesure les compréhensions relatives à la santé mentale des élèves sont harmonisées au sein de votre système?

Dans quelle mesure ces compréhensions sont-elles partagées à travers votre système?

Que révèlent ces données sur la profondeur de la compréhension commune au sein de votre système et de votre communauté?

Quels efforts intentionnels et procédures en place permettent d'assurer une compréhension commune et actualisée au fil du temps?

Étape 1: Empathie

Questions directrices: Dans quelle mesure notre autorité scolaire crée-t-elle et développe-t-elle les conditions d'une culture qui favorise la vie? Comment le savons-nous? Quels moyens sont utilisés pour partager cette information? À qui pouvons-nous adresser nos questions?

L'empathie est l'élément central d'un processus de conception centré sur l'humain. Pendant l'étape d'empathie, l'équipe de planification se concentre principalement sur la compréhension des participants actifs au sein du système scolaire dans le contexte de cultures favorisant la vie:

- Comprendre comment les élèves et le personnel procèdent et pourquoi ils agissent ainsi.
- Apprécier les besoins physiques et émotionnels.
- Identifier la perception que les élèves ont de leur école et de leur autorité scolaire.
- Déterminer ce qui est pertinent pour les élèves.



Utilisez cette fiche pour noter les réponses aux questions directrices. Tenez compte de tous les aspects caractérisant les cultures qui favorisent la vie.

Étape 1: Empathie

Passez en revue vos réflexions de la section précédente sur la voix de toutes les parties prenantes, sur l'harmonisation avec le travail et les initiatives en cours dans le conseil scolaire, et sur les compréhensions communes et le langage commun au sein de l'autorité scolaire. Que remarquez-vous? Sur quoi devez-vous faire un suivi et poser des questions?

Examinez les données et les preuves en tant que système et déterminez comment elles illustrent le soutien apporté aux élèves dans les écoles. Que révèlent les données à l'équipe de planification sur les idées, les croyances et les valeurs du personnel et des élèves?

Étape 1: Empathie (continuation)

Observez le comportement des élèves dans le contexte de la culture et de l'environnement scolaires. Engagez des conversations (plutôt que des entretiens) avec les élèves sur les cultures qui favorisent la vie et sur leurs expériences actuelles. Une stratégie consiste à demander aux élèves de choisir un artefact qui symbolise les cultures qui favorisent la vie, et de vous expliquer leur choix. De nombreuses histoires sont incarnées dans des artefacts.

Décortiquez toutes les informations que vous avez recueillies au cours des étapes précédentes pour essayer de dresser un tableau général de votre contexte et de vos défis actuels. L'objectif est d'établir des liens et de commencer à synthétiser les idées qui mèneront à l'étape suivante.

Étape 2 : Définition

Questions directrices:
Comment pourrions-nous _____ ?

L'étape de définition vise à clarifier et à cibler les efforts de planification de l'équipe. Au cours de cette étape, l'équipe de planification doit définir les défis à relever en se basant sur ce qu'elle a appris lors de l'étape d'empathie. L'étape de définition consiste à donner un sens aux informations recueillies.

Pendant l'étape de définition, vous élaborez un énoncé de problème pertinent et exploitable, en mettant l'accent sur les informations recueillies tout en les redéfinissant, et en posant des questions :

1. Examinez ce qui ressort de vos discussions et de l'observation des données.
2. Quelles tendances se dégagent lorsque vous vous penchez sur l'ensemble? Si vous remarquez quelque chose d'intéressant, demandez-vous, avec votre équipe, quelles en sont les raisons.
3. Développez une compréhension des élèves et du personnel concernés.
4. Synthétisez vos idées et sélectionnez un nombre limité de besoins que vous jugez important de satisfaire. N'hésitez pas à vous concentrer sur les besoins essentiels.
5. Travaillez à exprimer les idées que vous avez pu développer grâce à l'empathie et aux travaux de recherche.
6. Exprimez un point de vue en associant les éléments relatifs aux élèves, aux besoins et aux idées pour créer un énoncé de problème exploitable qui guidera la suite de votre travail de conception.

Pendant l'étape de définition, votre équipe entreprendra deux actions spécifiques pour passer de l'empathie à l'action :

- Créer des énoncés point de vue (PDV) pour mettre en évidence les besoins les plus essentiels.
- Créer des questions comment pourrions-nous (CPN) qui mèneront à des actions dans l'étape d'idéation. Les questions CPN sont des questions courtes visant à stimuler les remue-méninges.

Utilisez cette fiche pour noter les réponses aux questions directrices. Tenez compte de tous les aspects caractérisant les cultures qui favorisent la vie.



Étape 2 : Définition

Passez en revue les idées générées lors de l'étape d'empathie pour créer des énoncés PDV en utilisant la structure :

L'UTILISATEUR + BESOIN + IDÉE

L'utilisateur . . . (descriptif) a besoin [besoin . . . (verbe)] car [idée. . . (convaincante)]

Exemple : un élève de 9e année qui vient juste de déménager dans notre communauté venant d'une très grande ville a besoin d'aide à être accepté parce qu'il est adepte d'une religion qui n'est pas représentée dans la classe et il vient de subir la perte d'un parent.

Lorsque votre équipe crée des énoncés, en ce qui concerne les besoins, gardez à l'esprit les tendances et les thèmes qui se sont dégagés lors du travail d'empathie. Afin de créer, d'améliorer ou de maintenir une culture qui favorise la vie au sein de votre autorité scolaire, de quoi les groupes ou les individus ont-ils besoin et pourquoi?

Élaborez trois ou quatre énoncés PDV avec votre équipe, en exprimant des informations sur les données recueillies et examinées lors de l'étape d'empathie. Une fois que vous avez créé des énoncés PDV percutants qui reflètent les tendances dégagées lors de l'étape d'empathie, l'étape suivante consiste à transformer ces énoncés en questions CPN.

1.

2.

3.

4.

Étape 2 : Définition (continuation)

- Reformulez et restructurez vos énoncés PDV sous forme de questions commençant par « comment pourrions-nous ».
- Décomposez vos énoncés PDV en idées si nécessaire. Au moins cinq petites questions pertinentes et exploitables peuvent découler d'un seul énoncé PDV.
- Examinez vos questions CPN. Permettent-elles une variété de solutions? Envisagez de les élargir. Vos questions CPN doivent générer un certain nombre de réponses possibles et deviendront un tremplin pour l'étape d'idéation, comme les remue-méninges.
- Vos questions CPN sont-elles trop générales? Essayez de mieux les cibler. Visez un objectif assez précis pour offrir un point de départ à votre remue-méninge. Parallèlement, vous devriez également viser une portée suffisamment large pour vous permettre d'explorer les idées non conventionnelles.

Interaction Design Foundation

1.

2.

3.

4.

Étape 3 : Idéation

Questions directrices: Cette solution est-elle évidente ou innovante? A-t-on négligé certains aspects liés aux composantes d'une culture qui favorise la vie?

L'idéation est l'étape du processus de conception axé sur la génération d'idées. Extrapolez les concepts et les résultats à partir du travail effectué lors des étapes précédentes. L'idéation fournit à la fois le carburant et la matière première pour la création de prototypes et l'élaboration de solutions innovantes pour les cultures qui favorisent la vie.

L'étape d'idéation crée une transition entre l'identification des problèmes et la création de solutions.

L'idéation vous permet de combiner votre compréhension du problème avec la capacité de votre équipe à générer des solutions.

L'étape d'idéation consiste à mettre tout en œuvre pour générer le plus large éventail d'idées possible. Il ne s'agit pas de trouver une solution unique. La solution idéale sera définie lors d'une étape ultérieure grâce à des tests et à de la rétroaction.

Diverses formes d'idéation sont mises à profit pour :

- Aller au-delà des solutions évidentes et participer à une véritable séance de remue-méninges où les idées sont générées sans contrainte.
- Exploiter les perspectives et les forces collectives d'une équipe.
- Découvrir des domaines d'exploration inattendus.
- Créer de la fluidité, du volume, de la flexibilité et de la variété pour les options innovantes.
- Contourner les solutions évidentes et mener les équipes vers des résultats que l'on n'aurait pas découverts autrement.

Générez des idées en combinant votre conscient, votre inconscient et vos pensées rationnelles avec votre imagination.



S ubstituer :	Remplacer un élément ou un concept par un autre.
C ombiner :	Regrouper! Quoi? Qui? Idées? Matériel?
A dapter :	S'adapter à un nouvel objectif. Remodeler? Ajuster?
M odifier, augmenter, diminuer :	Changer la couleur, le son, le mouvement, la forme, la taille. Rendre plus grand, plus fort, plus épais, plus haut, plus long. Rendre plus petit, plus léger, plus lent, moins fréquent, réduire.
P roduire ou trouver un autre usage :	Modifier le moment, le lieu, l'endroit, l'heure ou la façon d'utiliser.
É liminer :	Omettre, se débarrasser, découper, simplifier, éradiquer
R éorganiser, Renverser :	Changer l'ordre, la séquence, la régularité, la disposition, le plan, le schéma, regrouper, redistribuer.

Bob Eberle (1971) SCAMPER: Games for Imagination Development

Par exemple, lors d'un remue-méninges, vous tirez parti du groupe en vous inspirant des idées des autres et en s'entourer de ressources inspirantes en rapport avec le sujet traité. Accepter l'incompréhension peut vous permettre d'aller plus loin que si vous réfléchissiez simplement à un problème de façon cloisonnée.

Comment faire de l'idéation :

Considérez à ce stade d'idéation d'utiliser plusieurs techniques :

- Forme corporelle du remue-méninges
- Carte mentale
- Croquis
- Idées et méthodes avec lesquelles vous avez travaillé

Un autre bon outil à ce stade c'est la méthode de la pensée opposée du Board of Innovation (en anglais seulement) <https://www.boardofinnovation.com/tools/opposite-thinking/>.

Utilisez cette fiche pour noter les réponses aux questions directrices. Tenez compte de tous les aspects caractérisant les cultures qui favorisent la vie.

Étape 3 : Idéation

Indiquez deux suppositions que vous avez formées au sujet de ce problème que vous essayez de résoudre ou des solutions que vous avez en tête.

Sélectionnez une supposition et donner une réalité opposée.

Réfléchissez individuellement à ces nouvelles réalités, comment est-ce que cela affecte votre problème et y apporte des solutions potentielles.

Continuez à répéter toutes les étapes jusqu'à ce que vous ayez identifié des réalités opposées et des solutions possibles pour chaque hypothèse. N'hésitez pas à vous inspirer des réalités opposées ou des solutions proposées par les membres de votre équipe.

Étapes 4 et 5 : Prototype et essais

Questions directrices: De quelles manières et dans quelle mesure un prototype permet-il d'entamer une conversation? Quelles variables pouvons-nous changer dans notre prototype? Quels enseignements avons-nous tirés de cette étape et comment façonneront-ils nos travaux futurs?

Le prototypage est utilisé dans la pensée design pour créer une solution à échelle réduite, donner vie à une solution possible et étudier la manière dont les gens pourraient percevoir cette idée. En fonction de la rétroaction, il se peut que les prototypes doivent être repensés.

Au fur et à mesure que les prototypes sont créés, sollicitez la rétroaction de vos élèves, du personnel et des parties prenantes - c'est l'étape des tests. Cela vous permet d'acquérir une plus grande empathie et une meilleure compréhension des personnes auxquelles se destinent vos conceptions. Continuez à vous focaliser sur le « pourquoi » et sur ce que vous pouvez apprendre au sujet des gens (le personnel et les élèves), ainsi que sur le problème et sur les solutions possibles. Bien que le prototypage et les tests soient parfois étroitement liés, il arrive souvent que la planification et l'exécution d'un scénario de test réussi constituent une étape supplémentaire considérable après la création d'un prototype.

Un prototype peut être tout élément avec lequel une personne peut interagir :

- un mur de notes adhésives
- des activités de jeux de rôle
- un scénarimage
- quelque chose que vos élèves et le personnel peuvent vivre

Comment élaborer des prototypes : Commencez à créer. Parfois, vous ne savez pas exactement où vous allez, mais le simple fait de créer quelque chose et de générer des idées vous mettra sur la voie d'une solution.

Ne passez pas trop de temps sur un seul prototype. Il nous arrive de croire que les idées que nous venons de créer sont la seule solution. Lors du processus de création, concevez un prototype, puis passez à l'idée suivante. Axez vos efforts sur la génération de possibilités au lieu de vous focaliser sur une seule idée.

Identifiez une variable. Que testez-vous avec chaque prototype? Essayez de répondre à une seule question avec chaque version. Cependant, n'ignorez pas certaines découvertes sous prétexte qu'elles répondent à une différente question.

Créez en pensant aux élèves et au personnel. Qu'espérez-vous tester avec les élèves ou le personnel? À quels types de comportements vous attendez-vous? Répondre à ces questions vous aidera à cibler votre prototypage et vous permettra de recevoir une rétroaction constructive lors de l'étape des tests.

Comment réaliser des tests : L'objectif premier demeure la santé, le bien-être et la sécurité des élèves. L'étape des tests ne préconise pas d'essayer des prototypes d'une manière qui pourrait précipiter un résultat négatif. Les prototypes ne doivent pas être testés sur un élève en situation de crise et devrait se fonder sur ce nos connaissances des pratiques exemplaires de promotion de la vie et de prévention du suicide. Lors de la phase de test d'un prototype, on pourra plutôt organiser des ateliers avec des collègues enseignants ou des parties prenantes pour élaborer une solution, ou appuyer une discussion en classe en temps opportun.



Créez des expériences. Créez votre prototype et organisez un test sous la forme d'une expérience à laquelle participeront et réagiront vos élèves ou les parties prenantes, au lieu de donner à votre public une explication à évaluer. Assurez-vous de tester votre prototype d'une manière qui n'aura aucun impact sur les personnes en situation de crise.

Demandez aux utilisateurs de comparer. Tester plusieurs prototypes sur le terrain fournit aux parties prenantes une base de comparaison et peut révéler des besoins latents.

Utilisez cette fiche pour noter les réponses aux questions directrices. Tenez compte de tous les aspects caractérisant les cultures qui favorisent la vie.

Étapes 4 et 5 : Prototype et test

De quelles manières et dans quelle mesure un prototype permet-il d'entamer une conversation? Quelles variables pouvons-nous changer dans notre prototype? Quels enseignements avons-nous tirés de cette étape et comment façonneront-ils nos travaux futurs?

Faites une liste d'idées de prototypes. Essayez de donner plusieurs possibilités plutôt que de s'arrêter à une seule idée.

Comment pensez-vous tester vos prototypes ? Rappelez-vous des suggestions faites précédemment et assurez-vous que cela n'ait pas d'impact sur quelqu'un en situation de crise.

Épilogue : Étape de planification de l'évaluation et de la viabilité

Questions directrices: Qu'accepterons-nous comme preuves d'impact? Comment poursuivrons-nous ce travail au fil du temps?

Bien qu'elle ne fasse pas partie du cycle traditionnel de la pensée design, une étape d'évaluation et de viabilité est essentielle pour la mise en œuvre efficace des efforts de promotion de la vie et de prévention du suicide dans le contexte des autorités scolaires.

Une fois qu'un prototype a été testé, raffiné et mis en œuvre au niveau de l'autorité scolaire, il est recommandé de procéder à un examen constant du plan en tenant compte de l'éducation continue, du contexte de l'autorité scolaire et des résultats des données pertinentes dans votre région.

Il peut être utile de demander à toutes les parties prenantes de rechercher des preuves de promotion de la vie dans une culture connectée, viable et en perpétuelle réflexion. La mise en évidence des domaines à améliorer ou des nouvelles préoccupations au sein de la culture de promotion de la vie créée par l'autorité scolaire permettrait de relancer le processus de la pensée design depuis le début.

Utilisez cette fiche pour noter les réponses aux questions directrices. Tenez compte de tous les aspects caractérisant les cultures qui favorisent la vie.



Épilogue : Étape de planification de l'évaluation et de la viabilité

Dans les autorités scolaires ayant mis en place une culture connectée qui favorise la vie, il existe des preuves d'actions intentionnelles visant à promouvoir la sécurité, le bien-être et le sentiment d'appartenance des élèves sur les plans académique, social et émotionnel, le bien-être et le sentiment d'appartenance des élèves. La santé mentale des élèves est une priorité pour tous les enseignants. Les partenariats avec les organismes communautaires permettent d'aider les élèves à percevoir l'aspect pertinent et rigoureux de leur expérience scolaire et à développer leur apprentissage social et émotionnel. Les leaders pédagogiques ont accès à des outils qui peuvent être utilisés avec le personnel, les élèves et les familles afin de réduire la stigmatisation associée au suicide.

Contexte actuel :

Preuve :

Clair et viable

Il est impératif de définir clairement les rôles, les responsabilités et les processus au sein des autorités scolaires, et entre les autorités scolaires et leurs partenaires communautaires, afin de créer des cultures de promotion de la vie efficaces. Les autorités scolaires et leurs partenaires respectifs exigent la compréhension et le respect des mandats individuels et partagés de chacun, ainsi qu'une connaissance pratique des priorités et des objectifs mutuels.

Le développement efficace des cultures qui favorisent la vie exige également la preuve d'un langage positif commun, ancré dans une approche axée sur les forces qui imprègnent toutes les interactions entre les élèves et le personnel, en créant ainsi des facteurs de protection pour tous les apprenants. Le personnel doit avoir une idée précise du continuum de soutiens pour la prévention du suicide au sein de l'autorité scolaire, et doit savoir comment accompagner les élèves vers des niveaux de soutien plus élevés. Un apprentissage professionnel continu et systématique, englobant une approche réfléchie pour le nouveau personnel, s'impose.

Contexte actuel :

Preuve :

Réflexion continue

Un examen régulier de votre vision de la promotion de la vie et des processus de pensée design en cours en tenant compte des preuves et des connaissances actuelles, de l'évolution du contexte de l'autorité scolaire, et des résultats des mesures de données sélectionnées est essentiel au développement efficace de cultures qui favorisent la vie.

Contexte actuel :

Preuve :

Ressources de compréhension fondamentale

- Building Strength, Inspiring Hope: A Provincial Action Plan for Youth Suicide Prevention
<https://open.alberta.ca/dataset/96258654-ed5c-4bb5-809b-717ddcf11dc4/resource/3c368257-c873-41fc-8f89-3f9853d49ec1/download/alberta-youth-suicide-prevention-plan.pdf>
- Sur les voies de l'espoir : pratiques exemplaires en matière de prévention du suicide dans les écoles de l'Alberta
<https://open.alberta.ca/dataset/1268db1a-548e-4742-9c70-620f50a2cec2/resource/eac24972-cfd2-4a37-b123-5e0db7910488/download/edc-pathways-to-hope-best-practices-in-suicide-prevention-french-2020.pdf>
- The Centre for Suicide Prevention
<https://www.suicideinfo.ca>
- Travailler ensemble pour soutenir la santé mentale dans les écoles de l'Alberta
<https://open.alberta.ca/dataset/826ca2d9-54f4-4a33-bb9d-3e793bbf3dd0/resource/2516ee6e-e489-4380-8200-7b0b66e3254b/download/edu-working-together-to-support-mental-health-alberta-schools-french.pdf>
- Supporting High School Completion: A Toolkit For Success
<https://arpdresources.ca/consortia/supporting-high-school-completion-tool-kit-success>
- Travailler ensemble pour prévenir le suicide au Canada: cadre fédéral de prévention du suicide
<https://www.canada.ca/content/dam/canada/public-health/migration/publications/healthy-living-vie-saine/framework-suicide-cadre-suicide/alt/framework-suicide-cadre-suicide-fra.pdf>
- Meilleures pratiques en matière de prévention du suicide dans les écoles: une approche globale
https://www.gov.mb.ca/healthchild/ysp/ysp_bestpractices_fr.pdf
- ACPS (Association canadienne pour la prévention du suicide)
https://suicideprevention.ca/?locale=fr_ca
- AHS Mental Health Online Resources for Educators
<https://more.hmhc.ca>
- NSSI Protocol and Modules (Targeted/Individual Support Level)
<https://more.hmhc.ca/wp-content/uploads/2019/09/1-Page-NSSI.pdf>
- SI Protocol and Modules (Targeted/Individual Support Level)
<https://more.hmhc.ca/wp-content/uploads/2019/09/1-Page-SI.pdf>

Références

- Ce document est une adaptation de An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE élaboré par le Hasso Plattner Institute of Design de l'Université de Stanford. Extrait de :
<https://dschool-old.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/>
Utilisé avec autorisation via <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
- Board of Innovation's Opposite Thinking. Extrait de :
<https://www.boardofinnovation.com/tools/opposite-thinking/>
- Eberle, Bob (1971); Scamper: Creative Games and Activities for Imagination Development
- Building Strength, Inspiring Hope
<https://open.alberta.ca/dataset/96258654-ed5c-4bb5-809b-717ddcf11dc4/resource/3c368257-c873-41fc-8f89-3f9853d49ec1/download/alberta-youth-suicide-prevention-plan.pdf>
- Interaction Design Foundation
<https://www.interaction-design.org/literature/article/define-and-frame-your-design-challenge-by-creating-your-point-of-view-and-ask-how-might-we>

Financé par le gouvernement de l'Alberta et
développé avec le support et la rétroaction de :



Alberta **Regional** Consortia

Calgary Catholic School District
Golden Hills School Division
Tsuut'ina Education Department
Westmount Charter School

Traduction par le CPFPP