

Une bibliothèque qui me ressemble



Un outil de consultation jeunesse



C | MTL



METALUDE

Bibliothèques
Montréal

Rapport abrégé
2024

« Une bibliothèque qui me ressemble » : un outil de consultation jeunesse
Concertation Montréal
Juillet 2024

Partenaires de réalisation :

Metalude
Direction des bibliothèques de Montréal

Rédaction :

Caroline Schindler, agente de développement – Vie démocratique, CMTL

Avec la contribution de :

Margaret Fraser et Stephanie Watt – Metalude et Pauline Tremblay – Direction des bibliothèques de Montréal

Relecture :

Pascale Monier, cheffe d'équipe – Vie démocratique, CMTL
Carle Bernier-Genest, directeur général, CMTL

Révision linguistique : Suzanne Boutin, Excellence, Services langagiers & transcription

Création des outils en annexe : Metalude

Illustration de couverture : Ariane O'Connor, designer graphique, CMTL

Mention de source : CMTL

Remerciements :

Bibliothèque de Saint-Michel : Stéphanie Lamothe, Lucie Pasquier et Claude Ayerdi-Martin

Bibliothèque du Vieux-Saint-Laurent : Marie-Michèle Bernier et Virginie Simard-Tozzi

Bibliothèque interculturelle : Émilie Chastel et Laurence Gauthier

ISBN : 978-2-925331-26-1

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2024

TABLE DES MATIÈRES

Faits saillants	3
Introduction	4
Objectifs et impacts	4
Approche.....	4
Étapes.....	5
1. État des connaissances et pratiques actuelles en lien avec la programmation... 5	
2. Identification du processus décisionnel lié à la programmation	5
3. Identification de la problématique selon les bibliothécaires	5
4. Validation de la pertinence du projet auprès des enfants.....	6
Prototypage	6
Dispositifs proposés	6
Test à la bibliothèque de Saint-Michel	7
Une programmation inspirée des idées des enfants.....	8
Retour aux enfants.....	8
Conclusion.....	10
Annexe : Partenaires porteurs du projet	11
CMTL	11
Metalude.....	11
Direction des bibliothèques de Montréal.....	12
Bibliothèque participante : bibliothèque de saint-michel.....	12

FAITS SAILLANTS

- Concertation Montréal (CMTL), Metalude, la Direction des bibliothèques de Montréal et la Bibliothèque de Saint-Michel ont élaboré le projet « Une bibliothèque qui me ressemble » afin de permettre aux enfants de 4 à 13 ans de se prononcer sur les services de leur bibliothèque publique locale, l’institution culturelle la plus fréquentée du Québec.
- Le dispositif permettant de répondre à ce besoin a été créé grâce à un processus itératif et collaboratif qui a eu lieu en 2023-2024 :
 - la bibliothèque de Saint-Michel a participé à plusieurs rencontres sur une période de trois mois et a déployé le prototype sur une période de trois semaines ;
 - les enfants ont été consulté.e.s à quatre reprises lors de la conception et du prototypage du dispositif ;
 - deux autres bibliothèques partenaires ont validé la transférabilité du dispositif pour l’ensemble du réseau.
- À la suite du prototypage, la Bibliothèque de Saint-Michel confirme avoir pu :
 - sonder les enfants sur la programmation de la bibliothèque ;
 - bonifier la programmation en fonction des idées des enfants ;
 - faire des liens entre ses pratiques et les orientations stratégiques de la ville de Montréal ;
 - vérifier que le dispositif créé répond à la nécessité d’être facile à déplacer (dans la bibliothèque et hors les murs), à utiliser et peu contraignant pour l’équipe.



INTRODUCTION

« Une bibliothèque qui me ressemble » vise à permettre aux enfants de 4 à 13 ans de se prononcer sur les services de leur bibliothèque publique locale. Il a été initié en 2023 par les échanges de trois acteurs : CMTL, Metalude et la Direction des bibliothèques de la ville de Montréal.

Le prototypage du processus décrit dans le présent rapport servira de base à un projet pilote visant le déploiement du dispositif dans le réseau des bibliothèques.

Rappelons que la Convention relative aux droits de l'enfant des Nations Unies reconnaît aux enfants le droit de penser librement et d'exprimer leur opinion, et que celle-ci soit prise en considération¹.

OBJECTIFS ET IMPACTS

Les bibliothécaires et la Direction des bibliothèques de Montréal ont identifié les objectifs suivants :

- outiller les bibliothécaires pour consulter les enfants ;
- permettre aux enfants de 4 à 13 ans de se prononcer sur la programmation de leur bibliothèque et de prendre conscience de leur impact ;
- mieux comprendre les besoins des bibliothécaires ;
- proposer un dispositif de consultation adapté aux enfants.

Avec ce projet, nous souhaitons favoriser chez les enfants participants un sentiment d'appartenance à leur bibliothèque de quartier (et au réseau des bibliothèques) et accroître la fréquentation des bibliothèques et de leur programmation hors les murs, particulièrement parmi les enfants et les familles isolées.

APPROCHE

L'approche du design centré sur l'humain a été privilégiée afin de proposer un dispositif qui s'intègre dans la réalité des bibliothécaires et qui est adapté à l'usage des enfants.

¹ ONU. Convention relative aux droits de l'enfant. Adoptée le 20 novembre 1989. Articles 12, 13, 14. <https://www.ohchr.org/fr/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>. Consulté le 30 janvier 2023.

Cette approche mise sur la facilitation des échanges, le prototypage et l'apprentissage en continu.

Ce processus a permis de faire avancer les mécanismes de participation dans les bibliothèques, touchant à la fois les objectifs du projet et les orientations stratégiques des bibliothèques en matière d'équité, de diversité et d'inclusion (EDI).

L'EDI étant au cœur des pratiques des partenaires, le processus de design a inclus des moyens concrets pour rendre possible la participation d'une diversité d'enfants. Citons en exemple le fait de consulter des enfants dans la bibliothèque, mais aussi hors des murs, et le fait que le dispositif soit adapté à plusieurs modes de communication.

ÉTAPES

1. État des connaissances et des pratiques actuelles en lien avec la programmation

Les bibliothécaires souhaitent que leur offre et celle de leurs partenaires soient complémentaires. Les orientations stratégiques se vivent à travers la programmation.

Les bibliothécaires cherchent déjà à intégrer la rétroaction des personnes usagères dans leurs activités, pour lesquelles le plaisir est le fil conducteur.

2. Identification du processus décisionnel lié à la programmation

Les équipes des bibliothèques ont un savoir-faire qui leur est propre. Le design du processus a permis d'explicitier l'échéancier et le processus décisionnel menant à la programmation.

3. Identification de la problématique selon les bibliothécaires

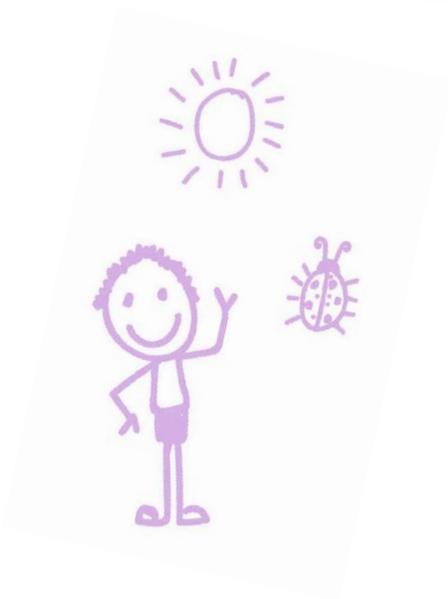
Tous les éléments nommés ci-dessus ont contribué à l'identification et à la formulation de la problématique, validée ensuite par les bibliothèques partenaires :

Les équipes jeunesse en bibliothèque ont besoin d'un outil accessible de collecte d'idées et de vote, qui permettra une prise de décision efficace et partagée avec les enfants, pour coconstruire une programmation qui leur ressemble.

4. Validation de la pertinence du projet auprès des enfants

Un total de 43 enfants ont été sondés.e.s, à trois moments différents, à La Maison d'Haïti et à la bibliothèque. Leur envie de participer ressort de leurs propos. Leur participation leur donnerait envie de fréquenter la bibliothèque et de prendre part à la programmation.

« Partager nos idées,
c'est la meilleure chose à faire. »



« À l'école, on a une petite boîte aux lettres pour
mettre des idées, on pourrait faire ça à la
bibliothèque. »

PROTOTYPAGE

DISPOSITIFS PROPOSÉS

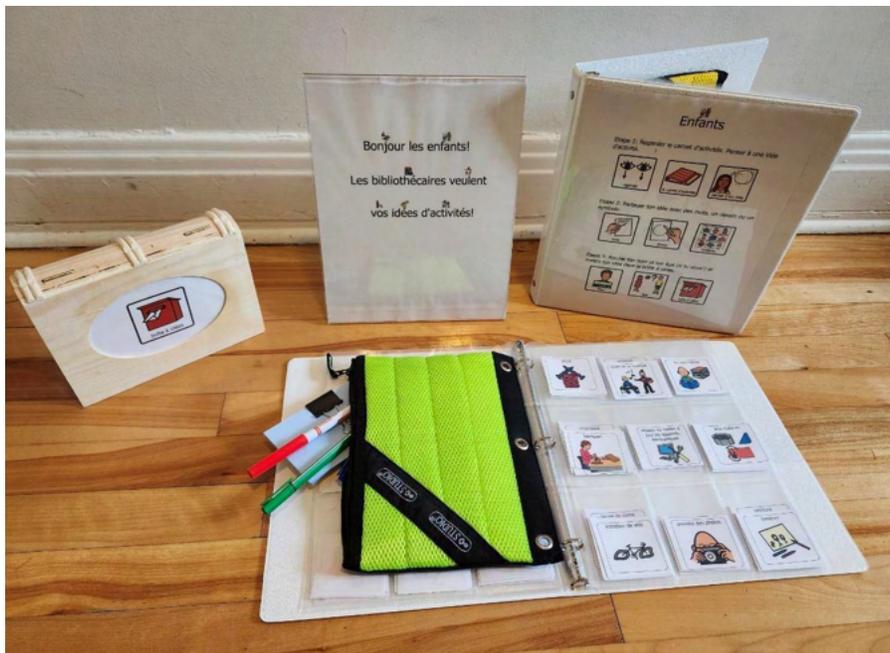
Deux dispositifs ont été proposés :

- **un catalogue d'activités (pictogrammes) accompagné d'une boîte à idées** qui offre un support visuel et plusieurs formes de participation (choix de pictogrammes, dessins, mots) anonyme et en libre-service.
- **un système de vote visuel**, constitué de pots transparents dans lesquels les enfants placent des pompons, permet aux bibliothécaires de faire voter les enfants pour des questions prédéfinies, comme le choix d'un film.

Voici quelques constats sur les dispositifs établis lors des consultations auprès des enfants pendant le processus de conception :

- la présence d'un support visuel comme la programmation est incontournable pour présenter la bibliothèque, ses services et certains éléments (gratuité, pas de frais de retard, etc.) ;
- les enfants ont une préférence pour une participation anonyme et libre-service, sans moment préétabli de participation.

Deux modes d'emploi ont été élaborés et ajoutés au dispositif, pour les enfants et pour les bibliothécaires.



TEST À LA BIBLIOTHÈQUE DE SAINT-MICHEL

La boîte à idées a été utilisée par l'équipe de la Bibliothèque de Saint-Michel pendant la période des Fêtes. Soixante-quatorze (74) idées ont été récoltées.

Une grève du personnel enseignant a eu cours à Montréal à cette période, ralentissant les activités hors les murs. Le test a donc été mené uniquement en bibliothèque.

UNE PROGRAMMATION INSPIRÉE DES IDÉES DES ENFANTS

Nous constatons que les données récoltées ont eu une influence directe sur la programmation, grâce à la réactivité de l'équipe. Certaines idées récoltées ont confirmé ce que les bibliothécaires avaient déjà noté dans leurs échanges avec les personnes usagères, comme la cuisine. Le fait de retrouver cette demande dans la boîte à idées va contribuer à la prioriser. D'autres demandes ont été des surprises, et pourront être facilement ajoutées à la programmation, comme un atelier de tricot.

À noter que le fait d'élaborer une programmation inspirée des idées des enfants a eu un impact positif sur l'équipe, en répondant au besoin de sens des personnes impliquées.

RETOUR AUX ENFANTS

Le retour aux enfants est l'étape ultime de la consultation. Le fait de valoriser le respect de leurs choix est susceptible d'accroître l'engagement des jeunes dans le processus, leur participation dans les activités de la bibliothèque et, potentiellement, leur fréquentation des bibliothèques du réseau.

Une des forces du processus est que le retour aux personnes consultées peut se faire directement, tout en conservant l'anonymat. Voici les stratégies de valorisation identifiées par l'équipe de la Bibliothèque de Saint-Michel. À noter que ces stratégies n'ont pas encore été testées ni validées auprès des enfants :

- afficher directement les cartes-réponses qui se trouvaient dans la boîte à idées ;
- utiliser ces cartons ou les pictogrammes pour les réseaux sociaux ;
- mentionner oralement pendant l'animation que cette idée vient des enfants.

Par ailleurs, le service des communications de l'arrondissement a approuvé le fait de valoriser les idées des enfants dans la programmation imprimée, en les identifiant par une étoile.



CONCLUSION

Comme souligné par les bibliothécaires, le dispositif de consultation « Une bibliothèque qui me ressemble » est porteur de sens, car il permet de proposer une programmation plus proche des envies des enfants, ancrée dans la communauté. Ces outils veillent à la synergie entre la connaissance fine et riche que les bibliothécaires ont de leur milieu et les souhaits des enfants.

C'est un dispositif simple, facile à utiliser, qui permet de rendre la consultation des enfants plus systématique, et de récolter des données cohérentes, qui pourront prendre leur place dans la prise de décision de l'équipe. Cela permet non seulement d'adapter la programmation, mais aussi potentiellement l'offre de services. Cela sera testé lors d'un projet pilote visant à préparer le déploiement du dispositif à plus grande échelle.

« Une bibliothèque qui me ressemble » contribue également à considérer les enfants comme des êtres compétents, capables de s'exprimer sur des sujets qui les concernent. C'est un outil qui valorise les idées des enfants et participe à leur éveil à la citoyenneté. Cela peut également avoir une incidence sur leur sentiment d'appartenance envers leur bibliothèque, et sur leur envie de participer à des activités, et donc de la fréquenter davantage. Les enfants nous le disent d'ailleurs clairement :



« Décider,
ça donnerait envie d'y aller. »

ANNEXE : PARTENAIRES PORTEURS DU PROJET

CMTL

CMTL a pour mission de favoriser et d'animer le développement régional par la concertation, ainsi que d'amorcer et soutenir des initiatives régionales innovantes et structurantes. Elle est soutenue par l'agglomération grâce à la participation financière du gouvernement du Québec.

CMTL considère les enfants comme des citoyens à part entière, capables de s'exprimer, de cibler des enjeux et de réfléchir à des solutions. C'est pourquoi l'équipe a développé une expertise en participation citoyenne des enfants de 4 à 12 ans.

Rôles dans le projet :

- Coordination ;
- Déploiement et test des dispositifs auprès des enfants ;
- Animation auprès des enfants ;
- Rédaction du rapport.

METALUDE

Metalude soutient la création de collectivités pour et avec les enfants et les jeunes par l'intermédiaire de démarches participatives, d'espaces publics inclusifs et jouables et de l'accompagnement du changement. Son travail s'ancre dans les pratiques exemplaires en participation publique et en facilitation, ainsi que dans les méthodes des sciences sociales. Son expertise permet d'innover tout en restant à l'écoute des enfants et des jeunes.

Rôles dans le projet :

- Design du processus ;
- Facilitation auprès de l'équipe en bibliothèque ;
- Création des outils (en annexe) ;
- Évaluation ;
- Révision du rapport.

DIRECTION DES BIBLIOTHÈQUES DE MONTRÉAL

La Direction des bibliothèques de Montréal assure la consolidation, le développement, la cohérence, le soutien et la mise en valeur du réseau des 45 bibliothèques situées dans les 19 arrondissements de Montréal. Ces bibliothèques sont des installations culturelles bien ancrées dans les différents quartiers montréalais ayant pour mission d’offrir à toute personne un accès gratuit à la lecture, à l’information, au savoir, à la culture et au loisir.

Rôles dans le projet :

- Mise en relation avec les bibliothèques participantes ;
- Regard sur le déploiement dans le réseau par la suite ;
- Regard en équité, en diversité et en inclusion (EDI) et respect de la mission des bibliothèques ;
- Révision du rapport.

BIBLIOTHÈQUE PARTICIPANTE : BIBLIOTHÈQUE DE SAINT-MICHEL

La Direction des bibliothèques a lancé un appel dans le réseau ; plusieurs bibliothèques ont démontré un intérêt. Avec l’indice d’équité des milieux de vie de la ville de Montréal², les partenaires ont sélectionné la Bibliothèque de Saint-Michel. Les deux bibliothécaires jeunesse de la bibliothèque étaient impliqué.e.s dans le projet, qui permettait d’avancer les objectifs du Plan d’action culturel 2023-2027 de l’arrondissement Villeray– Saint-Michel–Parc-Extension.

Rôles dans le projet :

- Mise à disposition de la documentation existante sur la programmation et la prise de décision dans la bibliothèque ;
- Participation au processus ;
- Test du dispositif et rétroaction.

² L’indice d’équité des milieux de vie vise à localiser les milieux de vie cumulant des vulnérabilités urbaines afin de susciter la priorisation et la convergence des investissements municipaux. <https://services.montreal.ca/indice-equite-milieux-vie/#10.33/45.5206/-73.6251>. Consulté le 15 septembre 2023.