

Une bibliothèque qui me ressemble



Prototypage d'un dispositif de
consultation en bibliothèque jeunesse



« Une bibliothèque qui me ressemble »

Prototypage d'un dispositif de consultation en bibliothèque 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

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 : 978-2-925331-27-8

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2024

TABLE DES MATIÈRES

Faits saillants.....	3
Partie 1 : présentation du projet à long terme.....	5
Pourquoi consulter les enfants ?.....	5
Un projet partenarial.....	6
Origine du projet.....	7
Nature du projet.....	8
Objectifs du projet global.....	8
Impacts souhaités.....	8
Impacts secondaires.....	8
Phases du projet.....	9
Partie 2 : bilan de la phase 1 - prototypage du processus.....	10
Approche.....	10
Objectifs.....	10
Moyens.....	10
Public cible.....	10
Rôles de chaque partenaire.....	11
Étapes de la phase 1.....	11
Identification de la bibliothèque.....	12
État des connaissances et pratiques actuelles.....	13
Identification du processus décisionnel lié à la programmation.....	13
Identification de la problématique.....	14
Prototypage.....	15
Élaboration et test de l'outil final.....	23
Prochaine étape : le projet pilote.....	29
Conclusion.....	31
Annexe 1 : Mode d'emploi pour les bibliothécaires.....	32
Annexe 2 : Pictogrammes.....	42

FAITS SAILLANTS

Le projet « Une bibliothèque qui me ressemble » vise à permettre aux enfants de 4 à 13 ans de se prononcer sur les services de leur bibliothèque.

Il a été développé en trois phases :

1. **Prototypage du processus** de consultation (automne 2023 – hiver 2024, à la Bibliothèque de Saint-Michel) ;
2. **Projet pilote** avec plusieurs bibliothèques (2025) ;
3. **Déploiement** (accompagnement et soutien des bibliothèques du réseau).

Le présent rapport concerne la phase 1.

Objectifs du projet :

- Identifier une problématique précise qui permet de comprendre les besoins des bibliothécaires ;
- Proposer un dispositif pour y répondre.

La problématique suivante a été identifiée avec les bibliothécaires du réseau :

« 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. »

- 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 consultés 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 de cette première phase de prototypage, la Bibliothèque 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 utiliser, à déplacer (dans la bibliothèque et hors les murs), et peu contraignant pour l'équipe.



PARTIE 1 : PRÉSENTATION DU PROJET À LONG TERME

POURQUOI CONSULTER LES ENFANTS ?

La Convention relative aux droits de l'enfant¹ des Nations Unies reconnaît les droits propres aux enfants² et intègre, dans sa conception même des droits, un public ou un auditoire adulte. Les droits des enfants ne peuvent donc pas exister à l'écart des adultes. Par exemple, les enfants n'ont pas seulement le droit de s'exprimer, elles et ils ont aussi le droit d'être entendus et d'être pris en considération dans les décisions qui les concernent. Puisque les décisions concernant les enfants sont souvent, pour ne pas dire toujours, prises par des adultes, la réalisation de ces droits dépend de la volonté et de la participation des adultes.

La Convention, dont le Canada est signataire, fait état de la multiplicité des manières dont les enfants ont le droit de s'exprimer et de partager des idées.

Les perspectives des adultes sont issues de connaissances et d'expériences partielles³. Les enfants vivent dans la même société que les adultes, mais elles et ils ont des expériences de vie distinctes des adultes (en raison de leur statut de mineur, de leur expérience de différentes phases de développement en un court laps de temps et de leur absence de toutes les tables décisionnelles).

Rejoindre et engager ces nouveaux jeunes publics a le potentiel d'enrichir ces connaissances partielles et de réduire les angles morts des personnes qui porteront les projets.

On peut aussi voir dans la participation publique des enfants un indice du développement social ou de l'innovation sociale à venir. Certaines nouvelles réalités et tendances sont plus acceptées parmi les jeunes générations de manière générale. Cette mouvance vers le futur pourrait être accélérée, ou du moins mieux comprise, en se rapprochant des enfants et des jeunes et en se laissant influencer par leurs perspectives.

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

² Par « enfant », nous entendons toutes les personnes de 0 à 17 ans.

³ NICHOLSON, Julie, Priya Mariana SHIMPI, Jean KURNIK, Christine CARDUCCI et Maja JEVGOVIKJ (2014). « *Listening to children's perspectives on play across the lifespan: children's right to inform adults' discussions of contemporary play* », *International Journal of Play*, 3(2), p. 136-56, DOI : 10.1080/21594937.2014.937963

Enfin, inclure les enfants et les jeunes dans des démarches de participation publique contribue à s'éloigner de la représentation des enfants comme seulement des êtres vulnérables en besoin de protection. Les démarches peuvent les représenter comme des êtres compétents qui peuvent identifier des enjeux, qui peuvent s'exprimer et qui peuvent réfléchir à des solutions, même des solutions à des enjeux qui ne leur sont pas propres⁴.

UN PROJET PARTENARIAL

Le projet a été initié par les échanges de trois acteurs : CMTL, Metalude et la Direction des bibliothèques de la ville de Montréal.

CMTL est le réseau des réseaux par lequel les élu.e.s et les leaders socioéconomiques s'unissent pour développer Montréal à travers trois grandes familles de projets, lesquelles visent à renforcer la vie démocratique, à favoriser la parité, la diversité et l'inclusion, et à accélérer la transition écologique.

CMTL est reconnue par l'agglomération de Montréal comme son interlocutrice privilégiée en matière de concertation intersectorielle et de développement régional. Elle est également soutenue par l'agglomération grâce à la participation financière du gouvernement du Québec. Elle regroupe près de 150 organismes et élu.e.s membres et plus de 500 partenaires.

Depuis plusieurs années, CMTL a construit une expertise en consultation citoyenne auprès des enfants et des jeunes, dans un continuum de 4 à 35 ans. On peut citer en exemple le projet « [Raconte-moi ta ville](#) » (consultations d'enfants de 4 à 12 ans sur le [Projet de ville](#)), l'accompagnement des [Conseils jeunesse d'arrondissement](#) et un soutien au budget participatif de la ville de Montréal pour rejoindre les jeunes.

Dans ce domaine, CMTL travaille avec Metalude, OBNL dont la mission est de soutenir la création de communautés pour et avec les enfants. Metalude a une expertise dans la participation publique, le jeu et l'inclusion des enfants. Ce regard lui permet de voir et de comprendre la ville, l'urbanisme et la gouvernance municipale de la perspective des droits et des besoins des personnes de moins de 18 ans.

⁴ NICHOLSON, Julie, Priya Mariana SHIMPI, Jean KURNIK, Christine CARDUCCI et Maja JEVGOVIKJ (2014). « *Listening to children's perspectives on play across the lifespan: children's right to inform adults' discussions of contemporary play* », *International Journal of Play*, 3(2), p. 136-56, DOI : 10.1080/21594937.2014.937963

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

ORIGINE DU PROJET

De longue date, CMTL a collaboré avec la Direction des bibliothèques de Montréal. Dans la dernière année, les discussions ont été abordées sous l’angle de la consultation citoyenne.

Il a été identifié par la Direction des bibliothèques que la consultation des enfants et des jeunes pourrait être améliorée dans le réseau. En effet, la Direction tente, entre autres, grâce à une programmation culturelle, de répondre aux différents besoins de la population desservie dans toute sa diversité, particulièrement les enfants. Or, aucun mécanisme n’existe actuellement pour consulter les jeunes sur ce qu’elles et ils souhaiteraient réellement retrouver en bibliothèque, comme activités ou services, et leur permettre de prendre part activement au développement de l’offre de services.

La bibliothèque publique est l’institution culturelle la plus fréquentée au Québec⁵. Or, une grande proportion de la population montréalaise et, parmi elle, plusieurs enfants, ne la fréquentent pas⁶. Permettre à ces personnes de se prononcer sur l’offre de services de leur bibliothèque pourrait, selon nous, influencer leur fréquentation de la bibliothèque et augmenter leur sentiment d’appartenance au quartier.

Inspirés par ces différents constats, CMTL et Metalude ont alors apporté leur expertise pour les conjuguer avec celle de la Direction des bibliothèques et créer une synergie qui porte le présent projet.

⁵ Association des bibliothèques publiques du Québec. Communiqué de presse de la Semaine des bibliothèques publiques 2023.

⁶ Seulement 21,5 % de la population montréalaise est abonnée aux Bibliothèques de Montréal en 2023 (source : Ville de Montréal).

NATURE DU PROJET

Il s'agit de permettre aux enfants de 4 à 13 ans de se prononcer sur les services de leur bibliothèque.

Dans le cadre de ce projet qui les concerne, les enfants ont été consultés à quatre reprises. Il est important de sonder également les enfants ne fréquentant pas la bibliothèque, car la consultation pourrait influencer leur fréquentation éventuelle de la bibliothèque et plus largement, des installations culturelles montréalaises.

À terme, la Direction des bibliothèques disposera d'un dispositif commun de soutien pour la consultation des enfants, disponible pour toutes les bibliothèques du réseau qui le souhaitent.

OBJECTIFS DU PROJET GLOBAL

- Impliquer les enfants de 4 à 13 ans (dans les activités en bibliothèque et hors les murs) dans le processus de cocréation de la programmation culturelle de leur bibliothèque ;
- Faciliter l'élaboration d'une programmation culturelle qui reflète les besoins et les intérêts d'une diversité d'enfants.

IMPACTS SOUHAITÉS

- Plus de personnes fréquentant leur bibliothèque de quartier (incluant toute sa programmation hors les murs), particulièrement les enfants et les familles isolées ;
- Un sentiment d'appartenance accru des enfants vis-à-vis de leur bibliothèque de quartier (et des Bibliothèques de Montréal).

IMPACTS SECONDAIRES

- Pour les enfants, se sentir partie prenante d'une communauté et être davantage épanouis dans leur milieu grâce à leur participation à ce processus consultatif ;
- Prendre conscience de l'impact qu'elles et ils peuvent avoir en donnant leur avis ;

- S'approprier les installations culturelles de la ville de Montréal et, plus largement, l'espace public ; s'y sentir en confiance et à leur place ;
- Toucher la relation des parents avec l'institution, en valorisant la voix de leurs enfants.

PHASES DU PROJET

1. **Prototypage du processus** de consultation (automne 2023 – hiver 2024) ;
2. **Projet pilote** avec plusieurs bibliothèques (2025) ;
3. **Déploiement** (accompagnement et soutien des bibliothèques du réseau).



PARTIE 2 : BILAN DE LA PHASE 1 – PROTOTYPAGE DU PROCESSUS

APPROCHE

L'approche du design centré sur l'humain a été privilégiée comme moyen de comprendre la réalité des bibliothèques, de formaliser les pratiques existantes et de faire avancer les mécanismes de participation afin de soutenir les objectifs du projet et de se conformer aux bonnes pratiques en matière d'équité, de diversité et d'inclusion (EDI).

L'EDI et l'ADS+ sont au cœur des pratiques des trois parties prenantes, d'où le choix de méthodologie (par exemple, consultations dans la bibliothèque et hors les murs) et d'outils participatifs (plusieurs modes de communication prévus). L'écoresponsabilité est également transversale dans nos pratiques.

OBJECTIFS

- Sonder les enfants sur leurs connaissances de la bibliothèque et de sa programmation culturelle ;
- Faire des liens entre les pratiques des bibliothécaires et les orientations stratégiques de la ville de Montréal ;
- Développer et valider un processus de participation pour les jeunes en bibliothèque et hors les murs.

MOYENS

- Outils de participation accessibles et adaptés au contexte des bibliothèques ;
- Outils de participation peu coûteux, faciles à déplacer et à transporter ;
- Outil d'analyse des données issues des consultations, facilement utilisable par les bibliothécaires.

PUBLIC CIBLE

- Public des sections jeunesse des bibliothèques, soit les enfants de 4 à 13 ans ;
- Bibliothécaires.

RÔLES DE CHAQUE PARTENAIRE

CMTL

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

Metalude

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

Direction des bibliothèques

- 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.

Équipe de la bibliothèque

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

ÉTAPES DE LA PHASE 1

Le projet avait deux groupes usagers importants : les enfants et les bibliothécaires. Ces deux groupes ont été impliqués à chaque étape de la conception du dispositif de consultation.

Étapes de la phase 1	Calendrier
Identification de la bibliothèque	Septembre 2023
État des connaissances et des pratiques actuelles	Octobre 2023
Identification du processus décisionnel lié à la programmation	Octobre 2023
Identification de la problématique	Novembre 2023
Prototypage : <ul style="list-style-type: none">– Première consultation des enfants ;– Consultation de l'équipe ;– Deuxième consultation des enfants.	Novembre-Décembre 2023
Élaboration de l'outil final	Décembre 2023
Test du dispositif à la bibliothèque	Début janvier 2024
Consolidation des apprentissages en vue du projet pilote	Février 2024

Identification de la bibliothèque

Pour élaborer le dispositif de consultation, il était nécessaire d'aller sur le terrain. Nous avons donc besoin de collaborer avec une bibliothèque d'arrondissement.

La Direction des bibliothèques a lancé un appel dans le réseau ; plusieurs bibliothèques ont démontré un intérêt. Les partenaires du projet ont alors consulté l'indice d'équité des milieux de vie de la ville de Montréal⁷. Le choix s'est finalement porté sur la Bibliothèque de Saint-Michel, dans l'arrondissement Villeray–Saint-Michel–Parc-Extension. Les deux bibliothécaires jeunesse de la bibliothèque étaient impliquées dans le projet.

⁷ 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.

Il était entendu que, tout au long du projet, l'autonomie des bibliothèques serait respectée et valorisée.

État des connaissances et des pratiques actuelles

Une première rencontre avec l'équipe de la bibliothèque a permis de partager un portrait du quartier, et de comprendre le fonctionnement du secteur jeunesse de la bibliothèque quant à la programmation, comme ses relations avec les partenaires pour les activités hors les murs.

Par la suite, la lecture de documents a permis de s'ancrer dans les orientations stratégiques et de se familiariser avec la programmation existante (dépliants de la bibliothèque, politiques de la ville de Montréal et de l'arrondissement Villeray–Saint-Michel–Parc-Extension).

Des liens ont ensuite été faits entre les orientations stratégiques et les activités de la bibliothèque.

Identification du processus décisionnel lié à la programmation

À la Bibliothèque de Saint-Michel, les enfants étaient déjà consultés sur certains points, comme le choix du film quand une projection était prévue. Le projet a aidé à formaliser à la fois le processus décisionnel de l'équipe et le processus de consultation des enfants.

Il s'agissait d'abord de répertorier les contraintes et les influences ayant un impact sur le choix d'activités en bibliothèque :

- les compétences et les intérêts de l'équipe ;
- le budget lié aux orientations stratégiques ;
- le retour des personnes usagères et les taux d'inscription ;
- le souci d'aboutir à une programmation équilibrée ;
- les relations existantes avec les partenaires externes :
 - collaboration avec des organismes locaux ;
 - connaissance des fournisseurs externes de confiance.

Dans tous ces éléments, le plaisir que prennent les enfants aux activités est le fil conducteur. L'approche ludique des bibliothèques marque une différence avec le milieu scolaire.

L'équipe de la bibliothèque a également souligné l'importance de prendre en compte les barrières qui pourraient nuire à la participation des parents (comme l'horaire, par exemple).

Cette étape a permis de clarifier le processus décisionnel, afin que les données recueillies auprès des enfants puissent s'inclure adéquatement dans ces éléments de prise de décision. Plus tard, dans le prototypage, cette réflexion a été poussée pour aboutir à des filtres de prise de décision (voir Annexe 1).

Identification de la problématique

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

Accessible :

On entend par « accessible » un outil simple et visuel qui s'adapte à diverses situations familiales, en permettant notamment :

- l'utilisation par un enfant de façon autonome ;
- la participation de plusieurs enfants de plusieurs âges en même temps ;
- la participation des personnes neurodivergentes ou n'ayant pas un niveau de français élevé ;
- la participation des personnes qui n'ont pas d'accès à Internet à domicile.

Efficace :

Une prise de décision efficace s'intègre dans les tâches existantes des bibliothécaires et respecte le fonctionnement existant (planification saisonnière, appels à projets, ressources internes, etc.).

Partagée :

Une prise de décision partagée nécessite une clarté dans les rôles et les étapes de la prise de décision.

À la suite de l'identification de la problématique, nous voulions vérifier sa transférabilité à d'autres milieux, étant donné que le projet a pour visée d'étendre le dispositif dans le réseau des bibliothèques. La Direction des bibliothèques a donc fait un appel à tous, et nous avons formé un groupe de réflexion interbibliothèques avec la Bibliothèque du Vieux-Saint-Laurent (arrondissement de Saint-Laurent) et la Bibliothèque interculturelle (arrondissement Côte-des-Neiges–Notre-Dame-de-Grâce), en plus de la Bibliothèque de Saint-Michel.

Dans le groupe de réflexion, les autres bibliothèques éprouvent également le besoin de formaliser leur processus de consultation des enfants (pour éviter, par exemple, d'entendre toujours les mêmes personnes). Les bibliothécaires du groupe ont validé la transférabilité du projet et de la problématique, tout en faisant certaines remarques :

- les situations familiales sont multiples ;
- l'accès à Internet ne va pas de soi ;
- les ressources varient selon les bibliothèques (par exemple, certaines ont plus de ressources à l'interne, d'autres plus de moyens pour les fournisseurs externes) ;
- la complémentarité avec les organismes communautaires se vit différemment selon les quartiers ;
- les outils de collecte de données numériques sont nécessaires pour pouvoir exploiter les données, mais aussi pour pouvoir y revenir (ce qui est difficile si elles ne sont collectées que sur papier).

Prototypage

Consultation des enfants sur leur connaissance de la bibliothèque et de sa programmation

Dans un projet qui les concerne, il est incontournable d'impliquer les enfants tout au long du processus. En vue de l'impact souhaité d'augmenter le taux de fréquentation des bibliothèques, il était important de sonder aussi les enfants ne fréquentant pas la bibliothèque.

Cette première série de consultations avait pour objectif de mieux connaître leur compréhension de l'offre d'activités et du processus décisionnel.

Les questions posées aux enfants étaient les suivantes :

- Est-ce que tu viens à des activités ?
- Qui choisit la programmation selon toi ?
- Qui devrait choisir selon toi ?
- Tu aimerais choisir ou proposer tes idées ?
- Préfères-tu une boîte anonyme ou un tableau où l'on rajoute nos idées à celles des autres ? (hors les murs)
- Est-ce que le fait de nommer des catégories d'activités ou d'avoir une programmation en exemple aide à trouver des idées ? (hors les murs)
- Si le parent était présent : comment avez-vous accès à l'information sur la programmation ?

Un total de 43 enfants ont été consultés par CMTL, à trois moments différents :

- à la Maison d'Haïti lors de l'aide aux devoirs (15 enfants) ;
- à la bibliothèque un dimanche matin à l'ouverture, avant l'heure du conte 3–5 ans (12 enfants) ;
- à la bibliothèque en semaine, lors d'une visite de groupe d'un centre de la petite enfance pour l'heure du conte (16 enfants).

Il s'est avéré que la dernière intervention a été moins fructueuse, car les enfants s'influençaient et étaient moins réceptifs après l'activité d'heure du conte. Les consultations individuelles se prêtaient mieux au sujet. Nous ne présenterons donc ici que les résultats des deux premières.

Maison d'Haïti

La consultation à la Maison d'Haïti répondait à la préoccupation de créer un dispositif adapté aussi au public hors les murs. Au moment de notre visite, les bibliothécaires étaient présent.e.s dans l'entrée avec les livres du [Roulivre](#). Les parents n'étaient pas présents. Les 15 enfants consultés avaient entre 8 et 12 ans.

– **Est-ce que tu viens à des activités ?**

Sur 15 enfants consultés, 3 personnes savaient que les activités de la bibliothèque existaient. Une (1) personne a insisté sur le fait qu'elle avait proposé un club de mangas, mais qu'il n'avait jamais eu lieu.

Les autres personnes, non seulement ne savaient pas que la bibliothèque proposait des activités, mais ne savaient pas toujours où se trouvait la bibliothèque. Le fait que leurs parents ne les laissent pas y aller est revenu plusieurs fois, comme le fait de ne pas faire de carte de bibliothèque, car il faut payer si l'on abîme ou perd les livres.

Ce n'était pas clair non plus pour eux qu'il était possible de faire une carte de bibliothèque sur place et d'emprunter des livres (et des jeux) lorsque le Roulivre était à la Maison d'Haïti chaque semaine. En les accompagnant, plusieurs sont allés chercher le formulaire auprès des bibliothécaires présents.

– **Qui choisit la programmation selon toi ?**

La directrice, le gouvernement, le maire.

– **Qui devrait choisir selon toi ?**

Tout le monde.

– **Tu aimerais choisir/proposer tes idées ?**

L'enthousiasme est unanime.

Beaucoup d'idées, parmi lesquelles : créer des livres, flatter des animaux, faire des causeries, cuisiner/manger, plus de mangas, coiffeur, jeux, concours (de LEGO, de lecture, de maths, de beauté), pâte à modeler, dessin, vente de charité, musique.

– **Préfères-tu une boîte anonyme ou un tableau où l'on rajoute nos idées à celles des autres ?**

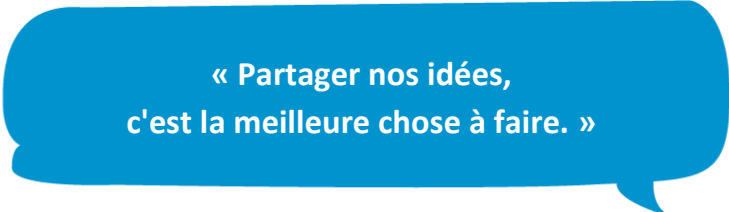
Onze (11) ont voté pour la boîte, 3 pour le tableau, 1 abstention.

- **Est-ce que le fait de nommer des catégories d'activités ou d'avoir une programmation en exemple aide à trouver des idées ?**

Effectivement, les enfants ont des idées quand on leur donne des exemples, mais pas à partir de rien. Les exemples aident plus que les catégories d'activités.

Le fait d'avoir la programmation en main était indispensable pour clarifier l'objet de la consultation.

Citations



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



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

Bibliothèque

Les enfants venaient à la bibliothèque avec leurs parents un dimanche matin, pour l'heure du conte des 3-5 ans. Les 12 enfants consultés avaient entre 4 et 10 ans.

- **Est-ce que tu viens à des activités ?**

Oui : 3

Non : 5

Abstention : 2

Commentaires : « Des fois », « Pas trop, mais j'aimerais ».

- **Qui choisit la programmation selon toi ?**

Les « madames », les professeurs, les bibliothécaires/employé.es de la bibliothèque (3), le directeur de la bibliothèque.

Je ne sais pas : 6

– **Qui devrait choisir selon toi ?**

Les adultes (2), les enfants et leurs parents, les employé.es.

Abstentions : 8

– **Tu aimerais choisir/proposer tes idées ?**

Oui : 9

Abstention : 3

– **Question aux parents : comment avez-vous accès à l'information sur la programmation ?**

Programmation papier : 4

Affiches sur place : 3

Calendrier culturel en ligne : 2

Facebook : 1

Infolettre de l'arrondissement : 1

Une maman souligne l'importance des photographies dans la programmation papier. Sa fille de 7 ans choisit ce qu'elle aime en fonction de ça. Elle suggère un système de pictogrammes par catégorie d'activités pour faciliter ce choix.

Citations

« J'aime certaines activités, mais on a un horaire chargé. Des fois, y'a rien qui m'intéresse. J'aime surtout choisir des livres. »

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

Conclusion

Nous avons pu observer que la plupart des enfants consultés étaient peu conscients de l'offre de la bibliothèque en matière d'activités.

L'importance d'informer les parents dans tout le processus ressort dans les propos des enfants, notamment à la Maison d'Haïti. Également, le fait d'avoir un support comme la programmation est incontournable pour présenter la bibliothèque, ses services, et certains éléments (gratuité, pas de frais de retard, etc.), mais aussi pour susciter des idées d'activités.

À ce stade, la préférence pour une boîte à idées ressort, avec une participation anonyme.

Cette première série de consultation des enfants a permis de valider les objectifs du projet global dans le fait d'impliquer les enfants et de cocréer la programmation de la bibliothèque. En effet, quand on ouvre cette porte, les enfants sont ravis de donner leurs idées.

Encore faut-il ouvrir la porte, car on constate que les enfants se voient loin de la possibilité de choisir. Les personnes décisionnelles que les enfants nomment sont, pour certaines, inaccessibles (le gouvernement, le maire) et toutes en position d'autorité (à l'instar de toutes les personnes qui décident pour les enfants en général, comme mentionné en introduction). Pourtant, quasi unanimement, les enfants nomment vouloir donner leurs idées, et vont jusqu'à préciser que ça leur donnerait envie de participer à ces activités.

Ces réponses confirment donc que le projet rencontre les envies des enfants et qu'il peut aussi, de manière plus large, contribuer à équilibrer le rapport de pouvoir entre adultes et enfants sur ce type de questions qui les concerne directement.

Avec l'équipe de la bibliothèque : proposition d'un dispositif de consultation

À la suite de la première consultation auprès des enfants, un retour a été fait à l'équipe de la bibliothèque concernant :

- le retour sur les propos des enfants ;
- la présentation d'outils possibles pour les consulter ;
- l'élaboration des filtres de décision pour le tri des idées.

Outils proposés

Les outils proposés à l'équipe de la bibliothèque se divisaient en deux volets :

- **Un catalogue d'activités (pictogrammes) accompagné d'une boîte à idées.**

Ces choix proviennent des résultats de la première consultation : les enfants ont besoin d'un support de réflexion pour proposer leurs propres idées, et elles ou ils préfèrent la boîte à idées à un tableau (voir les pictogrammes en Annexe 2).

- **Un système de vote**, constitué de pots transparents dans lesquels les enfants placent des pompons. Cet outil répond au besoin des bibliothécaires de faire voter les enfants sur des décisions plus ponctuelles (comme le choix d'un film).

L'équipe a souligné l'importance de la souplesse d'utilisation du dispositif. Il est possible, par exemple, de prendre connaissance des idées en continu, toute l'année, parce que l'équipe réfléchit à la programmation en continu, ou de choisir une saison de programmation spécifique. Cet aspect est important pour que le dispositif de consultation puisse s'adapter à la réalité de chaque bibliothèque. Le fait d'avoir à la fois un système de vote et un système de consultation fait partie de cette adaptabilité.

Tout le matériel est présenté dans un seul et même sac résistant, facile à transporter.

Filtres décisionnels

Les filtres décisionnels sont les différentes strates, les différents aspects à considérer pour aboutir à une programmation équilibrée. À ce stade, ces filtres ont été affinés (voir Annexe 1).

Pour que les idées des enfants prennent leur place dans les filtres décisionnels, la récolte des données (contenu de la boîte à idées) était primordiale. L'outil de récolte devait être disponible, simple d'utilisation et numérique (comme discuté avec le groupe de réflexion). Il s'agissait donc de numériser les données, en identifiant celles qui étaient importantes à récolter.

Enfin, le retour aux enfants restait à travailler, car c'est l'étape ultime de la consultation. Le fait de valoriser le respect de leurs choix est susceptible de créer un engagement à la fois dans le processus participatif, mais aussi dans la participation aux activités (et donc, la fréquentation de la bibliothèque).

Deuxième consultation des enfants

Cette deuxième consultation visait à vérifier les outils auprès des enfants, avant le test par l'équipe de la bibliothèque.

Comme pour la première consultation des enfants, nous avons prévu de leur demander leur avis sur le dispositif à la bibliothèque et hors les murs. Cependant, la grève des enseignant.e.s ayant eu lieu à Montréal du 23 novembre au 28 décembre, il nous a été impossible de retourner à la Maison d'Haïti, l'aide aux devoirs n'ayant pas lieu.

Par contre, nous avons consulté les enfants sur le dispositif à la bibliothèque un dimanche matin, sur les tables utilisées par les familles pour jouer aux jeux et avec les jouets en libre-service. Les enfants étaient attirés par le dispositif, notamment les pictogrammes et le matériel pour dessiner.

Comme la première fois, le dépliant présentant la programmation de la bibliothèque restait nécessaire, car l'offre n'était pas toujours connue des enfants, ou confusément.

Certaines familles nouvellement arrivées venaient à la bibliothèque pour la première fois.

Quatorze (14) enfants ont été consultés, de 4 à 13 ans. Les deux dispositifs ont été testés.

Boîte à idées

Concernant la boîte à idées, plusieurs observations ont été faites :

- la programmation restait incontournable ; elle a servi d'accroche avec les enfants. Ensuite, les pictogrammes ont été choisis ;
- les enfants n'ont pas toutes et tous le même rapport à l'anonymat. Certaines personnes étaient contentes d'écrire leur nom, d'autres non. Un petit garçon a écrit son nom, mais il ne voulait pas dire son idée à son papa « c'est un secret » ;
- le fait de pouvoir mettre le pictogramme directement dans la boîte, mais aussi de pouvoir dessiner permet de s'adapter à un plus grand nombre d'enfants. En effet, dans l'ensemble, les plus jeunes utilisaient les pictogrammes, et les plus vieux préféraient écrire ou dessiner (parfois en s'inspirant des pictogrammes) ;

- un visuel attirant est un déclencheur important. Un enfant de 4 ans est venu de lui-même, attiré par les pictogrammes ;
- étant donné qu'on vise aussi les jeunes enfants, la hauteur du dispositif est importante ;
- certains enfants choisissent plusieurs pictogrammes (notamment les plus jeunes).

Vote

Pour le vote, les enfants plaçaient des pompons dans des pots Mason contenant des collations, pour choisir la collation qu'elles et ils désiraient (une façon de les remercier d'avoir participé).

Le choix qui a été fait pour les couleurs de pompons était de tester la tranche d'âge :

- bleu : 4 à 6 ans ;
- jaune : 7 à 10 ans ;
- orange : 10 ans et plus.

La facilité d'utilisation a été confirmée par le test. Il a simplement été souligné par l'équipe que des contenants en plastique transparents seraient plus appropriés hors les murs (à la fois pour le poids, et pour la résistance au bris).

Élaboration et test de l'outil final

Finalisation du dispositif

À la suite de la consultation auprès des enfants, des pictogrammes ont été sélectionnés et du matériel acheté pour aboutir au dispositif final (voir photo ci-dessous).



Deux modes d'emploi ont été ajoutés au dispositif :

- un pour les bibliothécaires (voir Annexe 1) ;
- un pour les enfants (sous forme d'affichette).

Bonjour les enfants!

Les bibliothécaires veulent

vos idées d'activités!

Test à la Bibliothèque de Saint-Michel

Le test réel a été fait par l'équipe juste après la période des Fêtes, puis les dimanches de janvier. Les activités hors les murs n'étaient pas reprises.

Par contre, le dispositif de vote n'a pas été testé à ce moment, car la période ne se prêtait pas à un vote précis.

Le dispositif n'est pas resté en permanence au même endroit pendant le test. Il a été placé par l'équipe à des moments et à des endroits choisis (surtout pour éviter le vandalisme).

Le dispositif a été placé à côté du robot de retour (sur des tables basses, accessibles aux plus jeunes) et sur les grandes tables d'activités du secteur jeunesse. Le fait de placer le dispositif directement sur les tables utilisées par les familles pour jouer aux jeux en libre-service fonctionnait mieux que de le placer à côté des jeux.

Le dispositif a été sorti surtout le dimanche lors des activités, quand il y avait un achalandage et une surveillance possible par le personnel.

L'équipe a créé des affiches plus colorées et attrayantes que celles qui avaient été fournies, pour attirer davantage les regards.

Étant donné que le dispositif peut rester plusieurs jours, mais aussi être enlevé à certains moments, il est difficile d'avoir le nombre de participations par jour. L'équipe sait cependant que, le dimanche, la bibliothèque reçoit 250 à 300 personnes (tous publics confondus) et que 10 participations figuraient dans la boîte à idées ce jour-là.

Données récoltées

L'équipe de la Bibliothèque de Saint-Michel a été proactive et a créé un tableau Excel pour saisir les données récoltées. Ce tableau sera retravaillé et finalisé lors du projet pilote.

Les personnes qui ont participé avaient entre 4 et 10 ans. La majorité des réponses étaient des dessins (souvent recopiés des pictogrammes).

Voici les 74 idées des enfants, et le nombre d'occurrences :

Cuisiner	7
Film	6
Céramique	5
Dessiner	4
Tricot	4
Artisanat	4
Expériences	4
Fabriquer	4
Manger	3
Faire une vidéo	2
Jeux	2
Réparer ou mettre à jour des appareils électroniques	2
Pièce de théâtre	2
Échecs	2
Jeux vidéo	2
Soirée pyjama	1
Animaux de compagnie	1
Jouer de la musique	1
Écouter de la musique	1
Prendre des photos	1
Peinture	1
Se déguiser	1
Jouer	1
Tournoi Pokémon	1
Terrarium Pokémon	1
<i>Butter Slime ou Fluffy Slime</i>	1
Utilisation de l'ordinateur	1
LEGO	1
Protéger l'environnement	1
Aventures en ville ou en forêt	1
Bander les yeux d'un enfant et lui faire goûter un aliment qu'il ou elle doit deviner	1
Récolte de déchets dans le quartier	1
Faire une bande dessinée en groupe	1

Crochet	1
Visite au zoo	1
Fête	1

Effets sur la programmation

Nous constatons que les données récoltées ont eu une influence directe sur la programmation.

Certaines idées 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 a contribué à la prioriser.

D'autres demandes ont été des surprises, et pourront être facilement ajoutées à la programmation, comme l'argile sans cuisson. Certaines nouvelles idées ont eu une incidence sur la programmation à court terme, grâce à la réactivité de l'équipe. Prenons l'exemple du tricot, qui est ressorti dans le choix de pictogrammes. Il se trouve qu'une activité de tricot était déjà prévue au printemps pour les adultes. L'équipe a simplement décidé d'en faire une activité pour tous les âges.

L'équipe se demandait si elle pouvait répondre aux demandes des enfants. Mais de manière générale, les enfants ont soumis des idées réalisables. Certaines sortaient des limites d'action de la bibliothèque (comme une visite au zoo), mais elles restaient très minoritaires, d'autant que certaines idées pour lesquelles l'expertise ne se trouve pas dans l'équipe de la bibliothèque pourraient être réalisées avec des organismes du quartier (comme l'idée d'une récolte de déchets, qui pourrait être organisée hors les murs avec l'écoquartier).

Il s'avère donc que lorsque l'objet de la consultation est clairement exposé et défini, les enfants sont tout à fait capables de se prononcer de manière adéquate sur ces questions qui les concernent.

Les idées des enfants ont aussi été intégrées dans les critères de choix de la programmation de l'arrondissement. En effet, les trois bibliothèques de l'arrondissement Villeray–Saint-Michel–Parc-Extension se rencontrent deux fois par an pour élaborer leur programmation, qui apparaîtra dans un dépliant avec celles des maisons de la culture de l'arrondissement.

Cette rencontre a eu lieu en mars, pour que la programmation d'automne soit définie en août.

Lors de ces rencontres, les bibliothécaires s'entraident, partagent leurs idées, leurs stratégies de communication, les animations qui ont bien fonctionné, les spectacles qu'elles pourraient réserver pour les trois bibliothèques afin de réduire les coûts. Chaque bibliothèque est libre de ses choix, mais elle tient compte des autres pour maintenir une cohérence dans l'offre de l'arrondissement.

L'évolution de la population est différente pour chaque secteur de l'arrondissement. Les liens avec les autres partenaires, notamment communautaires, sont indispensables pour garder ce lien avec le profil sociodémographique du quartier. Par exemple, les fêtes comme Noël sont célébrées (ou pas) différemment selon les secteurs. Ce sont des aspects à prendre en compte lors de la programmation.

Certaines animations sont organisées en collaboration avec les organismes communautaires, ce qui permet souvent d'amener à la bibliothèque un public qui n'y venait pas, mais qui a tissé un lien de confiance avec l'organisme communautaire.

Les principaux éléments qui entrent en compte dans la planification des activités sont :

- les événements organisés par l'arrondissement, comme Été-O-Parc ;
- les périodes thématiques, comme la semaine de l'accessibilité universelle ou le mois de la BD ;
- les opportunités de financement.

À ces éléments se sont ajoutés, lors de cette rencontre, les choix des enfants. En effet, les bibliothécaires de la Bibliothèque de Saint-Michel ont décidé de prioriser la cuisine dans leur programmation.

Une place est également laissée aux activités spontanées, comme les jeux de société. C'est un espace qui pourrait être investi par les activités nommées par les enfants.

La rencontre a été l'occasion de présenter le projet aux autres bibliothèques de l'arrondissement.

Effets sur l'équipe

Les personnes impliquées ont mentionné que le fait de proposer une programmation près des personnes usagères créait un sentiment de sens dans leur travail.

Retour aux enfants

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 :

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

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.

La question du temps demeure, car le retour doit être fait dans un délai raisonnable. Par exemple, plusieurs jeunes sont présents en bibliothèque durant l'été grâce à leur camp de jour. Comment faire un retour vers ces jeunes, qui seront moins présents dès la rentrée scolaire ?

PROCHAINE ÉTAPE : LE PROJET PILOTE

Comme mentionné dans la première partie de ce rapport, le projet « Une bibliothèque qui me ressemble » a été pensé en trois phases :

1. **Prototypage du processus** de consultation ;
2. **Projet pilote** avec plusieurs bibliothèques ;
3. **Déploiement** .

Les conclusions de la phase 1 étant très positives, le projet pilote peut être envisagé avec confiance. Cette seconde phase vise à accompagner deux à trois bibliothèques dans la mise en place du processus consultatif afin de faire rayonner le projet, le consolider et préparer son déploiement à l'échelle du réseau.

Nous avons fait appel au même groupe de réflexion interbibliothèques que précédemment au sujet de la problématique. Le groupe a validé la transférabilité du dispositif à d'autres milieux.

Voici les éléments identifiés lors de la phase 1, qui devraient être creusés lors du projet pilote :

- tester et ajuster le dispositif hors les murs ;
- ajuster le dispositif pour les personnes adolescentes ;
- utiliser les outils de vote ;
- adapter l'outil de récolte de données pour permettre une analyse par groupe utilisateur (classes, hors les murs, en bibliothèque) afin de mieux comprendre les tendances et de s'y adapter ;
- impliquer le Service des bibliothèques dans la centralisation du processus (en partenariat avec le Service de l'expérience citoyenne et des communications de la ville de Montréal) :
 - création d'une banque d'activités ;
 - amélioration de la banque de pictogrammes pour qu'elle reflète la diversité montréalaise ;
 - création d'outils de communication attrayants pour compléter le dispositif.
- impliquer le service des communications de chaque arrondissement pour identifier et valoriser les idées des enfants dans la programmation ;
- finaliser le guide d'utilisation à destination des bibliothécaires.



CONCLUSION

Dans ce projet en trois phases, la première étape de prototypage a atteint ses objectifs et rejoint également ceux du projet global. En effet, le dispositif de consultation permet d'impliquer les enfants de 4 à 13 ans en bibliothèque et dans les activités hors les murs dans un processus de cocréation de la programmation culturelle. Le dispositif permet également de faciliter l'élaboration d'une programmation qui reflète les besoins et les intérêts d'une diversité d'enfants.

Ce dispositif a été élaboré avec et pour ses deux publics cibles : les enfants et les bibliothécaires. Il permet de renforcer la synergie entre la connaissance fine et riche que les bibliothécaires ont de leur milieu et les idées des enfants. Cela permet à l'équipe de confirmer ce qu'elle sait, mais aussi d'innover. Le sentiment de sens est augmenté dans l'équipe, en étant plus près des besoins et des envies des personnes usagères.

Il existe à présent ce dispositif peu coûteux, facile à déplacer et à utiliser, notamment dans le traitement des données récoltées. La phase 2 du projet consiste à installer ce dispositif dans plusieurs bibliothèques du réseau, afin de préparer le déploiement dans toutes les bibliothèques qui le souhaitent (phase 3).

Être plus près des envies des enfants permet, nous l'avons vu, d'adapter la programmation, et devrait permettre, à plus long terme, d'adapter l'offre de services. Cela 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 qui 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 1 : MODE D'EMPLOI POUR LES BIBLIOTHÉCAIRES

MISE EN CONTEXTE

POURQUOI CONSULTER LES ENFANTS DANS LES BIBLIOTHÈQUES ?

Permettre aux bibliothécaires de :

- créer une programmation destinée aux enfants issus de la consultation publique, des ressources et du contexte spécifique à chaque bibliothèque ;
- faire avancer les orientations stratégiques des bibliothèques telles l'inclusion et la participation publique.

Permettre aux enfants de :

- se sentir partie prenante d'une communauté et de s'épanouir dans leur milieu grâce à leur participation à ce processus consultatif ;
- prendre conscience de l'impact qu'elles et ils peuvent avoir en donnant leur avis ;
- s'approprier les installations culturelles de la ville et, plus largement, l'espace public ;
- s'y sentir en confiance et à leur place.

POURQUOI UTILISER LES DISPOSITIFS DU PROJET « UNE BIBLIOTHÈQUE QUI ME RESSEMBLE » ?

Ces dispositifs sont issus d'un processus de design centré sur l'humain avec la participation de la Direction des bibliothèques de la ville de Montréal, des bibliothécaires du réseau et des enfants utilisateurs et non-utilisateurs du réseau.

Les dispositifs ont été élaborés pour répondre au besoin suivant, identifié par les bibliothécaires participantes :

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.

Voici quelques définitions en lien avec ce besoin.

Un outil accessible

Cet outil s'adapte à diverses situations familiales, notamment :

- en permettant son utilisation par un enfant de façon autonome ;
- en permettant la participation de plusieurs enfants de plusieurs âges en même temps ;
- en permettant la participation des personnes neurodivergentes ou n'ayant pas un niveau de français élevé, surtout en privilégiant un outil simple et visuel ;
- en permettant la participation de personnes qui n'ont pas d'accès à Internet à domicile.

Un outil partagé présente une clarté des rôles et des étapes de la prise de décision.

Un outil efficace respecte le fonctionnement existant (par exemple : planification saisonnière, appels à projets, ressources internes, etc.) et s'intègre dans les tâches existantes des bibliothécaires.

Une programmation coconstruite permet aux enfants d'avoir une influence sur la programmation et aux bibliothécaires de mettre leur savoir-faire au profit de la programmation.

LES DISPOSITIFS DE LA DÉMARCHE « UNE BIBLIOTHÈQUE QUI ME RESSEMBLE »

LA BOÎTE À IDÉES ADAPTÉE AUX ENFANTS

La boîte à idées invite les enfants à s'exprimer sur la programmation qu'elles et ils souhaiteraient voir et vivre, à l'intérieur de la bibliothèque ou hors les murs. La boîte à idées est un moyen d'alimenter la planification de la programmation et elle peut être mise en place en préparation d'une planification saisonnière ou annuelle, selon les ressources et la réalité de chaque bibliothèque.

La boîte à idées est accompagnée d'affiches explicatives et d'un cartable d'inspiration (pictogrammes) dans lesquels la communication adaptée et améliorée est intégrée par défaut, facilitant une compréhension partagée de la démarche et une clarté des rôles dans la prise de décision.

Les enfants peuvent par la suite s'exprimer sur la programmation souhaitée avec des mots, des dessins ou des pictogrammes. La diversité de moyens de participation soutient la participation d'enfants non-lecteurs et d'enfants neurodivergents et la participation autonome des enfants de façon générale.

Avec la boîte à idées, les enfants influencent et s'expriment sur la programmation sans la choisir. Le vote visuel permet ce type de participation : la décision.

LE VOTE VISUEL

Avec le vote visuel, les enfants continuent de prendre part à la décision et ont l'occasion de voir leur voix – le vote dans ce cas-ci – se traduire en activités ou en programmation.

Le vote visuel nécessite des contenants transparents comme des pots Mason (selon le nombre de choix offerts) et des objets qui peuvent être manipulés par les enfants tels des pompons, des boutons ou des pièces de LEGO. Une image est associée à chaque pot et les enfants sont invités à mettre leur objet dans le pot Mason qui répond à leur vote. Le pot Mason avec le plus d'objets gagne.

Plusieurs couleurs d'objet peuvent être offertes et associées à des tranches d'âge différentes ou aux genres, par exemple. Ajouter plusieurs couleurs permet une nuance dans les résultats et permet par la suite de veiller à ce que la programmation réponde aux intérêts d'un public diversifié.

LA MÉTHODE « UNE BIBLIOTHÈQUE QUI ME RESSEMBLE »

ÉTAPE 1 : L'IDENTIFICATION D'UN CALENDRIER DE PARTICIPATION ADAPTÉ À VOTRE CONTEXTE

Questions à se poser :

- Quand aura lieu la planification de la programmation saisonnière ?

Mettre en place la boîte à idées au moins six semaines avant la première rencontre de planification afin de prendre connaissance des idées des enfants et d'amorcer les réflexions entre adultes.

- Est-ce que certaines décisions précises peuvent être prises par les enfants (par exemple, le choix entre trois activités spéciales saisonnières) ?

Penser à mettre en place un échancier de vote permettant aux enfants concernés par la décision de se prononcer.

ÉTAPE 2 : LA BOÎTE À IDÉES

Penser aux moyens d'attirer l'attention sur la démarche et aux partenaires qui peuvent vous aider à la diffuser.

Voici des astuces pour diffuser la démarche auprès des enfants tels qu'identifiées par les bibliothécaires :

- mettre des affiches dans la bibliothèque et d'autres lieux fréquentés par les enfants en famille ;
- parler de la démarche et déployer les dispositifs « Une bibliothèque qui me ressemble » lors d'autres activités ou événements rassembleurs.

D'autres éléments à considérer :

- les enfants ont peu accès aux réseaux sociaux et aux infolettres virtuelles ;
- si vous souhaitez avoir l'appui du service des communications, par exemple, assurez-vous de respecter les délais nécessaires et de les intégrer dans votre calendrier.

Quant à la mise en place de la boîte à idées, voici des éléments incontournables pour une participation réussie :

- La décoration de la boîte à idées.

Une boîte à idées colorée et ludique attire l'attention des enfants et démontre que les bibliothèques sont ouvertes à la créativité et au plaisir.

- L'emplacement central de la boîte à idées :
 - par exemple, choisir un emplacement stratégique dans la section jeunesse ou à l'entrée de la bibliothèque ;

- porter attention aux activités concurrentielles, mais aussi à celles qui pourraient attirer les enfants ;
- penser à la hauteur de l'emplacement, pour que tous les enfants puissent accéder au dispositif.
- La présence de l’affiche explicative près de la boîte à idées (l’affiche permet aux enfants de comprendre le processus décisionnel).
- La disponibilité du cartable d’inspiration en tout temps :
 - les enfants ne fréquentant pas ou peu les activités de la bibliothèque peuvent avoir de la difficulté à proposer des idées sans exemple concret d’activités possibles ;
 - offrir des matériaux adaptés à plusieurs types de communication, avec des mots, un dessin ou des pictogrammes ;
 - fournir de la colle pour permettre aux enfants de rassembler plusieurs pictogrammes sur une même feuille de papier.
- Le partage de l’échéancier, de la participation et de la consultation pour informer les enfants de manière transparente et visible :
 - Jusqu’à quelle date sera offerte la boîte à idées ?
 - Sera-t-elle offerte toute la journée ou, au besoin, à des moments précis (pour diminuer la possibilité de vandalisme, par exemple) ?
 - Quand est-ce que la programmation sera dévoilée ?
 - Quand est-ce que les enfants auront l’occasion de s’exprimer par l’entremise du vote visuel ?

ÉTAPE 3 : LE GRAND TRI

Il est temps de trier les idées et d’utiliser les filtres comme autant d’étapes qui soutiennent votre prise de décision.

1. Quelles idées se ressemblent ?
2. Quelles idées se retrouvent déjà dans la programmation planifiée ?
3. Que pouvez-vous proposer en lien avec les idées restantes ?
 - 3.1 Comment ces nouvelles activités peuvent-elles contribuer à une programmation équilibrée ?
4. Quelles idées passent au vote visuel ?

5. Comment faire le lien avec les orientations stratégiques de l'arrondissement et celles de la ville de Montréal ?

N'oubliez pas de noter les idées retenues et les activités que les idées ont inspirées. Il faut noter également les noms et âges des enfants qui ont émis les idées retenues, quand c'est disponible, pour pouvoir leur faire un retour par la suite.

Filtre 1 : Quelles idées se ressemblent ?

D'abord, regrouper les idées similaires afin d'identifier des thèmes récurrents.

Information à noter :

- le nombre total d'enfants participants ;
- le nombre d'idées distinctes ;
- le nombre d'enfants participants qui appuient chaque thème ou idée, le cas échéant.

Filtre 2 : Quelles idées se retrouvent déjà dans la programmation planifiée ?

Arrimer les idées des enfants avec ce qui est prévu par défaut dans la programmation, quand c'est possible.

Filtre 3 : Que pouvez-vous proposer en lien avec les idées restantes ?

Parmi les idées des enfants qui ne se retrouvent pas déjà dans la liste d'activités planifiées par l'équipe de la bibliothèque, quelles idées pourraient devenir de nouvelles activités ?

Considérations :

- les compétences de l'équipe ;
- les ressources externes ;
- le budget ;
- la complémentarité avec les partenaires ;
- d'autres facteurs propres à votre bibliothèque.

Informations à noter :

- les idées restantes qui n'ont pas inspiré de nouvelles activités, avec une note explicative (par exemple, pour noter que cette idée est trop coûteuse, qu'elle

ne s'arrime pas avec la planification stratégique ou qu'elle est déjà offerte gratuitement par un partenaire à proximité).

Filtre 3.1 : Comment ces nouvelles activités peuvent-elles contribuer à une programmation équilibrée ?

Les bibliothécaires ont soulevé l'importance d'assurer une diversité d'activités dans la programmation. À travers ces discussions, les types d'activités suivantes ont été identifiés comme des éléments incontournables d'une programmation équilibrée :

- contes/histoires ;
- activités artistiques ;
- technosciences ;
- jeux et amitié.

Catégoriser l'ensemble des activités proposées (les activités planifiées et les nouvelles) dans ces quatre types d'activités.

Si le nombre d'activités proposées par catégorie est déséquilibré, peut-on proposer un autre type d'activité qui s'inspire des idées des enfants ?

Continuez cette réflexion jusqu'à ce que vous ayez une programmation équilibrée qui permet de faire des liens entre les activités proposées par les bibliothécaires et les idées des enfants.

Filtre 4 : Quelles idées passent au vote visuel ?

Des idées mises de côté lors du filtre 3.1 pourraient être soumises à un vote (par exemple, les idées qui ressemblent à la programmation existante ou les idées coûteuses). L'idée est de rendre explicite aux enfants qu'on ne peut pas tout réaliser, mais qu'elles et ils pourront choisir ce qui est réalisé.

Voici quelques questions à se poser avant de passer au vote :

- Est-ce qu'il y a des idées restantes qui ont été appuyées par plusieurs enfants ?
- Est-ce qu'une des activités proposées par les bibliothécaires permettrait d'intégrer plusieurs idées d'enfants ?

À la lumière de ces réflexions, identifier les options qui passeront au vote.

Filtre 5 : Comment faire le lien avec les orientations stratégiques de l'arrondissement et celles de la ville de Montréal ?

Une fois que vous avez appliqué les filtres 1 à 4, regardez l'ensemble des activités prévues dans la programmation. Est-ce que des activités peuvent être bonifiées afin de soutenir la mission et les orientations stratégiques des bibliothèques ?

Voici quelques pistes de réflexion identifiées par les bibliothécaires :

- valoriser une qualité ludique et l'apprentissage par le plaisir ;
- rejoindre un public diversifié ;
- toucher les orientations stratégiques transversales :
 - la transition socioécologique ;
 - l'inclusion ;
 - la démocratisation des savoirs ;
 - l'expérience citoyenne (incluant les saisons et les fêtes) ;
- d'autres objectifs de la bibliothèque, par exemple :
 - comprendre ce qui facilite la participation aux activités en posant la question lors des inscriptions ;
 - attirer un nouveau public en privilégiant des activités culturelles en lien avec une communauté culturelle existante et peu présente ;
 - concrétiser des partenariats avec les ressources externes.

Information à noter :

Les liens exploitables entre la programmation proposée, les orientations stratégiques et les objectifs de la bibliothèque.

ÉTAPE 4 : LE VOTE VISUEL

À la lumière de la programmation inspirée par les idées des enfants, il est temps d'identifier sur quoi voteront les enfants.

Voici des moyens pour déployer le vote visuel :

- inviter les enfants à trancher entre des activités avant la finalisation de la programmation ;

- prévoir une activité surprise dans la programmation qui sera choisie par les enfants plus tard ;
- prévoir une activité dont la forme est préétablie sans finaliser son contenu. Par exemple, prévoir la diffusion d'un film dans la programmation et inviter les enfants à choisir entre deux films à écouter le jour même.

Plusieurs éléments incontournables de la boîte à idées s'appliquent au vote visuel, tels l'emplacement, l'affiche explicative et l'échéancier de participation. Voici des astuces propres au vote visuel :

- il est essentiel d'associer des images ou des objets physiques avec chaque contenant de vote ;
- si vous souhaitez relever des tendances par âge, par genre ou autre, lors du vote, il faut expliquer de façon visuelle quelle couleur ou quelle forme d'objet l'enfant devrait choisir pour voter (avec des mots et des images comme exemple).

ÉTAPE 5 : LE RETOUR AUX ENFANTS ET LE DÉVOILEMENT DE LA PROGRAMMATION

Quand un retour explique clairement l'impact des enfants sur la programmation, il peut susciter chez l'enfant l'intérêt de poursuivre sa participation et un sentiment d'appartenance.

Si vous avez fait participer les enfants à la bibliothèque et hors les murs, n'oubliez pas de vous assurer de faire un retour à l'ensemble des enfants, incluant ceux qui ont participé hors les murs.

Voici quelques moyens de faire un retour aux enfants :

- ajouter un symbole dans la programmation officielle indiquant quelles activités ont été inspirées des idées des enfants (et quels enfants si possible) ;
- faire un retour visuel sur le processus :
 - coller les idées sur les murs de la bibliothèque ;
 - regrouper les idées similaires ;
 - noter quelles idées non complémentaires peuvent être réalisées avec d'autres acteurs ;

- souligner les moments de vote à venir ou les résultats de vote obtenus ;
- faire une affiche visuelle ou un dépliant résumant les idées des enfants, les activités proposées en conséquence, les activités qui seront réalisées ailleurs et les moments du vote visuel ;
- inviter vos partenaires ayant diffusé la démarche à diffuser les résultats aussi.

ANNEXE 2 : PICTOGRAMMES

lire moi-même



heure de conte



écouter de la musique



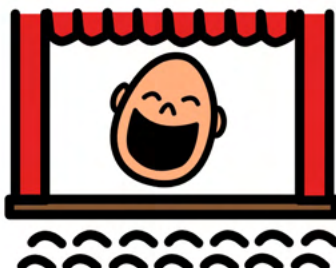
danser



jouer de la musique



film



pièce de théâtre



spectacle de marionnettes



tricot



peinture



céramique



artisanat



cuisiner



manger



animaux sauvages



animaux de compagnie



fête



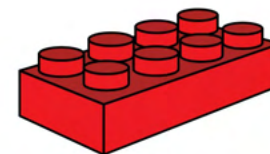
protéger
l'environnement



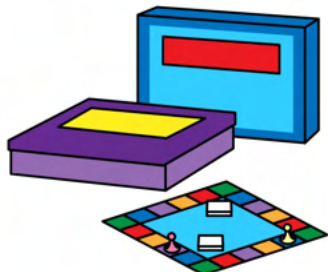
jouer



brique Lego



jeux de société



échecs



jeux vidéo



se déguiser



bande dessinée



dessiner



réparer ou mettre à
jour les appareils
électroniques



utiliser un ordinateur



faire une vidéo



prendre des photos



fabriquer



expérience



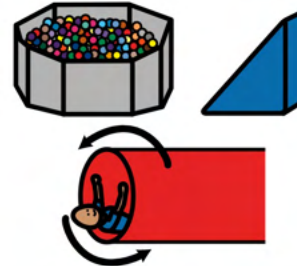
soirée pyjama



entretien de vélo



jeux moteurs



robot

