

## Parcours Éducation au loisir : résumé

### Introduction

Le parcours Éducation au loisir a été créé pour faire **reconnaître le rôle essentiel ainsi que les bénéfices des activités de loisir.**

Nos façons d'apprécier et de pratiquer nos loisirs évoluent avec le temps et nous, actrices et acteurs du milieu, devons nous tenir informé.e.s et nous ajuster en continu à ces changements. D'abord pour nous assurer que l'offre disponible correspond aux intérêts de la population, mais aussi pour nous assurer qu'elle répond aux besoins et contraintes actuelles afin d'en garantir l'accès au plus grand nombre.

Le parcours Éducation au loisir proposait donc cette année d'interroger différents types de publics, d'intervenant.es, et de milieux du loisir dans l'objectif de mieux cerner à travers quelles personnes, approches, actions et sphères de la vie des mécanismes peuvent être activés pour répondre aux dynamiques que nous observons et problématiques que nous rencontrons.



Avec la participation

Québec

## Atelier 1 | Explorer l'impact du parascolaire artistique sur les jeunes : données, réflexions et actions

**Geneviève Dussault** (Consultante en loisir culturel) et **Gabrielle Thériault** (Directrice du développement et des partenariats chez [ACLAM](#)) sont venues nous présenter les résultats d'une étude menée par [ACLAM](#) sur « Les bienfaits de la participation parascolaire artistique à l'école secondaire sur la vie et le développement des jeunes ». Elles nous ont partagé les recommandations issues des résultats de cette étude, et nous ont invité.es à réfléchir collectivement aux moyens de les appliquer dans nos milieux.

Utiliser la recherche scientifique pour analyser les impacts perçus de nos activités permet de produire des données qui viennent, en complément de nos propres observations effectuées sur le terrain, justifier l'existence de nos initiatives de loisir. Cet apport scientifique est donc précieux, parce qu'il nous fournit la « preuve » du bien-fondé de nos missions et de nos actions qui nous encourage à poursuivre nos efforts, et nous aide à mieux comprendre dans quelles directions les diriger.

Cette présentation aura notamment permis de mettre de l'avant l'importance de :

- Créer des **milieux de vie** (dans les écoles) qui prennent soin des intervenant.es pour bâtir une relation sur le long terme. Ex : En mettant en place des **communautés de pratique** qui permettent aux intervenant.es dédié.es à l'animation de ces loisirs de se rencontrer (briser l'isolement) et d'avoir un lieu d'échanges pour partager des idées et s'inspirer.
- Offrir un **contexte de pratique qualitatif**, soit un environnement / matériel / équipement qui valorisent l'activité au sein de l'école, et qui permettent aux jeunes de **vivre l'expérience** « pour vrai ». Ex : Belle salle de représentation, local dédié, chandails d'impro au goût du jour.
- Profiter des effets de réseaux pour **changer progressivement la « culture »** de nos milieux. Ex : Rencontrer et questionner les décideurs pour mettre au jour les distorsions qui existent.
- Mettre en place des **comités jeunesse / étudiants** dans les écoles pour gérer les activités ou projets de loisir, rester à l'écoute de ce que cette clientèle a à dire tout en l'impliquant.
- **Mobiliser la mesure 15028** qui octroie aux écoles secondaires du financement pour offrir des activités parascolaires gratuites aux jeunes, et faire valoir la nécessité de mettre en place des **règles de distribution** pour éviter que tout ce budget soit absorbé par le sport.
- Favoriser des **sessions d'activités plus courtes et multi-disciplinaires** pour palier la diminution de capacité d'engagement sur le long terme, et mettre en place des systèmes de **sondage** pour chercher les raisons qui poussent les jeunes à arrêter les activités.



Avec la participation

Québec

**CQL** **CONSEIL QUÉBÉCOIS DU LOISIR**

## Atelier 2 | L'éducation des jeunes au loisir : un travail collectif

La recherche scientifique ne peut cependant pas à elle seule répondre à l'ensemble des interrogations que nous avons, nous, actrices et acteurs du loisir, qui travaillons quotidiennement avec ces jeunes dans un contexte en constante évolution qui nécessite des adaptations rapides et différenciées dans chacun de nos milieux. Le partage de nos expériences individuelles de terrain, et la mise en commun de nos observations, enjeux, et recommandations au sein d'espaces de concertation comme celui du Forum est un autre moyen d'engager une réflexion collective et trouver des réponses aux problématiques qui nous concernent.

Réunir **Élise Beudet** (Technicienne en loisir de l'[École secondaire des Pionniers](#)), **Elysa Dupont** (Directrice d'une [Maison des jeunes La Forteresse](#)), **Patrick Dumais** (Directeur des opérations et de l'expérience client du [Patro de Lévis](#)) et **Benjamin Latreille** (Chargé de projets à l'[Association des Scouts du Canada](#)) au sein d'un même panel sur « l'éducation des jeunes au loisir » a présenté une opportunité unique de mieux cerner les différents rôles que nous devons jouer dans l'encadrement des activités de nos jeunes dépendamment de nos différents contextes d'intervention, et d'identifier les mécaniques à privilégier pour les rejoindre.

Ces discussions auront fait ressortir certaines mécaniques et leviers d'action :

- Dans plusieurs contextes, la nature de l'activité est secondaire : les jeunes cherchent avant tout des **prétextes pour socialiser**, avoir du fun, vivre des émotions positives entre pair.es.  
Ex : Organiser des journées « apporte un.e ami.e », afficher la liste des participant.es (pour briser la peur d'être seul.e), système de « boîte à propositions », aménager un local de réunion de qualité et au décor thématique adapté (etc) peuvent motiver l'intérêt et la participation.
- Encourager le « **par et pour** » : laisser les jeunes prendre des décisions, choisir les activités qu'ils veulent faire, les planifier, fixer les règles (etc). Des jeunes impliqués dans les décisions sont plus motivés / investis. Ex : Mettre en place des comités / conseils jeunesse, constituer des groupes par projet, autonomie dans la surveillance de leur local et de leurs pair.es.
- Prévoir un « **gain** » à acquérir qui permet aux jeunes de se sentir gratifié.es durant tout le processus. Ex : Badges (passage d'étapes ou niveaux / signe d'appartenance à un groupe), sortie organisée à prix bas (autofinancement), valorisation des jeunes qui ont participé (utiliser leurs visages, vidéos rétrospectives, organisation de galas), collations (Mister Puffs).
- Créer un **lien significatif** : la personne qui anime l'activité a un important impact. En instaurant un climat de bienveillance, connaissant les jeunes individuellement, s'amusant à la même hauteur, elle occupe un rôle majeur dans leur intérêt et rétention. Ex : Organisation de concours (« contre les profs » : inclure le personnel dans un rôle / contexte différent), approche plus informelle.



Avec la participation



- Mise au contact des plus jeunes à des **modèles plus âgés**, ainsi qu'à leurs équipes d'animation, pour leur donner le goût de développer les mêmes compétences et de faire partie de la gang. Ex : Cibler les leaders positifs (secondaires 5), avoir des locaux qui mélangent les publics (espaces pas seulement dédiés aux jeunes), événements collectifs.
- Emmener les **projets « au-delà »** de leur contexte d'application initial. Ex : collaboration avec des intervenant.es / artistes extérieur.es (accès à un espace d'expérimentation / formation pro, réalisation d'une œuvre « hors les murs », déplacement des projets / spectacles en dehors du cadre de l'école comme des avant-premières d'artistes), grande sortie annuelle ritualisée (chalet / camp d'été), implication des jeunes comme citoyen.nes / famille au sein d'événements locaux (participation aux Jeux du Québec), événements collectifs et jumelés à d'autres instances (jamboree).
- Favoriser **le recrutement et la rétention d'une équipe d'animation** par différentes stratégies. Ex : Solliciter les anciens participant.es, impliquer les profs selon leurs intérêts, bouche-à-oreille, sensibiliser les parents / familles avec un argumentaire adapté, offrir des bonnes conditions de travail / échelle salariale, création d'un milieu de vie au travail, développement de programmes permettant de garder les employé.es saisonnier.es, aller chercher des profils spécialisés (loisir et intervention) et personnalités adaptées à son milieu / son approche, partenariats avec des organismes.
- **Créer des partenariats** en utilisant le réseau d'organismes de sa région. La collaboration avec des organismes, des groupes ou des clubs locaux permet de répondre à des objectifs mutuels par l'échange de services et de ressources. Ex : Aller chercher des compétences extérieures à sa structure, faire connaître ou avoir accès à un local / un équipement / une activité, rejoindre et faire se reconcentrer différents publics etc.



Avec la participation

Québec

### Atelier 3 | Tables tournantes : échanges autour d'initiatives inspirantes

Nous reconnaissons également que l'Éducation au loisir est un processus au long cours qui s'opère à différents niveaux, lieux, âges, et sphères de la vie, et que les bienfaits du loisir bénéficient différemment mais de façon aussi importante à divers groupes de population tout au long de la vie. L'utilisation du loisir comme pratique d'intervention ne sert pas seulement les jeunes, elle permet en effet de rejoindre une multitude d'individus, pris dans des contextes et faisant face à des problématiques variées.

Pour souligner l'importance d'initiatives visant spécifiquement d'autres groupes de la population, nous avons choisi pour conclure le parcours de présenter une série de programmes inspirants :

**Gabrielle Morissette** (agente à l'animation communautaire au centre Loisirs Lebourgneuf) est venue présenter le **Programme RÉEL - Retraite épanouie et loisir** chapeauté par la [Fédération Québécoise des Centres Communautaires de Loisir](#) qui s'adresse aux personnes récemment retraitées qui tireraient avantage d'aborder la question des loisirs à la retraite.

- **Pratiques** : Formation / sensibilisation adaptée, groupes de 8-12 personnes, faire se rencontrer des gens dans la même situation (briser l'isolement des retraité.es), se faire des ami.es, favoriser l'engagement bénévole...

**Céline Auger** (directrice du [PAIS - Projet d'Accueil et d'Intégration Solidaire](#)) a présenté le **Projet d'accompagnement agricole** visant à briser l'isolement des travailleurs temporaires agricoles partout au Centre-du-Québec grâce à l'organisation d'une multitude d'activités.

- **Pratiques** : Location de salles d'activité à l'année, tisser des liens avec les réseaux (CDC, cuisines collectives), sensibilisation des organismes autour (activités qu'ils pourraient faire avec), privilégier d'autres approches culturelles (mixité intergénérationnelle) et découverte de la culture locale (quilles, bbq, pêche sur glace), transport collectif...

**Benjamin Latreille** (Chargé de projets à l'[Association des Scouts du Canada](#)) a présenté le nouveau **Programme de développement des compétences** de l'ASC dont l'objectif est de s'assurer que tous les membres développent les compétences nécessaires pour accomplir efficacement leurs fonctions.

- **Pratiques** : Reconnaître les compétences pour assurer la qualité des fonctions, séparer les tâches et donc optimiser les ressources (le temps des bénévoles), enlever de la « lourdeur » administrative et de formation aux bénévoles, favoriser l'autonomie de formation (plateforme en ligne), système de certification globalisé...
- **Ressources** : **Plateforme de formation** (accès libre après création d'un compte gratuit)  
**Bibli-interne** (modèles de documents)



Avec la participation

Québec

**CQL** **CONSEIL QUÉBÉCOIS DU LOISIR**

Enfin, des étudiantes et étudiants du département d'études en loisir, culture et tourisme de l'[Université du Québec à Trois-Rivières](http://www.usherbrooke.ca) accompagnés de leur chargée de cours **Amélie Garban**, sont venus enrichir l'atelier par une série de présentations de 6 autres programmes de loisir (*Bien dans mes baskets, Ensemble pour le respect de la diversité, Villes et villages en santé, Programme MADA, Programme Municipalité amie des enfants, Table sur le mode de vie physiquement actif*).

Une participation qui a permis à ces jeunes, qui constituent une partie de « la relève » en loisir de demain, de faire un premier pas dans ce milieu et de rencontrer plusieurs de ses acteurs.

## Conclusion

Dans notre parcours, nous avons cherché à comprendre ce qui attire les jeunes dans les activités de loisir et ce qu'ils en retirent. En nous basant sur la récolte de données scientifiques, puis en allant à la rencontre de personnes qui les encadrent dans ces activités pour mesurer le rôle et l'impact que chacun.e joue dans cette « éducation au loisir ».

Répondre à ces questions collectivement nous a permis de mieux nous comprendre, d'adresser nos défis, partager nos idées et pratiques, et ainsi réfléchir ensemble aux solutions que l'on peut mettre en place pour assurer une meilleure inclusion de nos jeunes mais aussi d'autres groupes de population dans nos loisirs, afin de permettre à toutes et tous d'en retirer les meilleurs bénéfices.



Avec la participation

Québec