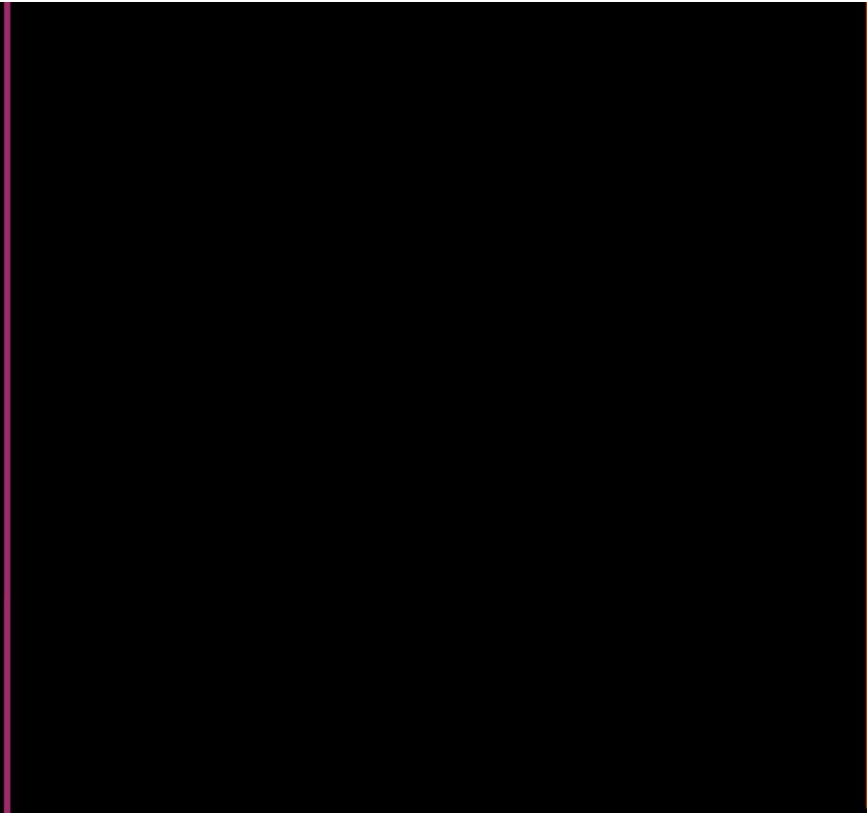


digihub

SHAWINIGAN

Table des matières

Contexte	3
À qui s'adresse ces espaces	4
5 types d'utilisateurs	4
Jeunes: (12-17 ans)	4
Groupes scolaires (écoles francophones): Collaboration pédagogique, apprentissage par projets - un levier pour la réussite éducative.	5
Autres types d'utilisateurs	7
Ressources nécessaires à la mise en place.....	9
Proposition liste des équipements/ logiciels /consommables	9
Outil de gestion des abonnements, des réservations des machines en ligne et paiement	9
Des outils pour créer!	10
L'atelier	11
Découpe laser	11
La fraiseuse numérique (CNC).....	12
Utilisation des machines	13
Règle de vie et décharge de responsabilité	14
🔒 Règles de sécurité.....	14
💛 Respect des personnes.....	14
🔧 Responsabilité collective	14
📅 Réservations et utilisation équitable	14
Les ressources humaines	15
Coordonnateur (trice)	15
Responsable de l'espace de création	15
Les formateur (trices) / animateur (trices)	16
Les bénévoles et ambassadeurs (rices)	16
Sources de revenus.....	17
Formations	18
Apprendre, c'est aussi se tromper!	19
L'importance de la documentation	19
L'importance de créer une communauté	19
Exemples de projets.....	21

Contexte

L'intégration d'un espace de création (makerspace) au sein de la Maison de la Francophonie représente une opportunité stratégique pour positionner ce point de rencontre comme un tiers-lieu francophone vivant, à la croisée du patrimoine, de l'innovation et de la participation citoyenne.

Les tiers-lieu sont des lieux du faire ensemble : des leviers d'innovation grâce aux espaces partagés qu'ils offrent, des lieux de rencontres et de partage qui encouragent les collaborations et les projets collectifs.

En tant que tiers-lieu, la Maison de la Francophonie deviendrait un espace hybride, où se rencontrent les sphères culturelle, sociale, éducative et économique, tout en favorisant la cohabitation de publics variés dans un esprit de collaboration et d'ouverture.

L'espace de création, en tant que composante clé de ce tiers-lieu, offrirait à la communauté un accès à des outils de fabrication numérique (imprimantes 3D, découpeuses laser, fraiseuses CNC, stations électroniques, etc.) dans un cadre inclusif et francophone. Il deviendrait un laboratoire de création au service de la collectivité, stimulant la créativité individuelle et collective et favorisant le développement de compétences techniques et numériques.

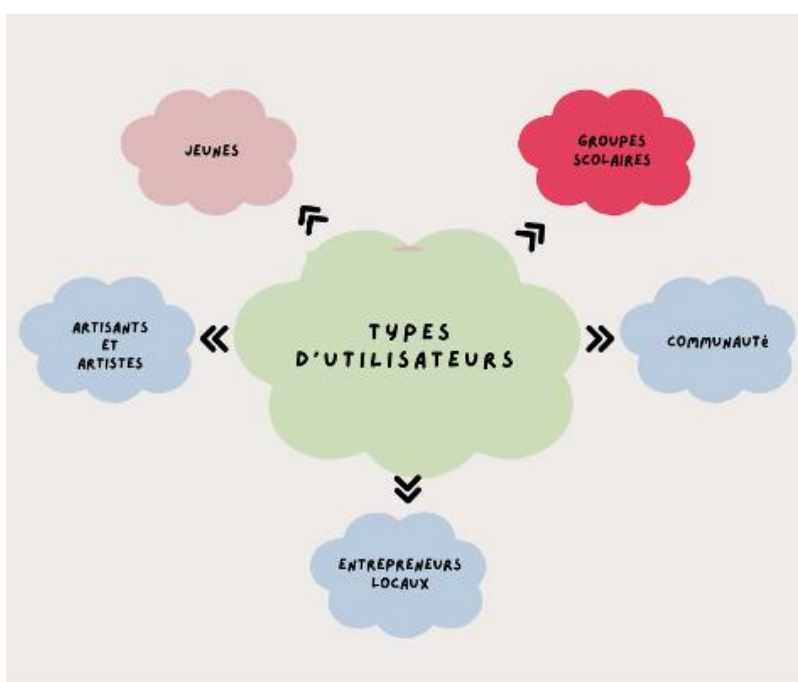
En résumé, l'espace de création est un lieu pour :

- Faire;
- Un moyen pour concrétiser des idées;
- Un lieu de partage de connaissances, de ressources et de compétences;
- Un outil pédagogique.

Enfin, l'intégration d'un espace de création contribuerait activement à la vitalité économique, sociale et culturelle de la communauté fransaskoise, en favorisant l'émergence de projets citoyens et d'initiatives d'innovation sociale. Véritable catalyseur de rencontres, de transmission et de créativité, cet espace viendrait consolider la mission de la Maison de la Francophonie en tant que tiers-lieu francophone moderne, vivant et tourné vers l'avenir. Un tiers-lieu dédié à la communauté francophone renforcerait le tissu social, en offrant un cadre structurant pour la collaboration, la mutualisation des savoirs et le développement de projets collectifs. En rassemblant les Fransaskois autour d'un lieu commun, il permettrait de lutter concrètement contre l'isolement et l'assimilation, en affirmant la présence, la pertinence et la fierté de la francophonie dans un environnement minoritaire. Un tel espace devient ainsi un puissant levier de cohésion et de pérennité identitaire.

À qui s'adresse ces espaces

Les membres d'un espace de création forment une communauté riche et diversifiée : jeunes, étudiants, enseignants, artisans, artistes, entrepreneurs ou simples curieux s'y retrouvent pour apprendre, expérimenter, créer et partager des savoir-faire. Qu'ils soient débutants ou expérimentés, tous sont invités à adopter une posture de curiosité active et de volonté d'apprendre par eux-mêmes, deux qualités fondamentales pour profiter pleinement de ce type de lieu. Cette approche favorise l'émergence d'une culture d'apprentissage autonome, où chacun explore les outils, développe ses compétences et s'investit à son rythme. Bien qu'un encadrement et des ressources soient offerts, les membres doivent être prêts à s'impliquer, à se former et à oser expérimenter. Chaque projet devient ainsi une opportunité de découverte, un prétexte pour développer sa créativité, sa débrouillardise et son esprit d'initiative.



5 types d'utilisateurs

Jeunes: (12-17 ans)

Pour encourager la présence des jeunes au sein d'un espace de création, il est pertinent de mettre en place des mesures d'accessibilité ciblées. Par exemple, proposer un abonnement à tarif réduit permet de lever les obstacles financiers et d'encourager une fréquentation régulière. Aussi,

l'attribution de plages horaires dédiées dans l'horaire hebdomadaire contribue à créer un cadre favorable à leur participation, leur expression et leur apprentissage.

La mise en place d'un calendrier de formations à thématiques variées, par exemple création d'une [boîte à lumière](#) via la découpe laser, la création d'un [robot autonome](#) pour initier à l'électronique ou bien l'impression d'un [signet](#) pour se familiariser avec l'impression 3D permet de structurer leur engagement tout en valorisant leurs compétences. Une programmation de projets variés peut donc motiver les jeunes à s'impliquer davantage.

En complément, proposer des ateliers parent-enfant renforce l'approche intergénérationnelle et positionne la Maison de la Francophonie comme un lieu de découverte familiale. Ce format peut offrir une porte d'entrée rassurante pour un jeune plus réservé, qui pourra s'approprier l'espace dans un contexte sécurisant. Ces moments partagés permettent aussi à un parent de repérer un intérêt ou un talent émergent chez son enfant, favorisant ainsi le dialogue, le lien affectif et parfois même une meilleure orientation scolaire ou professionnelle.

Au-delà de l'apprentissage technique, l'espace de création devient un espace relationnel et identitaire pour les jeunes francophones. En s'y retrouvant entre pairs, ils ont l'occasion de tisser ou de renforcer des liens d'amitié, d'échanger dans leur langue et de vivre des expériences créatives dans un cadre où leur culture, leur langue et leur appartenance francophones sont valorisées. Ce sentiment de reconnaissance et de communauté joue un rôle déterminant dans leur engagement, leur confiance et leur attachement à l'espace.

Cette stratégie vise à installer les jeunes non seulement comme bénéficiaires, mais comme acteurs actifs du lieu, capables de contribuer à sa dynamique, de le faire évoluer et d'en devenir les ambassadeurs à long terme.

Groupes scolaires (écoles francophones): Collaboration pédagogique, apprentissage par projets - un levier pour la réussite éducative.

L'approche pédagogique de l'espace de création repose sur l'expérimentation, l'innovation, la pratique concrète et le développement de l'autonomie dans l'usage des équipements, le tout dans un cadre d'apprentissage ludique et engageant. Les élèves y sont amenés à travailler en équipe, à résoudre des problèmes concrets et à concevoir des objets tangibles, plutôt que de se limiter à l'acquisition théorique de notions dans un cahier, comme dans un contexte scolaire traditionnel. Cet environnement stimule la curiosité, l'implication active et renforce l'estime de soi, en valorisant la réussite par l'action.

À cette étape, il est particulièrement pertinent de favoriser le codéveloppement de projets pédagogiques, en réunissant enseignants, conseillers pédagogiques et responsable de l'espace de création. Cette collaboration permet de concevoir des projets à la fois porteurs et bien adaptés: l'enseignant bénéficie d'un accompagnement personnalisé, le conseiller pédagogique veille à l'arrimage avec les objectifs du programme et le responsable de l'espace s'assure de la faisabilité technique des activités.

Ensemble, ils garantissent que les projets soient à la fois pédagogiquement pertinents et techniquement réalisables, assurant ainsi une cohérence entre les intentions éducatives et les réalités du terrain. Il est également recommandé de développer une fiche d'évaluation à remettre à l'enseignant à la fin de chaque atelier. Ce document lui permet de consigner les apprentissages réalisés par ses élèves, facilitant leur intégration dans le processus d'évaluation formative. Il constitue également un levier efficace pour valoriser la portée pédagogique des activités proposées, tout en soutenant le suivi éducatif au retour en classe.

Une fois l'atelier conçu et expérimenté, il peut être offert à d'autres groupes d'élèves francophones du même niveau, ce qui permet de capitaliser sur le travail initial de conception. Le responsable du Lab peut également adapter facilement l'atelier pour d'autres tranches d'âge ou niveaux scolaires, en modulant les objectifs ou les outils utilisés. Cette souplesse permet aux enseignants de promouvoir l'activité auprès de leurs collègues, maximisant ainsi l'impact éducatif et la rentabilité du temps investi dans le codéveloppement.

Les activités proposées dans l'espace de création offrent aux élèves l'occasion de développer des compétences transversales clés telles que la créativité, la communication, la collaboration, l'ouverture d'esprit et la pensée critique. En appliquant les savoirs théoriques à des projets concrets, ils donnent du sens à leurs apprentissages, ce qui stimule la motivation, facilite la rétention des connaissances et renforce l'autonomie. Ce type d'environnement est particulièrement favorable aux élèves à profil manuel, visuel ou créatif, en leur proposant un cadre valorisant et différencié pour apprendre autrement. Les projets réalisés dans l'espace de création reproduisent des contextes authentiques, proches de ceux du monde professionnel : gestion de projet, travail collaboratif, résolution de problèmes techniques, etc. Ces expériences permettent aux jeunes d'acquérir des compétences numériques et professionnelles essentielles, en phase avec les exigences du 21^e siècle.

Par ailleurs, cette approche pédagogique active permet aux enseignants de diversifier leurs pratiques, en intégrant les outils technologiques, les projets interdisciplinaires et des méthodes centrées sur l'élève. L'espace de création devient alors un véritable moteur d'innovation pédagogique, au service d'une éducation concrète, inclusive et résolument tournée vers l'avenir.

Autres types d'utilisateurs

- Artisans et artistes (création de projets, d'objets)
- Communauté (projet personnel, développement de nouvelles compétences)
- Entrepreneurs locaux (prototypage, développement de micro-série)

Pour ces trois types d'utilisateurs, bien que leurs motivations à devenir membres d'un espace de création puissent différer, leur manière d'y évoluer reste sensiblement la même. Leur besoin principal sera d'accéder aux équipements et pour plusieurs, d'apprendre à utiliser les différentes machines de manière autonome. Qu'il s'agisse de créer, de prototyper ou d'explorer une idée, l'accès aux outils et au soutien technique sera essentiel pour leur permettre de mener leurs projets à terme.

Pour les entrepreneurs qui souhaiteront fréquenter l'espace de création, il sera essentiel de les sensibiliser aux enjeux liés à la propriété intellectuelle. Il est important de leur expliquer que les projets développés dans un environnement ouvert et collaboratif ne sont généralement pas admissibles au brevet, puisque le processus de prototypage se déroule dans un lieu public, accessible à d'autres usagers. Cette réalité doit être clairement communiquée afin de gérer les attentes et d'assurer une utilisation appropriée du lieu.

Dans ce contexte, il peut être judicieux de les orienter vers un incubateur d'entreprise ou vers le service de développement économique de la Ville de Regina, où des experts pourront les accompagner dans les étapes suivantes de leur projet. Ces ressources externes sont mieux outillées pour soutenir la protection des idées, le développement d'un modèle d'affaires ou la mise en marché. L'espace de création de son côté, demeure un lieu de prototypage, d'exploration et de création partagée, et non un espace destiné à la production commerciale ou exclusive.

Est-ce que l'on doit ouvrir l'espace pour tous ces groupes simultanément?

Il serait irréaliste de croire que l'espace de création pourra, dès son ouverture, répondre aux besoins de l'ensemble des publics potentiels. La diversité des profils — jeunes, aînés, artistes, enseignants, citoyens — implique une grande variété d'attentes, de niveaux de compétences et de besoins d'accompagnement. Pour assurer un déploiement pertinent, cohérent et durable, il est préférable d'adopter une approche progressive, en ciblant dans un premier temps un créneau prioritaire. Cette démarche permet de structurer l'espace de manière efficace, de former les équipes, de tester les outils et de bâtir une dynamique communautaire solide autour d'un usage bien encadré.

Pour orienter ce premier choix, les responsables du projet gagneraient à s'appuyer sur un plan de croissance réfléchi, aligné avec le rythme de mise en œuvre de la Maison de la Francophonie et ses

premiers services. Par exemple, si des activités à vocation éducative ou artistique sont déjà en place, il pourrait être judicieux que l'espace de création se consacre d'abord à ces domaines, en proposant des ateliers créatifs, de la fabrication numérique ou des projets collaboratifs. Cette stratégie graduelle permet une mise en œuvre maîtrisée, où chaque étape prépare la suivante en consolidant les acquis.

L'un des premiers leviers de ce plan de croissance consiste à établir un ordre de priorité dans la mobilisation des différents groupes cibles. Il s'agit d'identifier les segments de la population les plus susceptibles d'utiliser régulièrement l'espace, afin d'adapter l'offre et les communications à leurs besoins. Une stratégie de communication ciblée demeure la façon la plus efficace de rejoindre ces publics et de susciter leur intérêt. Pour créer un engagement durable, il est essentiel de proposer des projets concrets, accessibles et valorisants, qui permettent aux usagers de vivre une expérience positive dès leur première participation. Cette immersion initiale peut devenir un levier fort d'adhésion, menant à une fréquentation soutenue et à un sentiment d'appartenance.

Ce plan de développement progressif offre également une vision structurante à long terme. Il permet d'anticiper l'ajout progressif d'équipements, l'évolution des compétences de l'équipe d'animation, le développement de partenariats stratégiques et l'élargissement graduel des publics desservis. En s'inscrivant dans la mission plus large de la Maison de la Francophonie, l'espace de création contribue à bâtir un écosystème cohérent, au service de la culture, de l'éducation, de l'innovation et de la collaboration francophones.

Ressources nécessaires à la mise en place

Proposition liste des équipements/ logiciels /consommables

L'achat de certaines machines est indispensable pour le bon fonctionnement d'un espace de création. On y retrouve une découpe laser, une fraiseuse, une imprimante 3D, une découpe vinyle et différents logiciels. Les logiciels libres de droits seront toujours priorités.

Consommables : Il s'agit des matières premières ou des fournitures utilisées dans les processus de fabrication. Contrairement aux machines ou outils qui sont durables, les consommables doivent être régulièrement remplacés. Le coût de ces différents consommables varie. Certains espaces incluent le coût des consommables dans le coût de l'abonnement. D'autres choisissent plutôt de les facturer à l'utilisation.

Outil de gestion des abonnements, des réservations des machines en ligne et paiement

Afin de simplifier la gestion des abonnements, la réservation des machines et l'achat de consommables, il peut être judicieux d'investir dans un système de réservation en ligne. Permettre aux usagers de réserver les équipements à l'avance facilite grandement la planification et l'organisation du travail sur place, en plus de réduire les conflits d'usage. Par ailleurs, l'intégration d'une solution de paiement par carte directement dans le local représente un gain d'efficacité. Elle évite la gestion de l'argent comptant, limite les manipulations et offre une expérience plus fluide et professionnelle aux membres

De plus, lors de l'adhésion, il est fortement recommandé de faire signer une charte du membre résumant les règles de fonctionnement, les consignes de sécurité et les valeurs fondamentales de l'espace. Cette démarche contribue à renforcer à la fois le sentiment d'appartenance et l'engagement de chacun (e) envers le bon fonctionnement de la communauté.

Exemples de plateformes :

- [Acuity scheduling](#) – [Le Square](#) utilise cette plateforme
- [Amilia](#) – [CreateSpace](#) utilise cette plateforme
- [FabManager](#) - Le [DigiHub](#) utilise cette plateforme

Google Forms et Google Agenda pour la réservation des espaces et des machines, jumelé à un système de paiement comme [Stripe](#) ou [Square](#), constitue une solution simple et efficace pour gérer les inscriptions et les transactions sur place. Disposer d'un terminal de paiement électronique dans

la Maison de la Francophonie s'avère également très utile pour tous les événements qui s'y déroulent. [Fablab Brossard](#) utilise cette méthode de fonctionnement.

[Stripe](#) permet aussi la gestion des abonnements en ligne. [LESPACEMAKER](#) utilise cette plateforme pour la gestion de ses abonnements.

Des outils pour créer!

Voici quelques exemples d'outils en ligne, gratuits (libres de droits) ou payants, qui peuvent servir à inspirer, guider et accompagner les utilisateurs dans la réalisation de projets. Ces plateformes sont idéales pour les personnes curieuses d'apprendre, car elles proposent une grande variété de projets adaptés à différents niveaux de compétence, allant de l'initiation à des réalisations plus avancées.

Ces ressources permettent aux membres de découvrir de nouvelles techniques, d'explorer des idées originales et de développer leurs compétences en suivant des tutoriels clairs et accessibles. (Voir la version PDF, plusieurs hyperliens y sont intégrés afin de vous présenter les plateformes et des idées de projets.)



L'atelier

Avant d'entreprendre la construction des locaux, l'équipe de gestion devra d'abord sélectionner les types de machines qui seront intégrées à l'espace de création. Certaines de ces machines nécessitent une installation spécifique, notamment celles qui doivent être isolées pour des raisons de sécurité, afin de réduire le bruit, limiter les risques d'accident et contenir les émanations ou poussières potentiellement nocives générées lors de leur utilisation.

Une fois cette sélection complétée, il sera plus facile de déterminer les dimensions nécessaires pour chaque zone de travail, qu'il s'agisse de l'atelier de menuiserie, de la section de fabrication numérique (imprimantes 3D, découpe vinyle) ou d'autres espaces spécialisés. Cela permettra également d'établir le nombre de postes ou d'utilisateurs pouvant accéder simultanément à chaque espace, en fonction de la surface disponible et des règles de sécurité.

Pour assurer une organisation efficace et sécuritaire, il est recommandé de regrouper les machines bruyantes ou générant de la poussière dans une zone distincte, séparée des équipements plus sensibles comme les imprimantes 3D ou les découpeuses vinyle, qui peuvent être endommagées par l'accumulation de particules fines.

Découpe laser

La découpe laser produit des fumées et des particules fines qui peuvent être nocives pour la santé et l'équipement. Il est donc essentiel d'installer un système d'extraction d'air performant, soit en dirigeant l'air vers l'extérieur, soit en utilisant un système de filtration avec charbon actif.

Il est à noter que certaines municipalités interdisent le rejet direct des fumées à l'extérieur, rendant l'achat d'un filtre autonome obligatoire. Comme ces systèmes de filtration peuvent être coûteux, il est important de les inclure clairement dans le budget d'opération.



Sur le plan de l'aménagement, la découpeuse laser doit être installée dans un espace dégagé et sécuritaire, à distance de tout matériau inflammable ou produit combustible. Il est également recommandé de prévoir un dégagement suffisant autour de la machine pour faciliter la manipulation des matériaux, permettre une circulation fluide et assurer un accès facile pour l'entretien régulier.

Aussi, il est important de contrôler les matériaux utilisés avec la découpe laser, car certains d'entre eux peuvent dégager des fumées toxiques ou corrosives lorsqu'ils sont chauffés ou brûlés. Des matériaux comme le PVC, le vinyle ou le téflon sont strictement interdits, car ils présentent des risques importants pour la santé et peuvent endommager les équipements. Ces interdictions sont en vigueur dans la grande majorité des fablabs.

Pour assurer un usage sécuritaire, il est recommandé d'afficher clairement une liste des matériaux autorisés (tels que le contreplaqué, le MDF, l'acrylique, le carton ou encore le cuir) accompagnée de fiches techniques précisant leurs caractéristiques et conditions d'utilisation.

Il est également essentiel de former les usagers à reconnaître les matériaux et à ajuster les réglages appropriés de la machine (puissance, vitesse, nombre de passes) selon la matière choisie. Cette formation favorise une utilisation autonome, sécuritaire et efficace de l'équipement.

La fraiseuse numérique (CNC)

La CNC (fraiseuse numérique) est une machine contrôlée par ordinateur qui permet de découper, graver ou usiner avec grande précision une variété de matériaux tels que le bois, les plastiques, les mousses techniques et, dans certains cas, l'aluminium. Alimentée par des fichiers numériques, elle est particulièrement bien adaptée à la fabrication de mobilier, de signalétique ou de prototypes, ce qui en fait un outil incontournable dans les espaces de création.



En raison de sa taille imposante, du bruit généré, ainsi que de la quantité de copeaux et de poussières produites, il est fortement recommandé d'installer la CNC dans une pièce fermée, dédiée et bien ventilée, équipée d'un système d'aspiration performant. Si ce type d'aménagement n'est pas possible, la machine doit alors être placée dans une zone bien délimitée avec une signalisation claire. Un espace de dégagement suffisant doit également être prévu autour pour permettre la manipulation sécuritaire des matériaux et l'entretien régulier de l'équipement.

Les CNC munies d'un grand plateau de travail ne sont généralement pas dotées de capot de protection, ce qui exige des mesures de sécurité renforcées. L'accès à la zone de travail doit être strictement encadré, et seuls les utilisateurs ayant suivi une formation obligatoire sont autorisés à faire fonctionner la machine. Le port d'équipements de protection individuelle — incluant lunettes de sécurité, protection auditive et masque antipoussière, selon les matériaux — est indispensable pour garantir une utilisation sécuritaire.

Enfin, la CNC requiert un entretien régulier, incluant le nettoyage, la vérification des outils de coupe, le serrage des pièces mobiles et le calibrage. Elle représente un outil pédagogique puissant, favorisant l'autonomie, la créativité et le développement de compétences techniques concrètes dans un cadre sécuritaire et encadré.



Utilisation des machines

Il est essentiel de s'assurer que les usagers soient suffisamment formés avant d'utiliser les machines. Exiger une formation obligatoire avant le début d'un projet permet de réduire les risques de bris, de garantir une utilisation sécuritaire des équipements et d'éviter des interruptions de service qui peuvent engendrer de la frustration au sein de la communauté. Cette approche contribue à la durabilité du matériel et à une expérience collective harmonieuse.

Pour soutenir cette démarche, la gestion des membres via une plateforme numérique bien conçue permet au responsable de l'espace de suivre les qualifications de chaque utilisateur et de contrôler l'accès aux machines selon les formations complétées. Cela assure un encadrement clair, structuré et sécuritaire des activités du Lab.

Règle de vie et décharge de responsabilité

La première visite ou le moment de l'inscription d'un nouveau membre représente une occasion idéale pour présenter les règles de vie qui encadrent l'utilisation de l'espace. Ces règles visent à maintenir un environnement sécuritaire, respectueux et inclusif, où chacun (e) peut apprendre, créer et collaborer dans un climat de confiance.

Il est essentiel que ces consignes ne soient pas uniquement transmises verbalement, mais aussi affichées de façon visible à différents endroits stratégiques du lieu, notamment à l'entrée, près des machines et dans les zones de travail. Cette présence visuelle agit comme un rappel constant de leur importance et contribue à instaurer une culture de responsabilité collective. Voici des exemples de règlements :



Règles de sécurité

Certaines machines comportent des risques potentiels. Il est donc obligatoire de suivre une formation avant toute utilisation, de respecter les consignes affichées et de porter l'équipement de protection recommandé. Toute utilisation imprudente ou non autorisée peut entraîner une suspension d'accès.



Respect des personnes

L'espace est un lieu accueillant et sans jugement, ouvert à la diversité des expériences, des cultures et des niveaux de compétence. Les membres s'engagent à adopter une attitude respectueuse, à collaborer dans un esprit d'entraide et à favoriser un climat sain pour tous.



Responsabilité collective

Chaque usager est responsable de ranger et nettoyer son espace de travail après usage, de respecter les horaires de réservation et de signaler tout bris ou dysfonctionnement. Un espace propre et fonctionnel est l'affaire de tous.



Réservations et utilisation équitable

Le respect des plages horaires réservées est essentiel pour assurer une utilisation équitable des ressources. Les membres sont invités à annuler à l'avance en cas d'empêchement et à partager les équipements lorsque possible.

Les ressources humaines

Les ressources humaines sont centrales dans le fonctionnement d'un espace de création. Elles sont chargées de créer des projets, d'entretenir l'espace et les équipements, de guider les usagers dans leur démarche et surtout de leur transmettre la connaissance nécessaire à l'utilisation des machines. Voici quelques postes type pour que le projet se développe bien et que les membres bénéficient d'un accompagnement de qualité.

Coordonnateur (trice)

Cette personne est responsable du développement des partenariats, du développement des affaires, de la gestion de projets ainsi que de la rédaction des demandes de financement. Elle joue un rôle de liaison stratégique entre le terrain et les instances décisionnelles, en veillant à ce que le développement de l'espace soit aligné avec les besoins identifiés par le responsable du lieu. Son travail s'inscrit dans une logique de croissance concertée, favorisant l'ancrage du projet dans sa communauté et la pérennité de ses activités.

Responsable de l'espace de création

Le ou la responsable de l'espace de création joue un rôle central dans la gestion quotidienne du lieu. Cette personne est responsable de la planification des activités, de la gestion des horaires d'utilisation, de l'entretien régulier des machines, du suivi des consommables ainsi que du respect des normes de sécurité. Elle accueille les usagers, les accompagne dans leurs projets et supervise les formations proposées dans l'espace. En collaboration avec la coordination, elle peut également jouer un rôle actif dans le développement stratégique, la mise en place de partenariats et la communication interne et externe.

Pour occuper ce poste, il est indispensable de posséder de solides connaissances techniques, car cette personne devra être en mesure de former les usagers à l'utilisation sécuritaire et efficace de nombreuses machines (imprimantes 3D, découpe laser, fraiseuse CNC, etc.) ainsi que de maîtriser divers logiciels de modélisation, de design et de commande numérique (ex. : Fusion 360, Tinkercad, Inkscape, etc.). Ce rôle exige donc un profil polyvalent, alliant à la fois expertise technique, pédagogie et gestion humaine. On recherche souvent des personnes ayant un parcours en génie, en fabrication numérique, en design ou en technologie, ou encore des touche-à-tout autodidactes, capables de naviguer aisément entre les outils, les projets et les besoins des usagers. Une grande capacité d'adaptation, un esprit d'initiative et un sens marqué de l'organisation sont essentiels pour faire de cet espace un lieu vivant, sécuritaire et inspirant.

Les formateur (trices) / animateur (trices)

Les formateurs (trices) et les animateurs (trices) jouent un rôle essentiel dans l'accompagnement des usagers et dans la transmission des savoirs au sein de l'espace de création. Ils animent des ateliers pratiques, groupes scolaires, proposent des initiations à l'utilisation des machines ou à des logiciels de fabrication numérique et peuvent également intervenir dans le cadre de projets scolaires ou éducatifs.

Il est particulièrement avantageux de compter sur des formateurs ayant une expérience en pédagogie, afin d'adapter leur approche à différents publics, notamment les jeunes, les débutants (es) ou les groupes en apprentissage. Ces personnes peuvent être salariés(es) ou contractuels (les) et leur implication peut être ponctuelle ou régulière, selon les besoins de la programmation. Elles travaillent en étroite collaboration avec le responsable de l'espace, qui les forme à l'utilisation des équipements, leur transmet les procédures internes et veille à ce qu'elles soient en mesure de donner les formations en autonomie à différents moments.

Les bénévoles et ambassadeurs (rices)

Ce sont des membres engagés qui choisissent de donner de leur temps pour soutenir la vie de l'espace de création. Leur implication peut prendre différentes formes : aider les autres usagers, animer des ateliers, appuyer la gestion d'événements ou encore contribuer à l'entretien des lieux et des équipements.

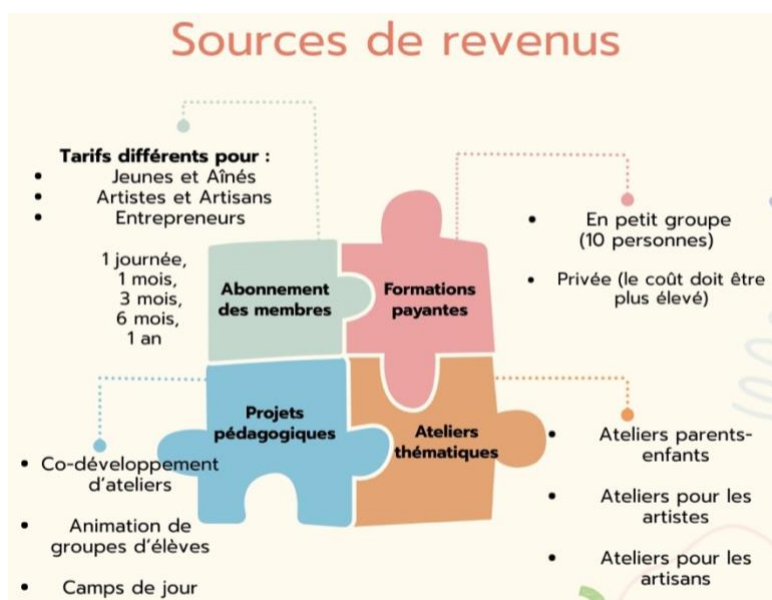
Ces personnes sont souvent des passionnés (es), des retraités (es), des étudiants (es) ou des usagers expérimentés qui souhaitent partager leurs connaissances et faire vivre la communauté. Leur présence est précieuse, car elle favorise un climat de collaboration, de transmission et de bienveillance au sein de l'espace.

Sources de revenus

Le financement d'un espace de création peut reposer sur un modèle diversifié combinant adhésions, formations, projets pédagogiques et ateliers thématiques. Les abonnements mensuels ou annuels permettent aux membres d'accéder aux équipements et aux ressources, en autonomie ou avec accompagnement. Des tarifs préférentiels peuvent être offerts aux jeunes, aux étudiants et aux partenaires institutionnels, favorisant ainsi une fréquentation inclusive et accessible.

Les formations pratiques (ex. : impression 3D, découpe laser, électronique) constituent une autre source de revenus. Ces formations, offertes sous forme d'ateliers d'initiation, de perfectionnement ou de parcours structurés, permettent aux participants de développer des compétences concrètes tout en soutenant financièrement le fonctionnement de l'espace.

Par ailleurs, l'espace de création peut accueillir des projets pédagogiques en partenariat avec les établissements scolaires. Ces collaborations permettent de concevoir des activités alignées avec les programmes d'enseignement, et de facturer des services tels que l'animation d'ateliers, la conception de contenus pédagogiques ou l'accueil de groupes.



La programmation d'ateliers thématiques ouverts au grand public (fabrication d'objets, création artistique, robotique, projets intergénérationnels, etc.) complète ce modèle. Offerts de manière ponctuelle ou saisonnière, ces ateliers diversifient l'offre du lieu, attirent de nouveaux usagers et contribuent à son rayonnement.

Cela dit, ces revenus autonomes ne suffisent généralement pas à couvrir l'ensemble des frais d'exploitation, notamment les salaires du personnel, l'entretien et le renouvellement des équipements. C'est pourquoi un financement public récurrent, provenant des niveaux municipal, provincial ou fédéral, demeure essentiel pour assurer la viabilité du projet. À cela peut s'ajouter le développement de partenariats croisés avec les autres services de la Maison de la Francophonie, favorisant la mutualisation des ressources et la création d'activités communes, au bénéfice de divers publics.

Un espace de création est bien plus qu'un atelier outillé : c'est un lieu d'apprentissage, de culture, de découverte et d'inclusion. Son impact dépasse la logique financière. Il agit comme un levier de développement individuel et collectif, en dotant la communauté d'un environnement propice à l'expression, à l'innovation et à l'épanouissement.

Formations

Des formations en petits groupes peuvent être offertes chaque mois afin d'optimiser le temps de la personne formatrice, tout en assurant une accessibilité régulière aux apprentissages de base. Par exemple, une séance mensuelle d'initiation à l'impression 3D peut être intégrée à l'horaire de manière récurrente.

En fonction de la clientèle visée au lancement de l'espace de création, il est pertinent d'offrir plusieurs plages horaires pour une même formation chaque mois. Cette souplesse facilite la participation en s'adaptant aux disponibilités des usagers et permet à chacun (e) d'amorcer son parcours dans le Lab à son rythme. Par exemple, planifier une formation générale par mois, déclinée en différentes séances. Cela permet d'initier progressivement les membres à l'utilisation des machines, tout en assurant une gestion optimale du temps et des ressources formatives.

À la suite de la formation initiale, il peut être très bénéfique d'inviter les membres à mettre en pratique leurs apprentissages en réalisant un projet simple et accessible, conçu à l'avance et accompagné d'une documentation claire (fiche explicative et tutoriel vidéo). Cette approche favorise l'ancrage des connaissances dans un contexte concret et rassurant, tout en permettant aux participant (es) de revenir sur les étapes à leur rythme une fois l'atelier terminé.

Pour les usagers qui préfèrent ne pas attendre une formation en groupe, il est possible de proposer des formations privées sur demande, offertes à un tarif plus élevé. Cette option répond aux besoins des personnes souhaitant un accompagnement personnalisé ou une prise en main plus rapide des équipements.

Apprendre, c'est aussi se tromper!

Avant de débiter les formations, il est important de rappeler aux utilisateurs que l'erreur fait partie intégrante du processus d'apprentissage. Se tromper n'est pas un échec, mais une étape naturelle et même souhaitable dans le parcours de tout créateur. L'objectif ne réside pas uniquement dans la réussite d'un projet, mais dans le développement de compétences par l'expérience, y compris à travers les essais non concluants. Chaque erreur est une occasion d'apprentissage : elle pousse à réfléchir, à identifier les améliorations possibles, à comprendre ce qui n'a pas fonctionné, puis à ajuster sa méthode. Cette capacité à analyser, corriger et recommencer est au cœur d'une démarche d'amélioration continue, essentielle à l'autonomie, à la résilience et à la créativité de chacun (e).

L'importance de la documentation

Pour accompagner les utilisateurs, une bonne préparation documentaire avant l'ouverture de l'espace est cruciale. La mise en place d'une documentation complète et accessible est un pilier fondamental de cette approche. Nous recommandons vivement de préparer une documentation détaillée, aussi bien écrite que sous forme de vidéos, couvrant tous les aspects techniques des outils et machines disponibles. Ce type de support offre une approche multimodale permettant à chaque utilisateur, qu'il soit visuel ou auditif, de comprendre efficacement les différents paramètres et fonctionnalités des machines. Cette documentation permet aux utilisateurs de travailler de manière autonome, en s'appuyant sur des ressources claires et accessibles. Ainsi, même en l'absence de l'accompagnement du responsable de l'espace, les utilisateurs peuvent se référer à cette documentation pour progresser dans leurs projets de manière indépendante. Bien entendu, le responsable reste disponible pour apporter de l'aide personnalisée en cas de besoin, mais cette documentation permet d'accompagner un plus grand nombre de personnes simultanément, optimisant ainsi les ressources humaines de l'espace.

L'importance de créer une communauté

Une communauté est le moteur d'un espace de création. Elle favorise l'échange, la collaboration et l'apprentissage collectif, tout en valorisant la culture et la langue francophones à travers des projets concrets. En réunissant des personnes aux parcours variés, elle stimule l'innovation, l'inclusion et la créativité. C'est aussi elle qui assure la pérennité du lieu en l'adaptant aux besoins réels. Ainsi, la communauté transforme l'espace en un véritable levier de développement culturel et social.

Lancer un espace de création dans un tiers-lieu représente une occasion précieuse de mobiliser les citoyen·nes autour du faire ensemble. Mais au-delà des machines, c'est l'aspect humain qui doit être central. Il faut bâtir un lieu vivant, inclusif et accueillant, où chacun se sent invité à apprendre, expérimenter et contribuer. Tout commence par une vision claire, inclusive et mobilisatrice: un espace ouvert à tous, porté par les valeurs de collaboration, d'ouverture et de créativité partagée. Dès les premières étapes, il est essentiel d'impliquer la communauté. Avant même l'ouverture, organiser des cafés-causeries, sondages ou ateliers exploratoires permet de recueillir les idées, les besoins et les rêves des citoyen (nes). Ces premières interactions nourrissent un véritable sentiment d'appartenance : les gens sentent qu'ils participent à la naissance d'un lieu qui leur ressemblera.

L'organisation de petits événements pilotes, comme des ateliers de bricolage, des démonstrations de machines ou des initiations à l'électronique permettent de faire découvrir l'esprit du lieu et d'attirer une diversité de publics. L'objectif est de créer des occasions d'échange, plus que de performance technique.

Le développement de la communauté repose sur une approche de proximité, de reconnaissance et de co-construction. Célébrer les premières réussites, même modestes, contribue à renforcer cette dynamique. Dans un tiers-lieu, cette énergie s'exprime naturellement, car elle s'appuie sur la confiance, la mixité et l'expérience partagée.

Pour faire rayonner l'espace dès le départ, la création d'objets promotionnels est un excellent moyen de renforcer sa visibilité. En les diffusant à travers les réseaux communautaires et en les remettant à des partenaires qui pourront les partager avec leur propre public, on multiplie les points de contact avec la communauté. En s'entourant de partenaires engagés, l'espace de création gagnera rapidement en notoriété et deviendra un lieu rassembleur, vivant et inspirant, où les idées prennent forme sans limites.

Exemples de projets

- Construire du mobilier urbain (bancs, jardinières, boîtes à livres).
- Créer des tasses, chandails ou sac à livre à l'effigie de la Maison de la Francophonie.



- Créer des choses dont la communauté (organismes communautaires) a besoin afin de contribuer à renforcer la fierté d'appartenir à ce groupe. Ces objets peuvent être placés dans des espaces partagés: parcs, écoles, centres culturels.
- Broderie numérique d'une ceinture fléchée sur un t-shirt. Vêtements ou sacs personnalisés avec l'image de la ceinture fléchée.
- Décoration pour le sapin de Noël.
- [Carte de Noël](#), cette fiche nous démontre l'importance de bien documenter certains projets. Dans cet exemple, la création d'une carte pourrait très bien être le projet d'initiation à la Cricut.

Un espace de création offre un terrain infini pour l'imagination et la réalisation de projets variés. En réalité, les seules contraintes techniques dépendent des machines et des équipements disponibles sur place. Toutefois, il n'est nullement nécessaire d'acquérir tout le matériel dès le départ. L'espace peut évoluer progressivement, en fonction des besoins réels exprimés par la communauté et des usages qui émergent. L'ajout de nouvelles machines peut ainsi se faire au fil du temps, en cohérence avec le développement des projets, les intérêts des participants (es) et les moyens disponibles.