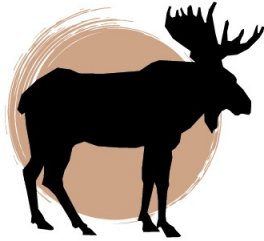




CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT





Planification communautaire globale (PCG)

Bilan de la phase du rêve et perspectives

Avril 2021





Plan de la présentation

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

- Rappel du chemin parcouru
- Les ateliers en chiffres
- Faits saillants des ateliers
- Défis et opportunités
- La PCG prend forme!
- Prochaines étapes

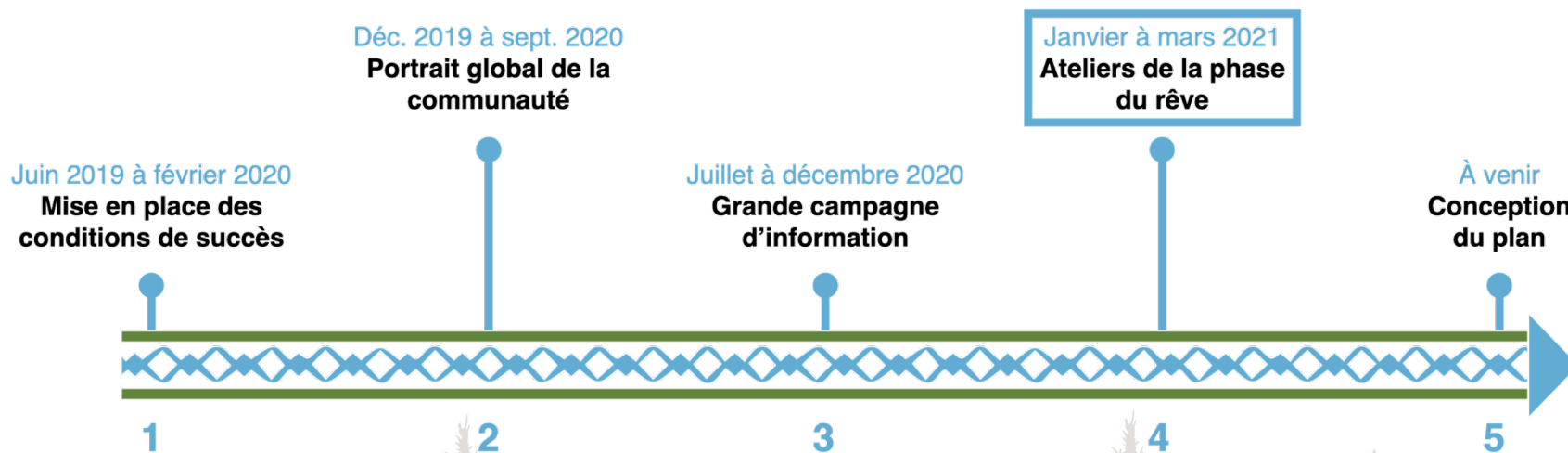




Rappel du chemin parcouru

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT



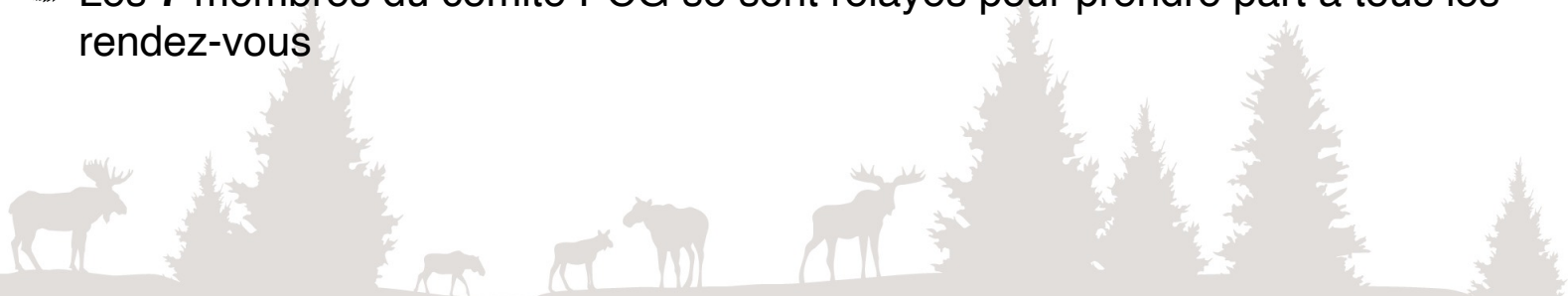


Les ateliers en chiffres

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

- Du 13 janvier au 18 mars + quelques activités en cours ou à venir
- **8** ateliers thématiques
- **2** ateliers dédiés aux jeunes
- **7** ateliers en classe avec les jeunes du primaire
- **77** participants (environ **40 %** de résidents) + **30** jeunes du primaire
- Une moyenne de **20** participants par atelier
- Les **7** membres du comité PCG se sont relayés pour prendre part à tous les rendez-vous







Quelle est la quête de notre personnage concernant son identité culturelle?

Le retour aux racines (retrouver la culture)

Réintégrer les aînés, pour vrai, au cœur de la communauté (entraide)

Retrouver / réactiver valeurs spirituelles

Se nourrir et se guérir de la terre

La transmission des savoirs, des connaissances de nos aînés.

Artisanat

Partage de conte et légendes.

Quelles sont les plantes médicinales à cueillir? Remède grand-mère. Quels champignons pouvons-nous cueillir?

L'école ne suffit pas. Les jeunes s'intéressent à ce qu'ils connaissent au moins un peu

Enseignements humains derrière les techniques



En résumé, les trois éléments décisifs :

Effet de coupure : modernisation

Métro / boulot / dodo, tout va vite aujourd'hui

On vit dans la surabondance

Anglais plus important que l'Innu

On loue au lieu d'acheter, on soigne moins ce qu'on ne possède pas

Les besoins ont changé (plus important d'avoir un 4 roues neuf que d'acheter une terre)

On n'apprend pas à économiser

Confusion entre les besoins et les désirs

Difficile de prendre congé pour des activités culturelles, tout le monde ne travaille pas pour le Conseil

Coupe de bois / coupure du fil de l'autochtone / le bois n'est plus accessible / compliqué

Peur de l'humiliation, peur du ridicule. Peut-être être accepté pour ses propres valeurs

Exclusivité vs inclusivité / on se nuit à nous-même en gardant tout pour la vente et la création de nous

Équilibre fragile entre protection des connaissances et partage

Recette secrète de grand-maman va mourir avec si elle ne la partage

Qu'est-ce qui aidera notre personnage dans sa quête?

Ce qui peut aider le personnage dans sa quête, on en a parlé la semaine passée, ce serait d'avoir un milieu culturel. Un endroit où toute la population peut se réunir et partager. Le lieu se veut effervescent pour stimuler les idées et les échanges. Autant les aînés que les plus jeunes peuvent s'y rendre. Le lieu culturel peut être converti en endroit pour recevoir des artistes, des conteurs (comme Fred Pellerin pour raconter des légendes), des spectacles, etc.

Avoir une terre (earthship) / grande salle communautaire / endroit de partage / ouvert

Arrêter de "découper" la communauté par groupes d'âges

Donner le savoir (pas de cout d'accès)

Commencer tôt (pas attendre que le jeune soit ado)

Plantes rustiques de guérison (nursery)

Jeux autochtones

Voyages en forêt (pêche, chasse)

Visibilité Internet et physique des ateliers / enseignements

S'impliquer à distance dans la communauté (opportunités de la pandémie)

En résumé, les trois éléments décisifs :

1. Lieu culturel / de partage
2. Diversité et inclusivité des occasions
3. Liens membres sur et hors réserve

Ambassadeurs, leaders : ateliers organisés par Suzie Gagnon

Partage par les membres hors réserve de ce qu'ils font dans la vie / possibilité de s'appuyer mutuellement hors et sur réserve

Importance du milieu culturel, des arts / créer, pas juste la chasse et la pêche

Rassembler simplement, dans une variété d'activités, pas besoin que ce soit super structuré

On n'utilise pas toujours à leur pleine valeur ce qu'il a comme savoir et savoir-faire hors réserve

Art : penser autrement, créativité

Centres d'amitié autochtones

Un pow-wow pour nous autres, pas pour les autres



QUELS SONT LES ÉLÉMENTS CLÉS CONCERNANT ...

... la diffusion de l'information ?

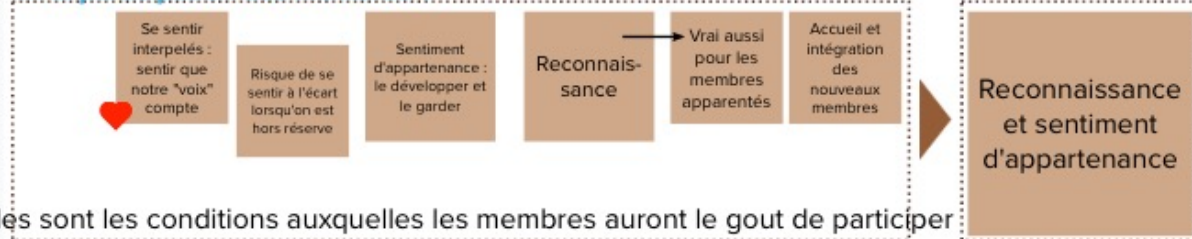
Qu'est-ce qu'on communique?



... l'écoute des membres ?



... la participation des membres ?



uelles sont les conditions auxquelles les membres auront le gout de participer

COMMENT CRÉER UN ENVIRONNEMENT PROPICE À LA SANTÉ ET AUX SAINES HABITUDES DE VIE ?

1

Aménagements et infrastructures

Centre pour personnes âgées avec soins adaptés	Avec une garderie annexée et faire un système de "parrainage"	Une urgence sur la communauté
Agrandissement du centre de santé (espace)	Centre multisport	Centraliser les infrastructures pour créer des contacts/liens sociaux entre générations
Parc à jeux et pour s'entraîner à l'extérieur (pour tous les âges) / sentier avec panneaux d'exercice	Piste cyclable pour les vélos électriques entre autre	Accessibilité 4 saisons
Avoir une grande salle pour accueillir tout le monde	Maison de soins palliatifs	Dôme pour la patinoire et piscine pour rendre possible 4 saisons

2

Comportements communautaires

Transport actif (Favoriser avec une taxe carbone) ex. vélo électrique	site internet avec un app de troc pour faire des échanges de services et des contacts sociaux (ex. tondre la pelouse, etc.)	Avantage d'être une petite communauté
	Permet de faire ressortir les besoins des voisins	
Atelier sur les plantes médicinales et les ressources de la nature	Il faut des activités pour créer les nouveaux contacts / les renouveler	Activités de rassemblement (pow-wow) inclure les membres non-résident
Activités de méditation	Voir comment le rendre virtuel	Sortir en forêt (marcher, en apprendre sur les plantes)
Formation sur la santé positive	Atelier sur l'histoire et la culture d'Essipit - ateliers qui rassemble	

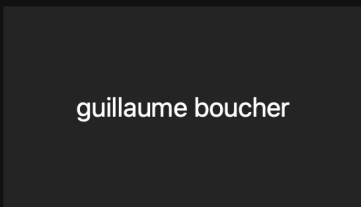
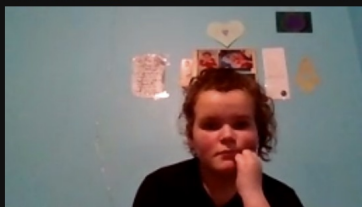
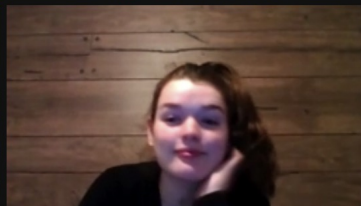
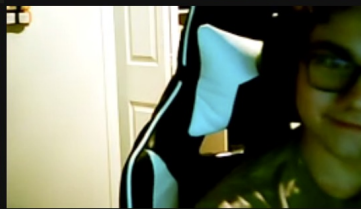
3

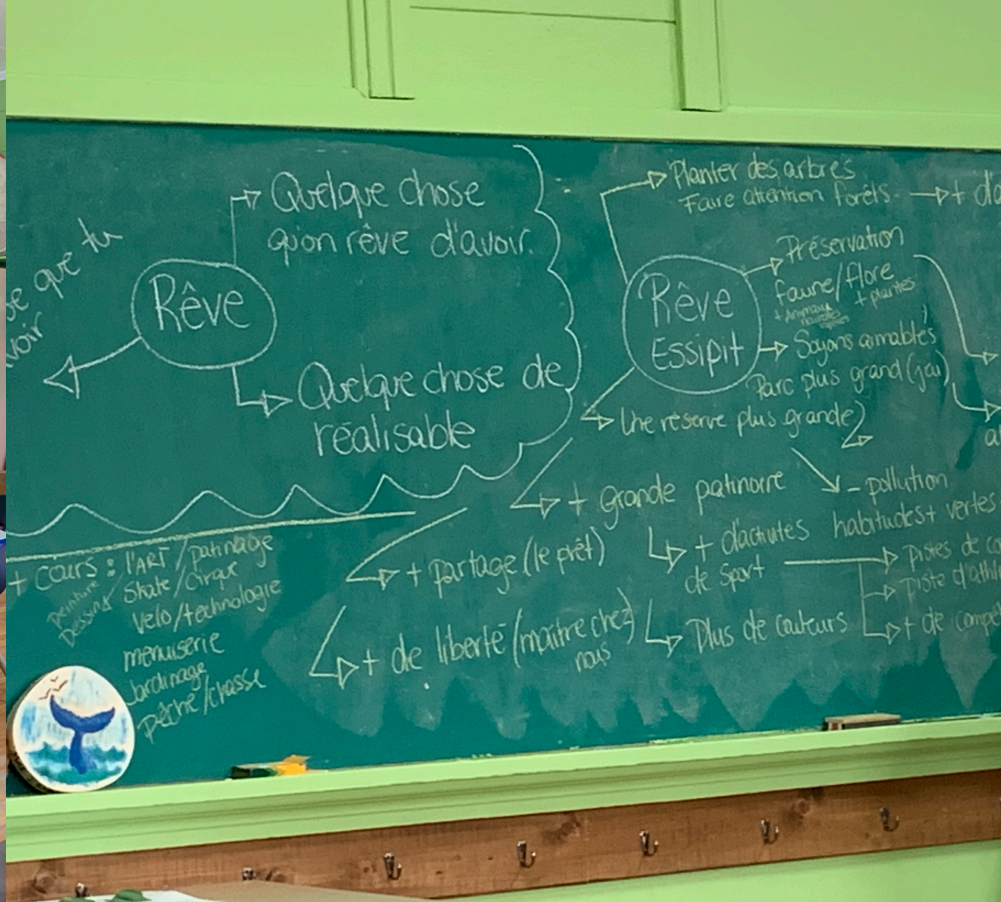
Soins et services de santé

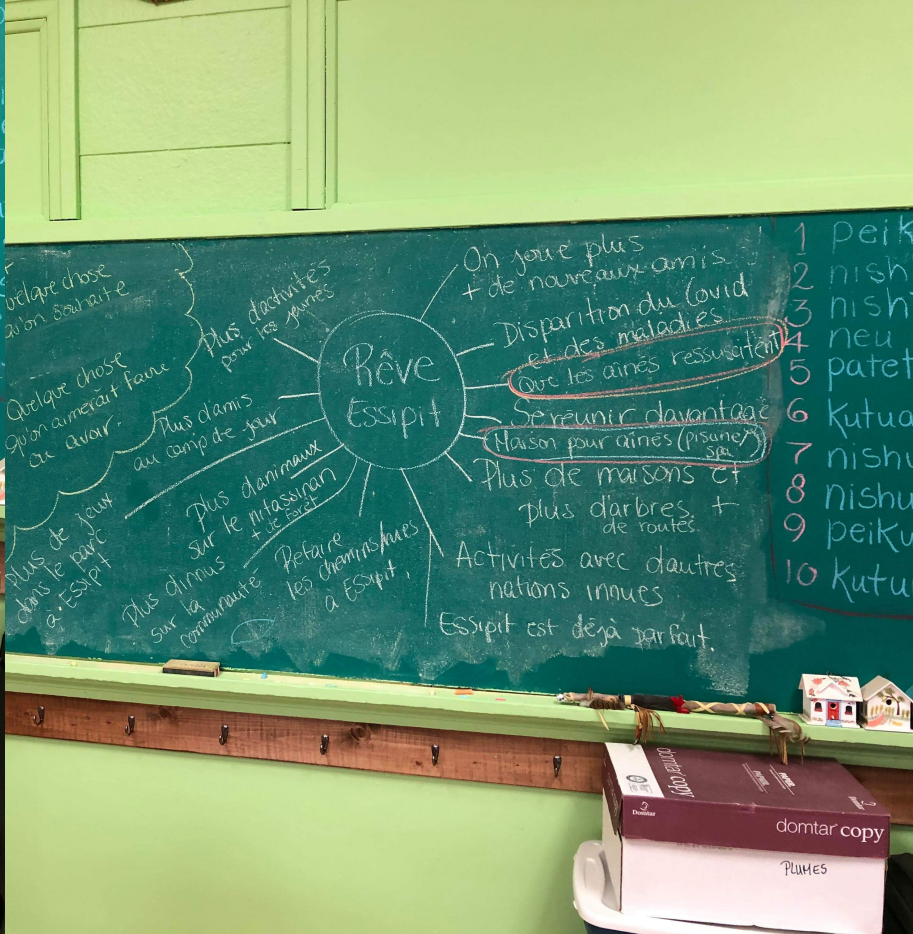
Soins à domicile	Personnel médical/ travailleuse sociale et membres de la communauté	Des membres de la communauté
Adapter les résidences des aînés et aides financières (autant hors et sur réserve)	École alternative	Aller chercher le potentiel de chaque élève (cours sur la gestion des émotions, gestion du stress, orientation, manuel, artistique, cours de yoga)
Service de prévention surtout auprès des jeunes	Transmission de bonnes habitudes (alimentation, santé mentale, sportive)	Système de premiers répondants pour avoir une autonomie étant donné le vieillissement de la population
Communication pour faire la	Cours préntaux sur communauté :	commission santé
disponibles	des 0 à 1 an	
Semaine de la santé	Journée du mieux-être 1er février	1er du mois toujours des activités pour la santé : récurrence

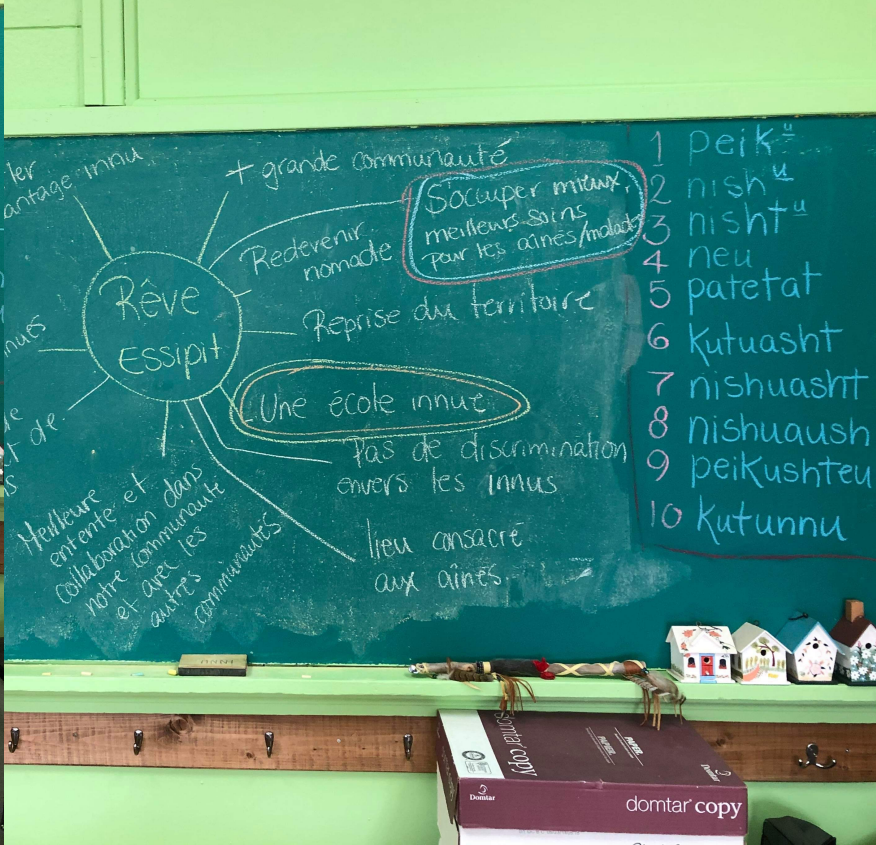


Zoom











Faits saillants des ateliers

POINT DE DÉPART

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

- En général, les membres sont **heureux et satisfaits** de leur vie communautaire





Faits saillants des ateliers

CONSTATS GÉNÉRAUX

- Le **sentiment d'appartenance** et l'**esprit communautaire** sont à la base de tous les rêves :
 - Occasions de vivre des événements qui rapprochent
 - Entraide, solidarité entre les générations
 - Transmission des savoirs
 - Une identité dont les membres fiers
- Préserver la **dimension humaine** de la communauté : des services adaptés et personnalisés, sur mesure, collés aux besoins

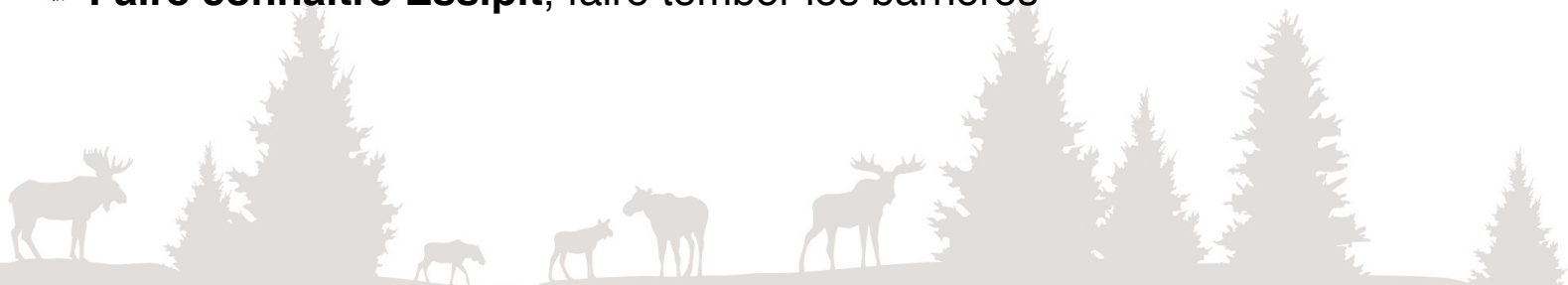




Faits saillants des ateliers

CONSTATS GÉNÉRAUX (suite)

- Le **territoire**, un point d'ancrage fondamental : importance de l'**occuper pour le protéger**, dans une perspective **durable**
- Essipit, une communauté sans frontières :
 - Une **place** et de l'**équité pour tous les membres** (résidents, apparentés résidents et non-résidents)
 - L'accueil et l'intégration des nouveaux membres
- **Faire connaître Essipit**, faire tomber les barrières





Faits saillants des ateliers

CONSTATS GÉNÉRAUX (suite)

- L'importance de la **communication** sur les services et d'un Conseil **à l'écoute**
- Maintenir des **espaces de concertation de manière permanente** : donner l'occasion aux membres de s'impliquer et de se sentir contributifs à la vie communautaire
- L'importance de l'**audace de faire les choses autrement** et de la **créativité**





Faits saillants des ateliers

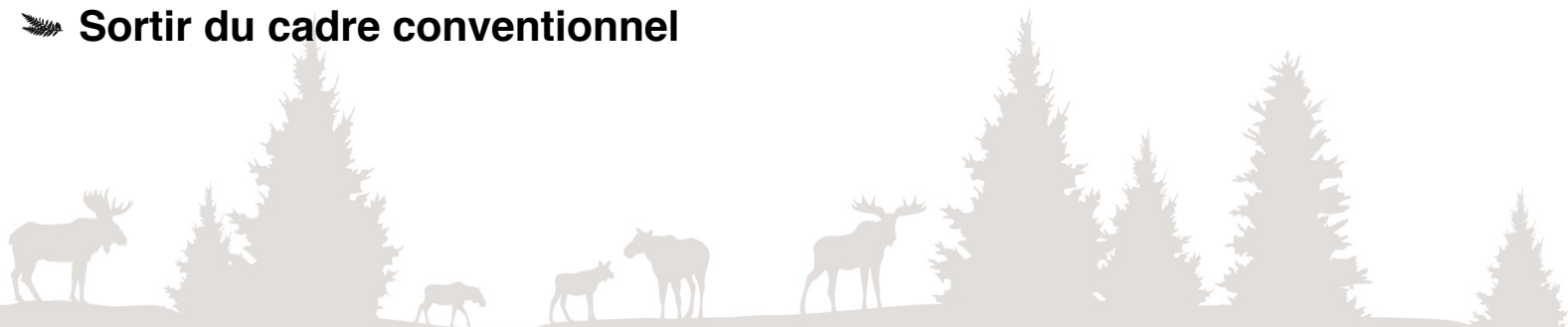
ÉDUCATION

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

En 2050, **Essipit éduquée et épanouie**, ça veut dire :

- Une **adaptation** aux aspirations individuelles et un soutien personnalisé, notamment par des services d'orientation
- Une importance centrale accordée à l'**identité culturelle**
- **Sortir du cadre conventionnel**





Faits saillants des ateliers

IDENTITÉ

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

En 2050, **Essipit authentique et fière**, ça veut dire :

- Les **Essipiunnuat se connaissent eux-mêmes** en tant que membres appartenant à une Première Nation
- Une identité culturelle **vivante** (tradition et modernité)
- Des **aînés au cœur** des valeurs identitaires
- Une appartenance particulière au **territoire**
- Une identité culturelle propre aux Essipiunnuat et **inclusive** de tous les membres
- Une **diffusion généreuse et créative**





Faits saillants des ateliers

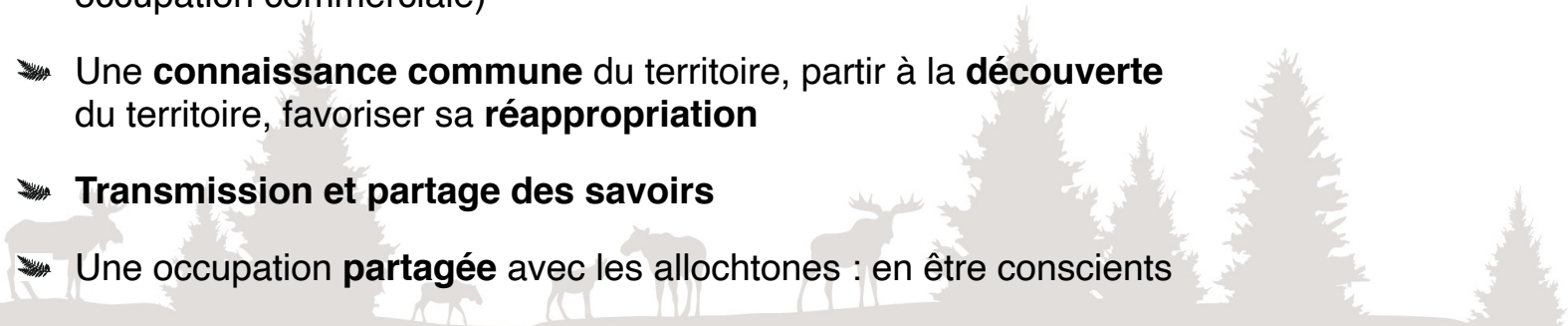
TERRITOIRE

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

En 2050, **Essipit enracinée et célébrée**, ça veut dire :

- Une **vision intégrée** de la protection et de l'occupation (on protège ce qu'on aime)
- Le nitassinan pas uniquement comme un arrière-pays, mais aussi le bord de mer
- L'**accessibilité** au territoire pour tous les membres : une **occupation communautaire** facilitée (événements, camps, rassemblements vs occupation commerciale)
- Une **connaissance commune** du territoire, partir à la **découverte** du territoire, favoriser sa **réappropriation**
- **Transmission et partage des savoirs**
- Une occupation **partagée** avec les allochtones : en être conscients





Faits saillants des ateliers

JEUNES ET ÂÎNÉS

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

En 2050, **Essipit bienveillante et dynamique**, ça veut dire :

- Un **sentiment d'appartenance** fort envers la communauté
- Une **place pour tous les membres** (y compris les adultes de la génération « sandwich »)
- Des **liens entre les générations**





Faits saillants des ateliers

ÉCONOMIE

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

En 2050, **Essipit prospère et entreprenante**, ça veut dire :

- L'autosuffisance
- Le développement durable
- Le **bien-être communautaire** comme but premier
- Les entreprises créent des **emplois à l'année**
- La **diversification économique** (au-delà du tourisme)
- Essipit se démarque par son côté **innovateur**





Faits saillants des ateliers

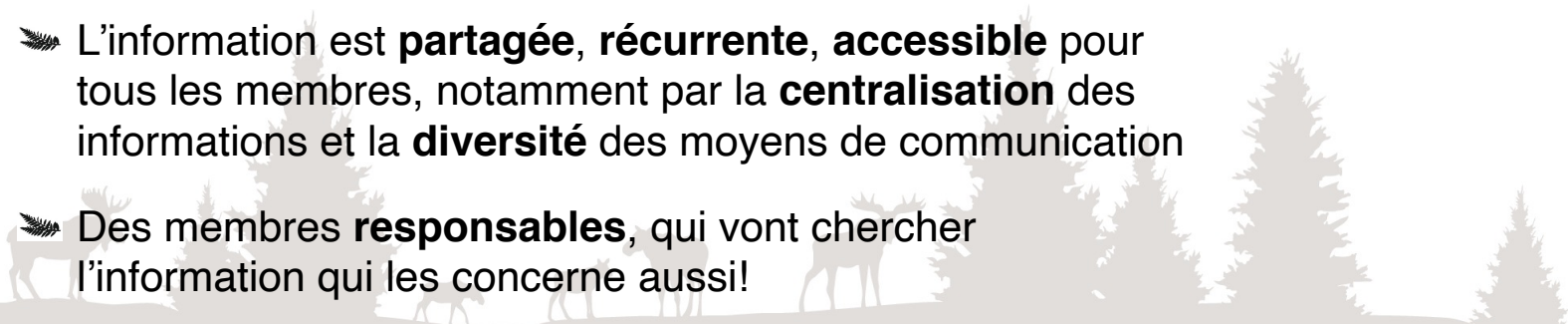
COMMUNICATION

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

En 2050, **Essipit informée et connectée**, ça veut dire :

- **Les membres se sentent utiles, reconnus et valorisés**, ce qui favorise leur engagement et leur implication dans la vie communautaire et qui les met en **confiance pour s'exprimer**
- Le **partage humain** d'abord, tout en s'appuyant sur les technologies efficaces
- L'information est **partagée, récurrente, accessible** pour tous les membres, notamment par la **centralisation** des informations et la **diversité** des moyens de communication
- Des membres **responsables**, qui vont chercher l'information qui les concerne aussi!





Faits saillants des ateliers

SANTÉ ET MIEUX-ÊTRE

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

En 2050, **Essipit unie et en santé**, ça veut dire :

- La santé comme **un tout**
- La **prévention** en premier et l'encouragement aux **saines habitudes de vie**
- Des services et des installations **adaptés**, notamment pour **vieillir en santé** et entouré des siens
- De l'**entraide** entre les membres et l'esprit de communauté





Faits saillants des ateliers

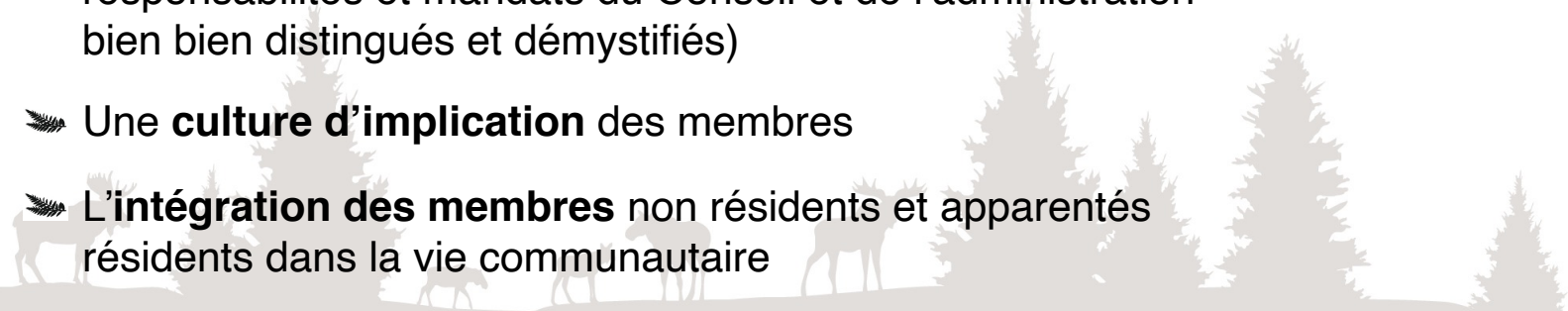
GOVERNANCE

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

En 2050, **Essipit autonome et ouverte**, ça veut dire :

- Un **sentiment d'appartenance** comme une **clé du vivre-ensemble**
- **Transparence, équité et ouverture d'esprit** : un gouvernement **à l'écoute** et qui **partage l'information** sur différentes tribunes, permettant à tous les membres d'y accéder
- Le **Conseil** dans son ensemble est **mieux connu** (les rôles, responsabilités et mandats du Conseil et de l'administration bien bien distingués et démystifiés)
- Une **culture d'implication** des membres
- **L'intégration des membres** non résidents et apparentés résidents dans la vie communautaire





Faits saillants des ateliers

ATELIER DES JEUNES DE 12 À 17 ANS

En 2050, Essipit continue d'être **un milieu de vie stimulant pour ses adolescents** et un lieu propice à leur épanouissement grâce à :

- Des **lieux de rassemblement** pour les jeunes
- Des activités et événements pour **être ensemble** et **vivre de bons moments en famille**
- Des occasions de développer leur **autonomie**
- Des **adultes à l'écoute**, qui font sentir leur **support** et qui démontrent leur capacité à **travailler en équipe**





Faits saillants des ateliers

ATELIER DES JEUNES DE 18 À 25 ANS

En 2050, les **jeunes adultes** d'Essipit continuent d'être fiers de leur communauté grâce à des efforts déployés pour :

- Entretenir et nourrir le **sentiment d'appartenance** des jeunes
- Offrir des **opportunités d'emploi**
- Préserver l'**échelle humaine** d'Essipit
- Continuer de développer l'**économie** de manière **audacieuse** et communautaire
- Faire **rayonner** la communauté





Faits saillants des ateliers

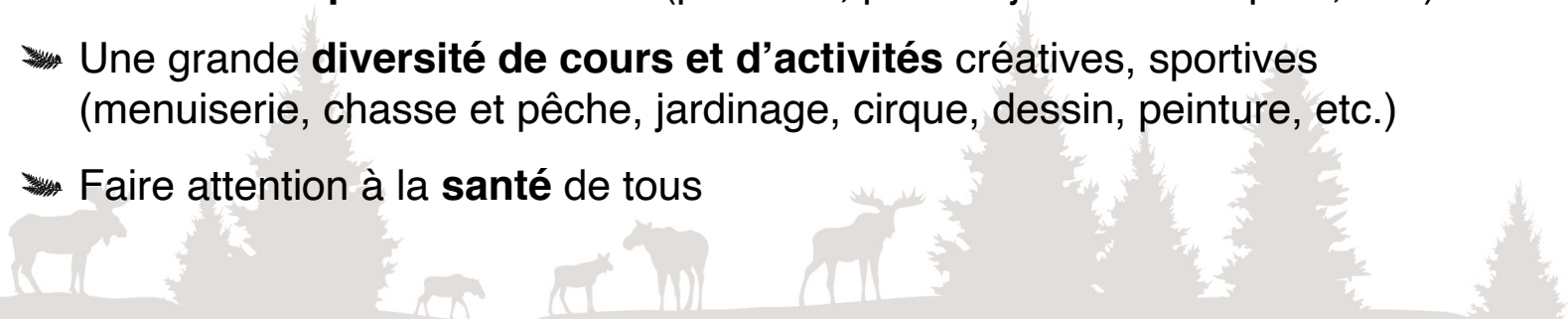
ATELIER DES JEUNES DU PRIMAIRE

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

En 2050, **les jeunes du primaire** rêvent de :

- **Entraide et partage**, une communauté aimable
- Plus de **liberté** (maîtres chez nous), une réserve plus grande
- **Prendre soin de notre territoire** : préserver la faune et la flore
- Moins de pollution, **des habitudes plus vertes**
- Nouveaux **espaces récréatifs** (patinoire, plus de jeux dans le parc, etc.)
- Une grande **diversité de cours et d'activités** créatives, sportives (menuiserie, chasse et pêche, jardinage, cirque, dessin, peinture, etc.)
- Faire attention à la **santé** de tous





Faits saillants des ateliers

DANS LES MOTS DES PARTICIPANTS

- « Très enrichissant, des idées inspirantes! »
- « Toujours intéressant de pouvoir partager des idées et d'entendre ce que les autres ont à dire. »
- « La PCG m'a permis de rencontrer et de découvrir des membres de ma communauté que je ne connaissais pas. »
- « N'étant vraiment pas un adepte de technologie, j'ai été agréablement surpris de pouvoir partager sur un sujet qui me tient tant à cœur. »





Faits saillants des ateliers

DANS LES MOTS DES PARTICIPANTS (suite)

- « L'approche est très inclusive. Bravo! »
- « On se sent écouté. »
- « Ces ateliers de la PCG vont me manquer. »
- « Sortir des sentiers battus, c'est parfois épouvantable, mais c'est très stimulant. »
- « Reste juste à tout mettre en œuvre! »





Défis et opportunités

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

- Être conscients que certains sujets, très vastes et fondamentaux, n'ont été qu'effleurés : considérer les ateliers comme un **point de départ**
- **Maintenir les canaux de communication ouverts** avec l'ensemble des membres
- Veiller à **établir les points de maillage** entre les rêves des membres et l'expertise de l'administration
- **Réfléchir à la place des membres** dans la mise en œuvre de la PCG
- Concevoir un plan qui permettra de **démontrer des accomplissements**





La PCG prend forme!

APERÇU DE LA STRUCTURE GÉNÉRALE

1. Introduction

Présentation de la démarche

2. État de situation (où en sommes-nous?)

Portrait de la communauté et résultats des ateliers

3. Destination souhaitée en 2050

Vision de la PCG et déclaration officielle du Conseil

4. Notre feuille de route : le plan communautaire global

Objectifs, pistes d'action et rêves exprimés

5. Les conditions pour une PCG fructueuse

Plan de mise en œuvre, d'évaluation et de reddition de comptes





Prochaines étapes

CONSEIL DE LA
PREMIÈRE NATION DES INNUS

ESSIPIT

AVRIL : Présentation des résultats des ateliers thématiques (session Zoom)

MAI : Atelier communautaire (dîner) pour les membres résidents, atelier dédié aux aînés, atelier avec le comité de gestion, édition spéciale du Tipatshimun

JUIN : Atelier de réflexion sur la mise en œuvre de la PCG et ateliers sur la vision (membres et comité de gestion)

JUILLET ET AOÛT : Rédaction du plan, en concertation avec le comité PCG

SEPTEMBRE : Dépôt d'un rapport préliminaire pour enrichissement

NOVEMBRE : Dépôt du plan communautaire global

DÉCEMBRE : Adoption par le Conseil





MERCI!

