

Formulaire de projet pour les axes de la mesure 2.2.1 de la PGPS	
Région	Capitale-Nationale
Numéro action	422
Priorité stratégique	PS4 - Rétablissement post-Pandémie
Orientation	Donner accès à des stratégies permettant de réduire le temps sédentaire au quotidien
Objectif	4.2 Valoriser les saines habitudes de vie pour se sentir mieux
Rôle/stratégie	6. Communiquer, agir comme vecteur de partage et veiller aux nouvelles tendances
1- Le projet s'inscrit dans les axes suivants	
<input type="checkbox"/>	Axe 1.Soutenir la mise en œuvre du Cadre de référence Gazelle et Potiron auprès des milieux de la petite enfance;
<input checked="" type="checkbox"/>	Axe 2.Soutenir la réalisation de projets favorisant le mode de vie physiquement actif et la saine alimentation auprès des jeunes;
<input type="checkbox"/>	Axe 3.Favoriser la mobilité active et sécuritaire;
<input type="checkbox"/>	Axe 4.Favoriser l'accès physique et économique à une saine alimentation, particulièrement dans les communautés défavorisées ou isolées géographiquement.
2- Identification du porteur (responsable) du projet	
Nom de l'organisme	Partenaires de la Mobilisation (qui ?)
Adresse	
Ville	
Code postal	
Personne contact	
Téléphone	
Courriel	
3- Description du projet	
Nom du projet	Propulsé le défi PAUSE ton écran à l'échelle régionale
Résumé du projet	
Par le défi Pause ton écran, faire vivre à tous les acteurs un moment convivial et festif, de réflexion et de prise de recul sur l'usage que nous avons tous des écrans et des outils connectés. En cohérence avec la Stratégie québécoise sur la diminution du temps d'écran. Restez complémentaires avec les nombreux projets et initiatives (projet de recherche de l'UL sur les perceptions sur les normes sociales et attitudes actuelles / messages du RSEQ-QCA provinciales).	
Objectif du projet	
Maximiser l'impact de l'initiative nationale visant une saine utilisation des écrans au niveau de la population 0-100 ans (poupons, enfants, jeunes, ado, adultes).	
Quelle est la population visée par le projet ? (groupe d'âge, milieu de vie, clientèle spécifique, etc.)	
Jeunes (Camps de jour, scolaire et postsecondaires, maisons des jeunes, familles)	
Comment le projet peut contribuer à réduire les inégalités sociales de santé ?	
Le temps d'écran est associé négativement à la pratique d'activité physique. Les jeunes semblent particulièrement touchés par des temps d'écran dépassant largement les cibles recommandés : cette action permet donc d'agir surtout auprès de ce groupe.	
Liste des collaborateurs et partenaires du projet	
Nom des organisations	Rôle dans le projet
1. RSEQ-QCA	??
2. Tremplin santé	
3. DSPublique	
4. ULSCN	
4- Échéancier du projet	
Date de début de projet :	Date de fin du projet :
Grandes étapes du plan de réalisation	
5- Indicateurs du projet	
Préciser les indicateurs qui seront utilisés pour évaluer le projet et les moyens de mesure des indicateurs	
Indicateurs (ex: nombre de, %, % d'augmentation, etc.)	Moyens de mesure (registre de présences, questionnaire de satisfaction, observation)
Nombre de personnes a)	Registre
Nombre de partenaires a)	Registre
Nombre de partenaires r)	Registre
6- Retombés anticipés du projet	

Quels seront les changements observables? Que restera-t-il à la fin du projet?		
À définir, actuellement, le projet n'est pas suffisamment bien développé.		
7- Budget du projet		
Revenus (Identifier les différer	En nature	Financière
PAI-Axe		
Total des revenus du projet	0	0
Dépenses	Valeur \$ en nature	Financière
Diffusion		
Total des dépenses du projet	0	0
8- Information complémentaire (si nécessaire)		
24h en famille (28 mai)		
Faites parvenir votre formulaire mbernier@m361.ca		
<i>Analyse du projet (réservé à M361)</i>		
Commentaires	Recommandations	Projet accepté