



INSTANCE RÉGIONALE DE CONCERTATION
EN PERSÉVÉRANCE SCOLAIRE 
RÉUSSITE ÉDUCATIVE DE LA MONTÉRÉGIE

mobiliser • innover • rayonner



Atelier 2

Apprendre autrement : la curiosité, le plaisir et l'intérêt
comme agents motivateurs forts pour la persévérance
scolaire des jeunes

18 février 2022

SYNTHÈSE DES ÉCHANGES¹

MISE EN CONTEXTE

Entretenir la curiosité et les intérêts des jeunes pour favoriser leur motivation trouve son fondement dans diverses études et constitue une des recommandations centrales pour agir sur le phénomène de la glissade de l'été. Or, quelles sont les bonnes pratiques pour favoriser le plaisir dans le cadre des apprentissages? Comment créer un environnement propice à la curiosité? Et quelles formes peuvent prendre ces activités pour susciter l'intérêt chez les jeunes? Selon une étude récente menée à l'Université de Montréal en collaboration avec des programmes parascolaires et communautaires: les jeunes aiment s'engager « dans des activités à travers lesquelles personne ne se rend compte que des apprentissages se réalisent » (Rahm, 2020).

Plusieurs projets créatifs et diversifiés ont été initiés et mis en œuvre par des organismes en Montérégie, notamment dans le cadre de la glissade de l'été. Ces initiatives mettent en lumière les approches plurielles pour apprendre autrement que nous regroupons ici selon trois axes, soit: des apprentissages faits dans un contexte autre que la classe, des compétences scolaires acquises par l'entremise d'une matière distincte, et des apprentissages liés au savoir-être et au savoir-faire.

Cet atelier est l'occasion d'échanger sur les pratiques, sur les méthodes favorables comme l'essai-erreur et l'exploration, sur les freins et les leviers, et sur les réalités observées par le milieu.

¹ Les synthèses sont réalisées à partir des échanges entre les différents partenaires présents virtuellement lors de l'atelier.

QUELS SONT LES FREINS À CES INITIATIVES?

- La rareté des occasions pour réfléchir à la manière de créer un environnement propice à la curiosité et d'intégrer des activités suscitant le plaisir et l'intérêt tout au long des parcours des jeunes;
- La rigidité de certaines institutions scolaires peut être un frein à la motivation des jeunes et à la mise en œuvre d'activités d'apprentissage par le jeu;
- La difficulté à mettre en place des activités pour « apprendre autrement » (approche misant sur le plaisir, le jeu, la curiosité) dans un contexte de groupe ou de classe en raison des intérêts divergents des jeunes;
- La performance peut être une source de pression et d'anxiété pour les jeunes; il serait important de retrouver un équilibre entre les activités de performances et celles qui permettent de développer des compétences dans leur parcours scolaire. Par conséquent, il faut éviter que des activités ludiques par exemple soient aussitôt associées à un objectif de performance pour les jeunes.

QUELS SONT LES LEVIERS À CES INITIATIVES?

- Le respect de l'unicité des jeunes et des parents dans leur processus d'apprentissage en s'adaptant à leurs besoins et réalités;
- L'intégration d'éléments correspondant à des manières « d'apprendre autrement » dans la formation des enseignants pour leur offrir un meilleur accompagnement et mieux les outiller à cet égard;
- Une réflexion portant sur la manière d'évaluer « autrement » serait bénéfique, en laissant plus de place au jugement professionnel des enseignants qui sont en mesure d'évaluer la progression des jeunes, par exemple;
- Le contexte de pandémie donne des occasions pour « apprendre autrement » : il faudrait saisir le moment afin d'intégrer de bonnes pratiques dans les programmes réguliers;
- La mise en œuvre d'activités à volets multiples pour favoriser l'apprentissage par la curiosité, le jeu, le plaisir dans le cadre d'un groupe est une option à privilégier;
- Une bonne communication entre les adultes significatifs qui accompagnent les jeunes est nécessaire : plusieurs intervenants sont déjà mobilisés en ce sens et ont mis en place des conditions favorables à « apprendre autrement » et seraient en mesure de partager leurs meilleures pratiques;

- Des changements au niveau des méthodes d'apprentissage :
 - Donner la possibilité aux jeunes de faire des choix pour garder leur intérêt et leur motivation dans le processus d'apprentissage;
 - Faire preuve de créativité dans l'élaboration astucieuse de nouvelles activités et prévoir l'intervention fréquente de personnes-ressources dès lors que cela est possible;
 - Mettre en place des moyens pour connaître les centres d'intérêt des jeunes, exemple par la mise sur pied de comités jeunesse;
 - Encourager les jeunes à découvrir de nouvelles choses, de nouveaux intérêts en utilisant, par exemple, un système de points qui leur permet de participer à des activités gratuitement – voir section « Ressource utile »;
- Impliquer les adultes significatifs (les parents, les grands-parents, etc.) dans les activités des jeunes à l'école.

QUELS RÔLES L'IRCM PEUT-ELLE JOUER?

- Diffuser et partager les expertises, les données probantes, les outils, les meilleures pratiques en Montérégie et au Québec, à commencer par les projets soutenus par l'IRCM;
- Intégrer un facteur de plaisir dans les critères de demande de projets.

RESSOURCE UTILE

Système d'*adopoints* de la Maison des jeunes Saint-Rémi, l'Adomissile : « Les *adopoints* consistent essentiellement à récompenser l'implication des jeunes dans la vie de la Maison des Jeunes. Selon un barème établi, nos ados reçoivent des *adopoints* lors de leur participation aux activités de la MDJ. Ils peuvent ensuite les utiliser lors d'événements spéciaux "privilèges" réservés uniquement aux jeunes ayant des *adopoints*. » – [Rapport d'activités 2020 - 2021](#)