



Les nouvelles technologies au service de la motivation et de l'engagement ?

Résultats d'une évaluation dans les Laurentides.

Les nouvelles technologies de l'information (NTI) bouleversent les façons d'apprendre, de s'intégrer professionnellement et de socialiser. Face aux défis de la persévérance scolaire et de l'engagement des jeunes, des initiatives innovantes misent sur les jeux vidéo, la réalité virtuelle et les plateformes interactives pour stimuler leur motivation.

Cette infographie présente trois projets portés par des Carrefours jeunesse-emploi (CJE) des Laurentides, qui utilisent la technologie comme moteur d'engagement et de développement.

Extrait du rapport d'évaluation : « Trois projets qui utilisent les NTI dans le cadre de la mesure de rattrapage. », JFL Consultants (2025).



Définition des NTI

Ensemble d'outils et de ressources technologiques qui servent à la transmission, au stockage, à la création, au partage ou à l'échange d'informations et qui sont utilisés à des fins d'enseignement, d'apprentissage ou de recherche.

(Source : Vitrine linguistique)

Les types de NTI

- Réalité Virtuelle
- Réalité Augmentée
- Applications éducatives
- Plateformes collaboratives
- Systèmes de gestion d'apprentissage



3 projets évalués

zonemploi

Zone Emploi Antoine-Labelle

“La réalité virtuelle pour l’exploration des carrières.”



Activités

Planification
Ateliers
Animations de groupe
Évaluation des résultats

Public cible

Interventions en milieu scolaire dans le cadre des cours de projet personnel d'orientation (PPO), pauses, moments déterminés :

- 125 élèves à risque de décrochage
- Jeunes de 14 à 18 ans du Centre de services scolaires des Hautes-Laurentides

[PRÉSENTATION COMPLÈTE](#)



Pays-d'en-Haut
Je

Carrefour Jeunesse-Emploi des Pays-d'en-Haut

“Les jeux vidéo et la réalité virtuelle pour rejoindre les jeunes à risque de décrochage scolaire.”



Thèmes abordés

Motivation, persévérance et santé mentale.

Activités

Ateliers, Comité jeunes
Soirées thématiques
Jeux vidéo en groupe
Jeux de société

Public cible

- 193 participants
- Secondaire (12-18 ans)
- Centres de formation (16-20 ans)
- Formation générale aux adultes (16 ans+)
- Jeunes adultes postsecondaire (18-24 ans)

cje
TDB

Carrefour Jeunesse-Emploi Thérèse-De Blainville

Projet « Sport électronique » : jeux vidéo comme outil de motivation scolaire.



Activités

Séances hebdomadaires de sport électronique
Encadrement
Gestion du stress
Saines habitudes de vie

Public cible

Jeunes vulnérables ayant abandonné ou risquant d'abandonner leurs études :

- 15 joueurs
- Centres de formation (16-20 ans)
- Formation générale aux adultes (16 ans+)

[PRÉSENTATION COMPLÈTE](#)



Les bénéfices **OBSERVÉS** des **NTI** pour l'intervention jeunesse.



Améliorent la compréhension des métiers et soutiennent les aspirations scolaires et professionnelles (ASP).



Accroissent la motivation et l'engagement grâce à la ludification, effets tangibles sur la persévérance scolaire et la réussite éducative.



Développent des compétences actuelles et futures (transversales, numériques, sociales).



Favorisent la socialisation, l'autonomie, le sentiment d'appartenance et la participation active des jeunes.



Réduisent les barrières géographiques et facilitent l'accès à des ressources variées.



Certaines NTI, dont le E-Sport **permettent** un maintien scolaire voir une facilitation des transitions scolaires



Les **DÉFIS** à considérer



Problèmes de connectivité, complexité des technologies (ex. : réalité virtuelle).



Coûts élevés d'installation et d'entretien des équipements.



Infrastructures souvent inadéquates dans les milieux d'intervention.



Risque de remplacer les interactions humaines si mal intégré.



Nécessité d'un accompagnement humain constant et d'un apprentissage par les intervenants.

Leviers de succès relevés



Implication active des jeunes (ex. : comités, co-organisation) pour renforcer le sentiment d'appartenance.



Approches hybrides (numérique + activités traditionnelles) pour rejoindre plus de jeunes.



Adaptabilité des pratiques aux **réalités techniques** et aux **besoins** des jeunes.



Recherche de solutions de financement et de partage des ressources.

Ressources complémentaires

Ministère de l'Éducation et de l'Innovation (2023). Les outils numériques en soutien aux jeunes adultes : Bilan des programmes communautaires.

Villard, P. et Morel, S. (2023). « L'impact des NTI sur l'orientation professionnelle : réalité virtuelle et jeux sérieux », Revue des innovations sociales.

<https://ecolebranchee.com/a-propos/>

<https://casecutive.ca/programmes/jeunes-et-habitudes-numeriques-outils-de-prevention-et-promotion>

<https://www.esportsquebec.ca/>

Référence

Lemay, J.-F. (2025). Trois projets qui utilisent les NTI dans le cadre de la mesure de rattrapage. Rapport d'évaluation. JFL Consultants.

