

# Midi partage

---



## 3 PROJETS TECHNO

pour motiver les jeunes

18 juin 2025

---



Image par Achin bm de Pixabay.

# Au menu ce midi...

- 01 ***Bienvenue !***
- 02 ***Les bénéfices de la NTI\* selon la recherche***
- 03 ***Présentation des projets***
- 04 ***L'évaluation en bref***
- 05 ***Discussion***



# Le contexte

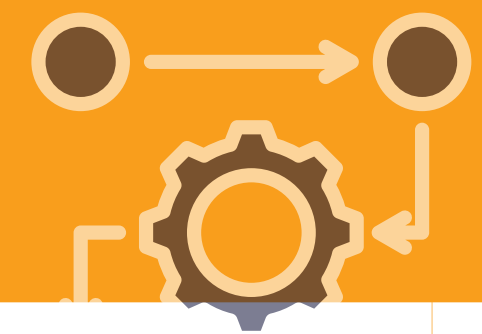
- Appel de projet (plan de rattrapage 2024)
- 3 CJE : Nord, Centre, Sud
- 3 projets distincts utilisant les NTI
- des clientèles avec des similitudes
- 1 même objectif partagé : utiliser la technologie comme levier d'engagement et d'apprentissage.



# Évaluation et méthodologie

*Et si c'était l'occasion d'observer et de mieux comprendre comment les NTI peuvent être intégrées dans des stratégies d'accompagnement des jeunes, tout en identifiant les meilleures pratiques et les ajustements nécessaires pour assurer leur déploiement optimal ?*

- Revue de littérature
- Entrevues avec les porteurs de projets, intervenants, participants
- Focus group
- Analyse des redditions de compte
- Visites terrain





# L'entrée

---

NTI + recherches  
constats

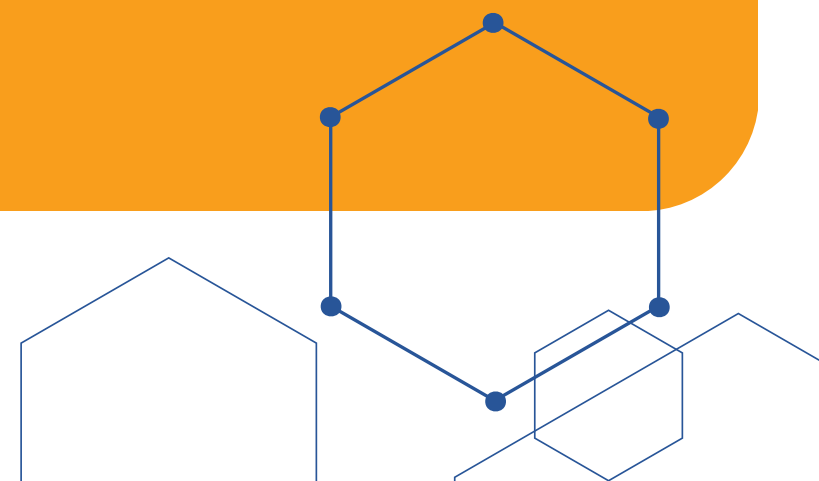
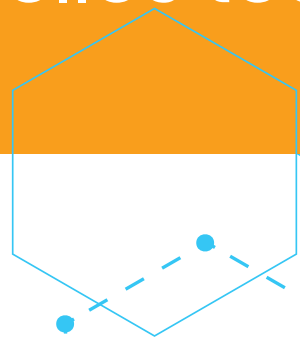
---



# Objectifs des recherches en NTI

- Explorer l'impact sur la motivation et l'engagement des élèves,
- Étudier comment ces technologies stimulent l'intérêt pour les activités scolaires.
- Mettre en lumière leur rôle dans le développement de compétences transversales.
- Étudier le potentiel à améliorer les apprentissages.
- Évaluer l'éventuelle contribution à développer des compétences techniques et technologiques pertinentes pour leurs futures carrières.

\*Nouvelles technologies de l'information

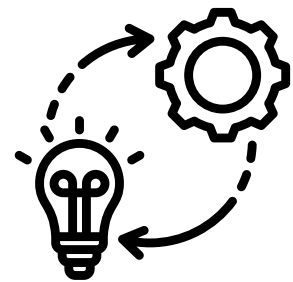


# Compétences développées grâce au NTI

## 1. COMPÉTENCES TECHNIQUES

**Compétences numériques**

**Manipulation de technologies**



## 2. COMPÉTENCES COGNITIVES

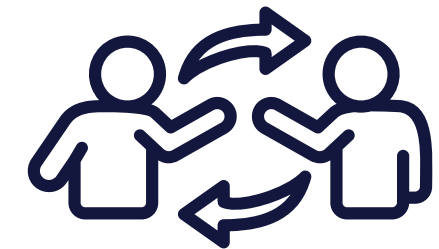
**Pensée critique**

**Apprentissage auto-dirigé**



## 3. COMPÉTENCES INTERPERSONNELLES

**Collaboration et travail d'équipe**



## 4. COMPÉTENCES CRÉATIVES

**Création de contenu**

**Innovation**



## 5. COMPÉTENCES SOCIALES

**Éthique numérique**

**Responsabilité civique**



# Zones de vigilance concernant l'utilisation des NTI

## Dépendance et engagement

Risque de dépendance aux jeux vidéo.  
Possibilité de détourner l'attention des élèves de leurs objectifs académiques.

## Inégalités d'accès

Risque d'accentuer les disparités en matière d'apprentissage en raison de l'inégalité d'accès aux technologies.

## Contenu inapproprié

Sans supervision adéquate, les élèves peuvent être exposés à des contenus inappropriés ou nuisibles.

## Isolement social

Peuvent être développées, mais l'usage excessif nuit aux relations réelles.

## Activité physique diminutive

Le temps passé devant un écran peut réduire l'activité physique des jeunes.

## Surcharge cognitive

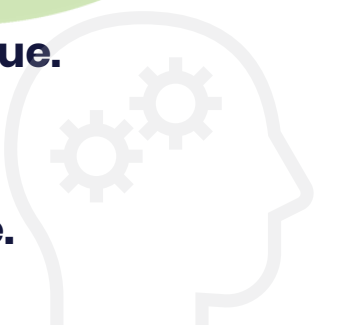
Exposition excessive à neuf stimuli numériques, entraînant une surcharge cognitive.

## Connectivité internet et maintenance

Problèmes de connectivité peuvent limiter l'accès à et l'efficacité des NTI.  
Besoin de maintenance régulière des nouveaux équipements pour assurer une utilisation continue.

## Intervention humaine

Les NTI ne doivent pas remplacer les interactions humaines; un suivi personnalisé est nécessaire.



# Bienfaits listés dans la littérature en lien avec la RE

## **Approche d'apprentissage actif :**

- o Transformation des élèves en créateurs de contenu.
- o Participation active dans le processus d'apprentissage.

## **Personnalisation des expériences éducatives :**

- o Adaptation des apprentissages aux besoins spécifiques.
- o Amélioration de la motivation et de l'implication des élèves dans leur parcours éducatif.

## **Apprentissage expérientiel :**

- o Accès à des simulations pratiques qui enrichissent les expériences d'apprentissage.
- o Exploration de contextes et de métiers difficilement accessibles autrement.

## **Préparation au marché du travail moderne :**

- o Exposition des élèves à des technologies de pointe.
- o Acquisition de compétences pratiques et techniques demandées par le monde professionnel.

# Revue de la littérature

## *Les Nouvelles technologies de l'information (NTI)*

### Milieu scolaire

L'utilisation des NTI peut accroître significativement la motivation des élèves en rendant l'apprentissage plus engageant et immersif.

Cependant, des risques liés à une utilisation excessive, des inégalités d'accès technologique et des dangers de contenu inapproprié existent. Ainsi, tout en présentant des avantages pédagogiques, il est essentiel de gérer ces défis pour garantir une intégration bénéfique des NTI dans l'éducation.

### Milieu communautaire

Les organismes adaptent diverses NTI aux besoins de leurs participants pour des simulations immersives, permettant d'acquérir des compétences techniques. Des plateformes de jeux sérieux motivent les jeunes en leur proposant des activités ludiques sur le monde du travail. L'intelligence artificielle et des outils personnalisés offrent des recommandations de parcours professionnels basées sur des tests d'aptitude. De plus, des simulateurs professionnels permettent de recréer des scénarios réalistes pour la formation technique. Enfin, des outils de vidéoconférence facilitent l'accès à des ressources et des ateliers, en particulier pour les participants éloignés géographiquement.



# En résumé, les NTI peuvent :

- Améliorer la compréhension des métiers et soutenir les ASP;
- Accroître la motivation et l'engagement grâce à la ludification;
- Développer de nombreuses compétences (actuelles et futures);
- Favoriser la socialisation et l'autonomie;
- Réduire les barrières géographiques;
  
- Présenter des défis de connectivité et de maintenance
- Nécessiter des coûts d'installation élevés
- Nécessiter un accompagnement humain pour être efficace
- Nécessiter de l'investissement des intervenants pour apprendre
- Ne doivent pas remplacer les interactions directes.





# Le plat

---

## 3 PROJETS TECHNO

pour motiver les jeunes

18 juin 2025

---



Image par Achin bm de Pixabay.

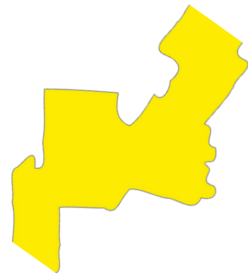
# Les 3 projets en bref



## ZONE EMPLOI (MRC Antoine-Labelle)

### La réalité virtuelle pour l'orientation professionnelle des jeunes.

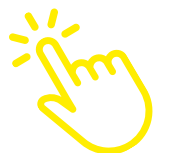
- Participation de 125 étudiants à risque de décrochage
- Centre de services scolaires des Hautes-Laurentides
- Plus particulièrement des jeunes âgés de 14 à 18 ans



## CJE Pays-d'en-Haut (PDH)

### Combinaison de jeux vidéo, d'ateliers thématiques et de réalité virtuelle pour favoriser la persévérance scolaire et la socialisation.

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



## CJE Thérèse-De Blainville (TDB)

### Le projet e-sports : utilisation de sport électronique comme outil de motivation et de développement de compétences transversales.

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





# Le dessert

---

## 3 PROJETS TECHNO

pour motiver les jeunes

---



Image par Achin bm de Pixabay.

# Constats des **résultats atteints** par les 3 projets

## CONVERGENCES

### A. Renforcement de la socialisation :

- Amélioration de la socialisation des jeunes.

### B. Estime de soi :

- Augmentation de la confiance et de l'estime personnelle.

### C. Développement de compétences :

- Opportunités pour développer des compétences pratiques et sociales.

### D. Engagement des jeunes :

- Participation dans l'organisation des soirées jeux vidéo et utilisation de la RV pour l'orientation professionnelle.
- Résultats positifs en termes de participation, responsabilisation et développement personnel.

## DIVERGENCES

### A. Variabilité des résultats :

- Les différences d'efficacité selon les outils et les activités utilisées.

### B. Réalité Virtuelle :

- Permet une exploration approfondie des métiers, enrichissant l'orientation professionnelle.
- Coût et difficultés d'implémentation limitent son efficacité à grande échelle.

### C. Soirées Jeux Vidéo :

- Favorisent fortement les interactions sociales et aident à briser l'isolement.
- Moins efficaces pour aborder des questions d'orientation professionnelle.

### D. Ateliers Thématiques :

- Permettent un travail ciblé sur des compétences sociales spécifiques.
- Difficulté à maintenir l'engagement des jeunes sur le long terme.



# Constats des implantations

## CONVERGENCES

- Défis techniques : Contraintes d'infrastructures et de connectivité
- Obstacles logistiques et financiers récurrents pour la RV et soirées jeux vidéo.
- Mesures correctives mises en place :
- Formation des intervenants pour améliorer l'expertise technologique.
- Centralisation des équipements pour une gestion plus efficace.
- Ajustements pour optimiser l'utilisation des ressources.
- Implication des jeunes et participation active à l'organisation et à la gestion des activités.
- Engagement dans les comités de jeunes, favorisant la responsabilité.

## DIVERGENCES

- Implantation variée : différences selon les ressources disponibles : utilisation de solutions créatives.
- Mutualisation des ressources et espaces dédiés aux projets performants.
- Contraintes géographiques et logistiques : Ajustement nécessaire dans les zones isolées
- Déployer la réalité virtuelle : Complexité accrue due aux besoins élevés en équipements coûteux.
- Faible connectivité limitant l'accès aux outils pour certains participants.
- Soirées jeux vidéo : Inscription plus souple et rapide sans besoins technologiques lourds.
- Limite possible de la profondeur de l'expérience par rapport à la réalité virtuelle.



# Défis et zone de vigilance + recommandations

- Doivent être intégrées à des approches structurées pour maximiser leur impact.
- Problèmes de connectivité internet et maintenance des équipements peuvent limiter leur utilisation.
- Flexibilité d'adaptation à divers contextes : travail individuel, ateliers collectifs, accompagnement à distance.
- Coûts d'installation, équipements (VR/ordinateurs) et frais de licences élevés.

- Former les intervenants pour une utilisation optimale des NTI.
- Standardiser les processus techniques pour simplifier leur adoption.
- Évaluer régulièrement les impacts via des questionnaires ou entretiens.
- Explorer des partenariats pour des équipements à moindre coût.
- Développer un modèle hybride intégrant NTI et approches éducatives traditionnelles.
- S'assurer d'une intégration dans une stratégie globale d'accompagnement et de soutien.



# À retenir...

## LEÇONS APPRISSES

L'intégration des NTI, notamment des jeux vidéo et de la réalité virtuelle, favorise la motivation scolaire, le développement de compétences transversales et l'exploration de parcours professionnels. Cependant, plusieurs défis ont été rencontrés lors de la mise en œuvre des projets.

## L'IMPORTANCE DE L'ADAPTABILITÉ

- » Les projets les plus efficaces sont ceux qui ont su ajuster leurs méthodes en fonction des contraintes techniques et logistiques (par exemple, problèmes de connectivité Wi-Fi dans les écoles, complexité des équipements de RV).
- » La flexibilité dans l'approche permet d'optimiser les ressources et de mieux répondre aux besoins des jeunes.

## L'IMPLICATION ACTIVE DES JEUNES

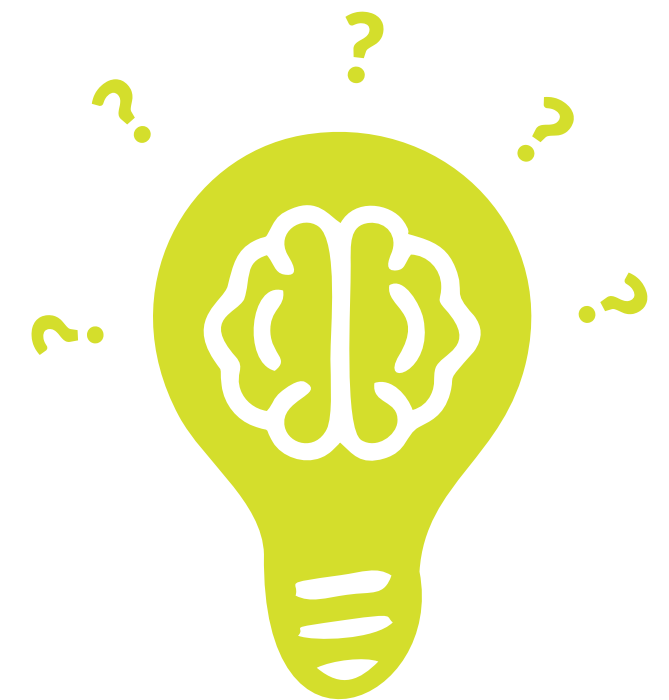
- » Les projets où les jeunes participent à l'organisation et à la gestion des activités ont montré un engagement plus durable.
- » La responsabilisation des jeunes, notamment via des comités organisateurs, contribue à une meilleure adhésion aux activités.

## LES DÉFIS TECHNIQUES ET FINANCIERS

- » Les infrastructures scolaires et communautaires ne sont pas toujours adaptées aux exigences des NTI, ce qui limite leur accessibilité.
- » Le coût élevé des équipements et leur maintenance représentent un enjeu majeur, nécessitant des solutions de financement et de mutualisation des ressources.

## L'EFFICACITÉ DES APPROCHES HYBRIDES

- » Combiner des outils numériques avec des activités plus traditionnelles (par exemple, jeux de société, discussions thématiques) permet d'atteindre un public plus large.
- » L'alternance entre des approches virtuelles et en présentiel maximise les bénéfices pédagogiques et sociaux.



# Types de NTI utilisés dans le domaine de la référence éducative (RE) :

## 1. Réalité virtuelle (RV)

Utilisée pour offrir des expériences immersives d'apprentissage et des simulations pratiques.

## 2. Réalité augmentée (RA)

Permet d'enrichir le monde réel avec des éléments virtuels, facilitant l'interaction et la compréhension de concepts complexes.

## 3. Applications éducatives

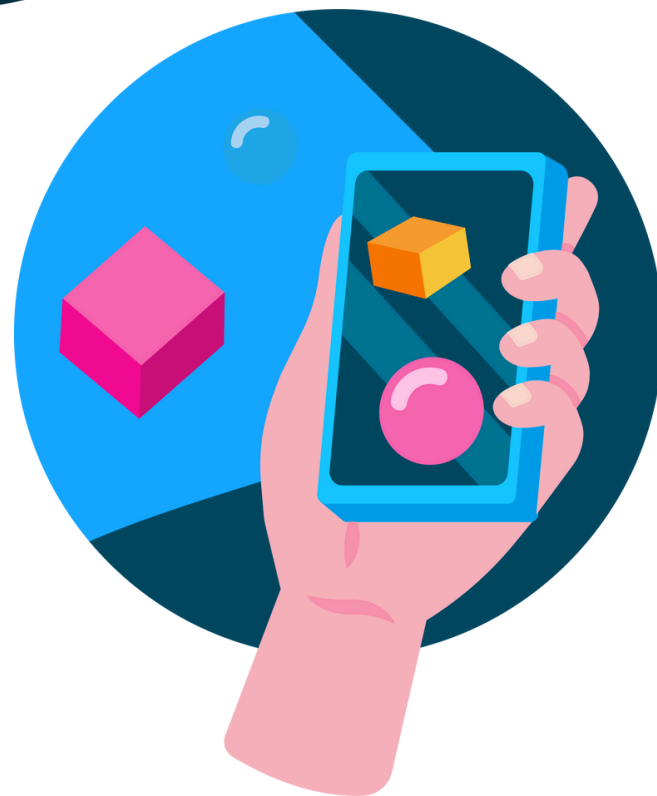
Applications mobiles et en ligne conçues pour apprendre de manière interactive et personnalisée.

## 4. Plateformes de collaboration

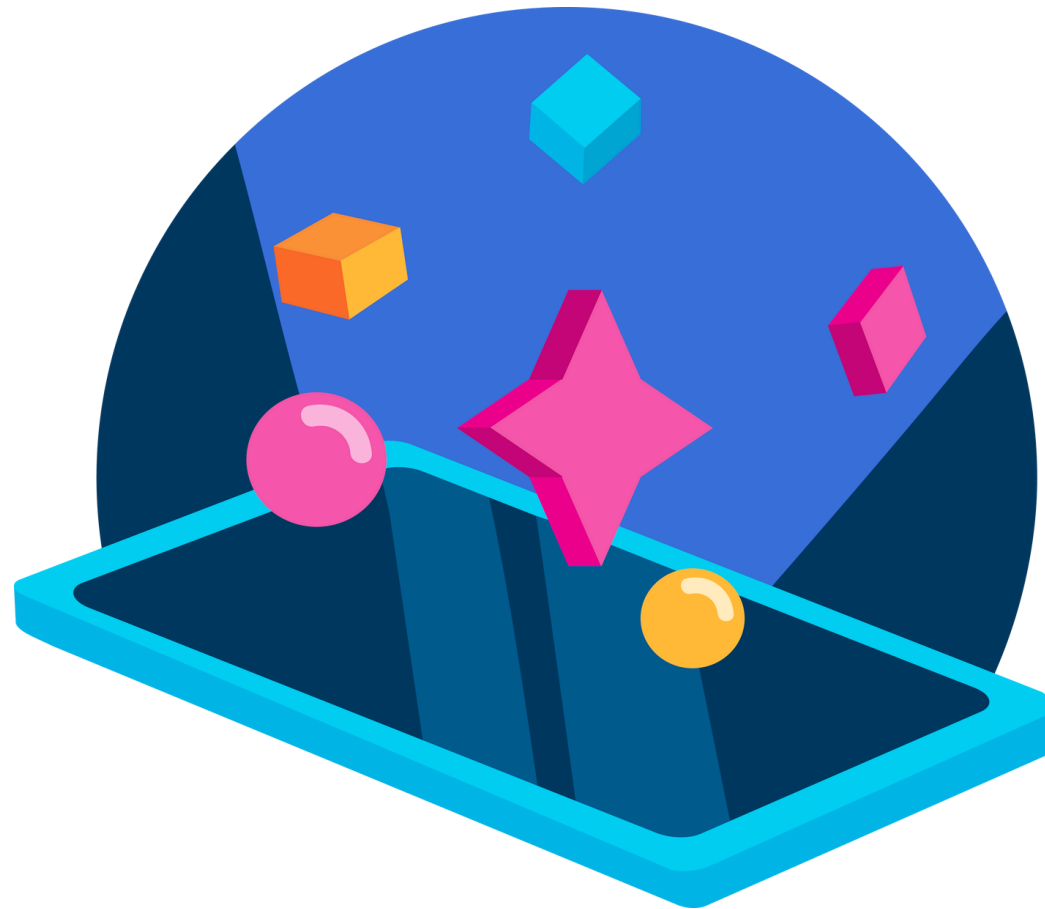
Outils permettant le travail en groupe, tels que Google Workspace, Microsoft Teams ou Slack.

## 5. Systèmes de gestion de l'apprentissage (LMS)

Migrent vers un format numérique d'expérience éducative, facilitant le suivi des performances et l'accès aux ressources.



# Types de NTI utilisés dans le domaine de la référence éducative (suite) :



## 6. Webinaires et vidéoconférences

Utilisés pour garantir des interactions à distance mur à mur entre étudiants et enseignants ou formateurs.

## 7. Jeux éducatifs et Serious Games

Choix de jeux spécialement conçus pour l'apprentissage, qui favorisent la motivation et l'embauche active des élèves.

## 8. Tutoriels et cours en Ligne

Contenu d'apprentissage proposé sous forme de vidéos ou d'articles, disponible sur des plateformes comme Moodle ou Canvas.

## 9. Podcasts éducatifs

Contenus audio axés sur des sujets éducatifs, permettant un apprentissage flexible et accessible.

## 10. SIRC (Systèmes d'Intelligence Répartie Collaborative)

Technologies permettant aux élèves de partager les connaissances et les outils d'apprentissage en ligne en temps réel.

# Les NTI dans les projets communautaires :

- Captent l'attention des jeunes, même ceux résistants aux approches traditionnelles.
- Favorisent la compréhension des métiers dans un environnement immersif.
- Rendent les activités plus attrayantes grâce à la ludification des contenus.
- Accroissent la confiance des jeunes en leur offrant des situations d'apprentissage réalistes sans risque.
- Encouragent l'exploration de carrières inattendues et améliorent l'adhésion aux programmes.
- Offrent des solutions novatrices en contextes ruraux ou isolés en surmontant les barrières géographiques.
- Facilitent l'accès virtuel à des environnements professionnels éloignés.





**Le café**

**Période  
d'échanges**



MERCI!



# Référence

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

