



# ARGENT 1 - Premières habiletés

Sous la direction scientifique de Jacques Langevin

**Ce document s'adresse aux parents et aux enseignants d'élèves de 9 ans ou plus qui sont débutants en utilisation de l'argent.**

**NOTE :** Les éléments présentés sont tirés des recherches du Groupe DÉFI Accessibilité (GDA). Les hypothèses de l'équipe sont identifiées par des encadrés en exergue.

**Ce fichier PDF est disponible à l'adresse Web suivante : [www.capable.ctreq.qc.ca](http://www.capable.ctreq.qc.ca).**

Le CTREQ et les auteurs autorisent la reproduction et l'utilisation de ce guide en partie ou en totalité, à des fins non lucratives et éducationnelles seulement, à la condition d'en mentionner la source et de ne rien modifier.

Contenu élaboré par le :

Groupe DÉFI Accessibilité 

Une réalisation du :



Partenaires financiers :



*Économie, Science  
et Innovation*

**Québec** 

# CRÉDITS

## Coordination

Manon Jolicoeur

## À propos du GDA

Depuis sa fondation en 1984, les travaux du GDA sont consacrés à l'éducation des élèves qui ont des incapacités intellectuelles afin de les aider à maîtriser des habiletés essentielles à l'autonomie, et ce, à l'âge approprié à chaque habileté. Depuis 2004, le GDA a élargi sa population cible aux élèves et aux citoyens qui éprouvent des limitations cognitives (troubles d'apprentissage, analphabétisme, etc.), tout en conservant ses objectifs pour les élèves qui ont des incapacités intellectuelles. L'objectif premier du GDA est de rendre l'apprentissage accessible à tous, plus particulièrement aux élèves qui ont des incapacités intellectuelles.

## À propos du CTREQ

Le CTREQ a pour mission de promouvoir l'innovation et le transfert des connaissances dans le but de stimuler la réussite éducative au Québec. Il base ses actions sur les connaissances scientifiques et sur les savoirs d'expérience. Il agit en créant un point de convergence entre les acteurs de la recherche, du terrain et des organisations et vise à aider le développement de la culture scientifique et d'innovation en éducation. Ses actions et services sont multiples : réalisation de projets de développement, d'adaptation, d'accompagnement, d'évaluation et de veille.

**Dans cet ouvrage, la forme masculine est employée. Ce choix vise à ne pas alourdir le texte et ne reflète aucune intention discriminatoire.**

© Groupe DÉFI Accessibilité, 2017

© CTREQ, 2017

© Fonds Émilie-Bordeleau, 2017

ISBN 978-2-923232-37-9

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2017

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives Canada, 2017

2<sup>e</sup> trimestre 2017

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1. Préalables</b> .....	<b>1</b>
1.1 Ce que vous devez savoir avant d'initier l'élève à l'utilisation de l'argent .....	1
1.2 Ce que l'élève doit savoir pour s'initier à l'utilisation de l'argent .....	3
<b>2. Enseignement des habiletés de paiement pour moins de 10\$</b> .....	<b>4</b>
2.1 En simulation .....	4
2.2 En situation réelle d'achat .....	8
2.3 Hypothèses sur l'initiation à l'épargne .....	9
<b>3. Acquérir de l'expérience en utilisation de l'argent (de 10 à 13 ans)</b> .....	<b>10</b>

## 1

## PRÉALABLES

Si vous voulez en savoir davantage sur ce qui est présenté brièvement ici, cliquez sur les [liens en bleu](#) à la fin de certains éléments d'information.

## 1.1 Ce que vous devez savoir avant d'initier l'élève à l'utilisation de l'argent

**À quel âge enseigner ces premières habiletés?** Il y a deux réponses à cette question :

- **Idéalement** à 9-10 ans, c'est-à-dire à l'âge auquel la majorité des enfants maîtrisent leurs premières habiletés d'utilisation de l'argent.



[FONDEMENTS – Pour des résultats comme les autres](#)

[FONDEMENTS - Curriculum de formation](#)

- **Il n'est jamais trop tard!** Si l'élève a plus de 10 ans et qu'il ne maîtrise pas ces habiletés, vous pouvez quand même l'initier en suivant les procédures proposées ici. Veillez seulement à ne pas utiliser des mots ou des exemples infantilisants.

**Canada, États-Unis, Europe, etc.** : Que ce soit avec des pièces 1 \$ canadiens ou de 1 € ou des billets de 1 \$ américains, les procédures d'enseignement proposées ici s'appliquent. Il est possible que des adaptations soient nécessaires pour d'autres types de monnaie. Par exemple, au Liban, c'est le billet de 1000 livres qui pourrait être utilisé.

**Habiletés essentielles** : Les habiletés d'utilisation et de gestion de l'argent font partie des habiletés essentielles à l'autonomie.



[FONDEMENTS - Balises pour guider le choix des objectifs](#)

**Pourquoi est-ce si compliqué (facteurs d'obstacle)?** Plusieurs caractéristiques des pièces de monnaie et des billets de banque sont incompatibles avec les caractéristiques de l'enfant et de ce qu'on lui a enseigné. Par exemple, il aura beaucoup de mal à comprendre que deux 5 sous sont équivalents à un 10 sous.



- L'enfant est attiré par ce qui est concret (nombre de pièces, taille, couleur).
- La valeur des pièces est abstraite, invisible.

- On lui a enseigné que 2, c'est plus que 1 et que grand c'est plus que petit. Alors, comment pourrait-il comprendre que 2 GRANDS = 1 petit? L'acharnement à lui enseigner ces équivalences mène inévitablement à un double échec : celui de l'enfant qui ne comprend pas où sont toutes ces pièces dont on lui parle alors qu'il n'en voit que trois, et votre propre échec d'enseignement. C'est d'autant plus décourageant que tous ces efforts ne mènent pas à l'acquisition des habiletés autonomes d'utilisation de l'argent, ces petites pièces n'ayant pas assez de valeur.



[FONDEMENTS – Identification et réduction des facteurs d'obstacle à l'apprentissage](#)

**Ce qui compte vraiment** : C'est d'obtenir un résultat équivalent à celui des autres pour payer convenablement. C'est ça être **Capable comme les autres!**



[FONDEMENTS - Autonomie \(habileté alternative\)](#)

[FONDEMENTS - Pour des résultats comme les autres](#)

**Indispensable collaboration école-famille** : L'initiation à l'utilisation de l'argent est un parfait exemple de l'importance d'une collaboration étroite. L'école est capable de se procurer le matériel nécessaire pour l'initiation à ces habiletés et les parents sont les mieux placés pour donner à leur enfant des occasions fréquentes d'achat. Comme on le verra plus loin, même des commerçants du quartier peuvent apporter leur contribution.

**Occasions fréquentes d'achat** : Que ce soit en simulation ou en situation réelle d'achat, il est indispensable d'offrir à l'élève des occasions fréquentes pour exercer ses nouvelles habiletés (trois fois par semaine ou plus).



[FONDEMENTS - Identification et réduction des facteurs d'obstacle à l'apprentissage \(5<sup>e</sup> règle d'aménagement\)](#)

**Initiation à l'épargne** : L'initiation à l'utilisation de l'argent doit en couvrir les deux principaux usages, soit dépenser et épargner.



[FONDEMENTS - Curriculum de formation](#)

### Hypothèse sur l'initiation prématurée aux cartes de débit et de crédit

Il peut être tentant de sous-estimer l'importance de l'enseignement progressif des habiletés de gestion de l'argent proposé ici sous prétexte qu'il sera plus facile d'initier l'élève à l'utilisation d'une carte de débit ou de crédit à l'adolescence ou à l'âge adulte. Mais il y a lieu de craindre que cet « argent virtuel » très abstrait maintienne l'élève dans l'ignorance et la vulnérabilité s'il n'a pas vécu au préalable suffisamment d'expériences d'achat-épargne pour acquérir une connaissance de la valeur raisonnable des produits ou services courants.

58 \$ pour un stylo, est-ce cher ou pas ?

## 1.2 Ce que l'élève doit savoir pour s'initier à l'utilisation de l'argent

Les stratégies traditionnelles de paiement exigent des connaissances mathématiques complexes (p. ex. : savoir compter au moins jusqu'à 100, savoir additionner des pièces et des billets, etc.). Les stratégies d'initiation proposées ici réduisent considérablement ces exigences pour arriver à un résultat équivalent.

**Voici ce dont l'enfant a besoin pour commencer cette initiation :**

**Connaître la pièce de 1 \$** : Sa valeur est suffisante pour les besoins d'achat d'un enfant. De plus, elle est facile à reconnaître (grande, dorée) et, surtout, elle vaut 1, de sorte que **le nombre de pièces = la valeur totale**.



**Maîtriser des habiletés numériques initiales** : Les stratégies de paiement proposées ici exigent de reconnaître les chiffres (de 0 à 9) et d'être capable de former des collections d'objets au moins jusqu'à 9.



[NOMBRES 1 - Premières habiletés](#)

**Manipuler un porte-monnaie** : Lors des expériences menées par le GDA et ses partenaires scolaires, un porte-monnaie à deux compartiments était toujours utilisé pour l'initiation aux premières habiletés de paiement : un compartiment pour les pièces de 1 \$ et un compartiment pour ranger la monnaie et le reçu après paiement. Il en existe avec fermeture éclair ou avec fermoir.

Avec fermeture éclair



Avec fermoir



## 2

## ENSEIGNEMENT DES HABILITÉS DE PAIEMENT POUR MOINS DE 10

Les enfants ont des dépenses modiques, généralement de moins de 10\$. L'enfant développera ses premières habiletés de paiement d'abord en simulation, puis en situation réelle d'achat.

### 2.1 En simulation

Pour éviter à l'enfant de vivre des échecs en public, il vaut mieux l'initier « en faisant semblant » de payer. Pour cela, il faut aménager un « coin magasin » pour simuler des situations d'achat.

**Coin magasin** : Plus une simulation ressemble à une situation réelle, plus elle est propice aux apprentissages et à leur utilisation en situation réelle.



[FONDEMENTS – Caractéristiques cognitives \(Difficulté de transfert\)](#)

*Caisse :*

- L'école devrait être en mesure de se procurer une vraie caisse enregistreuse, soit neuve (environ 400\$), soit d'occasion, pour tous les élèves qui ont besoin d'un enseignement adapté.
- Des parents peuvent aussi créer un coin magasin à la maison pour une courte période (de 6 à 12 semaines). La location d'une caisse est alors plus avantageuse.
- Autre possibilité, une association de parents peut mettre une caisse à la disposition de ses membres.

*Choix d'achat :* Pour jouer au magasin, il est facile de réunir sur une tablette un choix de produits intéressants pour les enfants (petits jouets, friandises, lait, bijoux d'enfant, etc.) et à des prix réalistes variant de 0,25 \$ et 8,50 \$ (+ taxes).

*Argent :* Pour préparer tout achat, vous devez vous assurer qu'il y a 10 pièces de 1 \$ dans le porte-monnaie de l'élève. Nous avons toujours recommandé l'utilisation d'argent réel, mais une enseignante a fait valoir la possibilité de créer deux types de situations d'achat à l'école : en simulation avec de fausses pièces ressemblant à des vraies, et en situation réelle de paiement (p. ex. : le repas du midi).

*Jeu :* Afin de rendre les simulations plus intéressantes, il est possible d'en faire un jeu amusant en se déguisant et en jouant des rôles de commis-clients. Les enfants aiment jouer au magasin.

**Durée et fréquence des simulations** : Selon notre expérience, trois séances de simulation de 10 minutes par semaine durant 6 à 12 semaines sont nécessaires pour bien maîtriser toutes les étapes du paiement, soit un maximum de 6 heures en tout. C'est bien peu si l'on considère les bénéfices pour le développement de l'autonomie.

**Participants à une simulation** : À l'école, des élèves plus âgés peuvent être invités à tour de rôle pour venir jouer au commis tout en exerçant leur habileté à faire des opérations sur des nombres avec décimales. À la maison, un parent, la fratrie ou un voisin peuvent être mis à contribution.

**Déroulement d'une simulation** : Que ce soit à l'école ou à la maison, il est recommandé de faire vraiment semblant, que chacun joue bien son rôle, afin que l'enfant ne soit pas surpris plus tard en situation réelle.

- Commis : « Bonjour! »
- Client : « Bonjour »
- Commis : « Comment ça va? »
- Client : « Bien, merci »
- etc.

**Pour apprendre et exercer la stratégie prudente de paiement et de s'y exercer** : Le diaporama [ARGENT 1.1 - Sais-tu payer?](#) initie l'élève à la stratégie de paiement prudent pour payer un montant de moins de 10 \$. Il lui présente ensuite trois sortes de prix à payer pour s'exercer à utiliser cette stratégie. Quel que soit le prix à payer, l'élève remet toujours « des 1\$ comme le premier chiffre, et un autre 1 \$ pour les autres chiffres », et il attend la monnaie et la facture. Il devrait **toujours** recevoir quelque chose (la monnaie ou 1 \$ versé en trop).

Les consignes pour aider l'élève figurent à la page 2 du diaporama qui est disponible en quatre versions :

### **ARGENT 1.1 - Sais-tu payer ? (Sc)**

(en orthographe traditionnelle et sans correcteur)



### **ARGENT 1.1 - Sais-tu payer ? (Ac)**

(en orthographe traditionnelle et avec correcteur)



### **ARJAN 1.1 - Sê tu pêyé ? (Sc)**

(en ortograp altêrnativ et sans correcteur)



### **ARJAN 1.1 - Sê tu pêyé ? (Ac)**

(en ortograp altêrnativ et avec correcteur)

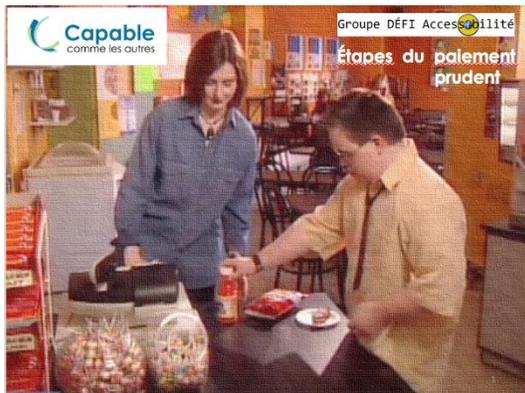


**Pour apprendre les étapes du paiement et s'y exercer** : Le diaporama [ARGENT 1.2 - Étapes du paiement prudent](#) explique comment aider l'élève à s'initier à la suite des actions à réaliser pour compléter un achat à la caisse d'un magasin.

Ce diaporama est disponible en orthographe traditionnelle et en orthographe altérnative.

### [ARGENT 1.2 - Étapes du paiement prudent](#)

(en orthographe traditionnelle)



### [ARJAN 1.2 - Étapes du paiement prudent](#)

(en orthographe altérnative)



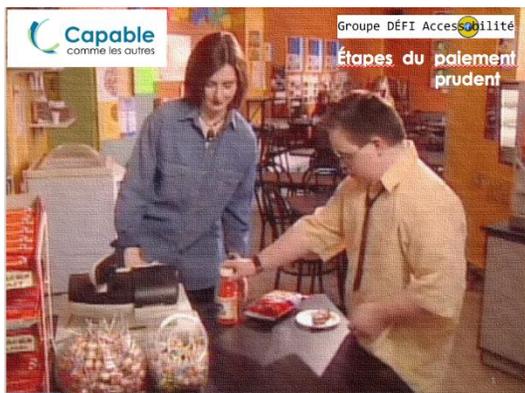
**NOTE** : Au besoin, la remise des 1 \$ peut se faire avec la stratégie alternative de formation de collections d'objets : voir NOMBRES 1 - Premières habiletés.

### **Pour s'exercer à l'ordre des étapes du paiement :**

- L'élève devrait revoir ce diaporama sur les étapes du paiement à la caisse avant chaque simulation d'achat et même en préparation à ses premiers achats réels, jusqu'à ce qu'il soit en mesure de les suivre sans hésitation.
- Le diaporama « ARGENT 1.3 - Jeu du magasin » propose à l'élève des séquences de trois étapes à la fois, d'abord dans le bon ordre, puis dans le désordre. Le jeu consiste à replacer les étapes dans le bon ordre. Ce diaporama est aussi disponible en orthographe traditionnelle et en orthographe altérnative.

### [ARGENT 1.3 - Jeu du magasin](#)

(en orthographe traditionnelle)



### [ARJAN 1.3 - Jeu du magasin](#)

(en orthographe altérnative)



**Simulation de problèmes** : Quand l'élève commence à maîtriser assez bien les étapes du paiement, confrontez-le à des problèmes qui peuvent survenir en situation réelle d'achat pour qu'il apprenne à réagir correctement. Exemples :

- Introduisez un nouveau produit attrayant dans le magasin, comme un jouet valant plus de 10 \$. S'il le choisit, que fera l'élève au moment de payer? Aidez-le à comprendre qu'il n'a pas assez d'argent et que c'est trop cher quand il y a quatre (4) chiffres dans le prix à payer.
- Sa stratégie de paiement est simple et stable : toujours donner « des 1 \$ comme le premier chiffre, et un autre 1 \$ pour les autres chiffres », même quand la somme à payer se termine par .00, parce que sa stratégie se termine par « attendre la monnaie et la facture ». Normalement, la personne à la caisse devrait donc lui remettre le 1 \$ versé en trop. Qu'arrivera-t-il si le caissier ne lui rend pas ce 1 \$? Insistera-t-il pour qu'on lui remette quelque chose?
- S'il oublie son porte-monnaie sur le comptoir, faites-le disparaître. Va-t-il s'en apercevoir? Si oui, que fera-t-il?

**Rangement du porte-monnaie** : Il existe plusieurs façons de le ranger selon les goûts de chacun : poche de vêtement, sac de taille ou d'épaule, sac à main ou à dos, etc. L'enseignant ou l'orthopédagogue peut en discuter avec les parents et l'élève pour les aider à choisir ce qui conviendra le mieux.



**Prochain objectif** : Même s'il arrive à l'élève d'hésiter encore un peu, il est temps de l'initier au véritable but des simulations, c'est-à-dire à des situations réelles d'achat.

## 2.2 En situation réelle d'achat

Les parents sont les mieux placés pour s'assurer que les premiers achats autonomes de l'élève se font dans les meilleures conditions.

### Préparation du passage aux situations réelles d'achat :

- *Choix du commerce* : C'est généralement un commerce que fréquente déjà la famille, comme le dépanneur du quartier. L'élève y est donc déjà connu.
- *Demande de collaboration du commerçant* : Les parents peuvent préparer le terrain en demandant au commerçant s'il accepterait que leur enfant réalise ses premiers achats dans son établissement. Ils peuvent aussi discuter avec lui des heures les plus appropriées de la journée pour ce client débutant.
- Enfin, il est important que les parents fassent comprendre au commerçant que leur enfant est **capable** de faire ses achats, même s'il est un peu lent, et qu'il faut **l'aider le moins possible**.



**Occasions fréquentes d'achat** : Plus l'élève s'exercera à ses nouvelles habiletés, plus il les maîtrisera. Les parents peuvent par exemple lui donner des responsabilités d'achat de produits domestiques ou de nourriture.

**Diminution graduelle de la supervision** : Pour les premiers achats faits dans un vrai commerce, il est normal que les parents s'assurent que tout se passe bien. Mais cette supervision rapprochée devrait être réduite rapidement afin de permettre à leur enfant de vivre enfin sa première expérience autonome d'achat. C'est là qu'il pourra vraiment dire **Capable comme les autres** !

## 2.3 Hypothèses sur l'initiation à l'épargne

**Gagner «son» argent** : À 9-10 ans, l'élève n'a pas encore de responsabilité financière. Mais s'il s'initie au paiement, il doit aussi comprendre que l'argent s'obtient par le travail. Comme bien des enfants, il peut gagner des pièces de 1 \$ en participant aux travaux domestiques.

**Épargner** : Il est tout aussi important d'initier l'élève à l'épargne que de lui enseigner à payer ses achats. Il faut l'encourager à faire attention à l'argent et à accumuler **son argent** en vue d'un projet spécial. Compter fréquemment **ses** 1 \$ l'aidera aussi à s'exercer à la suite des nombres au-delà de 9.



[NOMBRES 2 - Utilisation des nombres au moins jusqu'à 100](#)

## 3

## ACQUÉRIR DE L'EXPÉRIENCE EN UTILISATION DE L'ARGENT (10 À 13 ANS)

Apprendre à payer ses achats dans un commerce n'est que le début d'un long processus d'initiation à d'autres habiletés d'utilisation de l'argent. La valeur de l'argent, un choix judicieux d'achat ou la gestion des dépenses ne s'acquièrent que par l'expérience. C'est d'autant plus important que l'adolescence approche, ce qui entraînera de nouveaux besoins. Voici donc quelques suggestions pour aider l'élève à prendre de l'expérience.

### **Nouvelles responsabilités d'achat dans d'autres commerces :**

Le transfert des habiletés d'achat dans un deuxième commerce, puis leur généralisation à plusieurs établissements peuvent impliquer de légers changements dans le scénario de paiement. Par exemple, dans un établissement de restauration rapide, le paiement se fait avant de manger, alors qu'il a lieu après le repas dans un restaurant de qualité.

Nouvelles simulations de problèmes : Il est possible que la fréquentation de commerces différents confronte l'élève à de nouveaux problèmes. N'hésitez pas à les simuler en classe ou à la maison pour aider l'élève à y faire face adéquatement.



### **Hypothèses pour préparer à l'utilisation de l'argent à l'adolescence**

De 10 à 13 ans, les expériences d'achat-épargne devraient être nombreuses et variées pour bien préparer l'élève aux nouveaux défis qui l'attendent à l'adolescence. Vers 11 ans, il devrait déjà commencer à faire des sorties avec un aîné de confiance (frère, sœur, ami de la famille). Il devrait aussi s'habituer à avoir son porte-monnaie en permanence avec lui et donc à adopter des habitudes de prudence.



[ARGENT 2 - Consommateur-épargnant \(de 13 ans à 20 ans\)](#)

# RÉFÉRENCES

## Contributions aux travaux du GDA sur l'initiation à l'utilisation de l'argent

### ARTICLE

- Langevin, J., Dionne, C. et Rocque, S. (2004). Incapacités intellectuelles, Contexte d'inclusion et processus d'adaptation de l'intervention. Dans N. Rousseau et S. Bélanger (dir.). *La pédagogie de l'inclusion scolaire* (p.174-203). Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.

### LIVRE

- Drouin, C., Langevin, J., Germain, C. et Rocque, S. (1998). *MONERGO, Guide d'enseignement d'un scénario prudent de paiement*. Montréal : Éditions Nouvelles.

### MÉMOIRES

- Drouin, C. (1992). *Initiation à la gestion de l'argent chez des enfants présentant une déficience intellectuelle* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada.
- Fourcand, A. (1993). *L'initiation à la gestion de l'argent en contexte d'intégration scolaire* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada.
- Larivière-Plante, D. (2004). *Conception d'un prototype pour l'enseignement d'habiletés de gestion de l'argent auprès d'adolescents qui ont des incapacités intellectuelles* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada.
- Savoie, J. (1990). *L'apprentissage du paiement prudent chez des élèves présentant une déficience intellectuelle* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada.
- Thibeault, M.-E. (2003). *Analyse de l'efficacité de Monergo* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada. Repéré à [https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/14914/Thibeault\\_Marie-Elaine\\_2003\\_memoire.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/14914/Thibeault_Marie-Elaine_2003_memoire.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ce fichier PDF est disponible à l'adresse Web suivante : [www.capable.ctreq.qc.ca](http://www.capable.ctreq.qc.ca).

Le CTREQ et les auteurs autorisent la reproduction et l'utilisation de ce guide en partie ou en totalité, à des fins non lucratives et éducationnelles seulement, à la condition d'en mentionner la source et de ne rien modifier.

Contenu élaboré par le :

Groupe DÉFI Accessibilité 

Une réalisation du :



Partenaires financiers :



Économie, Science  
et Innovation

Québec 



# NOMBRES 1 - Premières habiletés

Sous la direction scientifique de Jacques Langevin

**Ce document s'adresse aux parents et aux enseignants d'élèves débutants en utilisation des nombres.**

**NOTE :** Les éléments présentés sont tirés des recherches du Groupe DÉFI Accessibilité (GDA). Les hypothèses de l'équipe sont identifiées par des encadrés en exergue.

**Ce fichier PDF est disponible à l'adresse Web suivante : [www.capable.ctreq.qc.ca](http://www.capable.ctreq.qc.ca).**

Le CTREQ et les auteurs autorisent la reproduction et l'utilisation de ce guide en partie ou en totalité, à des fins non lucratives et éducationnelles seulement, à la condition d'en mentionner la source et de ne rien modifier.

Contenu élaboré par le :

Groupe DÉFI Accessibilité 

Une réalisation du :



Partenaires financiers :



**Économie, Science  
et Innovation**  
**Québec** 

# CRÉDITS

## **Collaboration à la rédaction et coordination**

Manon Jolicoeur

## **À propos du GDA**

Depuis sa fondation en 1984, les travaux du GDA sont consacrés à l'éducation des élèves qui ont des incapacités intellectuelles afin de les aider à maîtriser des habiletés essentielles à l'autonomie, et ce, à l'âge approprié à chaque habileté. Depuis 2004, le GDA a élargi sa population cible aux élèves et aux citoyens qui éprouvent des limitations cognitives (troubles d'apprentissages, analphabétisme, etc.), tout en conservant ses objectifs pour les élèves qui ont des incapacités intellectuelles. L'objectif premier du GDA est de rendre l'apprentissage accessible à tous, plus particulièrement aux élèves qui ont des incapacités intellectuelles.

## **À propos du CTREQ**

Le CTREQ a pour mission de promouvoir l'innovation et le transfert des connaissances dans le but de stimuler la réussite éducative au Québec. Il base ses actions sur les connaissances scientifiques et sur les savoirs d'expérience. Il agit en créant un point de convergence entre les acteurs de la recherche, du terrain et des organisations et vise à aider le développement de la culture scientifique et d'innovation en éducation. Ses actions et services sont multiples : réalisation de projets de développement, d'adaptation, d'accompagnement, d'évaluation et de veille.

**Dans cet ouvrage, la forme masculine est employée. Ce choix vise à ne pas alourdir le texte et ne reflète aucune intention discriminatoire.**

© Groupe DÉFI Accessibilité, 2017

© CTREQ, 2017

© Fonds Émilie-Bordeleau, 2017

978-2-923232-49-2

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2017

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives Canada, 2017

4<sup>e</sup> trimestre 2017

# TABLE DES MATIÈRES

<b>1. Préalables</b> .....	<b>1</b>
1.1 Ce que vous devez savoir avant d'initier l'élève à l'utilisation des nombres ...	1
1.2 Ce que l'enfant doit savoir pour s'initier à l'utilisation des nombres .....	3
<b>2. Identification des chiffres de 0 à 9</b> .....	<b>4</b>
2.1 Mesures de soutien à l'apprentissage de l'identification des chiffres .....	4
<b>3. Formation de collections d'objets de 0 à 9</b> .....	<b>9</b>
3.1 Mesures de soutien à l'apprentissage de la formation de collections .....	9
<b>4. Initiation au calcul</b> .....	<b>6</b>

## 1

## PRÉALABLES

Si vous voulez en savoir davantage sur ce qui est présenté brièvement ici, cliquez sur les [liens en bleu](#) à la fin de certains éléments d'information.

### 1.1 Ce que vous devez savoir avant d'initier l'élève à l'utilisation des nombres

Importance des habiletés mathématiques : Les habiletés d'utilisation des nombres font partie des habiletés essentielles à l'autonomie.



[FONDEMENTS - Balises pour guider le choix d'objectifs](#)

Pourquoi c'est si compliqué (facteurs d'obstacle)? Plusieurs caractéristiques des chiffres et des nombres sont incompatibles avec les caractéristiques de l'enfant et de ce qu'on lui a enseigné. Voici quelques exemples de facteurs d'obstacle à l'apprentissage :

- Des chiffres identiques de forme

6 et 9

- Des chiffres à la forme instable

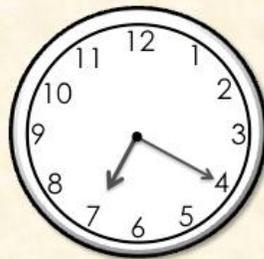


- Des chiffres à la signification instable

Quelle heure est-il?

Sept heures et vingt.

**4 = 20?**



**La correspondance très abstraite entre un chiffre et un nombre d'objets**

$$2 = \star \star$$

**La complexité de la procédure de comptage et de formation de collections standard**

Avec la procédure de comptage standard, l'enfant doit effectuer six étapes :

1. Identifier les objets à compter.
2. Mémoriser la quantité demandée.
3. Réciter la suite des nombres en les synchronisant avec chaque objet.
4. Se souvenir des objets dénombrés.
5. Arrêter le dénombrement au nombre demandé.
6. Assigner un nombre à l'ensemble des objets demandés.

La quantité élevée d'étapes et les difficultés inhérentes à chacune font obstacle à la réalisation de la tâche.

Les erreurs possibles de comptage :

- l'enfant peut pointer l'objet sans nommer le nombre;
- l'enfant peut dire deux nombres ou plus en pointant le même objet;
- l'enfant peut sauter un objet en comptant;
- l'enfant peut compter deux fois le même objet.

La procédure de comptage standard est complexe et pose problème à tous les enfants qui s'y initient, mais encore plus à ceux qui ont des incapacités intellectuelles.

- Ce qui compte vraiment : C'est d'obtenir un résultat équivalent à celui des autres pour utiliser les chiffres convenablement. C'est ça être **Capable comme les autres!**



[FONDEMENTS – Autonomie](#)

[FONDEMENTS – Pour des résultats comme les autres](#)

À quel âge commencer à enseigner ces habiletés? Il y a deux réponses à cette question :

- **Idéalement** à partir de 4 ans, c'est-à-dire à l'âge auquel la majorité des enfants acquièrent ces premières habiletés d'utilisation des nombres.



[FONDEMENTS - Pour des résultats comme les autres](#)

[FONDEMENTS - Curriculum de formation](#)

- **Mais il n'est jamais trop tard!** Si l'enfant a plus de 5 ans et qu'il ne maîtrise pas ces habiletés, vous pouvez l'initier en suivant les procédures proposées ici. Veillez seulement à ne pas utiliser des mots ou des exemples trop infantilisants.

Indispensable collaboration école-famille : L'initiation à l'utilisation des nombres est un parfait exemple de l'importance d'une collaboration étroite. L'école et la maison sont les deux plus importants environnements du jeune élève. Il doit y vivre des expériences fréquentes et variées d'utilisation des nombres.

Occasions fréquentes d'utilisation des nombres : Que ce soit dans des jeux ou à des fins utiles, plus l'enfant aura l'occasion de reconnaître les chiffres (de 0 à 9) et de former des collections d'objets, plus ses premières habiletés numériques se consolideront.



**FONDEMENTS – Identification et réduction de facteurs d'obstacle à l'apprentissage**

## 1.2 Ce que l'enfant doit savoir pour s'initier à l'utilisation des nombres

Les stratégies traditionnelles d'enseignement des chiffres et des habiletés de dénombrement exposent l'enfant à de multiples possibilités d'erreur. Elles exigent de grandes capacités de mémorisation et de concentration. Les stratégies d'initiation proposées ici réduisent considérablement ces exigences pour arriver à un **résultat équivalent**. Voici ce dont l'enfant a besoin pour commencer cette initiation.

Être initié à des concepts élémentaires : Les chiffres, leur ordre et leur valeur reposent sur des concepts de base tout simples :

- AVANT et APRÈS : Utilisez souvent ces concepts dans votre description de gauche à droite de l'environnement.

Par exemple : « Les ciseaux sont placés AVANT la lune. La main est placée APRÈS la lune. »



- PLUS QUE et MOINS QUE : Comparez souvent des objets selon leur nombre.

Par exemple : « Qui a le plus de raisins? »

**Toi?**



**Moi?**



- PAREIL OU PAS PAREIL : Utilisez souvent ces concepts dans votre description de gauche à droite de l'environnement.

Par exemple : « Les ciseaux sont placés AVANT la lune. La main est placée APRÈS la lune. »

« Pareil ou pas pareil ? »



« Pareil ou pas pareil ? »



- CHIFFRES COMME SYMBOLES : Nommez les chiffres que vous voyez dans votre environnement au cours de vos activités quotidiennes. Amusez-vous à mettre l'enfant au défi de trouver des chiffres dans son environnement.

Par exemple : « Regarde. Ici, il y a des chiffres : un trois, un zéro et un sept. »



## 2

## IDENTIFICATION DES CHIFFRES DE 0 À 9

Afin de favoriser l'apprentissage de l'identification des chiffres de 0 à 9, des mesures de soutien doivent être mises en place dans l'environnement de l'enfant.

### 2.1 Mesures de soutien à l'apprentissage de l'identification des chiffres

Augmentation CONSIDÉRABLE de la présence des chiffres : À l'école et à la maison, il est facile de plonger l'enfant dans un bain de chiffres. Il suffit d'en placer partout.



Stabilité de la forme des chiffres avec trois polices :

- les chiffres sont en Century Gothic 16 pts (ou plus);
- sauf les « 1 » qui sont en Gill Sans MT Condensed 16 pts (ou plus);
- et sauf les « 9 » qui sont en titi de Chicoutimi 10,5 pts gras (ou plus).

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

La police Titi de Chicoutimi a été développée par Thierry Bélanger à la Commission scolaire des Premières-Seigneuries. Voici le lien pour la télécharger : <http://sti.csdps.qc.ca/2016/12/02/police-titi-de-chicoutimi-titi-russie/>.

### NOTE IMPORTANTE

Afin d'assurer la stabilité de la forme des chiffres dans l'entourage de l'élève débutant, les parents et les enseignants devraient respecter ces formes de chiffres même quand ils écrivent à la main. Ils devraient en particulier faire un effort pour tracer correctement le 2, le 4 et le 9.



Des chiffres en noir sur fond blanc : Il est important de conserver cette façon de présenter les chiffres, surtout pour les débutants.

Mémoriser la suite des chiffres dans le bon ordre : Il faut s'amuser avec l'enfant au moins une fois par jour, à l'école et à la maison, à lire et à réciter la suite des chiffres dans le bon ordre. Affichez la suite des chiffres de manière très visible dans l'environnement de l'enfant et invitez-le à pointer et à nommer les chiffres dans le bon ordre.

### De la tâche la plus simple à la plus complexe

Voici l'ordre des tâches à effectuer par l'enfant pour qu'il soit en mesure d'identifier des chiffres, de la plus simple à la plus complexe :

1. L'enfant commence par reconnaître les chiffres dans son environnement, c'est-à-dire qu'il est capable de différencier les chiffres par rapport à d'autres signes ou d'autres éléments de l'environnement, mais il ne peut pas encore les nommer.
2. L'enfant fait des associations terme à terme groupant deux chiffres semblables par paires. Par exemple, si l'adulte lui donne le chiffre 2 dans la main, il pourra en trouver un pareil dans son environnement.

3. L'enfant connaît suffisamment les chiffres de 0 à 9 pour désigner un chiffre nommé. Par exemple, l'adulte demande à l'enfant « Montre-moi le 2 », et l'enfant pointe le chiffre 2.
4. L'enfant nomme le chiffre qui est pointé. Par exemple, l'adulte pointe un « 2 » et demande à l'enfant ce que c'est. L'enfant répond : « C'est un 2 ».

### Matériel pour travailler l'identification des chiffres

#### Matériel reproductible :

- Matériel pour réaliser l'Album des chiffres
- Petites cartes des chiffres
- Cartes des chiffres
- Affiches des chiffres
- Petites cartes des configurations
- Cartes des configurations
- Grandes affiches des chiffres et des configurations
- Aide-mémoire à relier
- Aide-mémoire (8 ½ × 14)

### En situations ludiques

Vous pouvez imaginer plusieurs jeux pour amener l'enfant à réaliser les tâches d'identification des chiffres.

Voici les activités vedettes tirées des recherches de Caroline Drouin (2001) et de Julie Lavoie (2006).

#### Touche le chiffre (plusieurs variantes sont possibles) :

- Variante 1 : Disposez dans l'environnement plusieurs chiffres de toutes les grandeurs. Demandez à l'enfant de toucher un chiffre nommé. Par exemple, demandez lui : « Touche le 3 ». L'enfant cherche autour de lui le carton 3 et le touche avec sa main ou son pied.



- Variante 2 : Disposez dans l'environnement plusieurs chiffres de toutes les grandeurs. Demandez à l'enfant de trouver tous les chiffres 3, par exemple.

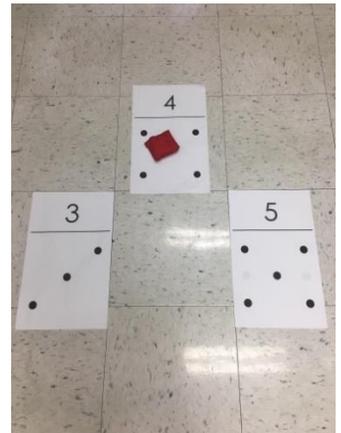


### Jeu de poches

Placez les grands cartons de chiffres au sol et demandez à l'enfant de lancer une poche sur le chiffre nommé. Par exemple, demandez-lui :

« Lance la poche sur le 4. » L'enfant doit lancer la poche sur le 4.

On peut complexifier le jeu en demandant à l'enfant de lancer la poche au hasard et l'inviter par la suite à nommer le chiffre sur lequel est tombée la poche.



### Album des chiffres

Regardez avec l'enfant l'album des chiffres. Attirez son attention sur les pages de gauche où sont inscrits les chiffres. Nommez ou faites nommer les chiffres à l'enfant.

### **En situation d'utilité**

Après avoir ajouté des chiffres sur les éléments de l'environnement de l'enfant tant à l'école qu'à la maison (p. ex. : numéroter les tablettes, les tiroirs, les marches, les crochets, les espaces pour les rangs, les casiers, les paniers de rangement, etc.), il sera facile de mettre les chiffres à profit à des fins utiles. **On intègre l'utilisation des chiffres dans le quotidien de l'enfant.**

Voici quelques suggestions :

#### **À la maison :**

- « Va chercher une cuillère dans le tiroir 2 ».
- « Mets ton manteau sur le crochet 1 ».
- « Apporte-moi la photo qui est sur la tablette 3 ».

#### **À l'école :**

- « Place-toi en rang sur le numéro 4 ».
- « Range ton crayon dans le panier 2 ».
- « Place le livre sur la tablette 6 de la bibliothèque ».



## 3

FORMATION DE COLLECTIONS  
D'OBJETS DE 0 À 9

## 3.1 Mesures de soutien à l'apprentissage de la formation de collections

En plus d'augmenter la présence des chiffres dans l'environnement de l'enfant et de stabiliser la forme des chiffres, d'autres mesures doivent être mises en place dans le but de soutenir l'apprentissage de la formation de collections d'objets de 0 à 9.

Miser sur des connaissances élémentaires

Les tâches, les activités ou les jeux présentés à l'enfant doivent être simples et accessibles. Ils ne doivent pas faire appel à l'abstraction ni comporter plusieurs règles à respecter.

Objets identiques, manipulables et signifiants pour l'enfant

Le choix des objets est primordial. Les objets doivent être identiques. L'enfant doit pouvoir les manipuler. Donc, ils ne sont ni trop gros, ni trop petits, ni trop lourds. Enfin, il doit s'agir d'objets intéressants pour l'enfant, auxquels il est attaché et avec lesquels il aime jouer. L'enseignant ou le parent doit ainsi prendre en considération les centres d'intérêt de l'enfant. Cette dernière attention vise à augmenter la motivation de celui-ci.

Mettre à profit les activités ludiques et dynamiques

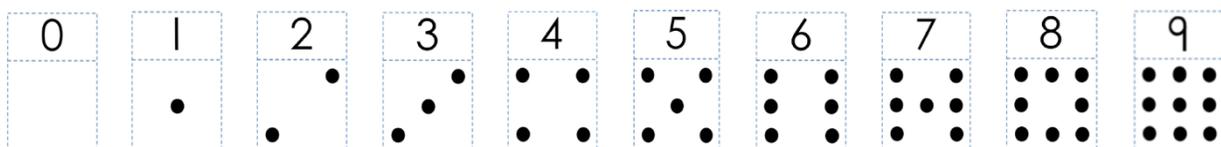
Misez sur le plaisir ! Jouer avec les chiffres et les nombres demeure la meilleure façon de motiver un enfant à les apprendre.

Profiter de situations à caractère utile de la vie courante

Les activités devraient être intégrées aux jeux de l'enfant et aux activités quotidiennes. Il faut saisir toutes les occasions de se servir des chiffres à des fins utiles. Les parents et l'enseignant ne devraient pas donner des leçons formelles sur les chiffres, mais placer quotidiennement l'enfant en situation où il doit les utiliser.

Conserver une stabilité dans la disposition des collections

Afin de contourner les problèmes que comporte le comptage, des configurations seront utilisées avec l'enfant pour former des collections d'objets. Il faut donc toujours conserver la même disposition des objets. Le matériel didactique et les activités pédagogiques devraient toujours présenter les collections d'objets selon la même configuration, à l'école et à la maison.



Consolider les apprentissages par une utilisation immédiate et répétée, à l'école et à la maison

C'est l'utilisation fréquente des chiffres qui permettra à l'enfant de consolider ses apprentissages et de maximiser la réussite. Il faut prévoir un **minimum de 10 minutes** (pas nécessairement consécutives) **par jour** d'exercice avec les nombres, à l'école et à la maison. De plus, les parents et l'enseignant doivent se concerter pour s'assurer d'intervenir de la même manière.

Mettre en vedette un chiffre par jour

Chaque jour, mettez un chiffre en vedette de manière à ce que tous les chiffres soient mis en évidence avec la même attention. Affichez le chiffre visiblement, à l'école et à la maison, et profitez des situations ludiques et utiles pour que l'enfant utilise le chiffre vedette.

**Stratégie alternative de formation de collections d'objets**

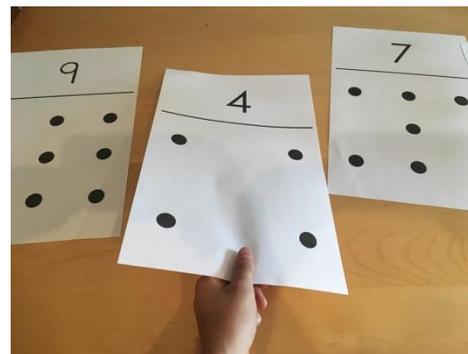
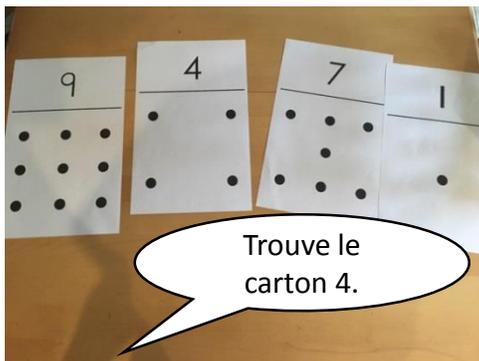
La *Stratégie alternative de formation de collections d'objets* (SAFCO) a été conçue par Caroline Drouin (2001) afin de réduire la complexité de la procédure standard de comptage. Avec cette stratégie, chaque configuration de points devient un « gabarit mental ».

Voici les niveaux d'intervention menant à la maîtrise de la SAFCO, allant du plus simple au plus complexe.

Niveau débutant

L'adulte dit à l'enfant tout ce qu'il doit faire.

1. L'adulte dit à l'enfant : « Trouve le carton 4. »
2. L'enfant prend le carton 4.



3. L'adulte demande à l'enfant : « Place quatre verres sur les points. » (Au besoin, l'adulte aide l'enfant à placer un verre sur chacun des points noirs.)
4. L'enfant place quatre verres sur les points.



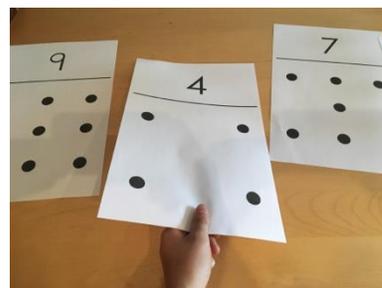
5. L'adulte dit à l'enfant : « Donne-moi les quatre verres. »
6. L'enfant donne les quatre verres.



### Niveau intermédiaire

L'enfant se sert du carton-configuration comme gabarit.

1. L'adulte dit à l'enfant : « Donne-moi quatre verres. »
2. L'enfant trouve le carton-configuration sur lequel il y a le chiffre 4.



3. L'adulte demande à l'enfant : « Place quatre verres sur les points. » (Au besoin, l'adulte aide l'enfant à placer un verre sur chacun des points noirs.)
4. L'enfant place quatre verres.



### Niveau avancé

*Les configurations de points sont retirées. L'enfant forme sa collection sur un carton vide. On met à la disposition de l'enfant un aide-mémoire reproduisant les configurations.*

1. L'adulte dit à l'enfant : « Donne-moi quatre verres. »
2. L'enfant cherche le chiffre 4 dans son aide-mémoire.



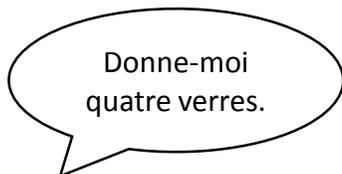
3. L'enfant place les verres sur un carton vide en se fiant à la configuration de l'aide-mémoire.
4. L'enfant donne les quatre verres à l'adulte.



Niveau expert

L'enfant n'a ni aide-mémoire ni configurations. Il réalise la collection d'objets soit sur le carton, soit sur une surface plane. La représentation de la configuration devient un gabarit mental. Il s'agit de la Stratégie Alternative de Formation de Collections d'Objets (SAFCO).

1. L'adulte dit à l'enfant : « Donne-moi quatre verres. »



2. L'enfant place les quatre verres selon la configuration qu'il a mémorisée.



3. L'enfant donne les quatre verres à l'adulte.

**Matériel pour travailler la formation de collection d'objets**

Matériel à se procurer :

- Ce qu'il faut pour créer l'[Album des chiffres](#)
- Petits animaux identiques
- Gros pions identiques
- Jetons identiques
- Pâte à modeler
- Feuilles de papier magnétique
- Aimants décoratifs
- Feuilles de mousse brune
- Plaque à biscuits carré en aluminium
- Pièces de 1 \$

**N'importe quels objets identiques qui peuvent être manipulés et qui sont signifiants pour l'enfant.**

**Matériel reproductible :**

- Document [Album des chiffres](#)
- Petites cartes des chiffres
- Cartes des chiffres
- Affiches des chiffres
- Petites cartes des configurations
- Cartes des configurations
- Grandes affiches des chiffres et des configurations
- Aide-mémoire à relier
- Aide-mémoire (8 ½ × 14)

**En situation ludique**

Vous pouvez imaginer plusieurs jeux pour amener l'enfant à former des collections d'objets. Voici des activités vedettes tirées des recherches de Caroline Drouin (2001) et de Julie Lavoie (2006).

**Aimants amusants**

Pour réaliser ce jeu, procurez-vous des feuilles magnétiques vendues dans les magasins de fournitures de bureau. Par la suite, imprimez les petites cartes de chiffres et les petites cartes de configurations sur ces feuilles magnétiques et découpez-les. En les plaçant sur un réfrigérateur ou sur un casier de métal, vous pourrez vous amuser avec l'enfant.

Plusieurs variantes de ce jeu sont possibles.

**Variante 1**

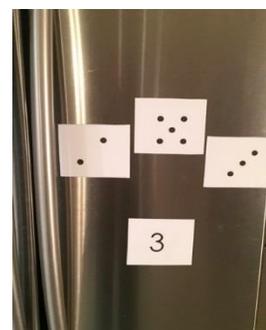
Placez plusieurs chiffres et donnez-en un à l'enfant en lui disant : « Trouve le chiffre pareil. »

**Variante 2**

Placez des aimants-chiffres et des aimants-configurations et donnez un aimant-configuration à l'enfant en lui disant « Trouve l'aimant pareil. »

**Variante 3**

Placez des aimants-configurations sur le réfrigérateur. Donnez un aimant-chiffre à l'enfant, par exemple l'aimant 3, et dites-lui « Trouve les 3 points. » L'enfant place le chiffre en haut de la configuration.



**Variante 4**

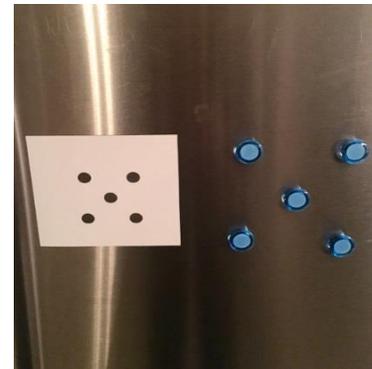
Placez des aimants-chiffres sur le réfrigérateur. Donnez un aimant-configuration à l'enfant en lui demandant : « Combien y a-t-il de points? » L'enfant place la configuration sous le bon chiffre.

**Variante 5**

Placez des aimants décoratifs selon une configuration sur le réfrigérateur. Proposez à l'enfant des aimants-chiffres. Il doit choisir l'aimant-chiffre qui correspond à la configuration.

**Variante 6**

Placez un chiffre sur le réfrigérateur, par exemple le chiffre 5, et demandez à l'enfant de placer 5 aimants décoratifs sur le réfrigérateur.



### Biscuits

À l'aide de pâte à modeler, faites former des « biscuits » à l'enfant. Si cette opération est difficile, vous pouvez modeler les « biscuits » avec l'enfant ou le faire à sa place.

Demandez à l'enfant : « Combien il y a de biscuits? » Au contraire, vous pouvez commander à l'enfant le nombre de biscuits que vous voulez et c'est lui qui place les biscuits sur la plaque selon la configuration.

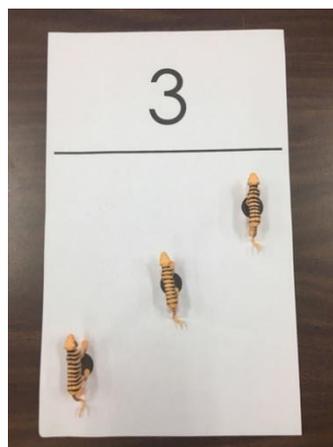
Il est possible également de jouer avec de vrais biscuits!



### Enclos des animaux

Jouez avec l'enfant avec des animaux jouets. Au bout d'un moment, annoncez à l'enfant que des animaux sont fatigués et qu'ils doivent aller dans l'enclos. La carte avec configurations représente l'enclos, et les points correspondent aux lits.

Par exemple, dites : « Trois tigres sont fatigués! » L'enfant place les trois tigres sur les points selon la configuration.



### Album de chiffres

L'Album des chiffres est un livre de chiffres personnalisé pour chaque enfant qui regroupe des images signifiantes pour lui (p. ex. : des photos de sa mère, de son père, de son frère, de son chien, de son animal en peluche préféré, etc.), des accessoires en feutrine munis de velcro et tout article intéressant pour l'enfant. Tous les accessoires sont disposés selon la configuration associée au chiffre. L'enfant accompagné d'un adulte peut s'amuser à nommer les chiffres et à refaire les configurations.



Comme cette activité est particulièrement motivante pour les enfants, nous vous recommandons de créer l'Album des chiffres. Les instructions se trouvent ici : [Réalisation de l'Album des chiffres](#).

### **En situation d'utilité**

Saisissez toutes les occasions de la vie quotidienne de l'enfant pour l'inviter à former des collections d'objets, selon son niveau (débutant, intermédiaire, avancé ou expert). Voici quelques idées.

Collation : Invitez l'enfant à choisir la quantité d'aliments qu'il souhaite manger pour sa collation.

Tâches de la maison : Invitez l'enfant à participer aux tâches de la maison.

Par exemple, invitez l'enfant à mettre la table en lui demandant d'apporter le nombre de cuillères souhaité ou le nombre de verres requis.

Arts plastiques : Invitez l'enfant à apporter le matériel à l'occasion des activités d'arts plastiques

Par exemple, invitez l'enfant à apporter « deux » bâtons de colle.

Préparation des courses : Invitez l'enfant à former des collections de 1 \$.

Par exemple, avant de partir faire des courses, invitez l'enfant à former une collection de « neuf » dollars.



## RÉFÉRENCES

### Contributions aux travaux du GDA sur l'initiation à l'utilisation des nombres

#### ARTICLE

- Langevin, J., Dionne, C. et Rocque, S. (2004). Incapacités intellectuelles, Contexte d'inclusion et processus d'adaptation de l'intervention. Dans N. Rousseau et S. Bélanger (dir.), *La pédagogie de l'inclusion scolaire* (p.174-203). Sainte-Foy : Presses de l'Université du Québec.

#### MÉMOIRES et THÈSES

- Boutet, M. (1997). *Incapacités intellectuelles et habiletés numériques initiales : conception d'un produit pédagogique, phases I et II* (Thèse de doctorat). Université de Montréal, Québec, Canada. Repéré à [http://www.nlc-bnc.ca/obj/s4/f2/dsk1/tape11/PQDD\\_0019/NQ43470.pdf](http://www.nlc-bnc.ca/obj/s4/f2/dsk1/tape11/PQDD_0019/NQ43470.pdf)
- Drouin, C. (2001). *Conception d'un produit pédagogique sur les habiletés numériques initiales pour des enfants présentant des incapacités intellectuelles* (Thèse de doctorat). Université de Montréal, Québec, Canada. Repéré à <http://www.nlc-bnc.ca/obj/s4/f2/dsk3/ftp04/NQ65304.pdf>.
- Lavoie, J. (2006). *Enseignement d'Habiletés Numériques Initiales (HNI) aux enfants qui ont des incapacités intellectuelles* (Mémoire de maîtrise). Université de Montréal, Québec, Canada. Repéré à [https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/8187/Lavoie\\_Julie\\_2008\\_memoire.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/8187/Lavoie_Julie_2008_memoire.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ce fichier PDF est disponible à l'adresse Web suivante : [www.capable.ctreq.qc.ca](http://www.capable.ctreq.qc.ca).

Le CTREQ et les auteurs autorisent la reproduction et l'utilisation de ce guide en partie ou en totalité, à des fins non lucratives et éducationnelles seulement, à la condition d'en mentionner la source et de ne rien modifier.

Contenu élaboré par le :

Groupe DÉFI Accessibilité 

Une réalisation du :

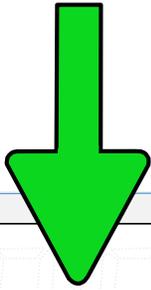
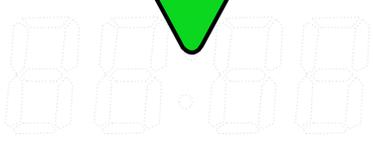


Partenaires financiers :

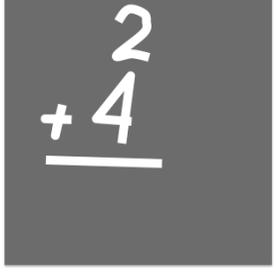
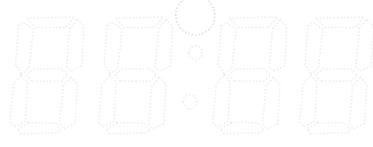


Économie, Science  
et Innovation

Québec 

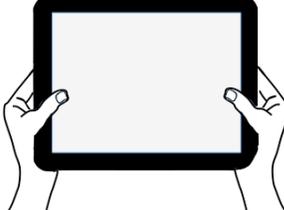
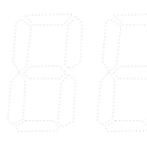
mathématique

surprise




tablette

réci



## TEMPS 1 – Initiation à l’horaire

Sous la direction scientifique de Jacques Langevin

Ce document s’adresse aux enseignants et aux parents d’élèves débutants en utilisation d’un horaire.

**NOTE :** Les éléments présentés sont tirés des travaux de recherche et innovation du Groupe DÉFI Accessibilité. Les hypothèses de l’équipe sont identifiées par des encadrés en exergue.

Ce fichier PDF est disponible à l’adresse Web suivante : [www.capable.ctreq.qc.ca](http://www.capable.ctreq.qc.ca).

Le CTREQ et les auteurs autorisent la reproduction et l’utilisation de ce guide en partie ou en totalité à des fins non lucratives et éducationnelles seulement, à la condition d’en identifier la source et de ne rien modifier.

Contenu élaboré par le :

Groupe DÉFI Accessibilité 

Une réalisation du :

 **CTREQ**  
Le centre de transfert  
pour le réseau  
d'écoles de l'Estrie

Partenaires financiers :



Économie, Science  
et Innovation  
**Québec** 

# CRÉDITS

## Collaboration à la rédaction et coordination

Manon Jolicoeur

## Révision linguistique

Réviseur 1

## À propos du GDA

Depuis sa fondation en 1984, les travaux du GDA sont consacrés à l'éducation des élèves qui ont des incapacités intellectuelles afin de les aider à maîtriser des habiletés essentielles à l'autonomie et ce, à l'âge approprié à chaque habileté. Depuis 2004, le GDA a élargit sa population cible aux élèves et citoyens qui éprouvent des limitations cognitives (troubles d'apprentissages, analphabétisme, etc.), tout en conservant ses objectifs pour les élèves qui ont des incapacités intellectuelles. L'objectif premier du GDA est de rendre l'apprentissage accessible à tous et ce, plus particulièrement pour les élèves qui ont des incapacités intellectuelles.

## À propos du CTREQ

Le CTREQ a pour mission de promouvoir l'innovation et le transfert des connaissances dans le but de stimuler la réussite éducative au Québec. Il base ses actions sur les connaissances scientifiques et les savoirs d'expérience. Il agit en créant un point de convergence entre les acteurs de la recherche, du terrain et des organisations et vise à aider le développement de la culture scientifique et d'innovation en éducation. Ses actions et services sont multiples : réalisation de projets de développement, d'adaptation, d'accompagnement, d'évaluation et de veille.

Dans cet ouvrage, la forme masculine est employée. Ce choix vise à ne pas alourdir le texte et ne reflète aucune intention discriminatoire.

© Groupe DÉFI Accessibilité, 2017

© CTREQ, 2017

© Fonds Émilie-Bordeleau, 2017

ISBN 978-2-923232-37-9

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2017

Dépôt légal – Bibliothèque et Archives Canada, 2017

2e trimestre 2017

# TABLE DES MATIÈRES

## 1. Préalables

- 1.1 Ce que vous devez savoir avant d’initier l’élève à l’utilisation d’un horaire
- 1.2 Ce que l’enfant doit savoir pour s’initier à l’utilisation d’un horaire

## 2. Création de l’horaire

- 2.1 Affichettes à reproduire
- 2.2 Matériel requis
- 2.3 Procédures à suivre pour créer l’horaire de classe
- 2.4 Installation de l’horaire de classe

## 3. Initiation à l’utilisation de l’horaire

- 3.1 Utilisation de l’horaire de classe
- 3.2 Utilisation de l’horaire personnel
- 3.3 Utilisation de l’horaire de collaboration
- 3.4 Création d’activités supplémentaires
- 3.5 Contribution à *Capable comme les autres*

## 1

## PRÉALABLES

Si vous voulez en savoir davantage que ce qui est présenté brièvement ici, cliquez sur les [liens en bleu](#) à la fin de certains éléments d’information.

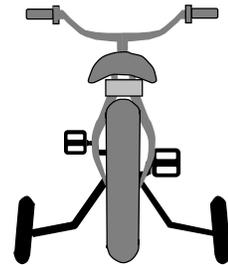
### 1.1 Ce que vous devez savoir avant d’initier l’élève à l’utilisation d’un horaire

Importance des habiletés de gestion du temps : Les habiletés de gestion du temps font partie des habiletés essentielles à l’autonomie. Pour en savoir davantage sur l’ensemble des habiletés essentielles à l’autonomie et à la participation sociale, veuillez consulter le document suivant :



[FONDEMENTS – balises pour guider le choix d’objectifs](#)

Importance d’une initiation réussie : L’horaire proposé ici a quelque chose en commun avec un vélo de débutant à roues stabilisatrices. Les deux sont conçus pour assurer une initiation réussie. Dans le cas de l’horaire, il aide le jeune enfant à s’initier avec succès à des notions de base en gestion du temps comme «avant» et «après».



Pourquoi c’est si compliqué (facteurs d’obstacle) ? Plusieurs caractéristiques d’un horaire sont incompatibles avec les caractéristiques de l’enfant ou avec ce qu’on lui a enseigné. Voici quelques exemples de facteurs d’obstacle à l’apprentissage :

- **Des concepts abstraits** : Le temps est invisible. Les concepts de temps sont si abstraits que tous les enfants ont du mal à s’initier à leur utilisation.

«Maman, est-ce que c’est aujourd’hui demain?»

- **Certains concepts désignent une période fixe, alors que d’autres changent constamment de contenu** : Comparez «avant-midi» et «maintenant». Le premier désigne une période invariable, alors que le deuxième est associé temporairement à une activité qui appartiendra au passé lorsqu’elle sera remplacée par la suivante.

• **Des organisations instables** : Il existe des horaires à l’horizontale et d’autres à la verticale. Dans un horaire à l’horizontale, les concepts AVANT et APRÈS s’appliquent aussi bien à l’espace qu’au temps. Mais pour un horaire à la verticale, les concepts avant et après dans l’espace correspondent davantage à EN HAUT et EN BAS.

	lundi
7 : 00	
8 : 00	
9 : 00	
10 : 00	
11 : 00	
12 : 00	
13 : 00	
14 : 00	
15 : 00	
16 : 00	

### NOTE IMPORTANTE

Vous êtes probablement plus à l’aise avec un horaire organisé à la verticale comme celui présenté à gauche. Mais n’oubliez pas que ce n’est pas vous qui avez besoin de vous initier aux concepts de temps.

Tout enfant qui a un retard de développement éprouvera de grandes difficultés à comprendre ces concepts abstraits. C’est pourquoi il faut l’aider à les maîtriser à l’âge approprié. À notre connaissance, l’analogie entre l’espace (concret) et le temps (abstrait) est le meilleur moyen pour soutenir cet apprentissage.

**Donc, vive l’horaire à l’horizontal!**



• **Une confusion inutile** : Il n’est pas rare de voir des horaires dont le nom est une métaphore inspirée de la liste des mets d’un restaurant. Un horaire est un outil de gestion du temps. L’initiation à cet outil comprend également l’apprentissage de son véritable nom.



• **Des horaires associés à la météo** : Un phénomène aussi instable que la météo ne devrait pas être associé à la gestion du temps, mais plutôt aux façons appropriées de s’habiller.

• **Des horaires à durée variable** : Il y a l’horaire quotidien et l’horaire de la semaine. L’horaire de la journée sera déjà suffisamment complexe à comprendre pour un débutant.

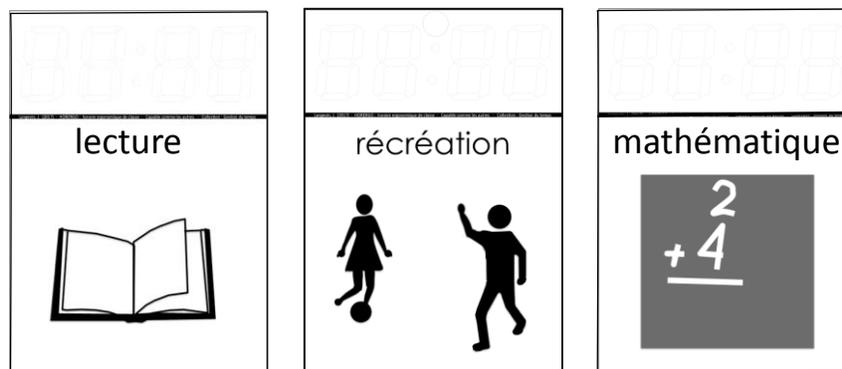


- **Des horaires trop petits** : La taille de l'horaire de classe devrait être assez grande pour qu'il soit lisible par tous les élèves, même par les plus éloignés.

- **Des horaires décoratifs** : Un horaire est un outil de gestion du temps. Ce n'est pas une décoration. Il est inutile de le surcharger de couleurs et d'éléments distrayants.



**IMPORTANT** : Dans la section FONDLEMENTS SCIENTIFIQUES du site Capable comme les autres, consultez le document [Identification et réduction des facteurs d'obstacle à l'apprentissage](#). Vous y trouverez le principe suivant : *Remplacer au besoin une habileté standard par une habileté alternative. L'habileté alternative repose sur des schémas élémentaires de connaissances.* Une habileté alternative est une façon différente d'exécuter une tâche pour arriver à un résultat équivalent à celui des autres. Ici, le schéma élémentaire de connaissances choisi correspond aux concepts AVANT, MAINTENANT et APRÈS auxquels d'autres concepts de temps peuvent se rattacher (ex. hier, aujourd'hui et demain). Les concepts AVANT et APRÈS s'appliquent aussi bien à l'espace qu'au temps. L'espace est concret alors que le temps est abstrait. Pour aider l'élève à se situer dans le temps, **il est préférable d'organiser l'horaire à l'horizontale**, de gauche à droite, dans le même sens que la lecture de textes ou de nombres. Exemple :



Ainsi, on peut dire que la récréation se déroule (dans le temps) après une activité de lecture et, concrètement, qu'elle est effectivement placée (dans l'espace) après cette activité.



[FONDLEMENTS – Identification et réduction des facteurs d'obstacle à l'apprentissage.](#)

## 1.2 Ce que l'enfant doit savoir pour s'initier à l'utilisation d'un horaire

Les concepts AVANT et APRÈS : Utilisez souvent ces concepts avec l'enfant , que ce soit pour situer quelque chose dans L'espace (de gauche à droite), ou pour ordonner une activité dans le temps. La maîtrise de ces deux concepts est une habileté essentielle pour s'initier à la gestion du temps.

# 2

## CRÉATION DE L'HORAIRE

L'organisation de l'horaire proposée ici est identique à celle qui a été utilisée avec succès dans des expériences menées en classe auprès de jeunes élèves avec ou sans incapacités intellectuelles.

### 2.1 Affichettes à reproduire

Les documents pour créer l'horaire de classe, la flèche indiquant «maintenant» et les affichettes grand format sont disponibles dans le document suivant :

[TEMPS 1.1 – Horaire de classe](#)

### 2.2 Matériel requis

- Des cartons blancs d'environ 16 cm x 22 cm pour créer des affichettes sur lesquelles vous imprimerez ou collerez des activités.
- Des pastilles de velcro blanc de 1,5 cm de diamètre.
- Une flèche verte de 8,5 cm de hauteur par 4,5 cm de largeur.
- Des pictogrammes, idéalement noirs et blancs (les couleurs surchargent inutilement l'horaire).

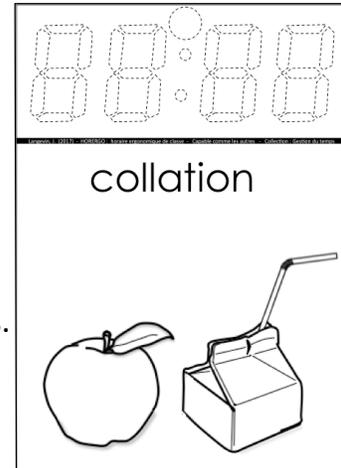
### 2.3 Procédures à suivre pour créer l'horaire de classe

Imprimez les affichettes de [TEMPS 1.1 – Horaire de classe](#) sur des feuilles de carton.

Découpez les affichettes et plastifiez-les, recto verso.

Collez les pastilles blanches de velcro crochet des deux côtés.

Placez ensuite des pastilles de velcro velours blanches à intervalles réguliers (**17 cm**) à l'endroit où sera installé l'horaire.

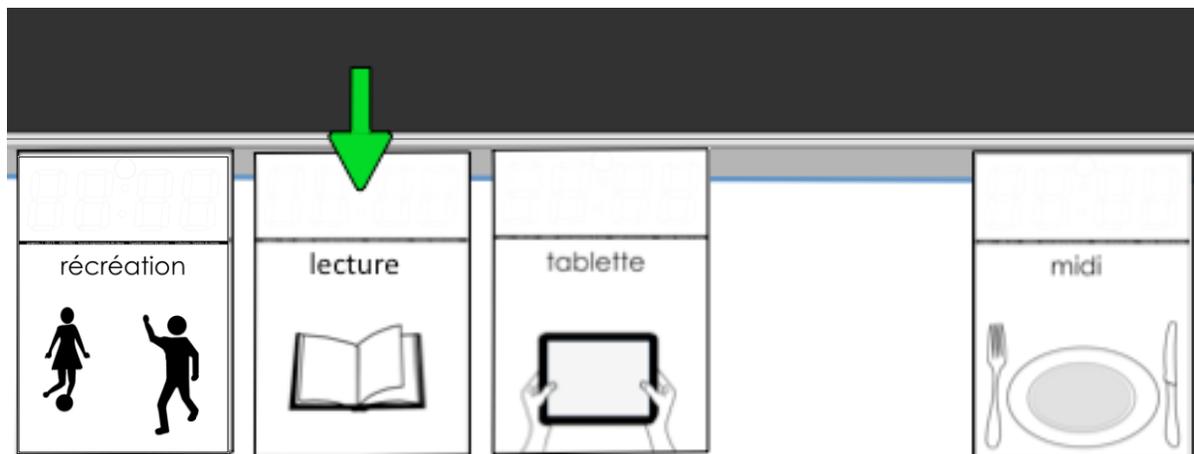


NOTE : Un intervalle **avant** le repas du midi et un autre **après** sont laissés vacants pour bien distinguer «avant-midi» et «après-midi».

#### Astuces

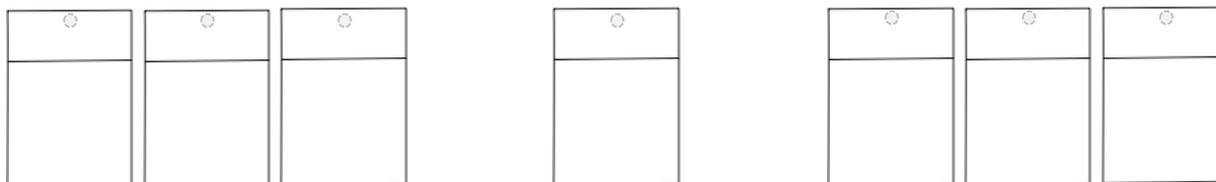
Avec une eau légèrement savonneuse, nettoyez la surface, puis attendez qu'elle soit sèche avant de coller les rondelles de velcro.

Si l'espace manque dans la classe, vous pouvez peut-être installer les pastilles de velcro velours sur la tranche du porte-craie du vieux tableau.



## 2.4 Installation de l’horaire de classe

Les affichettes des activités de la journée sont faciles à installer grâce aux pastilles de velcro.



# 3

## INITIATION À L’UTILISATION D’UN HORAIRE

Il y a trois formats d’horaire :

- Le plus grand sert à créer l’horaire de classe.
- Le format moyen peut être utilisé pour personnaliser l’horaire d’un élève.
- Le plus petit format a été conçu pour la collaboration École-Famille.

### 3.1 Utilisation de l’horaire de classe

Il est normal de commencer la journée par une revue de l’horaire, en utilisant souvent les concepts AVANT, APRÈS, AVANT-MIDI, MIDI et APRÈS-MIDI. C’est la routine du matin. Durant la journée, la flèche est déplacée à chaque changement d’activité.



À chaque fois, associez la flèche à «MAINTENANT».

TEMPS 1.1 - Horaire de classe

### 3.2 Utilisation de l’horaire personnel

Cet horaire de format moyen peut être utilisé soit pour aider un élève à suivre l’horaire de classe, soit pour lui composer un horaire personnalisé (ex. Une activité est décomposée en trois étapes). La taille de cet horaire a été choisie pour qu’il puisse être installé soit sur le bureau de l’élève, soit sur le mur près de lui.

[TEMPS 1.2 - Horaire personnel](#)

### 3.3 Utilisation de l’horaire de collaboration

Ce plus petit format est idéal pour transmettre aux parents l’horaire de la journée. En quelques secondes, vous pouvez le reproduire dans un document de votre choix.

Les parents pourront ainsi aider leur enfant à raconter sa journée à l’école à l’aide des mini affichettes. Un tel retour sur les activités de la journée aidera l’enfant à recomposer la chronologie des événements et à mieux les décrire.

En retour, les parents peuvent vous signaler ce que leur enfant a aimé ou des difficultés qu’il leur aurait confiées.

[TEMPS 1.3 - Horaire de collaboration](#)

### 3.4 Création d’activités supplémentaires

Les documents TEMPS 1.1, 1.2 et 1.3 fournissent une banque d’activités «de base». Il est probable que vous ayez besoin d’ajouter des activités qui sont propres à votre classe. Le document TEMPS 1.4 vous est fourni à cette fin. Il contient des gabarits d’affichettes vides dans les trois formats d’horaire.

- Ajoutez le nom d’une activité nouvelle en Century Gothic, taille 54 (grand format), ou taille 22 (format moyen), ou encore taille 10,5 (format mini).
- Ajoutez une illustration en noir et blanc de cette activité.

[TEMPS 1.4 –Activités supplémentaires](#)

### 3.5 Contribution à *Capable comme les autres*

Vous avez créé des affichettes d'activités originales ? Vous aimeriez les partager? Rien de plus simple.

**Note à Bruno: Cette page est à modifier selon la solution que tu nous proposeras. (Voir deuxième question de mon courriel)**



Contribution de \_\_\_\_\_

TEMPS 1.1 - Horaire de classe



## RÉFÉRENCES

### Contributions aux travaux du GDA sur la gestion du temps

Lebel, H. (1992). *Initiation à la gestion du temps en contexte d’intégration scolaire* (Travail dirigé). Université de Montréal.

Robichaud, P. (2010). *Lecture de l’heure et incapacités intellectuelles : cahier des charges d’un cadran évolutif* (Thèse de doctorat). Université de Montréal. Repéré à [https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/4744/Robichaud\\_Paul\\_2010\\_these.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/4744/Robichaud_Paul_2010_these.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Ce fichier PDF est disponible à l'adresse Web suivante : [www.capable.ctreq.qc.ca](http://www.capable.ctreq.qc.ca).

Le CTREQ et les auteurs autorisent la reproduction et l'utilisation de ce guide en partie ou en totalité, à des fins non lucratives et éducationnelles seulement, à la condition d'en mentionner la source et de ne rien modifier.

Contenu élaboré par le :

Groupe DÉFI Accessibilité 

Une réalisation du :



Partenaires financiers :



Économie, Science  
et Innovation

Québec 