

## Efficiencce du Monergo, guide d'enseignement d'un scénario de paiement prudent : résultats préliminaires en milieu scolaire

Marie-Élaine Thibeault et Jacques Langevin, Université de Montréal

L'autonomie et la participation sociale sont généralement considérées comme les finalités de l'intervention éducationnelle et sociale auprès des personnes qui ont des incapacités intellectuelles. Il est généralement admis que les habiletés de gestion de l'argent sont essentielles à l'atteinte de ces finalités (Rocque, Langevin, Drouin et Faille, 1999). Or, les personnes qui ont des incapacités intellectuelles ont du mal à acquérir ces habiletés, ce qui, à l'âge adulte, entraîne une grande dépendance envers les intervenants naturels et professionnels. Leur initiation même à l'utilisation de l'argent est longtemps retardée. Comme elles ne savent pas payer, on ne leur confie pas d'argent, ce qui supprime les possibilités d'expériences relatives à la gestion de l'argent, comme le choix des achats, la recherche des produits en magasin, l'épargne, etc. Le fait de repousser l'âge d'initiation aux habiletés de paiement laisse s'installer des habitudes de dépendance difficiles à contrer par la suite. Or, c'est entre 9 et 13 ans que les enfants sans incapacités intellectuelles font des combinaisons d'équivalence entre pièces de monnaie et utilisent l'argent pour des achats inférieurs à 10\$ (Pollio et Gray, 1973).

Plusieurs éléments font obstacle à la compréhension de l'argent par les personnes qui ont des incapacités intellectuelles. Les dimensions concrètes des pièces et des billets, comme la forme, la taille, et la quantité, accaparent leur attention (Blount, 1967). Le fait que la taille des pièces et des billets soit indépendante de leur valeur augmente leurs difficultés de compréhension du système monétaire. Tout se passe comme si les dimensions concrètes masquaient à leurs yeux la dimension symbolique et abstraite qu'est la valeur. Cet obstacle est par ailleurs exacerbé par des lacunes au niveau des habiletés mathématiques nécessaires à la maîtrise des combinaisons d'équivalence entre les pièces et les billets et à la réalisation des opérations de calcul de l'argent (Lowe et Cuvo, 1976; Langevin, Drouin et Hanrahan, 1994).

### Objet de recherche

Le *Monergo* est un guide d'enseignement destiné aux parents et aux enseignants (Drouin, Langevin, Germain et Rocque, 1998). Il propose trois stratégies pour enfant et deux pour adolescents et adultes. Le choix de la stratégie appropriée est relié à l'âge de la personne et à ses habiletés numériques.

Les stratégies pour enfants sont associées à l'utilisation d'un porte-monnaie à deux compartiments, l'un pour les pièces de 1\$, l'autre pour le retour de la monnaie. La stratégie de base, nommée « $x + 1$ » est une variante simplifiée de la «stratégie du dollar suivant» (Mc Donnell, Horner et Williams, 1984) et de la «technique du dollar de plus» (Test, Howell, Burkhart et Beroth, 1993). Réservée aux enfants qui savent compter au moins jusqu'à neuf (9), elle est basée sur l'utilisation exclusive des pièces de 1\$ pour réaliser un paiement inférieur à 10\$. L'enfant trouve le premier chiffre du montant affiché à la caisse, remet des 1\$ comme ce premier chiffre, «et un autre pour les autres chiffres». Pour les enfants qui savent compter un peu, mais pas jusqu'à 9, la stratégie « $x + 1$  limitée» restreint leur achat au nombre de pièces de 1\$ qu'ils peuvent compter, plus une. Quant aux enfants qui ne savent pas compter du tout, la stratégie «grand X supervisée» est recommandée. Elle consiste à remettre un billet de 10\$ et à attendre la monnaie. Les stratégies pour adolescents et adultes sont prévues pour des montants supérieurs à 10\$ et ont recours aux billets de 10\$ en plus des pièces de 1\$.

Le scénario de paiement selon la stratégie « $x + 1$ » se déroule en 13 étapes, soit (1) déposer sa marchandise sur le comptoir, (2) sortir son porte-monnaie, (3) ouvrir son porte-monnaie, (4) trouver les chiffres sur la caisse, (5) trouver le premier chiffre, (6) remettre des pièces de 1\$ «comme le premier chiffre», (7) trouver les autres chiffres, (8) remettre «un autre dollar pour les autres chiffres», (9) attendre la monnaie, (10) ranger correctement la monnaie dans le porte-monnaie, (11) fermer son porte-monnaie, (12) ranger son porte-monnaie et (13) prendre la marchandise et remercier le caissier.

### Objectifs

Cette recherche poursuit deux objectifs. Le premier est d'évaluer l'efficacité du *Monergo* comme guide d'enseignement à l'usage de parents et d'enseignants. Le second est d'évaluer l'efficacité des trois premières stratégies auprès d'enfants qui ont des incapacités intellectuelles.

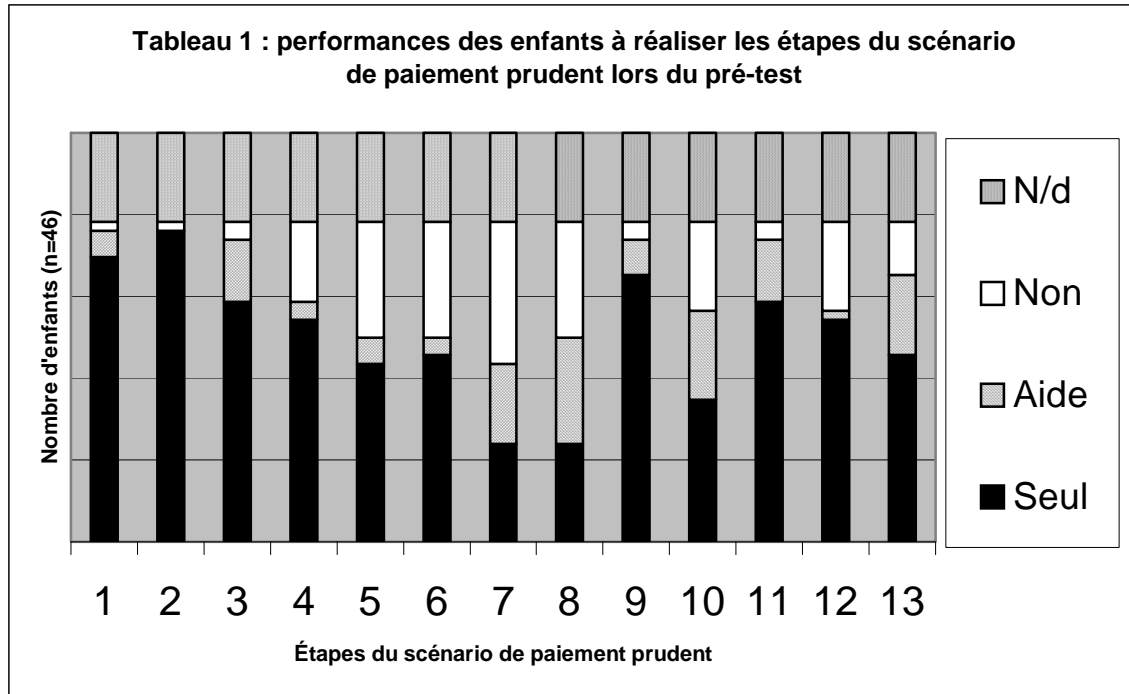
### Procédure

L'expérience s'est déroulée dans une école spécialisée de même qu'en milieu familial, mais au moment de la rédaction de ces lignes, seuls les résultats préliminaires en milieu scolaire étaient disponibles. Les cinq agents professionnels ont chacun reçu un guide *Monergo* et une caisse enregistreuse pour réaliser des exercices de simulation d'achat avec les enfants. Le groupe d'enfants était composé de 46 enfants, 25 garçons et 19 filles, dont la moyenne d'âge au début de l'expérience était de 10 ans et 7 mois. 39 d'entre eux avait des incapacités intellectuelles légères et 6 des incapacités moyennes. La moyenne de leur QI (quotient intellectuel) était de 57,66. Parmi ces enfants, 42 ont utilisé la stratégie « $x + 1$ » et 4 ont utilisé la stratégie « $x+1$  limitée».

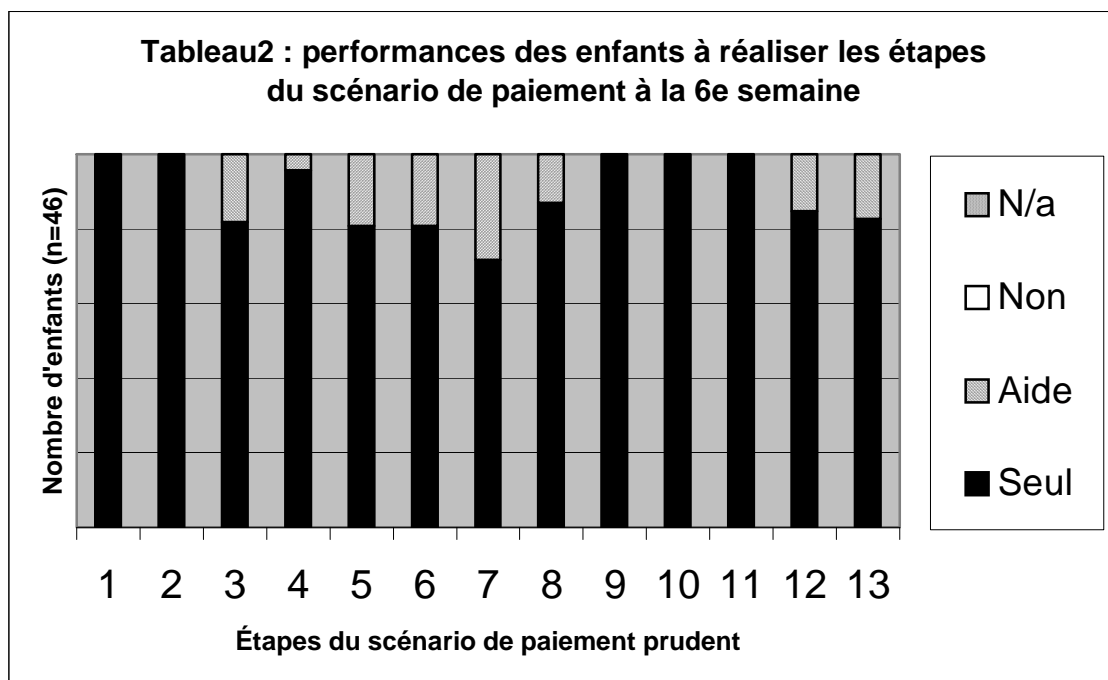
En milieu scolaire, l'enseignement comprenait deux séances de 20 à 30 minutes par semaine par enfant (seuls, en petits groupes ou en grands groupes) ce qui donnait un total de six pratiques du paiement par enfant par semaine, pendant une période de 12 semaines. Les résultats partiels présentés ici ont été obtenus à la 6<sup>e</sup> semaine d'enseignement.

### Résultats

Les résultats présentés ici sont partiels. Il est à noter également que les résultats du pré-test n'étaient pas disponibles pour l'une des classes, ce qui représente 9 élèves, en plus d'un élève d'une des autres classes participantes, pour un total de 10. Pour chacune des étapes, l'enseignant devait évaluer si l'enfant effectue seul, avec aide, ou pas du tout (non) chacune des étapes du scénario de paiement. Le symbole «N/d» indique des résultats non disponibles.



Les tableaux I et II donnent un aperçu des résultats obtenus avant et après six des douze semaines prévues pour l'expérience. Comme il s'agit de résultats préliminaires et que les enfants, en grande majorité, s'acquittent déjà seuls de pratiquement toutes les tâches du scénario de paiement, nous n'en feront pas une description détaillée ici.



En plus d'une nette amélioration des habiletés relatives au scénario de paiement prudent, on remarque globalement que les étapes consacrées directement au paiement et nécessitant la manipulation d'argent sont celles qui posent encore quelques problèmes à une minorité d'enfants. De plus, quelques enfants éprouvent des difficultés avec la manipulation du porte-monnaie.

### Discussion

Ces résultats préliminaires encourageants ne permettent cependant pas de conclure que les procédures d'enseignement du *Monergo* sont efficaces. Ce sont les six dernières semaines de l'expérience qui seront déterminantes puisqu'elles seront consacrées non seulement à compléter les apprentissages en simulation, mais aussi et surtout au transfert et à la généralisation des habiletés en situation réelle d'achat dans des commerces du quartier. L'évaluation finale se déroulera d'ailleurs dans un commerce inconnu de tous les enfants.

Par ailleurs, les parents et les enseignants qualifient le guide *Monergo* de simple, clair et complet, tout en recommandant d'améliorer la vulgarisation de la partie ayant trait à la méthode suivie pour concevoir le guide et ses procédures d'enseignement. Ils recommandent aussi que ces informations soient déplacées en annexe pour alléger ainsi la lecture de la section strictement pédagogique du guide.

Ces données et les commentaires recueillis seront utilisés pour améliorer le guide actuel et pour en concevoir une version multimédia (cd-rom). Si, comme les résultats préliminaires le laissent entrevoir, les enfants arrivent à maîtriser en douze semaines l'ensemble des étapes du scénario de paiement, cela constituera une confirmation de l'hypothèse selon laquelle les personnes qui ont des incapacités intellectuelles peuvent acquérir des habiletés essentielles à l'autonomie fonctionnelle et ce, à l'âge où ces habiletés sont maîtrisées par leurs pairs sans incapacités, à condition que les procédures d'enseignement soient adaptées à leur âge mental.

## Références

- BLOUNT, W.P. (1967). Naive male retardates and U.S. moneys: an exploratory study, *American journal of mental deficiency*, 72, 487-491.
- DROUIN, C., LANGEVIN, J., GERMAIN, C. ET ROCQUE, S. (1998). *Monergo, guide d'enseignement d'un scénario de paiement prudent*. Montréal : Éditions Nouvelles.
- LANGEVIN, J., DROUIN, C. et HANRAHAN, J. (1994). Teaching a prudent payment strategy to children with learning problems. *Journal of practical approaches to developmental handicap*, 18, 2, 20-23.
- LOWE, M.L. & CUVO, A.J. (1976). Teaching coin summation to the mentally retarded. *Journal of applied behavior analysis*, 9, 4, 483-489.
- Mc DONNELL, J.J., HORNER, R.H. et WILLIAMS, J.A. (1984). Comparison of three strategies for teaching generalized grocery purchasing to high school students with severe handicaps. *Journal of the association for severe handicaps*, 9, 2, 123-133.
- POLLIO, H.R. & GRAY, R.T. (1973). Change making strategies in children and adults. *Journal of psychology*, 84, 173-179.
- ROCQUE, S., LANGEVIN, J., DROUIN, C. et FAILLE, J. (1999). *De l'autonomie à la réduction des dépendances*, Montréal : Éditions Nouvelles.
- TEST, D.W., HOWELL, A., BURKHART, K. et BERTH, T. (1993). The one-more-than technique as a strategy for counting money for individuals with moderate mental retardation. *Education and training in mental retardation*, September, 232-241.