

# 630 JEUNES CHEVALIERS À LA CONQUÊTE DU SAINT-GRAAL

À Sherbrooke, le pavillon Saint-François de l'école de la Montée vient d'inaugurer officiellement un projet éducatif singulier, inspiré des valeurs et des symboles de la chevalerie médiévale.

par Paul Francoeur

Le bâtiment de cette école secondaire domine un méandre de la rivière Saint-François avec, en toile de fond, l'horizon crénelé du Vieux-Sherbrooke. Superbe coup d'œil, ordinairement réservé à une classe sociale privilégiée. Ici, pourtant, les élèves viennent de l'est de la ville, quartier notoirement défavorisé. Circonstance qui impose à l'équipe enseignante un lourd défi pédagogique, exigeant de sa part un surcroît d'énergie, d'imagination et de créativité.

En 2001, deux enseignants de français – Denise Bourque et Sylvain Manseau – suggéraient de tirer profit de l'engouement pour le jeune sorcier Harry Potter. Les élèves s'intéressaient enfin à la lecture! Le modèle des quatre familles en émulation au collège Poudlard servit de point de départ à la dynamisation de l'école. À partir de l'intuition féconde de leurs deux collègues, les enseignants du pavillon Saint-François – qui regroupe les deux années du premier cycle du secondaire – élaborèrent progressivement un projet éducatif inédit. Après deux années expérimentales, on le lançait pour de bon à la rentrée de septembre 2004.

## Des ressorts à l'apprentissage

Aux prises avec un ensemble d'élèves ayant des difficultés de comportement et d'apprentissage, l'équipe enseignante avait donc comme mission en 2001 d'établir un « plan de réussite » qui tienne compte de l'état des lieux : problèmes de conduite graves chez plusieurs élèves, déficit de motivation pour le plus grand nombre, absence généralisée du sentiment d'appartenance à l'école.

Au cours de l'année 2001-2002, on procéda à une réflexion intensive. L'urgence de la situation poussait tous les enseignants à faire preuve d'ouverture et de solidarité et à négocier avec souplesse les accords nécessaires en vue d'une stratégie commune. Quatre groupes travaillèrent en collaboration autour d'aspects jugés majeurs :

- la mise en place d'un système dit « d'émulation à la Poudlard » : regroupement des élèves en clans, récompensés par l'attribution de points en fonction de leurs réussites sur différents aspects;



Photo : Denis Garon

- la révision des structures d'organisation de l'établissement en vue de réunir les meilleures conditions de réalisation d'activités pédagogiques stimulantes pour des élèves en démarche d'apprentissage;
- la définition des mesures propices à la mise sur pied de projets multidisciplinaires dans la perspective de la réforme de l'éducation : formation du personnel, aménagement des salles de classe, choix du matériel adapté, assouplissement de l'horaire, etc.;
- la mise au point d'un outil de communication – journal de bord – entre l'enseignant-titulaire et ses élèves, afin de regrouper l'information sur le plan scolaire, parascolaire, personnel et familial.

Au terme de cette réflexion en commun, un consensus se manifesta autour du « système d'émulation à la Poudlard », qui se transforma en « conquérants de la Montée », allégorie librement inspirée de la légende des chevaliers de la Table ronde. Le projet éducatif s'enroba ainsi d'une forme symbolique potentiellement riche en développements et en applications de toute sorte. Il trouva

naturellement son assise dans l'encadrement déjà en vigueur à l'école : le « titulariat », qui confie à un enseignant la supervision d'une classe.

Le projet introduisait un concept audacieux dans la dynamique pédagogique : mettre en harmonie et en complémentarité les valeurs d'équité, de respect des personnes, de collaboration et de coopération avec celles d'une émulation souhaitable entre les groupes, grâce à l'application d'une formule dosée et équilibrée de compétition et de concurrence en vue d'une victoire. Tout l'échafaudage reposait sur la notion de clan et la reconnaissance par tous les participants de règles de fonctionnement claires et précises.

## La montée des conquérants

La répartition par clans représente en effet la pierre angulaire du projet. Les douze clans de l'école (il s'agit d'une moyenne variable d'année en année) jumellent chacun deux groupes et leurs enseignants-titulaires, l'un de première, l'autre de deuxième année du secondaire; de préférence, une classe forte est jointe à une classe considérée comme plus faible. Les deux enseignants-titulaires



ont le mandat de coanimer un clan hétérogène d'une cinquantaine de membres, à qui est proposée la poursuite d'un objectif commun : conquérir la coupe du Saint-Graal, prestigieux trophée exposé en permanence dans le hall d'entrée de l'école et sur lequel est gravé chaque année le nom du clan gagnant. Pour réaliser cet exploit, un clan doit accumuler d'étape en étape le plus grand nombre de points décernés à partir de cinq sources principales qui ont une valeur égale (100 points) et, cela va de soi, éviter les pertes de points résultant d'une contre-performance :

- les résultats scolaires sont objectivement pris en compte, mais surtout les progrès enregistrés à partir d'un point de départ et aussi le maintien d'un niveau préalablement atteint. L'accent se trouve ainsi placé sur la persévérance et l'effort plutôt que sur la facilité d'apprentissage innée;
- les diverses formes d'engagement communautaire des jeunes sont reconnues à l'égal du rendement scolaire;
- les projets réalisés par un clan en faveur de l'environnement valent leur pesant d'or;
- le respect du code de vie de l'école est récompensé, particulièrement les améliorations observées dans les attitudes et le comportement de chacun;
- la participation aux cinq tournois organisés à l'école au cours de l'année est aussi l'occasion pour un clan de thésauriser.

Par un haut fait de service ou de bravoure, accompli à l'école ou à l'extérieur, un élève peut, de façon complémentaire, contribuer à l'enrichissement de son clan d'appartenance.

Le Grand Conseil des sages (dix enseignants, la direction et un membre des services complémentaires) décerne les points à la fin de chaque étape. Le total le plus élevé désigne le clan gagnant de l'étape, dont le nom est affiché dans le hall d'entrée. Celui qui accumule le plus grand nombre de points à la fin de l'année remporte la coupe convoitée. Ces triomphes valent aux clans des privilèges alléchants.

En recevant le « parchemin » où figurent en détail les points obtenus, chaque clan procède, en assemblée générale, à l'analyse de ses résultats. C'est l'occasion de souligner les bons coups, de réfléchir aux causes de relâchement et de se fixer des objectifs à moyen terme en tablant sur les points forts de chacun des membres. Il s'ensuit chez les élèves une prise de conscience personnelle et collective, dans un climat de solidarité. Chacun peut se rendre compte des répercussions de son comportement individuel sur l'ensemble. Les aspects positifs des personnalités sont alors mis en relief et encouragés, tandis que l'on se donne les moyens de corriger les faiblesses constatées.

Certes l'appât d'un gain joue un rôle décisif dans ce système d'émulation (par exemple, une activité spéciale pour les gagnants d'une étape ou un camp de deux jours pour le clan

qui remporte le trophée à la fin de l'année). Cependant, on remarque l'émergence progressive d'une motivation plus profonde et plus subtile :

- l'intérêt d'un projet, qui peut représenter à lui seul un élément incitatif suffisant pour passer à l'action;
- la satisfaction liée au dépassement de soi dans la réalisation d'une œuvre;
- le sentiment d'épanouissement de l'être à travers le progrès et la maturité qui s'installe peu à peu sur le plan personnel;
- le regain d'énergie et de confiance provoqué par une expérience d'appartenance à une équipe soudée et dynamique.

L'être humain trouve une gratification dans la conscience de sa montée et de son avancement.

### Une symbolique aux mille feux

En décidant d'exploiter à des fins pédagogiques le précieux filon de la mythologie celtique, les enseignants de cette école ont créé un contexte pédagogique fertile pour une imagination créatrice : une nomenclature évocatrice de mystère, des emblèmes flamboyants, des graphismes aux couleurs vives, l'usage de caractères gothiques, etc. C'est un feu d'artifice d'images, de métaphores et d'insignes exploités avec discernement et auxquels on accole une signification pour l'élève. Les valeurs de la chevalerie peuvent se rapprocher de celles auxquelles une école québécoise donne priorité en 2005, comme en témoigne l'adaptation que l'on a faite du *Code et vertus de l'Ordre des chevaliers*, décliné en dix commandements et présenté sur un document joliment enluminé. On y énonce, par exemple, que « le chevalier doit défendre tous les faibles, aussi bien les hommes que les femmes. Il s'oppose à l'intimidation, au taxage et aux menaces ».

Par ailleurs, d'autres aspects sont pris en considération :

- concernant le nom des clans, ceux-ci s'affichent fièrement sous des étiquettes impénétrables aux yeux des profanes : « Marteau de Thor, Souffle du dragon ».

d'argent, Chasseurs de vérité, Guides de la brume, etc.»;

- pour ce qui est des clans complémentaires, la direction et l'administration entrent dans le jeu sous le signe de « Camelot », les services complémentaires sous celui de « Mentor ». Pour leur part, les surveillants ont adopté « Vigie » et le service de la cafétéria, « Bourgade »;

- le Grand Conseil des sages coordonne ce grand jeu et publie ses décrets sous forme de parchemins;

- le Conseil de la Table ronde rassemble les élèves désignés pour représenter les douze clans (anciennement le « conseil des élèves »). Leur écu arbore douze épées sur fond azur, symbolisant la force de l'unité des clans;

- le *Grimoire* sert de journal de classe où sont consignées les activités du groupe;

- du côté des locaux, la bibliothèque porte le nom suivant : « Abbaye », tandis que la cafétéria est appelée « Mandragore » et la rotonde du hall d'entrée, « Dôme »;

- le « Manuscrit » constitue un document personnel remis à chaque élève, qui peut y noter des renseignements confidentiels.

À noter que le système demeure cependant ouvert. On ne s'enferme pas dans un passé moyenâgeux figé. Par exemple, on a élaboré des règles originales dans l'art de l'héraldique, on diversifie au besoin les sources de l'expression symbolique et les caractères gothiques un peu sévères ne sont utilisés qu'occasionnellement.

Bien entendu, les audaces sont permises, mais on s'efforce d'éviter les fautes de goût et la vulgarité. Rigueur et cohérence président au développement des symboles, toujours

appuyés sur une connaissance de la légende arthurienne, avec le souci que les métaphores aient un lien reconnaissable avec les objectifs poursuivis et les valeurs recherchées.

Marc Deslauriers, professeur d'arts plastiques et membre actif du Grand Conseil des sages, s'emploie avec une sensibilité d'artiste à doter



Photo : Denis Garon

l'établissement d'un décor et d'accessoires signifiants et beaux. Il peut compter pour cela sur le concours des élèves et du personnel dont les talents et les compétences sont mis à profit : oriflammes, armoiries, emblèmes, bannières, graphismes, panneaux indicateurs peints à la main, etc., préservent l'école de la grisaille quotidienne en noir et blanc grâce à l'éclat des couleurs, à l'élégance des formes et à la qualité des illustrations.

### Le temps retrouvé

Si le ralliement autour d'un thème central et englobant s'est fait rapidement parmi les enseignants, il a tout de même donné lieu à de délicates négociations entre les partenaires au sujet de l'horaire, car il fallait dégager un espace pour l'activité des clans :

- les représentants de chacune des disciplines en présence acceptèrent quelques sacrifices concernant le temps, quitte à compenser ce manque par le recours à la multidisciplinarité dans les projets;
- cette unification permet de relier des initiatives jusque-là implantées de façon dispersée, d'une part, et provoqua la mise en

veilleuse relative de quelques projets tout aussi valables (par exemple, sur la santé globale), d'autre part;

- la synchronisation nécessaire avec le pavillon Leber, qui reçoit le second cycle du secondaire, présenta des difficultés supplémentaires. Le calendrier des dérogations ne s'appliquait en fait qu'au pavillon Saint-François;

- on en vint au compromis suivant qui libérait la moitié du temps jugé nécessaire par les promoteurs du projet : dix-huit demi-journées sur la base d'un cycle de neuf jours. En attendant mieux, ces dérogations offraient un espace minimal pour le travail des clans :

– les cinq tournois qui rassemblaient les douze clans dans une activité commune avaient lieu à la rentrée de septembre, à l'Halloween, à Noël, à la fête des Neiges (en février) et à la fin de l'année, pour le tournoi dit « de la dernière chance »;

– l'heure des « projets-titulaires » : les membres d'un clan se retrouvaient avec les deux enseignants-titulaires pour planifier les activités, faire le bilan du chemin parcouru et traiter de questions spécifiques : récupération scolaire, soin de l'environnement, engagement communautaire, etc.;

– les heures consacrées aux projets liés directement au projet éducatif.

### L'historique du clan

Chaque année, un clan est invité à réécrire son histoire à partir du nom qu'on lui a attribué (Hautes Terres, Île du Loch, Gargouilles de Bronze, etc.). Des recherches documentaires se poursuivent à la bibliothèque et dans le réseau Internet pour réunir un maximum d'informations. À partir de ces données, chaque membre du clan compose

sa propre version d'un historique qui tient lieu en même temps de premier test d'écriture en français. Cette œuvre d'imagination sert à l'évaluation sommative. On obtient alors une cinquantaine d'interprétations différentes d'un historique possible, qui sont soumises à un processus de sélection auquel participent enseignants et élèves. Au terme de cet exercice, l'une d'elle est retenue et devient la version officielle du clan. Ainsi, le français et l'histoire sont mis à contribution dans cette activité.

### Les armoiries du clan

Une fois l'historique fixé, le deuxième projet consiste à concevoir les armoiries du clan pour se reconnaître comme groupe, par exemple à l'occasion des tournois et de diverses activités collectives. On s'inspire de l'héraldique pour créer un emblème signifiant : outre l'écu qui en est la pièce maîtresse, les armoiries se composent d'éléments tels qu'un timbre, un soutien ou un support et des banderoles pour les écritures. Le choix et l'agencement de ces derniers constituent une tâche capitale pour le clan, car c'est la reconnaissance de ces symboles qui forge l'unité du groupe et galvanise l'énergie des membres en vue de l'accomplissement de la mission. Cette activité se

déroule en anglais et mobilise les ressources des arts plastiques.

### La Foire médiévale

Vers la fin du mois de mars se tient la Foire médiévale, qui regroupe des stands d'exposition où chaque clan se présente et met en valeur ses réalisations. Cet événement se déroule à la fin d'une semaine spéciale dans la vie de l'école et il est ouvert au grand public. La Foire fait appel aux thèmes du programme de l'univers social.

### Une école en couleurs

Toutes ces références au Moyen Âge neutralisent la grisaille qui accompagne ordinairement la routine quotidienne d'une école où l'effort et le dépassement sont constamment sollicités. On tire ainsi avantage de la fascination naturelle des jeunes à l'endroit du merveilleux, du fantastique, de la magie, de la légende et de la mythologie. Cependant, il est vrai que l'on aurait pu aussi choisir un thème futuriste, comme celui de la science-fiction.

Notons les améliorations suivantes, qui sont remarquables, depuis le lancement du projet il y a trois ans;

- les enseignants se sont rapprochés les uns des autres;
- la vie courante de l'école s'en trouve fortement réanimée;
- la motivation des élèves suit une courbe ascendante;



Photo : Denis Garon

- le sentiment d'appartenance à l'école est en forte hausse;
- les comportements s'améliorent.

On sera bientôt en mesure d'évaluer les progrès enregistrés par les élèves sur le plan de la réussite scolaire proprement dite, progrès toujours plus lents à se manifester.

« Il est certain que l'entreprise est solidement sur les rails et nous réserve encore d'agréables surprises quant aux retombées; il est encore possible d'exploiter plusieurs facettes nouvelles de ce projet et de le tenir en état de fraîcheur », conclut Maxime Lamirande, coordonnateur général du projet en 2004-2005 et vigoureux porte-parole du mouvement depuis sa création. En tout cas, par l'audace et l'originalité de son projet éducatif, le pavillon Saint-François atteint déjà une notoriété enviable qui stimule l'équipe enseignante dans la poursuite de son action.

**M. Paul Francœur est consultant en éducation.**



Photo : Denis Garon