

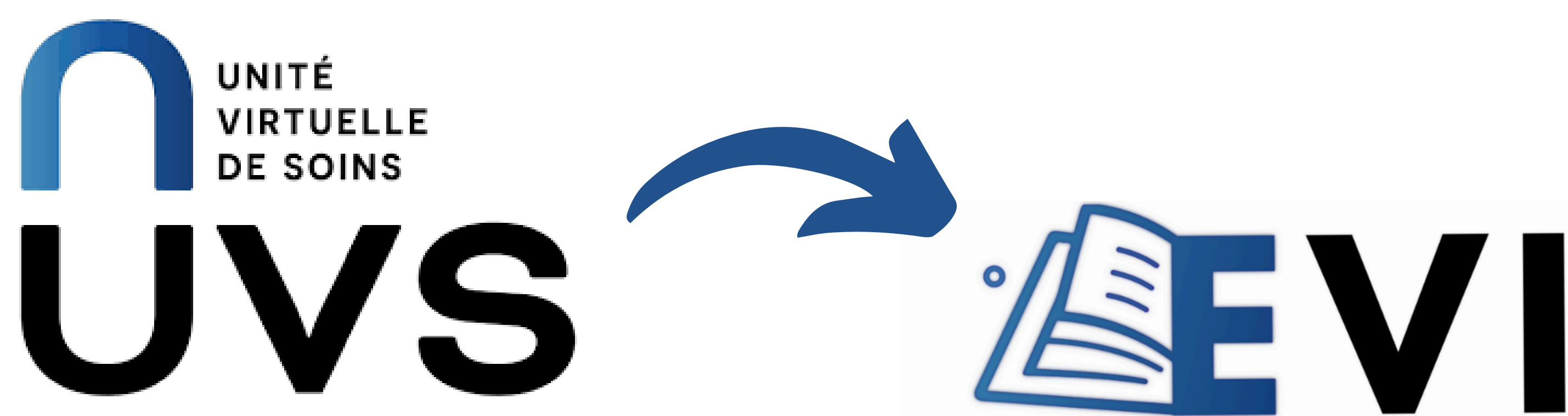
# DÉVELOPPEMENT DE L'ÉCOLE VIRTUELLE IMMERSIVE (EVI). SE FORMER À L'ENSEIGNEMENT À L'AIDE D'UN SCÉNARIO DE RÉALITÉ VIRTUELLE ABORDANT LES CONSIGNES EFFICACES

MARIE-ÈVE BOLDUC<sup>1</sup>, JOSIANNE CARON<sup>2</sup>, DANIEL MILHOMME<sup>3</sup>, PAULINE BEAUPRÉ<sup>4</sup> ET AMAL BENJABALLAH<sup>5</sup>

<sup>1</sup>CANDIDATE À LA MAÎTRISE À L'UQAR, <sup>2</sup>PROFESSEURE EN GESTION DE CLASSE À L'UQAR, <sup>3</sup>PROFESSEUR EN SOINS CRITIQUES À L'UQAR, <sup>4</sup>PROFESSEURE ASSOCIÉE À L'UQAR ET <sup>5</sup>ÉTUDIANTE AU DOCTORAT À L'UQAR

## PROBLÉMATIQUE GÉNÉRALE

- Le besoin de réduire le choc de la réalité à l'arrivée sur le marché du travail en éducation (Buysse et al., 2019; Dufour et al., 2019).
- Au Québec, un enjeu important est de lier la théorie et la pratique lors de la formation initiale des futures personnes enseignantes (Caron, 2021).
- La réalité virtuelle gagnerait à être plus exploitée, notamment pour ses impacts comme outil de formation en pédagogie universitaire (Emprin, 2020).
- « La réalité virtuelle (RV) est une méthode pédagogique de plus en plus utilisée pour favoriser l'acquisition de certaines compétences chez les personnes étudiantes » (Milhomme et al., 2023).



## CADRE CONCEPTUEL

- La **réalité virtuelle** fait référence à une immersion totale dans un univers numérique peuplé d'objets irréels (Lewis et al., 2021).
- Le **scénario de réalité virtuelle** est une représentation de la réalité et un lieu d'interactivité (Milhomme et al., 2023); une situation dans laquelle les observations appellent une intervention, un passage à des pratiques appuyées par la théorie (Milhomme, 2021).
- La **crise comportementale** est une manifestation de comportements problématiques qui, chez une personne, « montent en escalade » (Reed, 2013, p. 2) et qui représentent « une menace pour sa santé ou sa sécurité, ou encore celles d'autrui » (Baker et al., 2002, p. 166).
- Au sens de Walker et Walker (1994), une **consigne efficace** est une directive donnée de manière à permettre à un élève de comprendre clairement ce qu'on attend de lui.

## OBJECTIFS DU PROJET

- Préciser des consignes efficaces pour intervenir auprès d'un élève autiste en situation de crise.
- Développer un scénario mettant de l'avant les consignes efficaces pour intervenir auprès d'un élève autiste en situation de crise.
- Dégager les apports et les limites d'une utilisation du scénario au regard du développement de compétences professionnelles en enseignement et de l'établissement des liens entre théorie et pratique.

## L'ÉCOLE VIRTUELLE IMMERSIVE (EVI)

En s'inspirant de l'Unité virtuelle de soins à l'UQAR, cet univers numérique en milieu scolaire vise la formation des étudiant-es par l'interaction avec des élèves et des membres de l'équipe-école ainsi que par la prise de décisions. Pour ce faire, différents scénarios immersifs restent à élaborer.



## PROBLÉMATIQUE SPÉCIFIQUE

- La prévalence de l'autisme au Québec est de 1,7 % (Agence de la santé publique du Canada, 2022).
- Les élèves autistes sont susceptibles de faire des crises comportementales à l'école (Courchesne et al., 2016).
- Des élèves autistes ont besoin d'être accompagnés au regard des crises, et ce, par des interventions notamment verbales (Lavigne, 2021).
- Le personnel éducatif doit développer les compétences professionnelles requises et se former à ces interventions (consignes efficaces).

## QUESTION DE RECHERCHE

Comment un scénario de réalité virtuelle peut-il former le futur personnel enseignant à intervenir à l'aide de consignes efficaces auprès d'un élève autiste en situation de crise ?

## DÉMARCHE ITÉRATIVE DE LA RECHERCHE-DÉVELOPPEMENT

(BERGERON ET ROUSSEAU, 2021)

- Phase de précision** : Revue de littérature systématisée relative aux consignes efficaces auprès d'élèves autistes / Analyse des produits existants de réalité virtuelle visant la formation (en éducation et autres domaines).
- Phase de structuration** : Consignation systématisée et analyse des décisions prises / Prototype de l'arbre décisionnel des consignes efficaces adaptées, issu de la revue de littérature systématisée.
- Phase de développement** : Développement numérique de l'École virtuelle immersive, modélisation d'un personnage (voir l'avatar de William) et programmation du scénario associé.

### Prochaines phases prévues

- Phase d'amélioration** : Cueillette de données sous forme d'entrevues semi-dirigées avec des intervenantes et des intervenants auprès d'élèves autistes / Expérimentation du produit par les utilisatrices et les utilisateurs cibles (membres de la communauté étudiante en éducation et personnes intervenantes en milieu scolaire) et mise au point du prototype de réalité virtuelle.
- Phase de diffusion** : Utilisation du produit dans le cadre de cours, dont ceux de gestion de classe, de formations continues / Résultats diffusés sous forme d'articles scientifiques et professionnels.



POUR ALLER PLUS LOIN...BALAYER LE CODE QR

Pour communiquer avec la chercheuse principale  
josianne\_caron@uqar.ca  
ResearchGate : <https://www.researchgate.net/profile/Josianne-Caron-3>

