



LA **RÉALITÉ VIRTUELLE**
AU SERVICE DES APPRENTISSAGES
SOCIAUX ET ÉMOTIONNELS
CHEZ LES ADOLESCENTS

FASCICULE :
Document de préparation
à l'intention du
personnel scolaire



FONDATION
Jasmin Roy
Sophie Desmarais

CRÉDITS

LEADERSHIP ET COORDINATION DU PROJET

Jasmin Roy, président de la Fondation Jasmin Roy

Mylène Isabelle, chargée de projet, Fondation Jasmin Roy

RECHERCHE, CONCEPTION ET RÉDACTION DES FASCICULES PÉDAGOGIQUES

Isabelle Boissé, directrice principale - développement, recherche et innovation, Institut Pacifique

Geneviève Duchesne, formatrice-consultante et médiatrice, Institut Pacifique

Amandine le Polain de Waroux, formatrice-consultante et médiatrice, Institut Pacifique

Rebecca Medeiros, formatrice-consultante, Institut Pacifique

Vincent Domon-Archambault, D.Ps., psychologue

Miguel M. Terradas, Ph.D., psychologue clinicien, professeur, département de psychologie, Université de Sherbrooke

RECHERCHE ET RÉDACTION DES SCÉNARIOS

Guillaume Corbeil, scénariste

Jasmin Roy, président de la Fondation Jasmin Roy

Vincent Domon-Archambault, D.Ps., psychologue

PRODUCTION DES VIDÉOS

Carl Ruscica, réalisateur

Francis Gélinas, producteur

John Hamilton, producteur exécutif, UNLTD inc.

Sébastien Gros, directeur de la photographie, UNLTD inc.

DISTRIBUTION

Dounia Quirzane dans le rôle de Léa

Jacob Sillon dans le rôle de Valère

Lori-Lune Sévigny dans le rôle de Juliette

Marek Cauchy-Vaillancourt dans le rôle de Philippe

Renaud Labelle dans le rôle de Charles

Ted Pluviose dans le rôle du coach

Zakary Auclair dans le rôle de Fred

GRAPHISME DES FASCICULES PÉDAGOGIQUES

Carlos Paya, Révolution Publicité et Design

RÉVISION LINGUISTIQUE DES FASCICULES PÉDAGOGIQUES

Jean-Sébastien Bourré

Remerciements au **Comité d'investissement communautaire de TELUS Montréal**

© Fondation Jasmin Roy, 2018, tous droits réservés.

© Institut Pacifique, 2018, tous droits réservés.

© Université de Sherbrooke, 2018, tous droits réservés.

PRÉSENTATION DES PARTENAIRES

FONDATION JASMIN ROY



La Fondation Jasmin Roy a comme première mission de lutter contre l'intimidation, la violence et la discrimination faites aux enfants en milieu scolaire au primaire et au secondaire. Le but de la Fondation est de favoriser la création de milieux bienveillants pour les élèves en soutenant et en organisant diverses initiatives qui visent une meilleure intervention auprès des victimes, des agresseurs et des témoins. L'équipe de la Fondation Jasmin Roy se donne le mandat de contribuer à la recherche de solutions durables aux problèmes de violence et d'intimidation dans tous les milieux de vie ; elle travaille également à créer des milieux bienveillants et positifs dans les environnements de travail et chez les personnes âgées en luttant contre le harcèlement et la maltraitance.

INSTITUT PACIFIQUE



L'Institut Pacifique développe depuis 1976 des programmes et des services afin de prévenir la violence et les problèmes psychosociaux auprès des jeunes en milieu éducatif à la petite enfance et scolaire, et auprès des communautés. Au fil du temps, le savoir-faire et la réputation de l'Institut Pacifique en matière de résolution de conflits ont dépassé la région de Montréal pour s'étendre à l'ensemble du Québec, au Canada et ailleurs à l'international. C'est dans le but de prévenir ces problèmes et de bâtir des milieux de vie exempts de violence que l'Institut Pacifique fait la promotion des conduites pacifiques au quotidien.

UNIVERSITÉ DE SHERBROOKE



Institution prestigieuse et moderne, l'Université de Sherbrooke (UdeS) figure parmi les universités les mieux cotées au Canada. Reconnue pour sa dimension humaine et son caractère novateur, elle se distingue par sa culture centrée sur l'étudiante et l'étudiant et les nombreuses actions qu'elle met de l'avant pour favoriser la réussite de chacun, chacune.

L'UdeS se distingue aussi par son offre complète de formations aux trois cycles, couvrant un large spectre de disciplines (près de 400 programmes d'études). L'Université propose une offre diversifiée correspondant aux besoins de formation, particulièrement aux cycles supérieurs (programmes en recherche, maîtrises de type cours, formation continue et programmes gigognes, formations sur mesure).

La grande qualité des travaux menés par ses professeurs a permis à l'Université de Sherbrooke d'acquérir une excellente réputation internationale et de participer à des découvertes et à des innovations majeures dans plusieurs disciplines. Aussi, des investissements importants de partenaires publics et privés, au cours des dernières années, ont permis de moderniser et de développer de nouvelles infrastructures de recherche de très haut calibre.

Étudier à l'Université de Sherbrooke, c'est vivre une expérience enrichissante tant sur le plan humain que scolaire dans un environnement dynamique et stimulant.

DOCUMENT DE PRÉPARATION À L'INTENTION DU PERSONNEL SCOLAIRE

Ce fascicule permet au personnel scolaire de préparer l'animation de l'activité *Les Ateliers 360* et de se familiariser avec celle-ci afin de contribuer aux apprentissages sociaux et émotionnels* (ASÉ) des élèves.

*Voir le fascicule : *Les Ateliers 360 - La réalité virtuelle, les apprentissages sociaux et émotionnels et l'école*



.....

LES ATELIERS 360 DESCRIPTION

BUT :

Utiliser la réalité virtuelle pour susciter l'empathie et la prise en compte de l'autre dans des situations conflictuelles, de violence et d'intimidation afin de créer un apprentissage significatif, intégré et durable.

OBJECTIFS :

- Mettre en place un espace de discussion concernant les apprentissages sociaux et émotionnels (ASÉ) avec les élèves;
- Stimuler la réflexion et les échanges quant à la mise en place de conditions favorisant les apprentissages sociaux et émotionnels (ASÉ) dans l'environnement scolaire;
- Favoriser l'adoption de saines habitudes de vie émotionnelles et relationnelles chez les élèves;
- Documenter les effets et la faisabilité de l'utilisation à grande échelle de la technologie de la réalité virtuelle auprès des élèves du secondaire.

MÉTHODOLOGIE :

L'activité *Les Ateliers 360* consiste en une animation dans laquelle trois vidéos en réalité virtuelle sont présentées aux élèves. Deux animateurs externe à l'école, familier avec la technologie de la réalité virtuelle et avec les apprentissages sociaux et émotionnels (ASÉ), orchestre, à l'aide d'un guide d'animation, le visionnement des vidéos ainsi que la discussion qui s'ensuit sur différentes compétences liées à la prévention de la violence et de l'intimidation.

TROUSSE PÉDAGOGIQUE À L'INTENTION DU PERSONNEL SCOLAIRE

Les Ateliers 360 : La réalité virtuelle au service des apprentissages sociaux et émotionnels (ASÉ) chez les adolescents

- Fascicule : Document de préparation à l'intention du personnel scolaire
- Fascicule : La réalité virtuelle, les apprentissages sociaux et émotionnels et l'école
- Fascicule : Le rôle de l'adulte
- Fascicule : Réinvestissement au quotidien

Note : Le matériel technologique (lunettes RV et matériel informatique) nécessaire à l'animation de l'activité *Les Ateliers 360* est fourni par l'équipe d'animation.

RÔLES DES DIFFÉRENTS INTERVENANTS CONCERNÉS :

PERSONNEL SCOLAIRE*	ANIMATEURS
<ul style="list-style-type: none">• Accomplir les différentes actions préalables;• Animer l'atelier préparatoire auprès des élèves;• Assister à l'animation de l'activité;• Prévoir des moments de réinvestissement et/ou saisir les occasions de réinvestissement des notions abordées lors de l'animation (voir les fascicules <i>Les Ateliers 360 - Le rôle de l'adulte</i> et <i>Les Ateliers 360 - Réinvestissement possible</i>).	<ul style="list-style-type: none">• Accomplir les différentes actions de préparation à l'animation de l'activité; (voir page 5);• Prise en charge complète de la période d'animation de l'activité;• Suivi avec le milieu s'il y a lieu.

* Les intervenants de l'école impliqués peuvent différer selon les modalités de chacun des établissements : TES, psychoéducateur, psychologue, enseignant responsable, etc.

PRÉPARATION DE L'ACTIVITÉ LES ATELIERS 360

Note : La réalité virtuelle est déconseillée aux personnes suivantes : femmes enceintes – personnes de moins de 12 ans – personnes épileptiques ou photosensibles – personnes souffrant de déficience cardiaque – personnes claustrophobes – personnes souffrant de troubles de l'équilibre et personnes à mobilité réduite. Il est donc important de tenir compte de cette mise en garde lors de la préparation de l'activité *Les Ateliers 360*, car elle pourrait exclure certains élèves.

1. Autorisation parentale :

- Imprimer un nombre suffisant de lettres aux parents (voir annexe Lettre aux parents);
- Remettre la lettre aux parents des élèves concernés par l'activité;
- Recueillir les coupons-réponse;
- S'assurer du respect du consentement ou du refus des parents de chaque élève lors de l'activité.

2. Préparation théorique du personnel scolaire :

- Prendre connaissance des informations théoriques contenues dans les fascicules *Les Ateliers 360 - La réalité virtuelle, les apprentissages sociaux et émotionnels et l'école* et *Les Ateliers 360 - Le rôle de l'adulte*;
- Prendre connaissance du plan d'animation de l'atelier préparatoire en classe et contacter l'animateur externe en cas de questionnements.

3. Atelier préparatoire :

- Prévoir un temps de discussion avec les élèves avant l'animation externe afin d'animer l'atelier préparatoire.

DESCRIPTION DE L'ATELIER PRÉPARATOIRE

BUT : Préparer les élèves à l'expérience de la réalité virtuelle afin d'optimiser les apprentissages sociaux et émotionnels lors de l'animation de l'activité *Les Ateliers 360*.

OBJECTIFS :

- Démystifier la technologie de la réalité virtuelle;
- Présenter sommairement *Les Ateliers 360*;
- Présenter les différentes consignes qui seront en vigueur lors de l'activité *Les Ateliers 360*;
- Répondre aux questionnements et aux craintes des élèves.

DURÉE : 15 minutes

PUBLIC CIBLE : Les élèves du secondaire qui participeront à l'activité *Les Ateliers 360*.

ANIMATEUR : Professionnel du milieu scolaire

PLAN D'ANIMATION DE L'ATELIER PRÉPARATOIRE

1. INTRODUCTION :

- Mentionner aux élèves que vous désirez discuter avec eux de certains éléments avant la venue d'animateurs externes pour réaliser l'activité *Les Ateliers 360*.
- Préciser que ce moment sera l'occasion de se préparer à cette animation et que vous discuterez des éléments suivants :
 - La technologie de la réalité virtuelle*;
 - Les objectifs de l'animation;
 - Les consignes qui favorisent une expérience optimale;
 - Les différents questionnements liés à l'animation.

*Voir le fascicule *Les Ateliers 360 - La réalité virtuelle, les apprentissages sociaux et émotionnels et l'école*

2. LA TECHNOLOGIE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE :

- Poser les questions suivantes aux élèves :
 - As-tu déjà expérimenté la réalité virtuelle?
 - Qu'est-ce que c'est, selon toi, la réalité virtuelle?
- Compléter avec le contenu suivant si pertinent :
 - La réalité virtuelle peut se définir globalement comme étant un environnement généré en temps réel par un ordinateur qui permet à un utilisateur de naviguer, de percevoir, de ressentir et d'interagir d'une façon similaire au monde réel.
 - Lors de l'activité *Les Ateliers 360*, les élèves seront témoins de scènes se déroulant en milieu scolaire, comme s'ils étaient dans un coin du gymnase, de la bibliothèque ou des casiers et que l'action se déroulait devant et à côté d'eux.
- Poser ensuite la question suivante aux élèves :
 - Si tu as déjà expérimenté la RV, as-tu apprécié? Comment t'es-tu senti physiquement durant les visionnements?
- Compléter avec le contenu suivant si pertinent :
 - Certaines personnes peuvent éprouver un sentiment d'envahissement, des nausées, des malaises ou un léger inconfort lors de l'expérimentation de la réalité virtuelle. Cependant, la majorité des individus peuvent profiter pleinement de l'expérience sans inconforts majeurs.
- Préciser aux élèves le contenu suivant :
 - Malheureusement, la technologie de la réalité virtuelle est déconseillée aux personnes suivantes : femmes enceintes – personnes de moins de 12 ans – personnes épileptiques ou photosensibles – personnes souffrant de déficience cardiaque – personnes claustrophobes – personnes souffrant de troubles de l'équilibre et personnes à mobilité réduite.
- Poser la question suivante aux élèves :
 - De quoi a-t-on besoin comme matériel pour vivre une expérience de RV?
- Compléter en mentionnant le contenu suivant si pertinent :
 - Lunettes de RV
 - Écouteurs
 - Connexion Bluetooth
- Donner les consignes suivantes aux élèves :
 - Chaque élève aura une lunette et des écouteurs, mais ne verra plus l'espace réel autour de lui. Il est donc prudent de rester assis à son pupitre en silence afin d'éviter les accidents. Par contre, il est fort probable que les élèves aient le réflexe de tourner la tête ou de reculer leur corps, ce qui est normal et permis. Il n'est pas nécessaire de parler, puisque les vidéos ne sont pas interactives. Par contre, il peut être normal d'avoir le réflexe de répondre spontanément quelques mots aux questions des personnages. Il est important de garder un ton relativement bas pour ne pas déranger les autres élèves autour.

3. LE DÉROULEMENT DE L'ANIMATION :

- Mentionner aux élèves que vous avez quelques précisions à leur donner concernant le déroulement de l'activité *Les Ateliers 360* ainsi que ses objectifs.
- Mentionner aux élèves qu'un animateur (veuillez noter qu'il est possible qu'un second animateur soit présent pour assurer une meilleure gestion des aspects technologiques liés à l'activité) venant d'un organisme extérieur à l'école viendra animer et coordonner *Les Ateliers 360*. Préciser le nom de l'animateur et le moment de l'animation, ainsi que les adultes de l'école qui seront présents.
- Expliquer que la venue d'un animateur extérieur au milieu favorise une meilleure maîtrise de la technologie de la réalité virtuelle et une optimisation des apprentissages.
- Préciser que durant *Les Ateliers 360*, les élèves visionneront trois vidéos sur lesquelles il y aura un retour en grand groupe sous forme de questions et d'échanges-discussions.
- Préciser aux élèves que *Les Ateliers 360* leur permettront de visionner des scènes réalistes d'interactions sociales entre élèves de leur âge et qu'ils seront interpellés à se prononcer sur les comportements des élèves et des adultes dans les différentes scènes.
- Mentionner que le but n'est pas de trouver des ressemblances avec des élèves ou des intervenants de l'école; les discussions doivent demeurer respectueuses.
- Préciser que les scènes se déroulent en milieu scolaire et qu'elles ne comportent aucune représentation d'acte criminel ou extrêmement violent (bataille, violence physique, etc.).
- Mentionner aux élèves que l'objectif de l'activité *Les Ateliers 360* est de les sensibiliser à différents éléments sur le plan des relations interpersonnelles et de la gestion des émotions.

CONCLUSION

- Remettre ou recueillir les lettres d'autorisation parentale s'il y a lieu.
- Demander aux élèves s'ils ont des questions et y répondre s'il y a lieu.
- Inviter les élèves à vous faire part de façon individuelle de toute crainte ou questionnement liés à cette expérience.



DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

LES ATELIERS 360

Il est fortement suggéré que le personnel scolaire assiste à l'animation de l'activité en classe. Il est d'ailleurs attendu que les élèves demeurent sous la responsabilité des intervenants scolaires. Leur présence permettra de soutenir les élèves lors de l'expérience, au besoin, mais aussi de prendre conscience des possibilités et des opportunités de réinvestissement des notions abordées, et ce, après l'activité, dans le quotidien des élèves ou lors de temps déterminés. Notez que les compétences émotionnelles et relationnelles des adultes seront également interpellées pour favoriser une meilleure communication future avec les élèves*.

**Voir les fascicules Les Ateliers 360 - La réalité virtuelle, les apprentissages sociaux et émotionnels et l'école et Les Ateliers 360 - Le rôle de l'adulte.*

L'animation se déroule en trois temps : une mise en contexte, le visionnement des vidéos, qui est suivi d'une discussion, et un retour sur l'expérience. Le tableau suivant énonce les notions pouvant être abordées avec les différentes vidéos; celles-ci sont à la discrétion de l'animateur et peuvent changer selon les éléments abordés par les élèves.



NOTIONS POUVANT ÊTRE ABORDÉES AVEC LES VIDÉOS

TITRE DE LA VIDÉO	THÉMATIQUES ABORDÉES
Le p'tit nouveau 	<ul style="list-style-type: none">• La violence• L'intimidation• L'importance des témoins en situation d'intimidation• L'influence des pairs• L'ouverture à la différence, l'inclusion• L'empathie• L'affirmation de soi
Les nerfs à vif au gymnase 	<ul style="list-style-type: none">• L'autorégulation des émotions• La normalité de la colère• Les signes qui nous indiquent que nous vivons de la colère• Donner le droit à l'autre de s'autoréguler sans le juger• Les réactions inadéquates• Les moyens respectueux de se calmer• Les interventions des adultes• La civilité
Le travail d'équipe 	<ul style="list-style-type: none">• Les perceptions• Les réactions défensives• L'affirmation de soi• La communication bienveillante (nommer ses sentiments, ses besoins, ses valeurs)• L'empathie• L'écoute active• La recherche de solutions• La résolution de conflits

ANNEXE 1 : Résumé des vidéos

Vidéo : LE P'TIT NOUVEAU

Alors que Fred, nouveau à l'école, vient chercher des trucs dans son casier, Charles, accompagné de son ami Valère, l'insulte sur sa coupe de cheveux. Fred tente de les ignorer, tandis que Léa et Juliette assistent à la scène en rigolant. Alors que Charles et Valère se montrent insistants et que la tension monte, Léa et Juliette cessent de rire et essaient de faire taire Charles. Philippe, un autre témoin, appuie Léa et Juliette, alors que celles-ci ou une des deux filles s'adresse soudainement à Fred en réalisant qu'ils aiment tous les deux le même groupe de musique. Alors que Charles tente de poursuivre l'échange, Juliette et Léa proposent à Fred de lui faire visiter l'école. Valère et Charles, ignorés par les filles, s'excusent à Fred et les rejoignent pour la visite.



Vidéo : LES NERFS À VIF AU GYMNASSE

Partie 1

Lors d'une partie de soccer dans le cadre d'un cours d'éducation physique, Charles marque un but. Philippe l'accuse aussitôt avec véhémence de tricher. Alors que Charles nie, Philippe ne cesse de crier qu'il a triché. Valère tente de le calmer, mais Philippe continue d'insulter Charles. Celui-ci riposte et l'enseignant, Jean-Sébastien, informe Philippe que s'il ne se calme pas, il devra aller voir le directeur. Philippe renverse alors une étagère de ballons en exprimant continuellement son insatisfaction à voix basse. Jean-Sébastien demande alors à Philippe d'aller voir le directeur.

Partie 2

Lors d'une partie de soccer dans le cadre d'un cours d'éducation physique, Charles marque un but. Philippe l'accuse aussitôt avec véhémence de tricher. Alors que Charles nie, Philippe ne cesse de crier qu'il a triché. Valère tente de le calmer, mais Philippe continue d'insulter Charles. Celui-ci riposte, alors l'enseignant, Jean-Sébastien, demande à toute l'équipe de faire une petite pause, et propose à Philippe de s'éloigner pour aller boire de l'eau. Jean-Sébastien exprime ensuite aux élèves qu'il est normal de vivre de la frustration et il félicite Philippe d'être allé boire de l'eau pour se calmer. Le jeu reprend dans le plaisir.



Vidéo : LE TRAVAIL D'ÉQUIPE

Juliette, Léa, Philippe et Fred font un travail d'équipe. Léa s'impatiente soudainement et mentionne qu'elle doit quitter, sans spécifier la raison de son départ. Juliette et Fred s'opposent en précisant que tous les membres de l'équipe doivent faire leur part et la tension monte. Quelques insultes et menaces sont échangées et Léa se lève pour quitter. Philippe intervient alors en demandant à tout le monde de se calmer et il demande à Léa la réelle raison de son départ précipité. Léa hésite à dire la vérité, mais lorsqu'elle s'explique à ses camarades, tout le monde se montre compréhensif et cherche des solutions pour que le travail d'équipe soit fait de façon collaborative.

ANNEXE 2 :

Lettre d'information et d'autorisation parentale



Le _____

OBJET : Lettre d'information et demande d'autorisation concernant l'activité *Les Ateliers 360 - La réalité virtuelle au service des apprentissages sociaux et émotionnels chez les adolescents*

Chers parents,

Notre école a choisi de faire vivre à certains de ses élèves une expérience de réalité virtuelle visant à stimuler leur empathie afin de prévenir et de lutter contre l'intimidation et la violence.

Les élèves seront invités à visionner des vidéos représentant différentes scènes scolaires, et ce, à travers des lunettes de technologie 3D simulant un environnement réel. Cette nouvelle technologie vise à **créer un environnement généré en temps réel par un ordinateur qui permet à un utilisateur de naviguer, de percevoir, de ressentir et d'interagir avec cet environnement comme s'il était dans le monde réel.**

Différentes études ont démontré que l'immersion virtuelle dans des environnements différents a permis de réduire les biais racistes et les préjugés des participants de l'expérience, en même temps qu'elle améliorait leur empathie et leur altruisme. C'est pour ces raisons qu'il nous apparaît intéressant de faire vivre cette expérience auprès de certains jeunes de notre école.

Nous devons toutefois vous mentionner que dans certains cas, la réalité virtuelle peut provoquer des inconforts visuels ou une perte de repères. De plus, cette technologie est contre-indiquée pour les catégories de personnes suivantes : femmes enceintes – personnes épileptiques ou photosensibles – personnes souffrant de déficience cardiaque – personnes claustrophobes – personnes souffrant de troubles de l'équilibre et personnes à mobilité réduite¹.

Les animateurs ont le mandat d'accompagner votre enfant à travers l'expérience *Les Ateliers 360* afin d'optimiser les impacts constructifs de celle-ci, tout en assurant la stabilité physiologique et émotionnelle des membres du groupe.

Si vous souhaitez recevoir de plus amples informations, n'hésitez pas à entrer en contact avec la Fondation Jasmin Roy Sophie Desmarais à info@fondationjasminroy.info.

Fondation Jasmin Roy Sophie Desmarais www.fondationjasminroy.com

Votre enfant pourra participer, avec votre autorisation ci-dessous, à l'activité *Les Ateliers 360*,

à l'école _____, le _____,

dans le cadre du cours _____.

Merci

Direction d'école

AUTORISATION PARENTALE

J'ai pris connaissance de la présente lettre et j'autorise mon enfant _____ (nom de l'enfant)

à prendre part à l'activité *Les Ateliers 360*, qui aura lieu à l'école _____

Signature du parent : _____ Date: _____