

UQTR



Université du Québec  
à Trois-Rivières



## Le Quartier virtuel comme espace d'apprentissage authentique Webinaire du GRIIP

**NOÉMI CANTIN**  
PROFESSEURE, DÉPARTEMENT D'ERGOTHÉRAPIE

**MATHIEU BOUCHARD**  
CONSEILLER PÉDAGOGIQUE EN TECHNOLOGIES ÉDUCATIVES

# Ergothérapie à l'UQTR



Continuum baccalauréat-maîtrise



Approche par compétences



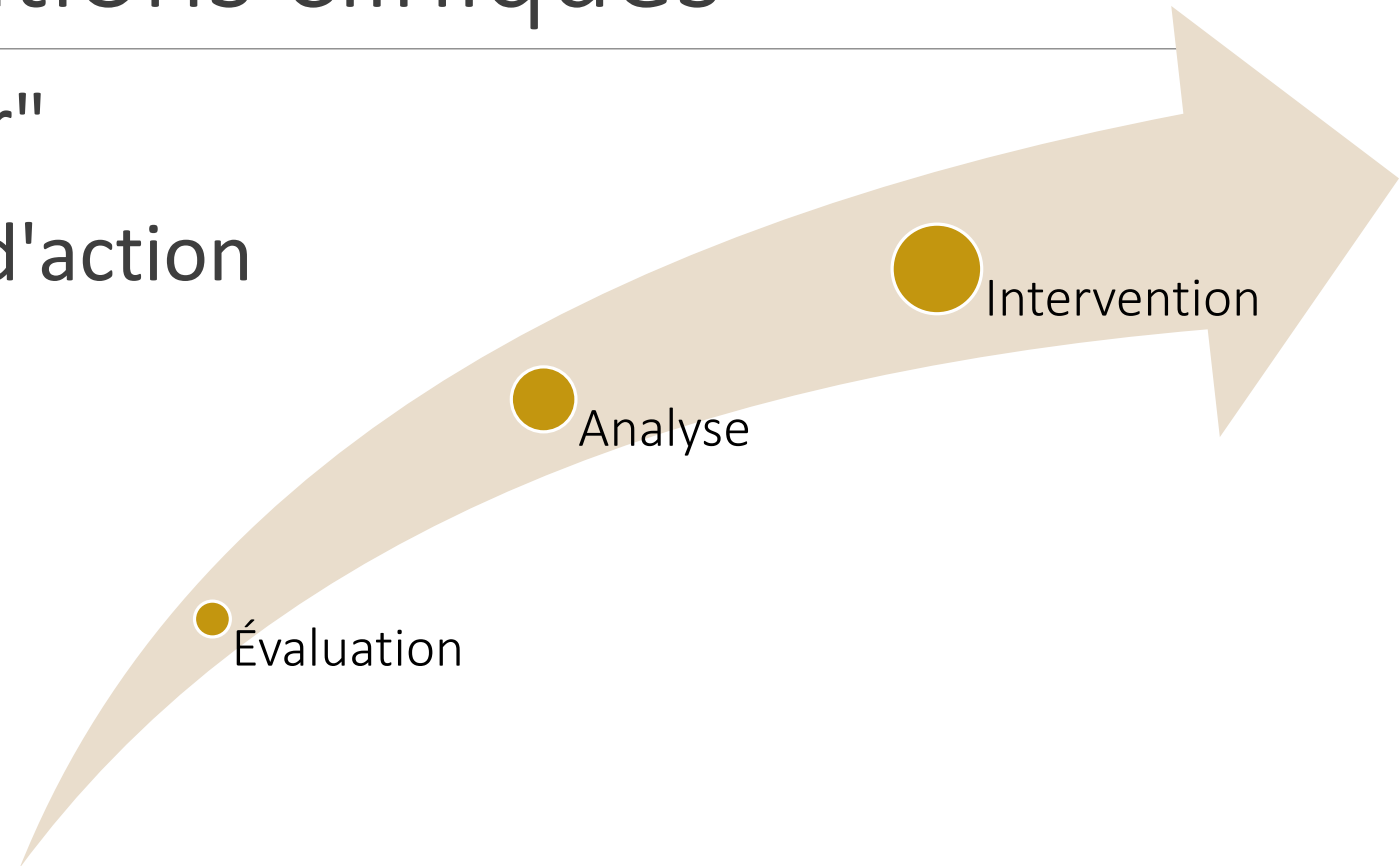
Apprentissage par situations  
cliniques réelles

# Défi relié aux situations cliniques

---

## Limites du support "papier"

- Suite logique des points d'action de la démarche clinique
- Multitude des milieux de pratique
- Multidisciplinarité de la démarche



## Objectif du projet



## Fonds d'innovation pédagogique

- Créer un environnement qui se **rapproche le plus de la réalité professionnelle** d'un ergothérapeute dans sa pratique.
- Présenter des mises en situation **réactives** à travers lesquelles l'étudiant doit cheminer, **comme dans une démarche clinique réelle.**



## Solution

---

- Création d'une **plateforme Web** pour implanter un **quartier virtuel** qui représente les endroits dans lesquels cheminent les ergothérapeutes et leurs clients

# Bienvenue dans le quartier virtuel

---



## **BIENVENUE DANS LE QUARTIER VIRTUEL!**

Le quartier virtuel est une plateforme web représentant les différents espaces dans lesquels les personnes, les familles ou les groupes sont en action pour réaliser leurs occupations. Celui-ci offre un environnement se rapprochant le plus possible de la réalité, afin que vous puissiez consulter le dossier de votre client, le rencontrer, obtenir des informations selon le processus d'évaluation que vous aurez choisi ou encore visualiser certaines parties de l'intervention.

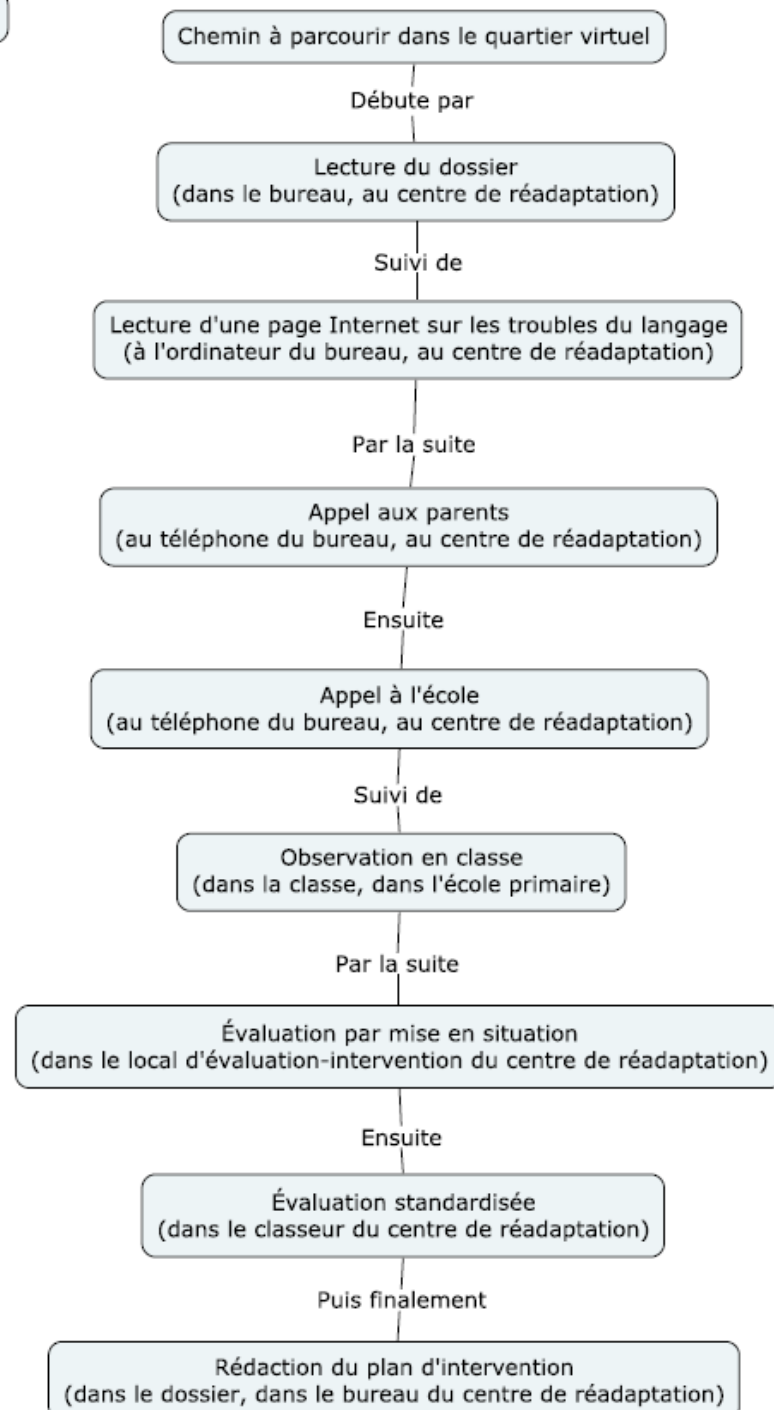
L'intention est de vous offrir un environnement numérique dynamique qui réagit à vos demandes et se rapproche le plus possible de la réalité afin de favoriser le développement de vos compétences de raisonnement clinique.

Bonne exploration!

FIP Noémi Cantin – Ergothérapie  
Quartier virtuel

## **Maquette Situation 6 – Problématique écriture (démonstration)**

Mathieu Bouchard  
BPFAD – 29 mars 2021





## Quartier virtuel

Porte d'entrée de chaque situation.

Au clic sur une zone signifiante identifiée selon le scénario (l'école, par exemple), l'étudiant s'y rend afin de progresser.

L'étudiant peut en tout temps retourner à l'accueil et visiter les endroits sans ordre établi, à sa guise.

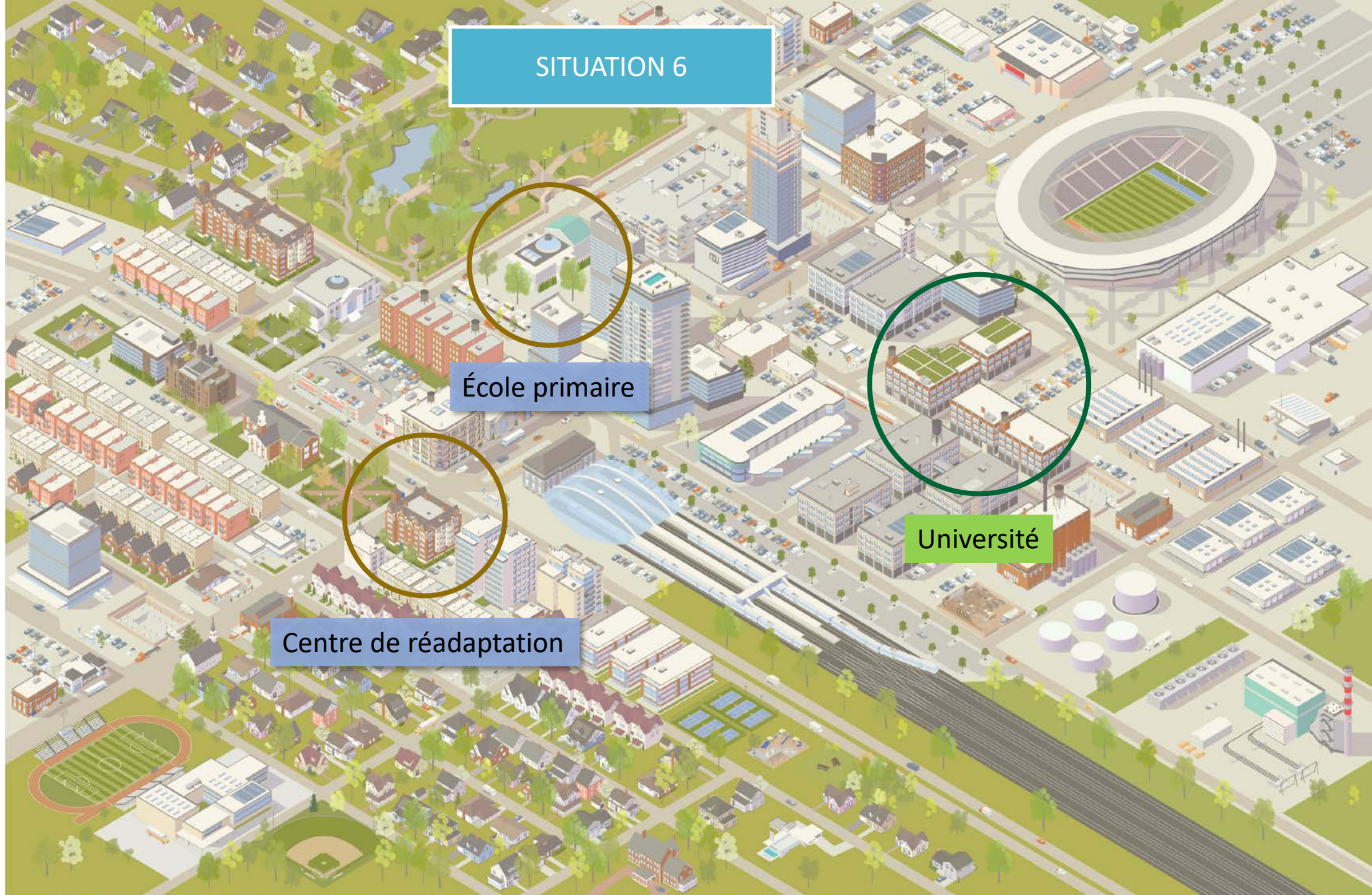




**Pour la situation 6, deux lieux seront à visiter :**

- École primaire
- Centre de réadaptation

*L'université est un endroit facultatif qui peut être visité dans toutes les situations. Voir dernière slide de ce document.*



## SITUATION 6

École primaire

Centre de réadaptation

Université



**Deuxième étape :**  
Se rendre au **centre de réadaptation**.

L'étudiant doit accéder à trois éléments :

- 1) **Dossier du client** (lecture du dossier) **Pop-up PDF**
- 2) **Ordinateur** (deux actions)
  - a) lecture d'une page Web **Pop-up Web**
  - B) dépôt d'un document **Formulaire Chopin de dépôt**. Texte associé au lien de dépôt : « Dépôt de votre carte conceptuelle de démarche d'évaluation ».
- 3) **Téléphone** (deux actions)
  - A) appel aux parents
  - B) appel à l'école**Pop-up extraits audios**

Changer l'image sur l'écran pour une fenêtre Word avec du texte, un peu comme l'image de la slide 5 et enlever la calculatrice si tu es capable. Il faut que ce soit évident que ces emplacements sont cliquables (highlight au hover, contour subtil?)





**Troisième étape :**  
Se rendre à l'école.

L'étudiant a trois choix :

- 1) Observation en classe
- 2) Mise en situation incluant l'évaluation standardisée McMaster
- 3) Évaluation standardisée du Beery VMI

L'étudiant visionne deux vidéos et des images en cliquant sur ce qu'il souhaite consulter.

Véro, ici ajouter deux choix supplémentaires sous les trois premiers. Tu peux les nommer :

- 4) Profil sensoriel de Winnie Dunn
- 5) Observation du cours d'éducation physique

Si l'étudiant clique sur un de ces choix, pop-up d'une modale avec le texte « Exemple texte mauvais choix. »

1) Observation en classe: vidéo (environ 10 minutes) présentant la classe dans son ensemble (360°) lors d'une période d'écriture avec un focus ensuite sur le jeune afin de bien observer sa posture et sa stratégie de copie de lettres. **Pop-up vidéo**

2) Vidéo démontrant une mise en situation dans la classe (sans les autres élèves) où la passation du McMaster est démontrée ainsi que la stratégie de copie (lettres par lettres), sa faible endurance / vitesse. **Pop-up vidéo**

3) Image du résultat de l'évaluation standardisée du Beery VMI. **Pop-up image (p-ê sur un PDF?)**

Après la vidéo apparaît deux images :

- 1) Échantillon d'écriture du travail que l'enfant était en train de faire
- 2) Image présentant la posture de travail (bassin en rétroversion), table sous coude fléchi, etc.)

**Sera ajouté au montage.**

Après la vidéo apparaît une image du résultat de la tâche d'écriture du McMaster. Inclure des normes de vitesse de copie.

**Sera ajouté au montage.**

Retour dans le quartier virtuel



## Université :

Ici, l'étudiant retrouvera des capsules vidéos, des articles et du matériel pédagogique qu'il peut consulter en tout temps.

Faire sortir l'élément à consulter en pop-up au clic sur une des cases (vidéo, PDF, site Web, etc.)

Références à venir.

Les modèles conceptuels utilisés en ergothérapie

Les schèmes de référence

Le développement de l'enfant

Les troubles, maladies, et problèmes de santé

Les outils d'évaluation standardisés utilisés à l'enfance

Des ressources intéressantes sur le Web

Retour dans le quartier virtuel

# Ce que dit la recherche

---

## Étude de portée (2012-2022)



# Résultats préliminaires

## À venir

- Étude d'implantation

## Description des études

- Simulations virtuelles sont utilisées par plusieurs disciplines
- La rigueur des études d'efficacité est variable

## Tendances

- Une combinaison de modalités pédagogiques est préférable
  - Ne remplacent pas les laboratoires, la rétroaction des enseignants
  - Permettent de soutenir les apprentissages
- La qualité des stimulations et la satisfaction des étudiants sont importantes

# Réinvestissement et retombées

---

Projet durable et pérenne, qui va durer dans le temps;



Culture de l'UQTR et du STI pour le développement informatique (R&D);



Désir de rendre les enseignants autonomes pour les mises à jour futures;



# Conclusion

---

L'innovation dynamise l'enseignement et ouvre un monde de *possibles* insoupçonnés

- Impliquer les étudiants dans la création de matériel *pertinent*
- § Accompagner les enseignants souhaitant bonifier leurs pratiques
- Amorcer un changement de culture parmi les enseignants
  - Vers le partage des ressources et du matériel créé

# Remerciements

---

- Université du Québec à Trois-Rivières
- Équipe du Service des technologies de l'information de l'UQTR
  - Bureau de pédagogie et de formation à distance
- Département d'ergothérapie - enseignants, étudiants, assistants de recherche et auxiliaires d'enseignement