

# **Les TI au service de l'enseignement supérieur de proximité : Comment la réalité virtuelle vient rompre la distance et améliorer la persévérance scolaire dans un contexte hybride**

Guillaume Desjardins, UQO

Patrick Plante, TÉLUQ

Gustavo Adolfo Angulo Mendoza, TÉLUQ

Caroline Brassard, TÉLUQ

27 mai 2025, UQAT

# Remerciements

L'équipe de recherche remercie sincèrement:

- Le PESLAU pour le financement de cette recherche
- Le Centre de recherche et d'innovation en technologie éducative au Québec (i-TEQ) pour le prêt matériel
- L'UQO pour l'autorisation éthique (no. 2025-3571)

# Plan de la présentation

1. Contexte actuel
  - a) Réalité dans le domaine de l'éducation post-secondaire
2. Problématique
3. Objectifs de la présente recherche
4. Méthodologie
5. Présentation des travaux en cours
  - a) La création du guide pour les ressources enseignantes
6. La suite des choses
  - a) Expérimentation été 2025

## Contexte actuel

- Intégration de la réalité virtuelle (VR) en contexte éducatif
  - Démocratisation de la technologie
  - Déjà bien présente dans les entreprises !

## Adoption and Use of VR Training in the QSR Industry

*The quick-service restaurant industry is a prime market for virtual reality (VR) training, with high levels of staff turnover, a large number of locations, a consistent set of measurable processes, and often an in-restaurant training environment that can be distracting.*

By **Elliot Green** - April 20, 2021



Source: Green, E., (2021)

# Réalité dans le domaine de l'éducation post-secondaire

- N'est pas de savoir SI cela se produira ou non, mais bien QUAND et pour quels usages
- Malgré ces connaissances, plusieurs acteurs sont réticents et plusieurs questions subsistent...
- « Avantage du premier entrant » pour les institutions d'enseignement

# Problématique

- **Les questions fréquemment posées:**
- Quelle utilisation de la VR dans un contexte d'enseignement en présence, à distance ou en mode hybride permet une augmentation de la persévérance étudiante et de la rétention dans les études supérieures?
- Est-ce que l'utilisation de la VR, en favorisant l'immersion et la proximité, permet la réussite éducative de ses utilisateurs? (Miller et al., 2021)
- Comment l'utilisation de la VR permet de favoriser l'accessibilité aux études postsecondaires, en particulier lorsque les étudiants sont en région éloignée?(Childs et al., 2023)

# Objectifs de recherche

- 1. La création d'un guide des bonnes pratiques de l'intégration VR dans un contexte d'enseignement et;
- 2. La démonstration empirique des bénéfices de l'utilisation VR pour les résultats étudiants

# Méthodologie

- **Q1 (Guide des bonnes pratiques):**
  - Recension des écrits
  - Vérification design UX des applications retenues
  - Tests préliminaires avec 2 participants
  - Capture des éléments pertinents à l'utilisation de ces outils
  - Création du guide
- **Q2 (Mise en application dans une classe):**
  - Cohorte d'un cours universitaire en ligne divisée en deux groupes (traitement et contrôle)
    - Échantillonnage non-probabiliste de convenance
  - Même contenu pédagogique offert aux deux groupes ( ≠ même horaire)
  - Groupe de discussion aux 2 semaines (appréciation générale, défis rencontrés, etc.)
  - Analyses statistiques des résultats obtenus aux différents sommatifs du cours (test t, etc.)

# Présentation des travaux en cours

## Comparaison des applications

22 applications recensées

Sélection de 3 applications pour test:

- MetaWorkrooms
- BigScreen
- Immersed

	Meta Workrooms	Big Screen	Immersed
Création de salles	✓	✓	✓
Bureau à distance	✓	✓	✓
Partage d'écran	✓	✓	Seulement version Pro
Options de l'environnement	Sélection de sièges	Options gratuites et d'achat dans l'application	Options gratuites et d'achat dans l'application
Appli média incluse	✗	YouTube, Prime Video, Disney+, etc	✗
Tableau blanc	✗	✓	✓
Intégration Zoom	✓	✗	✗
Suivi des mains et gestes	✓	✓	✓
Audio spatiale	✓	✓	✓
Prix	Gratuite	Utilisation gratuite avec achats intégrés	Gratuit et 5,99 \$/mois pour la version Pro

# Présentation des travaux en cours



## À propos de ce document

### Bienvenue dans le guide de l'utilisateur VR !

Ce guide vous fournit des instructions claires et détaillées pour configurer et utiliser votre Meta Quest 3, afin de profiter pleinement de votre expérience de réalité virtuelle.

Outre la configuration de votre casque, ce guide couvre également l'installation et la configuration de Meta Horizon Workrooms (Bêta), de Immersed et de Bigscreen VR. À la fin de ce guide, vous serez prêt à explorer, travailler et vous connecter en VR en toute simplicité.

\*Les images sont un travail en cours et peuvent différer du résultat final

# La suite des choses

- Expérimentation été 2025
- Jusqu'à présent, une réception positive de la part des participants au groupe traitement.



# Questions?

Restons connectés !