

## **SCRIPT DU SCÉNARIO : gestion de l'information sensorielle lors d'une transition vers une école secondaire**

Expérience de réalité virtuelle, linéaire, vidéo 360.

Non interactive.

Selon le point de vue de la personne qui incarne sa propre vision.

La caméra est fixe, pour des raisons techniques et afin d'éviter le «motion sickness». On mise sur les situations sociales de manière linéaire en lui laissant le temps d'intégrer et potentiellement nous assurer que la personne a le temps de voir les événements se passer.

Durée approximative de l'expérience 4 minutes en continu. Possible de revenir sur chaque scène de manière spécifique pour scinder l'intervention.

L'expérience de l'utilisateur variera légèrement selon où celui ou celle-ci regardera pendant que se déroulent les événements du scénario.

Le but de l'expérience est de plonger l'utilisateur ayant un TSA dans un environnement nouveau et de le confronter à différents comportements d'élèves. En lui imposant des stimuli réels, en le confrontant à des comportements potentiels nous souhaitons le préparer et outiller socialement. La courte oeuvre de réalité virtuelle doit être combinée à des interventions et échanges dans le réel.

Le présent scénario inclut des rappels des intentions pédagogiques envers la clientèle ciblée et certaines clés pour aider les équipes à se poser des questions utiles ou intervenir avec les élèves en considérant différents aspects et limitations techniques de l'oeuvre.

## **DÉBUT DE L'EXPÉRIENCE**

### **Scène 1- Intro**

L'utilisateur voit d'abord un corridor vide (environ 20 secondes). Il y a des affiches au mur. Un babillard. Des fenêtres. Une horloge. Les portes de classes sont fermées. Les lumières du corridor sont allumées. On entend des bruits de classe étouffés, du mouvement. (Selon les milieux, l'environnement diffère légèrement)

Durant 20 secondes, l'utilisateur découvre l'environnement sans que rien ne se produise. Il peut regarder sur les côtés, devant et derrière lui en se tournant. On le laisse regarder, écouter et comprendre, ajuster sa vision et la sensation du casque sur son visage.

L'utilisateur peut pivoter 360 pour observer le corridor, le plafond, les murs, les casiers. (Le but de faire ce moment si long est de laisser le temps à l'enfant autiste de s'acclimater)

## Scène 2 - La cloche

Après 20 secondes, la cloche sonne. La cloche retentit durant environ 5 secondes.  
On entend d'abord des bruits plus forts de mouvements de pupitres, de chaises.

Les portes s'ouvrent de manière anarchique. Certaines en même temps, d'autres en quinconce.

Selon, où l'utilisateur regarde il, elle verra des élèves qui sortent, des portes qui ouvrent, des élèves qui s'éloignent et d'autres qui s'approchent.

Nous laissons l'utilisateur s'imprégner de ce mouvement et du bruit durant environ 30 secondes.

## Scène 3 - Situation sociale A- Discussion

Note à l'intervenant:

Il est possible que l'utilisateur voit en totalité, partiellement ou pas du tout ceci arriver. Il est donc possible de le laisser vivre l'expérience à sa manière puis de diriger son attention par une intervention hors du casque ensuite.

Un élève (Élève 1) passe proche de la caméra et s'arrête à la gauche, en face de l'utilisateur (face caméra). Il se met à parler à un autre élève (Élève 2-Alex) derrière, "par-dessus" notre utilisateur. Il lui pose des questions.

(Indications techniques et de jeu: coacher les jeunes pour que l'interpellation s'étire un peu afin de donner le temps à l'utilisateur de comprendre que l'événement devrait attirer son attention et que le ton de la personne qui parle soit accentué).

Élève 1

*Eh!!* (pause, il agite la main)

*Aaaalex!* (Pause)

Elève 2 (Alex)

*Eeeeeeh! Jiiii!* (pause)

Elles s'approchent

Élève 2

OMG!!

Elles se font un câlin, rigolent

Élève 1

*C'est quoi ton cours?*

Élève 2

*Édu, j'haïs ça!*

Élève 1

*Ahahaha! T'es conne. Moi j'aime ça!*

*J'ai du basket ce midi. Tu viens?*

Élève 2

*Ark! Non!*

*Je vais manger une poutine pendant que tu iras courir!*

Élève 1

*Aahahaha! Je te reconnais! Paresseuse!*

Les 2 élèves rient ensemble

Puis élève 1

(avec un ton très énergique, autoritaire, irrité et avec attitude)

regarde la caméra (vers notre utilisateur):

*Voyons! Toi! (Pause)*

*Vas -tu rester là toute la journée? (attitude)*

*EEeh! Je te parle!*

*Bouge!*

Élève 1 s'énervé, fait un genre de grimace d'impatience face caméra et part avec Élève 2

Le mouvement dans le corridor continue. Le bruit aussi.

20 secondes de mouvement ambiant de corridor avant l'arrivée de la prochaine situation

### **Scène 3 - Situation sociale B- Les Rires**

On laisse passer 20 secondes avant de faire intervenir une autre situation qui s'amorce progressivement depuis derrière l'utilisateur, soit derrière la caméra, afin de laisser le temps à l'utilisateur de comprendre d'où ça vient et potentiellement regarder en cette direction.

Comme un essaim d'abeilles

Un groupe d'élèves passe en riant très fort (tout le monde parle en même temps), le rire s'intensifie en arrivant à hauteur de l'utilisateur. Le groupe d'élèves reste quelques secondes à parler en même temps et à rire près de la caméra - de notre utilisateur.

Élève 3

Fait faire le saut à une autre élève dans l'un des corridors

Elève 4

Crie

Le groupe rit et se met en mouvement vers la caméra. Rendu.es près de la caméra, ils et elles se bousculent amicalement. Ils et elles s'arrêtent tout près. Parlent tous en même temps, rigolent et repartent en riant.

Le mouvement et le bruit se dispersent. Le corridor se vide lentement.

Nous laissons l'utilisateur observer le corridor et le mouvement durant 20 secondes

#### **Scène 4 - Situation sociale C. -Le retard**

Soudain, on entend jurer au loin. Un.e élève arrive en courant. Trébuche. Il ou elle échappe ses livres un peu plus loin dans le corridor. L'élève lance un juron ou un gros mot avec colère et détresse.

Élève 5:

*Meeeeerde (étiré et à bout)*

*Merde! (sèchement)*

*Fait chier! (pause)*

*Pourquoi moi?...(pause)*

*Je vais encore me faire engueuler*

*Même quand je me force ça me tombe dessus. (pause)*

*J'haïs ça!! Tout le monde m'haït! Même la vie m'haït*

Il ou elle ramasse ses livres, soupire fort, se relève avec l'air triste et troublé et repart.

Le corridor est vide. Nous laissons le corridor vide durant 10 secondes.

La cloche sonne. 5 secondes de son.

## **Scène 5- Conclusion**

Adulte I (avec bienveillance, à côté de l'utilisateur):  
(Donner le temps à l'utilisateur de se retourner)

Que fais-tu ici? (pause)  
As-tu besoin d'aide?

Fin de l'expérience. Fade out.