

Cliquez vous êtes évalués

Par Édith Roy

Source : *Info-clïc* TSA juin 2009, article d'Annie Stipanichi

Le projet au sein de la Chaire TSA

Une équipe de l'Université du Québec à Trois-Rivières a mis sur pied le Laboratoire de recherche en réalité virtuelle dont l'objectif est de mieux comprendre le fonctionnement cognitif d'une grande variété d'enfants et d'adultes, notamment des personnes qui vivent avec un trouble envahissant du développement.

Qu'est-ce que la réalité virtuelle?

La réalité virtuelle (RV) propose un contexte d'évaluation collé à la réalité du quotidien par l'intermédiaire d'un environnement virtuel tridimensionnel que les jeux vidéo peuvent offrir. Elle permet à la personne de naviguer et d'interagir en temps réel « comme dans la vraie vie ».

« *L'utilisation de la RV comme outil d'évaluation et d'intervention est relativement nouvelle. Il s'agit certainement d'une approche en émergence dans le domaine médical et de la réadaptation.* » Pierre Nolin, Ph. D.

Pertinence du projet pour les personnes qui vivent avec un TED

Cette révolution dans le domaine de l'évaluation et de l'intervention est un palier pour toutes les personnes qui ont de la difficulté face aux interactions et une forte anxiété pendant les moments d'évaluation. Offrir un cadre plus standard permettra d'uniformiser et d'adapter ensuite des techniques pour l'ensemble des diagnostics de TED.

Étude à l'Université d'Oxford

Dans le même cadre, l'Université d'Oxford a réalisé une étude¹ auprès d'une dizaine de personnes TED sur la RV. Cette étude est en accord avec les données avancées ci-dessus. Elle démontre que les enfants qui vivent avec un TSA² ont été en mesure de faire les liens entre les images dans un environnement virtuel immersif et leurs expériences au quotidien. Le principal intérêt étant qu'ils n'étaient pas dérangés par les stimuli sensoriels extérieurs.

Les résultats prouvent que ce projet peut devenir un outil réaliste pour évaluer les situations sociales dans lesquelles les personnes qui vivent avec un TSA évoluent. Dans ce sens, les environnements Blue Room, comme la RV, ont le potentiel pour devenir des outils d'apprentissage et d'évaluation.

Pour plus d'information sur le sujet, vous pouvez consulter le site Internet de la chaire : www.chairetsa.ca.

¹ "Sense of presence and atypical social judgments in immersive virtual environments: Responses of adolescents with Autism Spectrum Disorders". Simon Wallace, Sarah Parsons, Alice Westbury, Katie White, Kathy White, and Anthony Bailey. Publié dans *Autism*, Mai 2010; vol. 14, 3.

² Trouble du spectre autistique

On n'arrête pas le progrès!

SAMY Géospatial est un petit dispositif GPS portatif muni d'un bouton panique. Grâce à lui, on peut savoir où est la personne qui le porte. Lorsqu'une personne se sent en difficulté, elle peut rapidement alerter ses proches, ce qui a aussi comme conséquence bénéfique de la sécuriser. De plus, si elle se retrouve à l'extérieur d'une zone prédéfinie, SAMY transmet alors automatiquement une alerte (message texte, courriel). Un plan accessible par le Web permet alors de situer précisément à quel endroit elle se trouve.

Ce nouveau produit québécois constitue une façon simple, abordable et efficace pour alléger le fardeau des familles. Pour plus d'informations sur SAMY, visitez le site Web de BsideU (www.Bside-U.com). Cette entreprise est reconnue comme un leader en matière de sécurisation des personnes au moyen de systèmes de localisation et de traçabilité.