

POUR DIFFUSION IMMÉDIATE
CNW : code 01 et envoi aux hebdomadaires
GQM 00350

Plus de 2 M\$ pour mieux préparer nos élèves aux métiers spécialisés

Québec, le 16 avril 2025. – Le ministre de l'Éducation, M. Bernard Drainville, et le député de Lac-Saint-Jean, M. Eric Girard, annoncent un investissement de plus de 2 millions de dollars au COLab innovation sociale et culture numérique à Alma et au Centre de formation professionnelle Val-d'Or (CFP) pour soutenir la formation professionnelle. Cette somme servira à développer 10 outils numériques qui pourront être utilisés à l'aide d'un casque de réalité virtuelle. Cette technologie immersive permettra aux élèves d'apprendre autrement.

Des simulations réalistes et sécuritaires

- En charpenterie-menuiserie, les élèves pourront simuler la construction d'un bâtiment en bois, utiliser virtuellement des outils comme une scie ou un marteau et comprendre les étapes d'un chantier sans quitter la classe.
- En conduite de machinerie lourde en voirie forestière, ils pourront observer des chantiers de construction de chemins forestiers en 360°, identifier les erreurs à éviter et appliquer les normes.
- En production animale, ils pourront s'exercer à poser des gestes techniques comme assister une vache lors d'un vêlage.
- En santé, pour devenir infirmiers auxiliaires, ils pourront dialoguer avec un patient virtuel et s'exercer à poser des gestes de soins de base, tout en apprenant à mieux communiquer au sein d'une équipe.
- En électricité, un simulateur permettra aux jeunes de construire un circuit, de le modifier et de voir en direct les conséquences de leurs manipulations, sans danger.
- Dans le programme de soutien informatique, les élèves pourront apprendre à résoudre des pannes informatiques ou à installer un poste de travail sans risquer d'endommager un vrai équipement.
- Dans la plupart des programmes liés à la construction, les élèves pourront, à l'aide d'un casque de réalité virtuelle, s'exercer à respecter les règles de santé et de sécurité sur un chantier, comme s'ils y étaient.
- Dans des métiers comme la vente, la coiffure ou la cuisine, des simulations relationnelles permettront aux élèves d'interagir avec des clients virtuels, et d'apprendre à poser les bonnes questions et à réagir adéquatement en fonction du contexte.
- En soudage-montage, ils pourront s'exercer à manipuler le métal ou simuler des soudures comme s'ils étaient en atelier ou en usine.
- Dans certains programmes mécaniques, les jeunes pourront apprendre à utiliser un système hydraulique ou pneumatique et voir en temps réel les effets de leurs manipulations, et ce, de façon sécuritaire.

Concrètement, jusqu'à 70 000 élèves inscrits en formation professionnelle partout au Québec pourront utiliser ces outils numériques et s'exercer dans des environnements qui reproduisent la réalité du marché du travail. À terme, l'objectif est d'offrir aux CFP qui le souhaitent la possibilité d'utiliser ces outils technologiques.

Citations :

« En 2023, j'annonçais des investissements de 400 millions de dollars pour moderniser la formation professionnelle afin de mieux préparer nos jeunes à exercer les métiers spécialisés d'aujourd'hui et de demain. Je le dis souvent : chaque diplôme compte. Regardez autour de vous : quel serait notre quotidien sans les personnes de métiers... sans les électriciens, les mécaniciens, les cuisiniers, les soudeurs? Ces métiers sont indispensables et on doit leur donner toute la valeur qu'ils méritent. Je crois énormément au potentiel de la formation professionnelle. Celle-ci mène à des métiers stimulants, bien rémunérés et concrets qui ont une grande utilité sociale. Il faut rendre accessibles à nos élèves les technologies de pointe, comme la réalité virtuelle, afin de les préparer au marché du travail et à l'économie de plus en plus numérique qui sera la leur. L'annonce d'aujourd'hui s'inscrit dans cette volonté de donner aux élèves les outils de pointe pour personnaliser leurs apprentissages et favoriser leur réussite scolaire. »

Bernard Drainville, ministre de l'Éducation

« J'aimerais féliciter le Centre de formation professionnelle Val-d'Or et le COLab innovation sociale et culture numérique pour cette collaboration. En implantant le COLab dans ma circonscription, nous avons déployé un outil extraordinaire pour promouvoir la culture du numérique et porter des projets innovants. Je suis convaincu que les outils immersifs aideront les élèves à suivre une formation à la hauteur de leurs attentes et permettront aux entreprises d'engager des travailleurs mieux formés à la réalité du terrain. »

Eric Girard, député de Lac-Saint-Jean

« Nous sommes ravis de collaborer avec le ministère de l'Éducation et le Centre de formation professionnelle de Val-d'Or dans ce projet novateur intégrant la réalité étendue en formation professionnelle. Cette initiative s'inscrit parfaitement dans notre mission d'accompagner les jeunes dans leur appropriation des technologies de façon collaborative. Notre démarche permettra d'identifier des pratiques porteuses pour l'implantation et le déploiement de la réalité étendue par les équipes pédagogiques. Nous souhaitons déterminer comment ces technologies immersives pourraient concrètement enrichir le développement des compétences professionnelles des élèves et offrir une valeur pédagogique ajoutée dans les situations d'apprentissage complexes. »

Josée Gauthier, directrice générale de COLab

« Nous sommes fiers que l'expertise du Centre de formation professionnelle Val-d'Or et de son studio de développement technologique, unique au Québec, soit reconnue pour la réalisation de ressources éducatives numériques qui profiteront à des programmes d'études dans l'ensemble du Québec. Créé en 2019, le studio réalise des projets innovants qui contribuent à moderniser la formation professionnelle. Grâce à notre collaboration avec le ministère de l'Éducation et COLab, nous continuons à repousser les limites de la technologie pour offrir des outils de formation de pointe et soutenir la réussite des élèves. »

Jean-François Pressé, directeur général du Centre de services scolaire de l'Or-et-des-Bois

Faits saillants:

- La réalité étendue englobe la réalité virtuelle, la réalité augmentée et la réalité mixte. La réalité virtuelle comporte des environnements entièrement virtuels qui immergent l'utilisateur dans un monde numérique. La réalité augmentée est une superposition d'éléments numériques — visuels, sonores ou sensoriels — sur le monde réel. La réalité mixte est une fusion des mondes réel et virtuel, permettant une interaction entre les objets physiques et numériques.
- Le studio de développement technologique du CFP Val-d'Or a pour mandat de concevoir des applications en formation professionnelle pour les élèves afin de parfaire leur compétence numérique.

Liens connexes :

Centre de formation professionnelle Val-d'Or : <https://cfpvaldor.ca/entreprises-et-particuliers/dt/>

CO^{lab} : <https://colabnumerique.com/projets/etude-cfp/>

Éducation :



<https://www.facebook.com/quebeceducation>



<https://twitter.com/EducationQC>



<https://www.linkedin.com/company/339645>



<https://www.youtube.com/channel/UCgcPCv5VQhsAY3vNNoH6Zrw>



https://www.instagram.com/education_qc/

— 30 —

Source :

Antoine de la Durantaye

Directeur des communications

Cabinet du ministre de l'Éducation

antoine.deladurantaye@education.gouv.qc.ca

**Pour
renseignements :**

Responsable des relations de presse

Ministère de l'Éducation

Ministère de l'Enseignement supérieur

relationsmedias@education.gouv.qc.ca