

IURDPM

GRAPPE : Gestion responsable et autonome des paysages sonores d'enseignement en partenariat avec les écoles

DÉFINITION DU PROJET

Le projet GRAPPE, Gestion responsable et autonome des paysages sonores d'enseignement en partenariat avec les écoles, s'est terminé en 2020. Il avait pour objectif d'étudier différents outils pouvant améliorer l'environnement sonore en milieu scolaire, et ce, afin de diminuer les impacts négatifs du bruit sur les résultats scolaires des élèves, sur leur bien-être et sur celui du personnel enseignant.

En pensant le bruit non comme un nuisible à exterminer, mais plutôt comme une ressource façonnable, ce projet a utilisé une approche novatrice.

Quatre études dans des écoles et trois études en laboratoire ont été effectuées auprès d'environ 1000 élèves et membres du personnel enseignant et de 60 participants et participantes. Différents outils ont été évalués par l'équipe de recherche lors de ces études :

- Des scènes sonores à utiliser en classe pour soutenir les activités d'apprentissage.
- Des scènes visuelles pour soutenir la perception auditive et la production de la parole.
- Un espace de restauration auditive et vocale proposant des stimulations auditives douces propices à la relaxation.
- Un module pédagogique de sensibilisation sonore.

PUBLIC CIBLE

- Centres de services scolaires
- Établissements d'enseignement
- Syndicats
- Centres de la petite enfance

ÉTAT D'AVANCEMENT

- Projet terminé
- Rapport final disponible

RECHERCHE

PRINCIPAUX ACTEURS IMPLIQUÉS

- Chercheuse principale : Ingrid Verduyckt, UdeM
- Chercheuses collaboratrices : Annelies Bockstael, Université de Ghent, Cecilia Borges, UdeM, Rachel Bouserhal, ETS, Victoria Duda, UdeM
- Collaborateur externe : Dirk Decloedt

RETOMBÉES

- Recommandations pour l'implantation de salles calmes dans les milieux scolaires
- Élaboration d'un service de sensibilisation et de promotion de la santé vocale pour le personnel enseignant et celui de la petite enfance
- Conférences, ateliers et rencontres dans les milieux scolaires, syndicaux, étudiants universitaires et de la petite enfance

RÉALISATIONS

- Avatar 3D dynamique pour récolter et illustrer le ressenti physique et affectif des environnements sonores
- Balado de sensibilisation et de formation
- Méthode expérimentale couplant réalité virtuelle et reproduction acoustique d'espaces de tailles différentes
- Cadre conceptuel interdisciplinaire pour guider et étudier les retombées d'interventions pour l'ambiance sonore d'une école
- Guide du trouble de la voix

Produit par la DEUR, CIUSSS du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal
Dernière mise à jour le 20 mai 2022