



RAPPORT DE PERSPECTIVES DE PROJET

# Skills Match – The Energy Fit



**PARTENAIRES**

Energy Safety Canada



**EMPLACEMENTS**

Alberta  
Colombie Britannique  
Saskatchewan



**FONDS VERSÉS**

1 191 297,20 \$



**PUBLIÉ**

Octobre 2024



**COLLABORATEUR**

Steve Richter,  
*Analyste principale des politiques – bilingue*

## ☰ Sommaire

Le projet Skills Match – The Energy Fit avait pour objectif global de combler le déficit de compétences dans le secteur canadien de l'énergie en utilisant des outils novateurs, notamment la technologie de la réalité virtuelle et un site Web interactif, afin de faciliter les changements de carrière. Plus précisément, le projet visait à faciliter l'examen des possibilités d'emploi et les changements de carrière pour les travailleurs du secteur de l'énergie en milieu de carrière, les jeunes, les Autochtones, les femmes, les immigrants et les nouveaux arrivants de l'Alberta, de la Colombie-Britannique et de la Saskatchewan. En associant ces différents publics et en promouvant les carrières du secteur de l'énergie, le projet souligne que la réalité virtuelle peut servir d'outil d'apprentissage et représenter une piste que les décideurs pourraient envisager dans le cadre du financement des programmes de formation et de perfectionnement des compétences.

Malgré les difficultés engendrées par la pandémie de COVID-19, le projet a démontré que la réalité virtuelle améliorerait l'expérience d'apprentissage et de perfectionnement des compétences. La capacité du projet à s'adapter à des difficultés imprévues, à mobiliser efficacement divers groupes démographiques et à favoriser l'établissement de partenariats solides montre qu'il est important de privilégier la souplesse, de bien comprendre les publics cibles, d'adapter les stratégies à différents contextes d'interaction et de mettre l'accent sur la collaboration pour assurer le succès des projets.

### PERSPECTIVES CLÉS

1

Le site Web a largement dépassé son objectif de 10 000 utilisateurs : entre octobre 2021 et mai 2022, 60 000 utilisateurs (dont une proportion notable de femmes) ont consulté le site Web.

**2**

L'expérience de réalité virtuelle a attiré plus de 3 000 personnes, mais, contrairement aux prévisions des partenaires du projet, les participants les plus jeunes ont manifesté moins d'intérêt pour la réalité virtuelle, tandis que les nouveaux arrivants ont été plus nombreux à l'apprécier.

**3**

Le projet a révélé que les petits groupes de discussion étaient plus efficaces que les salons de l'emploi de grande envergure pour ce qui était de recueillir les commentaires des utilisateurs aux fins de l'amélioration des expériences de réalité virtuelle.

## ▶ L'enjeu

Le secteur de l'énergie a besoin d'une main-d'œuvre plus résiliente, dotée d'une meilleure capacité d'adaptation et capable de prospérer dans un secteur en évolution rapide. Or, les informations sur les possibilités d'emploi et les qualifications et compétences requises dans le secteur sont incomplètes et peu accessibles. Ce problème est aggravé par les ralentissements économiques, l'évolution des modalités de travail, le vieillissement de la population et les avancées technologiques. Les initiatives engagées dans le passé pour y remédier n'ont pas permis de mettre à disposition des ressources attrayantes et interactives sur l'exploration des possibilités d'emploi et les changements de carrière, d'où la nécessité d'adopter des approches innovantes, comme la technologie de réalité virtuelle et des outils interactifs, afin de soutenir efficacement les travailleurs. En outre, compte tenu des obstacles à l'entrée et à la progression que rencontrent divers groupes de personnes, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur du secteur de l'énergie, le secteur peine à diversifier sa main-d'œuvre et à remédier aux problèmes de compétences et de main-d'œuvre.



## Ce que nous examinons

Le projet visait à combler le fossé entre les personnes sans emploi ou sous-employées et les postes à pourvoir en établissant des profils de carrière et en proposant des outils permettant à ces personnes de déterminer leur potentiel dans le secteur. En mettant à profit les technologies numériques pour faciliter les possibilités d'apprentissage et le développement de carrière dans le secteur de l'énergie, le projet cherchait à permettre aux travailleurs issus de différents horizons d'explorer de nouvelles perspectives de carrière, d'améliorer leurs compétences et de gérer efficacement les changements de carrière. Les responsables du projet ont interagi avec différents intervenants, compilé des données pertinentes et créé des ressources interactives pour favoriser l'exploration des possibilités d'emploi et le développement de carrière. Ils ont conçu des expériences de réalité virtuelle avancées pour vérifier si les aptitudes des utilisateurs étaient transférables à d'autres professions et mis au point un site Web interactif pour guider les utilisateurs dans leur changement de carrière. La phase de définition du projet a été l'occasion de créer un site Web interactif, intitulé [Carrières dans le secteur de l'énergie](#), qui proposait des études complètes, des ressources interactives et des outils à l'intention des demandeurs d'emploi. Le site Web visait à modifier les présupposés sur les possibilités d'emploi dans le secteur de l'énergie, à établir le profil de carrières transférables et à permettre aux personnes intéressées d'anticiper les prochaines étapes de leur changement de carrière.

## Ce que nous apprenons

Au cours du projet, plus de 3 000 personnes (travailleurs du secteur de l'énergie en milieu de carrière, jeunes, Autochtones, femmes, immigrants et nouveaux arrivants au Canada) ont participé aux expériences de réalité virtuelle. En outre, entre octobre 2021 et mai 2022, quelque 60 000 personnes ont consulté le site Web, dont 43 % étaient des femmes.

### **Il se pourrait que la réalité virtuelle soit plus bénéfique pour les nouveaux arrivants que pour les jeunes**

Les partenaires du projet prévoyaient que les jeunes seraient les principaux utilisateurs de la technologie de réalité virtuelle, en se fondant sur des hypothèses concernant la familiarité des jeunes avec celle-ci. Toutefois, au cours du projet, les commentaires les plus positifs sur la réalité virtuelle ont été formulés par les nouveaux arrivants, qui étaient nombreux à en savoir peu sur le secteur de l'énergie. À l'issue des ateliers et des séances d'exploration, les nouveaux arrivants ont souvent indiqué vouloir se lancer dans le secteur après avoir interagi avec les outils de réalité virtuelle et le site Web. Cet enseignement montre qu'il est important de tester les hypothèses sur les besoins et les préférences du public cible au cours du projet afin de maximiser les résultats. Les coordonnateurs de projet doivent comprendre les dynamiques en matière de mobilisation du public, comme les différents niveaux d'intérêt chez les jeunes, les nouveaux arrivants et les immigrants, pour adapter correctement les approches pendant les phases de planification et de répétition d'un projet.

## **Les tests en petits groupes permettent d'obtenir des commentaires plus précis sur la réalité virtuelle**

En raison des effets des restrictions liées à la COVID-19 sur les activités en présentiel, les activités de sensibilisation ont connu des retards, ce qui s'est traduit par un raccourcissement du calendrier d'exécution du projet une fois les restrictions levées. En outre, le personnel du projet a rencontré des difficultés pour ce qui est de recueillir des informations sur les participants et des commentaires au cours de manifestations en direct. À l'origine, il était prévu de demander aux participants de remplir des sondages après avoir essayé les casques de réalité virtuelle lors de salons de l'emploi. Cependant, la durée de la présentation en réalité virtuelle était trop longue pour certains participants, qui n'ont pas toujours pu découvrir les cinq secteurs de l'énergie ni formuler des commentaires sur leur expérience. Le personnel du projet a adapté sa démarche et interagi avec des groupes plus petits, ce qui a permis d'approfondir les activités d'exploration et d'obtenir des commentaires plus poussés.

## **Des partenariats et des réseaux solides ont été indispensables à la réussite du projet**

L'établissement de partenariats et de réseaux solides a été un facteur essentiel de la réussite du projet en ce qu'il a permis une sensibilisation et une diffusion plus larges des outils et des ressources. Les activités de collaboration avec les organisations partenaires ont renforcé l'incidence du projet et jeté les bases de relations durables qui se sont poursuivies après la fin du projet. L'adoption du programme de réalité virtuelle par des acteurs du secteur, comme Cenovus Energy Inc., Imperial Oil Ltd. et Precision Drilling Inc., souligne le rôle potentiel des technologies innovantes dans les activités de recrutement et de formation dans le secteur de l'énergie.

## **★ Pourquoi c'est important**

Le secteur de l'énergie a un rôle fondamental à jouer pour permettre au Canada d'atteindre la carboneutralité d'ici à 2050. Le secteur évolue rapidement, mais beaucoup d'incertitudes demeurent quant au rythme et aux répercussions de ces changements. Ce qui est sûr, c'est que le secteur aura besoin de travailleurs supplémentaires et que les travailleurs actuels devront se perfectionner pour rester à la page. Le projet montre aux décideurs comment un secteur peut créer des ressources, comme des sites Web et des technologies de réalité virtuelle, qui guident les travailleurs potentiels dans leurs changements de carrière afin d'appuyer la main-d'œuvre et de répondre aux besoins de formation.



### **État des compétences : Emplois durables pour la croissance économique**

Les compétences et les connaissances liées à l'écologie gagnent en importance dans de nombreux secteurs et professions, ce qui oblige davantage de travailleurs à se perfectionner en s'appuyant sur leurs aptitudes existantes.

## **Il faut du temps et des ressources pour comprendre et tester les préférences du public cible**

L'appétence inattendue des nouveaux arrivants pour la technologie de la réalité virtuelle montre qu'il est primordial que des spécialistes de la formation et du perfectionnement des compétences comprennent les préférences du public cible et adaptent les approches compte tenu des divers besoins de populations spécifiques lors des initiatives de planification et de développement de carrière. Le projet a clairement démontré que plusieurs présupposés de l'équipe concernant les groupes de participants étaient faux. Il est essentiel de prévoir des modalités de financement qui encouragent les organisateurs de projets à vérifier ces présupposés et à prendre des risques pour que l'écosystème dans son ensemble comprenne comment la réalité virtuelle peut contribuer au perfectionnement des compétences et à la formation.

## **La réalité virtuelle fait partie de la panoplie d'outils de formation et a de nombreuses applications dans tous les secteurs et industries**

Le succès du recours à la réalité virtuelle pour le perfectionnement des compétences dans le secteur de l'énergie montre qu'il est important de poursuivre les investissements dans les technologies numériques au service de la formation et de l'éducation. Dans l'écosystème des compétences et de la formation, la réalité virtuelle s'impose de plus en plus comme un outil précieux dans l'éducation et la formation pour tous les secteurs. Les décideurs politiques et les bailleurs de fonds devraient tenir compte des résultats du projet pour comprendre le rôle que pourraient avoir les technologies numériques, comme la réalité virtuelle, pour ce qui est de transformer les milieux d'apprentissage, d'appuyer les programmes de développement de carrière et d'améliorer les compétences, en particulier dans les industries et les secteurs où les travailleurs potentiels doivent disposer d'une expérience pratique pour intégrer l'environnement de travail. En mettant en évidence les avantages de la réalité virtuelle pour le perfectionnement des compétences et l'acquisition de connaissances, le projet montre qu'il importe de poursuivre les investissements dans les outils d'apprentissage numériques. Cet investissement devrait permettre de reproduire à plus grande échelle les projets ayant fait leurs preuves dans leurs secteurs respectifs et de mettre à l'essai de nouvelles approches dans différents secteurs.

## **► Prochaines étapes**

Energy Safety Canada continue d'héberger le site Web [Carrières dans le secteur de l'énergie](#), que plusieurs organisations partenaires continuent de recommander à leurs clients et d'inclure dans leurs programmes de formation. Energy Safety Canada et ses partenaires continuent d'utiliser le site Web et les expériences de réalité virtuelle lors de salons de l'emploi et d'autres types d'activités d'information sur la formation et le développement des compétences et s'en servent non seulement à des fins de recrutement, mais aussi à des fins de maintien en poste. Les employeurs membres d'Energy Safety Canada continuent également d'utiliser les ressources conçues dans le cadre du programme de l'organisation en matière de soutien au secteur et de s'en servir à l'appui de leurs initiatives de sécurité, d'embauche et de maintien en poste.

Des questions sur notre travail ? Souhaitez-vous avoir accès à un rapport en anglais ou en français ? Veuillez contacter [communications@fsc-ccf.ca](mailto:communications@fsc-ccf.ca).

### **Comment Citer Ce Rapport**

Richter, S. (2024). « Rapport sur les enseignements du projet : Skills Match – The Energy Fit, Energy Safety Canada ». Toronto : Centre des Compétences futures. <https://fsc-ccf.ca/fr/projets/energy-fit/>

Funded by the  
Government of Canada's  
Future Skills Program



Skills Match — The Energy Fit est financé par le gouvernement du Canada dans le cadre du programme Compétences futures. Les opinions et les interprétations contenues dans cette publication sont celles de l'auteur et ne reflètent pas forcément celles du gouvernement du Canada.

© Copyright2026 – Future Skills Centre / Centre des Competences futures