

Missions Précautions standard : observance 100 %

C'est plus qu'un jeu !

Elisabeth Laprugne-Garcia, Claude Bernet, Nathalie Sanlaville
CClin Sud-Est

elisabeth.laprugne-garcia@chu-lyon.fr

Nouveaux venus dans l'univers de la santé, les « serious game » ou jeux sérieux accompagnent désormais les professionnels et les patients.

Si l'on regarde la définition de Wikipédia, un jeu sérieux est un logiciel qui combine une intention « sérieuse », de type pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement avec des ressorts ludiques.

Technique de simulation en santé [HAS]

Les jeux sérieux¹ sont des applications développées à partir des technologies avancées du jeu vidéo, faisant appel aux mêmes approches de design et savoir-faire que le jeu classique (3D temps réel, simulation d'objets, d'individus, d'environnements...) mais qui dépassent la seule dimension du divertissement. Ils combinent une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle, ou d'entraînement avec des ressorts ludiques. Ils sont en quelque sorte une déclinaison utile du jeu vidéo au service des professionnels².

Ces outils pédagogiques s'inscrivent également dans le nouveau cadre de la formation initiale des étudiants en soins infirmiers concernant la simulation en santé. En effet il est précisé dans l'arrêté du 26 septembre 2014³ relatif au diplôme d'Etat d'infirmier : « La simulation en santé est une méthode pédagogique active et innovante, basée sur l'apprentissage expérientiel et la pratique réflexive. Elle correspond à l'utilisation d'un matériel comme un mannequin ou un simulateur procédural, d'une réalité virtuelle ou d'un patient standardisé pour reproduire des situations ou des environnements de soin. (...) La simulation repose sur un principe éthique : "jamais la première fois sur un patient". »

Programme national d'actions de prévention des infections associées aux soins (Propias)

Le Propias⁴ 2015 préconise de promouvoir la formation à la prévention des infections associées aux soins de tous les intervenants du parcours de santé du patient pour augmenter et harmoniser le niveau de compétence des professionnels de santé.

Le renforcement de la formation des professionnels de santé, passe par la mise à disposition de supports de formation, en utilisant les méthodes d'apprentissage par simulation, et notamment les jeux sérieux.

On peut apprendre en s'amusant !

Le serious game utilise des ressorts ludiques au service d'un objectif pédagogique. Cet outil de formation permet de mettre l'apprenant en situation, dans l'exercice d'une compétence donnée pour lui transmettre les connaissances requises et valider leur assimilation. Apprendre par le jeu est une pratique idéale pour stimuler l'apprentissage, motiver les étudiants/les professionnels et apporter des éléments pertinents de réflexion que des méthodes plus traditionnelles n'abordent pas. La recherche sur l'apprentissage basé sur le jeu souligne différents intérêts de cette pratique, notamment du point de vue de l'engagement, de la motivation et de l'expérience d'apprentissage⁵.

C'est un excellent outil d'apprentissage surtout chez les jeunes.

Missions Précautions standard : observance 100%

Socle de la prévention des infections associées aux soins, **les précautions standard** sont enseignées, promues et déclinées en continu dans tous les lieux de soins.

Le Propias en a fait le pivot de la stratégie nationale d'aujourd'hui et de demain, et la société française d'hygiène hospitalière (SF2H) a édité des recommandations éditées en juin 2017⁶. Le jeu vidéo proposé par le Cclin Sud-Est participe à la formation des paramédicaux, au rappel des bonnes pratiques concernant **les précautions standard**.



En collaboration avec un enseignant chercheur de l'AIP Primeca, (université Claude Bernard Lyon1), nous avons recréé virtuellement l'univers d'un service hospitalier, mettant en situation des professionnels et des patients.

L'AIP Primeca a eu pour responsabilité de développer les scénarii proposés par le Cclin Sud-Est sur leur plateforme de jeu sérieux en 3D (Learning Adventure) :

- modélisation 3D de l'environnement graphique du jeu,
- programmation de l'environnement d'exécution,
- déploiement sur la plateforme.

Cette plateforme permet de créer des scénarii ludiques sous la forme de quête (jeux de type RPG).



Les situations d'apprentissage reposent sur un cadre composant un aspect ludique, avec par exemple des gains ou des pertes de points pour la progression dans les différents paramètres du jeu. Dans ce contexte, l'avancement dans le jeu et dans l'apprentissage sont liées.

Le jeu sérieux donne un feedback immédiat et continu à l'apprenant pendant toute la durée du processus ludique d'apprentissage. L'état d'avancement requiert obligatoirement la validation de l'action et développe la motivation à vouloir avancer dans le jeu et donc dans la formation. Si le principe du jeu sérieux repose sur la motivation de l'apprenant, la situation d'apprentissage visée par le jeu ne doit ni être trop facile, ni au contraire trop complexe au risque de faire perdre la motivation et d'abandonner.

Nous avons couplé ce jeu au e-learning, qui valide un contenu de formation par une évaluation type QCM.

Nous proposons une remise à niveau des connaissances sur les précautions standard avec des cursus adaptés (infirmier, aide-soignant) soit aux apprenants en formation initiale, soit aux personnels paramédicaux en poste, afin de remettre en question leurs pratiques et les améliorer.

Le module est organisé en parcours pédagogique d'1h à 1h30. Chaque parcours propose un ensemble d'activités tel que :

- consulter des diaporamas power-point, des affiches,
- regarder des vidéos, des témoignages,
- faire des tests d'auto-évaluation (QCM),
- jouer à un jeu sérieux.

Ce module de formation est libre et gratuit mais l'inscription est obligatoire. <http://www.cclinse-jeuxserieux.fr/>



Des tests auprès d'étudiants d'institut de formation en soins infirmiers sont en cours et lors d'un prochain bulletin nous vous réaliserons un retour d'expérience.

Pour conclure, comme l'écrit Hector Rodriguez, qui consacre un long essai sur le jeu sérieux, dans la revue en ligne Game Studies⁷ : il n'y a pas vraiment de contradiction entre jeu et « sérieux ». Le premier point de vue consiste à considérer les jeux comme des outils d'enseignement ou de formation dont le but principal est de rendre le processus d'apprentissage plus agréable, attirant ou accessible à l'étudiant. (...) Le jeu est utilisé uniquement comme un moyen de maximiser l'efficacité de l'enseignement. Un exemple de cette méthode est l'edutainment, « l'éducation par l'amusement ».



Réalisé avec le soutien :



¹ Ministère de l'Education nationale, Eduscol. Jeux sérieux, mondes virtuels. Disponible sur Eduscol : <http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux/notion/definitions>

² HAS. Guide de bonnes pratiques en matière de simulation en santé 2012. HAS, 2012. 100 pages. Disponible sur HAS : https://www.has-sante.fr/portail/upload/docs/application/pdf/2013-01/guide_bonnes_pratiques_simulation_sante_guide.pdf

³ Ministère des affaires sociales, de la santé et des droits des femmes. Arrêté du 26 septembre 2014 modifiant l'arrêté du 31 juillet 2009 relatif au diplôme d'Etat d'infirmier. Journal officiel du 2 octobre 2014. Disponible sur Legifrance : <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=JORFTEXT000029527714>

⁴ Ministère des affaires sociales, de la santé et des droits des femmes. Instruction du 15 juin 2015 relative au programme national d'actions de prévention des infections associées aux soins (Propias) 2015. Disponible sur NosoBase : <http://www.cclin-arlin.fr/nosobase/Reglementation/2015/instruction/propias2015.pdf>

⁵ Contact université de Laval 2017, Margarida Romero. Peut-on apprendre par le jeu ? 2017. Disponible sur : http://www.contact.ulaval.ca/article_blogue/peut-on-apprendre-par-le-jeu/

⁶ SF2H. Actualisation des précautions standard. Etablissements de santé, établissements médico-sociaux, soins de ville. Hygiène 2017; XXV(HS): 1-64. <https://sf2h.net/precautions-standard-2017>

⁷ Game studies, the international journal of computer game research. Disponible sur : <http://gamestudies.org>

