

Développer des compétences pour soigner en oncologie: un jeu (très) sérieux

LE «SERIOUS GAME» COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE POUR LA FORMATION HYBRIDE EN COURS D'EMPLOI DES INFIRMIERS BACHELOR

CHRISTINE SAGER TINGUELY, CATHERINE WEBER * | JARLE HULAAS **

* Haute Ecole de Santé de Fribourg, HES-SO | ** Haute Ecole d'Ingénierie Vaudoise, Yverdon-les-Bains, HES-SO

Introduction

Une expérience pédagogique de développement et d'utilisation de deux «serious games¹» s'est déroulée dans le module intitulé «Soigner en oncologie» en deuxième année de formation en emploi et à distance Bachelor en soins infirmiers à la HEDS Fribourg, en collaboration avec des ingénieurs en informatique de HEIG-VD.

Le module vise à développer en priorité des compétences du rôle d'expert en soins infirmiers, du rôle de communicateur et du rôle de promoteur de santé dans l'accompagnement de deux patientes atteintes d'un cancer du sein (traitement curatif) et d'un cancer du poumon métastaté (soins palliatifs).

¹ logiciel qui «combine jeu vidéo et une ou plusieurs fonctions utilitaires» (Alvarez & al, 2012)

Objectifs

Evaluer la pertinence de l'utilisation de «serious games» pour développer des compétences pour soigner en oncologie

- Du point de vue des étudiants
- Du point de vue des professeurs

Devis - Méthode

Analyse longitudinale pendant 6 mois d'une promotion de 12 étudiants en emploi entre février et avril 2016 et du vécu de l'expérience du jeu sérieux.

Observation et tutorat avec suivi en ligne par 2 professeurs de la HEDS pendant deux «Serious games»

Recueil de données par questionnaire en fin de module auprès des étudiants: points +/- du module pour les apprentissages, temps de travail, soutien technique, disponibilité tuteurs

Evaluation de l'impact d'un indicateur de sécurité des interventions variant en fonction des options prises pendant le jeu

Analyse des résultats des évaluations sommatives validant le module (5 crédits ECTS)

Caractéristiques des étudiants:

- 2 hommes et 10 femmes
- Moyenne d'âge: 39.66 ans
- Lieux de pratique:
 - EMS (7)
 - Soins aigus (2)
 - Soins à domicile (1)
 - Psychiatrie (1)
 - Soins palliatifs (1)

Résultats et impacts

- 10 étudiants sur 12 ont eu l'expérience positive d'«apprendre en jouant».
- L'indicateur de sécurité les a stimulés à prendre des **décisions en connaissance de cause**.
- **Tous les étudiants ont réussi** l'évaluation sommative du Module (5 crédit ECTS).
- La confrontation virtuelle avec une patiente **prépare à la rencontre** lors d'interactions directes dans des exercices avec des patients simulés.
- **Suivi** des apprentissages **plus individualisé** grâce au tutorat en ligne par les professeurs.

➔ Les «serious games» sont **réutilisés** dans le même module pour la promotion suivante avec quelques adaptations.

➔ Mise à disposition du «serious game» pour les **étudiants plein temps**, voire en **formation post-grade**, en réflexion

Discussion

L'utilisation du «serious game» a permis d'aborder le thème des soins en oncologie de manière un peu plus **ludique**. Ce sujet, incontournable dans une formation de base en soins infirmiers, est souvent perçu par les étudiants comme difficile, lourd en représentations et chargé en émotions. Reste à évaluer l'impact de cet outil sur le développement des **compétences professionnelles en situation réelle**.

Le Serious Game doit être utilisé de manière réfléchi dans une **logique de module** qui l'intègre comme un **outil au service du développement de compétences** et non comme une fin en soi.

Références

- Alvarez, J., Djaouti, D., Rampnoux, O. (2012). *Introduction au serious game*. Paris: Questions théoriques.
- Dankbaar, M. (2015). Serious Games and Blended Learning, Effects on Performance and Motivation in Medical Education. *Erasmus University Rotterdam, the Netherlands*.
- Lavigne, M. (2016). Jeu et non jeu dans les serious games. *Sciences du jeu [En ligne]*, 5
- Lavigne, M. (2013). Pertinence et efficacité des serious games. Enquête de réception sur neuf serious games. *Revue des Interactions humaines Médiatisées*, vol. 14, n° 1