

Sylvie Baeriswyl ●
Christine Baeriswyl ●
Jarle Hulaas ●

● **Atelier**
● **Tester TraumaSim, un serious
game créé dans le cadre des
soins aigus**

3^{ÈME} JOURNÉE E-LEARNING
HAUTE ÉCOLE DE SANTÉ, FRIBOURG

24 novembre 2016

CHOIX DU JEU SERIEUX COMME ENVIRONNEMENT DIDACTIQUE

- **Activités à réaliser dans un délai court, notion de « pression du temps »**
- **Préparation à une simulation avec un mannequin de Haute Fidélité**
- **Peu d'apports théoriques nouveaux, par contre, nouvelles articulations de connaissances → temps de synthèse, intégration**
- **Potentialiser un environnement numérique déjà créé et connu des étudiants → diminution des obstacles liés à la nouveauté**

- **Accompagnement distinct par un médecin et une infirmière expert-e-s du domaine**
- **Evaluation croisée entre pairs pour offrir la possibilité d'améliorer leurs hypothèses (offre en soins)**
- **Transmissions orales enregistrées (et non écrites)**
- **Présence (humanisée) à distance par la sollicitation possible de l'aide du médecin et de l'infirmière pour améliorer la réflexion en cours de jeu**
- **Dimension *jeu* supporté par le biais du critère de qualité sensible aux soins *Failure to rescue* et par l'enjeu de réussir 2 semaines plus tard la prise en charge du mannequin Haute fidélité**

- **Se mettre dans l'esprit du jeu par la démonstration de parties du jeu**
- **Se mettre dans l'orchestration du jeu**

- **Feed-back de la part des étudiant-e-s ayant joué**
- **Obstacle à l'introduction de certaines nouveautés dans**
- **Les soucis informatiques (bug et limite de l'obligation de jouer dans un temps précis)**
- **Ratio temps de conception – bénéfiques pédagogiques**
- **Le point de vue du concepteur**

**Merci pour
votre attention**



**Nous sommes à l'écoute de
vos questions....**