

Se former en jouant

En marge des enseignements académiques, les serious games sont de plus en plus utilisés dans la formation initiale et continue. Une nouvelle façon de se former, moins académique et plus ludique.

Le serious game aura certainement le vent en poupe dans les hôpitaux et les instituts de formation en soins infirmiers ces prochaines années. Il faut dire que l'outil peut convaincre. « Je suis issu de la génération Y et je suis très à l'aise avec les nouvelles technologies. L'utilisation de serious games dans l'apprentissage du métier nous permettrait d'appréhender certaines situations en conditions réelles, avant de les rencontrer vraiment dans un service », raconte, enthousiaste, Tristan, étudiant en soins infirmiers en deuxième année.

Le serious game de formation Ehpad'Panic* figure parmi la quinzaine de « jeux sérieux » déjà utilisés pour les professionnels de santé. Déployé pour l'instant dans dix Ehpad à Nice, il est aussi accessible pour les infirmiers et aides-soignants des autres établissements via une plateforme en ligne.

Pour Clément Kolodziejczak, du groupe Genius, développeur de serious games, « les professionnels y incarnent leur propre rôle et doivent faire face à des situations complexes. Cela leur permet de gérer des situations de crises chez les patients atteints de la maladie d'Alzheimer. Les scénarios sont différents tous les mois ».

Créer un avatar et rentrer dans le jeu

En ligne ou via un logiciel, sur abonnement ou sur licence, sur ordinateur ou sur tablette : les solutions pour se former sont multiples et différent selon les éditeurs. « On crée un avatar correspondant à son profil professionnel et on rentre dans le jeu, avec des situations à analyser et des réponses à donner. Le jeu s'adapte en temps réel aux choix



du professionnel », explique Victor Borges-Silva, cadre infirmier anesthésiste au Centre Hospitalier de la Ferté-Bernard (72).

Ce gestionnaire des dépôts de sang et responsable de la transfusion a convaincu sa hiérarchie de former tous les infirmiers de son établissement à la transfusion, via le serious game Florence Transfusion Sanguine.

« Je voyais toutes ces nouvelles infirmières, qui avaient des bases non assurées sur la transfusion. J'ai trouvé que l'outil permettait de former le personnel d'une façon plus ludique. Et cela a été très concluant. Les infirmiers ont oublié la peur d'être évalués et ont acquis de solides connaissances tout en étant capable d'analyser leurs erreurs », poursuit ce cadre. Pendant deux ans, ce sont près de 80 infirmiers qui ont joué le jeu.

« D'abord, on a proposé d'encadrer ces formations pendant le temps de travail, puis les infirmiers ont eu la possibilité de jouer chez eux, avec une attribution de 45 minutes en heures supplémentaires pour ceux qui optaient pour ce choix », souligne Victor Borges-Silva, justifiant cette mesure par l'intégration du serious game dans le cadre de la formation continue des soignants.

Un outil qui inspire

Alors que certains serious games, conçus par des développeurs à la demande de laboratoires ou d'associations

existent déjà, les formateurs ne sont pas toujours en mesure les intégrer à la formation des étudiants. « Aujourd'hui, on a beaucoup de serious games qui arrivent sur le marché. On nous les propose pour la formation initiale, mais nous ne parvenons pas à savoir quel usage en faire. L'intégration d'un serious game dans nos enseignements doit être réfléchi pour qu'il soit bénéfique », explique Lydie Dondelli. Dans le cadre d'un projet de recherche financé par la région Île-de-France et par une PME, cette cadre formatrice à l'IFSI Sud Francilien (91) participe – en collaboration avec trois autres cadres d'IFSI – à la conception d'un nouveau serious game, adapté à l'enseignement de la « compétence 1 » des étudiants en soins infirmiers. « Le jeu, précise-t-elle, n'est qu'à l'étape d'élaboration. Il s'agira normalement pour les étudiants de première année de travailler sur le recueil de données et l'élaboration des hypothèses de diagnostic infirmier. Cela durera vingt minutes environ ».

Un serious game sur les prescriptions médicales

À l'instar de Lydie Dondelli, Marie Nhan, une cadre formatrice de l'IFSI de Tenon (Paris), travaille - avec une équipe de formateurs dans le cadre d'un Master 2 en ingénierie pédagogique en formation d'adultes – sur un nouveau jeu à destination des étudiants en soins infirmiers. « Nous souhaitons élaborer un serious game sur le thème du circuit médicamenteux. Nous avons mené une enquête auprès de 1 500 étudiants pour connaître les besoins réels des apprenants, ce qui a confirmé nos hypothèses de travail de départ et nous a conduit à préciser les objectifs pédagogiques: les étudiants ont par exemple beaucoup insisté sur le problème de la lecture de la prescription médicale, plus que sur le calcul de dose. En tenant compte de ces besoins, nous avons développé un story-board avec quinze scénarios différents », explique cette cadre de santé.

Marie Nhan estime que « le serious game apporte une réelle plus-value par rapport aux stages et se veut complémentaire à l'apprentissage effectué. Il permettra aux étudiants de se plonger face à des situations d'application de prescriptions médicales auxquelles ils ne sont pas souvent confrontés et de s'entraîner dans un environnement sans risque pour le patient. Je pense notamment aux seringues électriques, dont l'administration de thérapeutiques induit souvent des erreurs ». La conception d'un serious game pouvant valoir entre 50 000 et 100 000 euros, Marie Nhan et son équipe espèrent trouver les financements et les soutiens nécessaires pour faire aboutir leur projet.

Moins cher que les autres formations

Alors que la Haute Autorité de Santé recommande l'utilisation de simulateurs et de mannequins pour enseigner des procédures diagnostiques et thérapeutiques, des installations très onéreuses, l'utilisation de serious games représenterait une alternative. « La simulation à grande échelle, c'est

bien, mais on ne peut pas tous s'équiper d'un mannequin à haute-fidélité qui coûte environ 60 000 euros, ni créer une salle de simulation à 200 000 euros », remarque Marie Nhan.

“ L'utilisation de serious games dans l'apprentissage du métier nous permettrait d'appréhender certaines situations en conditions réelles, avant de les rencontrer vraiment dans un service. ”

Avec un coût moyen d'environ 23 euros par licence et par an – pour un serious game déjà développé et existant – l'avantage financier par rapport aux formations présentes qui reviennent en général à plus de 150 euros la journée par participant, est évident. Mais « attention, prévient Victor Borges-Silva, qui a testé et approuvé l'utilisation d'un serious game, la mise en place de cet outil dans les hôpitaux nécessite une réelle organisation ».

« L'outil fédère la direction des soins, la direction de la formation, les services informatiques et les cadres de santé, précise-t-il. Avant de le mettre en place, il faut soi-même s'y former et trouver des référents qui puissent suivre l'ensemble des agents qui se formeront ». Une logistique non négligeable. ■

MALIKA SURBLED

* Accès gratuit sur la plateforme www.curapy.com

