

Pause pédagogique

GRANET Aline, PIOGE Alexandre, ROBERT Laura



Jouer pour mieux affronter l'urgence



Paroles de philosophes ...

“ On peut en savoir plus sur quelqu’un en une heure de jeu qu’en une année de conversation”

Platon

“ Les hommes ne sont jamais plus ingénieux que dans l’invention des jeux. L’esprit s’y trouve à son aise”

Leibniz

“ Le jeu devrait être considéré comme l’activité la plus sérieuse des enfants”

Montaigne

“ Tu me dis, j’oublie. Tu m’enseignes, je me souviens. Tu m’impliques, j’apprends”

Benjamin Franklin



Déroulement de la pause pédagogique

1) D'abord jouons !



1) Présentation des articles



Alerte au lapinou

Nous RECRUTONS NOS FUTURS SAUVETEURS !

(Recyclage AFGSU 2 Professionnels de santé)



3 épreuves:

- ❖ Epreuve de Laura : Allô le 15 bobo ?
- ❖ Epreuve d'Alex : le Tarot AFGSU
- ❖ Epreuve d'Aline : Raisonnement d'urgence

Rempportez le poste pour la saison été 2021 !

Organisation des ateliers

3 groupes de 6 incluant un chef d'équipe.

Une feuille de route par groupe : 15 min par atelier

exemple feuille de route:

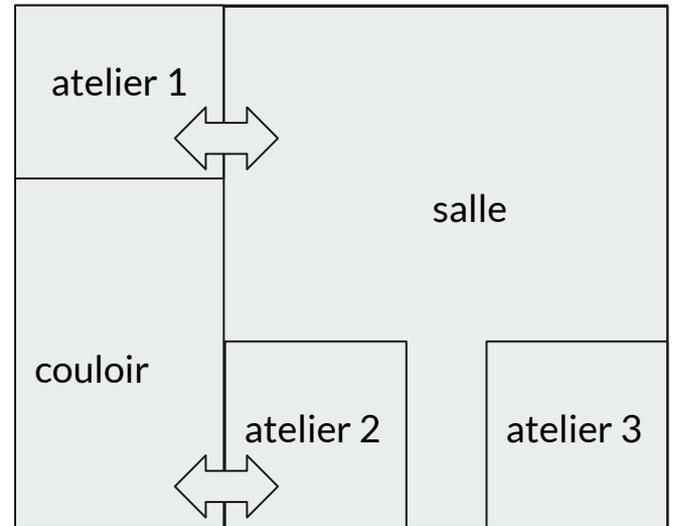
Groupe A:

A faire signer à chaque

étape:

- 1) Raisonnement d'urgence
- 2) Tarot AFGSU
- 3) Allo le 15 bobo

porte ⇔





Atelier n°1: Raisonnement d'urgence

Catégorie:

- Jeu de plateau / Jeu de réflexion

Objectifs pour les participants

- S'approprier les étapes du raisonnement clinique.
- S'auto-évaluer sur la construction de ses propres scripts et ceux des autres à propos des thèmes de l'AFGSU.
- S'auto-évaluer sur les connaissances du programme de l'AFGSU.

Objectifs pour les formateurs

- Etablir une évaluation diagnostique en début de formation sur les scripts et les connaissances du programme de l'AFGSU.

Raisonnement d'urgence



Intuition



Déduction



Prise de décision

BUT DU JEU

Répondre à une situation d'urgence en mettant en valeur son raisonnement clinique.

NOMBRE DE JOUEURS

4 ou plus

COMMENT GAGNER ?

Réussir à prendre en charge la victime en attendant les secours.

QUI ANIME LE JEU ?

Un maître du jeu est désigné dans votre équipe, à lui de :

- Vous lire les règles du jeu
- De vérifier que chaque membre de l'équipe puisse émettre son avis.
- De vérifier que les informations des bilans aient bien été triées.
- D'être garant du bon déroulement selon les étapes du raisonnement.
- De révéler les 3 propositions d'action à entreprendre **UNIQUEMENT** quand l'équipe s'est mise d'accord pour une prise en charge de la victime.

COMMENT JOUER ?

Il suffit de se demander comment vous raisonnez et alors vous saurez jouer...

1. Observez la situation d'urgence. Spontanément, énoncez une première **HYPOTHESE** de l'état de la victime, du contexte et réfléchissez déjà à l'action que vous entreprendrez prioritairement.
2. Vérifiez si votre hypothèse tient la route... Pour cela 4 renseignements s'offrent à vous, choisissez-en 1 :
 - ◆ Avoir accès au **BILAN PRIMAIRE** de la victime
 - ◆ Avoir accès au **BILAN SECONDAIRE** de la victime
 - ◆ Avoir accès au **BILAN CIRCONSTANCIEL** de la situation d'urgence
 - ◆ Avoir accès à l' **EVOLUTION** de la victime

Soyez vigilants ! Des informations inutiles pourraient s'être glissées dans les renseignements... Vous devez les identifier et les mettre à la **POUBELLE** pour pouvoir passer à l'étape suivante.

3. Maintenant soit vous avez tout simplement dans le sang, les réflexes en cas d'urgence. Vous êtes sûrs d'avoir trouvé dès votre première hypothèse et pouvez passer à la **PRISE DE DECISIONS**.

Soit vous doutez et vous pouvez reformuler une nouvelle **HYPOTHESE** que vous pourrez à nouveau vérifier selon une nouvelle catégorie de **RENSEIGNEMENTS** que vous choisirez,

Soit vous avez besoin de vous rassurer, poursuivez alors la même hypothèse mais en découvrant une nouvelle catégorie de **RENSEIGNEMENTS**.

4. **PRISE DE DECISIONS** :

Vous êtes sûr de ce que souffre votre victime ? Ca y est, vous êtes au bout de votre processus de raisonnement, l'étape que vous allez franchir ne vous permet plus de revenir en arrière, votre décision est irrévocable...

Concertez-vous et réfléchissez à l'action à entreprendre pour votre victime.

Choisissez parmi les **3 PROPOSITIONS**, quelle sera l'action à entreprendre en priorité.

Félicitation ! Vous avez fait preuve d'intuition et d'analyse en triant les renseignements récoltés. Les secours arrivent et prennent votre relai.



Atelier n °2 : Allo le 15 bobo

Catégorie:

- Jeux de rôles / communication

Objectifs pour les participants

- S'approprier la transmission d'un raisonnement clinique en co-construction
- S'approprier les principes de la communication
- S'auto-évaluer sur les connaissances du programme de l'AFGSU.

Objectifs pour les formateurs

- Etablir une évaluation diagnostique en début de formation sur les connaissances du programme de l'AFGSU.
- Former sur la communication (SAED)



Allô le 15 bobo?

Le jeu de communication est le “**téléphone arabe**”. Tous les joueurs sauf un quittent la pièce et attendent dehors. Le formateur lit un texte qui consiste en un **message à passer aux secours** à un des joueurs qui le transmettra au prochain collègue qui rentrera dans la pièce. Au fur et à mesure les joueurs se transmettent le message assis sur des chaises dos contre dos. À chaque nouveau joueur le message se déforme et certaines notions disparaissent. A la fin les joueurs prennent conscience de **l'importance d'une communication efficace, surtout en situation d'urgence**, en lisant sur un papier le message d'origine.

A ce moment-là le formateur introduit l'enseignement **SAED** à l'aide du powerpoint que l'HAS a mis à disposition sur leur site internet. Le formateur fournit à chaque joueur une base de construction du message SAED en format A5. Les joueurs ensemble vont créer à nouveau le message d'alerte en format SAED en prenant appui sur l'original. Les joueurs vont garder la grille SAED comme souvenir et inspiration pour former leurs étudiants à ce outil de communication.



Atelier n°3 Tarot AFGSU

Catégorie:

- Jeu de chance / jeux de rôles

Objectifs pour les participants

- S'approprier des gestes de soins d'urgence dans un contexte et matériel donné.
- S'évaluer sur ses connaissances procédurales du programme de l'AFGSU.

Objectifs pour les formateurs

- Etablir un diagnostic pédagogique sur les prérequis procédurales du programme de l'AFGSU.
- Permet un apprentissage théorique et pratique du programme AFGSU

Tarot AFGSU règles du jeu

Objectif de jeux : remporter le point soit en ayant son geste validé par l'expert, ou en évaluant correctement son co-équipier face à l'expert.

Etape 1: la situation

Le formateur propose de tirer 3 cartes issues de 3 tas différents. Celles-ci vont permettre au formateur de créer un scénario selon 3 critères :

- Contexte (par exemple une carte désignant à domicile / au travail / en vacances)
- Histoire (exemple hémorragie, ACR, PC..)
- Matériel (exemple : aucun matériel, une trousse de premier secours...)

L'intérêt est de créer une multitude de possibilités. Ainsi pour une même carte « histoire » choisie par deux joueurs différents, on pourra avoir un contexte ou du matériel différent.

Etape 2 : la mise en situation du scénario établi

Etape 3 : l'évaluation du geste par les pairs et l'expert

Le formateur et le reste du groupe vont évaluer le geste du joueur. Pour cela ils auront deux cartes : VALIDÉE ou REMÉDIATION. Le groupe doit trouver la même évaluation que le formateur pour valider. Si remédiation elle doit validée par le formateur pour obtenir le point.

Exemple jeu de rôle (facultatif) pour le formateur : diseu.r.se de bonne aventure, croupier d'un casino



Article: « The use of board games in healthcare teaching »

Lickiewicz, Hughes, Makara-Studzinska. Nursing Problems 2020; 28

 REVIEW PAPER

NURSING PROBLEMS 2020; 28 (2): 71-;

THE USE OF BOARD GAMES IN HEALTHCARE TEACHING

Jakub Lickiewicz^{1A,D,F}, Patricia Paulsen Hughes^{2D,E,F}, Marta Makara-Studzińska^{1E,F}

¹Department of Health Psychology, Jagiellonian University Medical College, Krakow, Poland

²College of Education, Health, and Aviation, Oklahoma State University – Stillwater, United States

Authors' contribution:

A. Study design/planning • B. Data collection/entry • C. Data analysis/statistics • D. Data interpretation • E. Preparation of manuscript • F. Literature analysis/search • G. Funds collection

Address for correspondence:

Dr Jakub Lickiewicz
Department of Health Psychology
Jagiellonian University Medical College
25 Kopernika St., 31-501 Krakow, Poland
e-mail: jlickiewicz@cm-uj.krakow.pl

Définition et enjeux

Définition gamification: l'usage d'éléments de jeu dans un contexte hors amusement, il devient croissant dans l'enseignement.

Pensez aux jeux de sociétés !

- Ils permettent d'augmenter la **motivation**
- Favorisent l'**interaction des joueurs**
- Travaillent et améliorent la **communication**

Pensez à l'**éducation thérapeutique des patients ++**: activation cérébrale, interaction sociale, diminution symptômes TDAH, diminution symptômes anxiété et dépression, promotion de bonnes habitudes de santé...



La ludopédagogie (Game-based learning)

Aide les étudiants à:

- ❖ Organiser leurs connaissances
- ❖ S'impliquer / motiver dans l'apprentissage des notions difficiles
- ❖ Être responsable de ses propres apprentissages
- ❖ Apprendre de l'expérience

Se base sur la **pédagogie active** et le **socio-constructivisme**.





Medical Teacher



ISSN: 0142-159X (Print) 1466-187X (Online) Journal homepage: <https://www.tandfonline.com/loi/imte20>

Twelve tips for maximizing the effectiveness of game-based learning

Michael B. Pitt, Emily C. Borman-Shoap & Walter J. Eppich

To cite this article: Michael B. Pitt, Emily C. Borman-Shoap & Walter J. Eppich (2015) Twelve tips for maximizing the effectiveness of game-based learning, *Medical Teacher*, 37:11, 1013-1017, DOI: 10.3109/0142159X.2015.1020289

To link to this article: <https://doi.org/10.3109/0142159X.2015.1020289>



Published online: 17 Mar 2015.



Quelques Tips !

Conseil 2 « **Défier les esprits et pas les nerfs. La compétition n'est pas forcément stressante** »

Conseil 4 « **Que ce soit plus qu'un jeu, n'oubliez pas les objectifs** »

Conseil 7 « **Laisser tomber le buzz, il n'y a pas toujours une seule réponse correcte** » :

Conseil 8 « **Restez loin du tableau, laissez les étudiants faire l'enseignement** »

Conseil 11 « **Adaptez la taille du groupe, tous les groupes ne sont pas égaux** »

Conseil 12 « **Utilisez les rétroactions pour aller plus loin. Apprenez pendant l'enseignement** »



L 'apprentissage par le jeu

Avantages

- interaction sociale,
- activation cérébrale par l'implication,
- améliore les compétences transversales (travail en équipe, coopération, communication)
- apprentissage de processus complexes à bas coût
- pédagogie active
- socioconstructivisme
- possibilité de combiner théorie et activités pratiques
- diminue l'anxiété et le stress vis à vis d'une situation clinique réelle
- 4 étapes de jeu selon l'implication (définir pour chaque atelier)
- synthèse, révision, complément aux enseignements classiques

Inconvénients

- risque d'infantiliser les participants
- peu de recherches sur l'efficacité réelle des apprentissages
- anxiété vis à vis des erreurs devant les collègues
- extrêmement chronophage et énergivore pour les formateurs



Conseils et ouverture

- promouvoir la **coopération**
- attention au **nombre de participants**
- pouvoir **moduler** le niveau de **difficulté**

- **sites internet:**
focusgames.com
communicationgame.co.uk
- **Piste de recherche**



Évaluez nos jeux de société !

grille d'évaluation inspirée de l'article

Learning diagnostic and clinical reasoning strategies through an interactive board-game

International Journal of Clinical Skills

Learning diagnostic and clinical reasoning strategies through an interactive board-game

Dr Keith Taylor MBChB BSc MSc FHEA MRCP
General Practitioner & Senior Clinical Teacher
St Andrews University Medical School

Correspondence:

Dr Keith Taylor
General Practitioner & Senior Clinical Teacher
St Andrews University
Bute Medical School
North Haugh
St Andrews
Fife
KY16 9TS
UK

E-mail: kct1@st-andrews.ac.uk
Tel: +44 (0) 1334 463621
Fax: +44 (0) 1334 467470

Keywords:

Game
Board game
Learning
Education

Abstract

Background: A number of studies have reported the educational benefits of using games to reinforce aspects of teaching and learning. In this study we evaluate a novel, collaborative tool that can be used to reinforce clinical reasoning strategies in undergraduate medical students.

Methods: A pilot project was conducted with a cohort of 75 third year medical students at Dundee Medical School (UK). All participants were asked to evaluate the game after taking part in a small group session.

Results: The game was rated very highly in terms of its design, playability, perceived learning benefit and enjoyment.

Conclusion: There is scope for using this tool as a resource to encourage group learning, discussion and reflection across a broad range of curriculum content. A similar structure could be adopted by other health professionals at all stages of learning.



Résultats de l'évaluation

Participation au questionnaire d'évaluation : 5 réponses sur les 16 participants.

Les 3 ateliers ont été:

- bien expliqués et réalisés
- considérés comme des outils d'apprentissage.
- des jeux auxquels les sondeurs étaient d'accord pour refaire l'expérience.
- des jeux d'une durée convenable, voir trop courte. Pour le jeu Tarot une personne a trouvé le jeu un peu long.
- des jeux d'un niveau de difficulté perçu comme correcte. Le jeu Tarot a été considéré comme trop simple pour deux participants.
- ressentis comme amusants. Le jeu raisonnement d'urgence a été perçu comme peu amusant pour deux sondés.
- des jeux permettant la remobilisation des connaissances. Pour le jeu allo le 15 bobo, deux participants n'étaient pas d'accord de cette affirmation.
- des jeux où le niveau de connaissances et du raisonnement clinique des joueurs impactent les scores finaux. Pour le jeu allo le 15 bobo, deux sondés n'était pas d'accord de cette affirmation.

Pause pédagogique

GRANET Aline, PIOGE Alexandre, ROBERT Laura



YOU ARE ALL HIRED

Merci de votre attention