

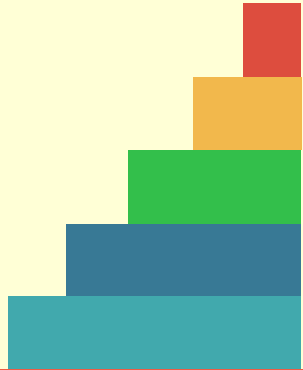
Pause pédagogique

15 novembre 2022

FILCAN Turkan, MARCEAUX Aude, MORIN Karine, PIJEW Alexei

Objectifs

- Décrire ce qu'est un serious game
- Questionner les intérêts pédagogiques et limites du serious game



MENU PRINCIPAL



01 Serious game ? 02 Définition

03 Let's play ! 04 Conclusion de l'article

05 GAME OVER

01

Serious Game ?

Bataille de boules de neige

D'abord seul (1mn)

Puis en trio (2mn)

et enfin en groupe de six (3mn)

Désigner un rapporteur pour la mise en commun ☺

Comment définiriez vous le
serious game ?



Article

Blanié A. Intérêt des jeux sérieux pour la formation des professionnels de santé au raisonnement clinique et à la prise de décision. *Pédagogie Médicale*. 2022;23(2):135-40.



02

Définition


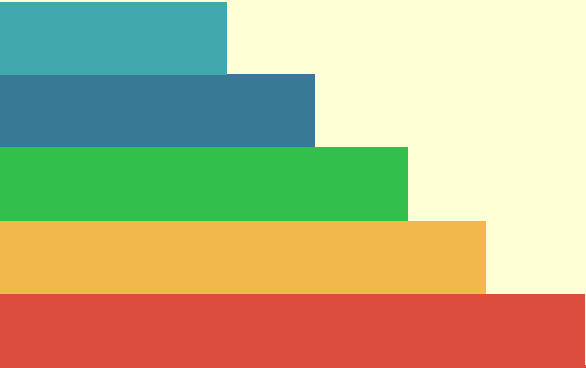





«les jeux sérieux (de l'anglais serious games) sont des applications développées à partir des technologies avancées du jeu vidéo [...] mais qui dépassent la seule dimension du divertissement. Ils combinent une intention sérieuse, de type pédagogique, informative, communicationnelle ou d'entraînement, avec des ressorts ludiques. Ils sont en quelque sorte une déclinaison utile du jeu vidéo au service des professionnels ».

Haute autorité de santé (collectif)







« Application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (Serious) , de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo »

J. Alvarez





« Tout jeu dont la finalité première est autre
que le simple divertissement »

Chen & Michael (2005)



Annouk Quilichini et Brice Hermite avec le jeu qu'ils ont créé avec l'aide de patients. - Photo : Nicolas Lemonnier.

En pédagogie de la santé

Le jeu sérieux peut donc avoir différents buts : sensibilisation, apprentissage, communication, information.

Dans les formations en santé (initiale ou continue) le serious game est utilisé comme outil d'apprentissage.

Il peut être exploité pour la formation des professionnels de santé au raisonnement clinique et à la prise de décision.





WHAT IS IT?

GAMIFICATION

The use of game elements in a non-gaming context

WHY USE IT?

- Increase engagement
- Extrinsic motivation for learning or training

GAME-BASED LEARNING

The process and practise of learning by using games

- Increase engagement
- Transfer knowledge,
- Learn new skills
- Abstract knowledge

SERIOUS GAMES / APPLIED GAMES

A custom-built game with a specific (learning) objective

- Increase engagement
- Increase extrinsic and intrinsic motivation
- Abstract knowledge
- Transfer knowledge
- Train new skills
- Create awareness
- Change behaviour

03

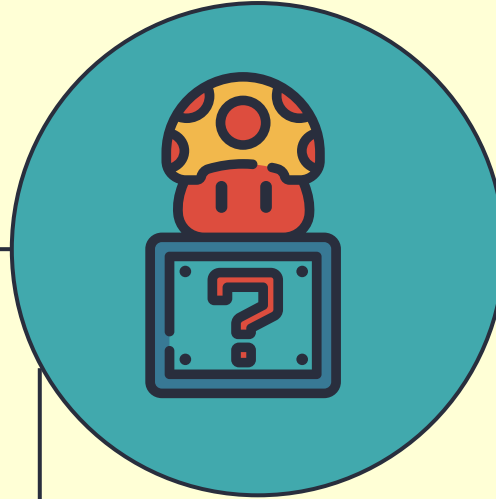
Let's play

<https://urlz.fr/jxKI>



Avantages

- Droit à l'erreur
- Permet d'aller à son rythme
- Formation de masse
- Peu de formateurs pour l'activité
- Possible formation en distanciel
- Soutient l'attention, l'engagement cognitif, rétroaction, répétition
- Soutient l'implication
- Outil de pédagogie active et expérientiel
- Cycle Kolb



Limites

- Nécessité matériel adapté
- Nombre formateurs/ Temps conception
- Coût si achat
- Difficultés d'utilisation en fonction du public
- Apprenant seul devant son écran

Points de vigilance

- Briefing
- Rétroaction/Debriefing
- Scénario élaboré, avec objectifs clairs et énoncés

04

CONCLUSION DE L'ARTICLE



Impact documenté

Plus efficace

Dans l'amélioration des connaissances, les habilités et la satisfaction par rapport à la méthode contrôle

mais

« les résultats semblent moins certains en comparant le jeu sérieux et un autre enseignement digital »

Au moins aussi efficace

pour la prise de décision que les formations traditionnelles

+ value

Sur la motivation des étudiants

Perspectives

Des travaux de recherche pédagogique sont donc à poursuivre à cet égard.

Il reste à prouver :

- « Que les apprentissages sont transférables en situation réelle
 - En lien avec les compétences
 - Et les pratiques professionnelles »
- « Que le serious game a un impact significatif sur la qualité de prise en charge des patients »

05 FIN DE PARTIE

CONCLUSION PAUSE PEDAGOGIQUE

- Nécessite des compétences spécifiques
- Chronophage dans l'élaboration et son application
- Outil pédagogique supplémentaire à disposition des formateurs

- Doit être réfléchi
- Intérêt doit encore être exploré



Bibliographie

1. Alvarez J. DU JEU VIDÉO AU SERIOUS GAME Approches culturelle, pragmatique et formelle. 2007 [cité 21 oct 2022]; Disponible sur: <http://rgdoi.net/10.13140/RG.2.1.2527.1767>
2. HAS. Guide de bonnes pratiques en matière de simulation en santé [Internet]. 2012 déc [cité 21 oct 2022]. Disponible sur: https://www.has-sante.fr/upload/docs/application/pdf/2013-01/guide_bonnes_pratiques_simulation_sante_guide.pdf
3. Blanié A. Intérêt des jeux sérieux pour la formation des professionnels de santé au raisonnement clinique et à la prise de décision. Pédagogie Médicale. 2022;23(2):135-40.
4. de Brito A, Dorbon C, Frerot C, Appriou-Ledesma L. La place du serious game en lfsi, jeu et apprenants soignants. Soins Cadres. févr 2022;31(133):47-53.
5. Dondelli L. Serious Games pour former les étudiants en soins infirmiers au dépistage et à la prise en charge de la douleur. Douleurs : Évaluation - Diagnostic - Traitement. juin 2019;20(3):130-6.
6. Vetois S, Hermes E. UI 5.3 S3 Communication et conduite de projet : la situation de Monsieur Pardee [Internet]. Centre hospitalier Sud Francilien; Disponible sur: <https://view.genial.ly/5ff42dde485b460cf9c7cee3/interactive-content-monsieur-pardee>

Retour

