



Intérêt des jeux sérieux pour la formation des professionnels de santé au raisonnement clinique et à la prise de décision

BLANIÉ A. Pédagogie Médicale. 2022;23(2):135-40.

(résumé proposé par Filcan Turkan, Marceaux Aude, Morin Karine, Pijew Alexeï suite à la pause pédagogique du 15 novembre 2022)

Mots Clés : jeux sérieux, raisonnement clinique, outil, pédagogie

Le *serious game* ou jeu sérieux est développé depuis quelques années dans différents domaines, dont celui de la formation. Il s'agit d'un jeu vidéo associé à des objectifs d'apprentissage. En santé, il est utilisé comme un dispositif de simulation virtuelle à destination des patients, mais aussi des professionnels et futurs professionnels. L'article d'Antonia BLANIÉ s'intéresse à son intérêt pédagogique notamment dans l'enseignement du raisonnement clinique et de la prise de décision, mais surtout aux impacts des jeux sérieux pour la formation des professionnels de santé.

Les intérêts théoriques de cet outil pédagogique sont nombreux. Il permet de former à distance, de cibler un nombre important d'apprenants et, surtout, de sécuriser l'apprentissage, aussi bien pour l'apprenant que pour le patient puisque, dans ce cadre précis, l'erreur est permise. Les apprentissages ciblés dans le jeu impliquent que les joueurs mobilisent des connaissances, des habiletés ou des attitudes.

Par ailleurs, son utilisation s'appuie sur les quatre piliers de l'apprentissage que sont l'attention, l'engagement actif, la rétroaction et la consolidation. Lorsqu'il joue à un jeu sérieux, l'apprenant est sollicité à chaque instant par différents stimuli (graphisme, son...). Pour progresser dans le scénario, il doit être actif et s'impliquer cognitivement pour répondre aux questions du jeu. Quant à la rétroaction, elle peut être réalisée par des commentaires, un score ou un débriefing avec le formateur et/ou des pairs. La consolidation, elle, se fait par la répétition du jeu.

Les études s'accordent pour conclure que l'utilisation des *serious game* suscite une motivation importante chez les apprenants, sans pour autant qu'il y ait une différence notable d'apprentissage de raisonnement clinique aussitôt après. En revanche, cet outil a l'avantage de permettre aux apprenants d'éprouver une situation en tant qu'acteur principal, ce qui leur permet d'inscrire leur apprentissage dans le cycle de Kolb. C'est dans cette perspective que l'utilisation du jeu semble intéressante quant à l'élaboration du raisonnement clinique et la prise de décision. Cette dernière semblerait être améliorée pour les groupes ayant été formés via le jeu sérieux.

L'analyse de la littérature a mis en évidence que le jeu sérieux était au moins aussi efficace, voire plus pour améliorer les connaissances et les habiletés par rapport à une méthode d'enseignement classique, notamment en ce qui concerne l'amélioration de la prise de décision. Mais sa plus-value par rapport à un autre enseignement digital n'est pas documentée.

En conclusion, il s'avère que le jeu sérieux est un outil supplémentaire de pédagogie active qui peut être utilisé en complément d'autres outils. Comme tout outil, son utilisation doit être réfléchie pour être pertinente. Les travaux de recherche doivent être poursuivis pour démontrer que les apprentissages réalisés grâce aux jeux sérieux sont transférables en situation réelle, et ce, en lien avec les compétences visées, et que cet outil permette l'amélioration de la prise en charge des patients.