

État des lieux de l'emploi des jeux sérieux pour la formation des professionnels de santé en France en 2019

Blanié Antonia^{1,2,3}, Rihane Sami¹, Decormeille Guillaume⁴, Benhamou Dan^{1,2,3}

(1) Laboratoire de Formation par la simulation et l'Image en Médecine et Santé (LabForSIMS),
Faculté de médecine Paris Saclay (2) Département d'Anesthésie-Réanimation chirurgicale, CHU Bicêtre
(3) Comité Recherche CORESIMS et comité Pédagogie de la SoFraSimS
(4) Institut Toulousain de simulation en santé (itSIMS), CHU Toulouse

Introduction

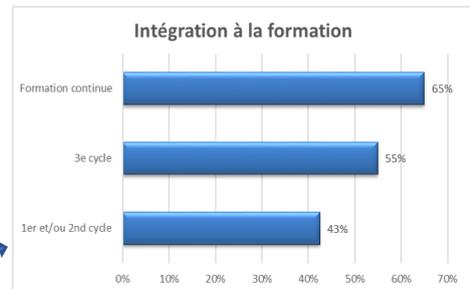
- **Jeu sérieux (JS)** : outil pédagogique en plein essor
 - Pas d'étude sur leur emploi en pratique
- ⇒ État des lieux de leur emploi en simulation pour la formation des professionnels de santé en France

Matériel et Méthodes

- Enquête prospective
- Questionnaire envoyé par mail
- 95 centres de simulation référencés par la SoFraSimS

Résultats et discussion

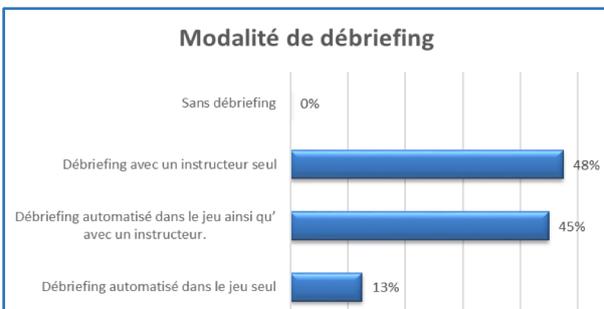
- **56 réponses (59%) sur 95 centres** :
 - 31 (55%) n'utilisaient pas de JS mais 16 l'envisageaient
 - 25 (45%) utilisaient au moins un JS (11 plus d'un JS)
 - 24 JS différents



- **Analyse globale des 40 occurrences d'utilisation des JS**

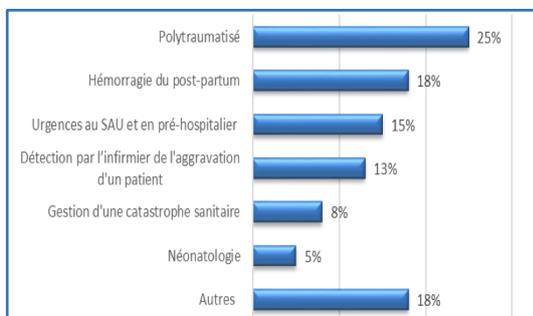
Modalités pédagogiques

- Intégration au cursus de formation : 28 (70%)
- En complément d'un enseignement traditionnel : 38 (96%)
- En centre de simulation : 36 (90%)
- Présence d'un enseignant : 34 (85%)
- Débriefing systématique

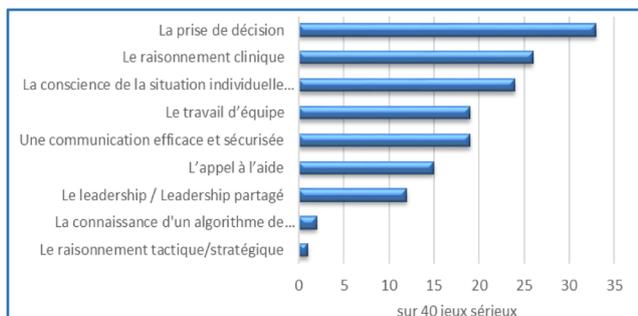


Objectifs pédagogiques

Thématiques des JS



Compétences non techniques (plusieurs réponses possibles)



Objectif d'interprofessionnalité : 73% des cas

Conclusion

- La moitié des centres répondeurs utilisaient des jeux sérieux en 2019
- Le JS faisait toujours l'objet d'un débriefing, le plus souvent avec instructeur
- Le JS venait le plus souvent compléter un enseignement traditionnel
- Les compétences non techniques et/ou le raisonnement clinique y étaient des objectifs pédagogiques importants