

[RETOUR](#)

## Simulation en santé

**Hélène Dehaut**  
**10/02/2022**

Hélène Dehaut, Infirmière aux Urgences et Soins Intensifs Cardiologiques du CHU Lille a suivi le Diplôme Universitaire d'enseignement et de pédagogie par la simulation en santé. Elle a réalisé des serious games pour former les étudiants IPA aux soins critiques, elle répond aux questions du BIP.

## Le Diplôme Universitaire d'enseignement et de pédagogie par la simulation en santé

Julian Alvarez, docteur HDR en science de l'information et de la communication, spécialiste de la ludopédagogie présente le Diplôme Universitaire d'enseignement et de pédagogie par la simulation en santé.

Le Diplôme Universitaire d'enseignement et de pédagogie par la simulation en santé est géré par le professeur Mercè Jourdain à l'Université de Lille. Il s'adresse à toute personne concernée par le domaine de la santé et souhaitant développer ses compétences dans l'enseignement par la simulation en santé.

Dans le cadre de cette formation, la ludopédagogie est une approche enseignée. Certains participants s'intéressent à cette approche. C'est le cas d'Hélène Dehaut, Infirmière aux Urgences et Soins Intensifs Cardiologiques du CHU Lille qui a réalisé des serious games pour former les étudiants IPA aux soins critiques. Elle répond aux questions du BIP.

Pour en savoir plus sur le DU Simulation et pédagogie : [https://medecine.univ-lille.fr/filemedecine/user\\_upload/faculte/departements/presage/formation-continue/FOR02.pdf](https://medecine.univ-lille.fr/filemedecine/user_upload/faculte/departements/presage/formation-continue/FOR02.pdf)

## Hélène, présentez-vous...

Hélène DEHAUT, Infirmière aux Urgences et Soins Intensifs Cardiologiques du CHU Lille, Vice-Présidente de la Commission Scientifique du Collège de Médecine d'Urgences du Nord-Pas-de-Calais (CoMU5962). J'interviens dans le cours de Soins Critiques donné aux Infirmier(e)s de Pratique avancée de 1ère année à la Faculté de Médecine de Lille depuis l'année universitaire 2020/2021 aux côtés de Pr WIEL Eric, Vice-Président du COMU 59-62 et Coordonnateur Régional et Local du DESMU Hauts-de-France / Faculté de Médecine de Lille, de Katia QUELENNEC, ingénieur pédagogique et Pierre RAVAUX de la Direction des Innovations Pédagogiques (DIP) de l'Université de Lille.

## Vous avez suivi le DU simulation et santé, que vous a-t-il apporté ?

J'ai suivi et obtenu le DU de Pédagogie et d'Enseignement par la simulation en Santé en 2021 proposé par la Faculté de Médecine de Lille à la Plateforme de Recherche et d'Enseignement par la Simulation pour l'apprentissage des Attitudes et des Gestes (PréSaGE). Ce diplôme m'a aidé à manipuler des outils et méthodes de la simulation en santé afin de créer des scénarii adaptés au public concerné par la formation aux côtés d'experts dont Monsieur Julian Alvarez, Président de l'Association Ludoscience et Responsable pédagogique du DU Apprendre par le jeu à l'INSPE de Lille Nord-de-France de l'Université de Lille.

## Présentez le jeu que vous avez créé, le contexte et expliquez sa particularité ?



J'ai donc créé des *serious games* pour former les étudiants IPA aux soins critiques aux travers de cas concrets sous l'expertise clinique de Pr WIEL Eric. La formation *CritSim* a été retenue à l'appel à projets (AAP) permanent des transformations pédagogiques proposé par l'Université de Lille avec le soutien de Pr LACROIX Dominique, Doyen de l'UFR des Sciences de la Santé et du Sport de l'Université de Lille. Remporter cet AAP m'a permis d'avoir une équipe de qualité à mes côtés dans la création des *serious games* composée de Katia QUELENNEC et Pierre RAVAUX.

Le contexte de mon DU était marqué par la crise CoVID et j'étais soucieuse de mener à terme la création de ma formation. L'idée est donc venue de créer des *serious games* permettant aux apprenants une certaine autonomie au fur et à mesure de leur avancée dans les cas cliniques qu'ils rencontrent et de réaliser leur cours via la simulation en santé même si nous aurions dû être en distanciel, ce qui n'a pas été le cas.

## La simulation en santé est une pratique répandue, en quoi votre projet était-il innovant ou différent ?

Les sessions de simulation se déroulent sous le format de *serious games* (virtuel), chacune est suivie d'un *debriefing* à partir de la récupération en temps réel des réponses des apprenants (ce qui permet un suivi individuel, la participation de tous les étudiants même dans un groupe de 20 étudiants/session). Les 3 cas cliniques sont enclavés dans un *escape game* (le jeu) entraînant la motivation des étudiants par l'association du niveau " utilitaire " pour résoudre le cas cliniques.

## Comment avez-vous fait du lien entre le réel et le virtuel ?

Le lien entre le réel et le virtuel se fait justement en mettant à disposition de l'apprenant des éléments réels et virtuels, en créant du lien entre ces 2 éléments : lors des cas concrets en soins critiques présenté en virtuel mais aussi par la diffusion de vidéos (virtuelles) du réel durant les séances de simulation. Ce qui crée une distanciation : c'est le principe de l'effet V ou effet *verfremdungseffekt*.

## Comment vous êtes-vous assurés de l'ancrage des apprentissages ?

### FONDAMENTAL

Le processus d'apprentissage utilisé dans notre formation via les *serious game* est le socio-constructivisme. C'est un apprentissage qui se construit par l'échange avec les autres. « socio » renvoie aux échanges avec les autres et « constructivisme » à la construction des connaissances. Lors des *serious games*, nous avons créé des situations à problèmes et nous avons mis à disposition, dans l'environnement pédagogique de l'apprenant, des éléments qui lui seront nécessaires pour résoudre la situation, on parle d'une conception socio-constructive de l'apprentissage. Cette construction de résolution de problèmes nous rappelle les situations de soins critiques que nous pouvons rencontrer dans notre pratique soignante. Le patient va se présenter à nous suite à un problème de santé qu'il présente et nous sommes dans un environnement où nous avons des éléments matériels ou physiques (des experts) qui vont nous aider à résoudre cette situation. Les discussions et échanges pourront se faire entre apprenants, avec le facilitateur (Pr WIEL était présent pour le rôle du médecin) et avec la formatrice (moi).

## Avez-vous eu des retours des étudiants et si oui, lesquels ?

Dès la sortie de leur cours les étudiants avaient l'air très satisfaits des apprentissages reçus et surtout du format du

cours qui les changeait du format " habituel " :

- 100 % de étudiants étaient très satisfaits et satisfaits du contenu proposé,
- 98 % étaient optimistes et confiants quand aux possibilités de transférer les compétences acquises lors de la session de simulation,
- 91 % ont estimé que les objectifs de la formations sont ceux qui les aideront à être plus performants dans leur travail.

## **Vous vous intéressez à la ludopédagogie ?**

Julian Alvarez, répond à nos questions...

### **L'effet verfremdungseffekt"**

Vous souhaitez en savoir plus sur "l'effet verfremdungseffekt" aussi appelé "Effet V" ?

Découvrez le concept qui se cache derrière grâce au Dr Ludus. Abordée de manière ludique en moins de 5 minutes, vous saurez tout sur ce concept !

<https://www.youtube.com/watch?v=aZ7PruzcmKI>

### **Pourquoi la ludopédagogie en santé ?**



Comme nous pouvons le découvrir avec ce témoignage de Hélène Dehaut, la ludopédagogie ne constitue pas un apanage de l'enseignement général. Cette méthode s'applique de manière plus large à tous les domaines dont celui de la santé. La démarche reste au final toujours la même avec l'emploi de séances ludopédagogiques. Nous pouvons ainsi retrouver notamment le fait d'engager les participants, leur offrir des représentations concrètes pour opérer une contextualisation, faire vivre des expériences sur lesquelles il est possible d'établir des vérifications d'hypothèses par essais-erreurs, amener durant le debriefing les participants à adopter des postures réflexives au regard de l'activité de jeu vécue et permettre ainsi une distanciation pour prendre conscience des apprentissages. Cette trame peut s'appliquer à bon nombre d'approches pédagogiques.

