

2017

Premières évaluations de l'outil pédagogique chez les étudiants en Médecine



Antonia Blanié *(1,2), Benjamin Aupart (1,2), Philippe Rouleau (1,2), Dan Benhamou (1,2)

* Corresponding Author: Dr Antonia Blanié. E-Mail: antonia.blanie@aphp.fr

(1) Centre de simulation LabForSIMS, Faculté de Médecine Paris Sud, 94275 Le Kremlin Bicêtre, France.

(2) Département d'Anesthésie-Réanimation, Centre Hospitalier Universitaire Bicêtre, 94275 Le Kremlin Bicêtre, France.



Introduction

Notre centre de simulation LabForSIMS a mis en place un serious game (SG), *LabForGames Neuro*, pour les étudiants en médecine. En 2014, une équipe pédagogique constituée de médecins du CHU Bicêtre a élaboré quatre cas décrivant la prise en charge de pathologies neurologiques aiguës dans un service d'urgence pour développer le raisonnement clinique des étudiants en médecine. L'objectif de cette étude était d'évaluer les premières utilisations de *LabForGames Neuro* comme outil pédagogique chez les étudiants en médecine.



Résultats

Dix-huit étudiants ont été inclus. Certains ayant participé à plusieurs sessions de cas différents, 34 questionnaires au total ont pu être analysés.

La facilité d'utilisation du jeu était estimée à 7 sur 10 [6-8]. En dehors de quelques problèmes techniques, les étudiants décrivaient une satisfaction globale vis-à-vis du jeu à 8 sur 10 [7-9]. L'ensemble du jeu était jugé immersif avec une valeur à 9 sur 10 [8-9] et les scénarios considérés comme réalistes (9 sur 10 [8-10]). L'intérêt perçu de l'inclusion de ce jeu sérieux dans la formation était de 9 sur 10 [9-10]. La mise en œuvre et l'intégration du SG dans le cursus étaient considérées complémentaires de l'enseignement existant.



Discussion

Cette étude préliminaire a permis d'évaluer les premières utilisations de *LabForGames Neuro* comme outil de formation chez les étudiants en médecine. En dehors de quelques problèmes techniques en cours de résolution, la facilité d'utilisation était bonne ainsi que le réalisme et l'immersion. Les étudiants ont été satisfaits et ont perçu l'intérêt de ce jeu dans leur formation. L'intégration dans le cursus des études de médecine doit être précisée.



Références

Br J Surg 2012; 99 : 1322-1330. Simul Healthc 2015; 1-11.

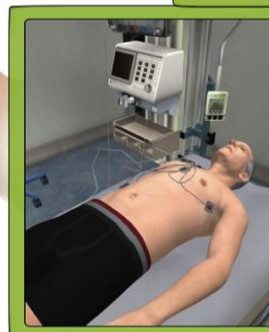


Matériel et Méthodes

Une étude prospective, observationnelle a été réalisée chez tous les étudiants en médecine de la Faculté de Médecine Paris Sud en stage en anesthésie réanimation et en neurologie pendant un quadrimestre. Quatre cas (hémorragie méningée, traumatisme crânien, accident vasculaire cérébral et méningite) étaient inclus dans le jeu *LabForGames Neuro* et testés dans cette évaluation (Figure 1). Après chaque session, un questionnaire évaluant le SG a été rempli par les étudiants (réponses sous forme d'échelle numérique de 0 à 10). Les résultats ont été exprimés en médiane [espace interquartile] ou en pourcentage.



Informations sur le patient



Homme de 60 ans, transporté aux urgences par les pompiers pour une chute mécanique de sa hauteur sur une plaque de verglas avec traumatisme crânien survenu devant sa femme. Vous êtes le médecin des urgences.

Il est 15h10, le 4 novembre.

Téléchargement des données...



LabForGAMES

LabForSIMS Formation par les Serious Games

NEURO

Figure 1 : Capture d'écran de LabForGames Neuro