

*Juillet
2019*



I.CONTROL

Le jeu sérieux national sur les précautions standard

Un outil de formation du réseau de prévention des IAS (RéPias), développé par la mission nationale d'appui transversal aux actions de prévention des infections associées aux soins (MATIS).

Outil officiel de la Mission Mains Propres du Ministère de la Santé

RéPias
MATIS

Réseau
de Prévention
des Infections
Associées aux Soins

 **Santé
publique**
France

Concept du jeu sérieux

Un jeu sérieux est un jeu créé dans le but de procurer de l'amusement mais aussi d'apporter des connaissances théoriques et/ou pratiques au joueur.

Le défi d'un jeu sérieux est d'amener le joueur à faire face à des épreuves adaptées à ses capacités afin de **se trouver mentalement dans la zone dite de « flux»**, zone dans laquelle le joueur est absorbé dans le jeu, oublie ce qui est autour de lui, s'oublie lui-même, **et où son cerveau active les mécanismes d'apprentissage.**

La littérature montre des essais concluant en matière **d'amélioration des comportements** et des pratiques chez les soignants et les patients, ainsi qu'un **accroissement de l'intérêt et de l'approfondissement volontaire des connaissances** chez les étudiants en santé.



Comment utiliser 1.Control en tant que formateur ?

Le jeu sérieux est une expérience à rapprocher de la simulation. L'idéal est donc de réaliser **un briefing avant le jeu (objectifs, règles)**, de laisser jouer individuellement chaque personne jusqu'à **l'obtention des trois passeports** (médecins ou patients selon votre besoin) et de réaliser **un debriefing immédiat après le jeu** (questions en suspens, connaissances acquises, engagement à changer une chose dans leurs pratiques).

Comme toute intervention courte, le jeu ne se suffira pas à lui-même pour assurer une pérennité dans le temps. **Donner après le jeu un support papier de type plaquette ou mémo permettra un a priori positif du joueur sur cette plaquette** (car associée à l'expérience ludique) et augmentera la probabilité que le joueur la conserve et la relise.

Vous pouvez donner par exemple **la plaquette précautions standard SF2H**, ou **celle du jeu**, ou toute autre plaquette synthétique de votre choix contenant les points clés que vous souhaitez mettre en avant.

Il est bien sûr possible **d'utiliser le jeu différemment** (cf Annexe 1) : avec ou sans briefing, pour une ou plusieurs parties, avec une participation des joueurs en présentiel dans une salle, ou dans leur service sur un ordinateur dédié ou en travail personnel DPC chez eux, en prérequis (obtention des trois passeports) pour une formation continue ou un cursus universitaire.

Gardez en tête l'idée de faire passer un bon moment aux joueurs et présentez-le comme un moyen de joindre l'utile (la formation) à l'agréable.

Concept du jeu sérieux

Pour jouer en ligne, se connecter à [l'espace de e-formation du RéPias](#), et suivre la [procédure d'inscription](#).

Pour télécharger le jeu (version PC uniquement), [cliquer ici](#) ou téléchargez-le via la page d'accueil des [outils MATIS](#).



Pour insérer le jeu sur votre Espace numérique de travail : si vous disposez d'un espace numérique de travail de type Moodle®, vous pouvez insérer le jeu en tant que cours sur votre plateforme, ou partager le module en LTI. Pour cela, formuler une demande de module SCORM I.Control, ou de partage LTI à support.icontrol@chu-bordeaux.fr



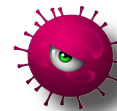
Comment utiliser I.Control en tant que formateur ?

L'objectif du jeu est de devenir le maître des Précautions Standard !

Dans un univers très science-fiction et manga, le joueur devra choisir de vivre son expérience en tant **que médecin ou patient**, pour cela il faudra choisir un avatar médecin ou un avatar patient parmi différents personnages. **Le joueur pourra ensuite changer de rôle s'il le souhaite.**

Qui peut jouer ? Tout soignant, tout étudiant en santé, et tout patient. Même si l'avatar médecin va rencontrer inévitablement des situations de médecin, **le joueur n'aura pas besoin de compétence médicale particulière pour réussir.**

Déroulement du jeu



1. Choisir son rôle (médecin ou patient)
2. Choisir son avatar
3. Choisir un univers (Etablissement de santé, Etablissement médico-social ou Ville) pour en gagner le passeport
4. Devenir le maître des précautions standard en remportant tous les passeports

Pour obtenir le passeport d'un univers : passer trois niveaux en tant que médecin (apprenti, confirmé, puis expert) ou deux niveaux en tant que patient (confirmé, expert). Pour passer un niveau, réussir une partie de 8 questions avec un minimum d'erreur.

La salle d'entraînement permet de **s'entraîner sur une thématique donnée** (hygiène des mains, hygiène respiratoire, tenue vestimentaire, risque d'exposition aux produits biologiques) ; elle permet de remporter des trophées (or, argent, bronze). **Un trophée d'or donne droit à un crédit utilisable dans la quête de passeport** (un crédit annule une mauvaise réponse).



Exemple d'utilisation du jeu

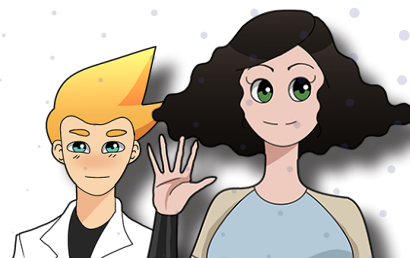
- **Jeu collectif présentiel animé par un formateur**

Un groupe d'étudiants ou de professionnels est réuni dans une salle ou un amphithéâtre avec un ordinateur, un vidéoprojecteur et un formateur : **le formateur a installé au préalable le jeu sur l'ordinateur ou se connecte à internet pour jouer en ligne.**

Il ouvre le jeu, propose au groupe **le type de parcours à faire selon le rôle** (patient ou médecin), **les fait choisir l'avatar** (réponse main levée ou cartons colorés ou boîtier de vote) **puis lance le jeu avec ou sans son selon le mode choisi** (son recommandé), **lit les propositions de réponses et fait choisir au groupe une réponse qu'il coche en direct dans le jeu.**

Avantages : simple à réaliser, reproductible, interaction ludique, briefing et feedback immédiat possible avec les apprenants (permettant d'éviter tout apprentissage erroné, de répondre aux interrogations, d'ancrer l'acquisition de connaissances ou de concepts), peut être intégré facilement dans une formation traditionnelle.

Inconvénients : le jeu se fait sur une session, celle du formateur. En cas de changement de groupe et souhait de reprendre à zéro **il faudra réinitialiser le jeu** (réinstallation ou changement d'identifiant). **Pas de diplôme nominatif issu du jeu pour les joueurs.**



- **Jeu individuel présentiel animé par un ou plusieurs formateurs**

Un groupe d'étudiants ou de professionnels est réuni dans une salle avec un ordinateur chacun : le formateur dirige la session de jeu. **Il explique au préalable les objectifs et les modalités du jeu. Chaque joueur doit se créer un compte.**

Le mode non sonore est recommandé dans ce type de configuration (mode par défaut). Après avoir gagné trois passeports, chaque joueur peut télécharger son attestation de réussite au jeu sur sa page d'accueil du module.

Pour limiter le temps d'attente lié à la procédure d'inscription (confirmation authentification automatique envoyée à l'adresse mail du joueur), il est possible **de formuler une demande d'importation préalable de joueurs dans I.control en s'adressant à support.icontrol@chu-bordeaux.fr.** Le jour de la formation, chaque joueur dispose déjà de ses identifiants pour une connexion immédiate.

Avantage : expérience individuelle, briefing et feedback immédiat et personnalisé possible avec les apprenants.

Inconvénient : nécessite autant de poste que de joueur.



Exemple d'utilisation du jeu

• Jeu individuel non présentiel coordonné par un ou plusieurs formateurs

Dans le cadre d'une campagne ou d'un prérequis pour une formation, chaque joueur joue sur un ordinateur (mis à disposition dans le service, ou à l'école/université, ou à la maison) : **le formateur précise la procédure et le calendrier. Chaque joueur se crée un compte et joue dans une période définie.**

Pour vérifier la réussite des joueurs, le formateur peut :

- A) Demander aux joueurs de fournir l'attestation PDF de réussite nominative délivrée par le jeu une fois les trois passeports gagnés.
- B) Demander aux joueurs de s'inscrire avec un nom permettant de les identifier et solliciter le support I.Control pour une extraction des scores obtenus dans le jeu. Dans ce cas, le formateur doit prendre contact avec le support I.Control au préalable (prévoir un délai suffisamment long), et choisir entre deux modalités :

B1) Les joueurs mettent à la place de leur nom à l'inscription un code les anonymisant. Dans ce cas il faut :

- convenir d'un code encore non utilisé avec le support iconcontrol (exemple pour l'EMS des jonquilles, remplacer le nom par JONQ) et d'une date d'extraction de la base.
- Télécharger [la fiche d'information](#) pour les joueurs qui en feraient la demande.

B2) Les joueurs mettent devant leur nom un code précis. Dans ce cas il faut :

- convenir d'un code encore non utilisé avec le support iconcontrol (exemple pour l'EMS des jonquilles, faire figurer JONQ devant le nom) et d'une date d'extraction de la base
- Remplir [la charte d'engagement](#) du référent et de son établissement
- Déclarer la base de données au sein du registre RGPD de votre établissement.
- Télécharger, transmettre et récupérer les fiches [d'information et de consentement éclairé](#). Le support I.Control pourra fournir le nombre de joueurs, leur catégorie (médical, paramédical, représentant d'usager, usagers, autre), et leur note (nombre de trophées et nombre de passeports).

Pour s'assurer de la compréhension post-jeu des joueurs, deux questionnaires en ligne sont mis à disposition par MATIS (contenu des questionnaires disponibles en Annexe 2) :

- Un questionnaire pour étudiants en santé lien, pour l'instant c'est : <http://my.cpias-nouvelle-aquitaine.fr/ictrl/>
- Un questionnaire pour soignants lien, pour l'instant c'est : <http://my.cpias-nouvelle-aquitaine.fr/ictrlpro/>



Ces questionnaires en ligne apportent au joueur un corrigé immédiat après validation des réponses. Le formateur peut demander une extraction des résultats obtenus au post-test par ses joueurs au support iconcontrol selon des modalités similaires à celles expliquées ci-dessus (contact préalable et planification de l'extraction).



Questionnaire post-test étudiants en santé

Question 1 : Je sais expliquer ce que sont les précautions standard en milieu de soins

Tout à fait d'accord Plutôt d'accord Plutôt pas d'accord Pas du tout d'accord

Question 2 : La désinfection des mains par friction avec un produit hydro-alcoolique est la technique de référence d'hygiène des mains pour un soin, en l'absence de souillures visibles

Vrai Faux

Question 3 : Si je tousse, je dois systématiquement mettre un masque lorsque je suis en contact rapproché avec les patients

Oui Non

Question 4 : Un professionnel de santé peut garder son alliance au travail si elle est lisse

Oui Non

Question 5 : En cas d'exposition à un liquide biologique, il faut rincer sans délai et abondamment

Oui Non

Question 6 : Ce mode d'enseignement est plus attrayant qu'un cours classique en amphithéâtre

Tout à fait d'accord Plutôt d'accord Plutôt pas d'accord Pas du tout d'accord

Question 7 : Ce mode d'enseignement est plus formateur qu'un cours classique en amphithéâtre

Tout à fait d'accord Plutôt d'accord Plutôt pas d'accord Pas du tout d'accord

Question 8 : Pour mieux retenir les points clés des précautions standard, selon vous par quoi faudrait-il compléter ce jeu ?

Plaquette ☐ Enseignement dirigé ☐ Cours en amphithéâtre ☐ Nouvelle session de jeu ☐
 Polycopié ☐ Vidéo explicative ☐ Autre ☐ 5



Questionnaire post-test professionnels

Question 1 : Je sais expliquer ce que sont les précautions standard en milieu de soins

Tout à fait d'accord Plutôt d'accord Plutôt pas d'accord Pas du tout d'accord

Question 2 : La désinfection des mains par friction avec un produit hydro-alcoolique est la technique de référence d'hygiène des mains pour un soin, en l'absence de souillures visibles

Vrai

Faux

Question 3 : Si je tousse, je dois systématiquement mettre un masque lorsque je suis en contact rapproché avec les patients

Oui

Non

Question 4 : Un professionnel de santé peut garder son alliance au travail si elle est lisse

Oui

Non

Question 5 : En cas d'exposition à un liquide biologique, il faut rincer sans délai et abondamment

Oui

Non

Question 6 : J'ai appris quelque chose grâce à ce jeu

Oui

Non

Question 7 : J'ai décidé de changer mes pratiques

Oui

Non

Question 8 : Pour mieux retenir les points clés des précautions standard, selon vous par quoi faudrait-il compléter ce jeu ? Possibilité de choisir plusieurs items.

Plaquette ☐

Application mobile ☐

Formation ☐

Vidéo explicative ☐

Affiche ☐

Autre ☐