

Itinéraires à risque : un outil ludique au service de la sécurité des soins

S. Vandesteene, H. Vergnes, P. Duchein, C. Mourlan



Parmi les outils liés aux nouvelles technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) le jeu sérieux ou *serious game* occupe une place de choix. Cette méthode d'apprentissage à la fois ludique et pédagogique permet à l'apprenant, en devenant acteur, de vérifier ses compétences au travers de situations réelles aisément transposables dans son exercice professionnel.

Par ailleurs l'accès au jeu *via* Internet peut faciliter l'organisation de l'apprentissage en offrant davantage de souplesse qu'une formation présentielle.

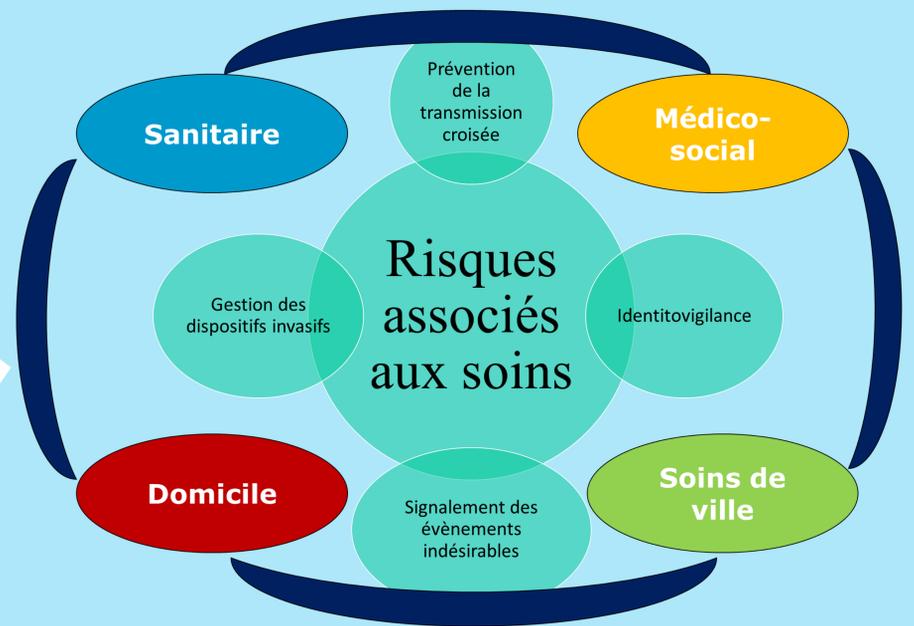
Conception : hygiénistes + professionnels de la formation numérique



Des QCM, des éléments à choisir ou à ordonner, des choix cruciaux à faire...



Des illustrations humoristiques
L'interface entre les secteurs de soins
Deux parcours de soins



Pour chaque parcours : 10 questions, 15 à 20 minutes

Parcours d'Alain



Parcours d'Emma



RESULTATS

1 562 connexions au jeu *via* Internet au 25 mai

Utilisation en formation continue des référents IAS des secteurs sanitaire et médico-social

Utilisation lors des journées régionales des réseaux d'hygiénistes et de correspondants en hygiène

CONCLUSION

Apprendre en jouant est facilitant. Le partage des aventures d'Alain Proviste et d'Emma Titgoutte doit sensibiliser les professionnels au respect des bonnes pratiques dans les domaines de l'hygiène et de la gestion des risques.