



Apprendre ensemble
pour soigner ensemble



L'escape game : un outil de prévention chez les étudiants ?

Equipe « Ludopédagogie » SimUSanté

Mars 2023 – Journée d'échanges autour du Tutorat
CHU Amiens Picardie



Aucun conflit d'intérêt



Apprendre ensemble
pour soigner ensemble



- Contexte
- Expériences ludopédagogiques
 - L'escape game pédagogique
 - Intérêts pour la recherche et impact





Contexte

Apprendre ensemble pour soigner ensemble

Des étudiants exposés ?

Une réelle problématique

- Des chiffres alarmants...

30 % présente des signes de détresse psychologique (*Observatoire nationale de la Vie étudiante – 2021*)

70 % des étudiants se disent en situation de mal-être quant à leur santé mentale

36 % disent avoir eu des pensées suicidaires (*Institut CSA 2019*)

- Un enjeu stratégique et axe de santé publique
- Des facteurs « favorisants » : précarité, Covid...
- « C'est d'autant plus inquiétant que la moitié de ces étudiants disent ne pas en parler, ne pas se confier » (*Directeur général de la LMDE, Fabrice Grière, sur Franceinfo 2020*)

Des étudiants en santé particulièrement touchés ?

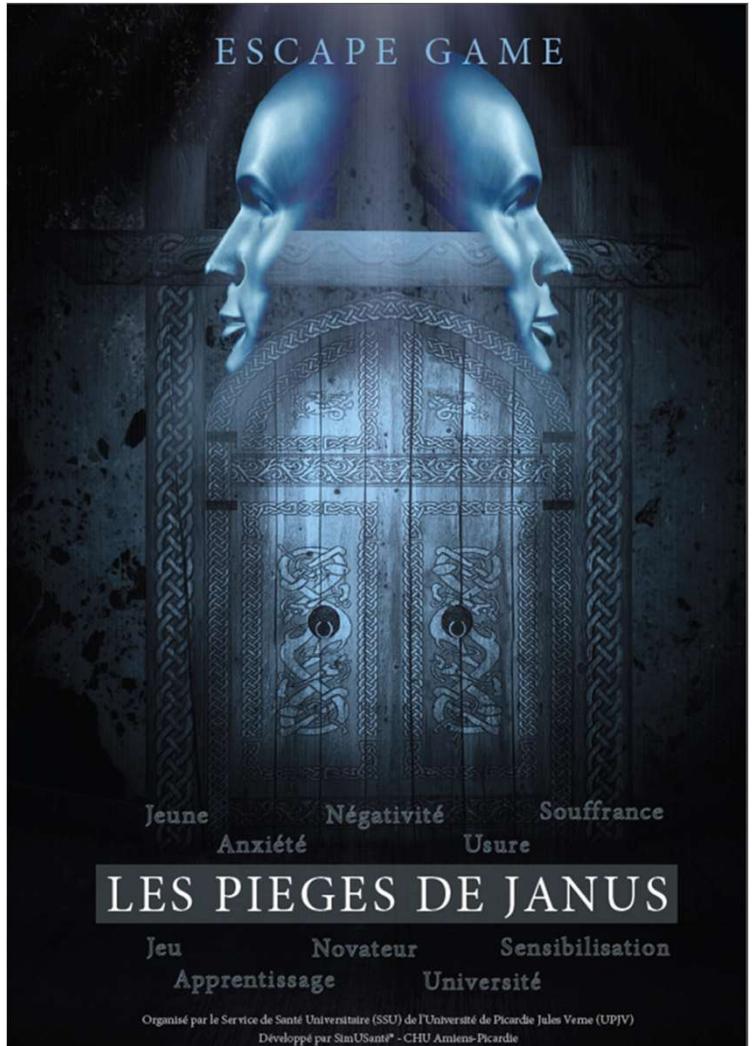
- **Des chiffres comparables** : symptômes anxieux chez 62 %, symptômes dépressifs chez 28 % et idées suicidaires chez 23 % (enquête du CNA 2018, étudiants en santé)
- 93,7 % rapporte « avoir été exposés au moins une fois à des violences hospitalières »
- Le rôle du tutorat parfois mis en avant (#balance ton stage)
- **Un problème qui s'aggrave ?** Tabou de la santé mentale chez les professionnels de santé, impact direct de la santé mentale des soignants sur les futurs soignants...



Intégration du jeu dans nos pratiques

Apprendre ensemble pour soigner ensemble

1-L'escape game pédagogique



Les pièges de Janus

MyGLE

Alerte forte dose !

Les secrets de Lord Hadès

- **Formats** : linéaire, non linéaire, linéaire hybride
- **Public diversifié** : formations initiale et continue
- **Évaluation systématique de l'IMC et de l'E²**
P. Nadam, M. Fenaert, A. Petit
« S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion » éd Ellipses
- Formation « **Créer son escape game pédagogique** »
- **Prestations** : accompagnement ou création
- Expérimentés dans **divers espaces de simulation** : domicile, salles de soins, blocs, plateau technique...
- **Objectifs pédagogiques** : sensibiliser, motiver, ancrer durablement les savoirs.

2-Le jeu de société pédagogique

Utilisation de l'offre existante

- **Ludothèque** dédiée (~ 50 jeux) : FI, FC, événements
- « **Ludibreak** » mis en place dans 4 FI
(Soft skills + logique d'une séquence = une compétence)
- **Expertise** reconnue → Formation « L'utilisation du jeu de société en pédagogie pour adulte »
- **Expérimentation** des nouveautés et **veille documentaire**



Création de jeux

- **Thématiques LexiSanté** : soins, pédagogues de renom, gestion des risques, urgences, anatomie, microorganismes, pédagogie et andragogie, imagerie...
- **Objectifs pédagogiques et évaluation de l'impact** :
Lexisanté : identification des difficultés « apprenants », rétention des connaissances à long terme, travail sur les représentations, repérage spatial (structures anatomiques)...
Chronosanté : repérage temporel (événements en santé)

Apprendre ensemble pour soigner ensemble





L'escape game pédagogique

Apprendre ensemble pour soigner ensemble

Intérêts du jeu en pédagogie

La ludification ou gamification

- Impact de la technique encore en débat, concept de l'Homo Ludens
(J. Huizinga, 1938, « Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur »)
- Concept très ancien : 3000 avant JC, Senet, Mehen, ~ An 600 : Go et échecs



Le concept de Flow

- Théorisé pour le jeu vidéo puis en psychologie du sport
(Csikszentmihalyi, 1975, 1996, 1999, 2000 ; Jackson, 1992)
- Nommé également « état psychologique optimal »
« un état optimal dans lequel le joueur est entièrement satisfait de son expérience grâce à un équilibre parfait entre compétences requises, niveau de difficulté et progression. »
- Notion de « centration positive »
- **Expérience ludique optimale** : objectifs clairs, rétroaction immédiate
- Juste équilibre dans le niveau de difficulté (Zone de Développement Proximal)
(Lev Vygotski, Pensée et Langage Terrains / Éditions Sociales, 1985)

Permettre aux apprenants de se trouver le plus possible dans une zone de satisfaction

De l'objectif au choix de l'escape game

Notre approche pédagogique

- Permettre aux apprenants de **mobiliser un ensemble de ressources** différentes dans un contexte et un **environnement authentique**
- **Valoriser la performance** par la collaboration et le partage de connaissances
- S'appuyer sur les principes et les « dogmes » de la **simulation en santé**
- Assumer le côté « **jeu** » de l'outil
- Intégrer dans la conception les axes « **émotions, contraintes, relations et progression** »

Intérêt en psychologie cognitive

- **Améliorer sa capacité d'encodage** : Le rôle des chunks dans le processus de mémorisation
Miller « chunking and the capacity of short term memory » 1956
- Traitements ascendant (bottom up) et descendant (descendant) des stimuli
- **Approche multi-sensorielle** de l'escape game : « la madeleine de Proust »
Marcel Proust, À la recherche du temps perdu « Du côté de chez Swann » (1913)
- Construction de « **l'hypothèse juste** » et notion de **pattern recognition**
Tiberghien-1991, J. Schuermann 1996

TAE CAT

Les pièges de Janus

Objectif général : Prévenir la dépression chez les étudiants.



Prévention primaire : identifier les signes précurseurs

Prévention secondaire : détecter les comportements à risques

Prévention tertiaire : agir sur les conséquences et orienter sur les traitements

Enigmes pensées pour être en lien avec les signes de la dépression

une approche multi-sensorielle / reconnaissance mentale des signes de dépression

Logique de 1 signe de dépression = 1 énigme

Situation irréelle et « loufoque » pour dédramatiser le sujet et permettre une prise de recul

Approche anxiogène pour faire le lien avec certaines signes

Côté « cinématographique » pour laisser libre cours à la création d'énigmes

Débriefing : Phase descriptive, analyse et synthèse avec remise d'un flyers

Recueil de l'interprétation de chacun sur les émotions ressentis

Re-contextualisation sur les symptômes dépressifs

Débriefing « codifié » avec prise de notes et analyse à postériori

Quelques exemples du « livre d'or » des « Pièges de Janus »

« Je ne serai pas allé à une conférence sur la dépression de mon plein gré et du coup, cette approche est très pertinente »

« C'est le premier escape game que je faisais et ça ne sera pas le dernier ! L'intrigue est intéressante et vraiment bien scénarisée et l'immersion est très réaliste. Et surtout, on est vraiment sensibilisé sur la thématique »

« Approche très intéressante sur un sujet d'actualité dont **il peut être difficile de parler.** »

« C'était immersif et le sujet de l'escape game est super intéressant, c'est une bonne approche pour parler de ce genre de chose de **manière moins brutale** »

« J'avais déjà fait pas mal d'escape game mais celui-ci est très intéressant avec une morale, **un debriefing à la fin très intéressant.** »



Intérêts pour la recherche et impact

Apprendre ensemble pour soigner ensemble

Un vaste champ d'expérimentation

Méthodologie

Niveau 1 : Réactions

- Satisfaction de participants lors de l'étape du débriefing
- Livre d'or disponible sur Epione
- Questionnaire de satisfaction et entretien semi-directif

Niveau 2 : Apprentissages

- Connaissances acquises sur la pathologie dépressive au cours de l'activité
- Questionnaire de connaissances et échelle de Likert (Likert, 1930)

Niveau 3 : Niveau de transfert – Évolution du comportement

- Questionnaire d'attitudes (Guimelli et Deschamps, 2000)
- Évaluation de la confiance envers les professionnels et les structures de santé
- Questionnaire de caractérisation (Abric, 2003; Vergès 2001)
- Questions ouvertes

Niveau 4 : L'impact - Les résultats

- Analyse de la consultation des ressources proposées sur Epione
- Questionnaire d'impact disponible en ligne (au minimum 30 jours après l'escape game)
- Retour sur les prises de rdv au SSU

Etude analytique quasi-expérimentale de type ici – ailleurs « les pièges de Janus » (2)

Niveau 1 : Satisfaction des participants

- 97,61% de « très bien » selon les différents critères évalués.

Niveau 2 : Connaissances sur la dépression

- Les étudiants ayant participé à l'EGP ont, de manière statistiquement significative, de meilleures connaissances sur la pathologie dépressive par rapport aux étudiants n'ayant pas pu y participer.

Niveau 3 : Représentations sociales de la dépression et des professionnels de santé

- Questionnaire d'attitudes et question ouverte : Différence non statistiquement significative
- Questionnaire de caractérisation : différence statistiquement significative du choix des termes entre les deux groupes
- Evaluation du niveau de confiance envers les professionnels et structure de santé : pour le SSU, le médecin traitant et le psychologue – différence statistiquement significative en faveur des « ayant participé » de l'UPJV

Niveau 4 : Impact à distance

- 1 étudiant sur 2 a discuté avec ses proches de l'EGP
- 85% des participants disent être plus sensibles à l'identification des signes de dépression pour eux et pour leur entourage
- Utilisation des ressources : 92% des étudiants ont gardé le flyer et plus d'1 étudiant sur 2 le consulte « parfois ». 31% ont consulté de la documentation sur la dépression

Nous pouvons conjecturer que l'EGP “Les pièges de Janus”, a permis d'améliorer les connaissances sur la dépression et le niveau de confiance envers les professionnels et structures de santé. Cependant, notre seule étude ne peut pas conclure à une relation de causalité.

Autres perspectives et projets en cours

Jeu d'enquête :

- Concept ancien « murder party » (~ 1990)
- Déclinaison de l'escape game
- Analyse de données et déduction

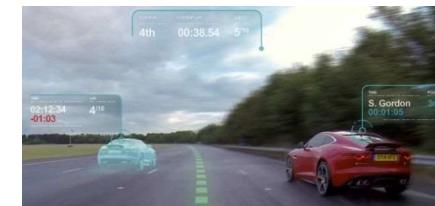


Jeu de rôles :

- Concept encore plus ancien (~ 1970)
- grande liberté de choix, processus créatif
- Interactions renforcées
- Apports de connaissances facilités
- Hybridation possible synchrone ou asynchrone
- Pas de limite temporelle
- Approche par compétences des personnages
- Accepter la place du hasard ?



Déclinaisons sous d'autres formes : livre ergodique, géocaching, Réalité Augmentée, shadowing...



Bibliographie

LEVY Pierre « L'Intelligence collective : Pour une anthropologie du cyberspace » Poche (1994)

DE GRAEVE S. « Apprendre par les jeux » Bruxelles (1996)

DEMONTROND P. et GAUDREAU P. « Le concept de « flow » ou « état psychologique optimal » : état de la question appliquée au sport » 2008 Ed Staps

AARSETH E. « Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature » Baltimore, Maryland, The Johns Hopkins University Press (1997)

DE GRANDMONT N. « Pédagogie du jeu - jouer pour apprendre » (1997) Ed. De Boeck

FOURNIER M. « Profession pédagogue » Entretien avec Philippe Meirieu - Courants et pratiques pédagogiques

MUSSET M. et THIBERT R. « Quelles relations entre jeu et apprentissages à l'école ? » Dossier d'actualité Veille et Analyse (2009)

BOOTZ P. « Les Basiques : la littérature numérique » (2006)

EDWARDS R. « Le LNS et d'autres sujets de théorie rôleliste » Adept Press (2001)

VIOLET P. « Méthodes pédagogiques pour développer la compétence - Manuel pratique à l'usage des formateurs » Broché (2015)

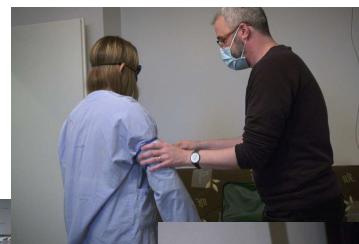
MACANUFO J. et al « Gamestorming: Jouer pour innover. Pour les innovateurs, les visionnaires et les pionniers » Broché (2014)

LE BRETON R. « Design Narratif: Scénario et expérience de jeu » Broché (2017)

WIX A. « Jouer en classe, est-ce bien sérieux ? » - Académie d'Aix-Marseille (2012)



Merci de votre attention



Apprendre ensemble pour soigner ensemble

Concrètement...

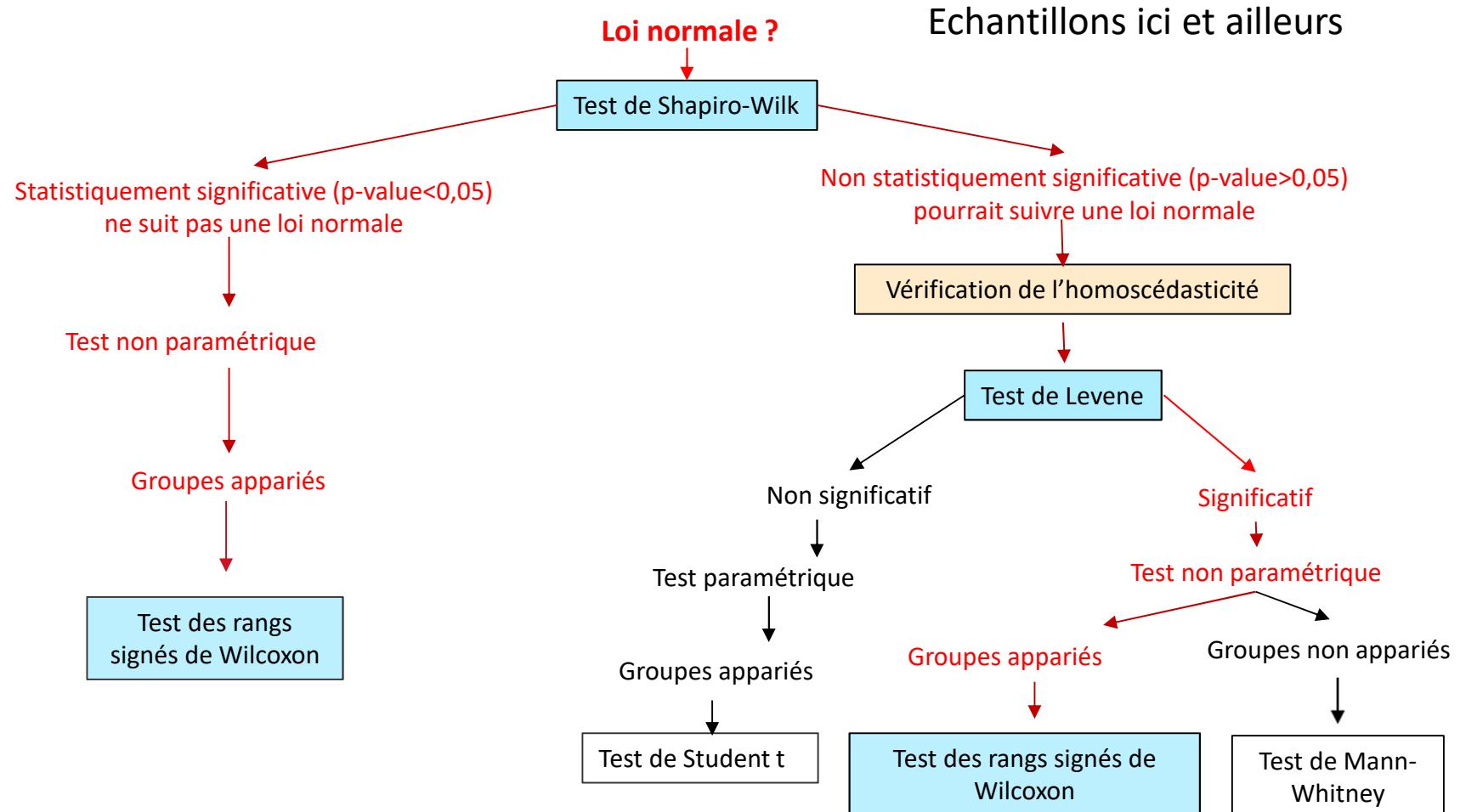
Groupe « ludification des contenus pédagogiques »

- **Pluriprofessionnel** : membres fixes (médecin, neuropsychologue, IDE, MEM, ingénieur pédagogique) et « experts de la thématique » variables
- **Analyse** des projets, des besoins, APP : pertinence d'une approche par le jeu ?
- Choix du l'outil et **rétro-planning** / Estimation du **budget et des RH**
- Analyse du contexte, des pré-acquis et des prérequis
- Clarification des **objectifs** (principal et opérationnels), des types de savoirs (théoriques, conditionnels, habiletés techniques...), du public
- Création de **livret pédagogique** (organisation de la séquence, organigramme de conception, fiche énigme, action de début et de fin...)
- Ecriture « codifiée » du **briefing et du débriefing**
- Identification des modes de diffusion et **communication**
- **Phase de test** et réajustement (implication des étudiants - 14 Ecoles et Instituts)
- **Evaluation** systématique (au moins niveaux 1 et 2 du Modèle de Kirkpatrick)

Kirkpatrick, D. L. (1959). Techniques for Evaluation Training Programs

Etude analytique quasi-expérimentale de type ici – ailleurs « les pièges de Janus »

Appariement : Age, sexe et facteur de confusion « cursus universitaire » (NSF de INSEE)
Calculs réalisés et vérifiés sur RStudio®



Teaser Janus



<https://www.youtube.com/watch?v=UEOK-B7yxME&t=1s>

Enigmes et signes associés

9 recherches (R) et 11 énigmes (E) à relever en 1h, autour des 8 thématiques à connaître / reconnaître :

- Difficulté de concentration
- Sédentarité
- Isolement
- Perte de plaisirs
- Tristesse pathologique
- Anxiété profonde
- Emotions altérées
- Traitements de la dépression

Sentiment d'efficacité personnelle : les participants arrivent à minima à la dernière énigme

