



ACTUALITÉ

# LE GRAND RETOUR DU PRINTEMPS PÉDAGOGIQUE EN SCIENCES DE LA SANTÉ P2S2

25 MARS 2024

Après 4 ans d'absence, le colloque de SimUSanté Epione dédié à la pédagogie en santé a fait son grand retour jeudi 21 mars .

Près de 200 participants ont répondu présents pour une journée pédagogique au format conférences et ateliers.

Ce site utilise des cookies et vous donne le contrôle sur ceux que vous souhaitez activer

TOUT ACCEPTER

TOUT REFUSER

PERSONNALISER

X

[POLITIQUE DE CONFIDENTIALITÉ](#)



Dans le cadre des pédagogies innovantes en formation d'adultes, quelle est la place aujourd'hui de l'apprentissage par le jeu pour «apprendre mieux» dans le champ de la santé?

C'est à cette question que les conférenciers de P<sup>2</sup>S<sup>2</sup> ont répondu avec différentes présentations et exemples concrets.

**Eric Dessenne**, Cadre supérieur de santé, formateur IFMEM du CHU Amiens-Picardie et responsable ludopédagogie à SimUSanté a ouvert les conférences en présentant une corrélation des différents courants pédagogiques et l'évolution des jeux de société et jeux vidéos au cours du temps. Puis il a défini les différents principes de ludifications, les motivateurs, l'effet de flow et l'intérêt dans la métacognition.

Ce site utilise des cookies et vous donne le contrôle sur ceux que vous souhaitez activer X



**Mélanie Fenaert**, Professeure de SVT et SNT, formatrice chargée de mission à la Dane de Versailles et **Patrice Nadam**, formateur chargé de mission valorisation Dane de Créteil, sont quant à eux intervenus pour présenter un exemple concret d'utilisation d'escape games auprès d'élèves du second cycle.

A travers cet exemple ils sont revenus sur les principes fondamentaux de réussite d'un escape game:

- Définition des objectifs pédagogiques (plaisir, motivation mise en activité, entraînement, cohésion, évaluation),
- définition des rôles de chacun en amont du jeu,
- principe de l'IMC (Immersion, mouvement et collectif)
- méthode de conception de l'escape game



Ce site utilise des cookies et vous donne le contrôle sur ceux que vous souhaitez activer

X

Valenciennes a quant à lui apporté un regard sur l'approche pédagogique des serious games numériques et leur évaluation en santé.

A partir d'un serious game numérique, il est revenu sur les notions de contextes, d'objectifs, d'intérêts et d'évaluation.

Il a poursuivi ses propos en présentant le «serious play design» avec les notions de moyen, de finalité et de leviers motivationnels.



**Jacques Tardif**, parrain de SimUSanté nous a honoré de sa présence lors de l'édition 2024. Professeur émérite de l'Université de Sherbrooke (Canada). Il a conclu les conférences en évoquant les apports de la ludopédagogie dans l'apprentissage et sur le développement des compétences. Il est revenu notamment sur des principes fondamentaux:

- En apprentissage, le jeu est un moyen est non une finalité,
- **L'insertion des apprentissages dans le parcours de professionnalisation de l'étudiant est capitale!**
- Plus une situation d'apprentissage favorise des apprentissages informels, plus le debriefing est indispensable
- Au terme d'une phase de décontextualisation, il est important de mettre en œuvre d'une phase de recontextualisation: contextualisation, décontextualisation, recontextualisation.

Il a conclu ses propos en ouvrant sur une thématique d'actualité: les usages de l'intelligence artificielle génératives en formation.



### Pédago-Pitch pédagogique: et le lauréat est...

Lors de cette édition, un concours pédago-pitch était organisé. 7 équipes ont présenté une innovation pédagogique déjà expérimentée au sein de leurs structures.

Et ce sont deux étudiantes de l'IFTLM du CHU Amiens-Picardie (Alix Barbarin et Lorna Vivier) qui ont remporté cette épreuve avec la présentation de leur Murder Party « Mais qui a tué Mme IFTLM ? ». Ou comment la maîtrise des analyses biologiques conduit à la résolution de l'enquête...

Le 2<sup>e</sup> prix a été remporté par un autre binôme d'étudiantes du CHU. Il s'agit de Sonia Martin Bobeker et Maelyse Clin, étudiantes à l'IFMK. Elles ont présenté leurs travaux de bodypainting pour visualiser les trajets et insertions des muscles pour apprendre autrement l'anatomie



Ce site utilise des cookies et vous donne le contrôle sur ceux que vous souhaitez activer

X



Les lauréates du 2<sup>e</sup> prix

Bravo à tous les candidats qui ont fait preuve de sang froid devant une salle comble.

**Des ateliers dédiés à la ludopédagogie l'après midi**

8 ateliers animés par des professionnels du CHU, de l'UPJV et nos partenaires ont permis de découvrir et tester des techniques de formation innovantes, stimulant l'engagement et l'apprentissage, allant par exemple de l'improvisation théâtrale à l'élaboration d'escape games au service de la formation, à l'usage de l'intelligence artificielle.



Ce site utilise des cookies et vous donne le contrôle sur ceux que vous souhaitez activer X



Ce site utilise des cookies et vous donne le contrôle sur ceux que vous souhaitez activer X



Ce site utilise des cookies et vous donne le contrôle sur ceux que vous souhaitez activer X