

Evaluation du jeu sérieux *LabForGames Warning* : validité du construit, du contenu et d'apparence

Blanié A^(1,2,4), Meffert A^(1,2), Perrot C⁽³⁾, Dondelli L⁽³⁾, Amorim MA⁽⁴⁾, Benhamou D^(1,2,4)

⁽¹⁾Centre de simulation LabForSIMS, Faculté de médecine Paris Sud

⁽²⁾Département d'Anesthésie-Réanimation chirurgicale, CHU Bicêtre, ⁽³⁾IFSI Sud Francilien, ⁽⁴⁾CIAMS, Univ. Paris-Sud



Introduction Formation essentielle des infirmiers (ères) à la détection de l'aggravation d'un patient.

Le jeu sérieux comme outil pédagogique : intéressant mais validité à évaluer avant toute utilisation.

Ex: *LabForgames Warning* (étudiants infirmiers) développé par LabForSIMS Paris-Sud + formateurs de 4 IFSI.

=> **Objectif: évaluer la validité du construit, du contenu et d'apparence de « *LabForGames Warning* ».**



Matériel et méthodes

- Étude prospective et observationnelle monocentrique (avis favorable comité éthique, ID: NCT03092440).
 - * **Groupe étudiants** : étudiants infirmiers en 4^{ème} semestre
 - * **Groupe IDE < 2ans**: IDE < 2 ans d'expérience après l'obtention du diplôme
 - * **Groupe IDE experts** : IDE en réanimation avec ≥ 5 ans d'expérience.
- Sessions de 3 cas : hémorragie postop, trauma crânien chez patient dément, occlusion digestive chez patient schizophrène.
- CJP: **Validité du construit du jeu** (différence de niveaux de compétence): en comparant scores (sur 100) et temps de jeu (en min).
- CJS: **validité de contenu** (pédagogique) **et d'apparence** par auto-questionnaire (1 à 10).



Résultats

- **N = 71** apprenants inclus : n = 25 dans groupe *étudiants*, n = 25 dans groupe *IDE < 2 ans*, et n = 21 dans groupe *IDE experts*.
- **Aucune différence significative de score global ni de durée de jeu** pour chaque cas, entre les groupes ($p > 0,05$).
- **Validité de contenu** (groupe *IDE experts*): **prise en charge clinique complète et correcte des 3 cas**
=> note moyenne sur 10 : **7,8 ± 1,4** (hémorragie post-op), **8,2 ± 1,0** (trauma crânien) et **7,5 ± 1,4** (occlusion digestive).
- **Validité d'apparence** (par les 3 groupes) : **bonne pertinence et ressemblance du jeu/réalité** (pas différence significative/groupes).
- **Évaluation satisfaction globale de ce jeu comme outil pédagogique** (par les 3 groupes) : 😊
=> note moyenne sur 10 : **7,0 ± 1,5** (*étudiants*) ; **7,0 ± 1,7** (*IDE < 2ans*) et **7,0 ± 1,5** (*IDE experts*); $p=0,98$

Discussion

- Les scores et le temps de jeu de *LabForgames Warning* ne permettaient pas de différencier les niveaux de compétence des infirmiers (rarement évalués dans les jeux sérieux traitant de soins cliniques).
- La validité de contenu pédagogique et la validité d'apparence de jeu semblent validées.
- En dehors d'une utilisation à visée évaluative, une utilisation à visée formative de *LabForgames Warning* paraît possible. => études pour préciser la place de cet outil dans la formation des infirmiers.

Réf: JMIR Serious Games 2014;2(2):e11

Remerciements : Remerciements à toute l'équipe projet *LabForGames Warning* (Philippe Roulleau, Bonga Barcello De Carvalho, Hélène Bertrand, Alain Cazin, Véronique Mahon, Lionel Henriques, Nathalie Léon, Vincent Lebreton, Laure Legoff, Aurélie Woda, Bertrand Béch, Alexandre Renault et Dan Benhamou)