

FICHE 5 : PLATEFORME LUDOMEDIC



1

Plateforme en ligne proposant des « serious games » à visée médicale, ciblés en fonction des publics. Les jeux sont validés par des médecins et en accès libre et gratuit sous ce [lien](#).

5.1. JEUX À DISPOSITION SUR LE SITE

Famille

- [Le secret de l'amarante](#) : se familiariser à la prévention des infections nosocomiales
- [IRM](#) : présenter l'examen à un enfant et sa famille
- [Chirurgie pédiatrique](#) : découvrir les étapes et les procédures nécessaires au bon déroulement d'une intervention en service pédiatrique
- [Chimiothérapie](#) pour découvrir les aspects tant médicaux que pratiques d'une cure de chimiothérapie
- [Dolo : Diag](#) : un outil interactif d'évaluation de la douleur

Adultes

- [Le secret de l'amarante](#) : se familiariser à la prévention des infections nosocomiales
- [AVC vite le 15 !](#) : clip d'animation de 4min présentant les principaux symptômes de l'AVC
- [4h30 Chrono](#) : jeu interactif sous forme de bande dessinée permettant de prendre en charge une victime d'AVC à son domicile et d'effectuer avec elle le parcours qui la mènera en unité neuro-vasculaire

Seniors

- [Le secret de l'amarante](#) : se familiariser à la prévention des infections nosocomiales
- [2^{ème} souffle](#) : jeu sérieux qui vise à motiver le patient dans sa prise en charge d'exercices respiratoires

Professionnels

- [Le secret de l'amarante](#) : se familiariser à la prévention des infections nosocomiales
- [Diagnostic en urgence](#) : jeu qui concerne davantage les étudiants en médecine. Il propose des cas concrets permettant de poser des diagnostics en situation d'urgence

5.2. ZOOM SUR...

[Le secret de l'amarante](#)

Jeu sous la forme d'une bande dessinée interactive qui permet de sensibiliser à la prévention des infections nosocomiales et de se former aux gestes qui les réduisent. Nous suivons Zoé qui rend visite à son grand père avant une intervention chirurgicale. Elle lui apporte une amarante, dont nous découvrirons le secret mais pas sans être passé par un dispensaire de brousse.

Lavage de mains, friction hydro alcoolique, règles d'hygiène à respecter (avant une intervention ou pour l'entretien) d'un dispensaire ponctuent ce jeu à l'aide d'animations interactives.

30 minutes environ suffisent pour mener à bien le parcours.

Pistes d'exploitation pédagogique

Le jeu permet de travailler partiellement la compétence « **Participer à la prévention des infections nosocomiales et liées aux soins** ». Il peut être mis à disposition des élèves sur une tablette ou un PC, dans le cadre d'une pédagogie différenciée par exemple. Il ne peut se suffire à lui seul pour traiter la totalité de la compétence mais balaie cependant de manière intéressante les grands axes des contenus à aborder.

[Dolo : Diag](#)

Plus qu'un jeu sérieux, il s'agit d'un outil interactif permettant d'évaluer l'emplacement d'une douleur, son intensité (plusieurs échelles), son type et sa durée. Cette application est à renseigner par le patient sur une tablette par exemple.

Pistes d'exploitation

Application utilisable en formatif pour travailler la compétence « **Identifier les signes de détresse, de douleur et d'anomalies** ». L'élève peut alors renseigner lui-même les indicateurs afin de les découvrir et d'identifier les composantes de la douleur. Cette activité est rapide à mener, environ cinq à dix minutes en fonction des consignes.

[4h30 Chrono](#) (L'accès au jeu ne se fait pas directement depuis la plateforme ludomédic mais depuis le site « [AVC vite le 15](#) » comme proposé depuis la plateforme. Le lien direct est fourni sous le titre 4h30 chrono)

Jeu sous la forme d'une bande dessinée traitant de la prise en charge des AVC.

Quatre étapes sont à mener. Dans un premier temps il s'agit de prendre des décisions en tant que témoins d'un AVC à domicile. Ensuite, le jeu explore la conduite à tenir des pompiers qui viennent chercher la patiente, puis c'est dans la peau d'une infirmière d'accueil et d'orientation qu'il faudra continuer avant de se retrouver en salle de déchoquage.

En cas d'erreur, le joueur revient au début de son étape.

Il dispose de 4h30 maximum pour sauver la patiente, période au-delà de laquelle le cerveau subit des lésions irréversibles. Le jeu est réalisable en moins d'une heure en absence d'erreur.

Pistes d'exploitation

La première étape relève des compétences de niveau IV ou V, particulièrement « **Evaluer le caractère urgent d'une situation, agir en conséquence** ». Les gestes et les attitudes professionnelles sont travaillés.

Au-delà de cette étape, la conduite à tenir recherchée relève davantage de professionnels plus spécialisés. Cependant, sont présentées par exemple, des informations concernant l'ECG, l'IRM, la prise des constantes ou encore les procédures hospitalières pour obtenir des résultats de laboratoire en urgence ; aussi le jeu peut-il servir de sensibilisation ou de complément pour les compétences « **Identifier les signes de détresse, de douleur et les anomalies** » ou « **Mesurer les paramètres vitaux et les transcrire** ». Certaines connaissances relatives aux explorations et moyens diagnostics sont également abordées.