



# UN NOUVEL OUTIL DE FORMATION A LA TRANSFUSION SANGUINE : « FLORENCE »

M. SANDLARZ (1), P. CABRE (1), M. LAMIAUX (2), E. POULAIN (3)

(1): Cellule Régionale d'Hémovigilance Nord Pas-de-Calais,

(2): AUDACE,

(3): Association Hospitalière Nord Artois Cliniques (AHNAC)

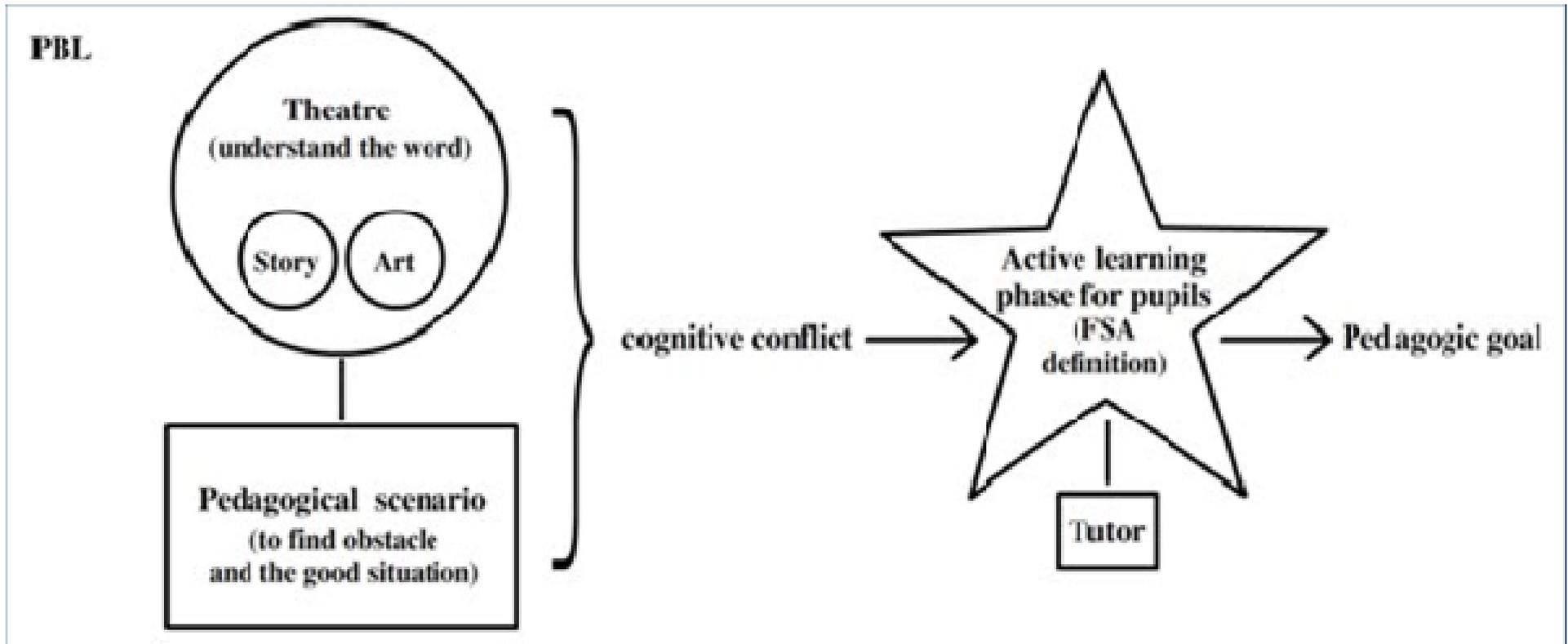
## — serious game: définitions

- « Logiciel qui combine une **intention sérieuse**, de type **pédagogique**, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou **d'entraînement** avec des **ressorts ludiques**. La vocation d'un *serious game* est donc de rendre attrayante la dimension sérieuse par une forme, une interaction, des règles et éventuellement des objectifs ludiques » (J. Alvarez et O. Rampnoux 2006)
- « véritable outil de formation, communication, simulation, en quelque sorte une déclinaison utile du jeu vidéo au service des professionnels » CERIMES (centre de ressources et d'informations sur le multimédia pour l'enseignement supérieur)

# — apprentissage

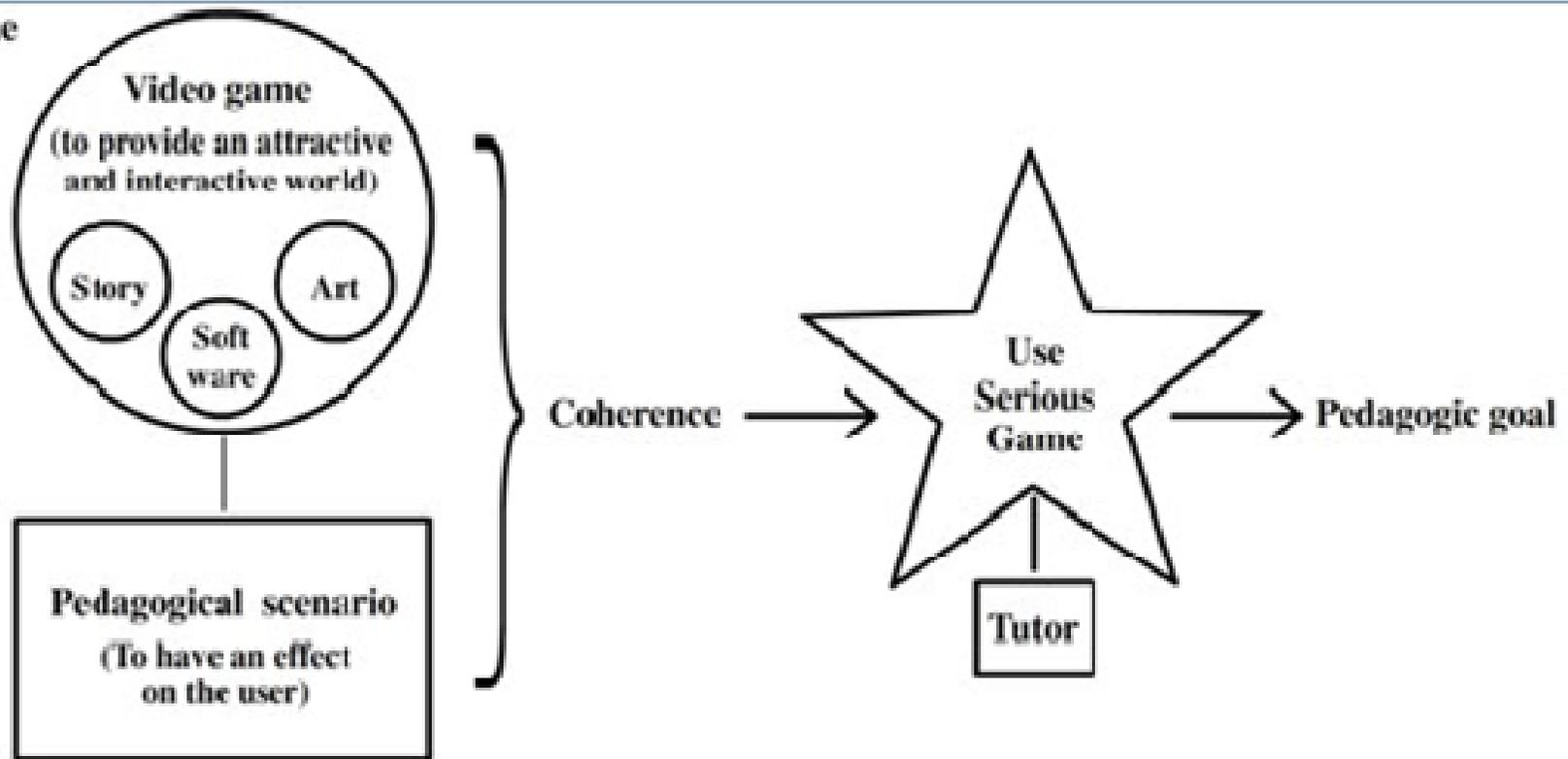
- APP = apprentissage par projet
- « apprentissage par projet » peu différent de « apprentissage par problème »
  - plus inter disciplinaire
  - dure plus longtemps
- créer un APP c'est : « essayer de trouver quel est l'obstacle, chez chaque personne ou groupe de personnes, ainsi que la mise en situation adéquate. C'est du théâtre ! Et le tout doit générer un conflit cognitif. C'est ce qui crée la motivation. C'est ce qui crée le sens. » (B. RAUCENT)

# — apprentissage (J. Alvarez)



# — serious game (J. Alvarez)

## Serious Game



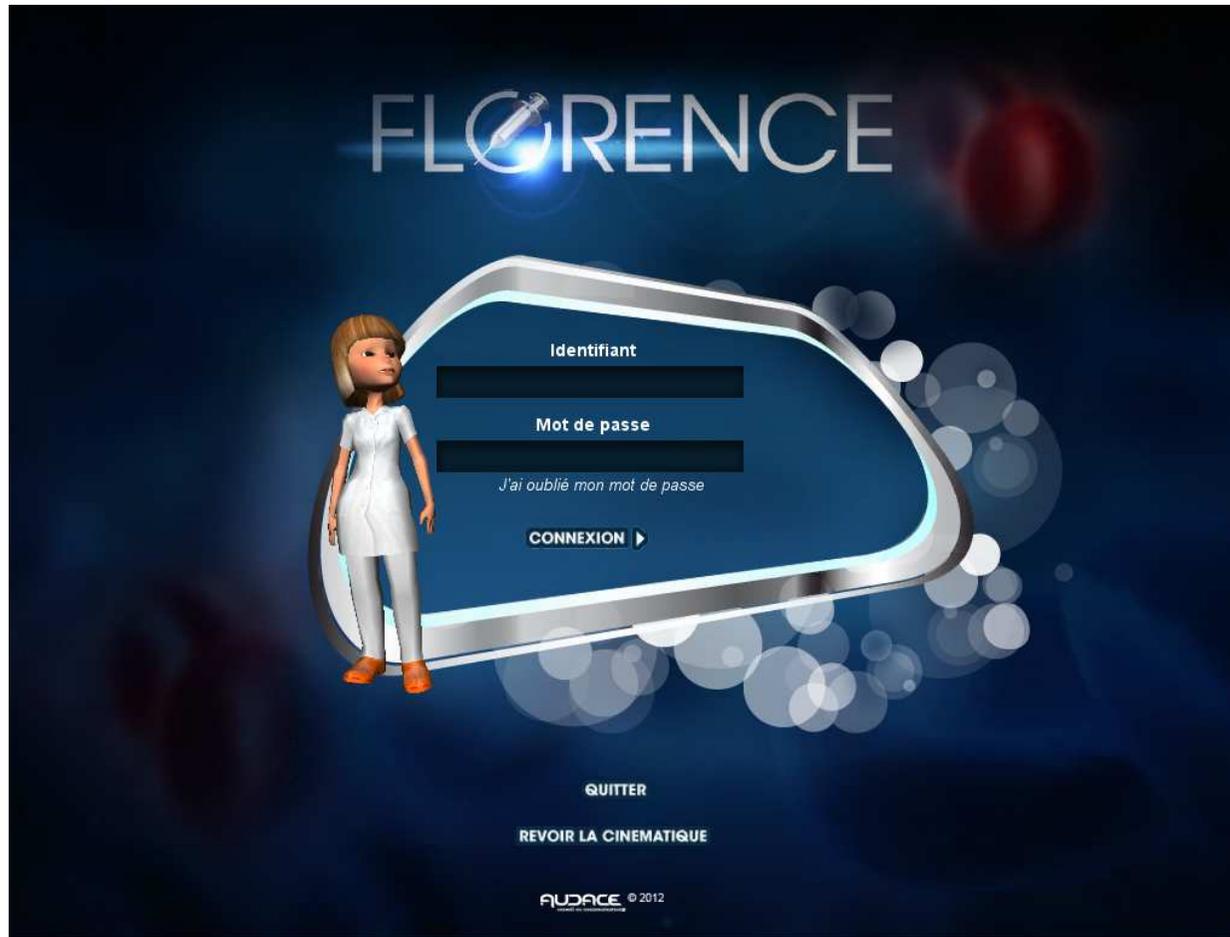
## — serious game: exemples d'utilisation en santé

- « staying alive » Dassault / Ilumens : malaise, arrêt cardiaque, défibrillation automatique (quelques mn, gratuit, en ligne) *pour grand public*
- « micro sim » Université Claude Bernard Lyon 1 / Laerdal : médecine d'urgence
- « pulse » USA, pour infirmiers, étudiants médecine
- « patient rescue, triage training, interactive trauma trainer » Angleterre, TruSim
- « zero hour » USA, america's medic
- « clinicSPACE » USA, exercices consultations médicales et diagnostics
- « fièvre jaune » AMP (Agence de Médecine Préventive) + OMS
- .....

# — florence transfusion sanguine 1

- Serious game
- Scénario pédagogique
- Joueur identifié ( mot de passe) = avatar IDE
- Histoire de « patient à transfuser »
- Respect des règles de bonnes pratiques transfusionnelles
- Cohérence / placer le « joueur » dans son environnement habituel
- Objectif pédagogique : validation du parcours, récompenses
- Tuteur : mode « évaluation » tracé sur plate-forme

## — florence transfusion sanguine 2



— **Joueur identifié ( mot de passe) = avatar IDE**

## — florence transfusion sanguine 3

— Cadre : service de soins

— Choix d'environnement ES =

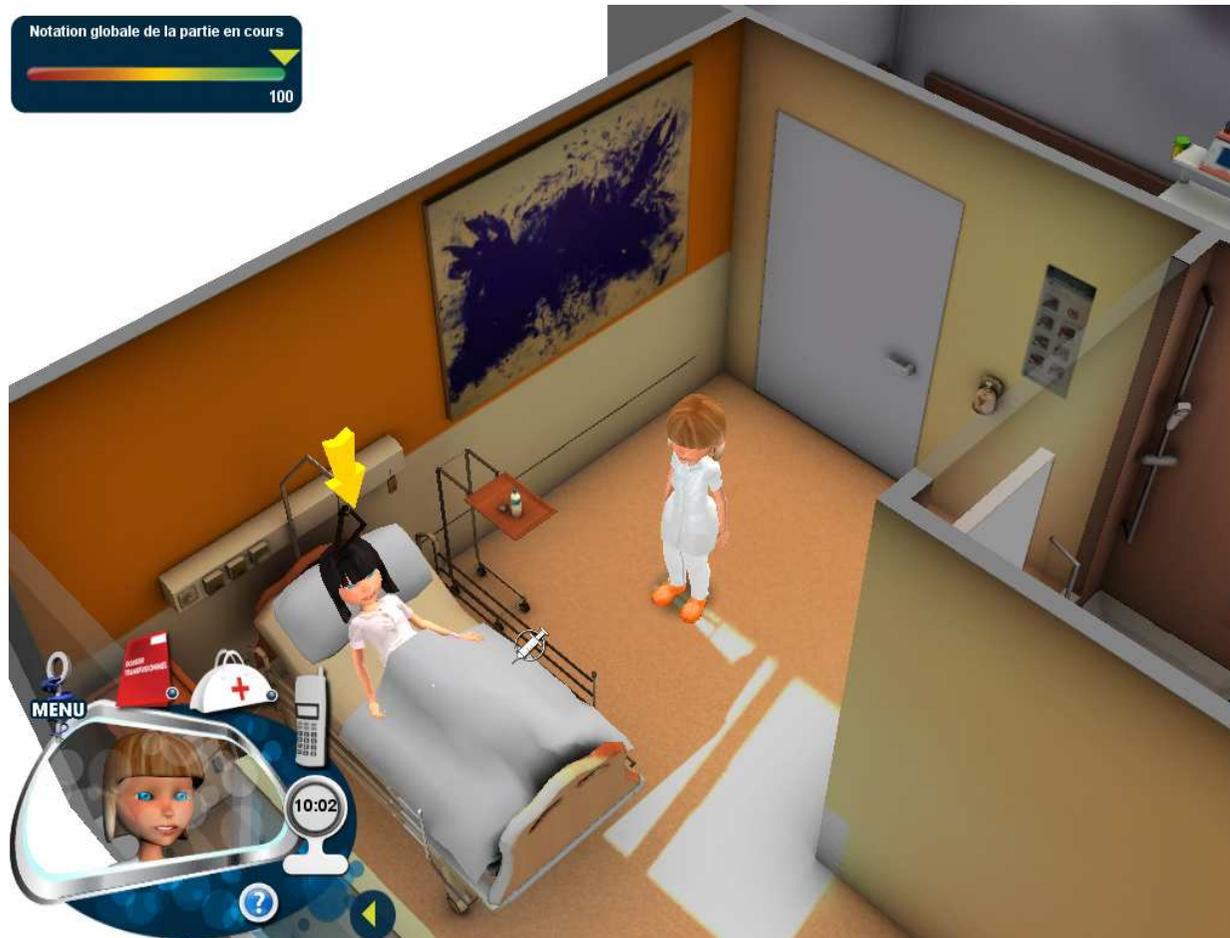
-avec site EFS

-avec dépôt ( DD / DUV / DR / DUVR)

-délai approvisionnement EFS

— Choix d'avatar IDE (3)

## — florence transfusion sanguine 4



— Dans un service de soins

## — florence transfusion sanguine 5



### — Choix d'environnement

## — florence transfusion sanguine 6



### — Choix d'avatar

# — florence transfusion sanguine 7

## — Scénarios :

- Transfusion programmée
- Transfusion en urgence vitale
- Transfusion expert (*en cours d'élaboration*)

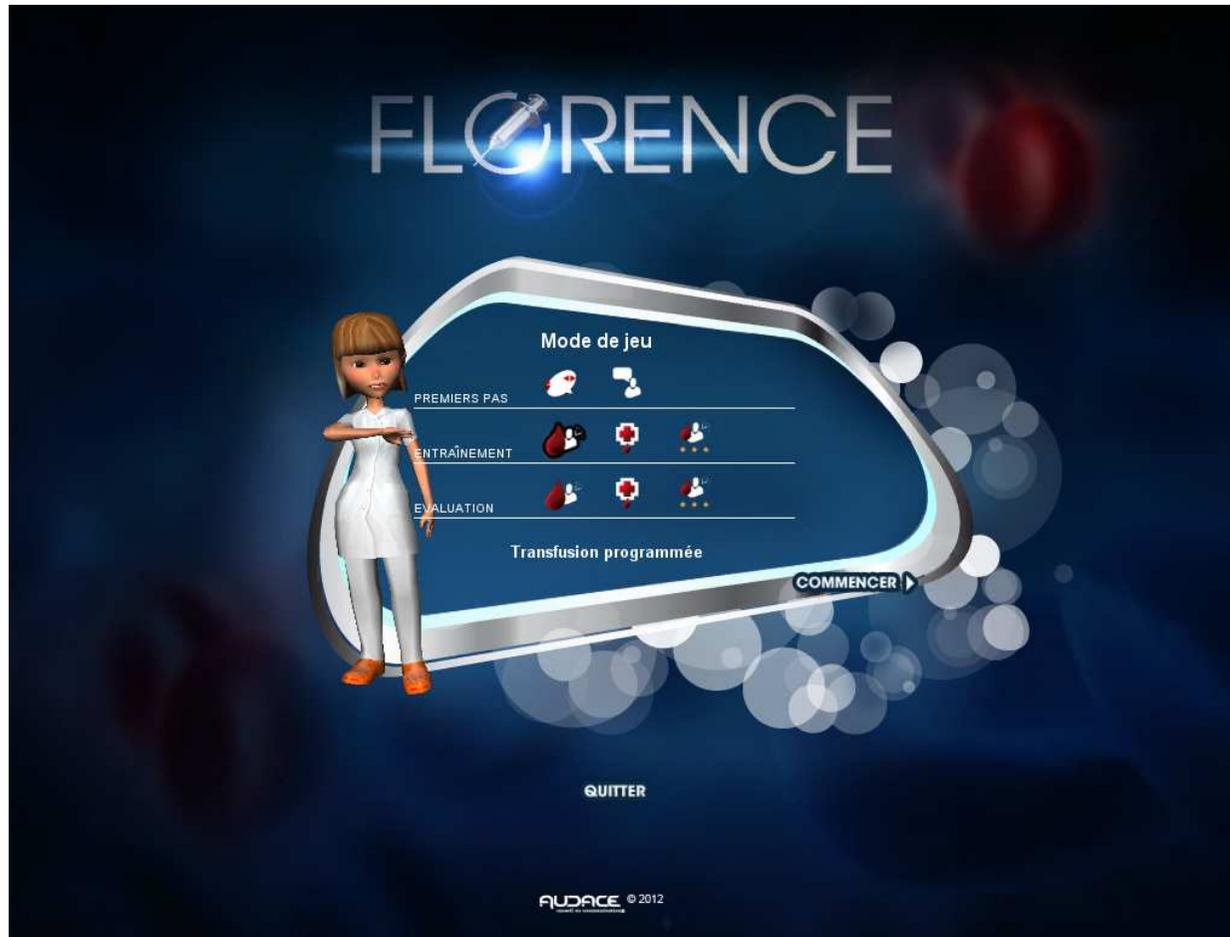
## — Modes:

- Apprentissage
- Evaluation

## — Intégration :

- Identitovigilance
- Confidentialité
- hygiène

## — florence transfusion sanguine 8



— Choix de scénario et de mode

# — florence transfusion sanguine 9

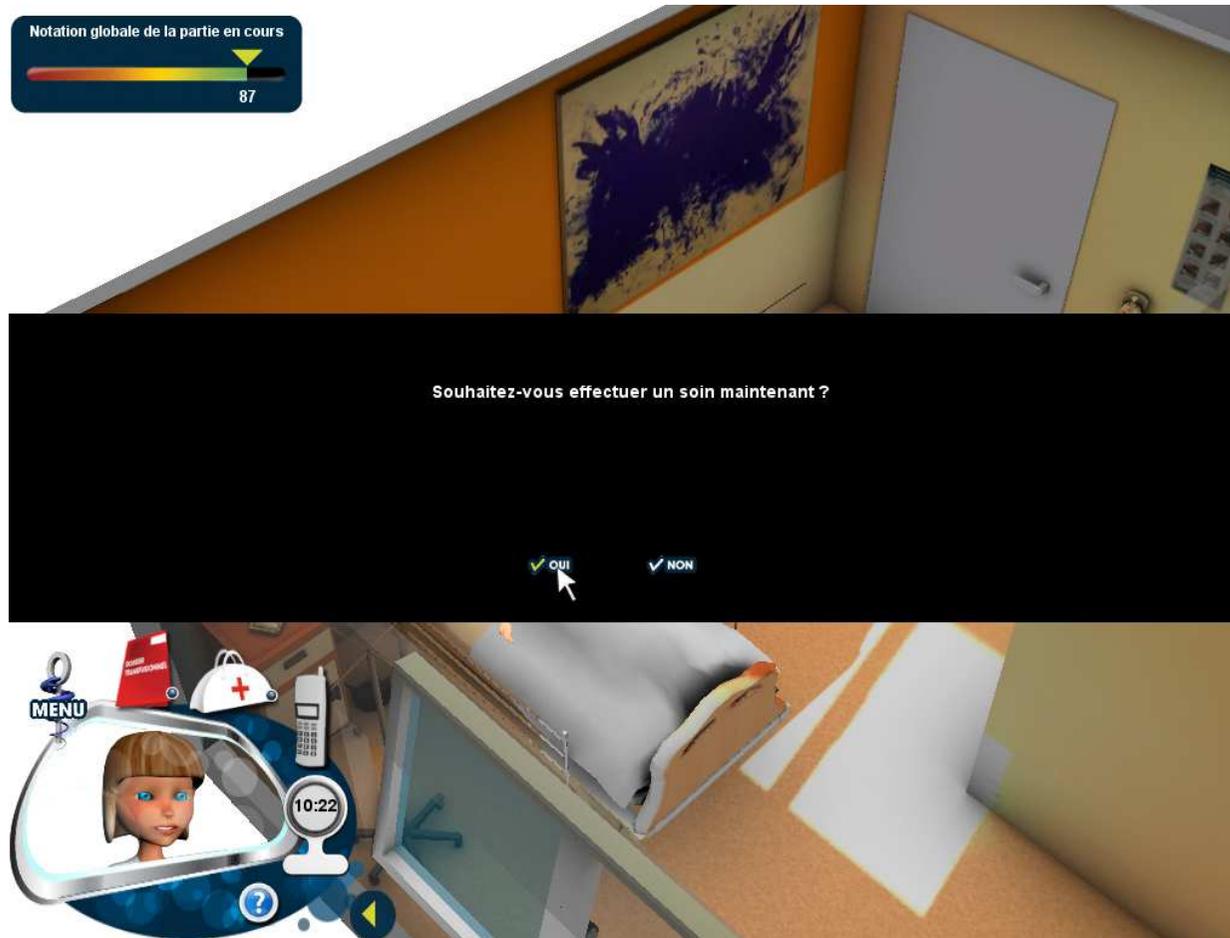
## — Alternance

-actions avatar

-questionnaires avec corrections immédiates

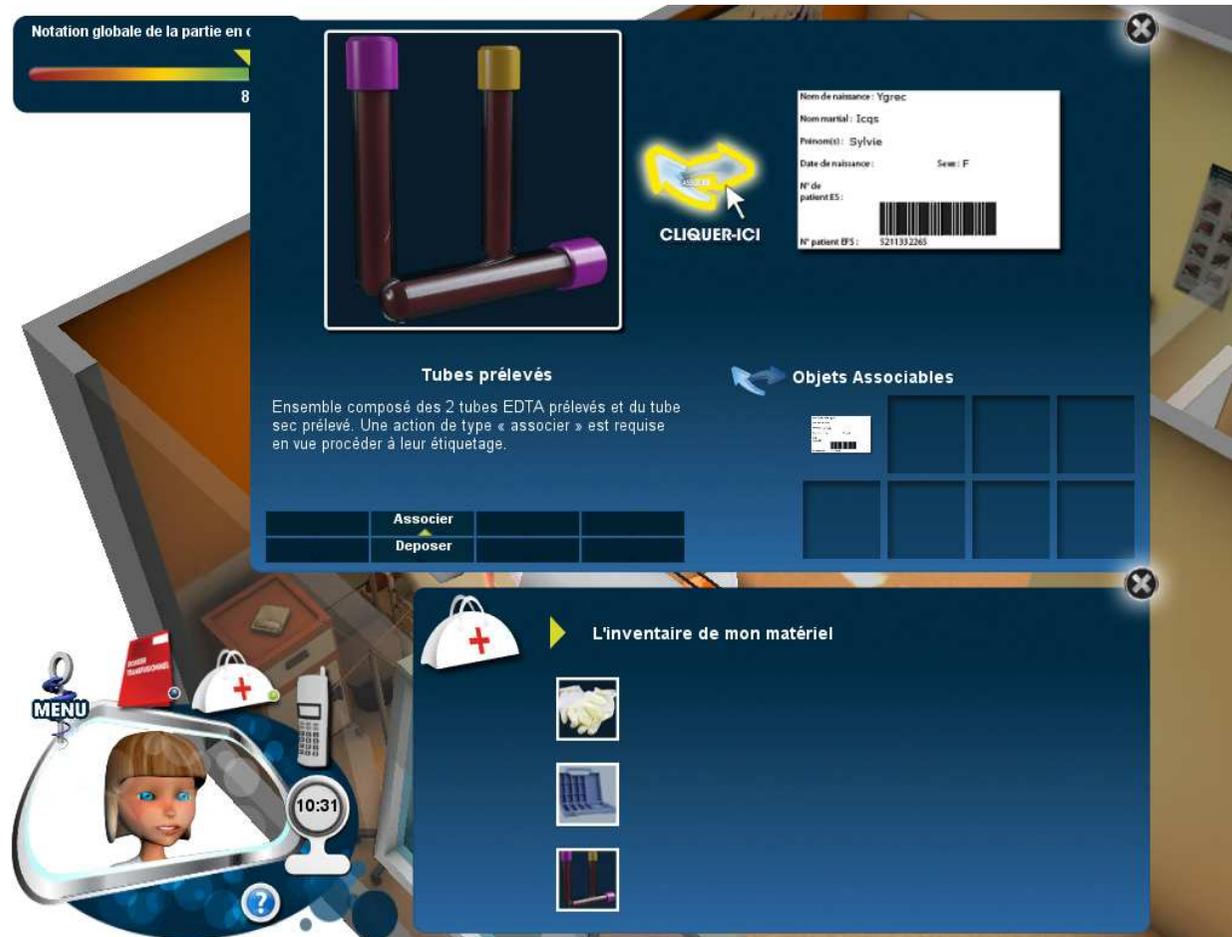
## — « Game over » ....

# — florence transfusion sanguine 10



## — Soins

# florence transfusion sanguine 11



## Actions

# — florence transfusion sanguine 12

Notation globale de la partie en cours

99

QCM 2 - Question 1 / 2

L'information pré-transfusionnelle (plusieurs réponses possibles)

*Est un moment privilégié pour expliciter la transfusion et ses risques possibles au patient.*

▶ *Est uniquement réalisable par le médecin.*

*Doit être adaptée aux capacités de compréhension du patient.*

*N'a pas à être tracée dans le dossier transfusionnel.*

*A pour but de tracer le consentement du patient à la transfusion.*

VALIDER

— QCM

# — florence transfusion sanguine 13

Notation globale de la partie en cours

95

Les Résultats du QCM 2 - Question 1 / 2

L'information pré-transfusionnelle (plusieurs réponses possibles)

- ✓ *Est un moment privilégié pour expliciter la transfusion et ses risques possibles au patient.*
- Est uniquement réalisable par le médecin.*
- ✓ *Doit être adaptée aux capacités de compréhension du patient.*
- ✗ *N'a pas à être tracée dans le dossier transfusionnel.*
- A pour but de tracer le consentement du patient à la transfusion.*

SUIVANT ▶

## — Corrections immédiates QCM

# florence transfusion sanguine 14

Carte CPTU

Patient (Nom & Prénom): Culot Globulaire N°:  
Nom de jeune fille: 69101330363  
Date de naissance:

**PATIENT** **CULOT** (se référer à la notice)

1 Déposer 1 de sang du patient dans et 1 de sang du culot dans .

2 Déposer 1 d'eau physiologique, dans les 4 alvéoles.

3 Prélever et déposer le sang en une seule fois dans chaque alvéole de la même colonne, puis mélanger en évitant toute contamination.

4 Lire les réactions après 1 minute, si une réaction est négative poursuivre obligatoirement la lecture à 3 minutes, puis interpréter.

«Pour un même réactif (même couleur), toute réaction positive avec le culot à transfuser et négative avec le patient interdit la transfusion.»  
En cas de doute, contacter le médecin encadrant la transfusion.

Noter avec 1 X la réaction positive sinon noter 0

Conclusion : transfuser OUI  - NON

LOT / Réalisé au lit du patient par (Nom): Dugenoux  
149000 / Date : 27/06/2012 Heure : 13:30 Signature : Dugenoux

VALIDER

## Contrôle ultime pré transfusionnel

## — conclusion

- Premier serious game en transfusion sanguine
- Utilisation à titre individuel → indispensable pour validation
- Utilisation à plusieurs possible → interactivité groupe (conflit cognitif supplémentaire)
- Formation initiale (IFSI)
- Formation continue (en ES)