

Le constat

- La simulation de situations médicales complexes prend une place croissante dans l'enseignement médical.
- Des jeux de simulation permettent la mise en situation métier des connaissances et l'accès à des connaissances peu formalisées issues de l'expérience.
- Des technologies permettent de réaliser des jeux sérieux et notamment des jeux pervasifs (un jeu qui ne se déroule pas sur un seul écran mais qui repousse les limites temporelles, spatiales et sociales des jeux vidéos, à l'aide de technologies de calcul et de communication).

Loé

Un jeu pervasif (actuellement utilisé pour l'apprentissage des biostatistiques dans une situation d'enquête épidémiologique à l'hôpital)



Le concept

Une simulation persistante (qui évolue sur une longue durée) et distribuée (qui ne se limite pas aux interactions sur un seul écran).

Permettant un apprentissage immersif :
pour acquérir des connaissances fondamentales contextualisées dans des situations métier et pour apprendre à travailler en équipe et à communiquer.

Le projet Loé

<http://www.tel-laboratorium.fr>

Enseigner et expérimenter à large échelle

- Une plateforme pour apprendre par l'expérience.
- Une simulation de situations professionnelles : **entre autres, des interrogatoires de patients à l'hôpital...**
- Qui intègre une base de données 'réelle' sur les MTE.
- Qui permette le recueil de données nécessaire à la recherche sur les serious game.



L'équipe

Les auteurs et porteurs du projet :

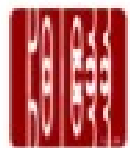
- Muriel Ney CNRS MeTAH-LIG
- Nicolas Balacheff CNRS MeTAH-LIG
- Jean-Luc Bosson PU-PH, ThEMAS-TIMC
- Claudine Schwartz PU, ThEMAS-TIMC



Des contributeurs :

- Personnel du DIM et DMIS (à Grenoble)
- 7 médecins (en France)
- 20 bénévoles (jouant les patients)

Les partenaires



Built by Pole33
www.pole33.com



Troussatière
38210 TULLINS
tel. 04.76.07.88.58
www.pixelvideo.org



MAGUY TAGER
11 rue du Cimetière
94 500 Champigny/Marne
Tél 09 50 65 19 12
Mail maguytag@free.fr

Financements :

Région Rhône-Alpes (CIBLE), UJF (MSTIC) et équipes.

Chemin parcouru

- 07/2008 Lancement du projet :

Scénarisation du serious game (hôpital, CPP, DIM, congrès médical, commission du médica



- 11/2008 Démarrage d'une thèse de doctorat.

- 01/2009 Prototype d'un jeu de simulation :

avec un seul hôpital (20 patients) : <http://demo.tel-laboratorium.fr>

- 03/2009 Démarrage 1ère Expérimentation :

recueil de données pour un groupe de 28 étudiants en P2.

- 05/2009 1ers résultats : indications d'une bonne appropriation du jeu.

Le projet demain



Changer d'échelle et élargir à d'autres formations

→ Pour l'enseignement des biostatistiques à Grenoble :
Déploiement du jeu pour toute la promotion en P2 (180 étudiants).

→ Une plateforme pour d'autres formations : La formation continue ou initiale en sémiologie, biostatistiques, gériatrie, médecine vasculaire (ou d'autres pathologies).

Prise de contact avec :



Le volet financier

Extensions du jeu sérieux Loé, comme preuve de concept :

Développement informatique : 15KE

Réalisation vidéos : 60KE

Volet recherche :

Une plateforme pour le recueil et l'analyse de traces d'activité des étudiants : 20KE

Post-doc (un an) : 45KE

Premier produit dérivé :

Diagnostic des MTE (confrontation de son diagnostic sur les vidéos, avec le diagnostic du médecin, puis avec les statistiques) : 20KE

Financement déjà acquis 30KE, manque 130KE