

initiative

Création de jeux de société pour tester les connaissances des apprenants en Ifas

VIRGINIE BRELOT LEMAIRE*
Cadre supérieure de santé

ANGÉLIQUE GUTIERREZ
Coordinatrice, formatrice
Institut de formations paramédicales,
Hospices civils de Beaune,
avenue Guigone-de-Salins,
21200 Beaune, France

*Auteurice correspondante.
Adresse e-mail :
virginie.brelot@ch-beaune.fr
(V. Brelot Lemaire).

À l’occasion d’une séquence pédagogique abordant les révisions des modules 3 et 4 de façon ludique, deux formatrices de l’Institut de formation d’aides-soignants (Ifas) de Beaune (Côte-d’Or) ont créé des jeux de société. Cette approche s’est montrée efficace et appréciée des élèves.

© 2024 Elsevier Masson SAS. Tous droits réservés, y compris ceux relatifs à la feuille de textes et de données, à l’entraînement de l’intelligence artificielle et aux technologies similaires.

Mots clés – connaissances fondamentales ; création ; formation ; innovation ; jeu ; plaisir

En 2022-2023, pour vérifier l’assimilation des enseignements du bloc 2 “Évaluation de l’état clinique et mise en œuvre de soins adaptés en collaboration”, nous avons voulu proposer une approche pédagogique ludique aux élèves. Passionnées par les jeux de société, nous nous sommes

investies dans la création de jeux en lien avec l’anatomie-physiologie du corps humain et le vocabulaire paramédical.

MÉTHODOLOGIE

Pour la création des jeux, nous avons respecté des étapes (figure 1) :

- définition des objectifs d’utilisation des jeux ;
- identification des jeux correspondant aux objectifs ;
- sélection au sein des modules des fondamentaux à mobiliser dans les activités ludiques ;
- identification de la période de mise en œuvre du travail dirigé : en amont des évaluations formative et normative ;
- adaptation du titre du jeu, du plateau, des cartes et des différents accessoires composant l’activité ;
- ajustement des règles pour les joueurs en fonction du nombre de participants et/ou des objectifs.

Après un inventaire des jeux de société présents dans nos placards, de nos préférences, des nouveautés, nous avons choisi de créer des outils d’apprentissage en référence au TTMC® (Tu te mets combien ?), Time’s up®, Triomino®, Double®, Code Name®, Timeline®, Une famille en Or®, parmi d’autres.

Lors de la conception de ces jeux, il était important de prendre en compte le niveau de connaissances des apprenants, les notions



Figure 1. Exemples de jeux réalisés pour la séquence.

fondamentales à réviser, les ressources qui nous permettraient d'atteindre nos objectifs. Un de nos souhaits était que les activités soient suffisamment stimulantes, accessibles, diversifiées pour susciter l'intérêt et l'adhésion de l'ensemble des élèves. Afin de garantir une animation efficace de cette séquence pédagogique, nous nous sommes également assurées de choisir des jeux dont nous maîtrisons les règles.

■ **Nous avons pris le parti de créer des jeux pour deux joueurs au minimum** ou en équipe afin de renforcer l'esprit d'entraide, de cohésion et la réflexion collective, éléments essentiels aux métiers du soin.

SÉLECTION DES JEUX

■ **Dooble®**. Ce jeu de cartes est axé sur les différents schémas d'anatomie. Il consiste à énoncer le premier le titre de l'unique schéma identique présent sur deux cartes. Ainsi l'élève mobilise le vocabulaire et doit mobiliser rapidement ses connaissances.

■ **Triomino®**. Ce jeu de cartes consiste à associer un préfixe, suffixe ou radical à sa signification. Les connaissances permettent de réaliser des combinaisons. Un arbitre doit être présent pour vérifier les associations.

■ **Timeline®**. Ce jeu de rapidité consiste à remettre dans l'ordre des cartes en lien avec les circulations du sang, de l'oxygène, du son, des urines et des selles. Au recto de chaque carte sont nommés une étape de la circulation et son schéma. Au verso, figure l'ordre des cartes permettant l'autovérification.

■ **Code Name®**. Ce jeu de cartes consiste à faire deviner les éléments appartenant à un même système du corps humain, à l'aide d'un seul indice à chaque tour. Ce support ludique permet de vérifier l'assimilation du vocabulaire et la compréhension de la composition des différents systèmes.

■ **Time's up®**. Ce jeu de cartes consiste à faire deviner le plus de mots possibles à son équipe, en deux manches. La première manche, explicative, mobilise l'ensemble des connaissances. La seconde, énoncé d'indices, implique la pertinence du vocabulaire mobilisé. Par exemple, faire deviner : petite circulation, glycémie capillaire, dysurie, métacarpe, hypertension artérielle, systole.

■ **Une famille en or®**. Ce jeu de questions-réponses oppose deux équipes. Pour remporter la partie, l'équipe doit obtenir le plus de bonnes réponses à des questions ou intitulés ciblant l'ensemble des deux modules, tels que : expliquer un accident vasculaire cérébral (AVC) ischémique ; où se situe la coxarthrose ? ; citer les fonctions du rein ; quelle est la fréquence respiratoire pour un adulte au repos ? ; quel est le rôle des anticoagulants ? ; face à une mycose, citer quatre actions relevant des compétences de l'aide-soignant ; etc.

■ **TTMC ?®**. Ce jeu de questions-réponses oppose deux équipes qui doivent avancer sur un plateau en autoévaluant la difficulté de questions à laquelle ils peuvent répondre sur une thématique donnée.

Ces deux jeux d'équipe, en plus de la mobilisation des connaissances, permettent

d'apprécier la collaboration et la communication—les élèves devant s'entendre sur la réponse qu'ils proposent.

CONCLUSION

La création de ces jeux de société pour l'apprentissage des notions en lien avec le bloc 2 a été un outil efficace pour les élèves aides-soignants. Ils ont ainsi en amont des évaluations bénéficié d'un temps de révision de manière ludique sur les fondamentaux. Par ailleurs, nous avons retrouvé lors de ce travail dirigé de l'entraide et du partage tels des moyens mnémotechniques pour retenir certaines notions.

Lors de l'enquête de satisfaction du bloc, les élèves témoignent du plaisir qu'ils ont eu à réviser par le jeu — méthode pédagogique qu'ils ont trouvée originale et bénéfique. Ils indiquent avoir renforcé leurs connaissances tout en passant un agréable moment avec la promotion et les formateurs.

Cette première expérience nous a convaincues des bienfaits d'aborder les fondamentaux en termes de révision des acquis de manière innovante et ludique sans pour autant oublier les exigences de cette formation. Nous faisons donc le choix de renouveler cette séquence pédagogique pour les prochaines promotions et sommes déjà en construction de nouveaux jeux. ■

Déclaration de liens d'intérêts

Les autrices déclarent ne pas avoir de liens d'intérêts.