« Un outil ludo-pédagogique innovant : KIPAL, le jeu du qui quoi comment en soins palliatifs »

Dr Fanny Reix [a], Béatrice El Kouch [a]

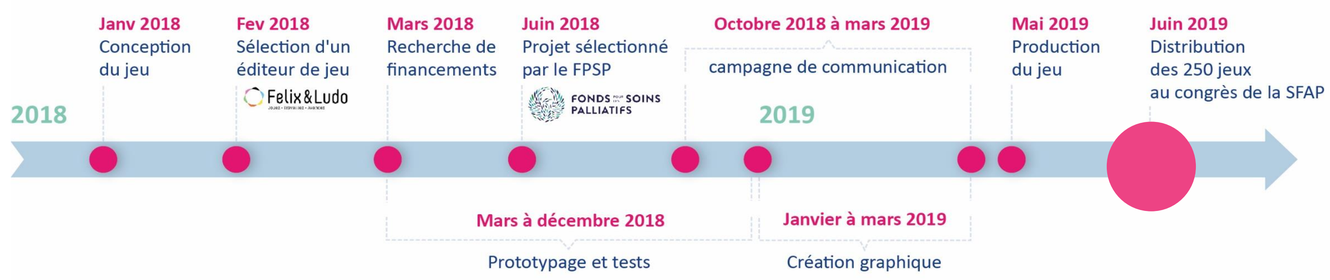
[a] : Equipe mobile douleur et soins palliatifs du Centre Hospitalier de Vienne, 38200

Avec le soutien du Fonds pour les soins palliatifs et de la SFAP

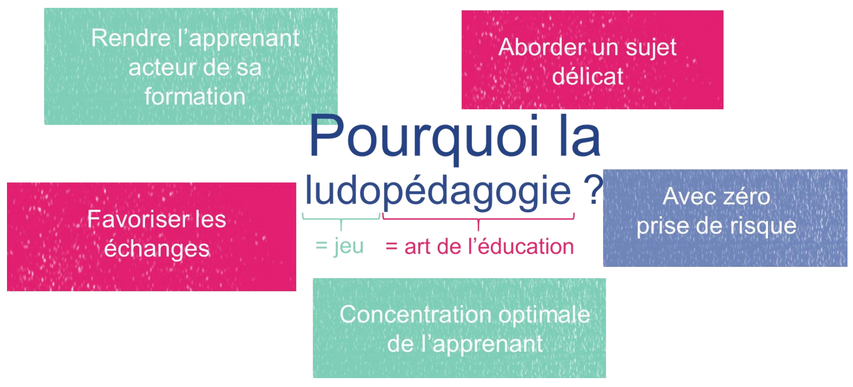
Présenté lors du Congrès Francophone des Soins Palliatifs 13- 15 juin 2019

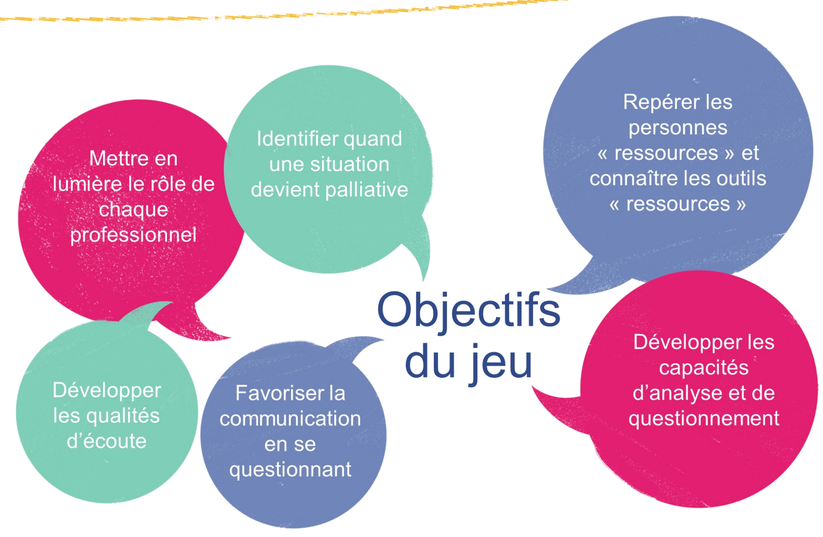
1. Contexte (cf. time line ci-dessous)

- *Qui l'a créé ?* **2 membres de l'EMSP de l'hôpital de Vienne**, Dr Fanny REIX et Béatrice EL KOUCH infirmière ont inventé le prototype. Grâce au financement du FPSP, **un éditeur en ludo pédagogie** a accompagné toutes les étapes de production (graphisme, mécanisme du jeu, test, production). **Le FPSP et la SFAP** ont facilité la campagne de communication et de distribution.
- *Pour quelles formations ?* **: toutes formations en soins palliatifs** animées au mieux par un binôme de professionnels spécialisés en soins palliatifs **abordant des situations cliniques.**
- *Pour quel public ?* **: tous professionnels de santé** non spécialisés en soins palliatifs principalement en secteur sanitaire, voir socio-sanitaire.



2. Objectifs :





3. Mécanisme du jeu :

- Par équipe de 2 à 4 joueurs en 3 à 5 équipes
- 1 à 2 formateurs-animateurs spécialisés en soins palliatifs
- *Au début :* une équipe choisit une des 16 vignettes cliniques balayant diverses spécialités (cancérologie, gériatrie, neurologie, pédiatrie…).
- *Puis chaque équipe à son tour* joue une des 10 cartes **'action'** de son jeu reçues parmi :
  - **46 cartes *'évènement'* =** symptômes ou difficultés classiquement retrouvés (ex : « problème de voie d'abord », « demande d'euthanasie », « difficulté avec la famille »)
  - **62 cartes *'suggestion'*** qui proposent des soins, des personnes ressources, des actions d'équipe (ex: « soins de bouche », «solliciter un psychologue», «concertation pluridisciplinaire »)
  - **15 cartes** 'tirez une carte chance'
- *À la fin* : 2 à 4 situations cliniques peuvent être jouées en tout, on clôture par un **débriefing**

Les **cartes 'chances'** apportent :

- Un aspect **ludique** par des cartes 'gages' (ex: donner 2 cartes à son voisin),
- Une plus grande **rotation** des cartes
- De **la liberté** avec les cartes ' idées' = carte blanche
- **Du réalisme** avec les cartes 'fin' (mutation, décès, stabilisation du patient)

Exemple du plateau de jeu avec carte 'évènement' en rouge et carte 'suggestion' en vert autour de la 'situation clinique' en bleu, emplacement pour le jeton SP à gauche du plateau

Le jeton *'SP démarche palliative'* = Repérer quand *la situation requiert une démarche palliative.*

- ✓ Une étape clé du jeu
- ✓ **Consensus** requis
- ✓ En **pluridisciplinarité**

Ainsi les participants :

- ✓ **Co-construisent** une situation clinique de plus en plus complexe.
- ✓ **Proposent ensemble** une prise en charge optimale du patient.

Et les formateurs-animateurs :

- ✓ Incitent **aux échanges**
- ✓ Apportent du **contenu théorique** tout au long du jeu
- ✓ **Animent le débriefing** à la fin du jeu

4. Conclusion :

- Kipal est un outil pédagogique innovant qui permet
  - ✓ le **partage** de compétences de façon interactive,
  - ✓ **de simuler** des concertations pluridisciplinaires autour de situations cliniques variées.
  - ✓ de **stimuler la réflexion** sur les soins palliatifs
  - ✓ de rendre attrayant l'apprentissage par son **côté ludique**
- **10 premiers tests** réalisés sur l'hôpital de Vienne ont été concluants (formation institutionnelle, formation correspondant douleur/SP, auprès d'équipes LISP en gériatrie et en pneumologie ainsi qu'en EHPAD)
- **250 boîtes sont distribuées** lors du congrès 2019 de la SFAP aux professionnels des soins palliatifs qui en ont fait la demande.
- Après une période d'évaluation, le FPSP envisage une réédition et/ou potentiellement de proposer de créer des versions adaptées (pédiatrie, domicile…).