

# Et si on jouait avec les Soins Palliatifs ?

## Histoire d'un Serious Game instructif !

A l'occasion de la journée mondiale des soins palliatifs du 12 octobre 2020, l'EMSP du Puy en Velay, forte de son expérience (conférences, forum, exposition photos, interventions auprès des lycéens...) a réfléchi à un moyen de sensibiliser autrement le personnel aux soins palliatifs. L'idée était d'innover en proposant une approche différente des soins palliatifs : favoriser les nouveaux apprentissages, élargir la culture palliative à de nouveaux professionnels, consolider les bases théoriques et affirmer les grands principes des lois en particulier la loi Claeys Léonetti sous

Le serious game est un jeu sérieux : c'est une activité qui combine une intention pédagogique, informative, avec des ressorts ludiques type escape game.

Il s'agit de faire vivre une situation de soins où le participant doit faire des choix d'actions sous forme de jeu. Ainsi, il utilise ses connaissances ou les complète avec les indices présents dans la salle.

Dans notre cas, il s'agissait d'une situation de soins dans le domaine palliatif mêlant directives anticipées, personne de confiance ainsi que les différentes lois et leur chronologie.

Munis de nos cadenas, énigmes, décorations en tout genre et musique d'ambiance, nous avons créé et organisé un serious game sur le Centre Hospitalier Emile Roux dans le but d'aborder le thème des soins palliatifs, encore trop souvent entouré de méconnaissances et de préjugés relatifs à la fin de vie et à la mort.

Conformément aux recommandations institutionnelles, des précautions particulières ont été prises face au risque COVID avec lavage des mains, port du masque obligatoire, désinfection du matériel après chaque session, sessions limitées à 6 personnes.



Des sessions de 30 minutes ont eu lieu tout au long des journées des 12 et 19 octobre 2020.

Chaque session était suivie d'un temps de debriefing avec l'équipe de l'EMSP avec remise d'un diplôme notifiant le temps réalisé et au verso les notions clés à retenir.

L'évaluation du serious game a permis de recueillir de très bons retours : le côté ludique permettant selon eux une meilleure mémorisation des thèmes clés.

97% des participants disent avoir appris ou revu certaines notions telles que : personne de confiance, directives anticipées et cadre légal.

Cette approche originale a donc été unanimement appréciée et valorisée par les participants qui se sont fait eux-mêmes les portes parole de la formation « recrutant » de nouveaux participants.

Malgré les difficultés des équipes pour se libérer face à la crise sanitaire, le serious game a connu un franc succès au sein de l'hôpital : 36 personnes sont venues sur leur temps pour se former sur les 2 jours proposés ! Grâce à une communication efficace, nous avons pu rencontrer d'autres professionnels de soin tels que des psychologues, ou non paramédicaux tels que les secrétaires, ASH, ou le personnel d'encadrement. Ces autres professionnels que nous n'avons pas régulièrement lors de nos formations représentaient près de 38.5 % des personnes ayant participé au jeu. Ce fut donc une belle façon de diffuser la culture palliative à un public non initié.

Nous allons renouveler cette action de formation et comptons la proposer au sein de l'IFSI puis l'exporter à destination du grand public (notamment les lycées où nous sommes déjà intervenus pour des sensibilisations aux soins palliatifs, journée des pratiques soignantes institutionnelle).