

# POEM – SET : Pan – European Obsteric Emergencies Management using Simulation Enhanced Training : An Interprofessional Serious Game" (Gestion des urgences obstétricales à l'aide de la simulation : un jeu sérieux interprofessionnel).

Castillo-Ocaña Almudena, Universidad de Navarra - Choperena-Armendáriz Ana-Universidad de Navarra- Fernández-Vallejo Inés, Universidad Carlos III de Madrid - Holmström Emilia, Université de Paris - Ibáñez-Espiga María Blanca, Universidad Carlos III de Madrid - La Rosa Salas Virginia, Universidad de Navarra - Lizarbe-Chocarro Marta, Universidad de Navarra - Pereira-Sánchez Miriam, Universidad de Navarra - Sand Renaud, Université Libre de Bruxelles - Van Wilderode Sandrine, Université Libre de Bruxelles - Vérot Christèle, Université de Paris



## Introduction:

Les soins centrés sur la personne (PCC) sont reconnus par l'Organisation mondiale de la santé comme essentiels à la qualité des soins de santé. Les soins centrés sur la personne impliquent de "faire passer le patient en premier, de soutenir la famille et de prendre en compte les besoins et les préférences de chaque patient".

Une prise en charge réussie des urgences obstétricales nécessite une coordination rapide d'une grande équipe multidisciplinaire, l'exécution simultanée de multiples tâches complexes et une prise de décision rapide (CRM). Pour y parvenir, l'acquisition de compétences non techniques est nécessaire et importante pour la sécurité des patients.

Dans le cadre d'un projet Erasmus+, un groupe interprofessionnel de professeurs en sciences de la santé et d'ingénieurs pédagogiques de plusieurs universités européennes a conçu et mis en œuvre un "jeu sérieux ou serious game (SG)" pour les étudiants en sciences de la santé (médecine, sage-femme et soins infirmiers) afin de travailler sur les compétences non techniques et les soins centrés sur la personne.

## Méthode:

Un jeu sérieux a été conçu pour enseigner l'utilisation de l'entretien motivationnel lors de la consultation prénatale chez les femmes enceintes fumeuses. Pour la simulation et/ou le jeu sérieux, ils ont participé à un COIL (Collaborative online international learning) Un scénario de simulation a d'abord été conçu et adapté au monde virtuel. Ce SG a été conçu à l'aide du programme Unity et de l'outil logiciel VTS. À la fin du SG, un retour d'information permet de savoir si les compétences non techniques ont été acquises ou non.

## Résultats:

Le SG est actuellement développé en trois langues (français, anglais et espagnol) avec trois modes de jeu (médecine, soins infirmiers et maïeutique). Le SG est testé par des étudiants et des professeurs des universités impliquées dans le projet et sera rendu accessible ultérieurement.

## Conclusion:

Avec l'évaluation actuelle, nous pouvons déjà conclure que le SG est une valeur ajoutée pour l'acquisition de compétences interdisciplinaires et d'une approche de soins centrée sur le patient.