



FORUM EUROPÉEN, CŒUR, EXERCICE & PRÉVENTION



En pratique : le numérique dans l'éducation thérapeutique du patient

Etienne DORMEUIL
Co-fondateur Stimulab

www.stimulab.fr

etienne@stimulab.fr

06 83 61 82 15



www.forumeuropeen.com

Education

Santé

Education thérapeutique du patient

Soins de support

Empowerment

Non-médicamenteux

Prévention

Social



Stimulab

Le double positionnement de Stimulab

#intervention et accompagnement patient

- L'intervention des équipes pluriprofessionnelles Stimulab et de ses intervenants dans la conception et la mise en œuvre de protocoles d'éducation à la santé, d'activité physique adaptée et de soins de support

#tech

- Le développement et le déploiement d'outils numériques pour les prises en charge santé

+60 de programmes ETP en couverture





FORUM EUROPÉEN, CŒUR, EXERCICE & PRÉVENTION



L'e-ETP, de quoi parle-t-on ?

www.forumeuropeen.com

Une éducation thérapeutique augmentée

Education thérapeutique classique



Education thérapeutique nouvelle génération



Si possible, maintien des sessions collectives ou individuelles présentielles en complément du « à distance » : le mix-gagnant



Séance collective ou individuelle en visio par internet



Chat et messagerie en ligne avec l'éducateur thérapeutique



Groupe de discussion avec la cohorte



Modules pédagogiques vidéo



Quizz et questionnaires interactifs



Atelier et jeux pédagogiques



Ressources théoriques et pédagogiques



FORUM EUROPÉEN, CŒUR, EXERCICE & PRÉVENTION



Utiliser le jeu dans l'éducation thérapeutique : 2 exemples pratiques





Une éducation thérapeutique augmentée

Education thérapeutique classique



Education thérapeutique nouvelle génération



Si possible, maintien des sessions collectives ou individuelles présentielles en complément du « à distance » le mix-gagnant



Séance collective ou individuelle en visio par internet



Chat et messagerie en ligne avec l'éducateur thérapeutique



Groupe de discussion avec la cohorte



Modules pédagogiques vidéo



Quiz et questionnaires interactifs



Atelier et jeux pédagogiques



Ressources théoriques et pédagogiques

Exemples...

Situation 1

Fermer x

Vous êtes au bon endroit. Dès qu'il se connecte, l'autre participant apparaîtra ici.

Votre téléconsultation est prévue à 21:00

← AFFICHER LA BARRE D'OUTILS

Cartes de Barrow / jeu de mise en situation

Trivial poursuit

AFFICHER TOUTES LES ÉTAPES

Fermer x

Jeux de plateau

Quizz

Equipe orange VS Equipe verte

QUOI ? QUI ? POURQUOI ? COMMENT ?

Video non autorisée

Etienne

Moi

QUITTER

Quizz

Plateau

AFFICHER TOUTES LES ÉTAPES

Étape précédente Étape suivante

Fermer x

Chat

Écrire un message...

QUITTER

Escape game



FORUM EUROPÉEN, CŒUR, EXERCICE & PRÉVENTION



Mise en pratique simple et efficace

www.forumeuropeen.com

L'exemple de Question pour un Champion

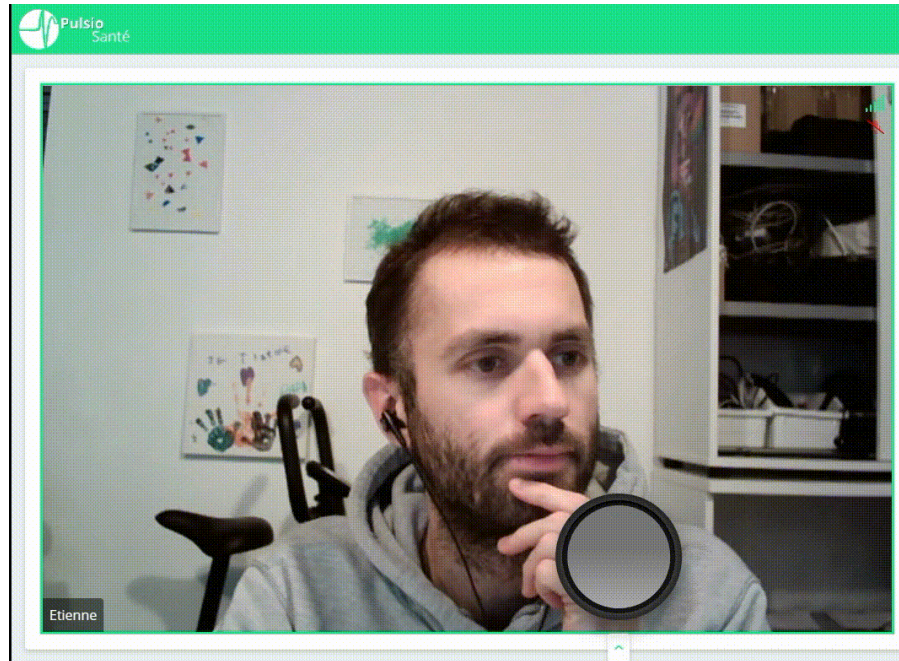
Simple et efficace :

- 1 animateur
- des participants
- des webcams
- des questions énoncées oralement
- des buzzers grâce à la plateforme e-ETP Stimul

et du jeu !



« Question pour un Champion » sur la plateforme Stimul



Ajouter des règles pour augmenter la portée

Faire preuve de créativité !

- Afficher un **plateau**, un support, les questions, les cartes, etc...
 - Créer des univers **graphique** attractif (l'espace, la mer, le western...)
- Ajouter une notion de **timer** et de durée
- Introduire des notions de bonus / malus / de **points à gagner**, des handicap etc...
 - compter les points pour les bonnes réponses
 - ne pas gagner de points pour les bonnes réponses ou perdre des points
 - introduire des handicap pour équilibrer le groupe en fonction de l'âge
- Introduire l'utilisation de **joker** :
 - demander un indice
 - demander la réponse à un membre du groupe
- Ajouter des **objectifs**, des mises, des paris
 - demander aux participants de choisir entre les questions faciles, moyennes, dures
- Valoriser le **jeu en équipe** :
 - faire des jeux en équipes plutôt qu'en individuel
- Ajouter des **cartes actions**
- **Renverser les rôles** :
 - demander aux participants de préparer chacun 3 questions à énoncer à tour de rôle au groupe :
 - une facile
 - une moyenne
 - une difficile



The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** A blue header with the "Stimul" logo on the left.
- Game Board:** The central area features two teams: "Equipe orange" (orange) and "Equipe verte" (teal). Each team has a score of 1, indicated by a circular icon with the number "1". A purple circle with "VS" is positioned between the teams. Below the teams are four question cards: a purple card labeled "QUOI ?" (top left), a yellow card labeled "POURQUOI ?" (bottom left), an orange card labeled "QUI ?" (top right), and a teal card labeled "COMMENT ?" (bottom right). A large red circular button is centered in the middle of the board.
- Left Sidebar:** A vertical grey bar containing icons for navigation, editing, and other functions.
- Right Panel:** A video call interface showing two participants: "Etienne" (top) and "Moi" (bottom). A large white phone receiver icon is overlaid on the "Etienne" video, with a grey box containing the text "Vidéo non autorisée" (Video not allowed).
- Bottom Bar:** A control bar with icons and labels for "Lever la main" (Raise hand), "Micro" (Microphone), and "Caméra" (Camera) on the left; "Menu" and "Chat" on the right; and a red "QUITTER" button with a red outline on the far right.



FORUM EUROPÉEN, CŒUR, EXERCICE & PRÉVENTION



S'inspirer des jeux TV, des jeux de société, des jeux-vidéos

Jeux télévisés :

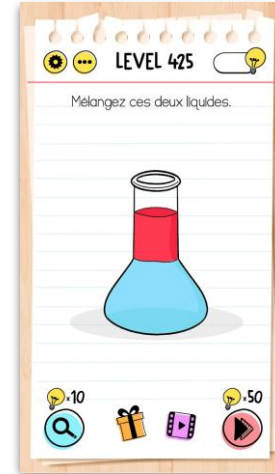
- Tout le monde veut prendre sa place
- Qui veut gagner des millions
- ...

Jeux de société :

- Time's up pour le participatif et l'inversion des rôles
- Color Brain pour se baser sur du visuel/mémoire plutôt que la connaissance
- Vers l'Infini mais pas Au-delà pour se rapprocher de la réponse sans la connaître
- Phantom Ink pour distiller des indices
- Crack List pour une version améliorée du Petit Bac
- ...

Jeux mobile :

- Brain Test pour des idées de casses-têtes, énigmes, etc...
- Devine leur Réponse pour l'inversion des rôles
- ...





FORUM EUROPÉEN, CŒUR, EXERCICE & PRÉVENTION



Exemple n°2 :
les jeux pédagogiques pour augmenter la
portée des séances ETP

Le portail patient ETP et la diffusion de contenus pédagogiques

The image displays three overlapping screenshots of the Stimul patient portal interface, illustrating its features and user experience.

Top Left Screenshot: Shows the main dashboard with a navigation menu on the left (Mon agenda, Mon coach, Mes leçons, Ma bibliothèque, Mon journal, Mes statistiques, Mes trophées, Discussions, Mon classement, Foire aux questions, Aide, À propos) and a central section titled "Trouve une activité ou planifie tes suivis dans ton agenda :". It includes tabs for ACTIVITÉS, REPAS, QUESTIONNAIRES, and MÉDICAMENT. A "Liste" view shows activities like "Séance cardio 2 Qolibri avec Joëlle 45'" and "Echelle de fatigue (FACIT-F)". A "Calendrier" view shows "En cours" and "Terminées récemment". A right sidebar contains "De bons antioxydants pour apaiser le stress sont le raisin, la mûre, les noix ou l'artichaut.", "Mon Coach", and "Mes Objectifs" (N° de pas: 1 287 / 5 500 pas).

Top Right Screenshot: Shows a messaging interface with a "Participants" list (Laetitia Chane-Hume, Test Patient) and a message from "Laetitia Chane-Hume" dated 2023-10-24: "Bonjour, bienvenue sur cette messagerie sécurisée où nous allons pouvoir échanger régulièrement ensemble sur les séances d'activité physique en vidéo et sur l'objectif du nombre de pas."

Bottom Screenshot: Shows a detailed view of "Mes Objectifs" (N° de pas: 1 287 / 5 500 pas) and "Mes Statistiques". It includes a bar chart for "NOMBRE DE PAS" (1287) and a table for "CALORIES BRÛLÉES", "DISTANCE", and "TEMPS D'EXERCICE".

Une éducation thérapeutique augmentée

Education thérapeutique classique



Education thérapeutique nouvelle génération



Si possible, maintien des sessions collectives ou individuelles présentielles en complément du « à distance » : le mix-aaanant



Séance collective ou individuelle en visio par internet



Chat et messagerie en ligne avec l'éducateur thérapeutique



Groupe de discussion avec la cohorte



Modules pédagogiques vidéo



Quiz et questionnaires interactifs

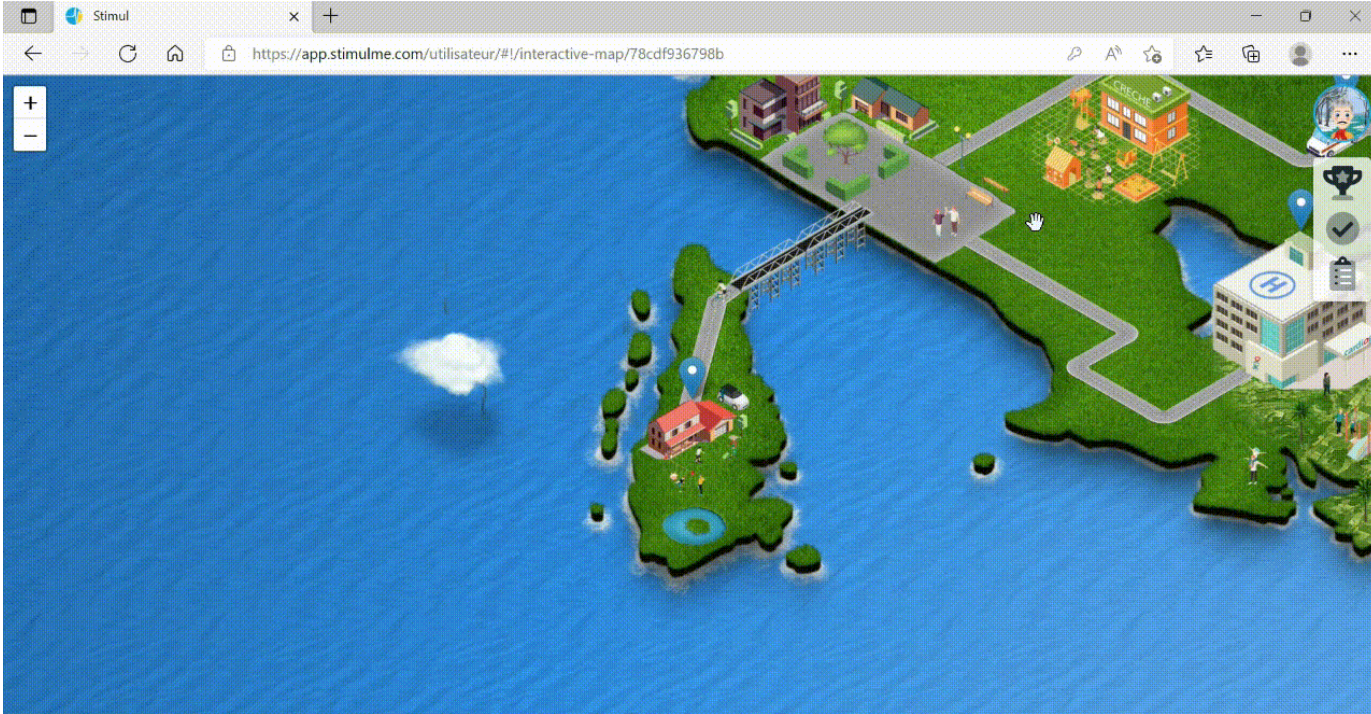


Atelier et jeux pédagogiques



Ressources théoriques et nédaaaaiaves

Serious game transition Cardiogen



www.forumeuropeen.com



FORUM EUROPÉEN, CŒUR, EXERCICE & PRÉVENTION



Conclusion

www.forumeuropeen.com

Passer d'un jeu à un jeu-pédagogique

Les vigilances :

- Le niveau de **littératie** en santé
- La **langue française**, la culture
- L'accessibilité **numérique**
- Le jeu pédagogique ne doit pas inciter le participant à répondre au **hasard**.
- Limiter la chance pour promouvoir l'**effort**.
- Le jeu doit être **validant** en ce qui concerne l'apprentissage des connaissances.
- Rester dans des formats **courts** et dynamiques pour conserver l'approche ludique
- Chercher à éviter la **triche**
- Valoriser le temps du **débrief** et de la prise de hauteur

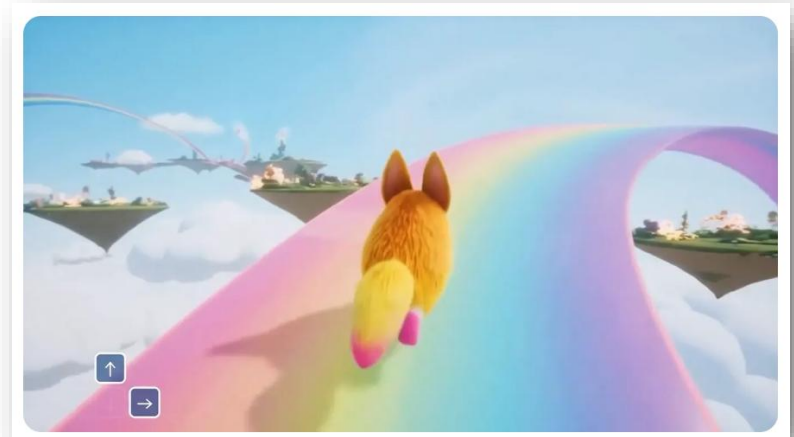
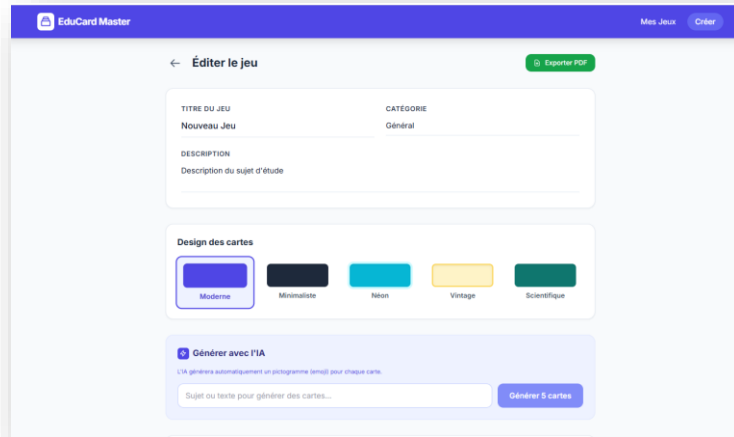
Les opportunités :

- La force **du jeu et du rire** en santé
- La puissance de l'**aller-vers**
- Permettre aux participants de **s'auto-évaluer**
- Profiter de l'activité pour créer une **cohésion** de groupe
- Permettre de pousser les participants à se fixer **des perspectives d'évolution**
- Permettre au participant de progresser d'une fois sur l'autre et l'inciter à **s'améliorer**.



La place de l'IA pour l'e-ETP

En support pour l'ingénierie pédagogique :





FORUM EUROPÉEN, CŒUR, EXERCICE & PRÉVENTION



Merci !

Etienne DORMEUIL

etienne@stimulab.fr

06 83 61 82 15

www.stimulab.fr



www.forumeuropeen.com