

Simulation en santé : au-delà des effets didactiques

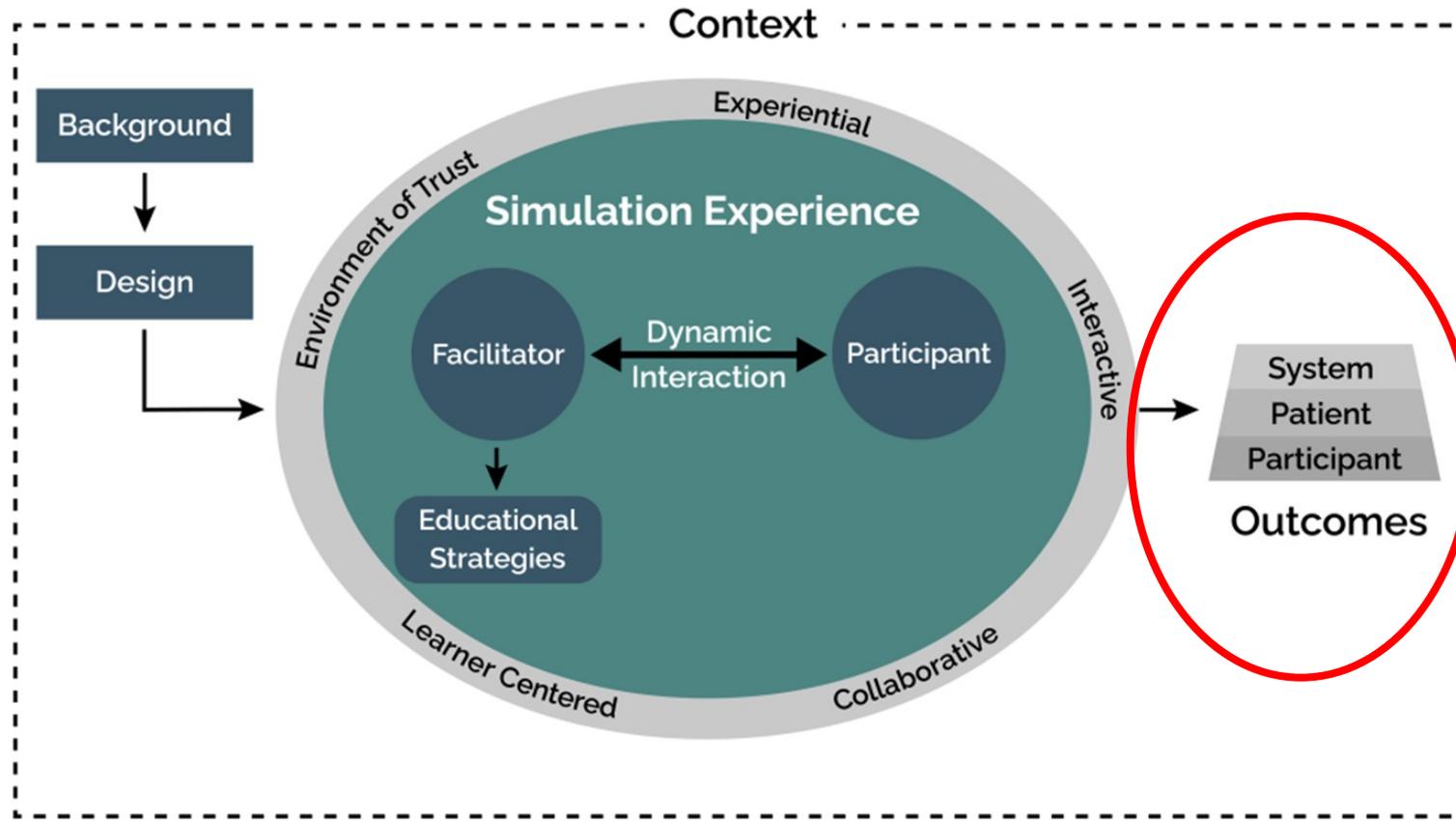
Delvaux Sophie

Bourmorck Delphine

Axelle Dambrain

Servotte Jean-Christophe

NLN/Jeffries Simulation Framework (Jeffries, 2021)



Effets de la simulation

- Connaissances, Compétences et Attitudes (KSA) (Lioce et al., 2020)
- Simulation → augmentation (e.g. Lee & Son, 2022; Huang et al., 2019 ; Zeng et al., 2023)

= **Effets didactiques** → Kirkpatrick Model (Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2016)

→ comparer l'efficacité des modalités pédagogiques

Un modèle portant sur les effets (Faulx & Danse, 2015; Faulx & Danse, 2020)

- Toute formation
- Cinq gammes :
 - ✓ Didactiques
 - ✓ Socio-
relationnels
 - ✓ Identitaires
 - ✓ Motivationnels
 - ✓ Emotionnels

Les effets de la simulation : une analyse exploratoire

Quels sont les effets induits par la simulation en santé auprès des étudiants?

Méthode par questionnaire

- 8 questions socio-démographiques
- Échelle unidimensionnelle du bien-être général (Cantrill, 1965)
- Auto-évaluation de l'apparition de 15 émotions (Pekrun & Bühner, 2014)
- Échelle de mesure des effets de la simulation → sur base de Faulx et Danse, nouvel outil



+ verbatim
issus de 15
entretiens

Méthode

- Public-cible :
 - ✓ Etudiants Bloc 3
 - ✓ Etudiants SIAMU
 - ✓ En fin d'année académique
- Analyses statistiques :
 - ✓ Nombres – pourcentages
 - ✓ Médianes (P25-P75)
 - ✓ Comparaison de groupes : Mann-Whitney
 - ✓ Via R Commander 4.3.1.

Echantillon (n = 98)

Variable	Modalités	Nombre (n)	Fréquence (%)
Genre	Féminin	80	82
	Masculin	17	17
	Autre	1	1
Année	Bloc 3	56	57
	SIAMU	42	43
Age	18-24 ans	83	84.7
	25-29 ans	9	9.2
	30-34 ans	4	4.1
	35-40 ans	0	0
	40-44 ans	2	2.0

Effets didactiques

- **> 80%** → sur l'ensemble des items qui questionnent les effets didactiques en simulation
- **95%**: simulation = amélioration compréhension
- **93%**: simulation = source d'apprentissage

Verbatims

- Ancrer :

*«La simulation bein ça te permet de te **solidifier** je vais dire comme en créant un peu comme des automatismes »*

- Approfondir:

*« En simulation, je peux approfondir certains points de matières, je peux poser toutes les questions qui me permettent de **comprendre les choses plus en profondeur** je vais dire ».*

Effets socio-relacionnels

- **92%** : climat de confiance
- **90%** : consignes encouragent la bienveillance
- **52%** : impact positif sur les relations

Verbatims

Hypothèses relatives au 52% d'impact positif sur les relations:

✓ Tensions dans la dynamique groupale > < Renforcement

« (...) il faut que des gens se désignent, que quelqu'un se porte volontaire. Et ça c'est très compliqué à vivre parce qu'on se regarde tous...qui va y aller ? Il y a clairement **un malaise entre nous**»

« il y a eu des **discussions houleuses en dehors** des simulations, pendant les cours, où des clans commençaient à apparaître »

« le fait de vivre des simulations ensemble **ça nous rapproche** et les discussions que l'on a après sur ces simulations ça nous renforce, on n'a pas la même relation avec ceux qui ne font pas partie de notre groupe de simulation »

Effets identitaires

- **56%** : perte de confiance en eux, au moins une fois
- **32%** ont déjà douté de leurs compétences professionnelles
- **10%** : remise en cause du projet professionnel

Verbatims

- L'identité pour soi

« Mais souvent, je ne suis pas satisfaite de ce que j'ai fait, j'ai une **mauvaise image de moi** »

« ça m'a permis de voir un peu **comment je fonctionne** »

- L'identité pour autrui

« (...) car on se met en tête le regard des autres, qu'est-ce qu'ils vont penser ? est-ce qu'ils **vont me trouver nul** en tant qu'infirmier ? »

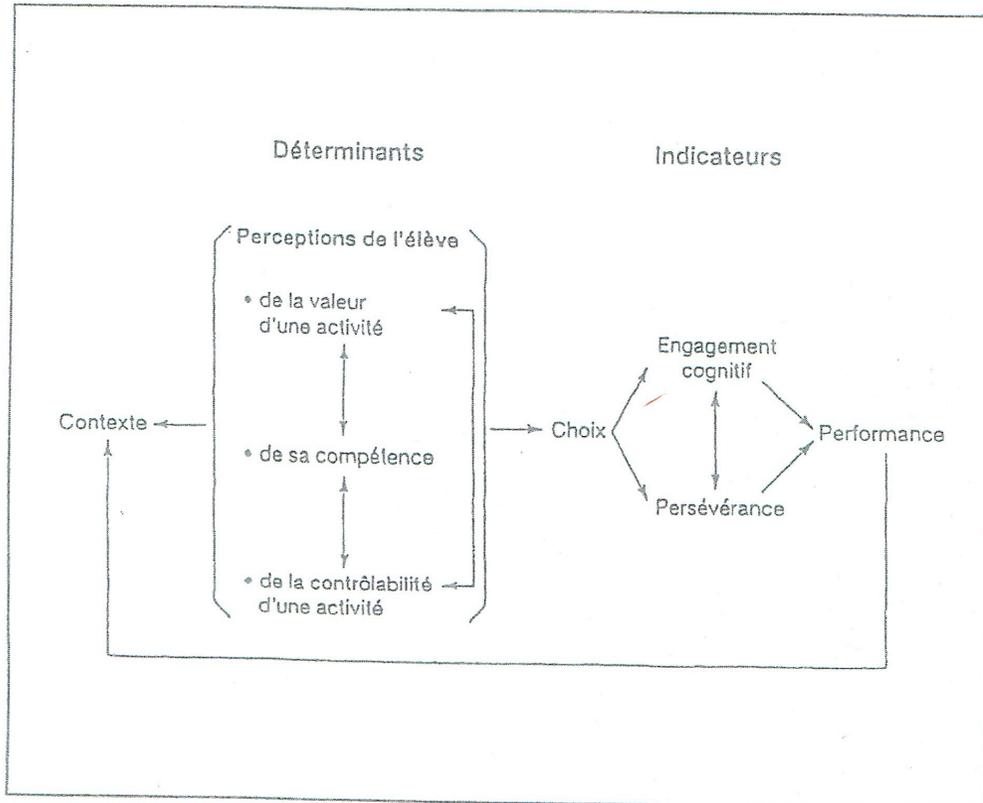
- L'image de soi dans le métier

« renforcé dans l'idée que **tu es fait pour cette profession**, que tu aimes vraiment ton métier »

Effets motivationnels

- **55%** : motivés >< **21%** pas motivés
- 37% envie de participer / 31% sans avis

Effets motivationnels



Viau (1994). La motivation en contexte scolaire. Bruxelles: De Boeck.

➤ **89.7%** : perçoivent l'utilité (**valeur**)

➤ **43%** ne se sentent pas toujours capables de réaliser les simulations (**compétence**)

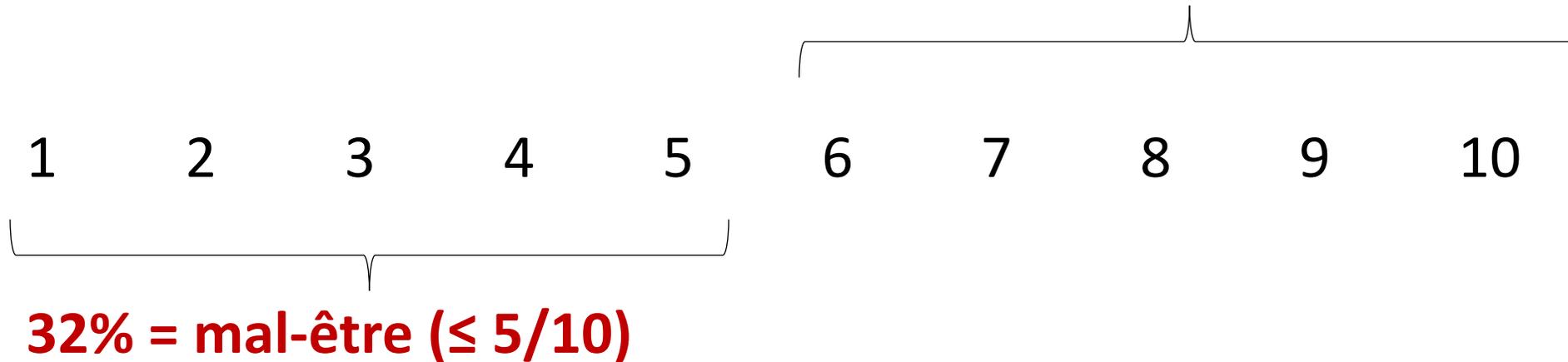
➤ **39%** : pas de contrôle en simulation (**contrôle**)

Effets émotionnels

- 65% : simulation = source de stress
- 64% : émotions intenses
- 12% : sentiment d'insécurité
- 22% : émotions perdurent pendant plusieurs jours

Le bien-être en simulation

68% = Bien-être (>5/10)



Le bien-être en simulation

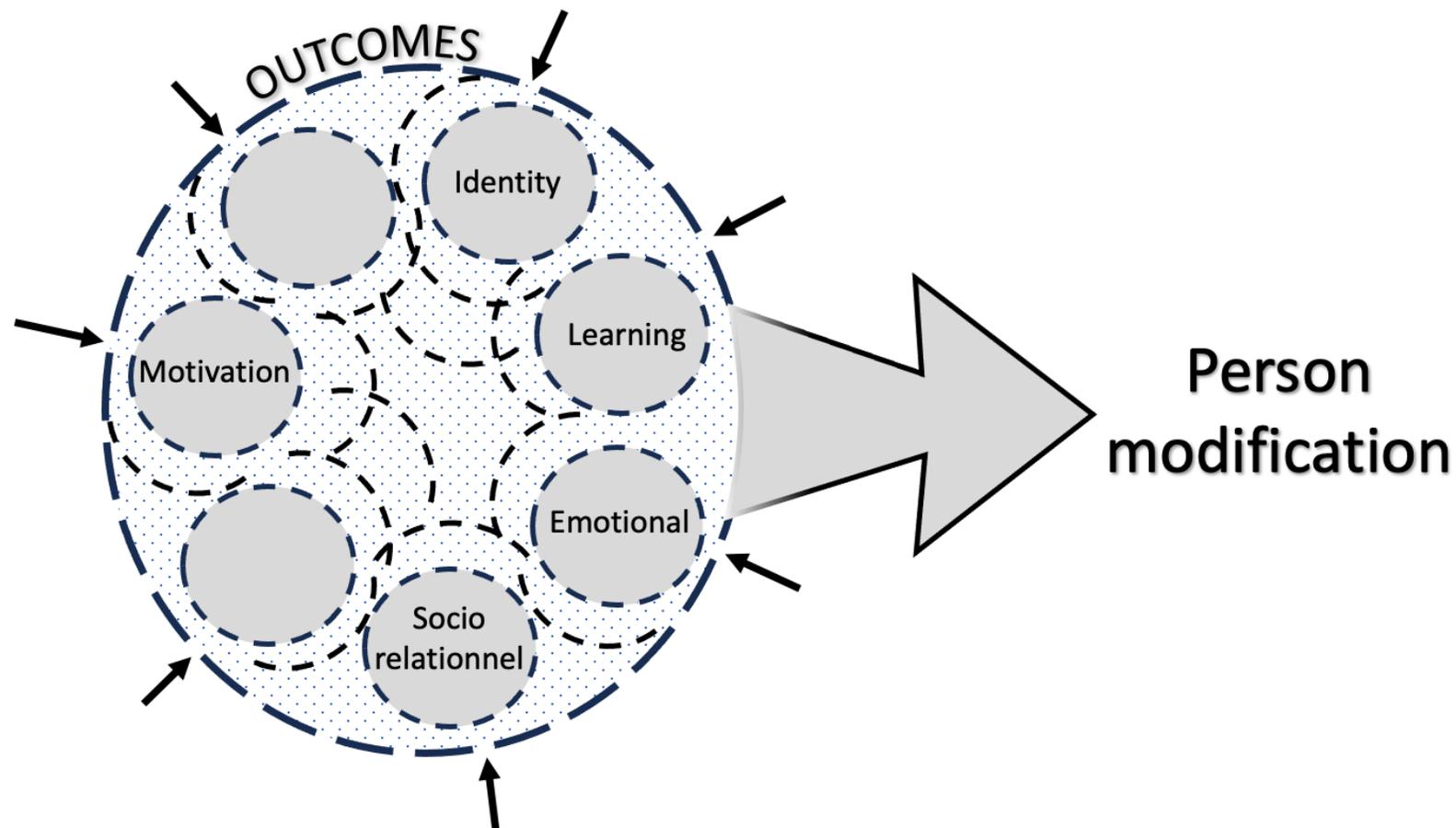
- Les SIAMU se sentent mieux en simulation que les Bloc 3 ($p = 0.015$)
- Lien entre la fréquence d'être actif en simulation et le bien-être

Acteur en simulation	Bien-être en simulation		
	N (%)	Médiane (P25-P75)	P-valeur
Fréquemment	32 (32.7%)	8 (7-8)	<0.001
Quelque fois	54 (55.1%)	6 (5-7)	
Jamais	12 (12.2%)	6 (3.75-7)	

Émotions en simulation

- Grande diversité émotionnelle
- **Émotions « positives »**
 - ✓ Plaisir : 40.8%
 - ✓ Fierté : 38.8%
 - ✓ Joie : 37.8%
- **Émotions « négatives » :**
 - ✓ Anxiété : 62.2%
 - ✓ Frustration : 22.4%
 - ✓ Honte : 17.3%

Simulation



Article soumis, merci de ne pas reproduire / photographier

Une première recherche...

- Diversité des effets → tous présents
- Renforcement des apprentissages
- Fragilisation : motivation et identité professionnelle

... qui en appelle d'autres

- Investiguer les effets : santé et ... autres domaines
- Adapter forme et contenu des simulations
- Formation des formateurs
- Formation des étudiants

Les auteurs souhaitent remercier le Pôle de santé de Wallonie, BioWin, ainsi que la Région Wallonne pour leur support financier dans le cadre du projet SoftMed

Servotte Jean-Christophe
Jean-christophe.servotte@henallux.be

Merci pour votre attention

Servotte Jean-Christophe
Jean-christophe.servotte@henallux.be