

Un colloque dédié aux innovations pédagogiques en soins palliatifs

► **La Haute École Arc Santé accueillait** hier sa première Journée scientifique dans ses nouveaux locaux delémontains, situés dans le campus Strate J.

► **Une centaine de professionnels et d'étudiants** de toute la Suisse romande ont participé à ce colloque qui a permis de faire le point des nouveautés pédagogiques dans les soins palliatifs.

► **Deux professeurs y ont notamment présenté** le prototype d'un Serious game, ou jeu de simulation sérieux, permettant aux élèves de s'immerger virtuellement dans un EMS accueillant un résident en fin de vie.

«Les soins palliatifs sont un des grands enjeux du système de santé et de la société», rappelle Nicolas Chevrey, directeur de la Haute École Arc Santé, qui souhaite que son établissement devienne un



Nicolas Chevrey, directeur de la Haute École Arc Santé, en compagnie des professeurs Stéphane Gobron et Pierre-Alain Charmillot (de gauche à droite) qui ont développé un Serious Game, destiné à former les professionnels appelés à accompagner la fin de vie des personnes âgées.

PHOTO ROGER MEIER

centre de compétences en matière de soins palliatifs.

Échanges entre chercheurs et praticiens

La Journée scientifique d'hier a été organisée en collaboration avec la Plateforme latine de recherche en soins palliatifs qui déploie ses activités depuis de nombreuses années

au sein de la Haute École à travers la formation continue notamment. Son but était de partager les données récentes en termes de soins palliatifs, de formation et de recherche, afin d'accélérer leur transfert sur le terrain.

De nombreuses thématiques spécifiques au domaine ont donc été abordées, dont

notamment un projet de recherche, consacré à l'implantation d'un programme pédagogique en soins palliatifs dans les EMS.

Huit institutions romandes y participent, dont La Roseraie et les Fontenayes, à Saint-Imier; Mont-Repos, à La Neuveville; et Clairefontaine, à Bassesecourt.

Un jeu sur la mort

Les professeurs Pierre-Alain Charmillot et Stéphane Gobron ont ensuite présenté un premier prototype d'un nouvel outil pédagogique, un Serious Game destiné à former à l'accompagnement des personnes en fin de vie.

«Nous avons fait le pari fou de développer un jeu qui parle de la mort», raconte Stéphane Gobron, tout en rappelant qu'un Serious game, même s'il parle d'un thème sérieux, doit être pris comme un outil ludique.

«Cette simulation permet de parler en toute sécurité de la mort avec une approche innovante», souligne Nicolas Chevrey, tandis que Pierre-Alain Charmillot a pu constater que les étudiants sont très vite confrontés à des décès dans le cadre de leurs premiers stages en institution. «Certains sont très ébranlés et doivent travailler sur eux-mêmes, s'ils souhaitent continuer dans ce métier», observe-t-il. «Le Serious game plonge l'étudiant dans une histoire qui l'oblige à faire des choix et

à en affronter les conséquences qui peuvent ensuite être discutées avec son enseignant», poursuit Stéphane Gobron, heureux de proposer un jeu permettant d'entraîner autrement son habileté relationnelle, seul et à son propre rythme.

À la recherche d'un financement

Le Serious game a été testé par 52 personnes et les premiers résultats de l'évaluation, tant de l'outil que de ses buts, ont permis de le valider et de le présenter hier pour la première fois au public.

Ses deux concepteurs aimeraient, maintenant que leur recherche a été financée par la Haute École, pouvoir passer à la finalisation graphique et à la commercialisation de leur Serious Game. Ils ne se sont toutefois jusqu'à présent heurtés qu'à des refus et regrettent qu'il soit plus facile de débloquer des fonds pour développer un jeu sur une console qu'un outil pédagogique innovant dans le domaine de la santé.

THIERRY BÉDAT