

Série de 5 webinaires gratuits sur L'ETP PAR LE PRISME DES SERIOUS GAMES

Le laboratoire Ethique, Education, Santé - EA 7505 de l'Université de Tours et le Pôle Régional de ressources, de compétences et d'expertise en Education Thérapeutique du Patient en région Centre Val de Loire vous proposent une série de 5 Webinaires sur "L'ETP par le prisme des Serious Games".

Dans le contexte de crise sanitaire qui a contraint patient et soignant à repenser les programmes d'Education Thérapeutique (ETP), la digitalisation des activités éducatives en santé a connu un essor sans précédent. Suite à une revue de littérature menée dans le cadre d'une recherche doctorale en Santé Publique sur la place des Serious Games en ETP, nous proposons une série de webinaires **gratuits** faisant écho à différents questionnements soulevés lors de la problématisation. Cette série se veut progressive, adossée à une forme de continuum réflexif fruit de la démarche du chercheur.

4 Février - 15h à 17h

"Du e-patient à la e-santé" ou comment la santé numérique vient influencer sur l'empowerment et l'autonomie du patient ?

08 Avril - 13h30 à 15h30

"Le Serious Game – Approches de Ludification et Gamification – Game Play – Game design." La culture et la sociologie du jeu vidéo, l'incidence du jeu éducatif dans son approche digitale, ses intentions et ses limites.

17 Juin - 13h30 à 15h30

"L'éthique de la pratique du jeu vidéo sérieux en santé. Peut-on jouer avec la santé, avec SA santé ?" L'individualisation des parcours est-elle interrogée par la pratique des Serious Games ? Gagner ou perdre dans le cadre du jeu sérieux ont-ils une incidence sur le parcours de soin du patient ?

11 Mars - 13h30 à 15h30

"La littératie en santé – La littératie digitale – La translittératie", quel changement de paradigme quant à la diffusion de l'information en santé au travers des canaux des TIC ?

20 Mai - 13h30 à 15h30

"Réflexions éthiques et e-santé." Les technologies digitales en santé influent-elles sur la relation de soin, la place du savoir scientifique en santé, la qualité du prendre soin ?



Inscription : <https://etpcvl.univ-tours.fr>
Contact : 07 78 55 98 31 / 06 23 40 75 62
Mail : jeandenis.aubry@univ-tours.fr

Webinaire 1 : 04 Février 2021

DU E-PATIENT À LA E-SANTÉ

Ou comment la santé numérique vient influencer sur l'empowerment et l'autonomie du patient ?

Dans ce 1er volet, il semble important de poser les bases conceptuelles et théoriques de ce que sont les objectifs de l'ETP. Tour à tour, les orateurs pourront redéfinir et préciser les acceptions de chaque terme tels les compétences d'adaptation, l'empowerment, l'autonomie, la motivation. Ils pourront faire émerger les points de convergence et de divergence de ces éléments. Enfin, ils pourront aborder avec nous comment l'introduction du numérique et de la e-santé peut avoir une incidence sur leur déclinaison dans la prise en soin du patient.

15h00 - 17h00

Orateurs

- **Muriel Rosset**, Fondatrice de M-Gravity, Coach et formatrice ayant publié « Le e-patient au volant de sa e-santé » sur le blog Management en Milieu de Santé; présidente de l'association Connexions Familiales, pour la psychoéducation de pairs aidants en santé mentale
- **Pr Etienne Minvielle**, Professeur à l'Ecole polytechnique (Département Management de l'Innovation et Entrepreneuriat, Directeur de Recherche CNRS (i3-Centre de Recherche en Gestion, Ecole Polytechnique, CNRS (UMR 9217), et responsable d'une mission de développement de parcours innovants au sein du centre régional de lutte contre le cancer Gustave-Roussy.

Webinaire 2 : 11 Mars 2021

LA LITTÉRATIE EN SANTÉ – LA LITTÉRATIE DIGITALE – LA TRANSLITTÉRATIE

Quel changement de paradigme quant à la diffusion de l'information en santé au travers des canaux des TIC ?

La littératie est au cœur de nombre de réflexions et d'études dans le champ de la santé. Le niveau de littératie de la population, les perspectives d'amélioration de cette compétence, l'analyse d'une faible maîtrise de l'information médicale sur la santé, sont des enjeux forts de Santé Publique à ce jour. Mais, de ce fait, quel est alors l'impact d'un changement de paradigme dans la diffusion de cette information si celle-ci passe par les canaux des TIC ? Les orateurs pourront nous faire part du champs des possibles et des limites de la littératie digitale en santé et de la translittératie.

13h30 - 15h30

Orateurs

- **Valérie LEMIEUX**, erg. M.Sc., Direction régionale de santé publique de Montréal, CIUSSS du Centre-Sud-de-l'Île-de-Montréal
- **Olivier LE DEUFF**, Maître de conférences en SIC, Laboratoire Mica, Université de Bordeaux Montaigne.

Webinaire 3 : 08 Avril 2021

LE SERIOUS GAME – APPROCHES DE LUDIFICATION ET GAMIFICATION – GAME PLAY – GAME DESIGN

La culture et la sociologie du jeu vidéo, l'incidence du jeu éducatif dans son approche digitale, ses intentions et ses limites.

Les activités éducatives sont plurielles en ETP. Elles se veulent adaptées au programme, aux intentions pédagogiques, aux objectifs d'apprentissage et au profil du public cible. Dans l'univers riche des outils pédagogiques à disposition des soignants dispensant l'ETP, se nichent des méthodes d'approche ludique et récréative, même (mais plus rarement) dans les programmes pour adultes. Toutefois, qu'est-ce que la ludification ou la gamification des apprentissages ? Quelle est leur incidence sur l'apprenant et son parcours éducatif ? Comment définir un Serious Game ? Est-ce que la digitalisation du contenu ludique marque une différence par rapport à un jeu classique ? Quelle est l'importance du game play et du game design ? Nos orateurs nous accompagneront dans la culture du jeu éducatif, son approche numérique, ses intentions voire parfois ses limites.

13h30 - 15h30

Orateurs

- **Stéphane GOBRON**, titulaire d'un post-doctorat spécialisé en infographie à l'École polytechnique fédérale de Lausanne (EPFL), Enseignant-chercheur au département d'informatique, domaine Ingénierie, de la Haute Ecole Arc, HES-SO, à Neuchâtel.

Webinaire 4 : 20 Mai 2021

R FLEXIONS  THIQUES ET E-SANT 

Les technologies digitales en sant  influent-elles sur la relation de soin, la place du savoir scientifique en sant , la qualit  du prendre soin ?

Le ph nom ne de la e-sant  est grandissant, parfois anarchique, mais dans tous les cas in luctable dans une soci t  digitalis e o  le multim dia tient une place dans nos vies au quotidien. Toutefois, l'av nement de ces nouvelles m thodes d'aborder le soin, l'acte clinique et  ducatif de soigner, n'est pas sans poser de nombreuses questions. Celles-ci viennent interroger nos pratiques, notre posture, la place et le r le du savoir (de la connaissance), notre relation   l'autre dans la r ciprocit  soignant-soign . Les technologies num riques en sant  ont-elles une incidence dans la relation de soin, la relation   l'autre, les in galit s de sant , la qualit  du prendre soin ?

13h30 - 15h30

Orateurs (*  confirmer*)

- **Alain LOUTE**, Ma tre de Conf rences EA 7446 "Ethics" (Centre d' thique m dicale), Facult  de M decine et de Maieutique, Co-porteur de la Chaire Droit et  thique de la sant  num rique, Universit  Catholique de Lille ; Charg  de cours invit    la facult  d'Informatique et Collaborateur scientifique du Centre de Recherches Information, Droit et Soci t  (CRIDS), Universit  de Namur ; Collaborateur scientifique du Centre de Philosophie du Droit (CPDR), Universit  Catholique de Louvain
- **Gr gory AIGUIER**, Enseignant-chercheur, Ma tre de Conf rences EA 7446 « Ethics » (Centre d' thique M dicale) Facult  de M decine et de Maieutique, Universit  Catholique de Lille

Webinaire 5 : 17 Juin 2021

L'ÉTHIQUE DE LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO SÉRIEUX EN SANTÉ. PEUT-ON JOUER AVEC LA SANTÉ, AVEC SA SANTÉ ?

L'individualisation des parcours est-elle interrogée par la pratique des Serious Games ? Gagner ou perdre dans le cadre du jeu sérieux ont-ils une incidence sur le parcours de soin du patient ?

Le 5e et dernier volet a pour intention de mettre la focale plus spécifiquement autour d'un questionnement éthique sur la place de la ludification des activités éducatives en santé et en ETP. La pratique du jeu, de par sa nature, son approche, la représentation sociétale que nous en avons, nous amènent à nous poser diverses interrogations. La scénarisation d'un jeu, ses règles et les rôles que les acteurs y tiennent, viennent-ils bousculer la quête d'individualisation du parcours du patient ? Son autonomie est-elle contingentée les principes et les objectifs du jeu ? La vulgarisation du contenu médical par l'approche ludique ne peut-il pas le décrédibiliser ? Quid d'un patient qui « perd la partie » face à la maladie, même virtuellement ?

13h30 - 15h30

Orateurs

- **Vincent BERRY**, maître de conférences en Sciences de l'Éducation à l'université de Paris 13, Enseignant chercheur au sein du laboratoire EXPERICE.