



## Bilan de l'équipe de pilotage CIS

### Processus de création du jeu

#### Points positifs

- Grand intérêt de la part des institutions qui ont accepté de collaborer sur ce projet. Plusieurs institutions et structures de soins se sont déjà annoncées pour la prochaine édition : effet fédérateur, occasion de mettre en visibilité la collaboration interinstitutionnelle.
- Autre manière d'impliquer les filières dans le module interprofessionnel. Oblige les formateurs à articuler les missions et à travailler en interprofessionnalité ! Décloisonne l'enseignement.
- Permet de mettre en valeur le potentiel d'innovation de l'équipe interprofessionnelle.

#### Points négatifs

- Planification : délai sous-estimé (vacances, fêtes de Noël)
- Cahier des charges du prestataire/équipe insuffisamment défini : Difficulté de savoir qui fait quoi (entre Gus&CO et équipe pilotage CIS).
- Complexité de la co-construction entre le jeu lui-même et les missions liées aux objectifs pédagogiques. Manque de méthodologie pour permettre la cohérence de l'histoire et le lien avec les missions (mécanique de jeu et missions)
- Pas d'accès direct pour effectuer les modifications sur le site/Reprise du site pour la prochaine édition.

## Jeu

#### Points positifs

- Apprécié par les étudiant-es pour l'originalité de la modalité, pour l'autonomie et la proactivité qu'elle permet.
- Permet l'engagement et l'implication des étudiant-es par les aspects ludiques.
- Utilisation de matériel audio et vidéo appréciée des étudiant-es
- Matériel créé qui peut être pérennisé et qui peut s'adapter à un effectif d'étudiant plus important encore.
- Moins de ressources enseignantes pour le déploiement de la journée

#### Points négatifs/à améliorer

- Beaucoup d'informations à lire sur le smartphone ou la tablette (trop ?) /certaines vidéos trop longues.
- Dispersion des lieux (certains trop éloignés et aspects financiers des déplacements pour les étudiant-es).
- Consignes de départ pas suffisamment explicites (partie en extérieure, recommandations de lecture).
- Mauvaise estimation du temps nécessaire au jeu (déblocage tardif de certaines missions et/ou ouverture des QR codes trop précoce).





- Gestion des flux d'étudiant-es dans les lieux (trop d'étudiant-es en même temps).
- Immersion : Certain-es étudiant-es n'ont pas compris l'histoire de la patiente disparue dans sa globalité. Chaque mission ne donnait pas un indice suffisamment important pour avancer dans l'enquête.

## **Modalité pédagogique pour les objectifs d'apprentissage**

### Points positifs

- Modalité pertinente pour répondre aux objectifs pédagogiques du module et pour un très grand nombre d'étudiant-es.
- Excellent moyen pour permettre la rencontre des étudiant-es en décroissant complètement les filières.
- Motivation des étudiant-es pour la découverte du réseau de soin et des formations de la santé.

### Points négatifs

- Difficulté de bien expliciter le sens de l'activité, permettant de passer de l'enquête aux objectifs du module
- Nécessite que les étudiant-es soient équipés en matériel (smartphone, tablette, wifi etc.)
- Une partie en extérieur et active (précautions sur le public : temps, handicap de certains participants)

