

« Discovering Pathology », le premier *serious game* dédié à la découverte de l'anatomie pathologique

Dossier de presse - 28 juin 2019

SOMMAIRE

Communiqué de synthèse	p.4
Présentation du projet	p.5
Cible et objectifs pédagogiques	p.5
Scénario	p.5
Évaluation des étudiants	p.7
Acteurs du projet	p.7
Financement	p.7

COMMUNIQUÉ DE SYNTHÈSE

Besançon, le 28 juin 2019

« DISCOVERING PATHOLOGY », LE PREMIER *SERIOUS GAME* DÉDIÉ À LA DÉCOUVERTE DE L'ANATOMIE PATHOLOGIQUE

L'Université de Franche-Comté en partenariat avec le CHU de Besançon, crée le premier *serious game* dédié à la découverte de l'anatomie pathologique pour les étudiants en médecine. Soutenu par la Région Bourgogne-Franche-Comté et financé en grande partie par le Fonds européen de développement régional (FEDER), ce nouvel outil pédagogique permettra d'accompagner l'enseignement magistral de cette spécialité médicale difficilement assimilée par les étudiants. Il sera proposé dès la rentrée prochaine aux étudiants de l'Université de Franche-Comté.

L'anatomie pathologique est une spécialité médicale qui étudie les lésions provoquées par les maladies sur les organes, tissus ou cellules, en utilisant des techniques principalement fondées sur la morphologie, macroscopique et microscopique mais aussi des techniques d'immunohistochimie et de biologie moléculaire. Cette discipline est très mal connue du grand public et difficilement assimilée par les étudiants en médecine. Elle est pourtant indispensable au diagnostic de pathologie auto-immune, vasculaire ou infectieuse et joue un rôle capital en cancérologie.

L'Université de Franche-Comté en partenariat avec le CHU de Besançon, crée le premier *serious game* dédié à cette spécialité médicale. Il permettra aux étudiants de 2^{ème} et 3^{ème} année de médecine de découvrir l'anatomie pathologique et de s'entraîner en évaluant leurs connaissances.

Le jeu aborde les grands axes de la pathologie humaine sous la forme de huit cas scénarisés. Il permet de suivre le cheminement d'un prélèvement au sein d'un laboratoire et d'élaborer un diagnostic grâce à l'utilisation combinée d'images macroscopiques et de lames digitalisées.

Ce *serious game* sera proposé dès la rentrée prochaine aux étudiants de l'Université de Franche-Comté. Élaboré en français et en anglais, il sera par la suite mis à disposition pour d'autres universités souhaitant utiliser ce type d'outil pédagogique.

Contact presse

Pauline BELTZ, chargée de communication et des médias

Tél. 03 81 66 58 87

presse@univ-fcomte.fr

PRÉSENTATION DU PROJET

Depuis quelques années, les *serious game* s'invitent dans les universités pour accompagner la formation des futurs professionnels de santé. Ils permettent de sensibiliser, former, en combinant pédagogie avec les ressorts ludiques du jeu vidéo.

CIBLE ET OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Le *serious game* « Discovering Pathology » développé par l'Université de Franche-Comté en partenariat avec le CHU de Besançon, a pour objectif de faire découvrir l'anatomie pathologique aux étudiants de 2^{ème} et 3^{ème} année de médecine, d'assimiler l'enseignement et de leur permettre d'évaluer leurs connaissances.

Il sera accessible sous forme de jeu en ligne dès la rentrée 2019 pour tous les étudiants inscrits à l'Université de Franche-Comté via leur espace numérique de travail (ENT). La connexion sera reliée au système d'identification de l'université.



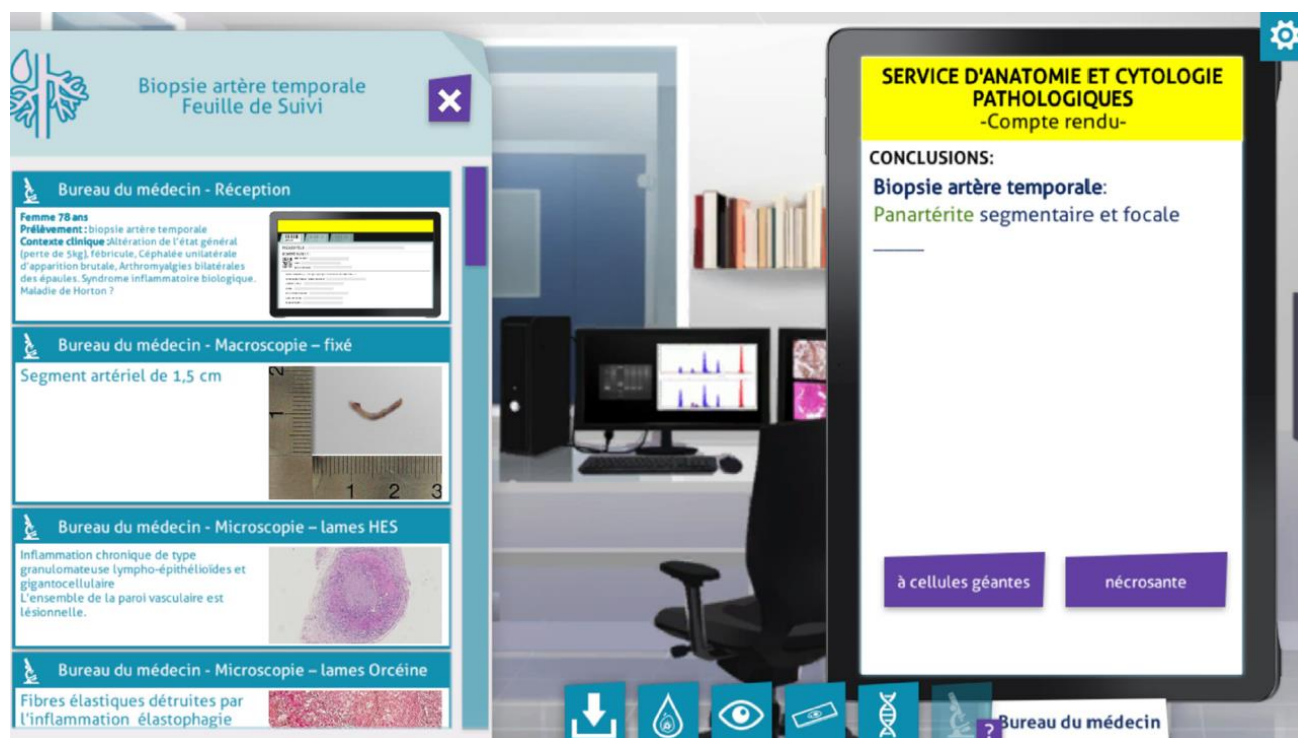
SCÉNARIO

Le jeu aborde les grands axes de la pathologie humaine sous la forme de huit cas scénarisés qui s'appuient sur des situations réelles.

Les étudiants évoluent dans un laboratoire d'anatomie pathologique virtuel. Ils débutent le jeu en tant qu'étudiants et acquièrent progressivement des compétences pour devenir pathologiste diplômé. Au fur et à mesure de leur progression, les étudiants accumulent des points d'expériences qu'ils peuvent utiliser par la suite afin de faciliter leur avancée.

Le jeu est élaboré en trois phases successives :

- Une phase de compréhension : l'objectif est de découvrir « pas à pas » les différents secteurs d'activités de la spécialité. Le joueur parcourt différentes salles (réception, cytologie, macroscopie, technique, biologie moléculaire, bureau médical/salle de lecture) et doit exécuter des mini jeux qui répondent à une problématique concrète pour chaque secteur. Par exemple, en salle de réception, le joueur devra s'attacher à démasquer les non conformités potentiellement responsables d'erreurs liées à l'identification des patients.
- Une phase d'apprentissage : une fois toutes les salles du laboratoire visitées, le joueur devient alors un interne du service et assume la prise en charge des examens tissulaires ou cytologiques. L'objectif est de comprendre comment se construit un diagnostic en pathologie. Pour se faire, le joueur suit le prélèvement de la réception jusqu'au rendu du résultat. À chaque étape, il doit répondre à des questions à réponse unique ou multiples. Il rédige ensuite la conclusion du compte-rendu. La confrontation de l'observation clinique et des constatations faites est mis en exergue par les échanges avec des personnages fictifs (chirurgien ou clinicien).
- Une phase de révision : l'objectif est de permettre à l'apprenant de réviser l'enseignement de l'anatomie pathologique tout en évaluant ses connaissances grâce à des quiz.



ÉVALUATION DES ÉTUDIANTS

L'activité des étudiants est automatiquement sauvegardée via le système d'identification de l'université et consultable par l'enseignant. Celui-ci pourra analyser les réponses aux quiz de manière individuelle (par étudiant) ou collective (par promotion) lui permettant d'évaluer les besoins des apprenants.

ACTEURS DU PROJET

- Une équipe médicale constituée de deux pathologistes hospitalo-universitaires, un physiologiste et un interne inscrit au diplôme d'études spécialisées d'anatomie et cytologie pathologiques
- Le service universitaire du numérique et de l'innovation pédagogique et la direction des services informatiques de l'Université de Franche-Comté
- L'entreprise française CCCP spécialisée dans le développement de *serious game*

FINANCEMENT

Ce projet est soutenu financièrement :

- par l'Union Européenne et le Fonds européen de développement régional à hauteur de 144 832,41 € (représentant 58 % du coût total),
- par l'Université de Franche-Comté à hauteur de 86 141,42 €,
- et par le CHU de Besançon à hauteur de 18 740,92 €.

