

Jennifer Lapum traduction de la transcription

Avant d'intégrer des jeux de simulation virtuelle à un cours, il faut tenir compte de plusieurs facteurs. Notre équipe pédagogique a décidé d'intégrer quelques jeux de simulation virtuelle dans deux de mes cours; un qui porte sur l'évaluation de la santé et l'autre, sur la communication professionnelle. Ces cours s'offrent la première et la deuxième année du baccalauréat de quatre ans en sciences infirmières. Nous avons décidé d'intégrer les jeux de simulation virtuelle au programme d'étude puisqu'ils permettent aux étudiants d'appliquer leurs connaissances et d'activement former des jugements cliniques dans le cadre de scénarios qui ressemblent à ce qu'ils pourraient voir dans leur pratique clinique.

L'application de connaissances et le jugement clinique sont des résultats d'apprentissages importants pour chacun de ces cours. Ceux-ci ont d'ailleurs motivé l'adoption de cette approche pédagogique axée sur les jeux de simulation virtuelle. Ces simulations constituent également un excellent complément aux placements cliniques que les étudiantes réalisent en première et en deuxième année du programme. Nous avons ensuite déterminé de quelle façon nous voulions que les étudiantes mettent en pratique ces jeux. Le format virtuel des simulations présente d'ailleurs diverses options. Elles peuvent y jouer de façon autonome, en format asynchrone avant le cours, ou encore y jouer de façon synchrone, en paires ou en plus gros groupes en classe. Nous avons décidé qu'elles y joueraient de façon asynchrone ce qui leur permet d'appliquer leurs connaissances sans être conditionnées par leurs pairs. Pour nous, il était important qu'elles puissent réfléchir à une situation de façon critique et mettre leur jugement clinique à l'épreuve avant qu'elles ne se réunissent en groupe pour en discuter.

Dans le cours de communication, nous leur avons demandé de remplir un autodébriefage par écrit fondé sur une série de questions. Dans le cadre de ce cours, les étudiants devaient nous remettre leur autodébriefage pour recevoir une note de participation. Nous avons élargi le format du débriefage pour inclure des soumissions audio ou artistiques, afin qu'ils puissent envisager de nous remettre une réflexion exprimée non seulement de façon écrite, mais peut-être de façon orale ou encore par le biais de poésie, d'une œuvre d'art ou d'un autre format artistique. Pour un autre cours, nous avons décidé de soustraire 1 % de leur note finale si les étudiants n'avaient pas terminé la simulation et l'autodébriefage qui y était associé. Cette décision avait été prise parce que la simulation est obligatoire dans le cadre des activités de laboratoire du cours d'évaluation de la santé. La participation aux activités de laboratoire est obligatoire pour ce cours et est essentielle à l'apprentissage et au développement de certaines capacités en lien avec la pratique clinique. Dans les deux cas, nous avons procédé à un débriefage de groupe pendant les heures de classes, ce qui leur a permis de pousser davantage leur réflexion sur leurs expériences et d'approfondir leur apprentissage, leurs connaissances et leur pensée critique en étant exposés aux réflexions cliniques et au processus décisionnel de leurs pairs et de leurs instructeurs. Dans un cours, nous leur avons demandé d'apporter leur rapport de jeu et dans un autre, leur autodébriefage ce qui leur a permis d'approfondir leurs réflexions et de les partager avec leurs pairs.

Comme vous voyez, nous pouvons intégrer les jeux de simulation virtuelle au programme pédagogique de nombreuses façons selon les résultats d'apprentissage de chaque cours.