



HAL
open science

Enjeux de l'introduction d'un serious-game en rééducation cognitive

Julie Golliot

► **To cite this version:**

Julie Golliot. Enjeux de l'introduction d'un serious-game en rééducation cognitive. 8èmes Doctoriades Euro-Méditerranéennes. Journées de la jeune recherche de l'université de Toulon, Université de Toulon; Ecole doctorale 509; Ecole doctorale 548; Collège des études doctorales, Oct 2017, Toulon, France. sic_01835689

HAL Id: sic_01835689

https://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_01835689v1

Submitted on 30 Jun 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Enjeux de l'introduction d'un serious-game en rééducation cognitive

Julie Golliot

12-13 octobre 2017

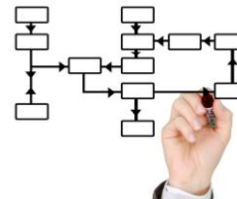
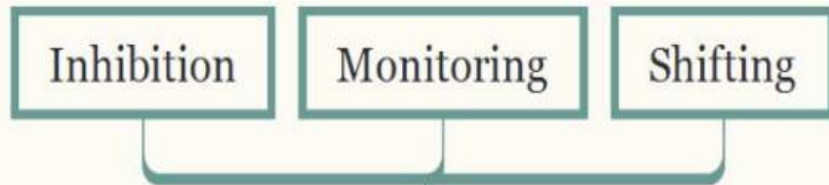


- Éléments de contexte
- Dimension socio-affective du Serious Game
- Une nouvelle forme de médiation modifiant l'organisation
- Emergence de nouvelles formes d'apprentissage

Eléments de contexte



- Milieu médical
- Rééducation cognitive
- Les troubles des fonctions exécutives, des troubles non résolus



→ Observations :

- Anosognosie (non reconnaissance du trouble)
- Manque d'implication
- Absence de transfert

→ Bienfaits des Serious Game en santé

- Patient acteur

Dimensions socio-affectives du Serious Game



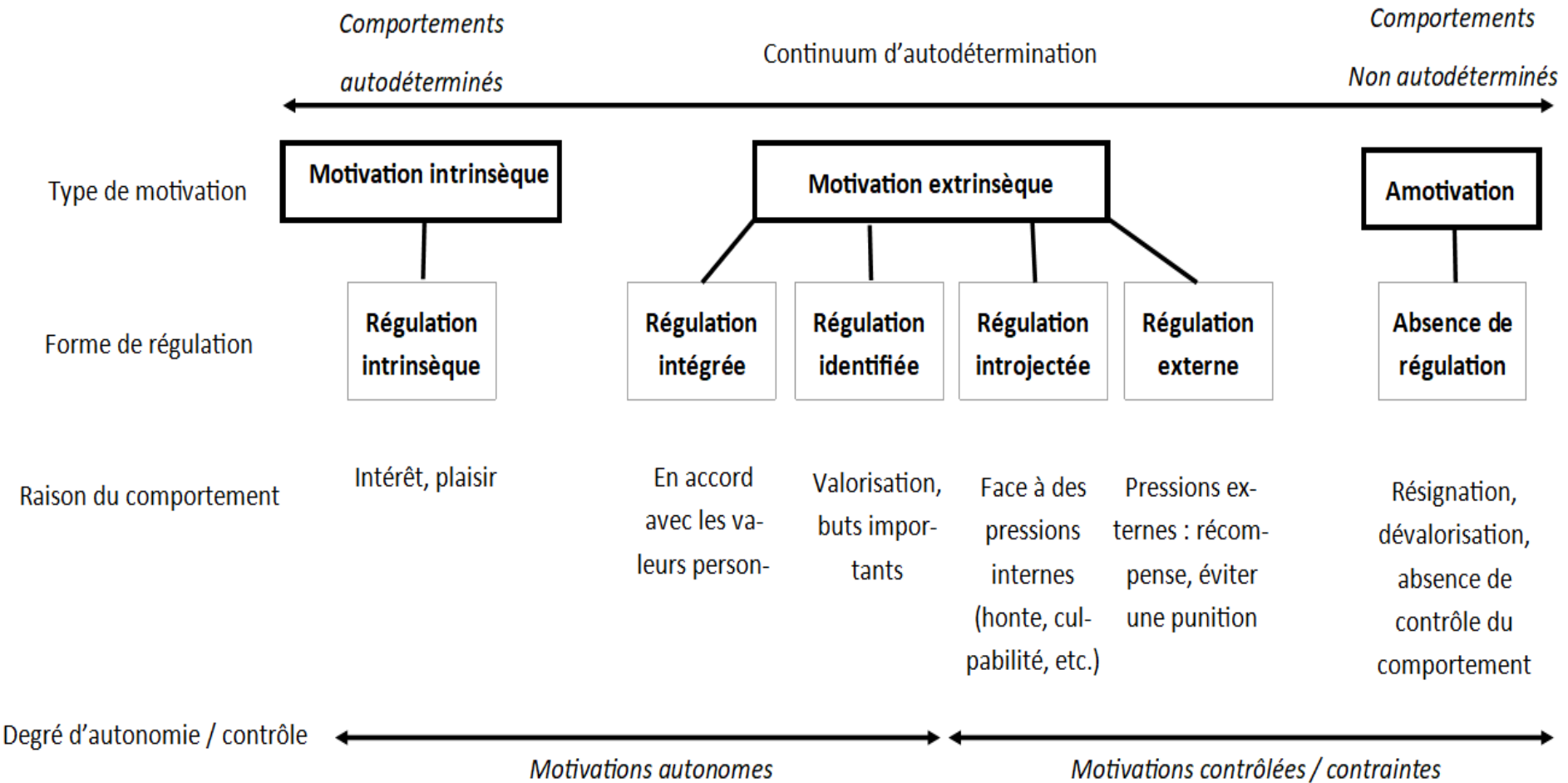
→ MOTIVATION



→ Théorie de l'autodétermination (Ryan & Deci, 2002)

- Besoins fondamentaux : **Autonomie**, Compétence, Appartenance sociale
- Différents niveaux d'autonomie / d'autorégulation associée au self

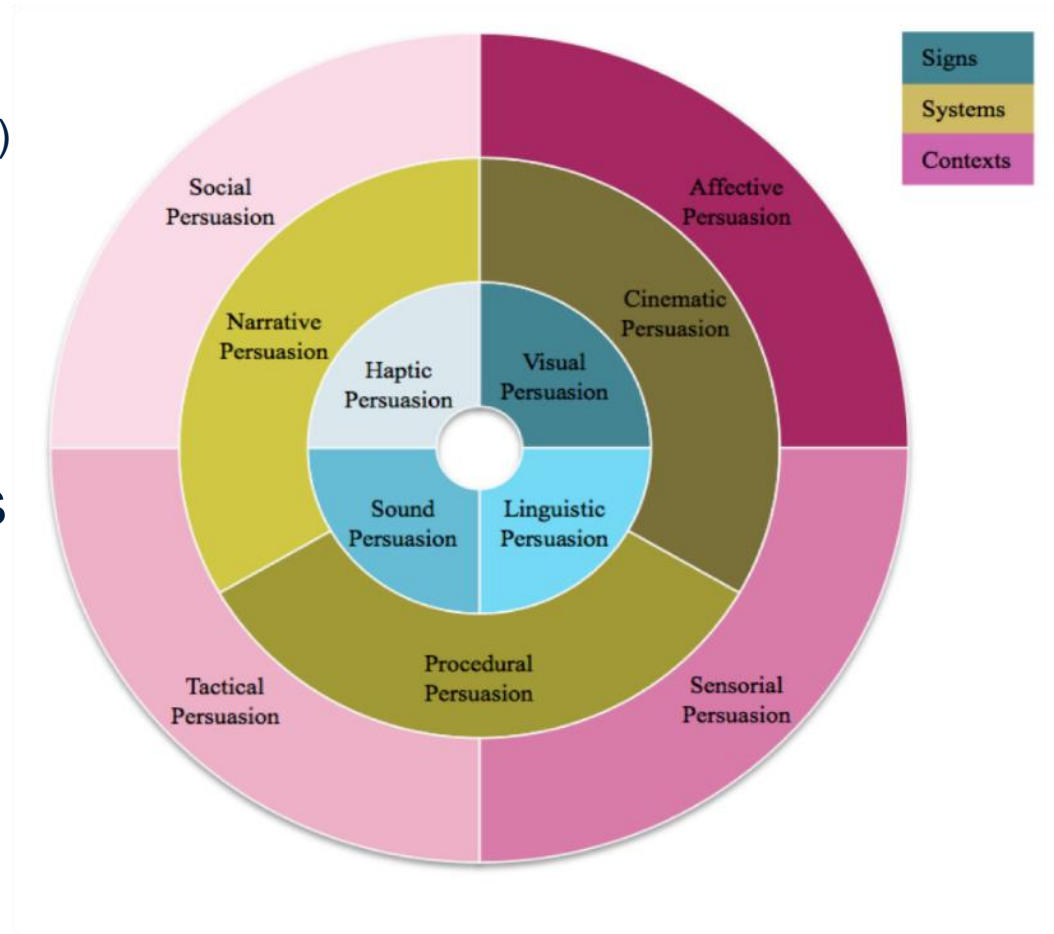
Dimensions socio-affectives du Serious Game



Dimensions socio-affectives du Serious Game

→ Communication
persuasive via le SG
(Courbet & Fourquet-Courbet, 2015)

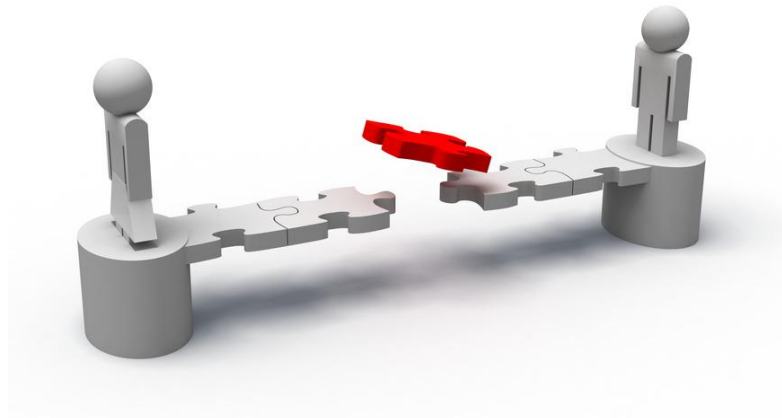
→ Modèle holistique des
dimensions persuasives
pour les JV (De la Hera, 2015)



Dimensions socio-affectives du Serious Game

- ③ Trois niveaux pour des changements :
Comportementaux - Socio-cognitifs - Socio-affectifs
- ③ 1^{er} niveau : Simulation de situation, motivation, apprentissage
« ludique » opérant
- ③ 2^{ème} niveau : Avatar, personnalisation, sentiment de présence.
Changement socio-cognitif par apprentissage social et role-taking
- ③ 3^{ème} niveau : Immersion => Transportabilité du joueur => Flow
- ③ **L'augmentation de l'autonomie du patient permise par le Serious Game le rend acteur de sa rééducation.**

Nouvelle forme de médiation, Modification de l'organisation



Nouvelle forme de médiation

- ⇒ Organisation en santé :
 - bien public VS réalité économique
- ⇒ Culture du soin
- ⇒ Projet humain, plastique, adaptatif (Carayol 2004, Mayère 2014)



→ Entreprise :

- Entité économique , compétitivité, rentabilité
- Lieu de construction de rapports sociaux, relations d'autorité
- Espace de régulation (règles formelles / régulation autonome)
- Espace symbolique

→ Démarcation

- Innovation, créativité
- Apprentissage constant
- Conception d'outils « sur-mesure »

→ Insertion d'un dispositif socio-technique

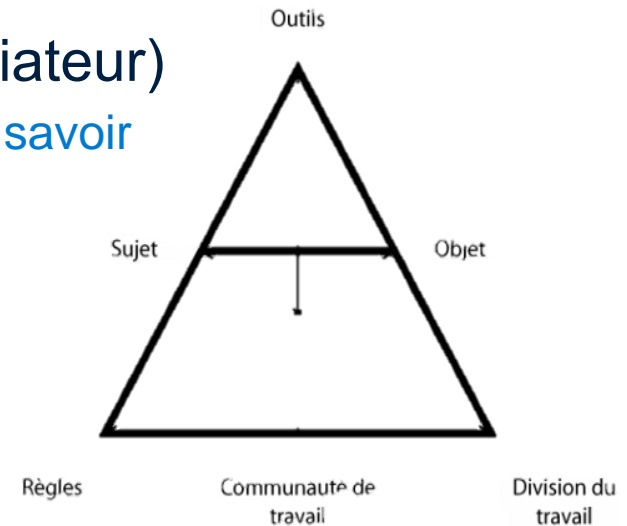
- Médiation distanciée et transformée
- Nœud de nouvelles complexités

→ Organisation apprenante (Durampart, 2014)

Nouvelle forme de médiation

- Déplacement de l'action du soignant (médiateur)
Mise en situation du savoir => Contextualisation du savoir

Appréhension de l'activité par Engeström, 1987



- Hybridation en présence de l'apprentissage

- Rupture :

Nouvelle dynamique soignante

Dispositif innovant

Accompagnement
des soignants

Relation
patients - soignants

Elaboration et mise en place du dispositif

- ① Eviter
 - Conflits latents et dénis de légitimité
- ② Implication des acteurs dès la spécification
 - Adéquation besoin / dispositif
 - Diminution des risques de rejet
- ③ Rationalisation et évolution des TIC par la communication
 - Valeurs, méthodes, formalisation
- ④ Appropriation du dispositif (Stenger et Coutant, 2015)
 - Conception à l'usage
 - Mise en acte (processus interactif, récursif, continu) (Vaujany 2006)

Emergence de nouvelles formes d'apprentissage



Nouvelles formes d'apprentissage

→ Situation actuelle

- Action pédagogique transmissive (ETP)
- Mises en situations artificielles
- Apprentissage hors contexte

→ Constructivisme (Piaget)

- Capacité d'adaptation basée sur l'assimilation et l'accomodation

→ Socio-constructivisme

- Co-construction, co-élaboration du savoir (interactions avec les soignants)
- Travail sur la ZDP

Notion de Métagognition (Flavell, 1976)

« *connaissance que l'on a de ses propres processus cognitifs, de leurs produits, et de tout ce qui y touche* »

→ 3 niveaux de connaissance (Gombert & Fayol, 1988)

- Représentation du déroulement des actions
- Analyse de ces actions
- Contrôle et régulation de ces actions

→ Regard prospectif et rétrospectif sur notre fonctionnement

→ Théorie de l'esprit (Kuhn, 2000)

- connaissances sur ses propres états mentaux et les états mentaux d'autrui
- Permet le développement de méta-stratégies et de méta-savoirs

Introduction du dispositif numérique...

⇒ Apprenant **impliqué** ➔ Apprenant **autonome**
(Self-Determination)



Actions impactant les challenges proposés
Révélatrices de l'évolution de sa cognition

Apprenant **au cœur**
de sa rééducation



Introspection, métacognition
Consciences des forces, faiblesses
Analyse et choix des stratégies à utiliser en
contexte

Apprenant **Stratège**

Conclusion

Introduction du SG

- Immersion dans le Serious Game
- Patients plus autonomes devenant acteurs de leur rééducation
- Rupture déplaçant la situation et l'action des soignants
- Nouvelle dynamique dans l'organisation du centre de soins
- Réorganisation cognitive, accès à la métacognition ➡ Transfert
- Standardisation des situations
- Mesures objectives de l'évolution des comportements
- Individualisation de l'apprentissage

Merci pour votre attention



«Le seul individu formé, c'est celui qui a appris comment apprendre, comment s'adapter et changer, c'est celui qui a saisi qu'aucune connaissance n'est certaine et que seule la capacité d'acquérir des connaissances peut conduire à une sécurité fondée »

Rogers 1976