

Créer un jeu sérieux pour prévenir les chutes à l'hôpital

Cet article raconte comment un masseur-kinésithérapeute a créé un **jeu numérique éducatif** pour aider à prévenir les chutes chez les patients à l'hôpital. L'idée est simple : utiliser le jeu pour apprendre mieux, plus vite, et de manière plus motivante.

Pourquoi un jeu sérieux ?

Les jeux sérieux sont de plus en plus utilisés en santé parce qu'ils permettent :

- D'apprendre en s'amusant,
- De mieux retenir les informations,
- D'être actif plutôt que passif,
- De s'adapter à différents publics (jeunes, personnes âgées, personnes en situation de handicap).

L'article rappelle que ces outils sont efficaces pour la formation, la prévention et même l'éducation thérapeutique du patient.

Comment le jeu a été créé ?

Le jeu a été développé dans un **FabLab**, un atelier ouvert où l'on peut fabriquer et tester des projets numériques. Le logiciel utilisé, **Construct 3**, ne demande pas de savoir programmer.

Le jeu représente **une chambre d'hôpital** avec **dix situations dangereuses**. Le joueur doit :

1. Repérer les dangers,
2. Répondre à un petit quiz,
3. Obtenir un score selon sa rapidité et sa précision.

Comme le texte le dit : « *Le jeu reproduisait une chambre d'hôpital contenant dix situations à risque. Le joueur identifiait les dangers, répondait à un quiz explicatif et obtenait un score...* »

Un outil accessible et moderne

Le jeu intègre :

- La **synthèse vocale**,
- La **reconnaissance vocale**,
- Des **quiz interactifs**,
- Un **scoring automatique**,
- Une **compatibilité tablette**.

Ces éléments rendent l'outil plus facile à utiliser, notamment pour les personnes âgées ou ayant des difficultés motrices ou visuelles.

Tests et retours des utilisateurs

Le jeu a été testé auprès d'étudiants en santé. Leurs retours ont permis d'améliorer :

- La lisibilité,
- La taille des zones cliquables,
- La fluidité des transitions.

Le dispositif matériel utilisé (écran tactile, mini-PC, caméra, haut-parleurs) permet d'emporter facilement le jeu en formation.

Ce que montre ce projet

L'article insiste sur un point important :  **un professionnel de santé peut créer lui-même un outil numérique pédagogique**, sans être ingénieur.

Cela ouvre la voie à :

- Des outils plus proches du terrain,
- Des innovations frugales,
- Une meilleure implication des soignants dans le numérique.

Perspectives

Le scoring automatique permettrait de futures recherches :

- Comparer différents publics,
- Suivre la progression au fil des séances,
- Adapter le jeu selon les handicaps ou l'âge.

Le jeu pourrait aussi être utilisé en **éducation thérapeutique du patient**, car il favorise l'engagement et la compréhension.

À retenir

1. Les jeux sérieux rendent l'apprentissage **plus motivant et plus efficace**.
2. Un **soignant** peut créer un jeu utile avec des **outils simples**.
3. Le numérique s'adapte bien aux **jeunes, aux personnes âgées et aux personnes handicapées**.
4. Le scoring ouvre des **pistes de recherche**.

5. Les jeux sérieux sont aussi utiles pour l'éducation thérapeutique.