

Séance thématique : « Innovations pédagogiques en médecine : mannequins, jeux de rôle et avatars »

Introduction

Michel COSSON *, Gilles CRÉPIN **

Je voudrais vous dire aujourd'hui notre plaisir au Professeur Gilles Crépin comme à moi-même de pouvoir organiser cette séance de l'Académie de médecine portant sur les innovations pédagogiques dans l'enseignement de la médecine.

Intitulée « innovations pédagogiques en médecine, mannequins, jeux de rôles et avatars » cette séance permettra de découvrir de nouvelles modalités d'enseignement de la médecine dans notre pays.

Les orateurs sont tous à la pointe de ces innovations. Ils en sont les acteurs quotidiens et reconnus et les pratiquent dans leurs facultés respectives.

Ces innovations pédagogiques ont été rendues nécessaires du fait :

- de l'augmentation importante du nombre d'étudiants et des contraintes budgétaires des facultés et universités ;
- des modifications de comportement de nos étudiants ; il n'est que de voir le nombre minime d'étudiants écrivant encore leurs notes à la main ;
- de la pression budgétaire mais également scientifique sur les enseignants avec les scores de publications SIGAPS, ou la nécessité d'une année de mobilité qui consacre un éloignement du champ des soins. Il s'y ajoute une dévalorisation de l'importance accordée aux capacités pédagogiques des enseignants souhaitant embrasser la carrière universitaire.

Enfin nos patients ont bien changé et exigent de plus en plus d'être soignés par des médecins déjà formés, au point que l'HAS a recommandé de ne jamais réaliser pour la première fois un geste sur un patient

Dans ce contexte difficile la médecine française a pourtant réussi à faire preuve d'une capacité d'innovation pédagogique majeure, inspirée parfois par les expériences nord américaines et canadiennes. La transformation observée depuis plusieurs

* Membre correspondant de l'Académie nationale de médecine

** Membre de l'Académie nationale de médecine

années est ainsi stupéfiante et représente une vraie révolution malgré le coût majeur en temps d'enseignants pour la mise en place de ces innovations.

Ces innovations pédagogiques concernent les contenus numériques hébergés par exemple par l'Université Numérique Francophone des Sciences de la Santé et du Sport.

Les formations qui en découlent associent à la fois développement des formations en ligne autant que des formations innovantes en présentiel. Elles portent sur tous les savoirs, académiques mais également les savoir faire et les savoir être.

Elles sont illustrées par un foisonnement de techniques et de modalités d'enseignement dont nous aurons aujourd'hui une première idée.

Elles ont pour conséquence un changement des pratiques de formation des étudiants qui développent des compétences nouvelles informatiques mais également en travail de groupe.

Nous ne prétendons pas faire une revue exhaustive des innovations pédagogiques en deux heures, et notamment celles qui concernent les domaines de l'évaluation et de la docimologie des examens eux-mêmes, sur tablettes ou sur mannequins voire sur patients simulés, autant de sujets qui mériteraient à eux seuls une future séance de l'Académie.

Reste que ces innovations se développent car elles sont à la croisée des demandes des étudiants, de la société mais également des enseignants. En témoigne le plaisir des étudiants et des enseignants lors de ces séances de formation pour comprendre qu'en les réconciliant il ramène vers nous les étudiants absents des amphithéâtres et ressoude le binôme étudiants enseignants qui n'aurait jamais du se fissurer.