

1. Titre de la démonstration

Simulation dans un service de radiologie pour l'apprentissage de l'IRM en format Serious Game

2. Auteur·rices

1 ^{er} Auteur·rice	Ludovic Tartenpion ludovic.tartenpion@unil.ch Institut des sciences sociales UNIL Lausanne Suisse
2 ^e Auteur·rice	Marie Anaïs Petit
3 ^e Auteur·rice	Joel Piguet
4 ^e Auteur·rice	

(ajoutez des lignes s'il y a plus de 4 auteur·rices)

3. Axe thématique (cochez ce qui convient)

- ☐ Transformation des pratiques pédagogiques à l'ère du numérique
- ☐ Inclusion, accessibilité et équité numérique
- ☐ Compétences numériques et éducation critique
- ☐ Stratégie institutionnelles et politiques numériques
- ☐ Écologies numériques : durabilité, frugalité et éthique

4. Résumé court (250 mots max. avec une brève bibliographie indicative)

Ce jeu de simulation a pour but de familiariser l'étudiant avec

5. Description longue (1000 mots max)

« Le projet de plateforme d'apprentissage interactif pour ludifier le module IRM a pour but de réintégrer des concepts physiques et théoriques dans un contexte professionnel adapté à chaque étudiant. Il permettrait d'encourager la mise en commun des connaissances et l'entraide entre les étudiants en les incitant à interagir dans un format de communauté d'apprentissage. De plus, il fournira aux étudiants un suivi de leur progression et de leurs nouveaux acquis. Enfin, ce projet donnerait aux enseignants plus de temps pour des apprentissage par problèmes et pratique simulée. Il s'agira d'une simulation dans service de radiologie comprenant plusieurs zones à explorer. Chaque zone comportera des éléments cliquables comprenant des contenus en rapport avec un thème. L'étudiant avancera dans le jeu, selon le cursus établi (niveau 1 = 1^{ere} année, niveau 2 = 2^{ème} année et niveau 3 = 3^{eme} année), via des missions à différents degrés de complexité. Pour valider les acquis, l'étudiant devra obtenir un résultat satisfaisant à des QCM, ou autres types de quizz rapides et ciblés, ce qui lui permettra de débloquent des compétences qui s'enregistreront dans son profil, des nouvelles missions ou des lieux supplémentaires. »

6. 3-5 mots-clés

Ludification , Serious Game, pédagogie active, TRM, IRM

7. Cette démonstration a-t-elle un lien avec une autre communication du colloque ? Si oui, laquelle ? Quel est le premier auteur ?