

# LUDOPÉDAGOGIE & HYGIÈNE

Innovations pédagogiques pour les étudiants infirmiers de  
1ère année

Journée des formateurs en hygiène/ Juin 2026



IFSI ANNECY

A.GASTARD et I.RICHET

# CONTEXTE

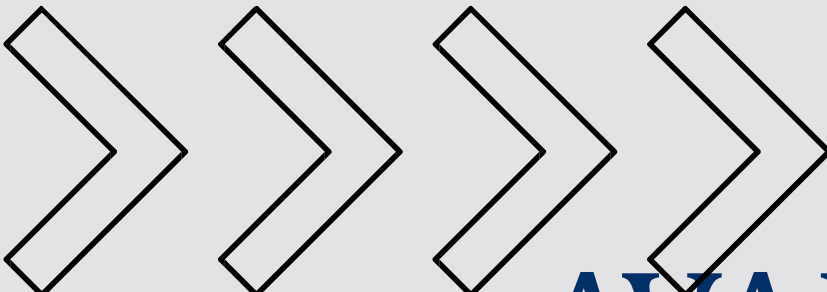


- L'apprentissage de l'hygiène un défi majeur pour les étudiants dès la première année.
- La diversité des pratiques observées dans l'application des précautions complémentaires complexifie ces apprentissages.
- Le sens donné à la pratique est gage d'apprentissage, l'inverse peut fragiliser l'engagement des apprenants.
- La ludopédagogie offre une approche innovante pour transformer ces apprentissages essentiels en expériences interactives et motivantes, favorisant ainsi la mémorisation et la confiance des futurs professionnels de santé.

# DÉFINITIONS



- La ludopédagogie est définie comme « une approche pédagogique qui se base sur l'utilisation du jeu, à travers différentes activités, dans un contexte d'enseignement » (L. MARTIN , UFR Rouen)
- Approche fondée sur le jeu et l'expérience pratique:
  - Privilégie:
    - l'engagement actif,
    - la simulation et l'apprentissage par le faire.
  - Encourage:
    - l'autonomie
    - la créativité
    - et
    - le travail en équipe.
- Est adaptée aux contextes cliniques pour développer des compétences concrètes en situation réelle.



# AVANTAGES DE LA LUDOPÉDAGOGIE

1

Engagement accru : les jeux éducatifs captivent l'attention des étudiants en première année infirmière, favorisant une participation active et une motivation accrue lors des apprentissages sur l'hygiène.

2

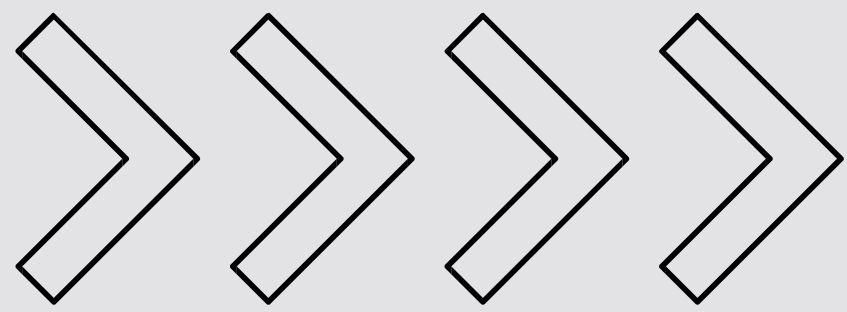
Mémorisation renforcée : l'approche ludique stimule les zones du cerveau liées à l'apprentissage, permettant une meilleure rétention des protocoles d'hygiène et des gestes techniques essentiels.

3

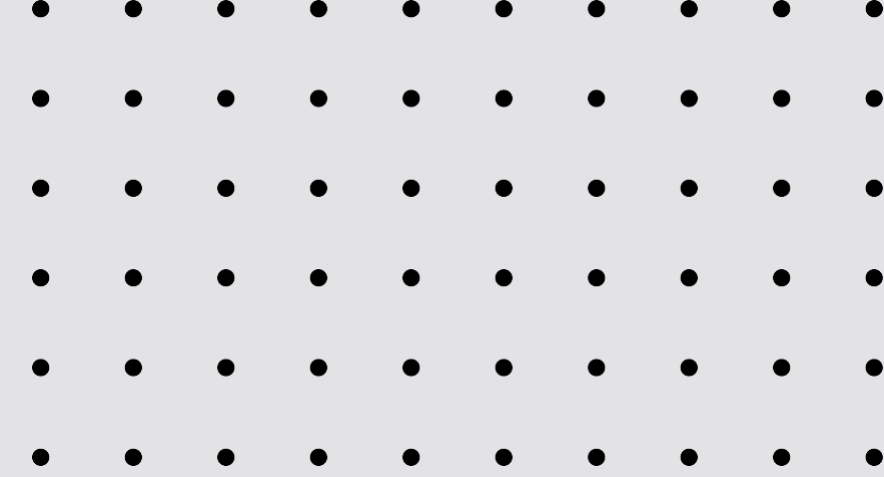
Apprentissage par l'erreur sans risque : la simulation de situations réelles en contexte de jeu permet d'expérimenter, de se tromper et de corriger ses pratiques sans conséquences sur la sécurité des patients.

4

Développer la collaboration (soutien des compétences psychosociales), la communication et la résolution de problème grâce à l'esprit critique.



# LIMITES ET RÈGLES DE LA LUDOPÉDAGOGIE



1

Le jeu doit servir un objectif clair. Le jeu n'est pas une fin en soi. L'un des enjeux principaux est de trouver un équilibre entre l'aspect ludique et les objectifs pédagogiques.

2

L'autonomie passe par des règles claires, une marge de manœuvre suffisante et un cadre permettant aux étudiants de s'investir sans être constamment guidés par le formateur.

3

Le formateur devient un « maître du jeu » qui gère les interactions, facilite la progression et s'assure que l'expérience ludique ne se transforme pas en simple moment récréatif sans valeur éducative

4

Un Débriefing structuré favorise l'engagement, la compréhension et la mémorisation des savoirs



# ACTIVITÉ

[QUI SOMMES NOUS ?](#)[ANNUAIRE](#)[EMPLOI](#)[LIENS](#)

## La prévention du risque infectieux par l'Escape Game

[Animation – Formation](#) >[Surveillance et évaluation](#) >[Alerte et signalement](#) >[Outils](#) >[Agenda](#)[Actualités](#)[Réseau des Equipes Mobiles en Hygiène \(EMH\)](#)

Le CPias Occitanie propose aux établissements sanitaires et médicosociaux un nouveau guide s'appuyant sur une méthode novatrice à la fois pédagogique et ludique : **l'Escape Game**.

Il s'agit d'un jeu immersif se rapprochant de la chambre des erreurs et de la simulation en santé. Par petits groupes de 4-5 les participants sont enfermés dans un local et doivent résoudre des énigmes à partir d'indices dissimulés pour sortir de cet espace confiné en moins de 45 minutes. Adapté au domaine de la santé, l'Escape Game conduit les professionnels à réfléchir sur des situations épidémiques rencontrées dans l'établissement (cas groupés de rougeole, grippe ou gale).

**Ce guide s'adresse à tous les établissements souhaitant mettre en place cette animation** (par exemple lors de la semaine sécurité des patients, la journée hygiène des mains...).

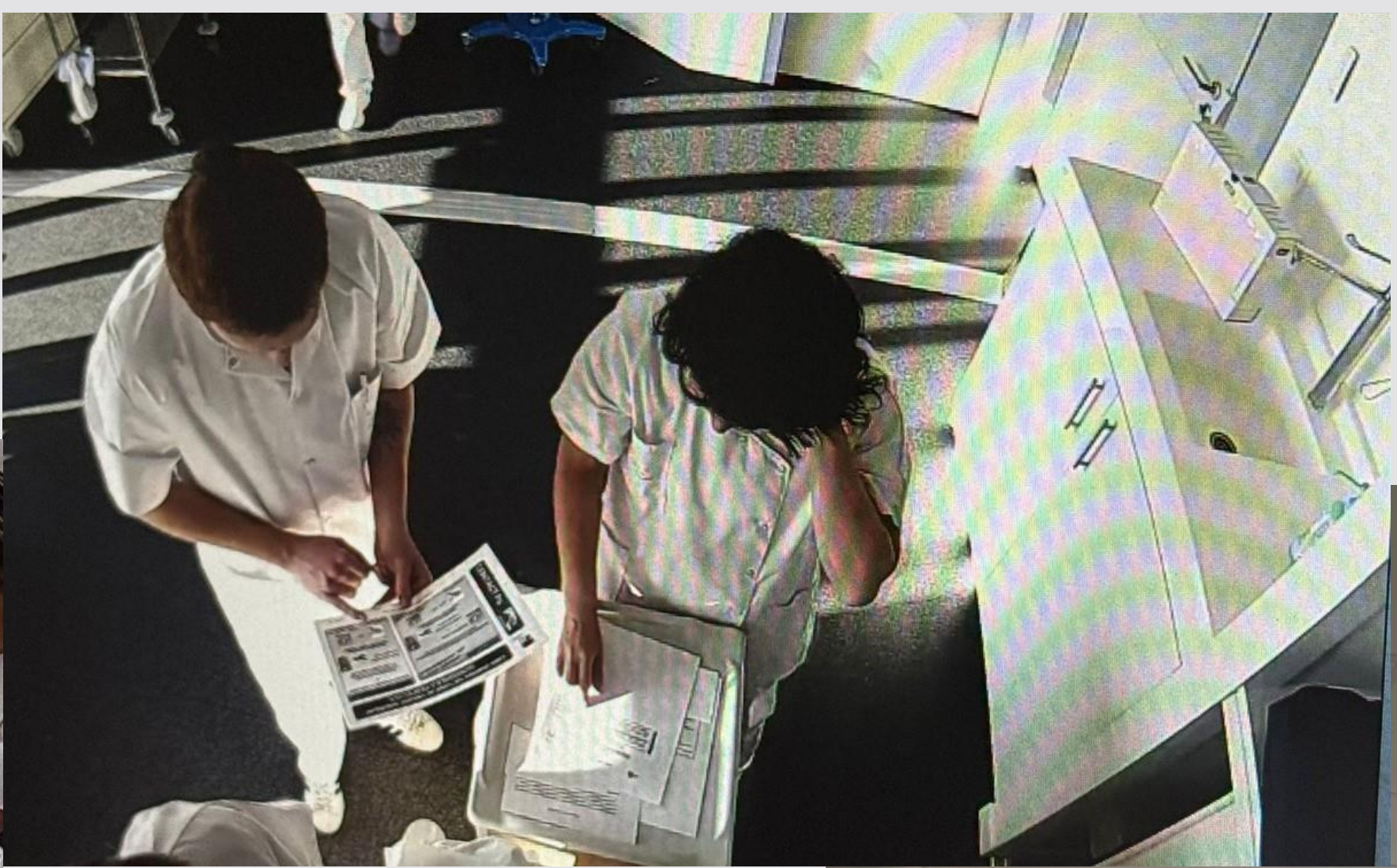
A votre disposition :















# RÉSULTATS

- o 15 réponses / 104 ESI soit 14% de réponses
- o 100% satisfaits méthode et contenu
- o 87% atteinte des objectifs





# RÉSULTATS

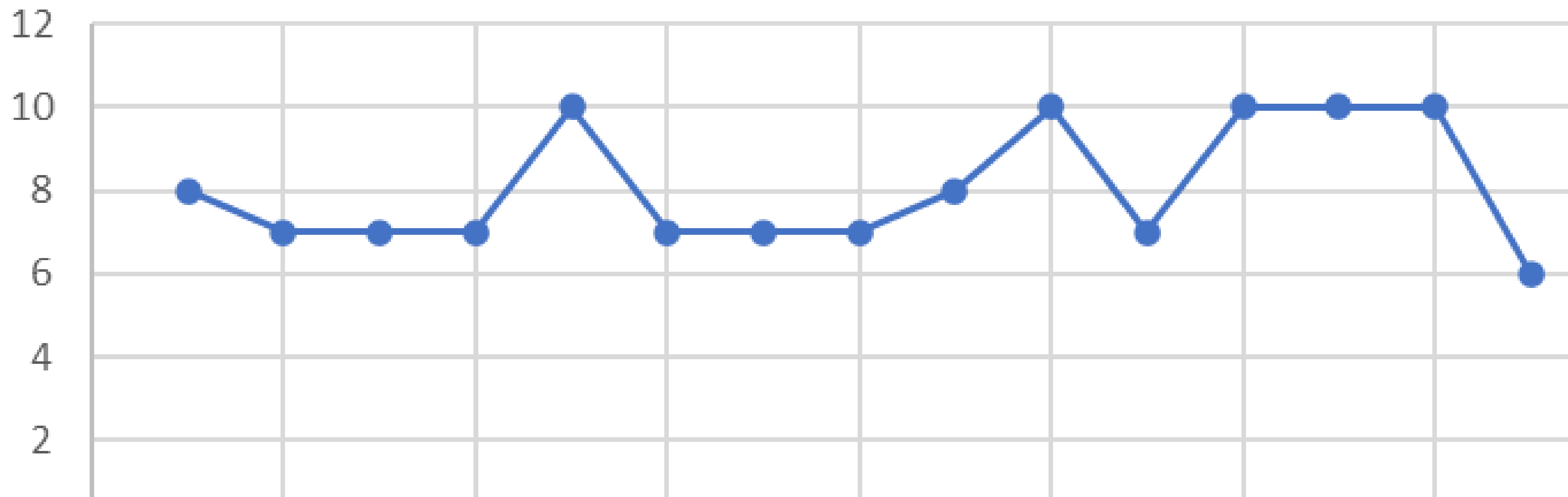
long PAS  
deuxième départ nombreux  
simu moins rentrer  
Complexifier bien explication  
Rien avant partie  
salle scénario RAS nombre

Questionner  
Prendre  
énigme  
chaque comme  
Analyse Faire protocoles  
Attention plus  
Connaissances  
Adaptation Savoir  
Respecter problème  
Recherches  
Communication

Gestes



Appréciez le degré de développement de vos connaissances lors de la séance à laquelle vous venez de participer :





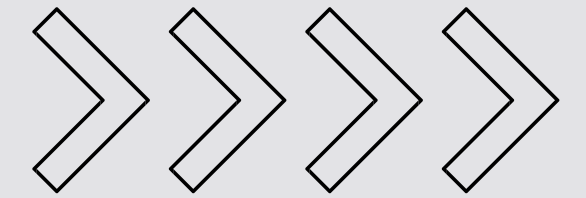
# CONCLUSION



- Le jeu n'est pas une fin en soi.
- Varier les méthodes peut être une source de motivation pour les apprenants et les formateurs
- Les outils des CPIAS sont d'une grande aide pour créer des séquences pédagogiques attractives, fiables et actualisées



# BIBLIOGRAPHIE



Bandura A. Social Learning Theory.

Deci E, Ryan R. Intrinsic Motivation and Self Determination in Human Behavior.

Brougère G. Jeu et éducation.

CPIAS France. Ressources pédagogiques et outils pour la prévention des infections.

