



CAME Voice/Voix

Cards (concept du jeu de cartes) : une approche novatrice pour se livrer à la résolution de problèmes cliniques

Mike Paget, Sylvain Coderre, Kevin McLaughlin, Kevin Busche, Kelly Burak
Faculté de médecine Cumming, Université de Calgary.

La résolution des problèmes cliniques constitue une compétence clé pour les étudiants en médecine, laquelle bénéficie d'un exercice structuré et régulier. Même si nos étudiants ont amplement d'occasions de résoudre des problèmes cliniques au chevet de leurs patients, nous souhaitons trouver un moyen d'étendre cette compétence pour leur permettre d'affiner leurs aptitudes peu importe l'heure et le lieu. C'est ainsi que nous avons songé à « Cards », un moyen simple et adaptatif de présenter des exercices interactifs de résolution des problèmes cliniques.

Nous avons élaboré et mis en œuvre avec succès le concept des cartes à l'Université de Calgary et nous disposons maintenant de plus de 190 cartes qui traitent de thèmes comme les enzymes hépatiques anormales, l'hépatite et les patients âgés en bonne santé. Non seulement elles ont servi à l'autoformation indépendante, mais les cartes ont également été utilisées dans des ateliers de classe inversée et lors de séances de révision du programme d'études.

Les cartes ont été conçues pour appuyer les solides principes de psychologie cognitive. Par exemple, l'acquisition des connaissances reposant sur le temps consacré à une activité éducative, mais également la charge cognitive, se trouvent améliorées grâce à la capacité de l'étudiant d'exercer un contrôle sur la quantité de matériel appris au cours d'un trimestre donné. Par ailleurs, la conservation du savoir exige un apprentissage dispersé ainsi que la méthode test retest, que le concept des cartes vient appuyer dans les deux cas.

Le concept du jeu de cartes était un volet essentiel de la classe inversée que nous venons d'adopter pour l'enseignement de l'hépatologie dans notre programme d'études médicales prédoctorales. Plutôt que d'assister à des cours magistraux, les étudiants ont visualisé de courts balados portant sur divers aspects de la maladie hépatique avant de venir en classe pour faire leurs « devoirs ». Dans ces ateliers, ils ont collaboré à des scénarios Cards en petits groupes de deux ou trois étudiants avec des membres du corps professoral agissant à titre de facilitateurs. Ces derniers avaient accès à des rapports en temps réel quant aux résultats obtenus par les étudiants relativement aux cas simulés. S'il s'avérait évident que la plupart des étudiants achoppaient sur un important concept, l'atelier pouvait alors être interrompu pour céder la place à un bref exposé magistral faisant la lumière sur le point à enseigner. En outre, la possibilité de revenir sur un scénario Cards permettait aux étudiants de passer en revue les notions encore et encore pendant le cours, tout particulièrement durant la semaine menant à l'examen sommatif. À cette fin, le concept du jeu de cartes a joué un rôle clé dans le succès de notre classe inversée.

Les cartes permettent aux étudiants de jouer et de rejouer des scénarios en ligne n'importe où et n'importe quand. Ce concept est avantageux pour les auteurs du fait qu'ils accèdent aux statistiques en temps réel sur l'utilisation des cartes par les étudiants. Nous sommes heureux de partager le concept des cartes (voir le lien ci-dessous).

Pourquoi ne pas faire l'essai du concept des cartes ici même : <http://cards.ucalgary.ca>