

LA SIMULATION NUMERIQUE : LE FUTUR DE LA FORMATION EN SANTE

La HAS (Haute Autorité de Santé) définit la simulation en santé comme suit : "Le terme Simulation en santé correspond à l'utilisation d'un matériel (comme un mannequin ou un simulateur procédural), de la réalité virtuelle ou d'un patient standardisé pour **reproduire des situations ou des environnements de soin**, dans le but d'enseigner des procédures diagnostiques et thérapeutiques et de répéter des processus, des concepts médicaux ou des prises de décision par un professionnel de santé ou une équipe de professionnels"ⁱ.

Appliqué au monde de la santé, la technologie ouvre de nouvelles voies pour la formation des professionnels de santé. SimforHealth, éditeur spécialisé dans la simulation numérique, propose des solutions de formations innovantes, dédiées à la formation initiale et continue des professionnels de santé. Ces solutions numériques recréent **virtuellement** des environnements de soins et de **prise en charge de patient** en s'appuyant sur différentes méthodes et technologies : Simulateurs en 3D, réalité virtuelle, mixte ou augmentée, cas cliniques virtuels... La simulation numérique apporte une diversification de l'offre pédagogique et des solutions technologiques, permettant une immersion de l'utilisateur dans un environnement médical.

SimforHealth a développé **MedicActiV**, première plateforme internationale pour la création et la diffusion de cas cliniques virtuels. MedicActiV est comparable à une bibliothèque de cas cliniques dans toutes les disciplines et spécialités en santé. Les étudiants en formation initiale, et professionnels déjà actifs ont accès à des cas développés par les équipes de SimforHealth, en collaboration avec les professionnels de santé en milieu pédagogique.

L'ambition de SimforHealth est de proposer à l'ensemble des professionnels de santé des solutions uniques et innovantes pour se former et enseigner aux futurs praticiens.

ⁱ https://www.has-sante.fr/portail/jcms/c_930641/fr/simulation-en-sante

Références bibliographiques :

Fuchs, P., Moreau, G., Donikian, S. (2006) Le traité de réalité virtuelle Volume 5 - Les humains virtuels. Presses de l'Ecole des Mines. Paris.

Gaggioli, A., Mantovani, F., Castelnuovo, G., Wiederhold, B., Riva, G., (2003) Avatars in clinical psychology : a framework for the clinical use of virtual humans, CyberPsychology & Behavior, Vol.6, n°2, p.117-125.