

Mise en situation pratique vs simulation virtuelle dans l'enseignement du sauvetage au combat

Type de contenu : Texte

Type de médiation : sans médiation

Type de support : Volume

Titre(s) : Mise en situation pratique vs simulation virtuelle dans l'enseignement du sauvetage au combat : influence des traits de personnalité / Thibault Lafouasse ; sous la direction du Dr Marie-Hélène Ferrer, du Pr Pierre-Éric Schwartzbrod

Est une reproduction de : Mise en situation pratique vs simulation virtuelle dans l'enseignement du sauvetage au combat influence des traits de personnalité Thibault Lafouasse 2019

Auteur(s) : Lafouasse, Thibault (1991-....)

Autre(s) auteur(s) : Ferrer, Marie-Hélène (1978-....)

Schwartzbrod, Pierre-Éric (1973-....)

Université de Lorraine 2012-....

Editeur, producteur : 2019

Description matérielle : 1 vol. (102 f.) : ill., carte ; 30 cm

Titre traduit ajouté par le catalogueur : Real-life versus virtual simulation in Forward Combat Casualty Care training influence of personality traits eng

Note sur les bibliographies et les index : Bibliogr. f. 76-85 (141 réf.)

Note sur le contenu : En appendice, choix de documents, annexes

Note de thèses et écrits académiques : Reproduction de Thèse d'exercice Médecine Université de Lorraine 2019

Résumé ou extrait : INTRODUCTION : Sur le champ de bataille, près de 90% des blessés meurent dans les premières minutes qui suivent le traumatisme, avant même d'avoir été en contact avec une équipe médicale. Pour diminuer cette mortalité au combat, le SSA a mis en place une formation obligatoire destinée à tous les militaires : le Sauvetage au Combat de niveau 1 (SC1), dont l'objectif est la réalisation en urgence des gestes salvateurs dans l'attente d'une prise en charge par l'équipe médicale ou paramédicale. OBJECTIF : Notre étude cherchait à explorer l'influence de paramètres psychométriques (estime de soi, empathie, altruisme, mindfulness, flow) lors d'un exercice de simulation au SC1 en comparant les scores de performance obtenus en simulation réelle (SR) au travers de cas concrets réalistes

et en simulation virtuelle (SV), au travers le logiciel 3D-SC1®.MÉTHODE : Après renseignement d'auto-questionnaires psychométriques, 54 militaires ont été évalués en SR et SV sur 5 gestes cruciaux à maîtriser pour le SC1. Résultats : Notre étude a mis en évidence qu'une évaluation d'un état de flow vécu dans une situation de simulation antérieure permet d'identifier des dimensions significatives sur les performances en SR ou en SV d'une simulation nouvelle. De plus, les sauveteurs disposant d'un niveau élevé d'estime d'eux mêmes ont tendance à effectuer plus rapidement certains gestes salvateurs en SR. Nous avons montré que ce ne sont pas les mêmes dimensions de la personnalité qui influent sur les performances en SR et en SV. Il n'a pas été mis en évidence d'influence du niveau de consommation de jeux vidéo sur la performance en SV. L'état de flow antérieur semble être un indicateur significatif des performances au SC1 en SR ou SV. Il n'existe pas de corrélation majeure entre les performances en SR et en SV. Les gros consommateurs de jeux vidéo ne sont pas plus performants en SV.

Sujet - Nom commun : Blessures de guerre

Premiers soins

Secours aux militaires blessés ou malades en temps de guerre

Médecine -- Étude et enseignement -- Simulation, Méthodes de

Forme, genre ou caractéristiques physiques : Thèses et écrits académiques