

Comment l'utilisation d'une application interactive d'évaluation des compétences des enfants de 9-11 ans en surpoids optimise-t-elle le suivi interdisciplinaire ?

S. Cardinal¹, B. Jouret², H. Desjardins², A. Raupp², R. Cavalier³, G. Lepage⁴, A. Parthenay⁴, F. Gastaud⁶, A.M. Bertrand¹, R. Gagnayre⁷

1. RéPPOP Franche Comté, 2. RéPPOP Toulouse Midi-Pyrénées, 3. RéPPOP 69, 4. Necker-Enfants Malades Paris, 5. CCECQA 6. GCS CHU-Lenval Nice & CHPG Monaco, 7. Laboratoire de Pédagogie de la Santé EA3412-Université Paris13-Bobigny, France.



Un collectif national et pluriprofessionnel de soignants, membres de l'Association et de la Coordination Nationale pour la Prise en charge de l'Obésité Pédiatrique (APOP et CNRéPPOP) s'est donné pour but d'harmoniser les pratiques d'évaluation et permettre le partage des résultats avec l'enfant et les autres professionnels. Pour ce faire, une application ludique et interactive, accessible à tout soignant formé à l'éducation thérapeutique, quel que soit son mode d'exercice, libéral ou institutionnel a été réalisée.



- Evaluer l'acquisition des compétences des enfants de 9-11 ans en surpoids et proposer un suivi éducatif adapté.
- Ajuster, au regard des résultats de l'évaluation la prise en charge éducative et la prise en charge globale de l'enfant.
- Optimiser le suivi interdisciplinaire autour des apprentissages de l'enfant.



Innovant, par son contenu et sa forme ludique, ce recueil d'outils d'évaluation formative est issu d'une recherche pédagogique conduite par un collectif national de soignants. Il favorise l'apprentissage de l'enfant en surpoids. L'interdisciplinarité des soignants est facilitée par un partage sécurisé des informations relatives à l'évolution des compétences du patient.



L'outil permet d'évaluer 10 compétences, représentées par 10 planètes constituant la « Chalaxie ».

L'enfant et le soignant s'accordent sur le choix de la destination en tenant compte du parcours et des besoins éducatifs de l'enfant.



Filoché, un chat spatonaute, accompagne l'expédition et donne les instructions. L'enfant choisit un avatar, ainsi que le soignant.

La fusée part en direction de la planète choisie sur laquelle l'enfant va interagir selon différentes modalités techniques et pédagogiques. Il s'engage dans les situations rencontrées en mobilisant ses propres ressources.



À la fin de la séance, il est amené à s'auto-évaluer en se positionnant sur une échelle de Likert. Le soignant lui explique ensuite comment il évalue l'acquisition de ses compétences en utilisant la même échelle et en s'appuyant sur sa production. Ensemble, ils s'accordent sur le résultat.



Un drapeau est alors placé sur la planète explorée, indiquant le niveau d'acquisition de la compétence par l'enfant.

Les résultats des évaluations sont archivés et consultables dans l'espace partagé des différents soignants. Ce dispositif permet des décisions collégiales sur la base des mêmes informations et la poursuite de l'éducation par d'autres professionnels.

Cet accès à des informations validées par l'enfant renforce la participation de chaque professionnel conférant à l'éducation thérapeutique une dimension interdisciplinaire.

