



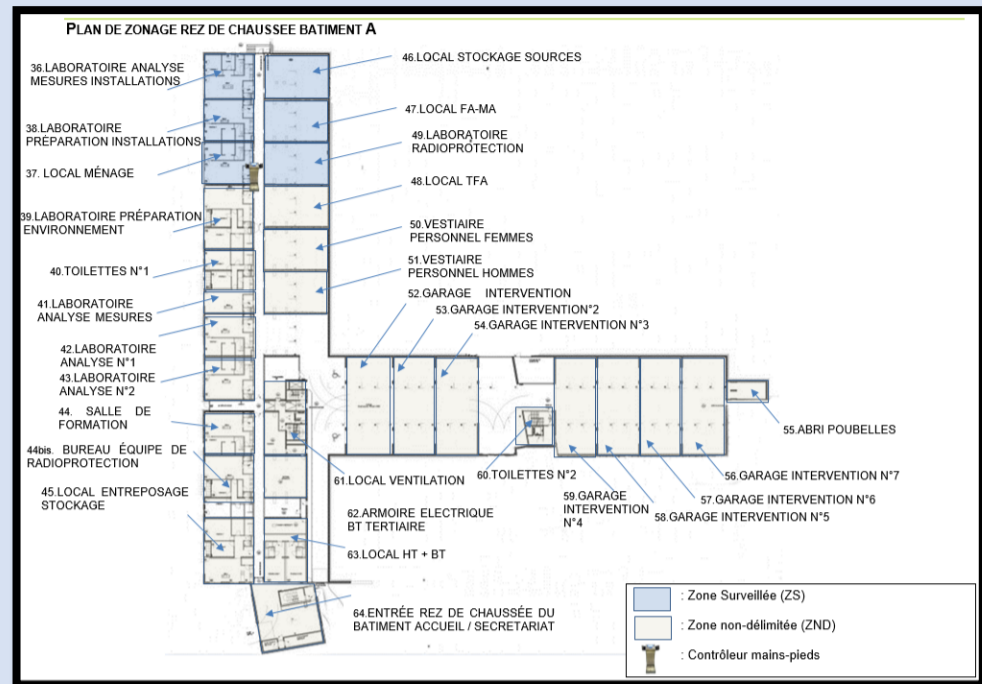
Formation à l'utilisation d'une boîte à gants jetable

Projet de Serious-Game pour l'intervention en RP

I) Qu'est-ce qu'un Serious Game et pourquoi le mettre en place?

Le Serious Game est un outil de réflexion collaboratif très efficace qui permet de renforcer le travail en équipe et qui sous-tend plusieurs objectifs et intérêts. Il combine une intention sérieuse, de type pédagogique, informative ou d'entraînement avec des ressorts ludiques issus du jeu.

La finalité de ce projet est de **former une équipe d'intervention en radioprotection** (ingénieurs d'intervention, techniciens radioprotection, décontamineurs et radio-analystes) à réagir face à une situation d'urgence radiologique qui implique potentiellement des blessés, des sources de contamination et d'irradiation en **fonction du scénario joué**.



Plan factice du terrain de jeu

II) Exemples d'exercices pratiqués lors d'une session (14 au total)

Conversion des coups/seconde (c/s) en mesure directe sur un contaminamètre avec sonde alpha/bêta en Bq/cm².

Montage d'un sas d'entrées/sorties et réalisation de la procédure habillage/déshabillage.

Utilisation d'un contaminamètre en mode échelle de comptage, identification de tâches de contamination, fixation puis consignation du nombre de c/s.

Démonstration d'utilisation d'une boîte à gants jetable.

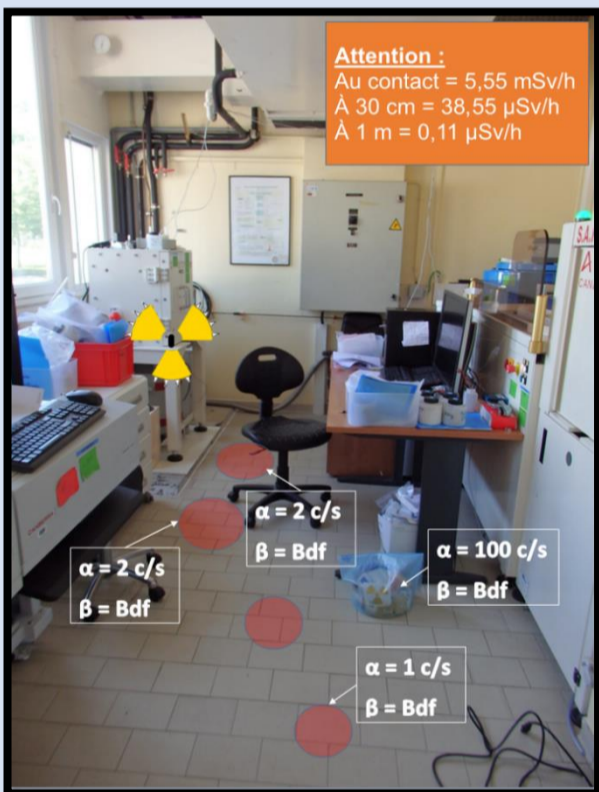
Mise en place et gestion d'une main courante et du tableau SITAC par l'ingénieur RP et réalisation du prévisionnel dosimétrique.

Réalisation des mesures surfaciques en dynamique avec un contaminamètre sur chariot (observer l'évolution des limites de détection en fonction des constantes de temps).

Utilisation d'un dispositif de cartographie radiologique en mode piéton.

Identifier une source avec un spectromètre gamma, en déduire l'activité de la source à partir des débits d'équivalent de dose.

Présentation du code de calcul de dispersion atmosphérique.



Cartographie d'un local présentant des tâches de contamination et une source irradiante

III) Avantages et applications

- 1) L'efficacité pédagogique : la pratique et l'exercice.
- 2) Le pouvoir de l'apprentissage par l'erreur.
- 3) Une meilleure motivation et un fort engagement.
- 4) L'amélioration de la communication et la cohésion d'équipe.
- 5) Le suivi des apprenants et le ciblage des compétences spécifiques.
- 6) La modernisation des formations en entreprise.
- 7) Un « boost » pour l'expérience collaborateur et la marque employeur.

IV) Formalisation du jeu et fonctionnement

L'ensemble des pièces factices du jeu sont rassemblées dans deux classeurs :

L'un à destination des joueurs, qui est composé de pièces obligatoires selon la réglementation RP issue du décret 2018-437 du 04/06/2018 du code du travail pour constituer le registre de radioprotection factice.

L'autre classeur à destination des animateurs qui reprend le même contenu que le classeur des joueurs avec la chronologie du scénario et les éléments de réponse à fournir aux différents exercices/énigmes.

Un plan de jeu et un animateur qui aura le rôle de Game Master.