6TH SPX INTERNATIONAL COLLOQUIUM

6__8 OCT LUXEMBOURG

PATIENT EXPERIENCE AT THE HEART OF ALL CARE

A shared challenge across all models of support

FONDATION ROBERT SCHUMAN

HÔPITAUX ROBERT SCHUMAN

REHAZENTER LUXEMBOURG

fhl

HWL HEALTHCARE WEEK LUXEMBOURG

COMMUNICATION SESSION

Partnering with patients to improve pathways across the continuum of care

SPX INTERNATIONAL COLLOQUIUM

« “Patient’s Rights & Innovative Teaching Strategy” - Serious Game PRITS »

Dominique Correia de Oliveira

SHARED PATIENT EXPERIENCE

PRITS

Patients Rights & Innovative Teaching Strategy

EXPERIENCE

Dominique Correia, Songül Yavavli, Delphine Bonnard, Felicia Bielser, Dominique Jaccard, Pierre-Benjamin Monaco, Sandra Monnier, Audrey Huguenin

07 October 2025

Team Project

PRITS
Patients Rights & Innovative Teaching Strategy

HESAV


Songül Yavavli


Félicia Bielser


Dominique Jaccard


Audrey Huguenin


Delphine Bonnard


Dominique Correia


Pierre-Benjamin Monaco


Sandra Monnier

Hes·so

SHARED PATIENT EXPERIENCE

Problem

Health education does not sufficiently **prepare professionals** to promote patients' rights (Iltanen, 2012)

Serious Games combines aspects **play** and **learning** (Chabert et al., 2010)

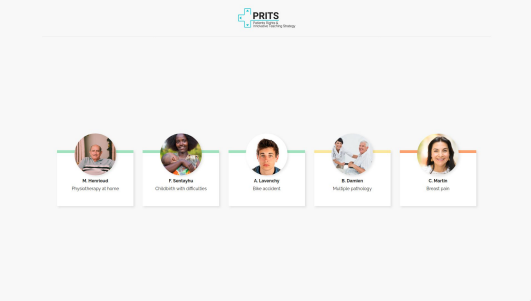
Fragmentation of care pathways

Risk of disruptions → violation of **fundamental rights**

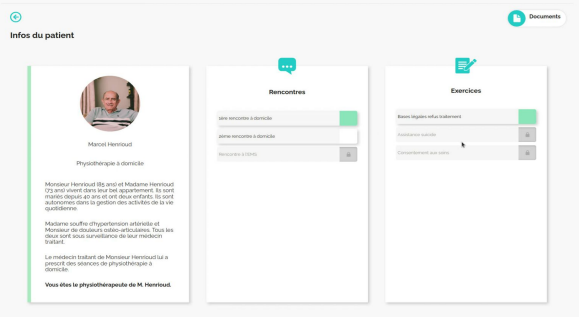
SHARED PATIENT EXPERIENCE

Plan of presentation

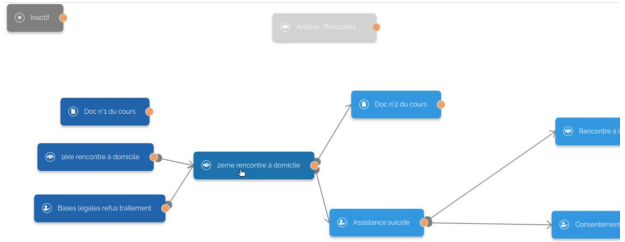
The game



The integration

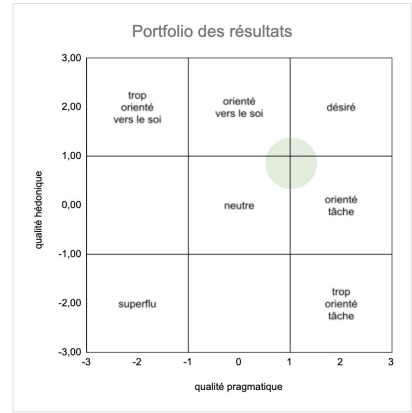


The content management



The results

Dimension	Valeur moyenne
Valeur moyenne à l'échelle pragmatique	1,04
Valeur moyenne aux échelles hédoniques	0,85



The Game

PRITS
Patients Rights & Innovative Teaching Strategy

M. Henrioud
Physiotherapy at home

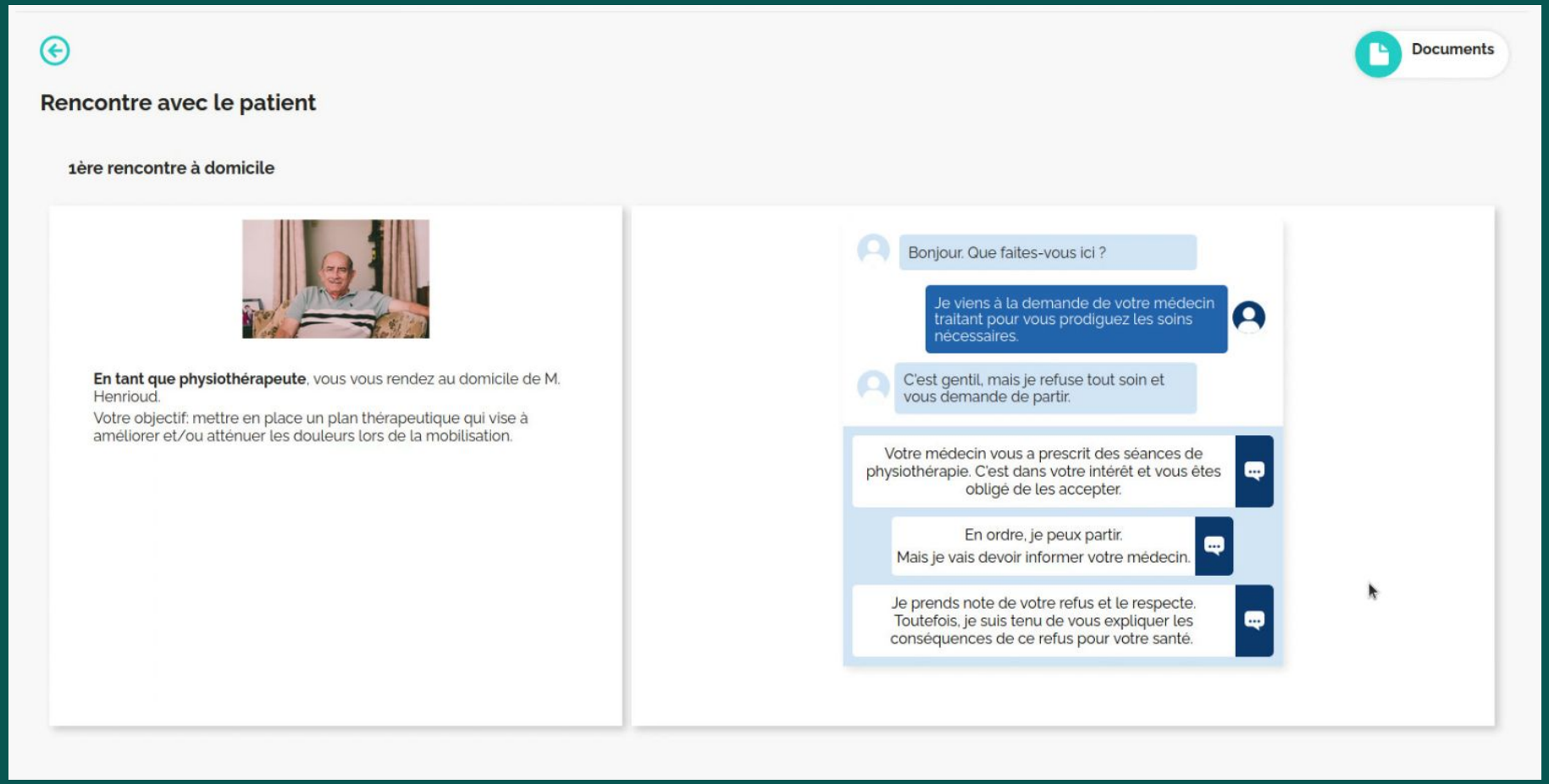
F. Sentayhu
Childbirth with difficulties

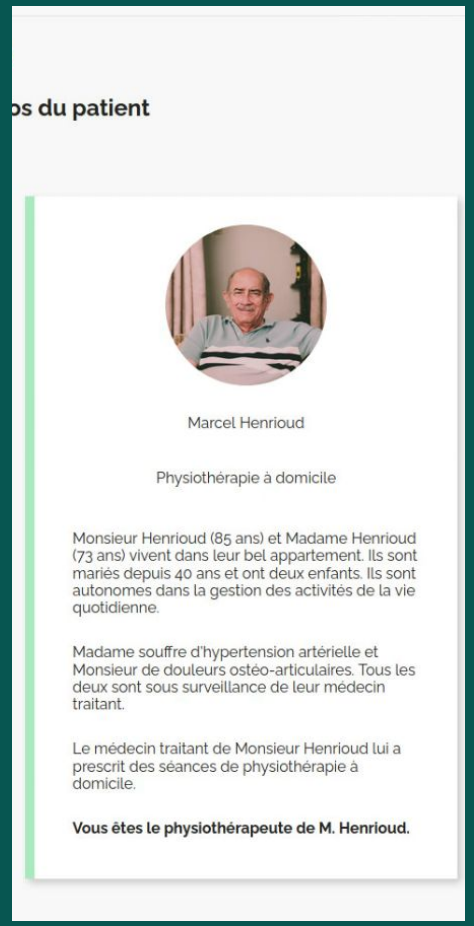
A. Lavenchy
Bike accident

B. Damien
Multiple pathology

C. Martin
Breast pain

The Game


Documents
Rencontre avec le patient
1ère rencontre à domicile
En tant que physiothérapeute, vous vous rendez au domicile de M. Henrioud.
Votre objectif: mettre en place un plan thérapeutique qui vise à améliorer et/ou atténuer les douleurs lors de la mobilisation.
Bonjour. Que faites-vous ici ?
Je viens à la demande de votre médecin traitant pour vous prodiguez les soins nécessaires.
C'est gentil, mais je refuse tout soin et vous demande de partir.
Votre médecin vous a prescrit des séances de physiothérapie. C'est dans votre intérêt et vous êtes obligé de les accepter.
En ordre, je peux partir.
Mais je vais devoir informer votre médecin.
Je prends note de votre refus et le respecte.
Toutefois, je suis tenu de vous expliquer les conséquences de ce refus pour votre santé.

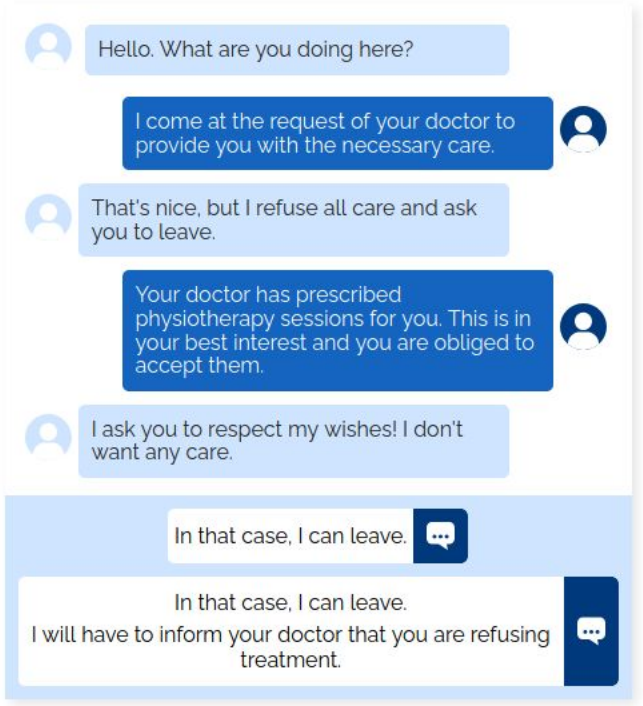

os du patient
Marcel Henrioud
Physiothérapie à domicile
Monsieur Henrioud (85 ans) et Madame Henrioud (73 ans) vivent dans leur bel appartement. Ils sont mariés depuis 40 ans et ont deux enfants. Ils sont autonomes dans la gestion des activités de la vie quotidienne.
Madame souffre d'hypertension artérielle et Monsieur de douleurs ostéo-articulaires. Tous les deux sont sous surveillance de leur médecin traitant.
Le médecin traitant de Monsieur Henrioud lui a prescrit des séances de physiothérapie à domicile.
Vous êtes le physiothérapeute de M. Henrioud.

Documents 1

Rencontre avec le patient

1st treatment at home

- Replication of reality
- Immersion
- Cognitive vs. physical fidelity



Overall educational concept

Before

- Construction of scenarios with patients
- Introductory course on patient law
- Objectives of the simulation

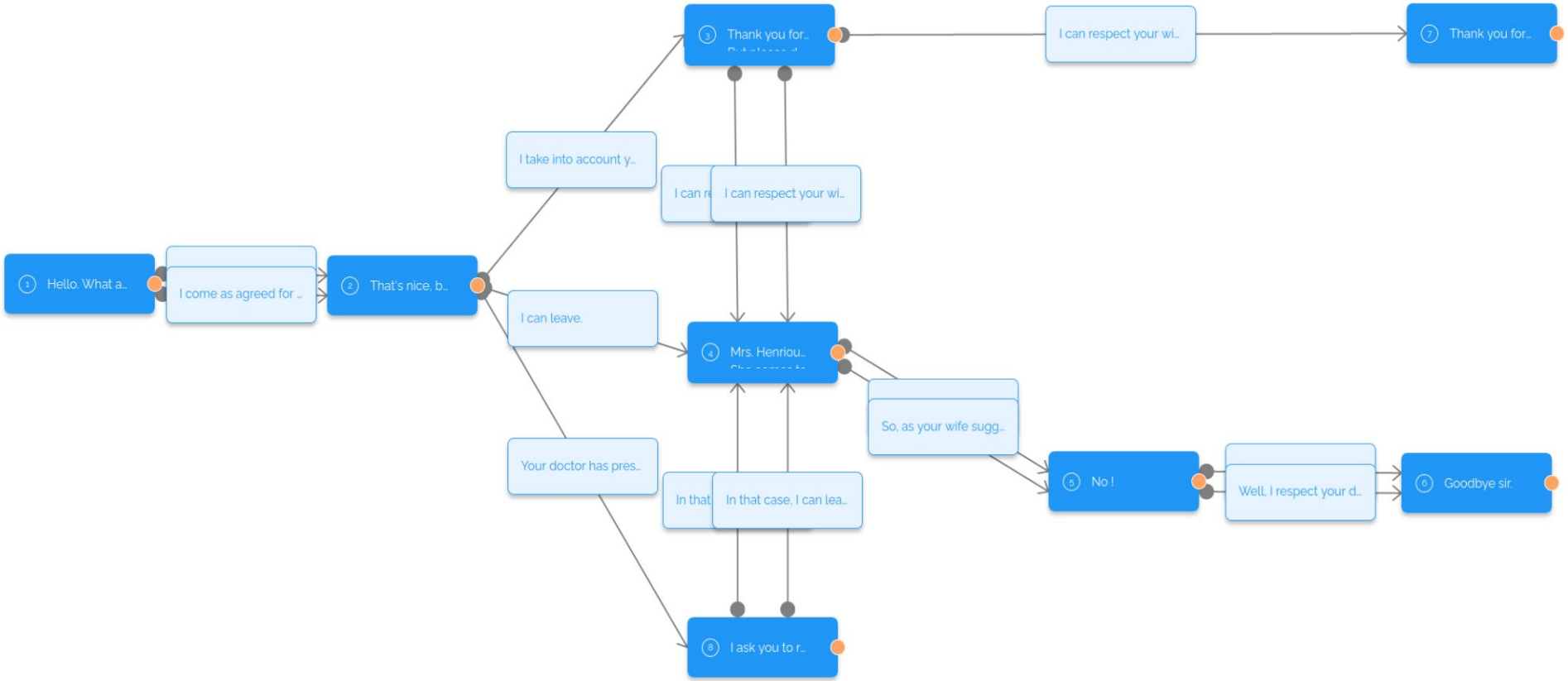
During

- Voluntary search for information
- Confrontation of ideas in groups
  (Socio-constructivism)

After

- Sharing of ideas / experiences
- Debriefing
- Consolidation of knowledge and theoretical input

The Content Management



The Results

- Assessment includes both assessment of the game itself and assessment of its impact on learning.

- Questionnaire Attrakdiff (Lallemand et al., 2015).
  - pragmatic quality (usefulness and usability)
  - hedonic quality (pleasure, stimulation, identification

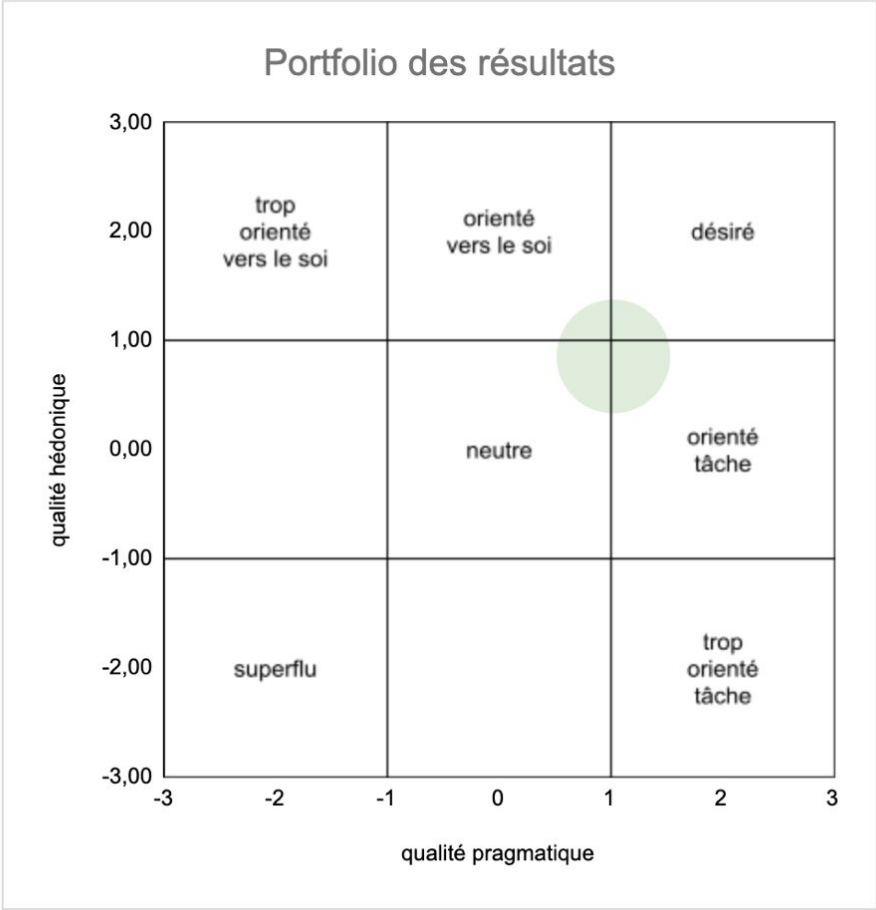
- 400 students

Source : http://www.attrakdiff.de

The Results

Dimension	Valeur moyenne
Valeur moyenne à l'échelle pragmatique	1,04
Valeur moyenne aux échelles hédoniques	0,85

- The overall results show that the serious game was perceived positively both on the pragmatic aspects (1.04) and on the hedonic aspects (0.85).
- This places the serious game close to the best box in the results portfolio which can be considered a rather good result for a first use.



Conclusion

HESAV
Haute École de Santé – Vaud

Haute École de Santé – Vaud

Dominique.correiadeoliveira@hesav.ch

HESAV
Haute École
de Santé – Vaud

Démo