

Quand le soin et le virtuel ne font qu'un !

Nathalie DENIAU, Véronique MONTEIL et Christelle WUILQUE

Auxiliaires de Puériculture du Service de Pédiatrie

Cécile BOUCHAN, Sage-femme F.F. Cadre de santé

Hélène EMMEDOERFFER, Cadre supérieur du pôle M.C.O.

Enjeux de l'utilisation du casque de réalité virtuelle (C.R.V.)

Diminuer l'anxiété liée aux soins

Atténuer le stress des parents

Distraire et modifier la perception de la douleur

Permettre une meilleure adhésion aux soins

S'adapter aux attentes des jeunes en matière de distraction

Permettre la réalisation d'un soin dans un contexte plus serein pour le soignant

Etapes du projet de recours au casque de réalité virtuelle

1 / Identification des solutions existantes sur le marché

2 / Test des diverses solutions

3 / Achat d'un C.R.V. Oculus Go (coût modéré - jeux grand public)

4 / Mise en œuvre après sensibilisation des auxiliaires

5 / Evaluation auprès des acteurs

Le casque de réalité virtuelle, un des moyens de distraction



Jeux classiques



Voiturette électrique



Tablette numérique



Casque de réalité virtuelle

Protocole d'utilisation lors d'un soin du casque de réalité virtuelle (C.R.V.)



Pour des patients à partir de 7 ans et non épileptiques



Pour des soins effectués en binôme « infirmière-auxiliaire de puériculture », tels qu'une prise de sang, une pose de cathéter, un pansement post-opératoire, un soin de brûlure et/ou un soin à réaliser dans un contexte de forte anxiété.

Pendant le soin effectué par l'infirmière, l'auxiliaire de puériculture peut suivre le déroulement du jeu sur son mobile afin de guider, au besoin, l'enfant et vérifier qu'il reste bien captivé par le jeu vidéo.



Information et présentation du casque et de son intérêt

Consentement parental et de l'enfant

Délai entre la mise en place du casque et le début du soin

Evaluation par les enfants, les parents et les soignants

Traçabilité