« L'IRM en jeu »

I. Qu'est-ce que « l'IRM en jeu » ?

«L'IRM en jeu » est un **simulateur d'IRM pédiatrique** destiné à prévenir chez l'enfant les éléments angoissants liés à l'examen IRM. En effet, l'IRM est l'examen le plus sophistiqué qui existe en imagerie médicale aujourd'hui. C'est un examen essentiel en pédiatrie de par la précision anatomique des images qu'il permet d'obtenir et parce qu'il évite l'exposition aux rayons X. Mais il comporte cependant des contraintes difficiles à gérer chez les tout-petits comme :

- la position allongée sur le dos
- le bruit
- l'immobilisme nécessaire pendant la durée de l'examen.

«L'IRM en jeu » est donc un dispositif ludique et pédagogique qui permet de préparer et **de familiariser** les jeunes enfants à cet environnement anxiogène, et ainsi d'**éviter** le recours à **l'anesthésie générale**.

II. A qui est destiné « l'IRM en jeu » ?

- Pour les nouveau-nés et les nourrissons, il n'est pas nécessaire d'avoir recours à l'IRM en jeu car ils ont la capacité de supporter le bruit et la position immobile.

- Entre 4 mois et 5 ans, en revanche l'enfant ne peut comprendre les consignes de l'examen, le personnel soignant a donc recours à l'anesthésie générale. Cependant, c'est une méthode lourde, dont le risque n'est jamais nul et qui nécessite une forte mobilisation de personnel.

« L'IRM en jeu » est donc un dispositif destiné aux enfants âgés de 3 à 10 ans. Il peut également convenir à des adolescents angoissés à l'idée de devoir passer une IRM.

III. Pourquoi avoir recours à « l'IRM en jeu » ?

Simulant les contraintes de l'examen, le programme prépare les enfants à cette situation afin :

- d'éviter le recours à l'anesthésie générale,
- d'estomper les éléments angoissants liés à l'examen,
- et d'améliorer la qualité des images en cas d'examen sans anesthésie.

« L'anesthésie n'est pas un acte anodin pour le patient, surtout chez le jeune enfant, il comporte un risque non nul. Par ailleurs, c'est un acte coûteux pour la collectivité (500 € par anesthésie). En ce sens, le projet « IRM en jeu » répond à une responsabilité sociétale : des soins de qualité pour tous au moindre coût pour la collectivité ».

« Ce dispositif va répondre à une des missions principales d'un établissement public de santé, à savoir : améliorer la qualité du service rendu aux usagers en facilitant l'accès et l'accessibilité aux soins. Et il permet d'y répondre en améliorant la qualité de l'examen par une meilleure prise en charge du patient et de son entourage.»

Ces années d'études cliniques ont également démontré que les examens étaient de meilleure qualité chez les enfants ne devant pas être endormis et qui ont expérimenté l'IRM en jeu avant de passer l'examen.

PIM0077 © CHU de Bordeaux – Mars 2021

IV. Une approche ludique et pédagogique

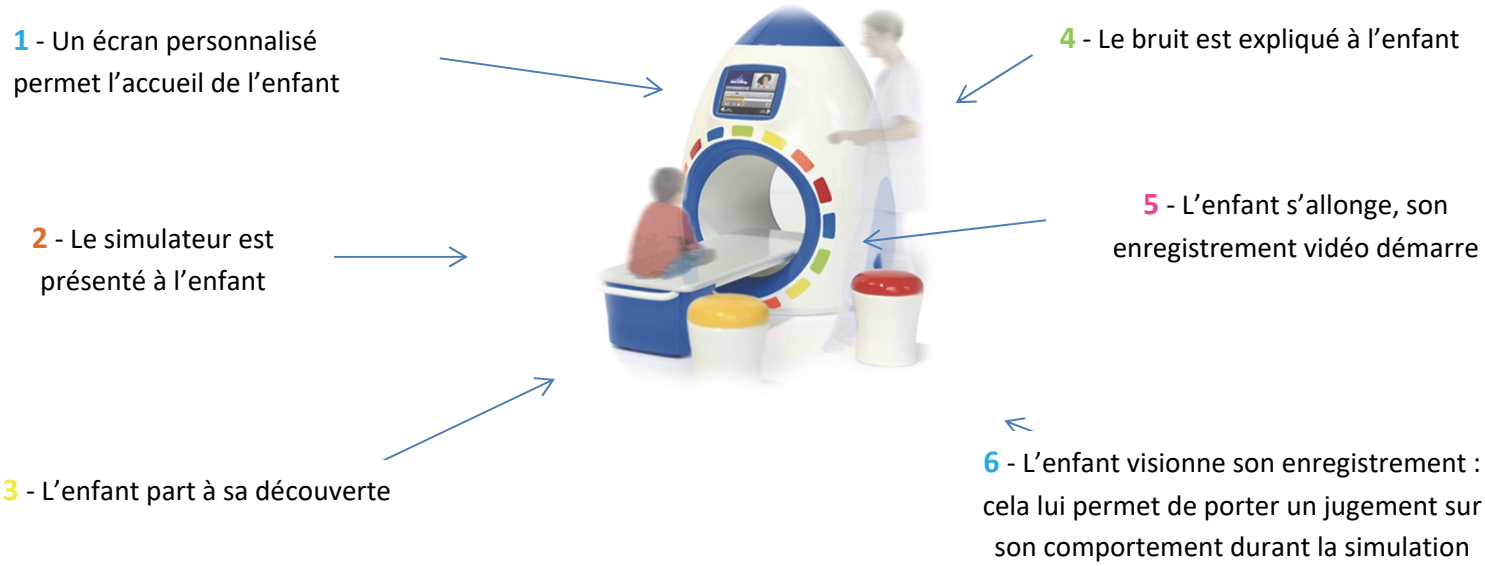
Le fonctionnement de l'IRM en jeu

Le dispositif de pré-conditionnement à l'IRM est présenté sous la **forme d'une fusée**, comportant une ouverture en son centre. Le caractère ludique, le décor permettent **d'éveiller l'imaginaire** de l'enfant qui part à la découverte de quelque chose qu'il ne connaît pas. L'enfant est invité à se **coucher sur le dos, sur un lit mobile, qui glisse à l'intérieur du tunnel,** dans lequel il pourra visionner un dessin animé.

Cela peut également être le cas lors du vrai examen : cela permet de détourner son attention. L'enfant apprend à rester immobile, il reçoit la consigne de ne **pas bouger pendant 2 ou 3 séquences de 2 à 3 minutes**. Pendant cet intervalle, le dispositif reproduit le bruit d'une séquence IRM.

L'enfant est filmé pendant cet épisode, puis **il est invité à se regarder** sur l'écran de contrôle, il **devient acteur de son examen**.

2. Les étapes de l'IRM en jeu



3. Un accompagnement adapté

Pour réaliser cette étape avant l'examen final, **l'enfant a besoin d'être accompagné**. Cet accompagnement va être réalisé par le personnel soignant

© Guillaume Ferran

PIM0077 © CHU de Bordeaux – Mars 2021