

Escape Game en Établissements d'Hébergement pour Personnes Agées Dépendantes

NATACHA METGE, ÉQUIPE MOBILE D'HYGIÈNE, HOSPICES CIVILS DE LYON



Contexte

□ EMH des HCL

- 4 IDE et 2 Praticiens
- 95 établissements non adossés à un CH sur Lyon et son agglomération

□ Missions

- Support méthodologique pour actions de prévention du risque infectieux
- Aide à la gestion de crise
- Formation

Formation dans les EHPAD

❑ **Fonction essentielle de l'EMH**

- Demande forte des établissements
- Appui des messages

❑ **Nouvel outil utilisé en ES : l'Escape Game**

❑ **Les épidémies d'IRA dans les établissements : gestion et prévention**

Alors,

Dans quelle mesure une formation telle que l'Escape Game, utilisée dans un contexte épidémique récurrent comme les infections respiratoires aiguës est adaptée à la formation des professionnels des équipes soignantes en EHPAD?

□ Objectifs :

- Créer une formation ludique, axée sur la pratique, par Escape Game
- Réaliser et évaluer cette formation par Escape Game auprès des soignants

Méthode d'apprentissage des professionnels

□ Le jeu

- Apprentissage informel
- Expérimentation sans risque

□ L'Escape Game

- Définition

« Une équipe entre dans une pièce dont il faudra résoudre les énigmes, parfois suivant un arc narratif contextualisant, afin d'en sortir sans dépasser le temps imparti, en général 60 minutes »

L'Escape Game comme activité ludopédagogique

- ❑ **Création d'un scénario pédagogique**
- ❑ **Trois temps pour la formation**
 - Briefing
 - Jeu
 - Débriefing
- ❑ **Motivation du joueur**
- ❑ **Capacités du formateur**

Les vigilances et contraintes en EHPAD

- Jeu mobile
- Décor minimaliste
- Énigmes adaptées aux joueurs
- Petits groupes
- Temps de formation plus court
- Importance du débriefing
- Importance des tests

Objectifs pédagogiques

- ❑ Connaître les principales mesures de prévention de la transmission des IRA : hygiène des mains, port d'équipements de protection du visage, distanciation sociale lorsque le port de masque n'est pas possible et vaccination (grippe et COVID19)
- ❑ Améliorer la réalisation de l'hygiène des mains
- ❑ Promouvoir la vaccination

Élaboration du jeu (1/3)

- ❑ **Thème** : Mission Impossible
- ❑ **Mission** : Ouvrir la valise contenant le kit de survie au virus respiratoire qui se propage en cherchant des indices permettant de trouver le code du cadenas d'ouverture en 15 minutes
- ❑ **Aide** : Feuille de route



Élaboration du jeu (2/3)

❑ Les énigmes

- Hygiène des mains
- Protections du visage
- Vaccination
- Ouverture de la valise

❑ Les formateurs

- Un observateur de l'hygiène des mains = l'agent P
- Un animateur = maître du jeu

❑ 1 équipe de 4 à 6 personnes

- IDE
- ASD
- AMP
- AVS
- ASFF



Élaboration du jeu (3/3)



□ Déroulement du jeu

- Temps d'accueil *5min*
- Temps de recherche *15min*
- Débriefing *20 min*
 - Flyer de la formation
 - Photo d'équipe
- Temps de désinfection

Évaluation de la formation

□ Évaluation sur 5 dimensions lors des 3 phases de jeu

- Contexte
- Formateur
- Scénario pédagogique
- Professionnels
- Le jeu en lui-même

□ Évaluation réalisée sur l'année 2021

Les outils d'évaluation

➤ Grilles d'observations

Animateur

Observateur

➤ Questionnaires

Participants

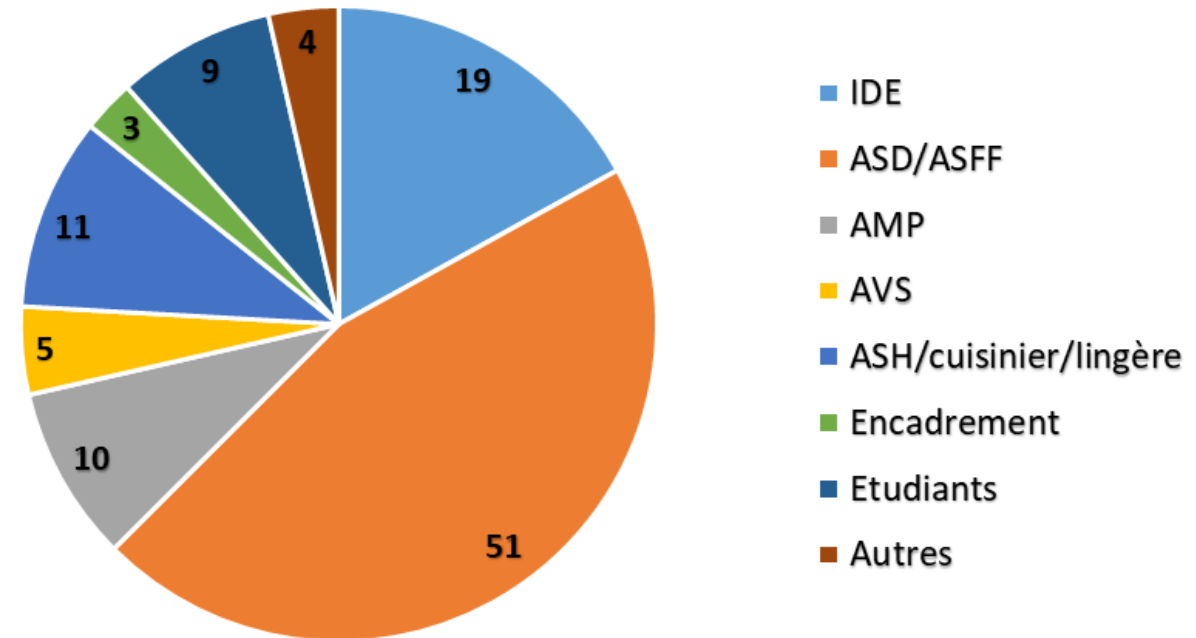
Encadrement

Résultats

- ❑ 4 formateurs mobilisés
- ❑ 112 professionnels formés et 20 équipes observées dans 5 établissements
- ❑ Résultats anonymes
- ❑ Traitement des données sur Excel®

N = 112

Figure 1 : participants Escape Game



Encadrement : Cadre de santé (CDS), Infirmier diplômé d'état coordinateur (IDEC), Infirmier diplômé d'état référent (IDER)

Étudiants : ASD, AMP et IDE

Autres : 1 ergothérapeute, 1 psychologue et 1 médecin coordonnateur

Appréciation générale



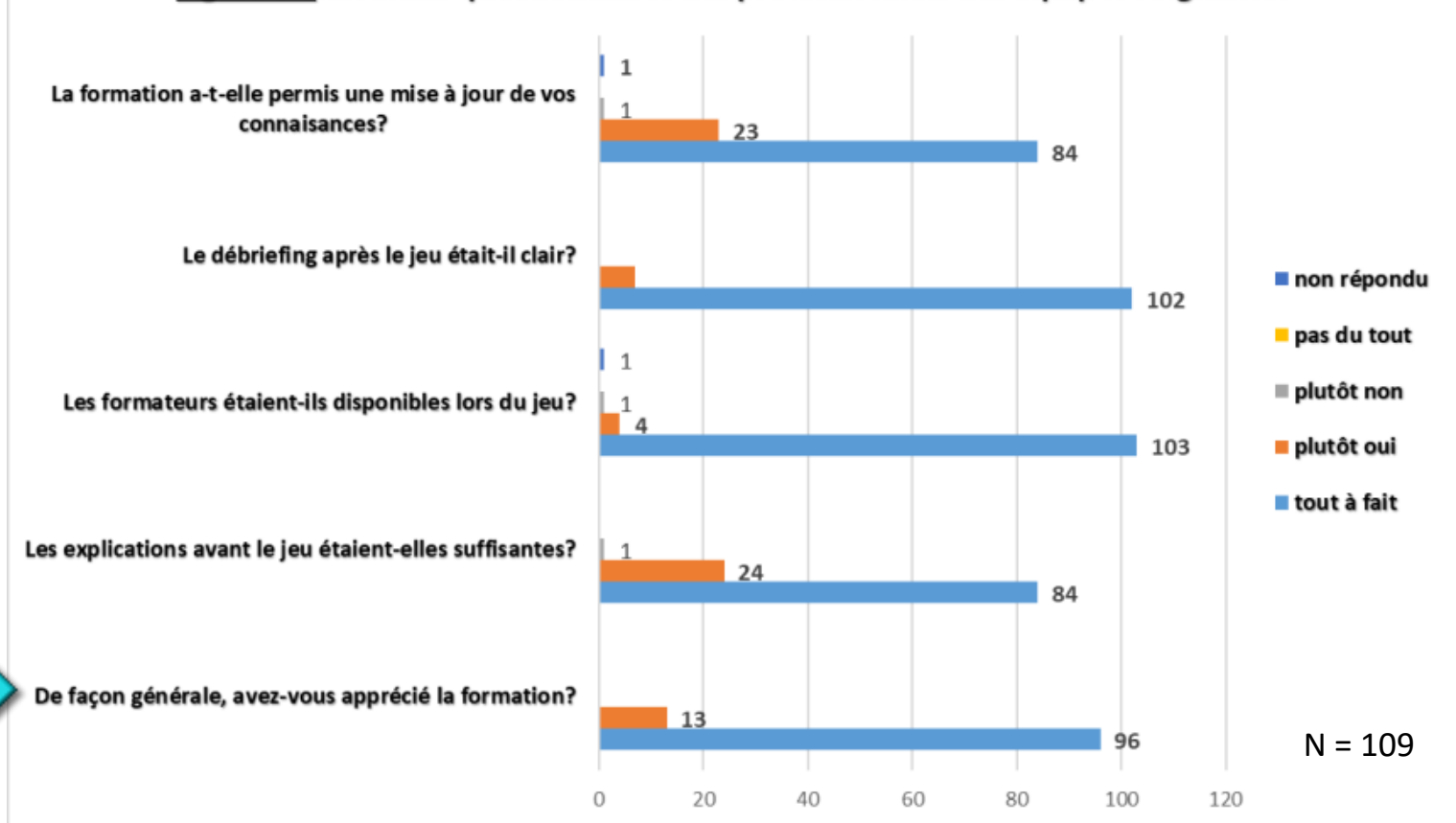
Appréciation favorable de
la formation

=

dynamique
motivationnelle propice à
l'apprentissage



Figure 7 : Résultats questionnaires des professionnels des équipes soignantes



Le contexte

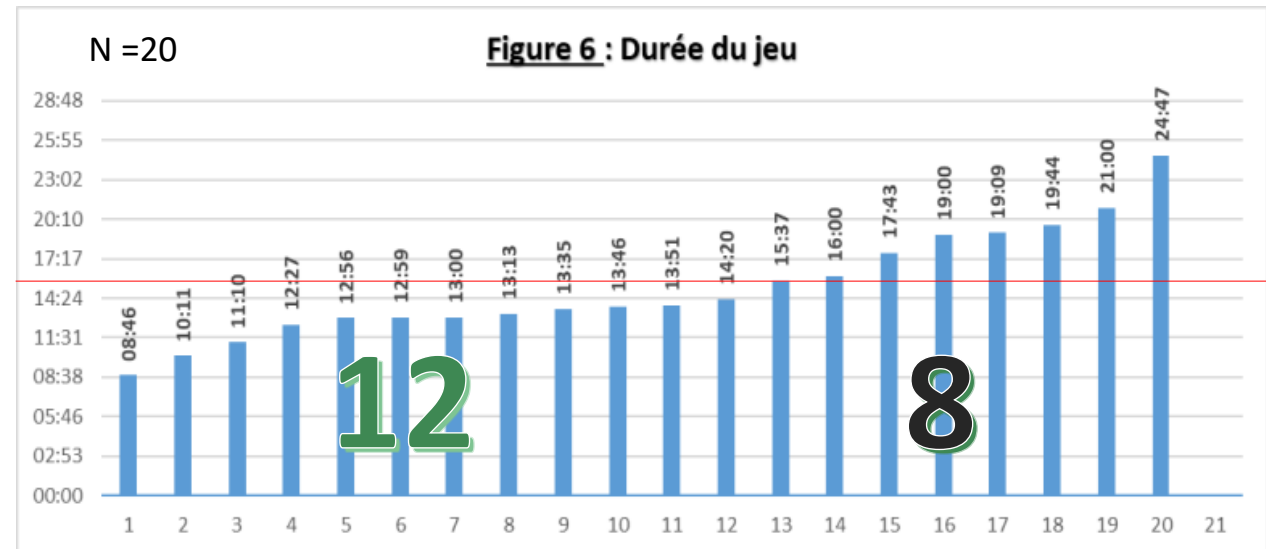
❑ Organisation

- Espaces proposés pour la partie jeu et le débriefing toujours adaptés
- Espaces calmes pour le briefing à demander en amont

❑ Durée de la formation

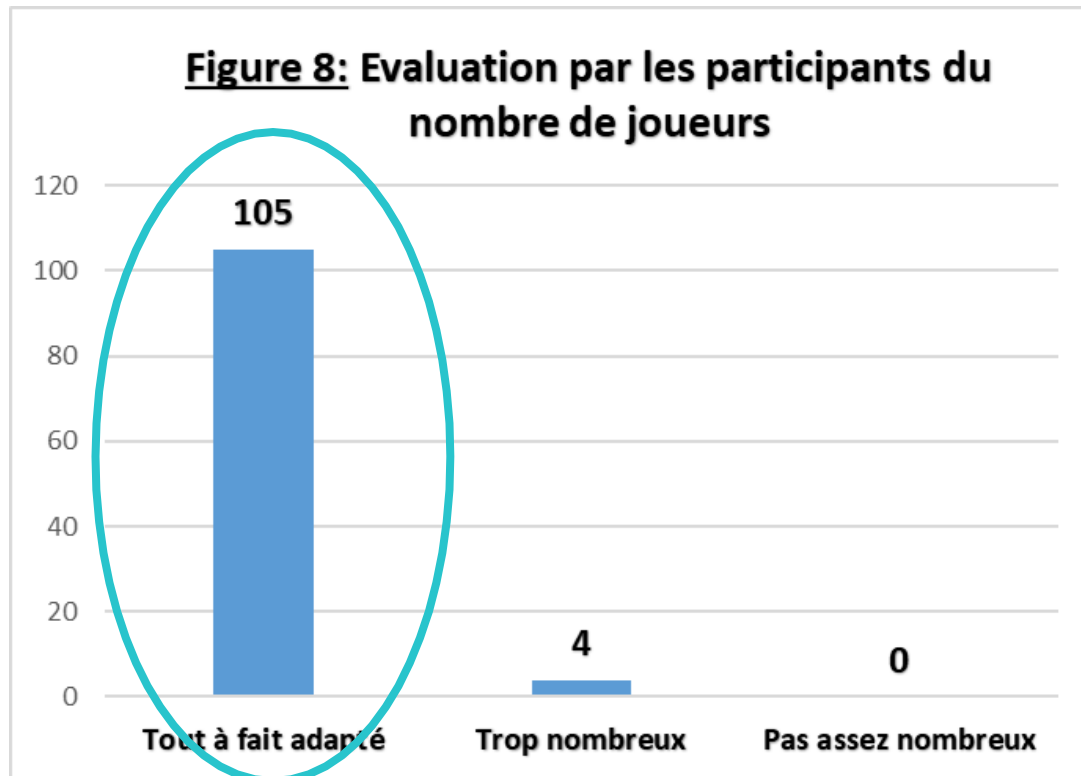
Avez-vous rencontré des difficultés concernant l'organisation de la formation au sein de l'établissement ?

Oui	0
Non	5



Les professionnels

☐ Nombre de participants adapté



☐ Choix du public

- Inclusion des ASH possible
- Indiquer à l'encadrement de mixer les catégories professionnels

Les formateurs

☐ Interventions des formateurs appréciées des participants

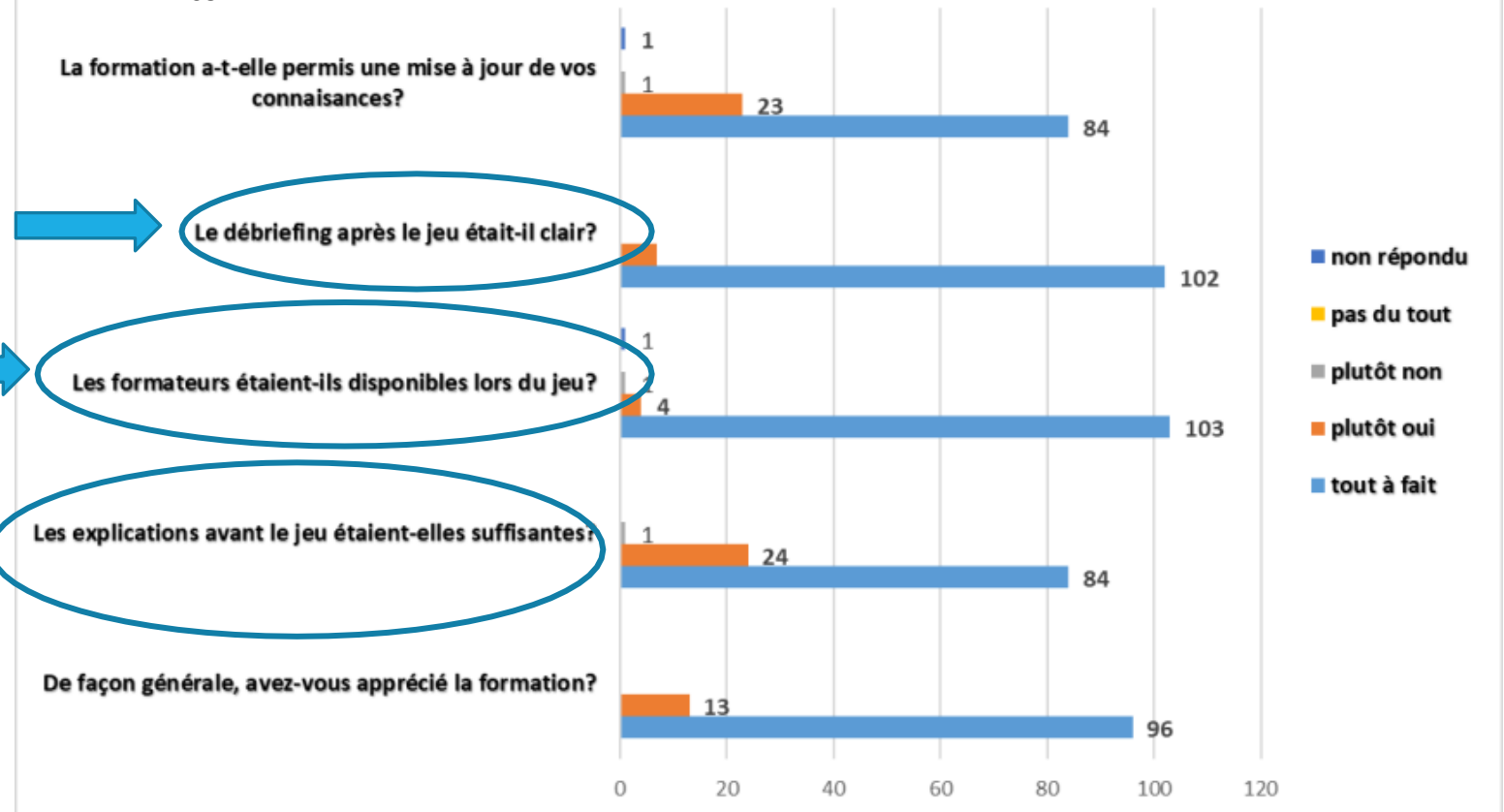
- Qualité pédagogique
- Préparation en amont

☐ Relation professionnels et formateurs

- Identifié par les professionnels

Figure 7 : Résultats questionnaires des professionnels des équipes soignantes

N = 109

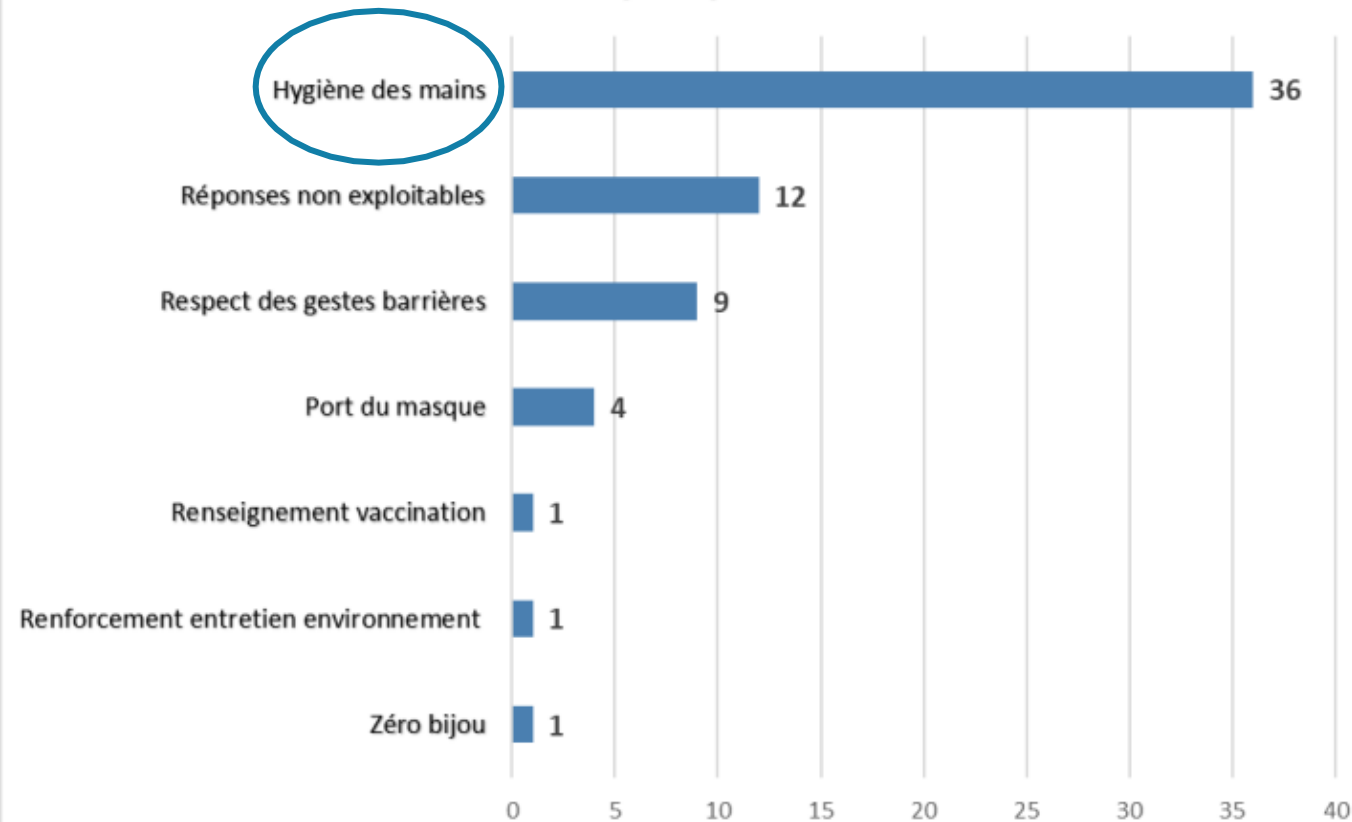


Le scénario pédagogique (1/2)

☐ Intention de modification de pratique

- Volonté d'amélioration de la pratique de la désinfection des mains (épreuve pratique, durée?)
- Mais également sur les différents thèmes abordés : gestes barrières, port du masque, vaccination, entretien de l'environnement
- **Réalité sur le terrain non mesurable par cette enquête**

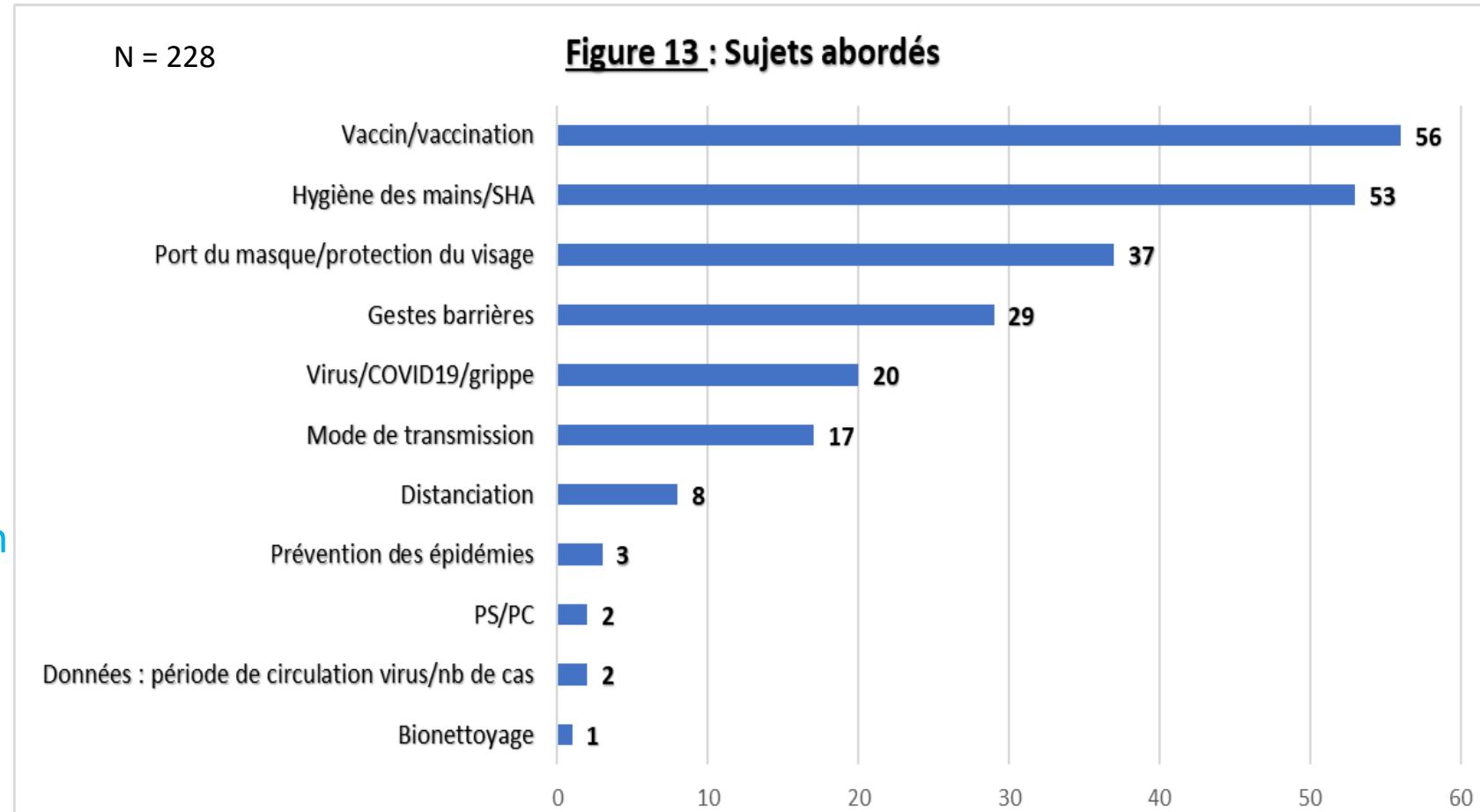
N = 64 **Figure 12 : Thèmes des intentions déclarées de changements de pratique**



Le scénario pédagogique (2/2)

☐ Connaissances des sujets abordés

- Sensibilisation effective
- Impact précis de la formation sur les connaissances non mesurable dans cette évaluation



Le jeu (1/2)

□ Appréciation du jeu Escape Game

□ Les énigmes

- Aides nombreuses sur les mécanismes des énigmes
- Augmentation du temps de jeu?

Types d'aide	Début de jeu	Hygiène des mains	Protection du visage	Vaccination	Enigme fin	Total type d'aide
Trouver les objets	6	13	2	6	12	39
Comprendre la logique du jeu	4	14	5	11	12	46
Connaissances requises	1	7	6	3	1	18
Total moment d'aide	11	34	13	20	25	103

Le jeu (2/2)

□ Organisation des équipes

- Organisation en amont avantageuse ?
- Briefing = penser à préciser que les énigmes peuvent être réalisées par une ou plusieurs personnes et à n'importe quel moment

		Nombre d'équipes concernées N=20	Dont le temps de jeu < 15 min N=12
Organisation en début de jeu	Oui	8	7
	Non	12	5
Réalisation des énigmes dans l'ordre de la feuille de route	Oui	7	3
	Non	13	9
Equipe incluant au moins un participant ayant déjà réalisé un Escape Game	Oui	10	7
	Non	10	5

Conclusion

- Préparation en amont**
- Bon moment**
- Sensibilisation**
- Réflexion sur les pratiques**
- Briefing**

Et maintenant?

- ❑ **Proposé aux établissements dans le cadre de la prévention des IRA à l'automne**
- ❑ **Jeu remis à jour avec les dernières données concernant la COVID 19**
- ❑ **Maintien des 15 min de temps de jeu**
 - Les joueurs peuvent tout de même terminer la partie jusqu'à la 20^{ème} minute.
- ❑ **Retour sur les résultats proposés aux établissements**
 - Sous forme d'affiche : résultats énigme hygiène des mains, temps de chaque équipe
- ❑ **Réflexion à propos d'un autre EG sur la gestion des excréta**



Merci de votre attention;
avez-vous des questions?