

Formation par Escape Game des professionnels en Établissements d'Hébergement pour Personnes Agées Dépendantes

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

The logo consists of the letters 'HCL' in a large, bold, white sans-serif font, positioned above the words 'HOSPICES CIVILS DE LYON' in a smaller, white, all-caps sans-serif font. The entire logo is set against a solid blue square background.

HCL
HOSPICES CIVILS
DE LYON

Contexte

□ EMH des HCL

- 4 IDE (3,6 ETP) et 3 Praticiens (2 ETP)
- 95 établissements non adossés à un CH sur le Centre et le Sud du Rhône

□ 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**
- ❑ **Importance du débriefing**
- ❑ **Importance des tests**

Les vigilances et contraintes en EHPAD

- Jeu mobile
- Décor minimaliste
- Énigmes adaptées aux joueurs
- Petits groupes
- Temps de formation plus court

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

- ❑ **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

❑ Les énigmes

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

❑ Les formateurs

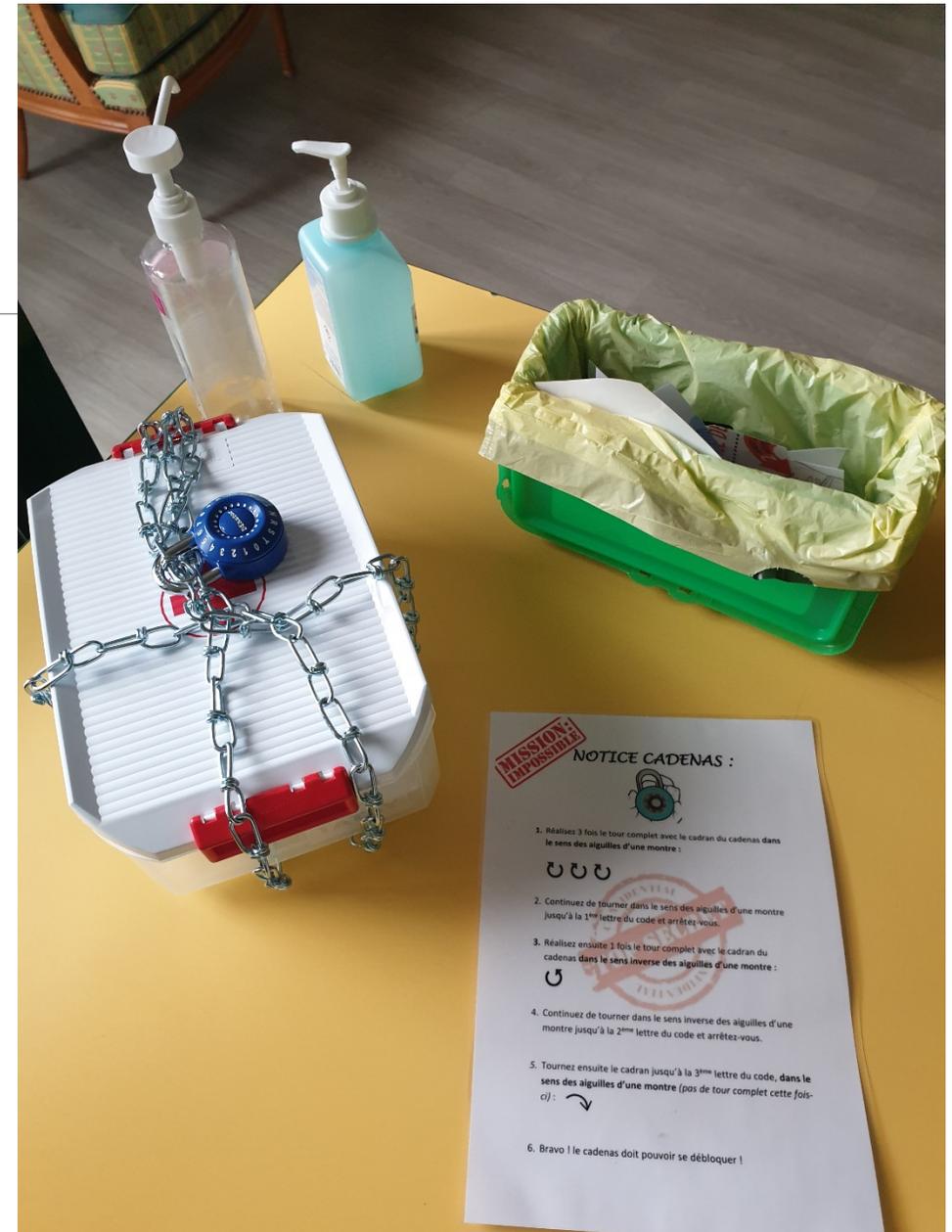
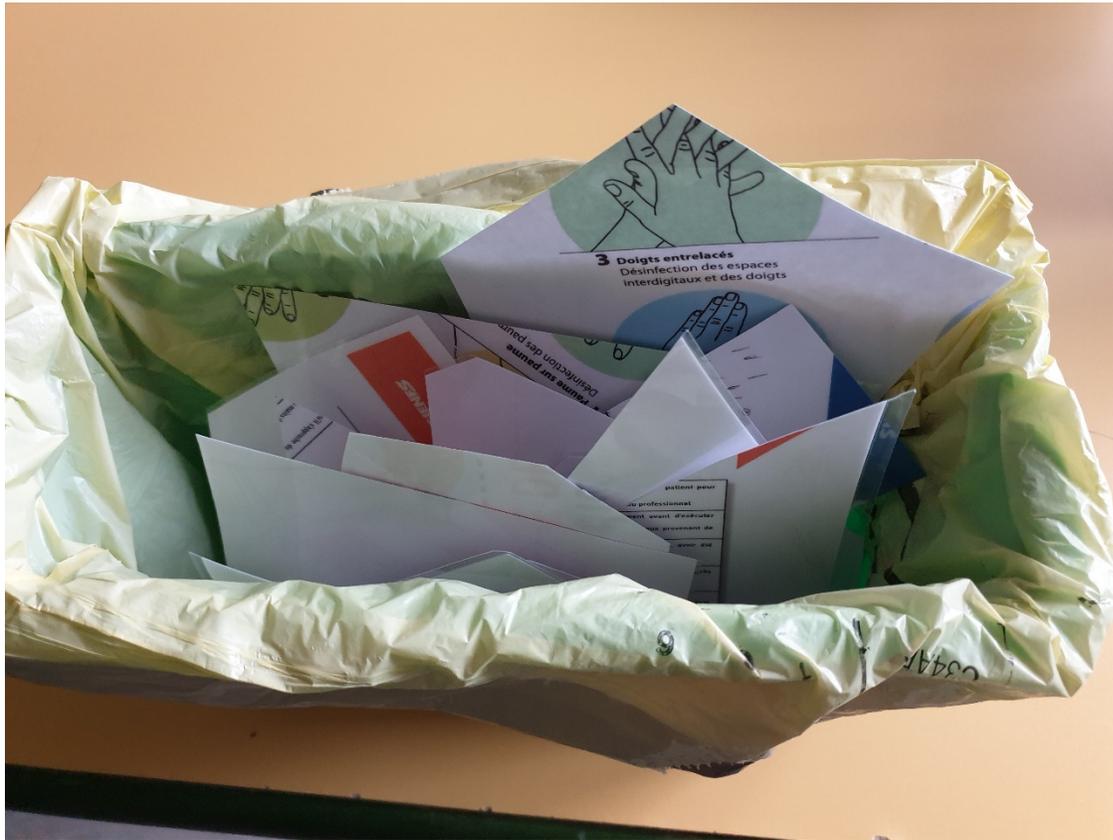
- Un observateur de l'hygiène des mains = l'agent P
- Un animateur = maître du jeu

❑ 1 équipe de 4 à 6 personnes

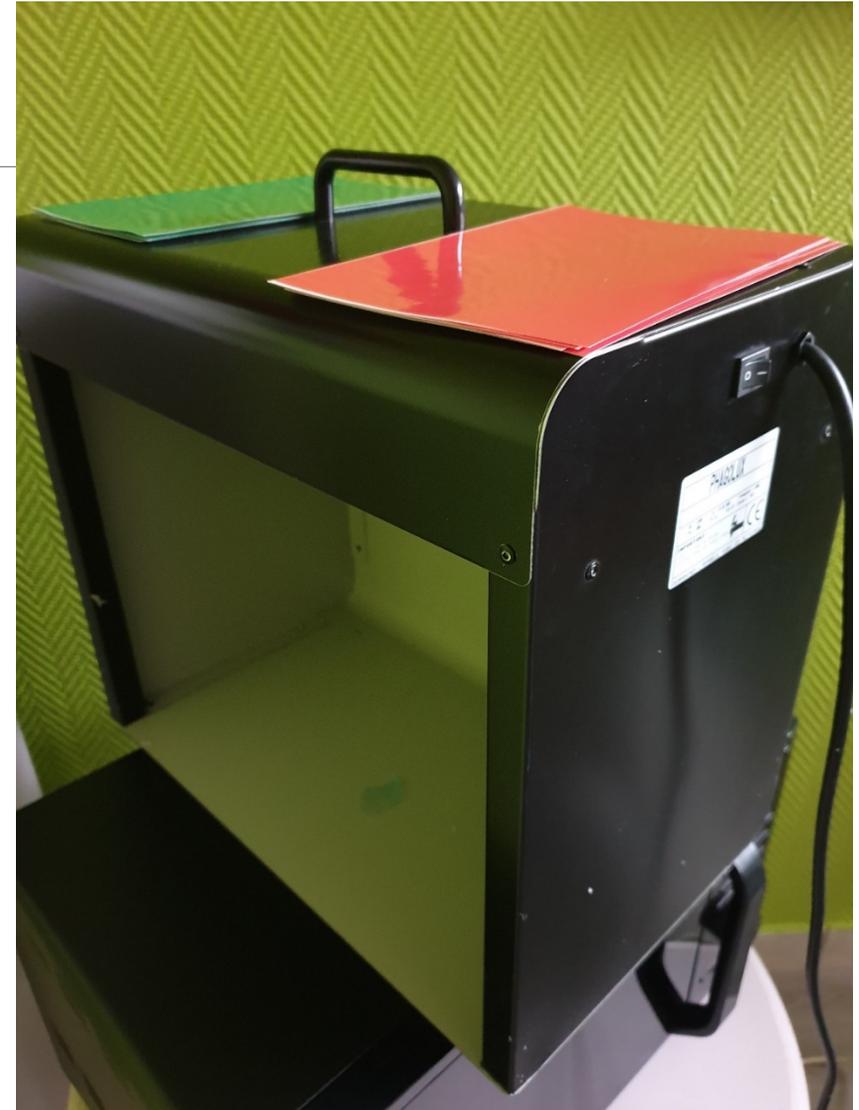
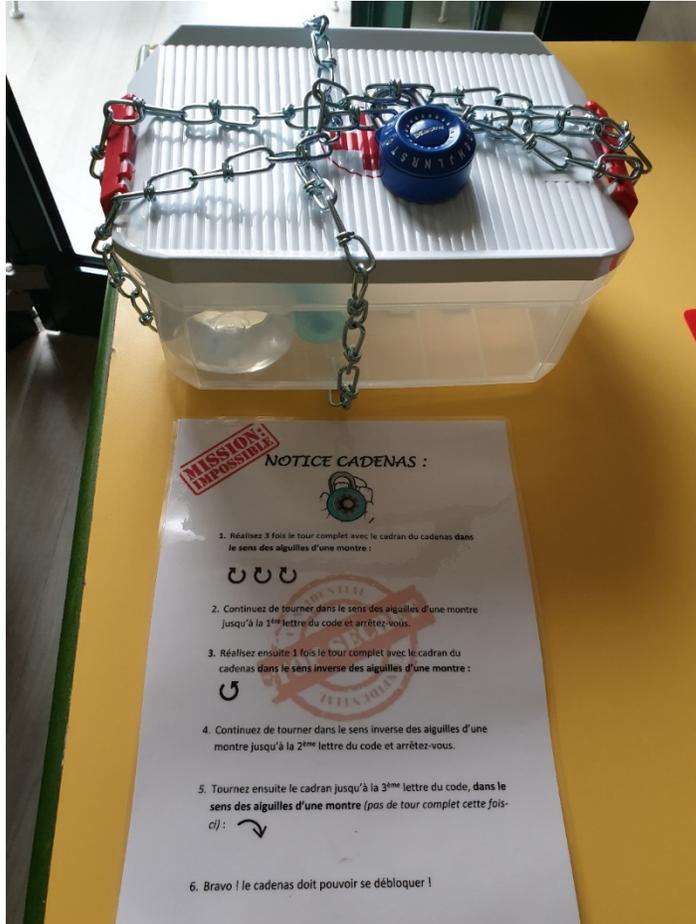
- IDE
- ASD
- AMP
- AVS
- ASFF



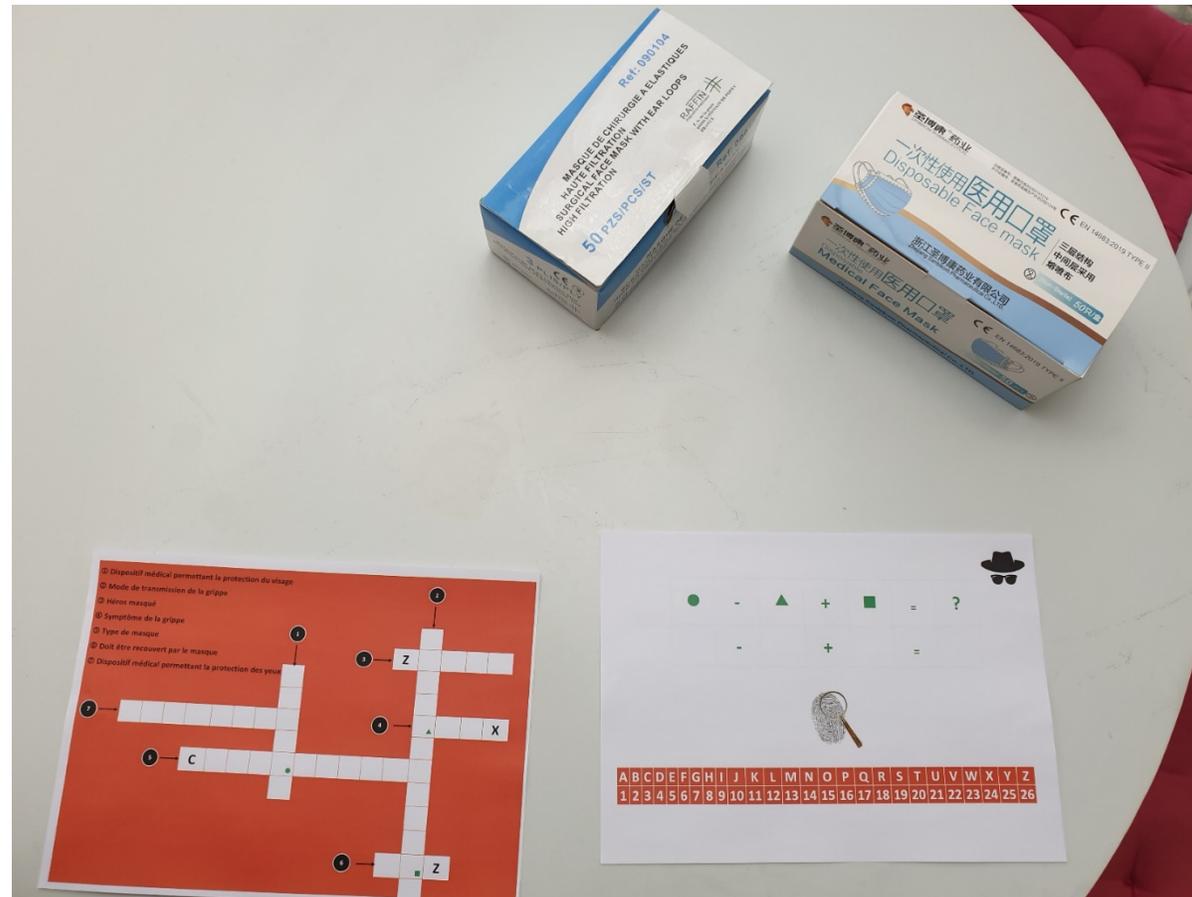
Enigme Hygiène des mains



Enigme Hygiène des mains



Enigme protection du visage

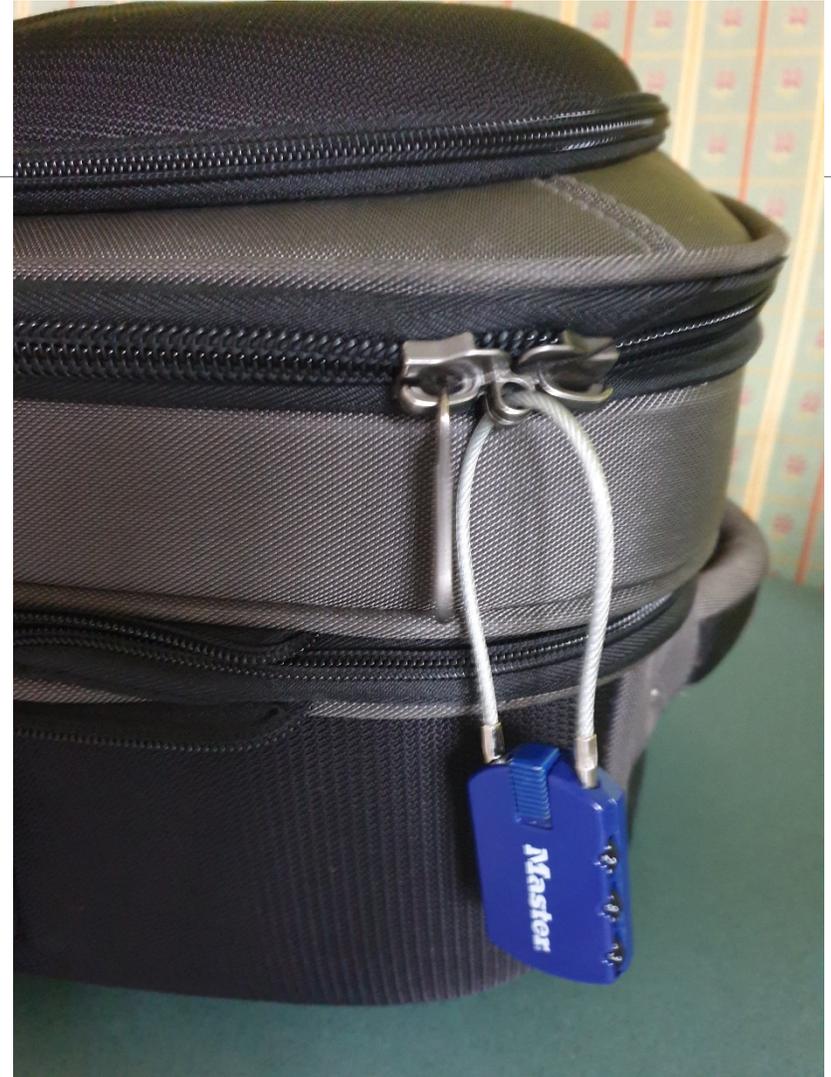


Enigme Vaccination

114 000	Nombre de décès liés à la COVID-19 en France du 1 ^{er} mars 2020 au 1 ^{er} septembre 2021
0	Nombre d'adjuvant présent dans les vaccins contre la grippe et la COVID-19 ?
3 000 000	Nombre de vies sauvées chaque année dans le monde grâce à la vaccination selon l'OMS ?
48	Période (en heure) de contagiosité de la grippe et de la COVID-19 avant l'apparition des 1ers symptômes ?
9 000	Nombre de décès liés à la grippe en moyenne par an en France ?
90	Pourcentage d'efficacité des vaccins à ARN messenger (Pfizer® et Moderna®) pour prévenir les cas symptomatiques de COVID-19 ?



Enigme Finale



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

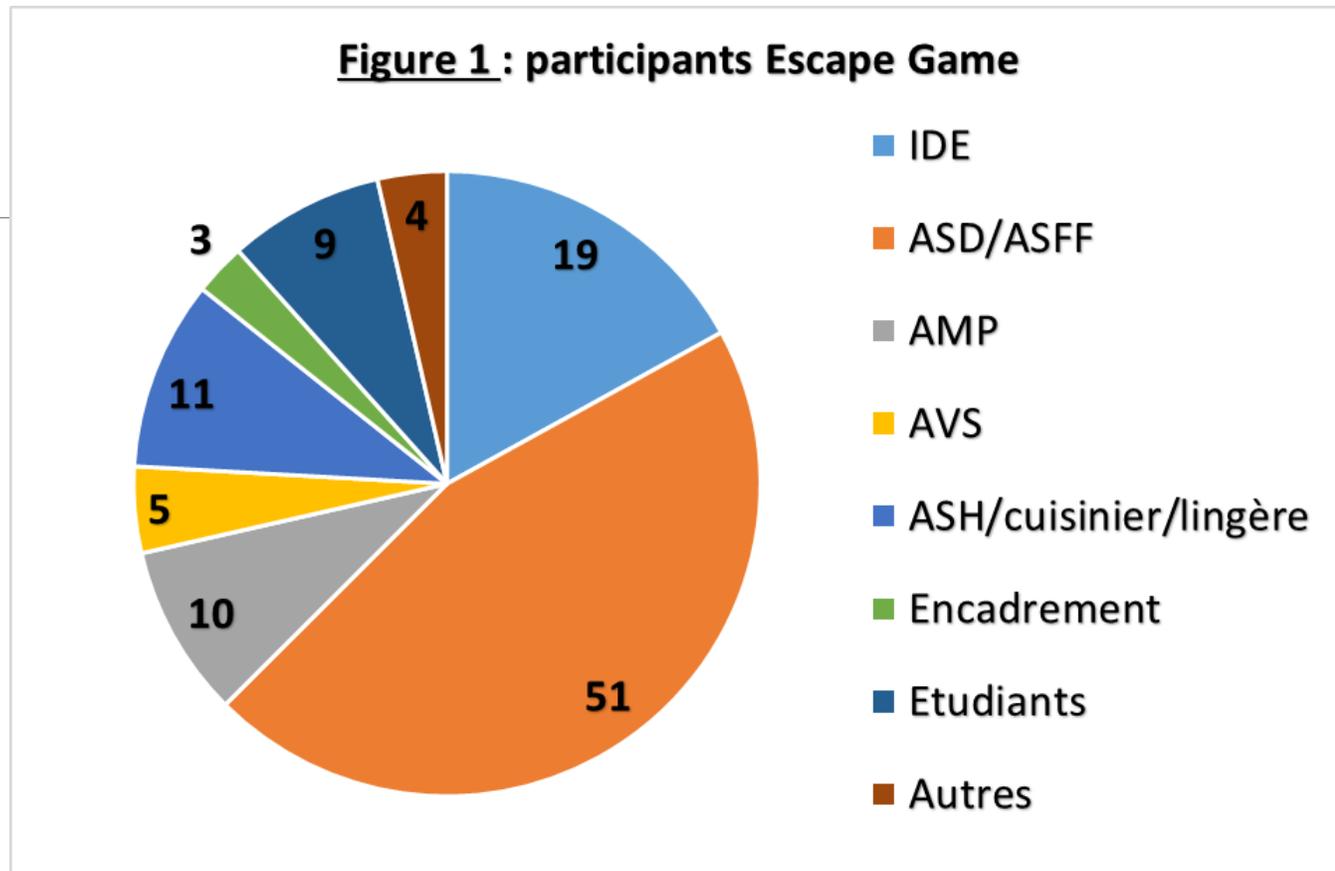
Participants

Encadrement

Résultats

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

N = 112



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



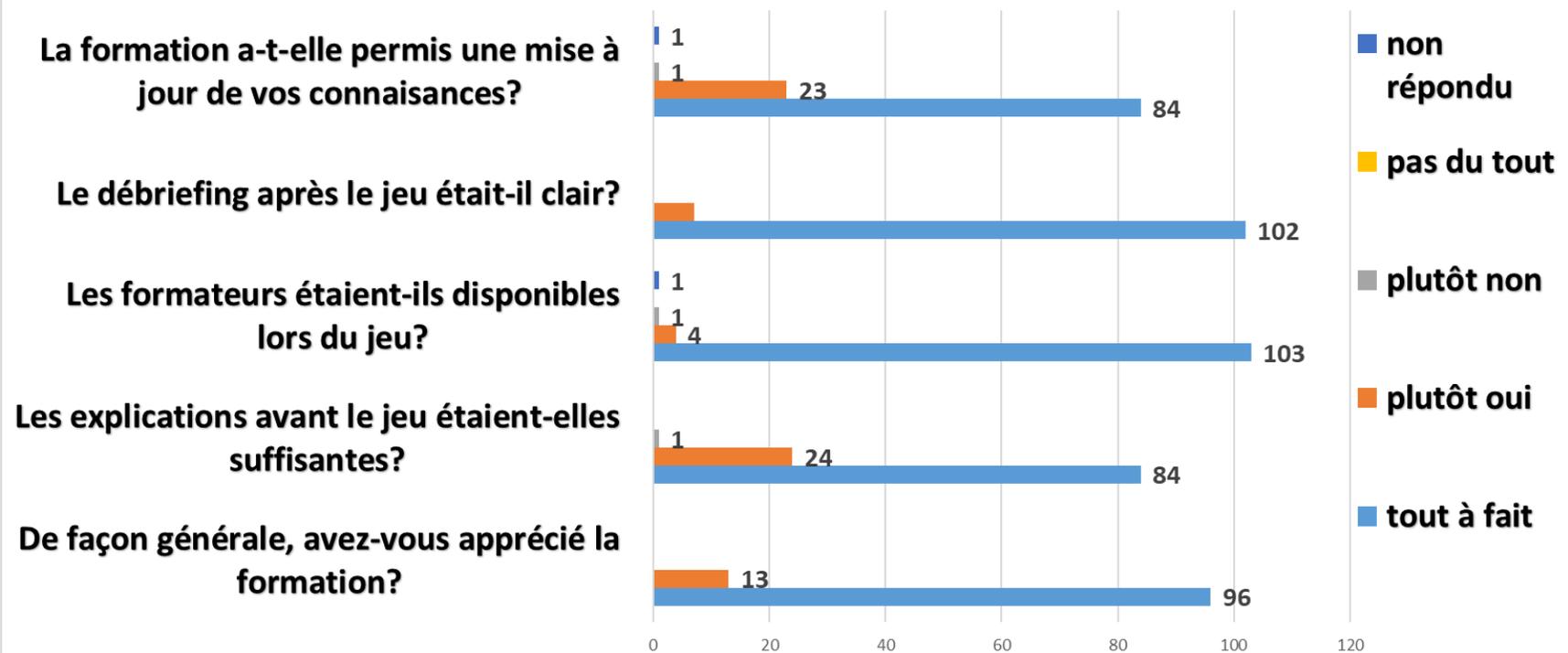
Appréciation favorable de la formation

=

dynamique motivationnelle propice à l'apprentissage



Figure 7 : Résultats questionnaires des professionnels des équipes soignantes



Le contexte

☐ Organisation

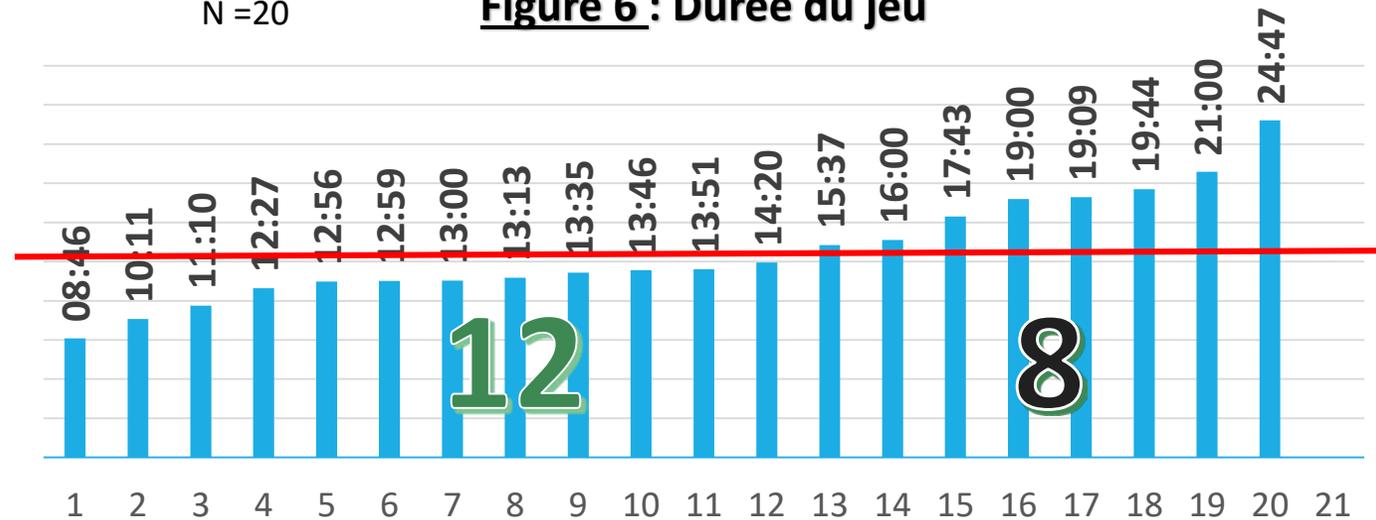
- Espaces proposés pour la partie jeu et le débriefing toujours adaptés
- Espaces calmes pour le briefing à demander en amont

Avez-vous rencontré des difficultés concernant l'organisation de la formation au sein de l'établissement ?	
Oui	0
Non	5

☐ Durée de la formation

N = 20

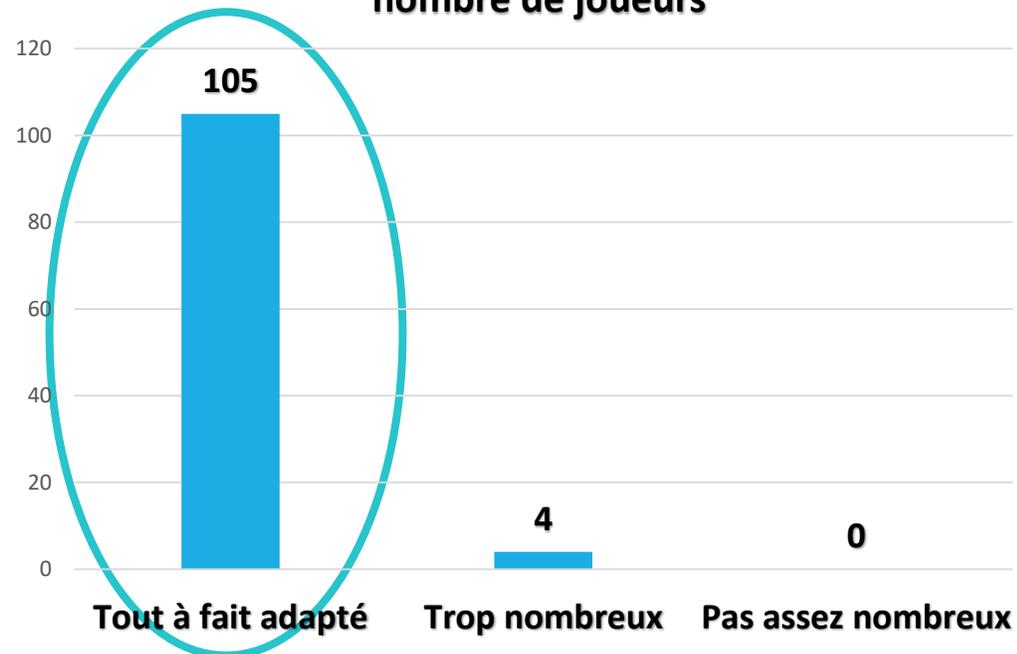
Figure 6 : Durée du jeu



Les professionnels

☐ Nombre de participants adapté

Figure 8: Evaluation par les participants du nombre de joueurs



☐ Choix du public

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

Les formateurs

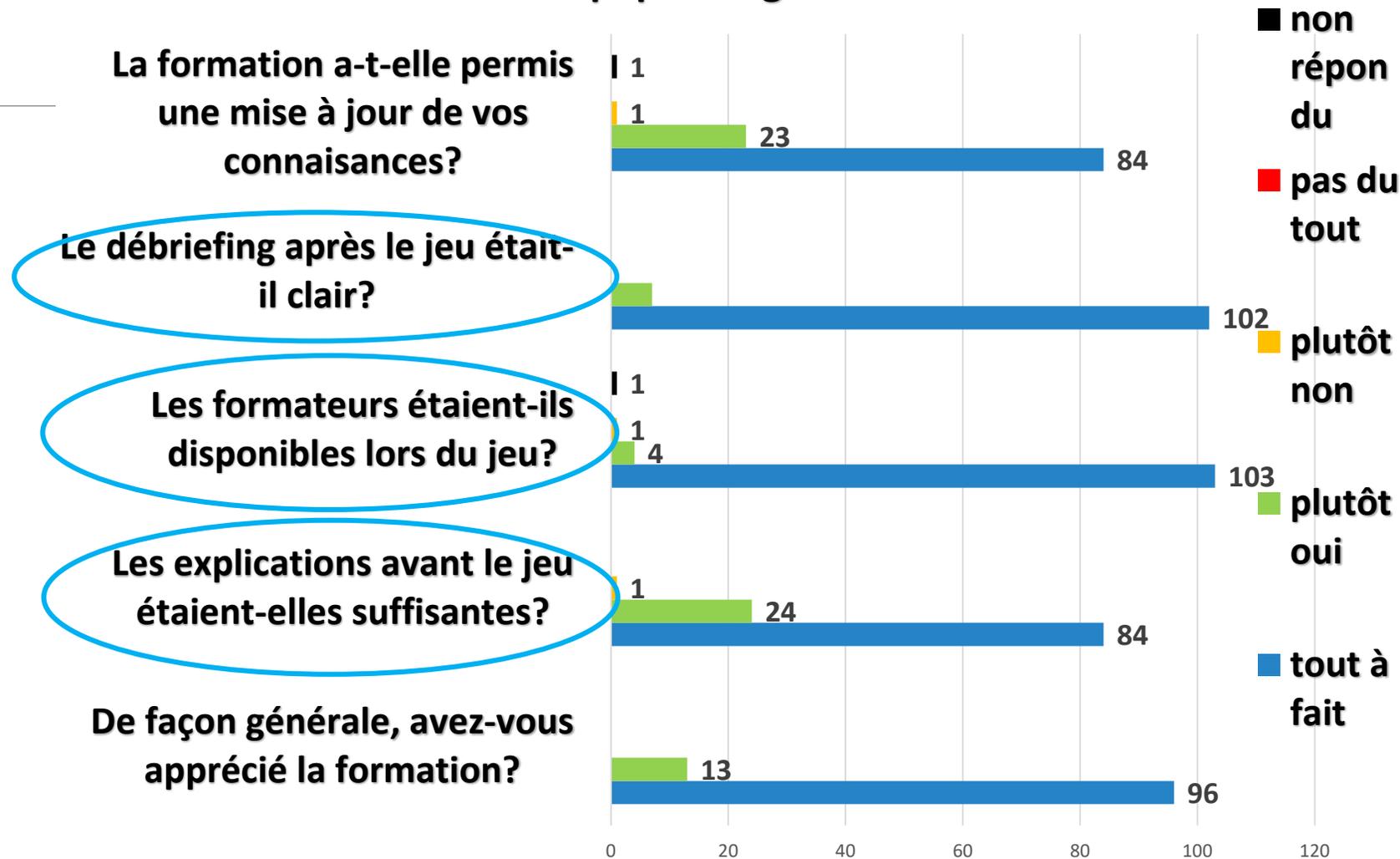
☐ Interventions des formateurs appréciées des participants

- Qualité pédagogique
- Préparation en amont

☐ Relation professionnels et formateurs

- Identifié par les professionnels

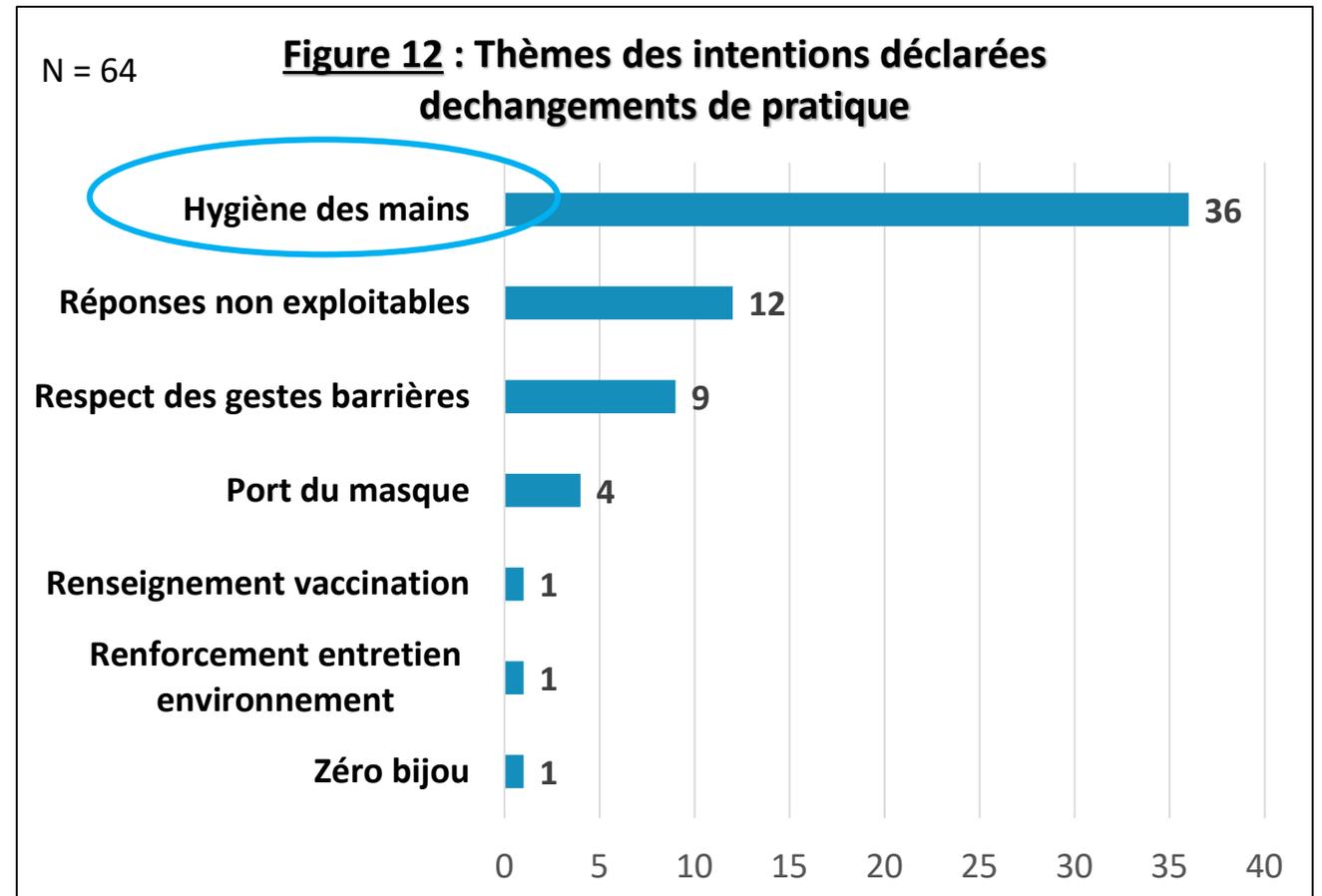
Figure 7 : Résultats questionnaires des professionnels des équipes soignantes



Aspect pédagogique

□ Déclaration d'intention de modification de pratique

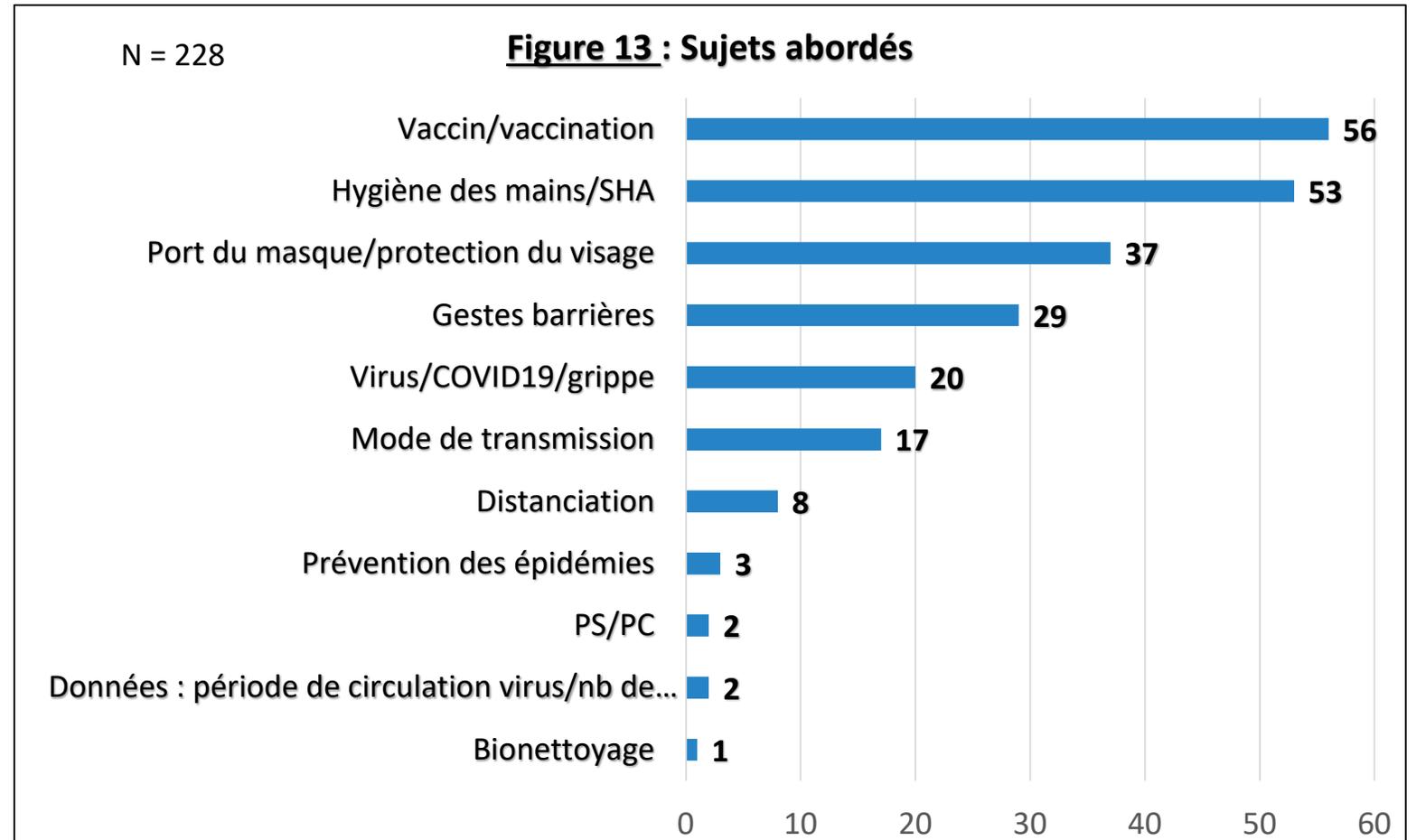
- Volonté d'amélioration de la pratique de la désinfection des mains (épreuve pratique, durée?)
- Mais également sur les différents thèmes abordés : gestes barrières, port du masque, vaccination, entretien de l'environnement
- **Réalité sur le terrain non mesurable par cette enquête**



Aspect pédagogique

☐ Connaissances des sujets abordés

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



Conclusion

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

Et après?

- ❑ **Proposé aux établissements dans le cadre de la prévention des IRA à l'automne 2022**
- ❑ **Jeu remis à jour avec les dernières données concernant la COVID 19**
- ❑ **Retour sur les résultats proposés aux établissements**
 - Sous forme d'affiche : résultats énigme hygiène des mains, temps de chaque équipe
- ❑ **Réalisation d'un jeu d'enquête sur l'hygiène des mains proposé aux établissements depuis janvier 2023**





Témoignage d'un soignant

SANDRINE DURAT, EHPAD KORIAN SAINT FRANÇOIS



Contexte

- ❑ ASG depuis 4 ans
- ❑ ASD pendant 17 ans
- ❑ Travaille à l'EHPAD Korian Saint François depuis 12 ans
- ❑ Participation à la formation en mai 2021



Ce que j'ai retenu

☐ Identifier le risque infectieux

- Transmission gouttelettes

☐ Equipements de protection nécessaire

- Pour la prise en charge des résidents atteints de COVID

☐ Les bonnes pratiques d'hygiène

- Hygiène des mains avec utilisation du caisson pédagogique

☐ Sur le jeu:

- Présence d'une grille de mots croisés
- Débriefing après le jeu

Intérêts de la formation

❑ Lien avec des situations professionnelles

Possibilité de faire des erreurs dans nos choix sans pour autant mettre en danger le résident

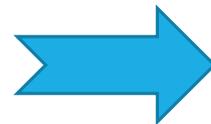
❑ Débriefing

Nous avons débriefé en groupe et les différentes étapes du jeu ont été reprises

❑ Travail en équipe

Nous avons travaillé en équipe avec plusieurs corps de métier différents.

Les liens ont pu être renforcés



Vraie cohésion d'équipe

Suite

- ❑ **Photos des équipes affichées en salle de pause**
 - discussion des professionnels autour du temps de réalisation du jeu

En conclusion

L'Escape Game fut une expérience géniale!

La formation par le jeu est plus engageante, les messages restent, pourvu que ça continue.





Merci de votre attention;
avez-vous des questions?