

STESCAPE GAME, Outil ludique d'évaluation des pratiques professionnelles : la formation se prend au jeu !

Anissa ZERROUKI, Vanessa LEMOINE, Véronique MALVEZIN, Jean-Yves JOMIER
Centre Hospitalier de PAU

Introduction / Objectif :

Mise en place d'une évaluation des pratiques professionnelles (EPP) de l'activité de conditionnement.
Observation d'événements indésirables → liés à des problèmes de connaissance, de communication et d'organisation.

Choix du jeu d'évasion « escape game »

Objectifs et enjeux :

Gestion des risques, action préventive

- Mesurer les écarts par rapport aux normes et protocoles en vigueur

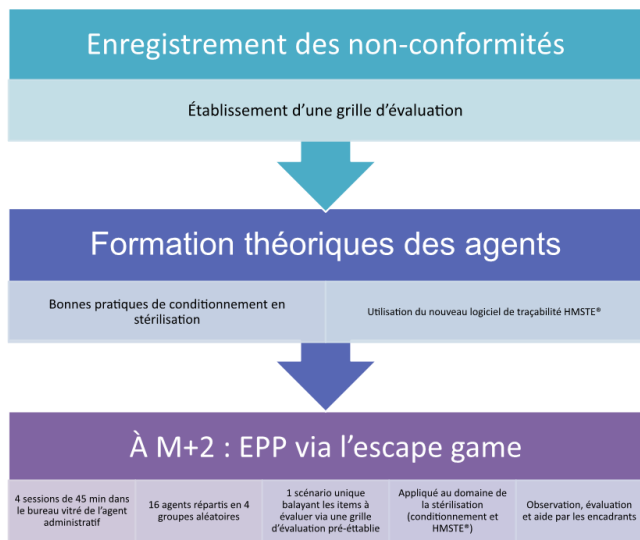
Amélioration du processus de conditionnement

- Consolider les connaissances et les pratiques via une méthode d'évaluation formative
- Renforcer la communication, l'organisation au travail en équipe et favoriser la motivation et la persévérance

Définir et mettre en œuvre des actions d'amélioration

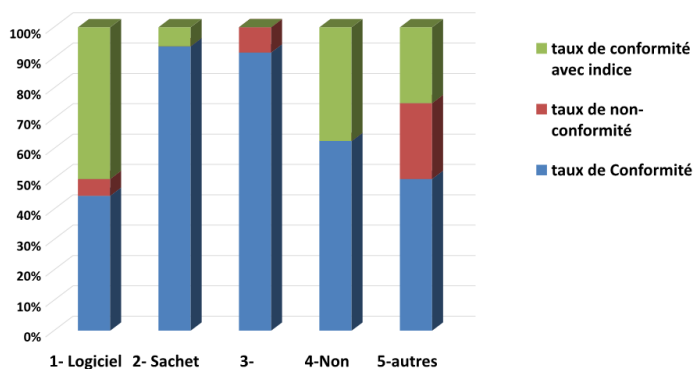
- Optimiser les modalités des trois types de conditionnement, conformément au protocole en vigueur → efficacité et passage de l'agent stérilisant, maintien de l'état stérile, extraction aseptique du DM

Méthodologie



Résultats

Très satisfaisant → 100 % de réussite au jeu



Résultats objectifs avec la grille d'évaluation

- Peu de non-conformité !
- Travail en équipe à améliorer
- Besoin d'indice pour l'utilisation du logiciel HMSTE®

Discussion



Le jeu d'évasion =
Évaluation des pratiques objectif et ludique

→ **Agents satisfaits** de l'outil et d'accord pour recommencer

→ **Méthode formative** : les agents ont conscience de leurs erreurs et pense avoir appris et/ou retenus des erreurs

→ **Les limites du jeu** : risque de précipitation = source d'erreur principale / environnement différent de la ZAC / temps de préparation non négligeable (possible en période de moindre activité au bloc)



Prochaine étape : audit des pratiques en situation réelle sur les mêmes items.

Résultats du questionnaire de satisfaction

Le scénario :	
note du jeu et scénario	9,0/10
Le scénario :	
note du jeu et scénario	9,0/10
Que pensez-vous d'une session qui dure 45 min ?	1 personne trop court
Ce jeu permet de renforcer le travail d'équipe ?	10 oui 6 non
Outil d'évaluation ?	
Ce jeu d'évasion fait le tour des étapes de conditionnement (Seal check, sachet, non tissé, conteneur, traçabilité sur le logiciel informatique, étiquetage ...)	8,8/10
Pensez-vous avoir appris des choses après ce jeu ?	9 oui / 7 non
Pensez-vous avoir fait des erreurs lors du jeu qui auraient pu être évités ?	10 oui 6 non
Pourquoi ?	précipitation ++
Avis global	
Satisfaction générale	9,2/10
souhait de refaire	13 oui et 3 non
recommandation de l'outil	9,0/10

Conclusion

Le jeu d'évasion utilisé comme outil d'EPP présente un intérêt certain : **évaluation des connaissances techniques et non techniques** par une mise en situation ludique, **sensibilisation de l'équipe sur les points critiques** à prendre en compte lors de cette activité, **rappels sur les modalités d'utilisation du logiciel** et de **développer la culture positive de l'erreur**.

Il est décidé de l'intégrer dans les outils de formation et d'évaluation des pratiques du service.