

CONTAGI  N

**PRÉSENTATION DU
PROJET**

Un escape game
pédagogique



Une formation originale

Il s'agit d'une formation sur les **bonnes pratiques du port de masque** basée sur l'organisation d'un **escape game pédagogique**.

Cette **approche innovante** permet d'inciter les différents publics à participer en raison de son approche ludique mais aussi d'améliorer la **qualité de l'apprentissage** en rendant les **participants actifs**. Ils sont incités à rechercher l'information dans des **supports pédagogiques identifiables et réutilisables**, à **débattre** au sein de leur équipe. Cette approche favorise également la **cohésion d'équipe**.

Cette formation, issue d'une collaboration pluri professionnelle, est basée sur les recommandations de la Société française d'hygiène hospitalière (**SF2H**), ainsi que sur les bonnes pratiques en matière de simulation de la Haute autorité de santé (**HAS**).

Public cible

Cette formation s'adresse préférentiellement aux **professionnels des établissements de santé, établissements médico-sociaux** et professionnels **libéraux**. Elle pourra aussi être proposée aux **usagers** dans le cadre d'animations particulières (ex: semaine de sécurité des patients).

Le niveau de difficulté pourra être modulé grâce à l'utilisation ou non de documents supports.

Idéalement la formation est animée par une personne disposant de **compétences en hygiène**. Toutefois, les éléments de débriefing ont été détaillés pour être utilisés par un autre professionnel.

Objectifs

Objectifs pédagogiques

À la fin de la séance les participants :

- ✓ Connaitre les **indications** requérant le port de masque
- ✓ Connaitre le **type de masque** nécessaire en fonction du mode de transmission d'un pathogène
- ✓ Connaitre les bonnes pratiques de **mise en place** du masque
- ✓ Savoir **quand retirer** un masque

Objectifs de la séance

- ✓ Identifier des **actions d'amélioration à court, moyen et long terme**
- ✓ Inciter à la **démarche collaborative**



Univers de la formation

L'Escape Game CONTAGION a été conçu pour pouvoir se dérouler dans **n'importe quelle salle** (bureau, salle de réunion, chambre etc). Il **ne nécessite aucun achat**.

L'espace de jeu est constitué d'**éléments physiques** (documents présents dans la salle (cachés ou affichés), ainsi que d'éléments virtuels : **vidéos** facilitant l'immersion dans l'univers du jeu et page Internet avec présentation des **cadenas virtuels**.

Les **impératifs** : utiliser une salle disposant de **réseau Internet** (wifi, 3G ou 4G), demander à 1 ou 2 participants de venir avec leur smartphone disposant une application de lecteur QR code.

Contenu

Le **KIT « MAITRE DU JEU »** comprend :

- 1. La présentation du projet**
- 2. Les règles du jeu** : ensemble des éléments nécessaires à l'installation et à l'organisation de la séance
- 3. Les coups de pouces & solutions** : des indices à révéler aux participants pour les aider à avancer dans le jeu
- 4. Les notes du Pr Beckett** des informations à retenir, à distribuer aux participants au début du débriefing
- 5. Le débrief du Pr Beckett** : support utilisable pendant le débriefing expliquant pour chacune des énigmes les éléments pédagogiques attendus
- 6. L'affiche** «ils ont sauvé le monde en moins de 60 min» pour promouvoir les challenges inter-équipes
- 7. Le test** «quel porteur de masque êtes-vous ?» à utiliser avant la formation et à l'issue de la formation pour évaluer l'acquisition des connaissances et identifier des actions d'amélioration mais aussi à distance pour évaluer les modifications de pratiques.
- 8. Un questionnaire d'évaluation** pour évaluer l'intérêt des participants pour cette formation.
- 9. Un questionnaire d'évaluation** pour le maître du jeu
- 10. Une vidéo d'introduction** du jeu (accès par QR code)
- 11. Une affiche promotionnelle** de la vidéo
- 12. Une charte d'engagement**

Et bien sûr, un dossier avec l'ensemble des **éléments de jeu**

Respect des mesures barrières

Les participants sont invités à porter un masque avant de commencer la formation ainsi qu'à réaliser une désinfection des mains.

Cette étape immersive permet aussi de garantir un respect des mesures barrières d'autant que le nombre de participants est limité à 6 personnes maximum.



Groupe de travail

Projet piloté par **Dr C. Bouvier-Slekovec** pharmacien hygiéniste et
Mme E. Tissot infirmière hygiéniste - CPIas BFC

Membres du groupe de travail:

Dr K. Bouiller - médecin infectiologue - CHU Besançon

Mme N. Laurence - aide soignante - EOH CH de Beaune

Mme E. Leroux - infirmière - Correspondante en hygiène - CHU Dijon

Mme B. Maitrot - infirmière hygiéniste - Polyclinique Drevon- Dijon

Mme A. Othenin - cadre formateur - IFPS de Vesoul

M. J. Pacot - infirmier hygiéniste - EMHT CHI de Pontarlier

Mme A. Varin - technicienne de laboratoire hygiéniste - EOH CHU de Besançon



Remerciements :

Les conseils du pro des Escapes

M. Ecarnot société Playheure, Chatillon-le-Duc

Nos gentils cobayes ... tous s'en sont sortis !

- Laboratoire de bactériologie - CHU de Besançon
- Service de maladies infectieuses - CHU de Besançon
- EHPAD Franche-Montagne - Maiche

N'hésitez pas à partager vos retours sur cette formation:

Par mail :

escape.contagion@gmail.com

Sur twitter :

#EscapeContagion

