

Introduction et Objectifs

Réalisation d'un audit interne avec mise en évidence de non conformités

Analyse de l'ensemble des erreurs détectées tout au long du processus

Renforcer la formation continue de l'ensemble de l'équipe

Choix de la mise en place d'un outil innovant pour consolider la formation

Concevoir et expérimenter un Escape Game (EG) pédagogique immersif destiné au personnel de l'URCC pour renforcer la formation continue

Matériel et Méthode

Scénario élaboré par :
1 Pharmacien
2 Internes
2 Préparateurs

Briefing introductif et immersif

Activité en binômes avec 8 énigmes chronologiques

Débriefing reprenant les points clés, les erreurs

Thèmes abordés

- Règles d'entrée en ZAC (hygiène, habillage...)
- Connaissance des protocoles de chimiothérapie
- Détection d'erreurs sur les fiches de fabrications
- Maîtrise du double contrôle visuel
- Gestion des réattributions et de la bonne conservation des poches

Evaluation par les participants

- Satisfaction globale
- Stress engendré lors de la participation
- Réactivation des connaissances
- Pertinence des énigmes et de la formation
- Maintien des connaissances à long terme
- Difficulté des énigmes
- Durée de l'ensemble de la formation

Résultats



Escape Game réalisé par :

- 2 Binômes de préparateurs
- 3 Binômes Pharmaciens / internes

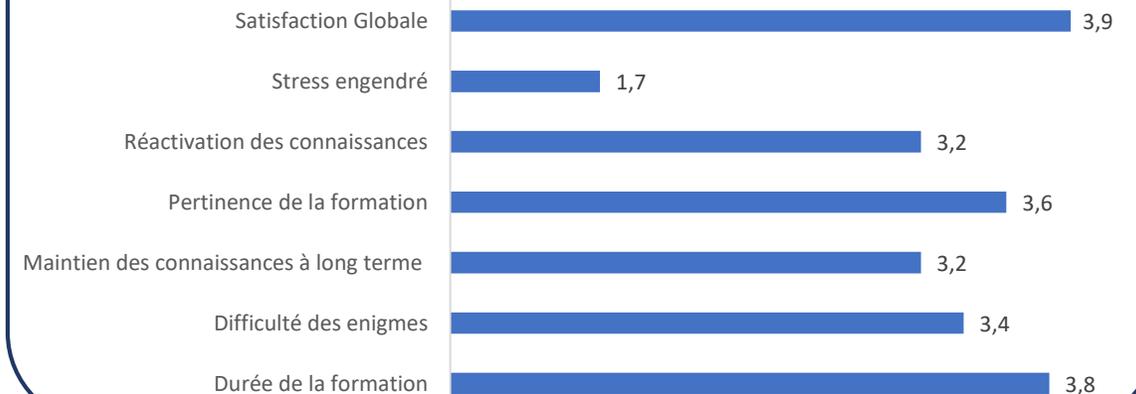


Temps moyen de réalisation de l'EG pour les 5 binômes



Indices nécessaires pour tous les binômes

Niveau de satisfaction des participants (Évaluée par une échelle de Likert à 4 points)



Discussion / Conclusion

La mise en place d'un EG au sein de l'URCC a été **appréciée** et permet, selon les participants, de **consolider leurs connaissances**. Le temps de **débriefing** a été particulièrement enrichissant pour l'ensemble de l'équipe et a permis d'aborder de nombreuses questions. L'objectif à long terme sera de faire perdurer ce type de formation ludo-pédagogique en créant de **nouveaux scénarios**. Une simulation de bris de flacons avait également déjà été mise en place dans notre unité. Une évaluation à plus long terme de l'impact de ces formations ludiques devra être envisagée.