

Pause Pédagogique
12 janvier 2021



THE ESCAPE GAME



Mathieu BENHADDOUR
Jérémy TRAORÉ

Jeu d'évasion

 « *Escape Game* » redirige ici. Pour les autres significations, voir *Escape Game (homonymie)*.

 « *Escape room* » redirige ici. Pour le film, voir *Escape Room (film, 2017)*.

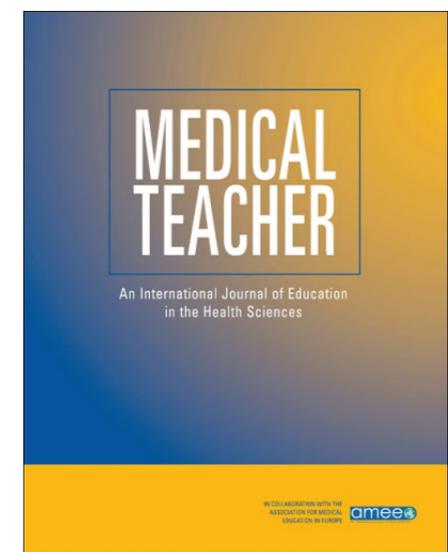
Le **jeu d'évasion**¹ ou jeu échappatoire, également désigné par les termes anglais *escape game* ou *escape room* est un type de **jeu de rôle grandeur nature** constituant la déclinaison physique des **jeux vidéo** de type « *Escape the room* ».

Jeu d'évasion
jeu de société



« Un **escape game** est un jeu d'énigmes qui se vit en équipe. Les joueurs évoluent généralement dans un lieu clos et thématique. Ils doivent résoudre une série de casse-têtes dans un temps imparti pour réussir à s'échapper ou à accomplir une mission. »

**ESCAPE
GAME.FR**



Published online: 23 Jul 2019.

Priming healthcare students on the importance of non-technical skills in healthcare: How to setup a medical escape room game experience

Oscar Rosenkrantz^a, Theo Walther Jensen^a, Senay Sarmasoglu^b, Sophie Madsen^a, Kristine Eberhard^a, Annette Kjaer Ersbøll^c and Peter Dieckmann^{a,d,e}

^aCopenhagen Academy for Medical Education and Simulation, Capital Region of Denmark and University of Copenhagen, Copenhagen, Denmark; ^bDepartment of Fundamentals of Nursing, Hacettepe University, Ankara, Turkey; ^cNational Institute of Public Health, University of Southern Denmark, Copenhagen, Denmark; ^dDepartment for Clinical Medicine, University of Copenhagen, Copenhagen, Denmark; ^eFaculty of Health Sciences, University of Stavanger, Stavanger, Norway

Quelles sont les causes principales d'un EIAS ?

- ▶▶ S'il n'est pas possible à ce jour d'identifier les causes de tous les EIAS, la HAS a pu analyser **plus de 47 000 évènements porteurs de risque***.

3 CAUSES MAJEURES LIÉES :

au travail en équipe

27%

aux tâches à accomplir

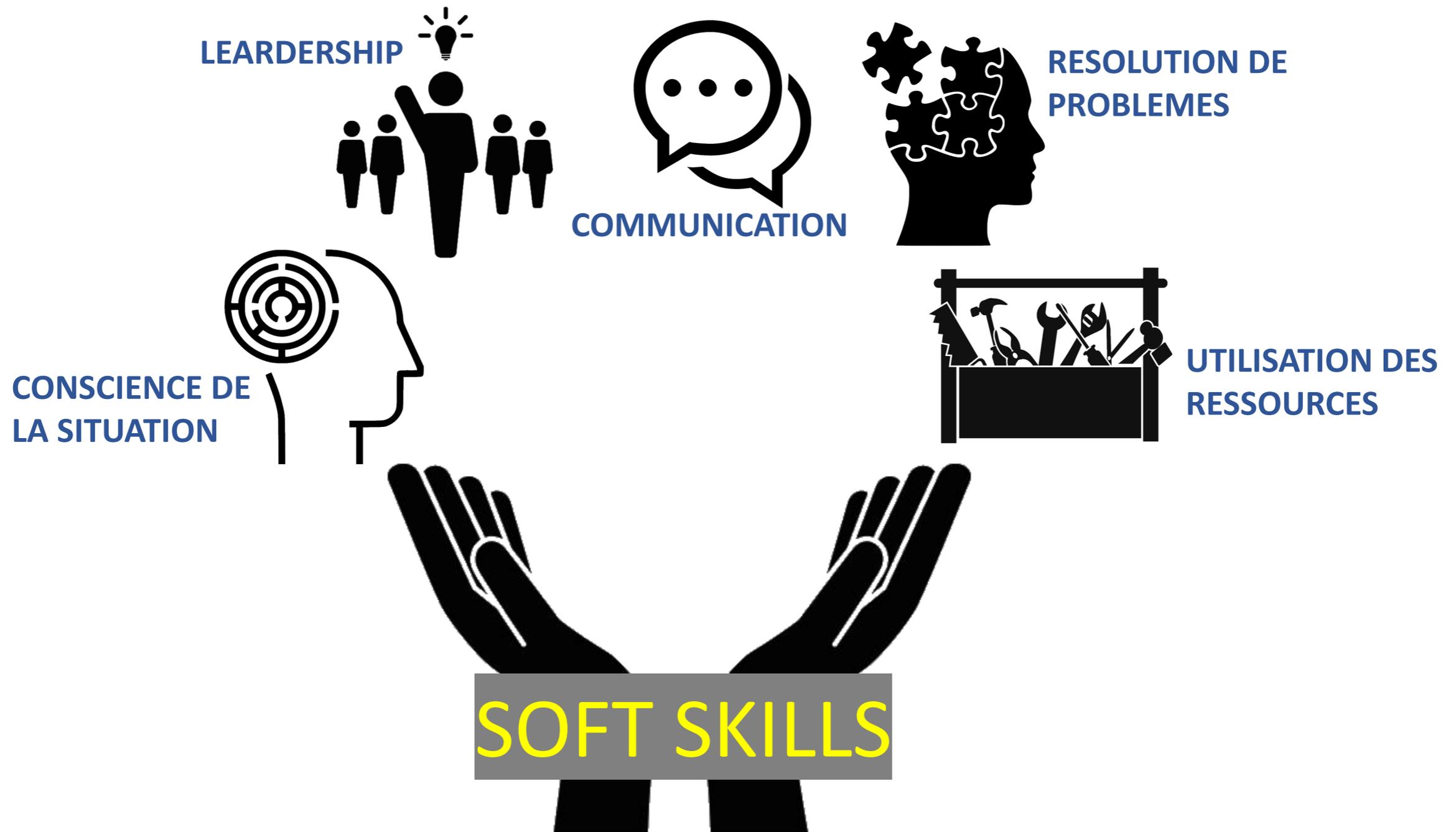
23%

au patient

15%



**EIAS dont le préjudice a été évité au patient par le soignant*



« Les compétences non techniques (CNT) sont essentielles pour les professionnels (...) la sécurité des patients, l'efficacité et la satisfaction du personnel soignant. »

Gordon M, Darbyshire D, Baker P. 2012. Non-technical skills training to enhance patient safety: a systematic review. Med Educ. 46: 1042-1054.

St Pierre M, Gall C, Breuer G, Schuttler J. 2017. Does annual simulation training influence the safety climate of a university hospital?: Prospective 5year investigation using dimensions of the safety attitude questionnaire. Anaesthetist 66:910-923.

« Les étudiants de la génération Z (*milieu 90s*) préfèrent des styles d'enseignement novateurs tels que la gamification, qui pourraient améliorer leur motivation et mieux s'adapter à leurs stratégies de traitement de l'information. »

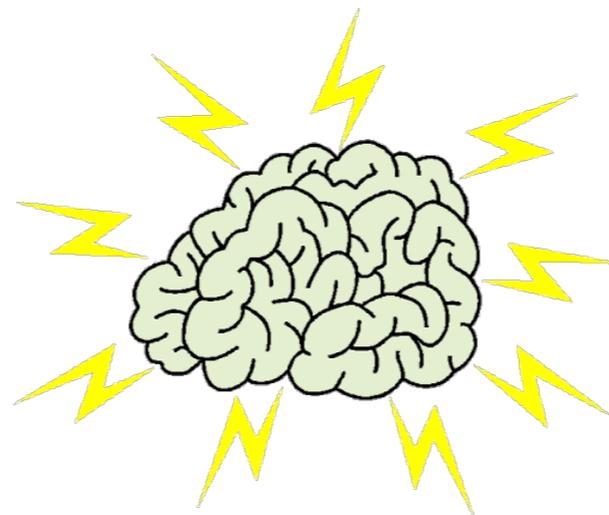
Moore K, Jones C, Frazier RS. 2017. Engineering education for generation Z. Am J Eng Educ. 8:111-126.

« Comme les CNT sont déjà appliquées dans différents contextes, le fait de les sortir de leur contexte d'origine permettra également de les acquérir de manière généralisable. »

Dieckmann P, Glavin R, Hartvigsen Gronholm Jepsen RM, Krage R. 2016. Non-Technical Skills Bingo - a game to facilitate the learning of complex concepts. Adv Simul. 1:23.

EDUTAINMENT = EDUCATION + ENTERTAINMENT

Éléments divertissants



Connaissances

Motivation

Broudo M, Walsh C. 2002. MEDICOL: online learning in medicine and dentistry. Acad Med. 77:926-927.

Spedding R, Jenner R, Potier K, Mackway-Jones K, Carley S. 2013. Blended learning in paediatric emergency medicine: preliminary analysis of a virtual learning environment. Eur J Emerg Med. 20: 98-102.

Spedding R, Jenner R, Potier K, Mackway-Jones K, Carley S. 2013. Blended learning in paediatric emergency medicine: preliminary analysis of a virtual learning environment. Eur J Emerg Med. 20: 98-102.



- Apporter autant d'**authenticité** que possible pour stimuler l'**immersion**.
- Importance du **chronomètre** visible/**musique** épique pour engendrer du **stress**.
- Créer des équipes pour générer de l'**émulation**.
- Ajouter un élément de **compétition** (prix, discernement) entre les différentes équipes pour accroître l'**engagement**.
- La pièce doit être aussi **sombre** que possible afin d'accroître le défi et **stimuler** le travail d'équipe.

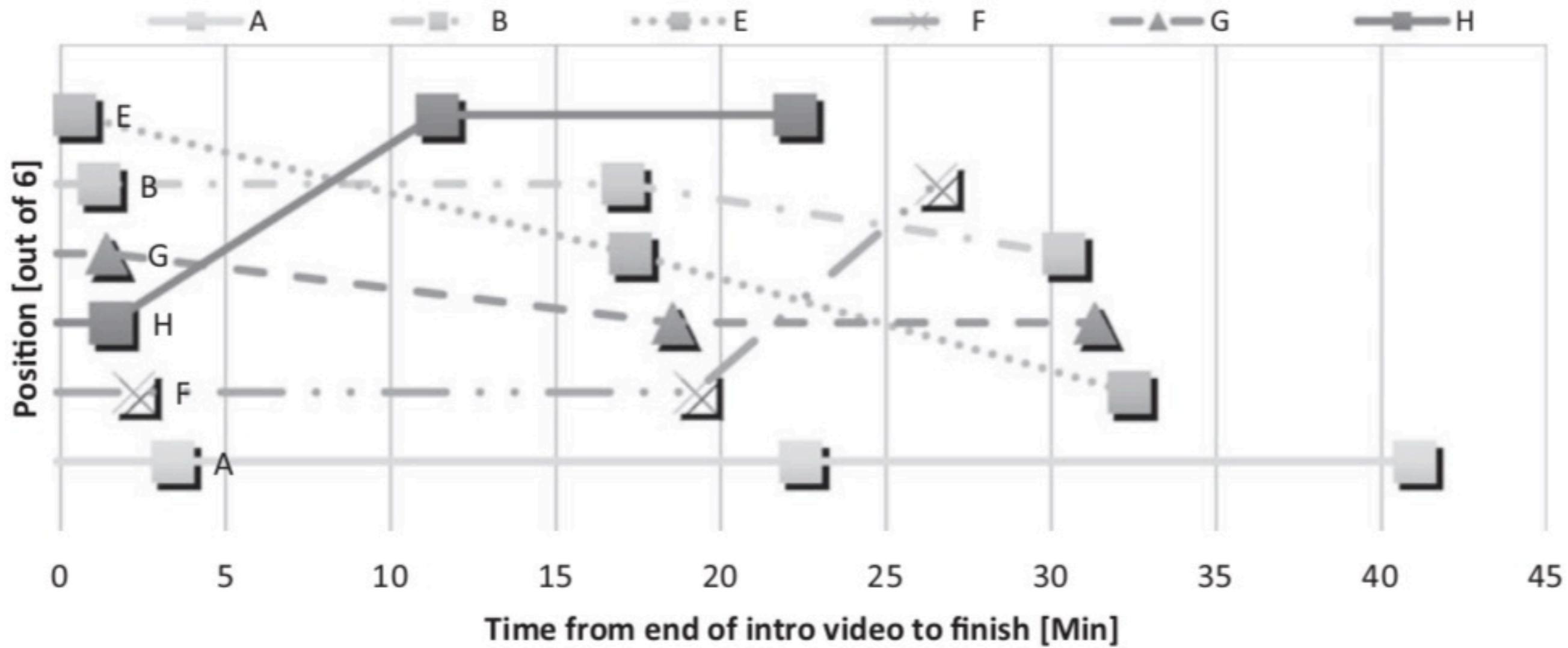
Et dans votre équipe ?

Y avait-il un leader dans votre groupe ?

Qui ?

Qui a résolu la première énigme ?

Qui a résolu la dernière énigme ?



CARRÉ = accord au sein d'une équipe sur qui est le leader

TRIANGLE = désaccord au sein d'une équipe sur le choix du leader

CROIX = accord au sein de l'équipe sur le fait qu'aucun leader n'était présent

Et dans votre équipe ?

Quelles étaient les 3 compétences non techniques (CNT) les plus utilisées ?

CNT

Classer (1, 2 et 3)

Rassembler des informations

Reconnaître et comprendre les contextes

Choisir, communiquer et mettre en œuvre les décisions

Réévaluation des décisions

Échange d'informations

Prioriser

Table 1. Frequency of highest ranked NTS used by the fastest and the slowest teams at EMSS17 given by numbers (*n*) and proportion (%).

NTS skill	Video raters [<i>n</i> , %]		Participants [<i>n</i> , %]	
Gathering information	3	50%	4	31%
Recognizing and understanding contexts	0	0%	1	8%
Choosing, communicating, and implementing decisions	0	0%	2	15%
Reassessing decisions	1	17%	0	0%
Exchanging information	2	33%	4	31%
Prioritizing	0	0%	2	15%
Total	6	100%	13	100%

Three video raters of the research group rated the use of NTS by ranking the top five most used NTS in the two sessions. Participants ranked their own use of NTS by ranking the top three most used NTS. In this table the highest ranked NTS by each video rater and each participant, respectively are presented.

Table 2. Web-based questionnaires summary of participants' engagement given by numbers (N) and percentage (%).

Questions	Completely agree	Agree	Slightly agree	Neither agree nor disagree	Slightly disagree	Disagree	Completely disagree	Not applicable	
"I enjoyed participating in the medical mystery room" EMS2018	17 94.4	1 5.6	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	[n] [%]
"I enjoyed participating in the medical mystery room" EMSS17	30 73.2	10 24.4	0 0.0	0 0.0	1 2.4	0 0.0	0 0.0	0 0.0	[n] [%]
"I felt psychologically safe in the team environment during the medical mystery room" EMS2018	15 83.3	3 16.7	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	[n] [%]
"I felt psychologically safe in the team environment during the medical mystery room" EMSS17	28 68.3	9 22.0	4 9.8	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	[n] [%]
"Using the medical mystery room to train non-technical skills was motivating" EMS2018	11 61.1	4 22.2	2 11.1	1 5.6	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	[n] [%]
"Using the medical mystery room to train non-technical skills was motivating" EMSS17	16 39.0	16 39.0	7 17.1	1 2.4	0 0.0	0 0.0	1 2.4	0 0.0	[n] [%]
"I would recommend the concept of an escape room to other healthcare professionals" EMS2018	14 77.8	2 11.1	2 11.1	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	0 0.0	[n] [%]
"I would recommend the concept of an escape room to other healthcare professionals" EMSS17	22 53.7	13 31.7	3 7.3	1 2.4	1 2.4	0 0.0	1 2.4	0 0.0	[n] [%]

N = 41 for EMSS17 and N = 18 for all questions.

Operator manual

Medical Escape Room Game Experience

28 pages

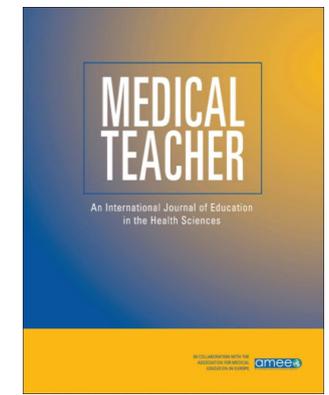
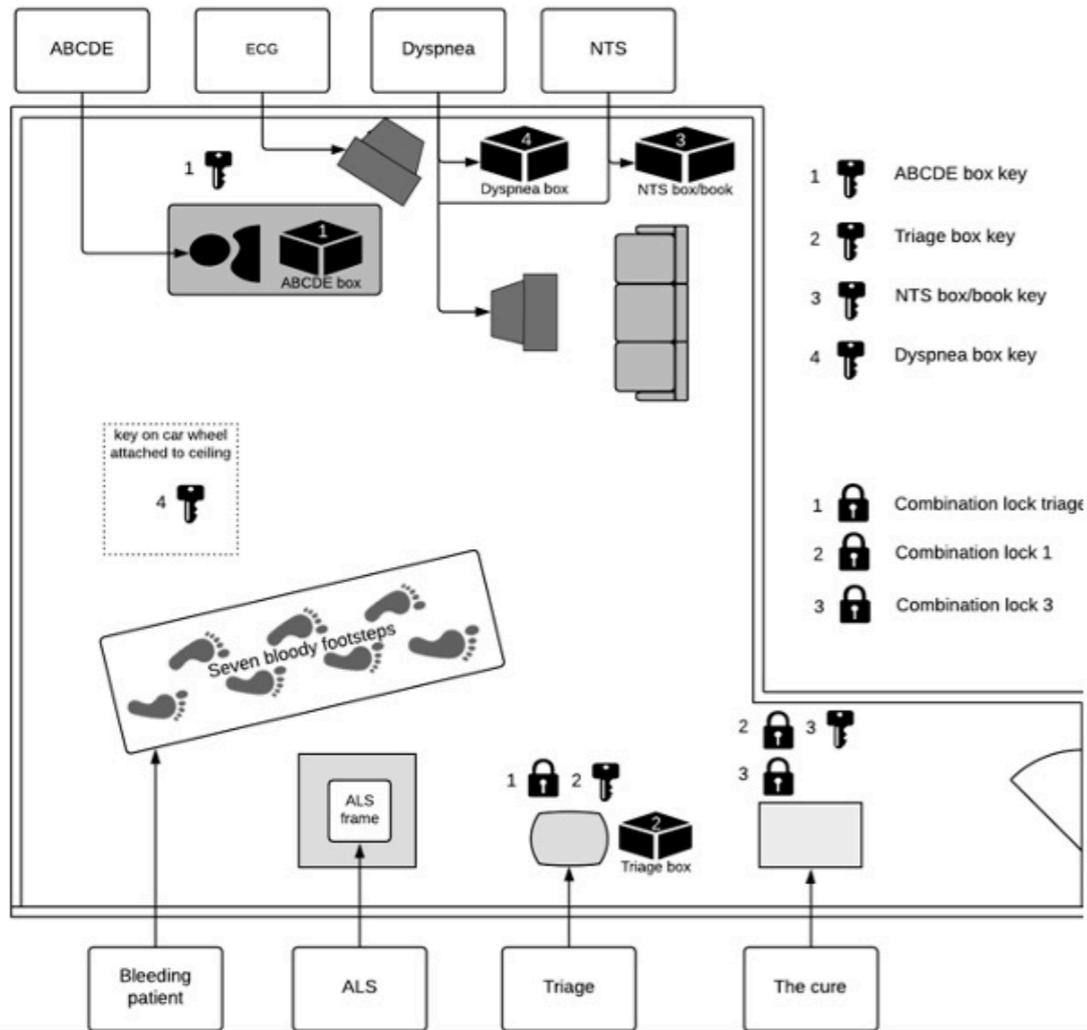


Figure 1 - Overview of the room, placement of riddles, monitors, keys and boxes



"Triage bin" setup



Notes falling from triage bin



Case 2

Name: Sara Bandy
Female - 42 y/o

History: Present with confused and disoriented after bit by "something"

Visual: Pale and sweaty and at first - now no sign of life.

Notes: Chart show a history of alcohol abuse.



At scene	During transport	Arrival at hospital
A: Patient	Patient	Patient
B: sat 20%, RR 20	sat 0%, RR 0	sat 5%, RR 28
C: pulse 0, BP 0	pulse 0, BP 0	pulse 0, BP 0
D: GCS 3	GCS 3	GCS 7
E: Bruise bite marks on arm and abdomen		

Case 3

Name: Benjamin Whitewater
Male - 32 y/o

History: Arrive with ambulance with multiple injuries

Visual: See picture

Notes: tries to bite EMS and CD personnel.



At scene	During transport	Arrival at hospital
A: Patient	Patient	Patient
B: sat 7%, RR 35	sat 0%, RR 34	sat 5%, RR 35
C: pulse 0, BP 0	pulse 0, BP 0	pulse 0, BP 0
D: GCS 7	GCS 7	GCS 7
E: Multiple lacerations and injuries on entire body.		

Usage	Item	Price	
Decoration	Various decorations (i.e. skeletons, lab coat)	-€ 100,00	
	Various decorations (i.e. blood and cover for light and lab bottles)	-€ 100,00	
	Zombie-torso small	-€ 30,00	
	Various laboratory glass 1	-€ 30,00	
	Old gasmasks	-€ 20,00	
Riddles	UV-pen	-€ 15,00	
	Remote control car	-€ 50,00	
	Frames for ALS puzzle	-€ 5,00	
	Various locks	-€ 20,00	
	Various minor materials (i.e. tape and markers)	-€ 10,00	
	ALS puzzle	-€ 20,00	
	Boxes with keys for various riddles	-€ 60,00	
	Magnets for triage riddle	-€ 10,00	
	Total EUR		-€ 470,00

Take Home Message

Escape game = méthode d'enseignement **novatrice**

Gamification de l'enseignement

Génération **Z**

Authenticité, Challenge

Compétences non techniques