



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

Introduction

Les capacités non techniques (CNT) sont essentielles pour les professionnels, la sécurité des patients, l'efficacité et la satisfaction du personnel soignant. 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. Les *escape game* ont été introduits dans la littérature médicale, mais il manque des recommandations détaillées sur la mise en place et le fonctionnement d'un tel outil d'apprentissage. L'objectif de ce document est de décrire l'utilisation d'une salle d'évasion pour créer des opportunités d'apprentissage des CNT, y compris des instructions détaillées, ainsi qu'une évaluation dans deux contextes.

Méthodes

Une *escape game* médicale axée sur les CNT a été développée et gérée dans deux cadres différents : une université d'été et un congrès international sur la santé. Des données ont été obtenues à l'aide d'un questionnaire portant sur la valeur de divertissement, l'utilisation auto-évaluée des CNT et les idées pour une utilisation plus poussée du concept d'*escape game*. En outre, des analyses vidéo ont été réalisées pour trianguler les analyses d'auto-évaluation.

Résultats

La majorité des participants ont trouvé l'*escape game* psychologiquement sûre et agréable, et recommanderaient le concept à d'autres étudiants et professionnels de la santé. Les analyses vidéo ont montré les mêmes tendances concernant l'utilisation des CNT que celles rapportées par les participants.

Conclusions

Ce document présente un manuel d'*escape game* entièrement applicable, prêt à être mis en œuvre, adapté et modifié. Les données d'évaluation tendent à montrer l'efficacité de l'outil.

Auteurs de la synthèse : Mathieu BENHADOUR et Jérémie TRAORE