

Escape Game dans un établissement de santé mentale : une façon innovante de sensibiliser les professionnels de santé aux événements indésirables graves associés aux soins (EIGS)

CONTEXTE

- Plus d'un tiers des EIGS peuvent être évités et pourtant il continue de s'en produire chaque année.
- Difficulté de sensibiliser les équipes médicales autour de la culture de l'erreur et de la déclaration d'EI.
- Mise en place d'un Escape Game à l'occasion de la « Semaine de la Sécurité des Patients ».

OBJECTIF



Mieux sensibiliser les professionnels de santé aux EIGS afin d'améliorer la sécurité des soins et la prise en charge des patients dans un établissement de santé mentale.



MATERIELS ET METHODES



- Escape Game accessible durant 4 jours par créneaux de 30 minutes (20 min de jeu, 10 min de débriefing).
- Jeu qui consiste à parvenir à sortir d'une pièce dans un délai limité grâce à la résolution de 4 énigmes.
- Enigmes construites « sur mesure » en lien avec des erreurs survenues dans l'établissement.



Enigme 1



Erreur médicamenteuse

- Préparation de gouttes (erreur fréquente)
- Associer la bonne pipette au bon médicament
- Interruption de tâche par appel fictif du labo

Enigme 2



Identitovigilance

- Appel fictif du laboratoire (homonymie)
- Demander l'identification du patient (Nom, Prénom, Date de naissance)

Enigme 3



Risque infectieux

- Rappeler les mesures de protection chez un patient porteur d'une grippe saisonnière

Enigme 4



Mesure d'isolement

- Surveillance paramédicale d'un patient placé en isolement

Fin de l'Escape Game :



- Débriefing avec l'équipe organisatrice (Pharmacie, Hygiène, Service Qualité et Gestion des Risques) permettant de communiquer sur les bonnes pratiques et les situations à risque.
- Diffusion du film de la HAS intitulé « Interruption de tâche lors de l'administration des médicaments ».
- Remise aux participants d'un document de synthèse rappelant l'ensemble des solutions et éléments abordés ainsi qu'un questionnaire de satisfaction.

RESULTATS



- 28 équipes = 110 professionnels de santé (69% IDE, 17% ASH, 8% cadres de santé et 6% PPH).
- Temps moyen pour sortir de la salle : 18 min.
- Equipe la plus rapide : 15 min.



- Enigme la plus réussie : Enigme 1 « Erreur médicamenteuse » (89%).
- Enigme la moins réussie : Enigme 2 « Identitovigilance » (43%).
- Questionnaire de satisfaction : 95% estiment avoir acquis des connaissances utiles et 98% ont jugé cet outil pédagogique innovant intéressant.

CONCLUSION



- L'Escape Game a permis de re-sensibiliser les professionnels de santé de façon ludique.
- Contribue à développer la culture sécuritaire dans l'établissement.
- Façon de faire innovante qui permet aux professionnels de santé de participer activement et de retenir les informations plus efficacement.

