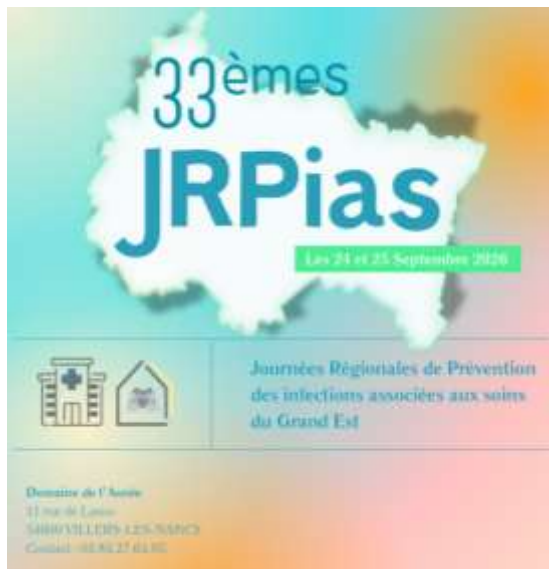




Comment aborder le sujet de la vaccination?

L'hésitation vaccinale par l'Escape Game

Hervé VERGNES, Cadre de santé hygiéniste, CPlas Occitanie



05 AU 07
juin 2024



XXXIV^e Congrès National
de la Société Française
d'Hygiène Hospitalière

Nancy



Le paradoxe du soin

Pourquoi les protocoles
échouent-ils sur le terrain ?



Comprendre, ajuster et accompagner le changement de comportement.

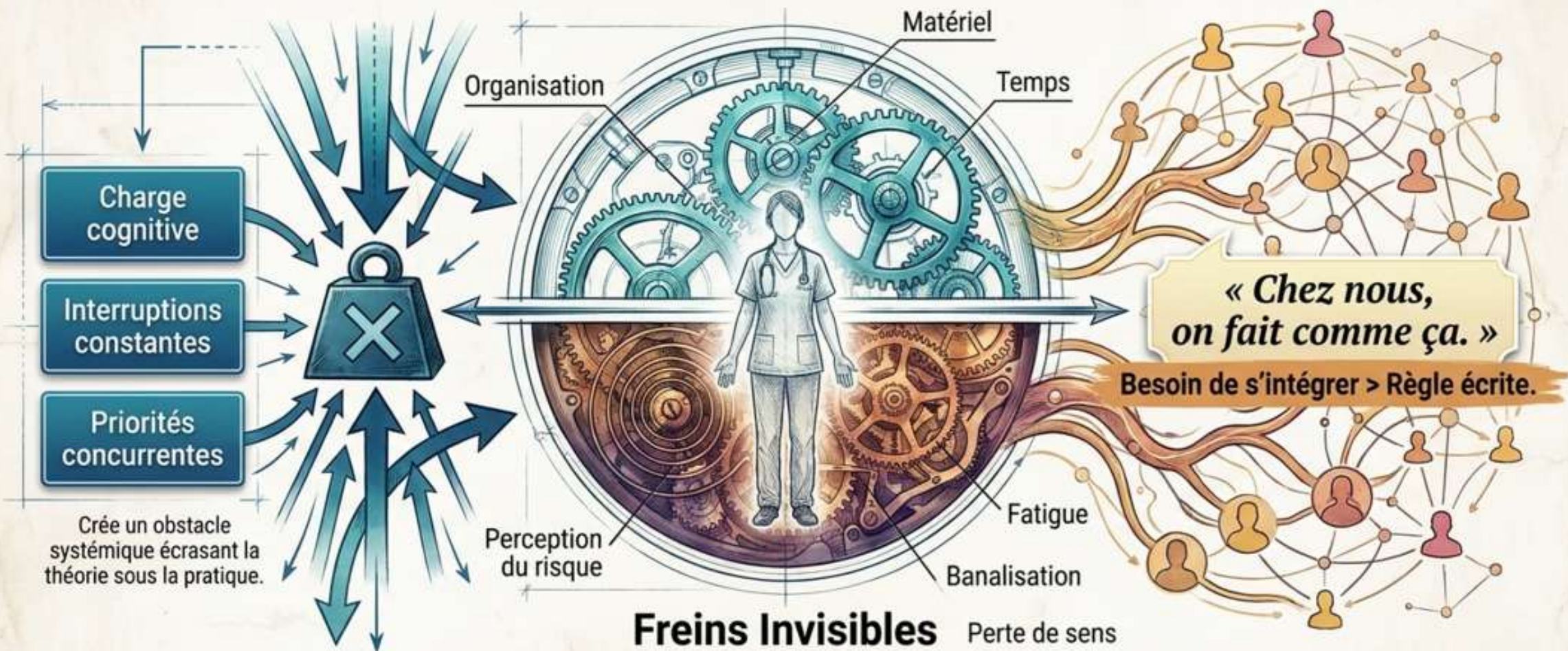
NotebookLM



L'étau du travail réel

Freins Visibles

L'influence du groupe



Pourquoi ne font-ils pas ?

La résistance est un signal d'ajustement nécessaire du système, et non un simple refus individuel.

Qu'est-ce qui empêche ?



© NotebookLM

Accompagner son équipe dans la gestion du risque infectieux

- Nouvelles approches pédagogiques



Un choix d'outils et de supports

Chambre
des erreurs

Simulation

Vidéo Quizz
Affiches

Serious Game....

Les Hygieners



L'Escape Game et la simulation en santé

« Une activité « frontière » »

Bonnes pratiques en matière de simulation en santé
OUTIL D'AMÉLIORATION DES PRATIQUES
PROFESSIONNELLES - Mis en ligne le 03 avr. 2024



L'Escape Game et la simulation en santé

« Une activité « frontière » »

Une activité ludo-éducative

Bonnes pratiques en matière de simulation en santé
OUTIL D'AMÉLIORATION DES PRATIQUES
PROFESSIONNELLES - Mis en ligne le 03 avr. 2024

Jeux sérieux

Chambres des erreurs



HAUTE AUTORITÉ DE SANTÉ



Amener les professionnels de santé à réfléchir en équipe sur leurs pratiques à partir de situations rencontrées dans leurs établissements

Description des sessions et séances de simulation



Transposé à l'escape game, il se traduit de la façon suivante :

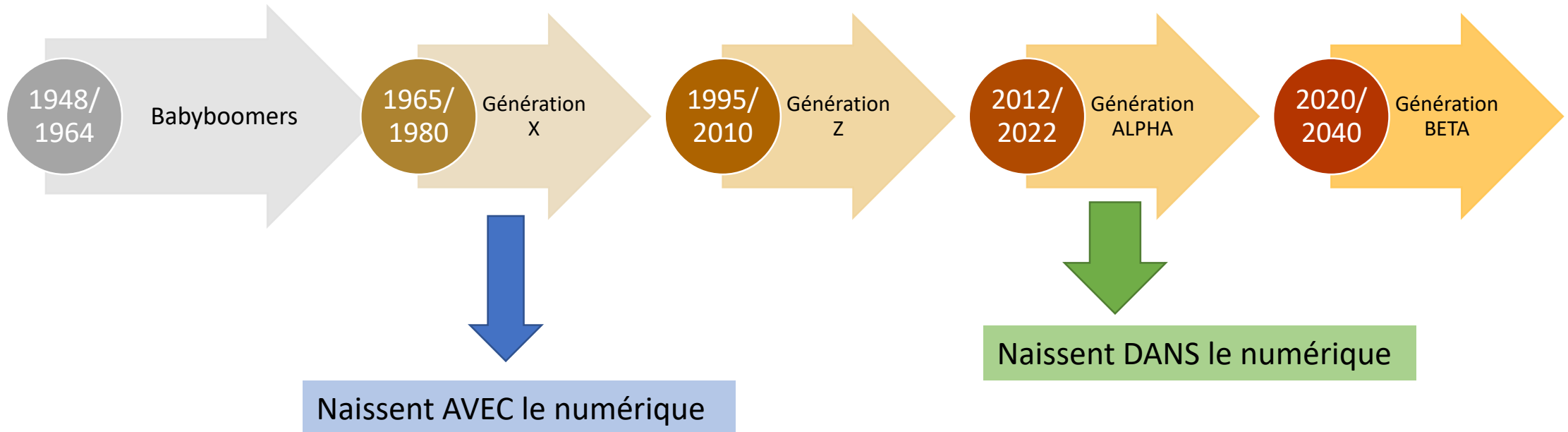
Le format de l'Escape Game : Il se décompose en 3 temps :



Quelle population cible?



Une nouvelle génération tous les 25 ans



Quelle population cible?

Entre 1945 et 1965, on est donc un boomer : un éternel vieux-jeu nourri à l'optimisme des Trente Glorieuses.

Génération X : période de la jeunesse des années 1960 à 1980, caractérisée par des crises

Mill

la Génération Z serait séduite par le recours aux "vidéos de présentations" et aux "escapes games", jeux où les participants doivent s'évader d'une pièce dans un temps limité. Elle aurait également un nouveau rapport au monde du travail.

1948/
1964

1995/
2010

Génération
Z

Naissent AVEC le numérique

2012/
2022

Génération
ALPHA

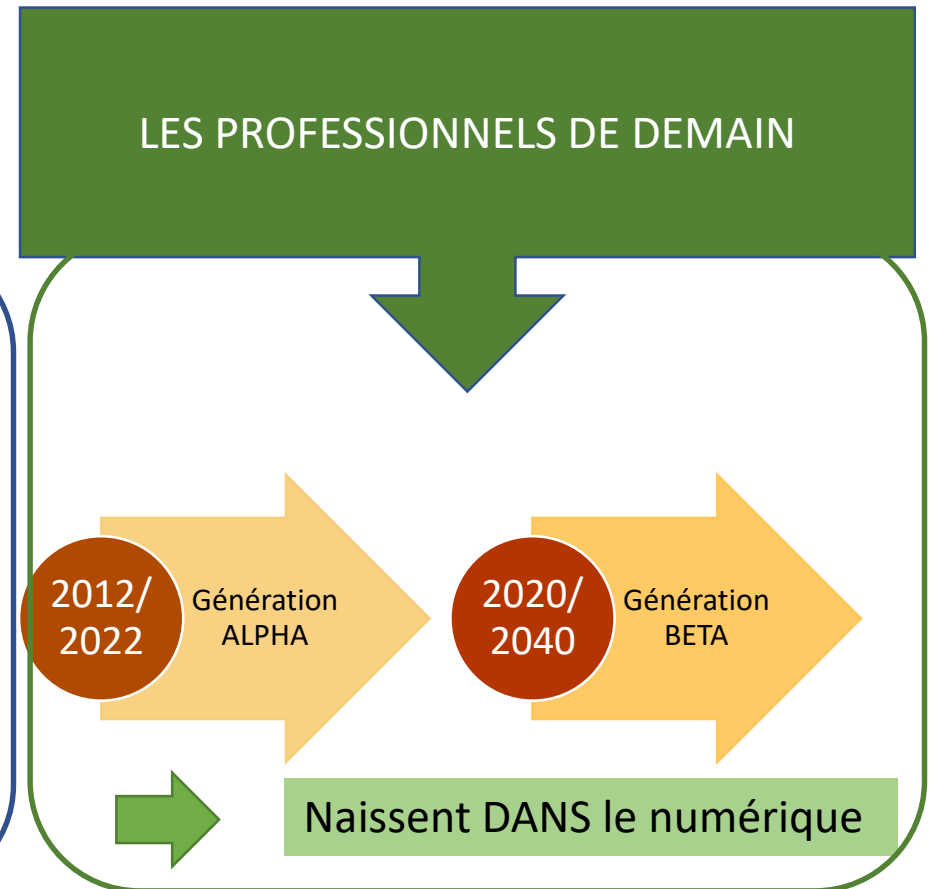
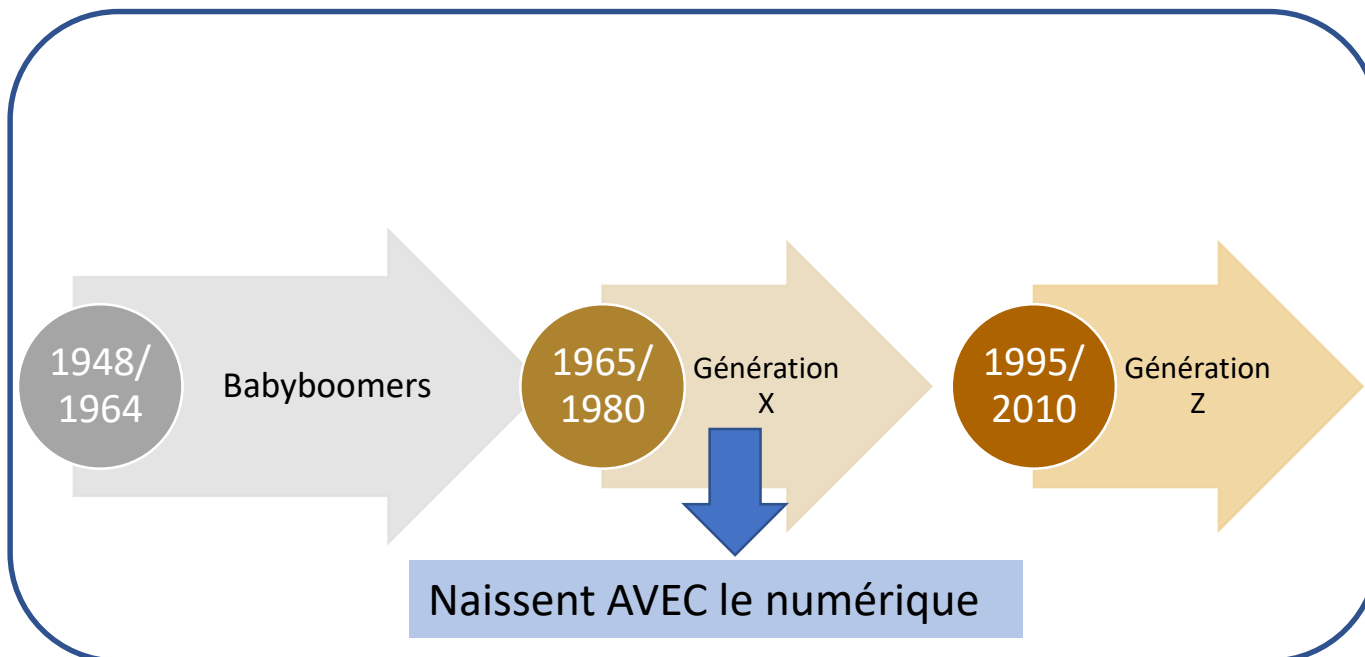
2020/
2040

Génération
BETA

Naissent DANS le numérique

Quelle population cible?

« Chroniquement en ligne »
Cela influencera la façon d'apprendre
et de travailler
90% des contenus en ligne pourraient
être générés par de l'IA



CONCEVOIR DES FORMATIONS EFFICACES, ENGAGEANTES EN INTÉGRANT :

Les principes neuropédagogiques,

Des outils innovants,

La théâtralisation, storytelling

l'IA



LES 4 PILIERS DE L'APPRENTISSAGE

(Stanislas Dehaene)

Attention

Sélectionner l'info pertinente

Engagement actif

Manipuler, reformuler, pratiquer

Feedback/erreur

Ajuster et renforcer

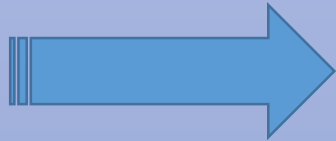
Consolidation

Répétition, espacement,
sommeil

Sylvain Brichet
Ingénieur pédagogique IRF
CHU Reims

Accompagner son équipe dans la gestion du risque infectieux

- **Nouvelles approches pédagogiques**



Un choix d'outils et de supports

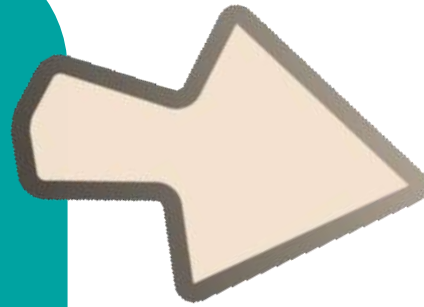
Escape Game

Les principes à respecter

- Viser le **renforcement des connaissances et des compétences** de chacun (*rechercher des informations fiables, les mettre en perspectives, interagir avec les autres de manière constructive...*)

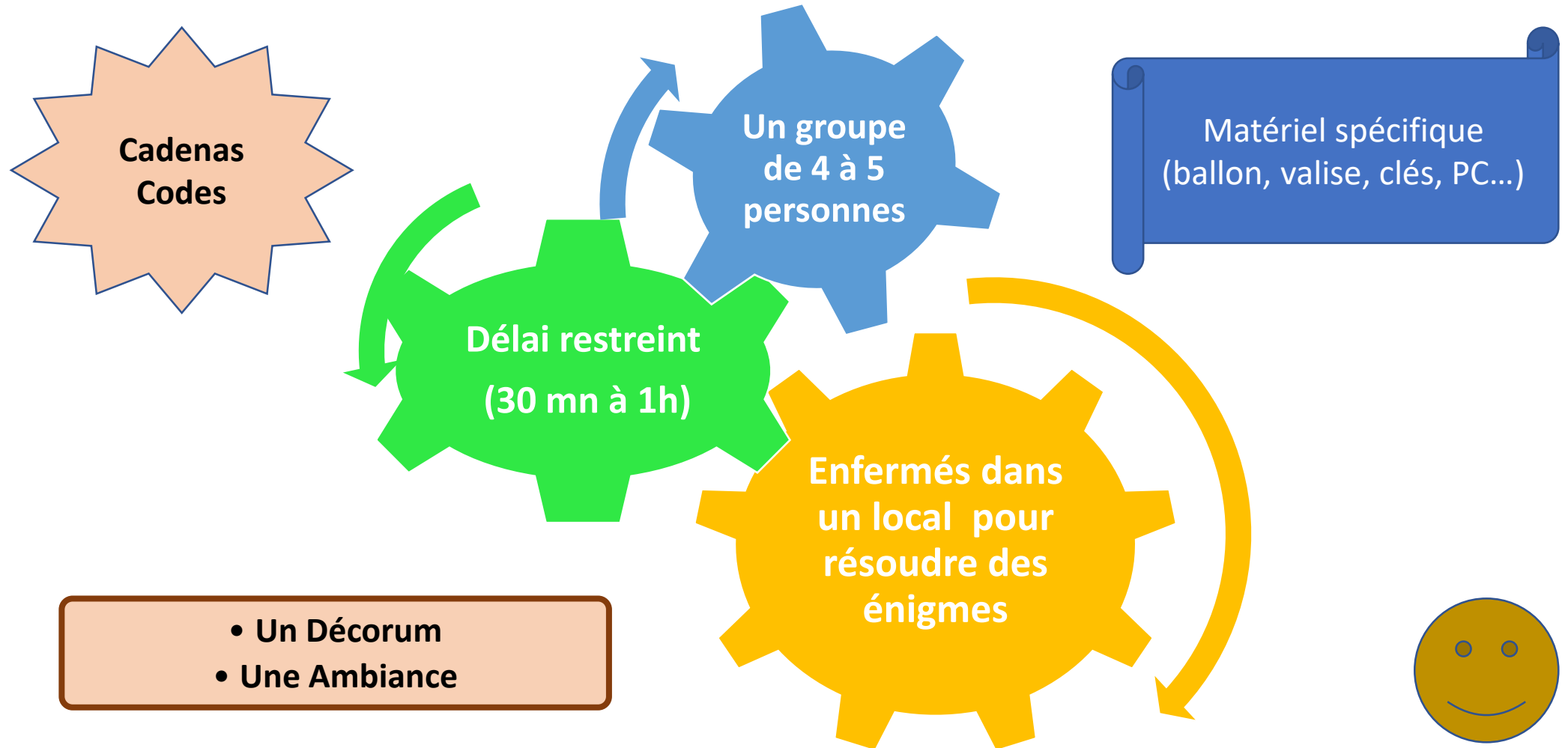
Un Escape Game qu'est-ce que c'est ?

- Jeu immersif d'un groupe de plusieurs personnes
- Dans un espace fermé dont l'univers a été aménagé selon le thème prédéfini
- Objectif des joueurs : sortir de cet espace dans un délai imparti en résolvant des énigmes de façon ludique à partir d'indices dissimulés



- Démontrer l'intérêt de la vaccination antigrippale
- Mobiliser les professionnels
- Disposer d'un outil « clé-en-main »

L'Escape Game en quelques mots



L'Escape Game en quelques mots



Accompagnateur
Respectueux du
temps et du déroulé
du jeu

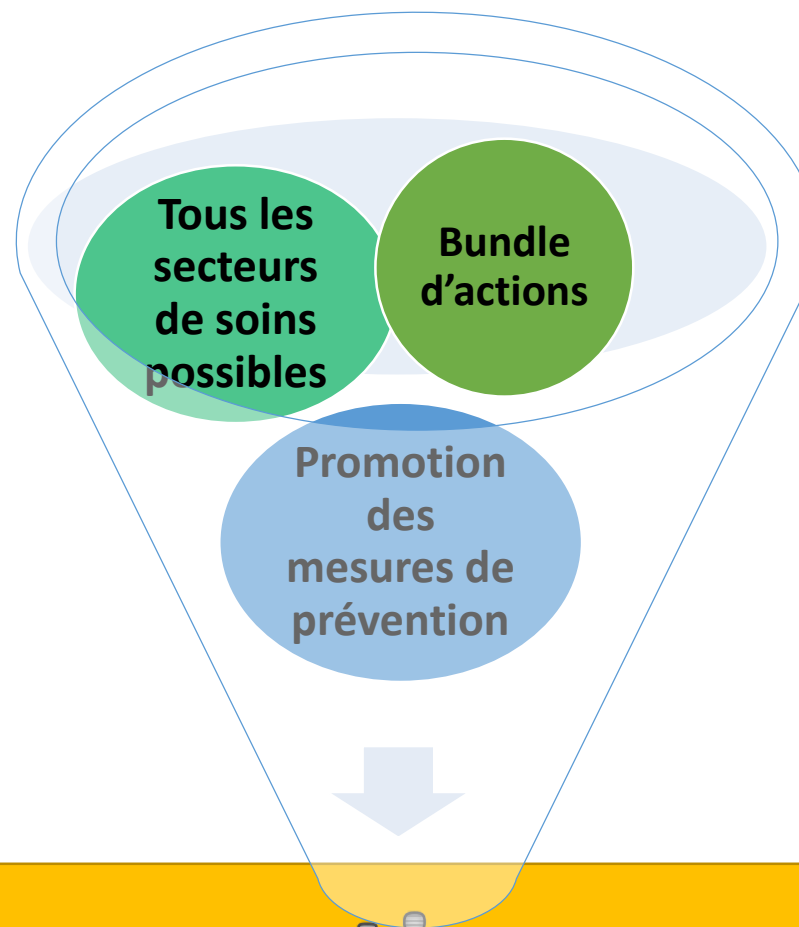
Maître du jeu!



L'Escape Game en PRI



Choix de la thématique,
de la place de la
séquence pédagogique
et des outils



Efficacité et Apprentissage

Cas groupés
de rougeole /
cas de grippe

Réunion
correspondants

Scénario
« catastrophe »
« accrocheur »

Référentiels SF2H,
Ministère, CPias,
établissement

Identifier le besoin, le service cible et
les personnes ressources

Retenir un scénario et rechercher les
référentiels s'y rapportant

EN AMONT

Identifier les locaux et la période la
plus favorable

Informier ++
prévoir une séance "test"

Locaux
pérennes

SSP / Journée
HDM /
campagne
vaccinal

Test ++ pour
réajuster

Anticiper
l'information
et rappels ++

Pour me lancer, J'ai besoin de quoi ?

1- Télécharger les outils



2- Trouver le lieu, préparer les accessoires

3- Constituer des groupes



DU THÉÂTRE AU SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE

RACONTER



Raconter une histoire



Ruptures de rythme/style



Effets de surprise

ENGAGER



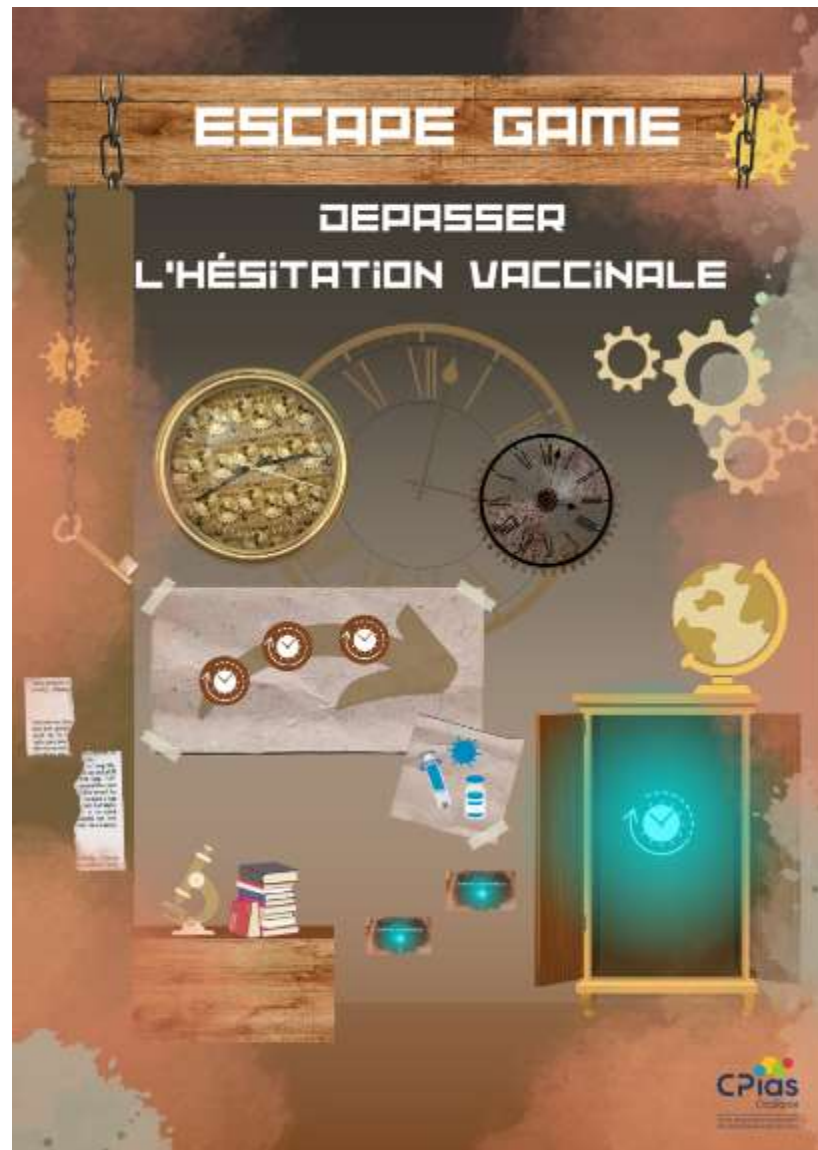
Susciter émotion et rire



Challenger, questionner



L'authenticité avant tout



Scénario

Robert, septuagénaire autonome, nouvellement admis en EHPAD a été vacciné contre la grippe le 25 novembre : « on n'est jamais assez prudent, même si je ne risque rien car je ne l'attrape jamais ! ».

2 jours après, son fils, Éric, non vacciné contre la grippe (« c'est un vaccin pour les vieux ! ») passe la journée avec lui.

Le lendemain, Éric malade consulte son médecin qui diagnostique une grippe, confirmé par un test rapide grippe. 48h après, son père Robert est lui aussi malade, avec nécessité d'être hospitalisé une dizaine de jours. A sa sortie, il a perdu une grande partie de son autonomie.

Éric, le fils, ressent beaucoup de culpabilité vis-à-vis de son père et il se pose beaucoup de questions sur le vaccin grippe. Il décide de mettre à profit son travail de chercheur et d'utiliser « la méthodologie des 4M » pour remonter le temps et récupérer les 4 messages qui lui permettront de faire le meilleur choix.

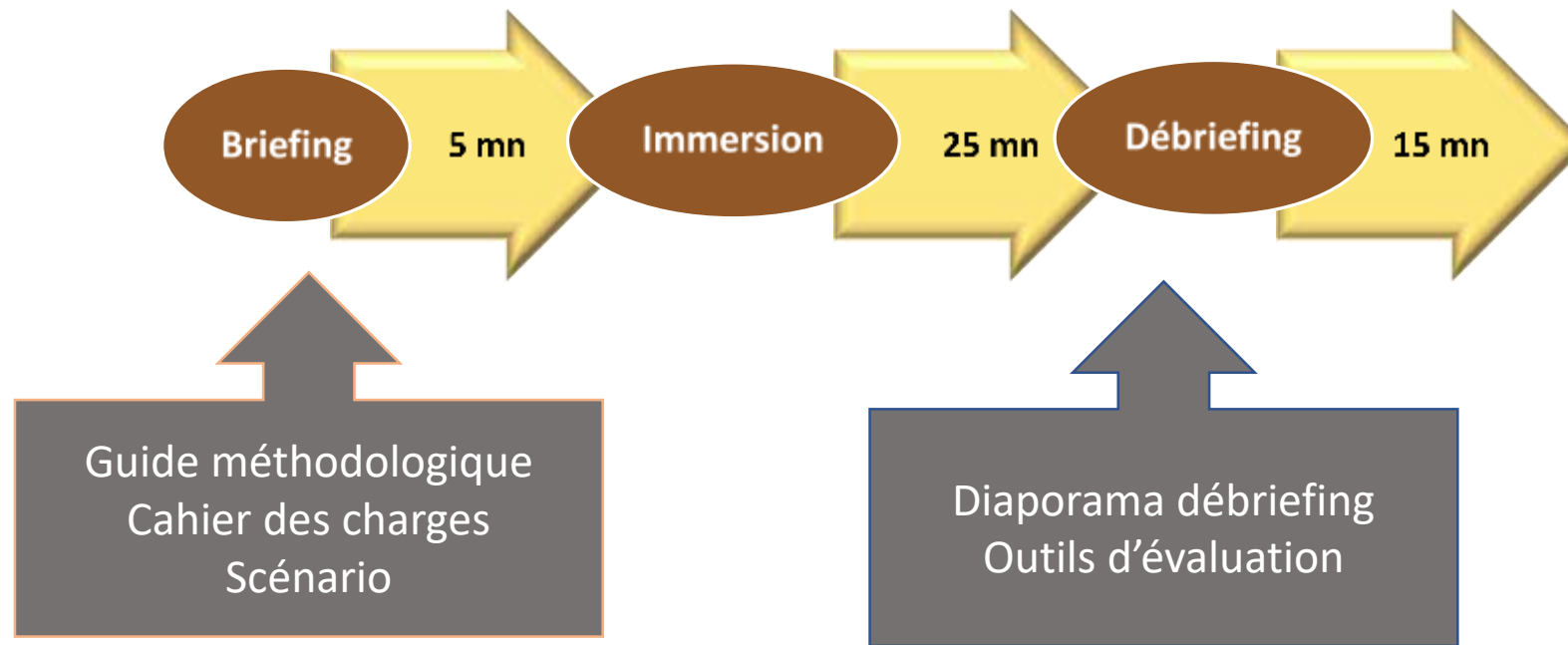
Le 15 décembre, Éric, se connecte au système quantique du Vol « inter - Tempus » et un mail apparaît : « Pour chaque énigme que tu résoudras, un indice apparaîtra et permettra de changer ta destinée »

Éric, vous appelle à l'aide car vous êtes les meilleurs dans le domaine de la prévention ! Cette mission est pour vous... il vous reste 30 minutes pour remonter les portes du temps.

Promouvoir la vaccination par l'Escape Game



Le format de l'Escape Game : Il se décompose en 3 temps :



Attention : le maître du jeu règne, oriente si besoin et est garant du temps.
Prévoir des équipes de 5 personnes au max

Et, le jour J :



30 min



5 min

Rappel des règles par le maître du jeu



Briefing et entrée dans la pièce

Identifier les bonnes sources d'information

Enigme : recherche dans le classeur les articles et trouver le code à partir des 4 cartes Energie

Efficacité du vaccin,

Enigme : récupérer des cartes à appareiller :
- 4 sur prévention routière
- 4 sur l'efficacité vaccinale

Innocuité du vaccin

Enigme : dossier « innocuité » composé de 6 fiches patients trouvées permettant de retrouver 4 chiffres

Bénéfice individuel / collectif

Enigme : résoudre la grille de mots croisés en s'appuyant de l'affiche vaccination. Certaines lettres renvoient à un symbole. Les symboles rassemblés donnent le mot « cœur »



Message final :

Scientia est quod haesitans in agenda vertit

Le savoir est ce qui transforme l'hésitation en action



25 min

Débriefing

Fin de la session,
remise de documents,
évaluation



Echelle temporelle



CAMPAGNE DE VACCINATION
(SEPTEMBRE - OCTOBRE)



RESIDENT ET SON FILS ONT LA GRIPPE
(DECEMBRE)

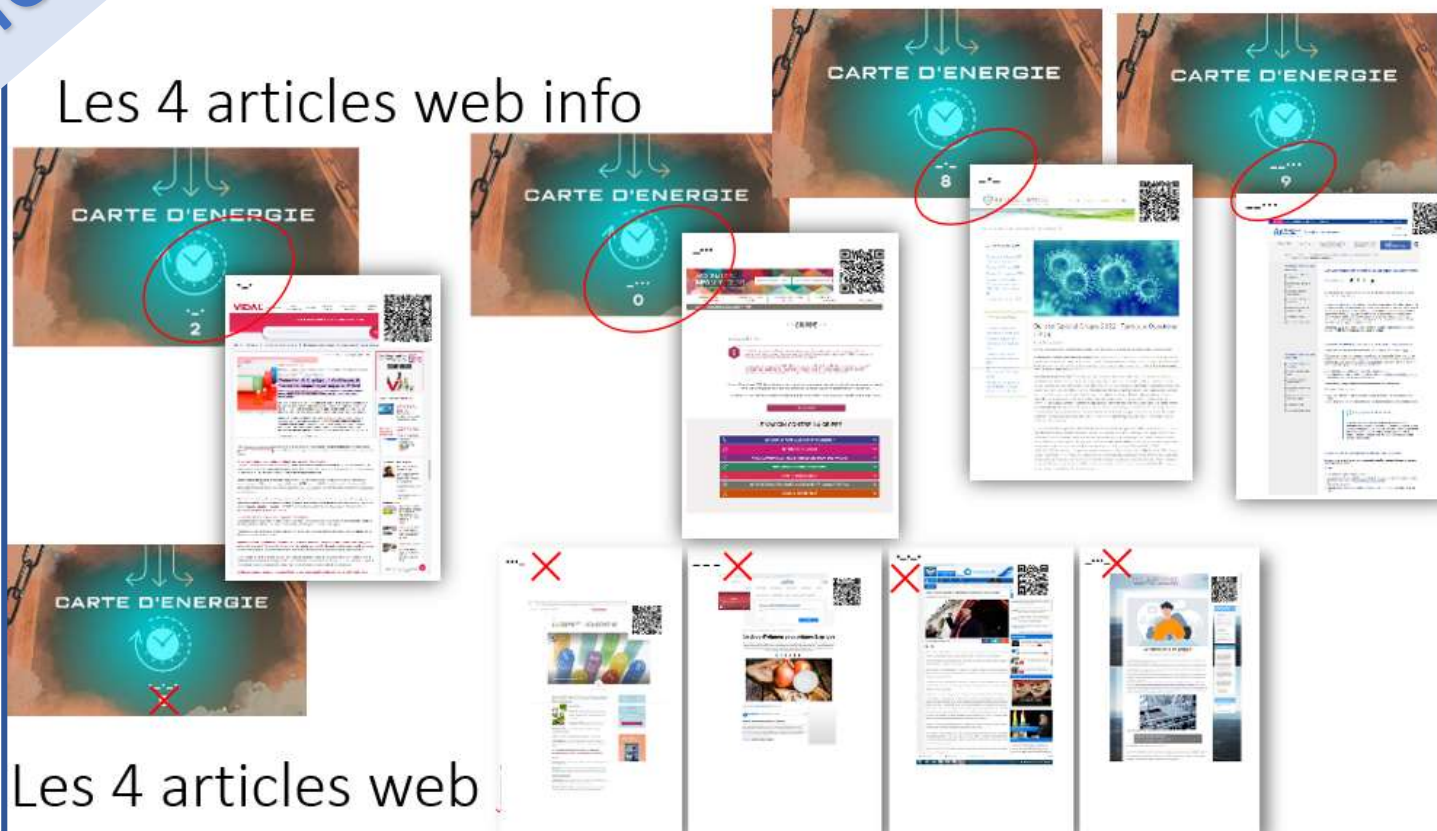
Identifier les bonnes sources d'information

Enigme : recherche dans le classeur « Infos Intox » les articles et trouver le code à partir des 4 cartes Energie

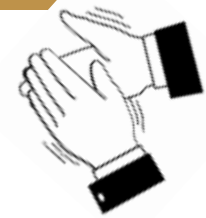
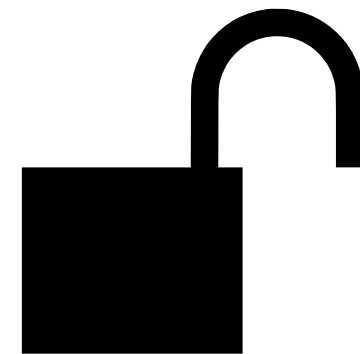
Message : Les bonnes sources d'information

Enigme

Les 4 articles web info



Les 4 articles web



Efficacité du vaccin,
Enigme : récupérer des cartes à
 appairer !
 - 4 sur prévention routière
 - 4 sur l'efficacité vaccinale

Message : Efficacité du vaccin



Enigme

Ces cartes tu associeras. Puis, la date de la 1ère fabrication
 du vaccin anti-grippal français tu découvriras et le cadenas
 s'ouvrira !



Plus il y a de grippe plus il y a de surinfections bactériennes et de prescriptions ATB, plus l'antibiorésistance augmente

Prends soin de mon véhicule régulièrement pour ma sécurité et celle des autres



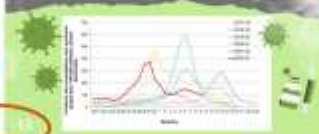
Je me vaccine contre la grippe tous les ans pour ma sécurité et celle des autres



Plus il y a de trafic, plus le risque d'accident augmente



Plus l'intensité de la circulation virale augmente, plus la protection collective est forte



Beaucoup de types de véhicules différents, circulent qui exposent à un risque variable



Différentes souches virales grippales circulent chaque année qui exposent à une sévérité variable



Plus les passagers sont fragiles, plus les conséquences d'un accident sont grandes



Plus les capacités immunitaires des patients sont faibles (bébé, personnes âgées...), moins le vaccin est efficace



Chiffres à retrouver

Pour cette opération $4 \times 1 = 4$

Choisissez l'une des 2 propositions en fonction du niveau des participants

$$20 - 13 = 7$$

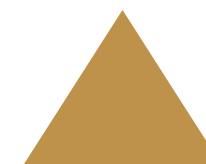
Chiffres à retrouver

$$4 / 4 = 1$$

$$5 + 4 = 9$$



Date 1ère fabrication



Message : bénéfices individuels et collectifs

Enigme

Bénéfices individuels et collectifs

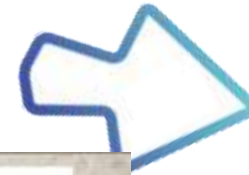
- 1- Complication de la grippe en [5-7] avec récurrence de l'hyperthermie, toux productive et dyspnée.
- 2- Moyen simple de différencier la grippe des autres infections respiratoires virales de l'hiver.
- 3- En situation de circulation virale, je dois le porter si je suis vacciné depuis moins de 15 jours et que je suis au contact de personnes à risque.
- 4- Fortement recommandé chez les femmes enceintes pour protéger les bébés et prévenir une fausse couche.
- 5- Un correspondant en parle dans son témoignage (voir affiche murale vaccination).

Certaines lettres ont un sigle, avec ces lettres, trouver le bon mot :
« Se faire vacciner, c'est en avoir ? »

1	@	5	%	E
C	O	E	U	R

Certaines lettres ont un sigle, avec ces lettres, trouver le bon mot :
« Se faire vacciner, c'est en avoir ? »

1	@	5	%	E
C	O	E	U	R



Echelle temporelle

Octobre (Campagne vaccination)

Décembre (Résident et son fils ont la grippe)

Message : FINAL

Professionnel de santé
Vaccination grippe et Covid-19

Pourquoi continuer à se faire vacciner cet automne ?

MOTS EN GRAS OU SURLIGNES

- TRANSMISE (MARIE-PIERRE)
- PROTEGER (MANON)
- CAMPAGNES (CAROLE)
- IMMUNITÉ (SABINE)
- EFFETS MINIMES (YANNICK)

IMMUNITÉ = MOT RETENU POUR LA GRILLE

ECLAIRE-MOI et la vérité apparaitra !

Bravo !

Vous avez réussi à aider Eric à remonter dans le temps pour qu'il puisse faire le choix de la vaccination et protéger son père !

Et vous, où en êtes-vous ?



Débriefing



Débriefing

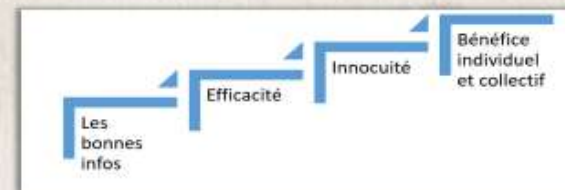
ESCAPE GAME
DÉPASSER L'HÉSITATION VACCINALE

Les 4 Messages essentiels

Les bonnes Infos → Efficacité → Innocuité → Bénéfice individuel et collectif

Bravo vous avez réussi à aider Eric à remonter le temps pour qu'il fasse le choix de la vaccination et protéger son père ! Et vous où en êtes vous ?

Escape Game pour dépasser l'hésitation vaccinale antigrippale : que retenir ?



- I. **Repérer et Eviter les fake-news !** difficile de juger de l'exactitude des informations sur internet et les réseaux sociaux... Qui est à l'origine de l'évolution des recommandations ? Où trouver les informations exactes ?
- II. **Bénéfices pour soi et les autres !** La vaccination me protège et participe à la protection de mon entourage familial et des patients/résidents dont je m'occupe. Une couverture vaccinale élevée en milieu de soins réduit les risques d'infection pour les patients, leurs familles et le personnel !
 - a. **Car le vaccin antigrippal est efficace :** un délai d'action rapide après la vaccination, un vaccin adapté aux souches circulantes et qui permet de diminuer le risque d'infection grippale ou tout au moins de formes sévères pour les personnes les plus fragiles et le recours aux antibiotiques
 - b. **Car l'innocuité du vaccin est démontrée :** le vaccin est inactivé, sans adjuvant et les effets secondaires qu'il entraîne sont la plupart du temps bénins. Les campagnes de vaccination se pratiquent depuis plus de 50 ans avec un rapport bénéfice / risque très largement en faveur du vaccin puisqu'il est même recommandé pour les femmes enceintes !

Pour que la vaccination soit un acte routinier, Dépassons l'hésitation vaccinale

Il est temps pour toi de faire un petit pas, en donnant ton bras ?



Si tu es convaincu de l'importance et de l'intérêt de ce petit geste, alors deviens toi aussi un ambassadeur de la vaccination

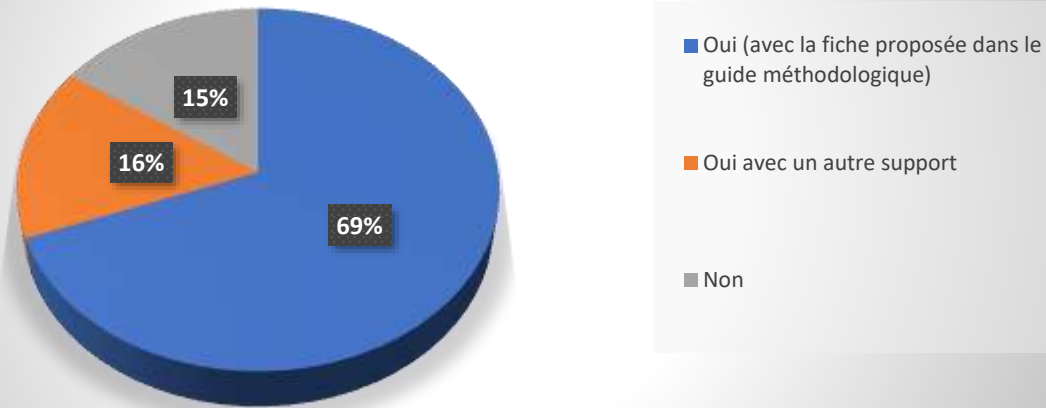


Dernière étape indispensable
Messages de prévention sont repris
Support utile
Lien avec les outils de l'établissement

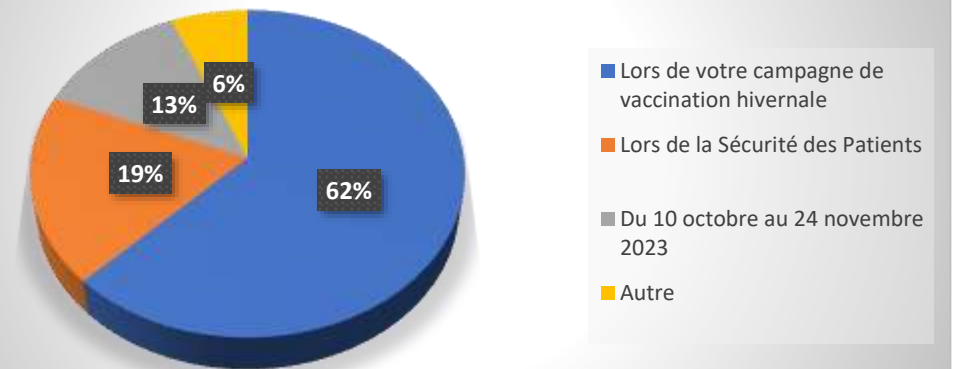
Evaluation à chaud
Evaluation à distance

Quel type d'évaluation?

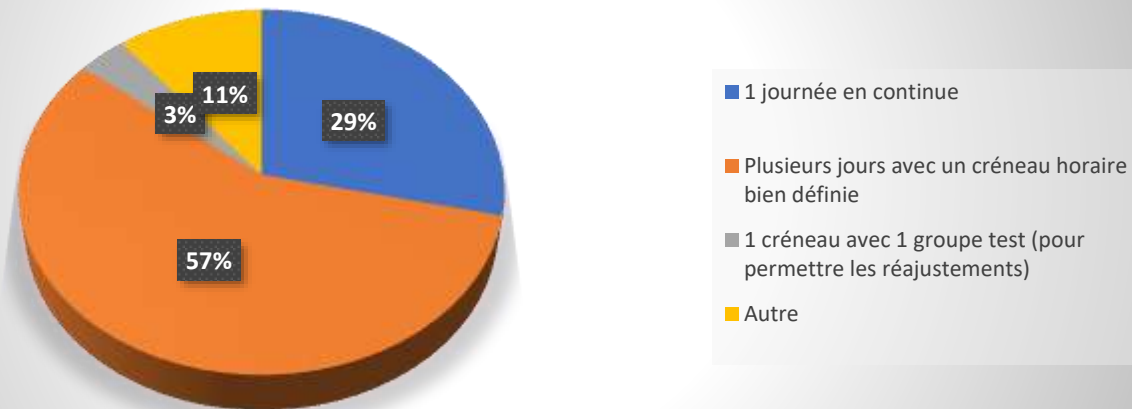
Evaluation des sessions



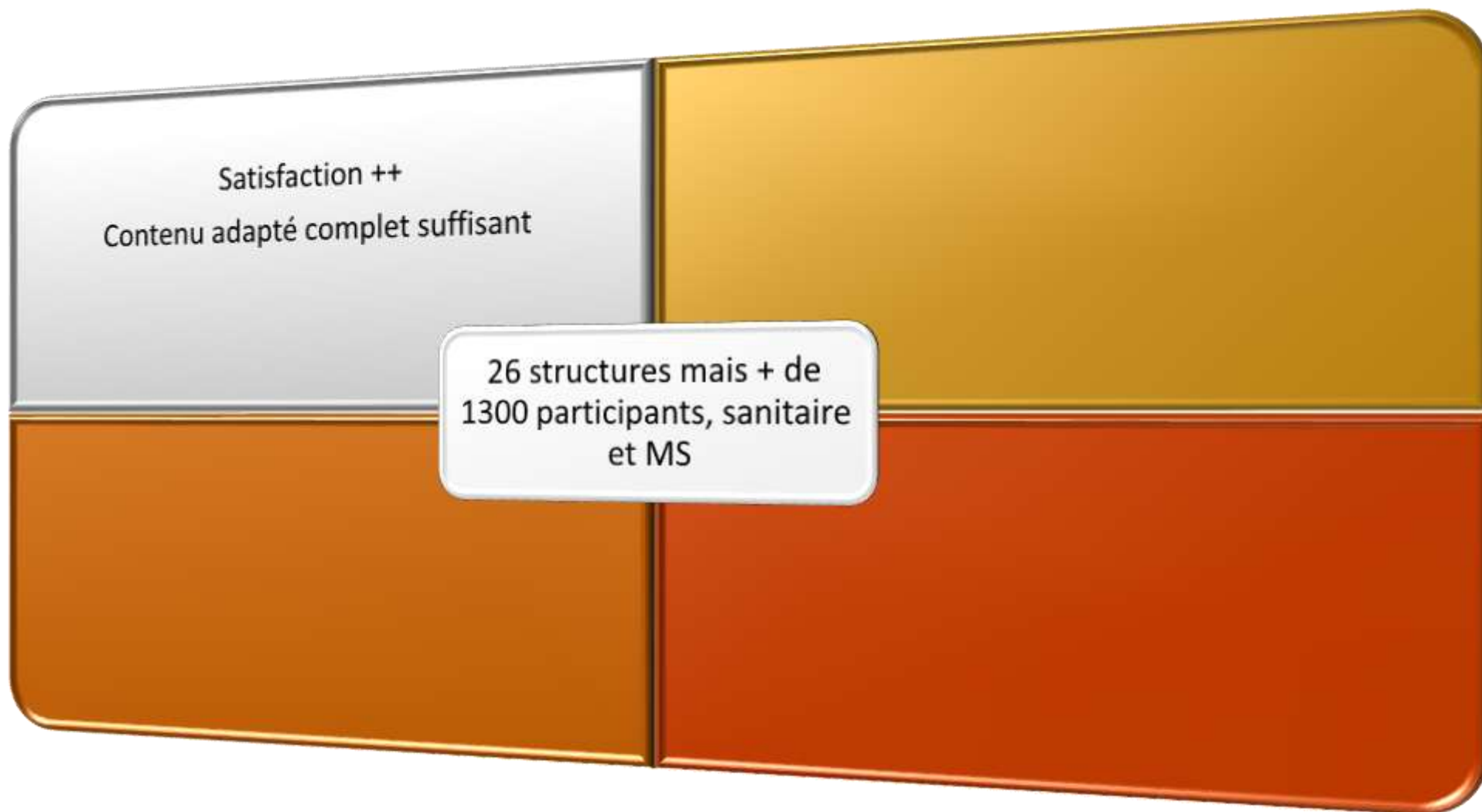
Mise en place de l'escape game



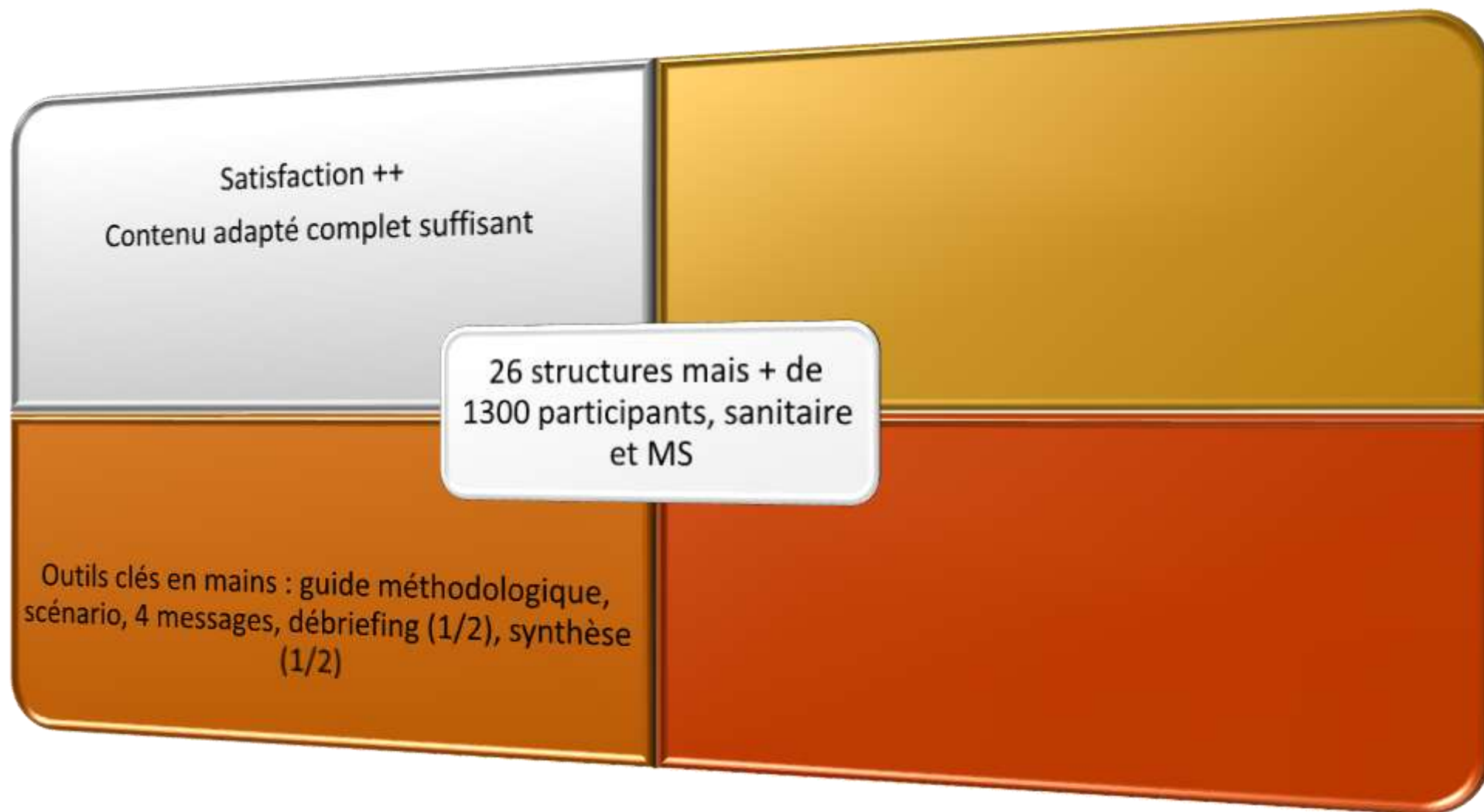
Organisation des sessions



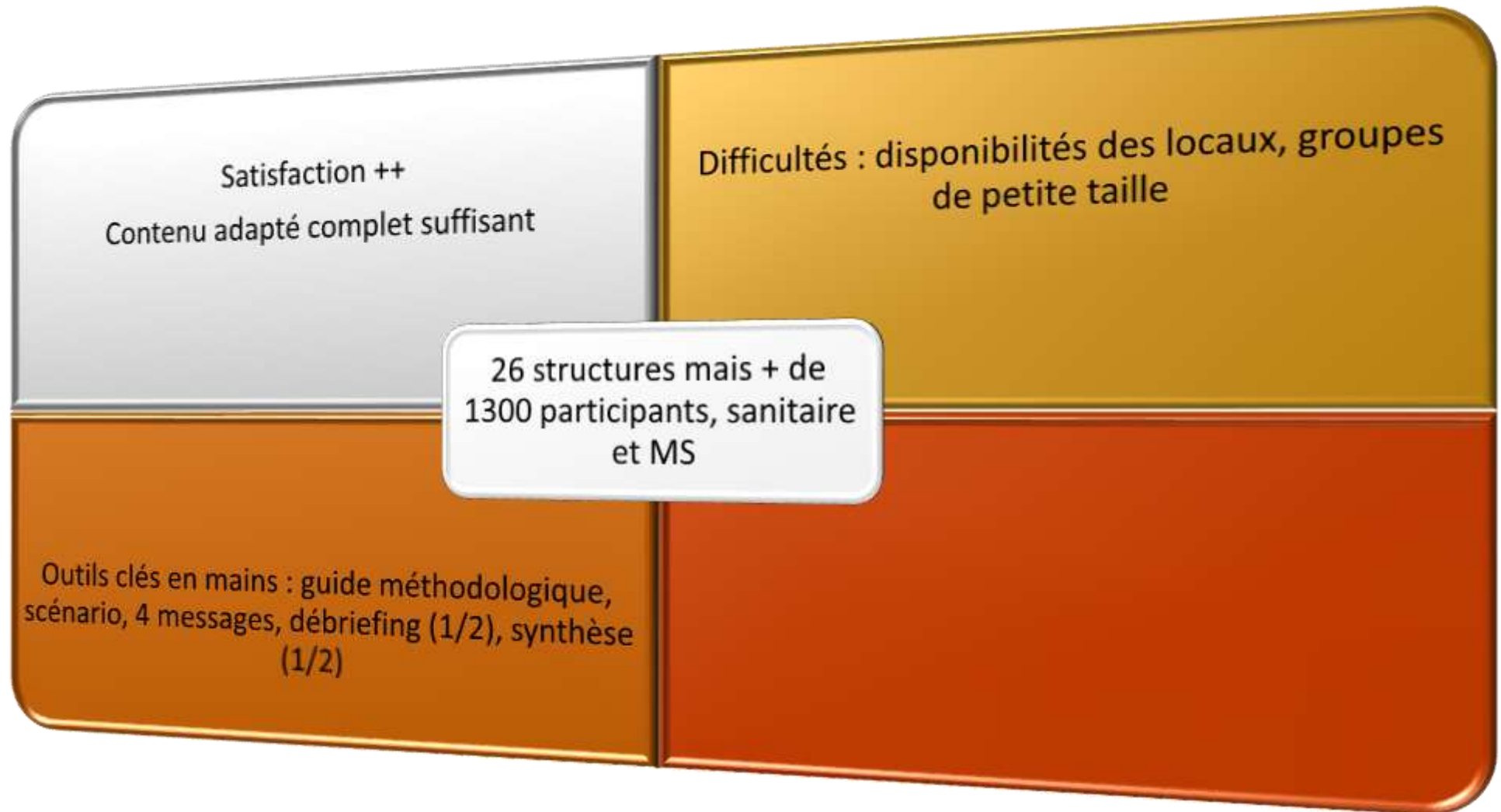
Quels résultats sur 1 année?



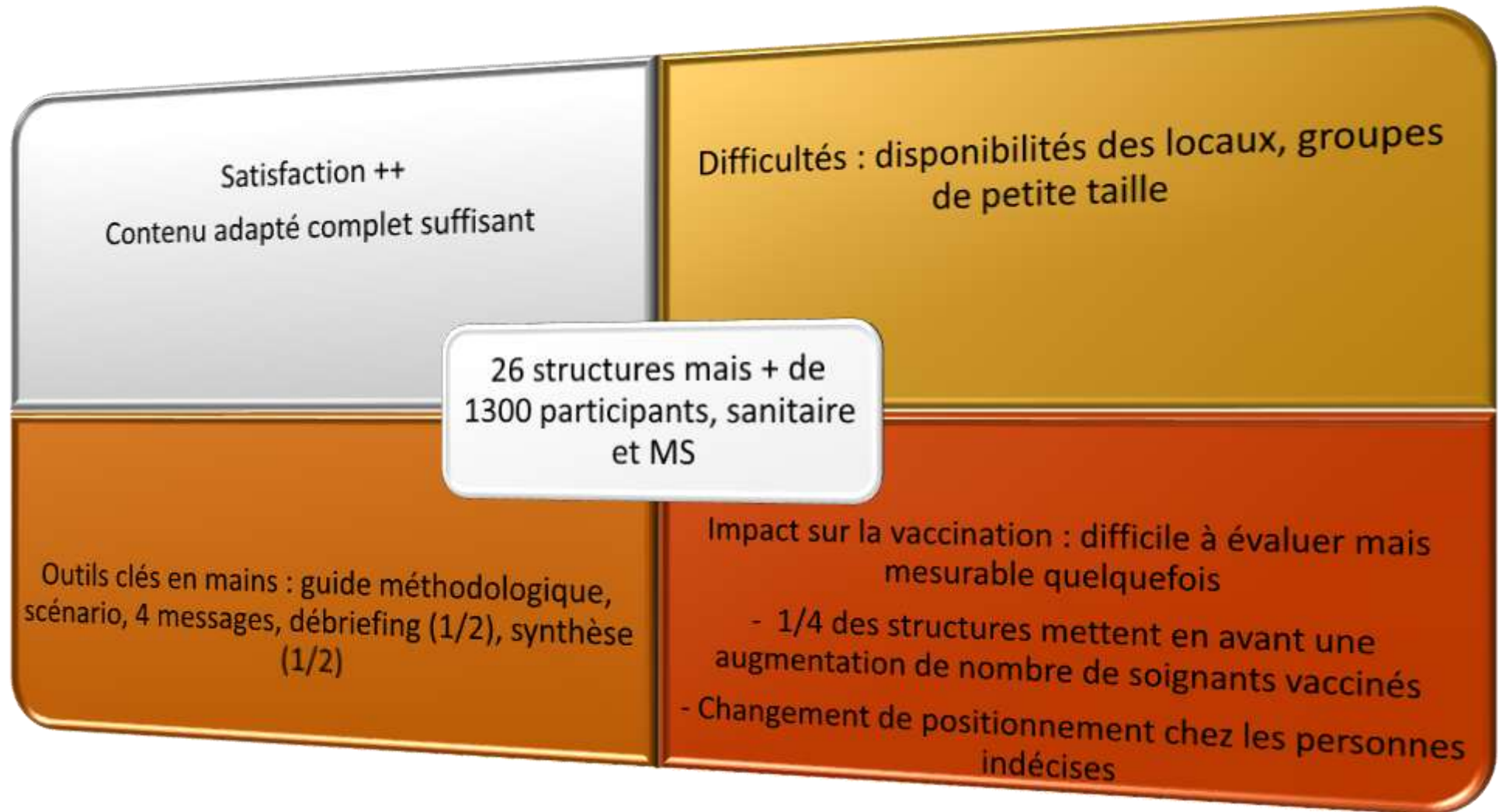
Quels résultats sur 1 année?



Quels résultats sur 1 année?

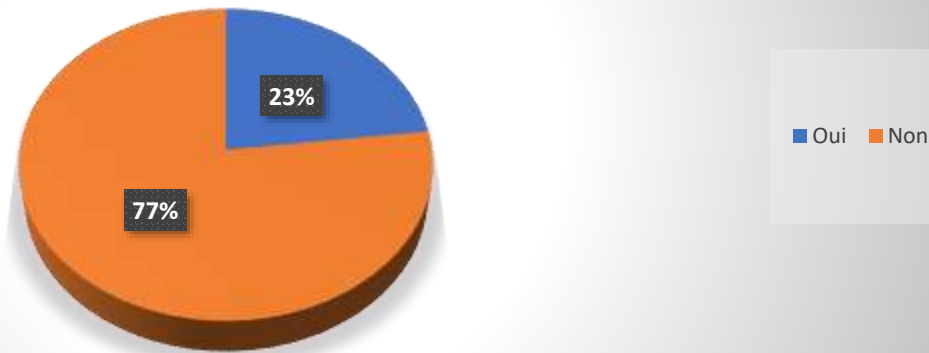


Quels résultats sur 1 année?



Quels résultats sur 1 année?

Evaluation de la progression du nombre de vaccinés
après l'animation



« quelques professionnels qui se sont fait vacciner alors que ce n'était pas dans leur habitude »
« 52 professionnels vaccinés soit 5 de plus que l'année précédente »
« pas de chiffres mais des intentions de vaccination déclarées »



DU 4 AU 7 JUIN 2024
SUD DE FRANCE ARENA
| MONTPELLIER
www.medecine-sante-travail.com



- Serious game très apprécié : **9.1/ 10.**
- 75 % des participants pensent cet escape game peut faire changer le regard des professionnels sur la vaccination (**24 % oui et 53 % en grande partie**) !



Quelques retours de professionnels ?



« Merci pour ce formidable outil « clés en main ». Expérience très innovante pour les salariés qui ont beaucoup apprécié l'aspect ludique et pluridisciplinaire de cette campagne de sensibilisation . »

« Le niveau de satisfaction de 8 en moyenne vient du fait que certains professionnels antivax n'ont pas aimé le thème. Mais le jeu, lui, a été très apprécié ! »

« Nous avons modifié le jeu pour pouvoir l'adapter aux EHPAD et faire passer un maximum de professionnels, et surtout que ce soit plus rapide: Une table par énigme, un code à trouver par table pour ouvrir une boîte et récupérer une forme. »



ÉQUIPE EOH SOLEIL CERDAN - SENSÉVIA

Escape Room: (CPIAS Occitanie)
Sur deux jours
5 créneaux par jour d'une ½ heure
Tout corps de métiers mélangés
32 participants
1 groupe gagnant avec cadeau!

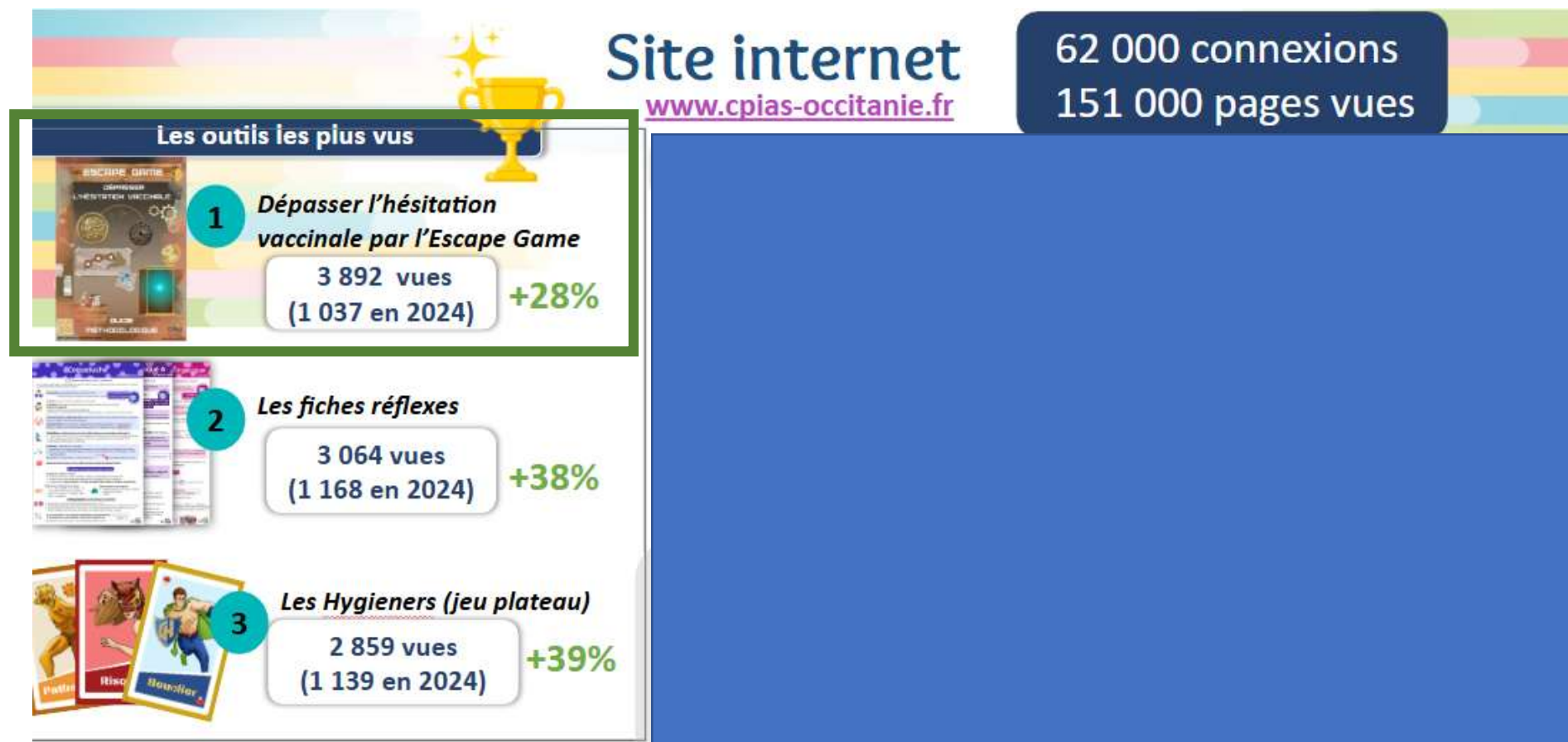


Inscription à une tombola pour chaque personne vaccinée
3 tirages au sort (panier gourmand)
43 professionnels vaccinés (contre 39 en 2024)
32 patients vaccinés





L'intérêt est continu....





Bon usage des gants et hygiène des mains : co-développement d'un outil interactif de sensibilisation

DEBROISE Madeleine (1), RAGONNET Gwendoline (1), SALLE Audrey (1), ROCHE Manon (1), PETIT Paul-Remi (1) (1) AP-HM, Marseille, FRANCE

« Contam'Express, invisible mais redoutable »

LÉONARD Marina (1), FORIN Jerome (1), BRICE Marie (1), GUILLAUME Lorella (1), FOUGEROLLE Ludivine (1), TISSERAND Concetta (1), FLORENTIN Arnaud (1), REGAD Marie (1), LIZON Julie (1) (1) CHRU de NANCY, Vandœuvre-lès-Nancy, FRANCE



L'escape Game constitue un outil pédagogique pertinent, attractif et facilement déployable.

2040, Bretagne :

La catastrophe tant redoutée est sur le point d'arriver. Des **bactéries multi-résistantes** s'étendent très rapidement à l'échelle mondiale et plus aucun antibiotique connu n'est efficace.

L'**antibiorésistance** est un problème de **santé publique** devenu majeur.

Une grande réunion de crise est décidée dans **45 minutes**.

Le Professeur Laennec, grand chercheur dans le domaine de l'antibiorésistance, est convoqué pour présenter ses travaux sur le **bon usage des antibiotiques**, qui doivent permettre de réduire efficacement ce phénomène.

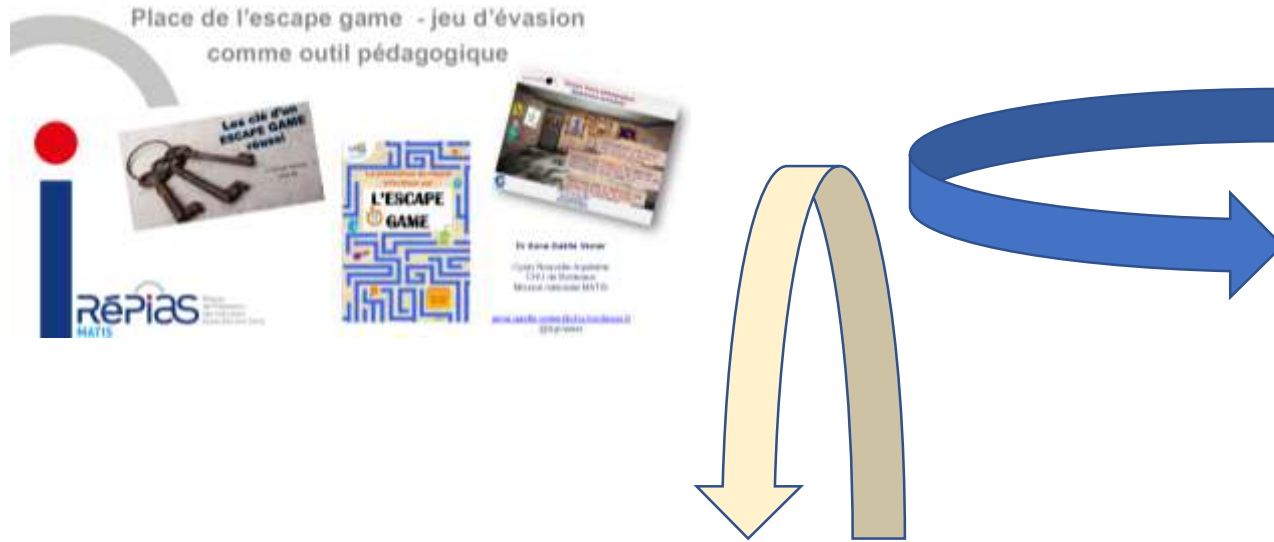
En tant qu'**Assistant de recherche**, aidez le Professeur à interpréter les résultats de ses dernières découvertes et rassemblez les rapports d'études pour les présenter lors de cette réunion imminente.

Vite, il reste peu de temps et le monde entier compte sur vous.

A vous de jouer !

SUIVANT

Quelles évolutions / Quelles perspectives



L'escape game clé en main sur le risque infectieux ou médicamenteux fait son apparition

26/10/21 - 10h40

Pour former les professionnels de santé, l'escape game est un outil pédagogique innovant et ludique. Les structures axées sur la prévention et la sécurité des soins proposent des kits pour mettre en place facilement ce jeu dans les établissements.

Depuis les années 2010 émergent de nouvelles approches pédagogiques, qui peuvent être interactives, participatives ou ludo-éducatives. L'escape game, ou jeu d'évasion, rentre dans cette dernière catégorie parmi les jeux sérieux, les chambres des erreurs...



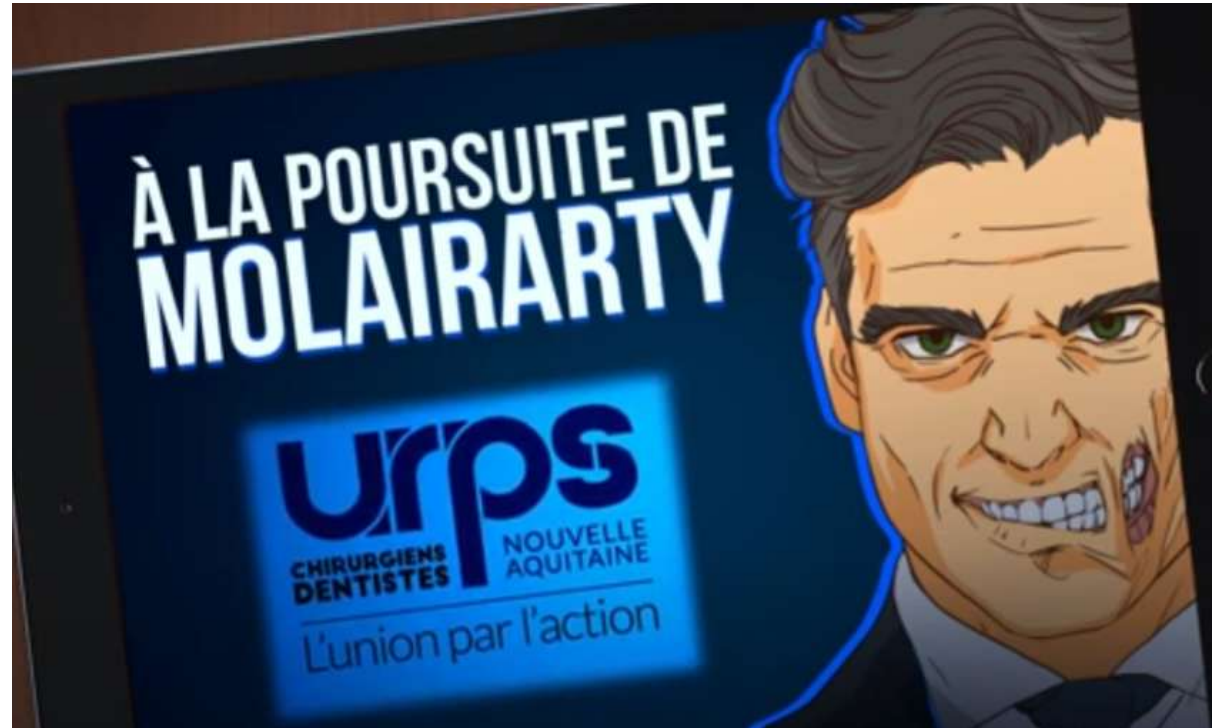
En soins de ville aussi !



Découvrez le serious game

« A la poursuite de Molairarty »

A travers 3 enquêtes inspirées de faits réels,
devenez dentiste-détective...



Objectif : combattre le génie du Mal des EIGS

[Découvrez le serious game « A la poursuite de Molairarty » | URPS Chirurgiens Dentistes Nouvelle Aquitaine \(urps-chirurgiensdentistes-na.fr\)](https://urps-chirurgiensdentistes-na.fr)

L'Escape Game PRI s'exporte !!

Un Escape Game pédagogique pour le CHU UCL Namur

Rédigé par Aurélie Pasquelin le Lundi 6 Novembre 2023 à 10:27 | Lu 1043 fois

Post

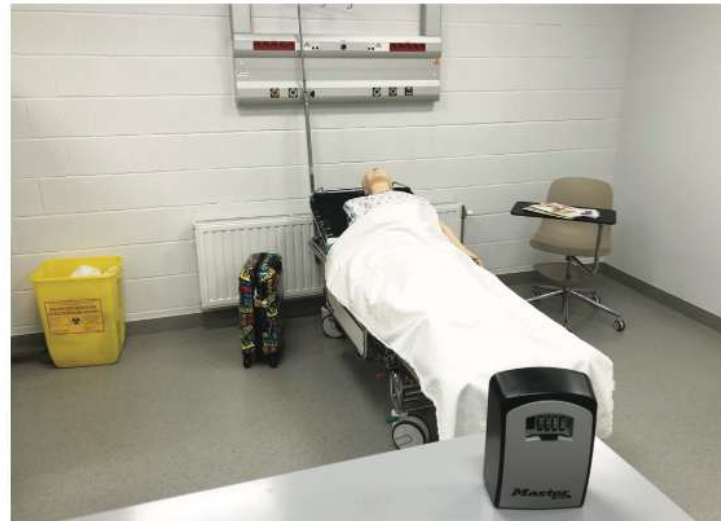
Partager

Enregistrer

En Belgique, une des équipes d'hygiène hospitalière du CHU UCL Namur a mis à profit la semaine de la Qu à organiser une session pédagogique sous la forme d'un escape game. Plébiscité par les professionnels soi format est désormais régulièrement utilisé pour des formations réalisées au sein du Centre de simu l'établissement. Nous découvrons ce nouvel outil avec le Docteur Christine Laurent, médecin hygiéniste.



**RESTRICTED
AREA**
DO NOT ENTER
SONNEZ ET
ATTENDEZ
QUE LE MAITRE
DE JEU VIENNE
VOUS OUVRIR



Campagne vaudoise 2023 sur le bon usage des antimicrobiens avec l'escape game : Mission AntibiotiX

Escape game au bloc opératoire : une approche innovante pour renforcer la prévention des infections

HANS Anne-Sophie (1), JOUBERT Dominique (1), LEGAIN Cécile (1) (1) HUG, Genève, SUISSE

4 énigmes : maîtrise des points clés de prévention des infections du site opératoire, précautions standard et additionnelle, gestes à risque de transmission croisée et bio-nettoyage de l'environnement.

Le dispositif a été déployé en phase pilote auprès des professionnels du bloc opératoire (infirmiers-ères anesthésiste, instrumentiste, aides et autres)

lors de six demi-journées organisées mensuellement.



Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

L'usage approprié des gants est en effet le thème choisi cette année pour la campagne de promotion de l'hygiène des mains.

D'une durée de 20 minutes, l'escapegame est destiné au personnel médical et

Ateliers Escape game sur l'usage approprié des gants
Personnel des unités de soins



5 PRINCIPES CLÉS

-  Diversifier les supports pédagogiques
-  Privilégier les supports visuels
-  Stimuler les sens et les émotions
-  Apporter la juste quantité d'informations
-  Créer interaction, feedback et challenge