




Jeu d'évasion médical : expérimentation d'une nouvelle méthode pédagogique

Medical escape games: Experimenting with a new teaching method

Pauline Larouche, Kevin Sweeney  et Judith Lajeunesse 

Volume 15, numéro 1, 2024

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1110455ar>
DOI : <https://doi.org/10.36834/cmej.77290>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Canadian Medical Education Journal

ISSN

1923-1202 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Larouche, P., Sweeney, K. & Lajeunesse, J. (2024). Jeu d'évasion médical : expérimentation d'une nouvelle méthode pédagogique. *Canadian Medical Education Journal / Revue canadienne de l'éducation médicale*, 15(1), 78–79. <https://doi.org/10.36834/cmej.77290>

Résumé de l'article

Énoncé des implications de la recherche

Les jeux d'évasion gagnant en popularité, nous avons décidé d'adapter le concept d'un jeu d'évasion médical déjà existant aux besoins de nos résidents en médecine familiale, en simulant des situations cliniques et en créant des énigmes à contenu médical. Cette activité présente une façon ludique d'intégrer des apprentissages théoriques, mais également de développer plusieurs rôles CanMEDS. Les résidents ont été globalement très satisfaits des sujets choisis et de l'aspect interactif de l'expérience. Ce jeu d'évasion nécessite peu de ressources, est adaptable à différents milieux et peut être ajusté selon les besoins des étudiants.

© Pauline Larouche, Kevin Sweeney, Judith Lajeunesse, 2023



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

Jeu d'évasion médical : expérimentation d'une nouvelle méthode pédagogique

Medical escape games: experimenting with a new teaching method

Pauline Larouche,¹ Kevin Sweeney,¹ Judith Lajeunesse¹

¹Département de médecine de famille et médecine d'urgence, Université de Sherbrooke, Québec, Canada ;

Correspondance à : Judith Lajeunesse ; email : judith.lajeunesse2@usherbrooke.ca

Publié avant le numéro : 12 sept ; publié : 29 fev, 2024 . RCEM 2024, 15(1). Disponible à <https://doi.org/10.36834/cmej.77290>

© 2024 Larouche, Sweeney, Lajeunesse; licensee Synergies Partners. Cet œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution -Pas d'Utilisation Commerciale -Pas de Modification 4.0 International. Vous êtes autorisé à partager copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous format. Vous devez créditer l'œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'œuvre.

Énoncé des implications de la recherche

Les jeux d'évasion gagnant en popularité, nous avons décidé d'adapter le concept d'un jeu d'évasion médical déjà existant aux besoins de nos résidents en médecine familiale, en simulant des situations cliniques et en créant des énigmes à contenu médical. Cette activité présente une façon ludique d'intégrer des apprentissages théoriques, mais également de développer plusieurs rôles CanMEDS. Les résidents ont été globalement très satisfaits des sujets choisis et de l'aspect interactif de l'expérience. Ce jeu d'évasion nécessite peu de ressources, est adaptable à différents milieux et peut être ajusté selon les besoins des étudiants.

Implication Statement

With escape games gaining in popularity, we decided to adapt the concept of an existing medical escape game to the needs of our family medicine residents, by simulating clinical situations and creating puzzles with medical content. This activity was a fun way to integrate theoretical learning while developing a number of CanMEDS roles. Overall, the residents were very satisfied with the topics chosen and the interactive aspect of the experience. This escape game requires few resources, is adaptable to different environments and can be adjusted according to students' needs.

Introduction

Les connaissances et compétences à acquérir lors de la résidence en médecine étant vastes, peu de méthodes d'enseignement sont capables de les aborder globalement, rapidement et dynamiquement.

Le jeu d'évasion propose une alternative d'enseignement interactive et stimulante. Il s'agit d'un jeu où un groupe d'individus travaille en collaboration dans un environnement immersif à résoudre des énigmes afin d'arriver à un but. Cette méthode permet de stimuler le travail d'équipe, le leadership et la communication, tout en gardant les apprenants motivés et en ne nécessitant qu'une quantité modeste de ressources.¹ Un petit nombre d'études dénote également l'appréciation des apprenants face à cette méthode dans le domaine des sciences de la santé.²

Description de l'innovation

À l'aide d'un scénario de jeu d'évasion médical existant³, nous avons conçu une activité de révision pour les résidents en préparation pour leurs examens du CMFC. En équipe de quatre, les résidents, enfermés dans une pièce, ont 60 minutes pour « s'évader ». Afin d'y arriver, ils doivent chercher des indices cachés, fouiller le dossier médical électronique d'un patient fictif, communiquer avec différents interlocuteurs simulés (pharmacien, conjointe d'un patient) et résoudre six différentes énigmes médicales (Figure 1). Ils doivent démontrer leur leadership pour s'organiser efficacement, communiquer clairement pour partager leurs idées et travailler en collaboration afin d'établir une saine cohésion d'équipe.

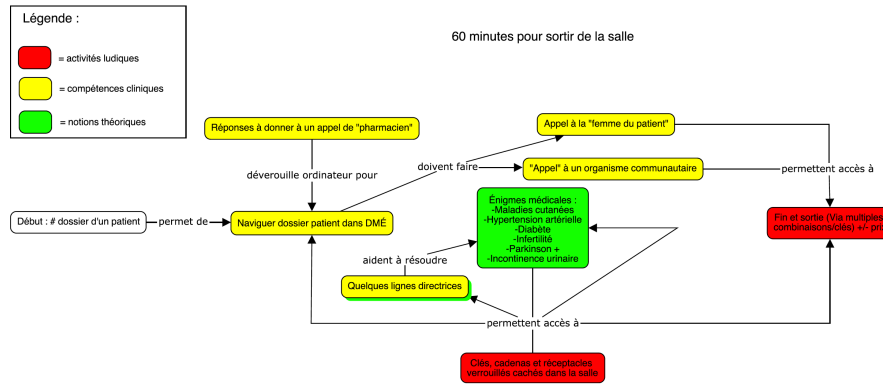


Figure 1. Scénario simplifié de notre jeu d'évasion médical

Suivant le modèle d'une simulation, les apprenants ont une courte période d'explications initiale sur les objectifs. L'activité principale se déroule ensuite sous observation directe via des caméras. Les animateurs observent, à l'aide d'une grille, les compétences démontrées par les participants. Une réflexion structurée selon le modèle de PEARLS⁴ conclut l'activité, permettant de fournir une rétroaction spécifique, dans un climat de sécurité psychologique.

La force de cette méthode pédagogique est son caractère intégratif de plusieurs rôles CanMEDS⁵ ainsi que de plusieurs sujets médicaux, et ce, dans un court laps de temps. Également, le caractère ludique du jeu d'évasion favorise l'engagement des étudiants, un élément nécessaire à l'apprentissage.⁶

Évaluation de l'activité et résultats

Nous étions trois professeurs pour préparer et animer l'activité. Le temps de conception préparatoire est estimé à 4h environ.

Le matériel nécessaire est très accessible et de faible coût (voir la référence 3). N'importe quel local avec un minimum de mobilier peut être utilisé.

Le temps total pour l'activité incluant les explications initiales du déroulement et le *debriefing* est de 90 minutes.

Via un sondage anonyme, les participants semblent globalement très satisfaits de l'activité, tant en regard de la pertinence des apprentissages effectués que de la motivation suscitée par la méthode. Selon la perspective des apprenants, l'activité permet l'intégration des rôles CanMEDS susmentionnés. Les données sont disponibles sous forme de documents supplémentaires.

Prochains pas

Ce jeu permet de développer plusieurs compétences à la fois, notamment la recherche d'informations, la prise de décision collective et la communication. Cette activité est facilement transférable en adaptant le scénario au contexte choisi.

Le choix des énigmes et mises en situations demeure cependant un défi, afin de s'assurer de la pertinence de l'activité et de son bon déroulement.

Finalement, il serait intéressant de questionner plus spécifiquement le vécu des apprenants par rapport au stress engendré ou à la charge cognitive, ainsi que de mesurer la rétention des apprentissages à distance de l'activité via des entrevues semi-structurées ou des questionnaires validés.

Conflits d'intérêts: Nous n'avons aucun conflit d'intérêt.

Financement: Aucun

Édité par : Jean-Michel (rédacteur de section) ; Miriam Lacasse (rédacteur en français); Marcel D'Eon (rédacteur en chef)

Références

1. Fotaris P, Mastoras T. Escape rooms for learning: a systematic review. In *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning*. 2009. 235-243. https://www.researchgate.net/publication/336374954_Escape_Rooms_for_Learning_A_Systematic_Review
2. Guckian J, Eveson L, May H. The great escape? The rise of the escape room in medical education. *Future Healthc J*. 2020;7(2), 112-115. <https://doi.org/10.7861/fhj.2020-0032>
3. De La Chevrotière, H. Jeu d'évasion médical. Oser Innover ! - Enseigner en 2020. https://hdlweb.ca/enseigner/?page_id=196
4. Eppich W, Cheng A. Promoting Excellence and Reflective Learning in Simulation (PEARLS): development and Rationale for a blended approach to health care simulation debriefing. *Soc Sim Healthc*. 2015;10(2), 107-115. <https://doi.org/10.1097/SIH.000000000000072>
5. Collège royal des Médecins et chirurgiens du Canada. À propos des CanMEDS. 2015. Disponible à <https://www.royalcollege.ca/rcsite/canmeds/about-canmeds-f>
6. Brougère G. *Jouer/apprendre*. Economica. 2005.

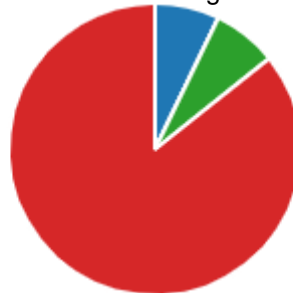
Évaluation de l'activité : ESCAPE ROOM MÉDICAL

14 Réponses 01:03 Durée moyenne de remplissage Actif État

1. L'objectif no 1 a été atteint.

Établir une communication efficace avec vos coéquipiers afin d'élucider les énigmes médicales présentées.

| | |
|---|----|
| ● Totalement en désaccord | 1 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 1 |
| ● Totalement en accord | 12 |



2. L'objectif no 2 a été atteint.

Planifier un mode de travail collaboratif avec vos coéquipiers dans un but commun.

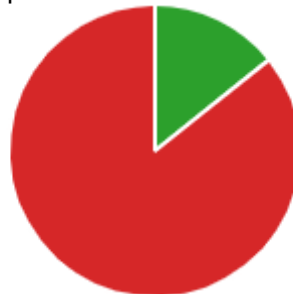
| | |
|---|---|
| ● Totalement en désaccord | 0 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 5 |
| ● Totalement en accord | 9 |



3. L'objectif 3 a été atteint.

Organiser vos connaissances antérieures pour résoudre des problèmes médicaux réels complexes.

| | |
|---|----|
| ● Totalement en désaccord | 0 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 2 |
| ● Totalement en accord | 12 |



4. Les sujets abordés étaient pertinents

| | |
|---|----|
| ● Totalement en désaccord | 0 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 1 |
| ● Totalement en accord | 13 |



5. La structure (jeu et debriefing) ont favorisé mon engagement et mes apprentissages

| | |
|---|----|
| ● Totalement en désaccord | 0 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 1 |
| ● Totalement en accord | 13 |



6. Le matériel était bien conçu et le contenu à jour

| | |
|---|----|
| ● Totalement en désaccord | 0 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 0 |
| ● Totalement en accord | 14 |



7. L'équipe d'animation a bien géré le déroulement de la formation

| | |
|---|----|
| ● Totalement en désaccord | 0 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 0 |
| ● Totalement en accord | 14 |



8. L'équipe d'animation avait une bonne maîtrise des sujets

| | |
|---|----|
| ● Totalement en désaccord | 0 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 0 |
| ● Totalement en accord | 14 |



9. L'équipe d'animation a suscité la participation du groupe et favorisé les interactions tout au long de la formation

| | |
|---|----|
| ● Totalement en désaccord | 0 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 2 |
| ● Totalement en accord | 12 |



10. Les échanges entre les participants ont contribué à mon apprentissage

| | |
|---|----|
| ● Totalement en désaccord | 0 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 2 |
| ● Totalement en accord | 12 |



11. J'étais motivé à participer à cette formation

| | |
|---|----|
| ● Totalement en désaccord | 0 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 0 |
| ● Totalement en accord | 14 |



12. Je compte réutiliser dans ma pratique les apprentissages effectués

| | |
|---|----|
| ● Totalement en désaccord | 0 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 2 |
| ● Totalement en accord | 12 |



13. Je suis globalement satisfait(e) de l'activité

| | |
|---|----|
| ● Totalement en désaccord | 0 |
| ● En désaccord | 0 |
| ● En accord | 1 |
| ● Totalement en accord | 13 |



14. Suggestions d'amélioration ou commentaires ?

2
Réponses

Dernières réponses
"Vraiment vraiment stimulant"