

23^e CONGRÈS
NATIONAL

CNGE COLLÈGE ACADÉMIQUE



Exercer
et enseigner
la médecine
générale



29 NOV.
1^{ER} DÉC.
2023

40 ANS
du
CNGE

Centre
des congrès de
Lyon

Un escape game pédagogique pour le développement de la compétence collaborative chez des internes de médecine générale

Valérie Massart, Laetitia Buret, Jérémie Traoré, Mathieu Ben-Haddour,
DMG - Université de Liège

en collaboration avec l'Université de Toulouse et l'Université de Rouen

#CNGE2023



www.congrescngc.fr

Contexte

- Nécessité de soins intégrés centré sur la personne et ses objectifs, pratique en équipe et soins coordonnés

→ pratique de la **compétence collaborative**

- ULiège : référentiel et trajectoires de compétence « collaboration » en Master de Spécialisation de Médecine générale
 - Planifier, coordonner et dispenser les soins en réseau
 - Participer au fonctionnement d'une équipe/d'un réseau : dont **les conditions de bonne collaboration**
 - Résoudre les conflits entre différents professionnels

- Public : MS MG 3^e année

Objectifs

Identifier et développer les conditions de bonne collaboration interdisciplinaire

- Résoudre un problème en équipe
- Faire émerger les facteurs d'une bonne collaboration

Méthode

Didactic escape game (1, 2, 3)

Jeu pédagogique en équipe : chaque équipe doit collaborer pour résoudre une énigme, sous la pression d'un chronomètre, en concurrence avec d'autres groupes.

Inspiré de Jérémie TRAORÉ (Toulouse, France), Mathieu BENCHADDOUR (Rouen, France) Comment utiliser l'escape game pour l'apprentissage d'habiletés non techniques en milieu de soin? Congrès SIFEM 2022.

1. Abensur Guillaume L, Laudren G, Bosio A, Thévenot P, Pelaccia T, Chauvin A. A Didactic Escape Game for Emergency Medicine Aimed at Learning to Work as a Team and Making Diagnoses: Methodology for Game Development. JMIR Publications, 2021. [Vol 9 , No 3 :Jul-Sep](#)
2. Van Gaalen A.E.J, Brouwer J, Schonrock-Adema J, Bouwkamp-Timmer T, Jaarsma A. D. C , Georgiadis J.R. Gamification of health professions education: a systematic Advances in Health Sciences Education (2021) 26:683–711. <https://doi.org/10.1007/s10459-020-10000-3>
3. Zamzami Zainuddin Z, Kai Wah Chu S., Muhammad Shujahat M, Perera C.J. The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. (2020) Educational Research Review 30 (2020)

Méthode

Etapes de l'escape game :

- Objectifs
- Groupes
- Consignes
- Mise en action
- Débriefing en grand groupe

Méthode

Etapes de l'escape game :

- Objectifs
- Groupes
- Consignes
- Mise en action
- Débriefing en grand groupe



Video intro de l'escape game

Méthode : video intro

EMERGENCY BROADCAST

Votre navette a atterri sur la lune.
Vous devez rejoindre le vaisseau-mère à
100km.
Equipez-vous et construisez une antenne pour
être repéré par le vaisseau mère.



<https://vimeo.com/823709408?share=copy>

Méthode



Méthode

Debriefing (4)

Les conditions de l'interdisciplinarité

- Confiance et respect mutuels
- Reconnaissance-complémentarité-interdépendance
- Définition claire des rôles et responsabilités
- Élaboration de plans d'intervention interdisciplinaires
- Communication adéquate



(4) Buret L. Interdisciplinarité en santé : analyse et perspectives d'avenir pour les professionnels de première ligne .
Thèse Sciences médicales. Liège Mars 2020

Méthode

Debriefing (4)

Les indispensables

- L'important c'est que tout le monde se centre sur les objectifs du patient.
- Que ce soit un problème du patient ou un objectif de vie, ce qui compte, c'est que ça soit formulé avec lui/elle.
- Chacun est conscient de ce qu'il apporte de positif, de son influence sur le résultat.
- Tout le monde a accepté de se centrer sur les résultats pour le patient

Résultats

Observation :

Respect et implication des internes dans la tâche

Résultats

Questionnaire Internes (N=65/95 : 68%)

100% d'accord sur l'adéquation entre méthode et objectif
(identifier les leviers et freins de la collaboration professionnelle)

Apprécié	Suggestions
<ul style="list-style-type: none">• Aspect ludique• Surprise/décalage/original• Ambiance détendue, dynamique• Non scolaire/cours inhabituel• Expérimentation/pratico-pratique• Collaboration/travail en équipe	<ul style="list-style-type: none">• Rien/tout était parfait • Complexifier le jeu ou diminuer le temps• Énigme plus simple pour le cadenas• Débriefing moins long/plus attrayant

Résultats

Que retiennent les internes ?

- Communication
- Ecoute/écoute mutuelle
- Respect
- Leadership collégial

Conclusions

L'engagement et la motivation des internes, ainsi que la connectivité sociale, relèvent, selon les études, de la méthode de gamification.

Notre hypothèse : l'engagement des étudiants peut aussi être dû au respect de principes pédagogiques ⁽⁵⁾ comme :

- manifester son respect des étudiants
- montrer l'engagement des enseignants
- créer du lien entre les étudiants et les apprentissages (sens)
- fournir les conditions nécessaires à la réalisation de la tâche, notamment par des matériaux soignés.
- susciter le sentiment d'appartenance et l'humour

(5) Mouvet B. Quels mots d'ordre, quels principes d'action (PA) se donner pour enseigner le mieux possible, c'est-à-dire au profit de la réussite de tous sans diminuer le niveau d'exigence de fin de formation ? Novembre 2021. Université de Liège

23^e CONGRÈS NATIONAL

CNGE COLLÈGE ACADÉMIQUE



Exercer
et enseigner
la médecine
générale

29 NOV.
1^{ER} DÉC.
2023

40 ANS
du
CNGE

Centre
des congrès
de
Lyon

Merci pour votre attention

V.Massart@uliege.be

Laetitia.Buret@uliege.be

Jérémie Traoré, Mathieu Ben-Haddour,

DMG - Université de Liège

en collaboration avec l'Université de Toulouse et l'Université de Rouen

#CNGE2023



www.congrescngc.fr