

Créer des enseignements Interactifs et gamifiés En hygiène



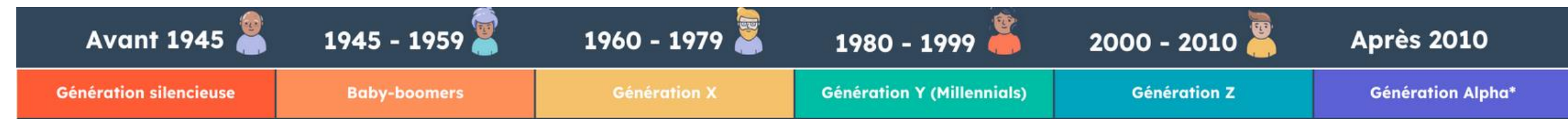
Exemple d'un escape game sur les
precautions standard et complémentaires

Rencontre des hygiénistes de Normandie –
CPIAS Normandie

17/03/2026

Tristan PETEL – Infirmier hygiéniste
DPIAS – CHU Rouen

Contexte



Défis des formations en hygiène

Formation initiale : un public qui évolue (Génération Z et Alpha)

Formation continue :

- public « blasé »
- besoin d'angle de formation différent
- Obtenir l'engagement de l'apprenant
- Amener au passage des connaissances aux pratiques
- manque de disponibilité des agents

LES DIFFÉRENTES SORTES DE GÉNÉRATION

	Silencieuse	Baby-boomers	Génération X	Génération Y	Génération Z	Alpha
Valeurs clés	Discipline, respect, travail	Optimisme, engagement, travail d'équipe	Équilibre travail-vie, indépendance, flexibilité	Collaboration, diversité, innovation	Autonomie, réactivité, personnalisation	Éducation, sécurité, interactivité
Attitude envers la technologie	Adaptation prudente	Adoptent la technologie pour des tâches spécifiques	Confortable avec la technologie, transition numérique	Natif numérique, technophile	Technologie intégrée dans tous les aspects de la vie	Interactions avec la technologie dès le plus jeune âge
Mode de communication	Téléphone, face à face	Email, téléphone	Email, SMS, réseaux sociaux	Messageries instantanées, réseaux sociaux	Réseaux sociaux, applications de messagerie	Contenus interactifs, vidéos
Préférence de travail	Hiérarchique, structure traditionnelle	Travail en équipe, structures semi-flexibles	Équilibre travail-vie, flexibilité, télétravail	Collaboration, flexibilité, sens du travail	Travail indépendant, environnements dynamiques	Hautement flexible et technologique
Médias consommés	Télévision, radio, journaux	Télévision, magazines, début d'Internet	Internet, télévision par câble, réseaux sociaux	Réseaux sociaux, blogs, streaming vidéo	Streaming vidéo, réseaux sociaux, jeux en ligne	Contenus éducatifs interactifs, streaming, applications ludiques

Apprentissage interactif

L'apprenant devient acteur de son apprentissage

Caractéristiques :
participation active
feedback immédiat

Résultats :
Meilleure mémorisation
L'apprenant oriente sa formation en fonction de ses besoins

Gamification

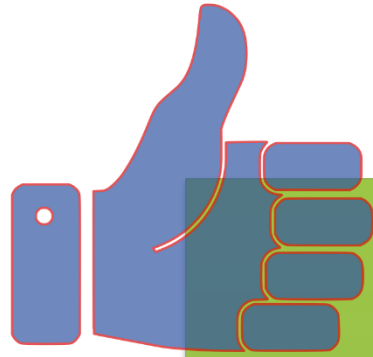
Utiliser des mécanismes de jeu dans un contexte d'apprentissage

Exemples de mécanismes :
Points ,badges, niveaux, énigmes, défis, classements

Résultats :
Améliore l'implication des professionnels
Favorise l'apprentissage actif
Facilite la mise en situation clinique
Permet une auto-évaluation

Possibilité de mettre de la gamification dans un apprentissage interactif

Facteurs de réussite pour des outils de formation interactifs et gamifiés efficaces

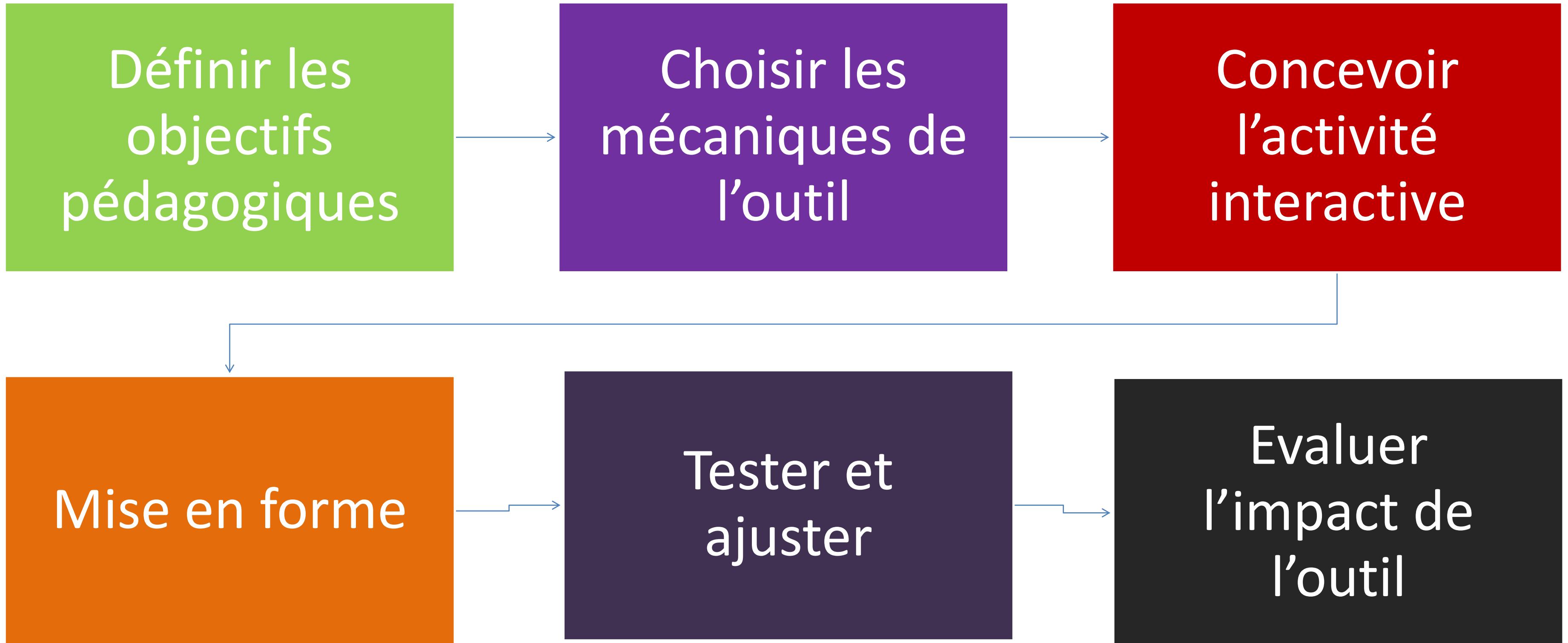


- règles simples
- durée adaptée
- feedback immédiat
- cohérence pédagogique



Ne pas être trop gourmand
Ne pas sur-gamifier
Conserver la rigueur scientifique
Prévoir du temps +++

Méthodologie de création



Enseigner par l'immersion ! Créer un escape game

Crise sur l'île Alpha

Escape Game virtuel sur les mesures de prévention de la transmission croisée des agents infectieux

Tristan Pétel, Hélène Marini

Département de Prévention des Infections Associées aux Soins
CHU de Rouen



Objectif préalable



- ❖ Missions d'enseignement, de formation, initiale et continue, en prévention du risque infectieux
- ❖ Objectif : sensibiliser l'apprenant aux mesures de prévention de la transmission croisée des agents infectieux : Précautions Standard et Complémentaires

Comment moderniser cet enseignement ?

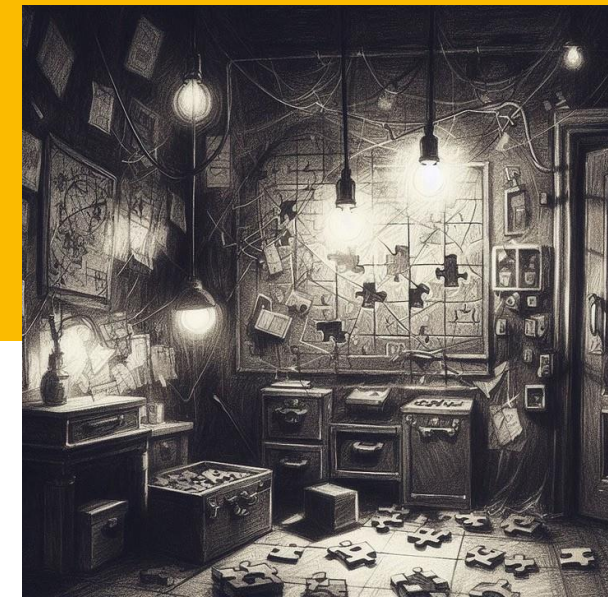
Serious Game

Définir les Publics concernés



- ❖ Tous professionnels de santé médicaux et paramédicaux
- ❖ Intra hospitaliers et/ou extra hospitaliers
- ❖ Formation initiale ou continue

Qu'est ce qu'un escape game?



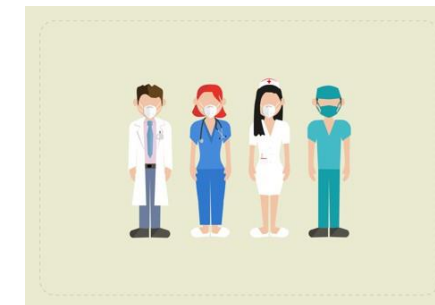
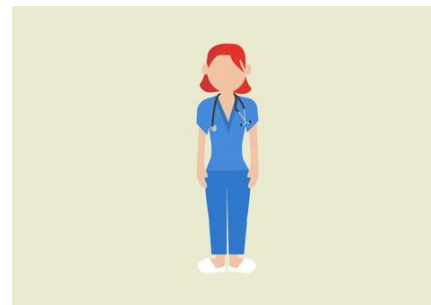
- ❖ Jeux d'évasion en résolvant des énigmes



- ❖ Fait appel à ses connaissances, son esprit d'analyse, temps cadré



- ❖ Jouable seul ou à plusieurs, en présentiel ou en distanciel



Place de l'EG en prévention du risque infectieux

❖ Jeux sérieux



❖ Escape games



11:00 - 12:30

Ludothèque

Halls 1 & 2

Animation pédagogique



Escape Game : Hygiène des mains
J. ESCOLAN

HEM'LOCK
B. GEGOUX

Escape Game : Gestion du risque Infectieux
A. MARBOEUF

Escape Game « Précautions standard et complémentaire »
M. BARRAULT

Escape Game BMR
I. DUFLOT

Echapperez-vous à l'épidémie ? Scratch control
S. GUISNEL

Escape Game : Dépasser l'hésitation vaccinale
H. VERGNES

de plus en plus utilisés en PRI...

Escape Game format réel ou virtuel ?

REEL	VIRTUEL
6 formés par séance d'une heure	Nombre de joueurs théoriquement illimité Plateau d'informatique ou distanciel seul ou à plusieurs devant un même ordinateur
Temps préparation conséquent avant, entre 2 séances, en fin de session	Préparation séance en quelques minutes
Plusieurs organisateurs	Mise en place par un agent
Difficile à randomiser	Enigmes randomisables, rejouable
Matériel à acheter et transporter	Matériel : PC connecté à internet
Maitre du jeu uniquement initié	Formation rapide du maitre de jeu
Actualisation complexe	« Facilement » actualisable

Choix de privilégier le « Virtuel »

La "DREAM" Team de l'Île Alpha

Groupe Projet



TRISTAN PETEL

Infirmier hygiéniste
DPIAS-CHU Rouen

Scénario, création
d'énigmes, expertise



HELENE MARINI

Médecin hygiéniste DPIAS-
CHU ROUEN

Scénario et expertise



SANDRINE SYRYKH

Ingénieur pédagogique
CFCA-Université de Rouen

Réalisation et
programmation



MURIELLE GILES

Ingénieur pédagogique
CFCA-Université de Rouen

Réalisation et
programmation

Béta testeurs
L'équipe du DPIAS



Méthode de création et vie de l'outil

❖ Fin 2018 : Ecriture du scénario, des 5 énigmes



❖ Janvier 2019 : Transcription version informatique et Beta tests



❖ Fin 2019, début 2020 : Test auprès d'étudiants et évaluation



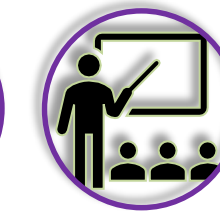
❖ De septembre 2020 à mai 2024 : utilisation en formations et plusieurs améliorations/actualisations



❖ 2025 : Difficultés d'actualisations, outil vieillissant



❖ Juillet 2025 : Changement de plateforme et actualisation, test et diffusion



Des énigmes

Ni trop faciles, ni trop dures

Chercher les énigmes et les résoudre

Prendre des notes

Vous avez une heure, pas une minute de plus...

Un feedback permanent pendant le jeu

Debriefing

59:52

Modalités d'utilisation de l'escape game

Pour participer à l'activité, se connecter au lien suivant :

<https://view.genially.com/68a482dcaf90c0a6375de5d9>

Utilisable sur ordinateur, tablette ou téléphone portable

En présentiel ou distanciel



Après l'Escape Game

Un débriefing Interactif reprend les notions importantes

<https://view.genially.com/68b6ba11901be4f68423f384>



TRIPLE INTERET

- Revoir les notions juste après le jeu*
- Revoir les notions à distance (révisions)*
- Pour les personnes en situation d'illectronisme ou « ludophobes »*

Evaluation de l'EG Crise sur l'Ile Alpha (avant actualisation)

❖ Méthode

- Tests auprès de plusieurs promotions d'étudiants (IBODE, Imagerie Médicale, Maïeutique, DU d'hygiène)
- Evaluation par test de connaissances avant/après et questionnaire de satisfaction : **modèle de Kirkpatrick**

❖ Résultats

Connaissances globalement améliorées	Forte satisfaction
<ul style="list-style-type: none">• Moyenne /20 : 10,2 avant - 12,3 après (p=0,001, test de Wilcoxon)• Port de gants non systématique dans les Précautions Complémentaires Contact : 23% avant - 70% après (p<0,001 test de Fisher)• Association PS + PC Air en cas de rougeole : 8% avant - 30% après (p=0,01 test de Fisher)	<ul style="list-style-type: none">• Format du jeu : 92%• Perception de mise à jour des connaissances : 94%• Intérêt du debriefing : 92%• Impact déclaré sur les pratiques professionnelles : 94%

Je suis très contente de l'avoir testé et surtout de l'avoir réussi.

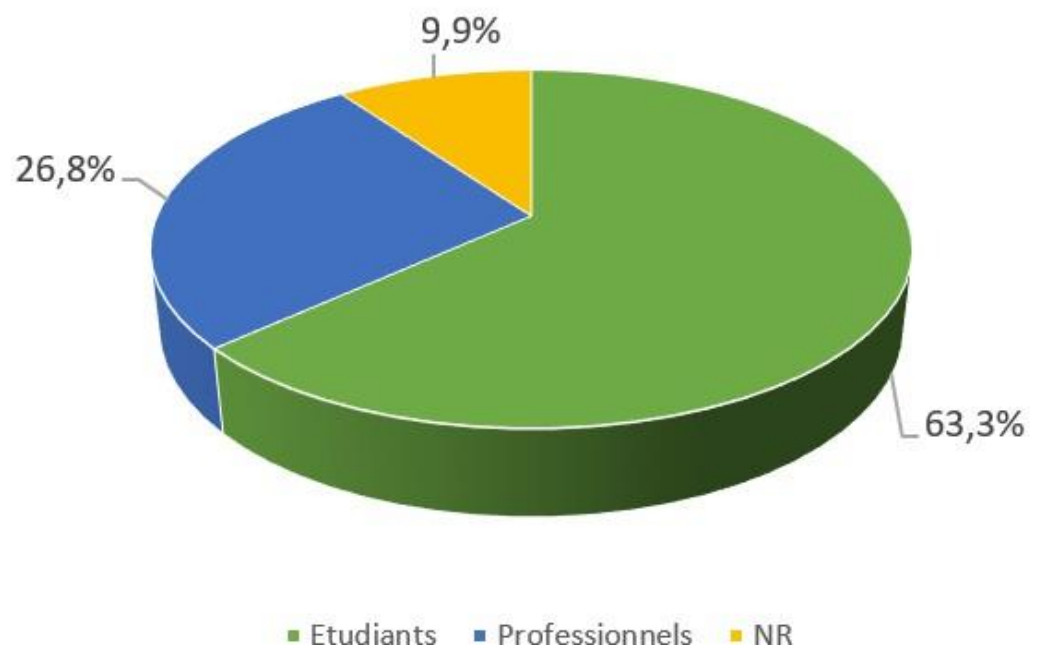
Façon très agréable d'évaluer ses connaissances !!!

Très bien conçu, intuitif. Une très bonne idée !

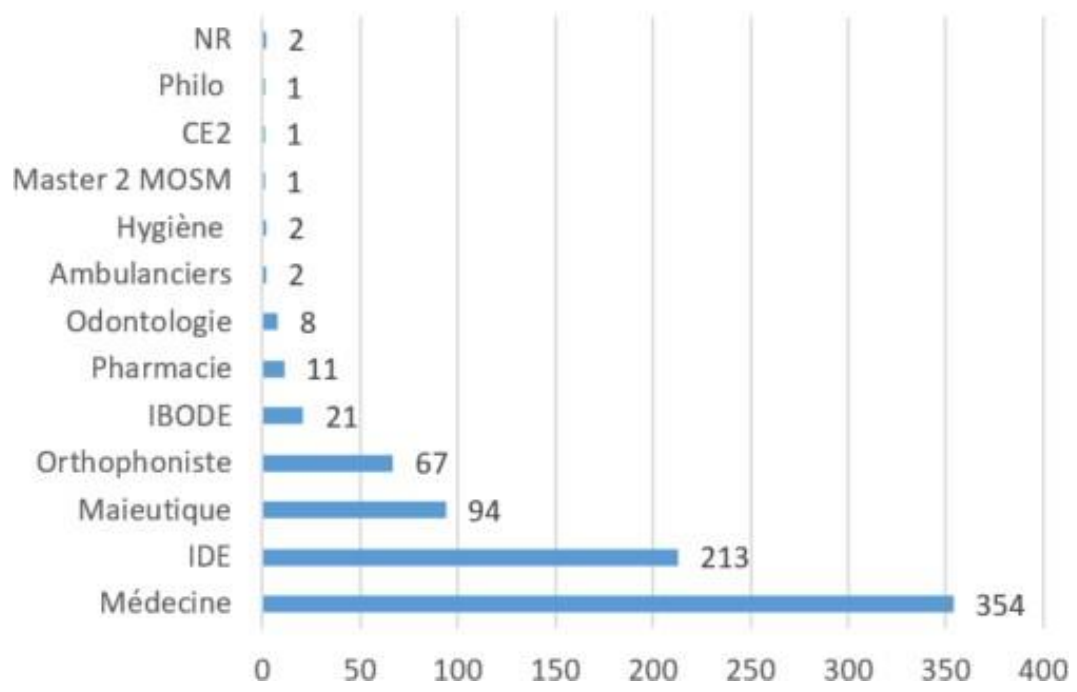
Qui joue à Crise sur l'île Alpha ?

- ❖ Entre 09/2020 et le 29/05/2024
 - 1228 connexions
 - Sexe ratio (H/F) = 0,2

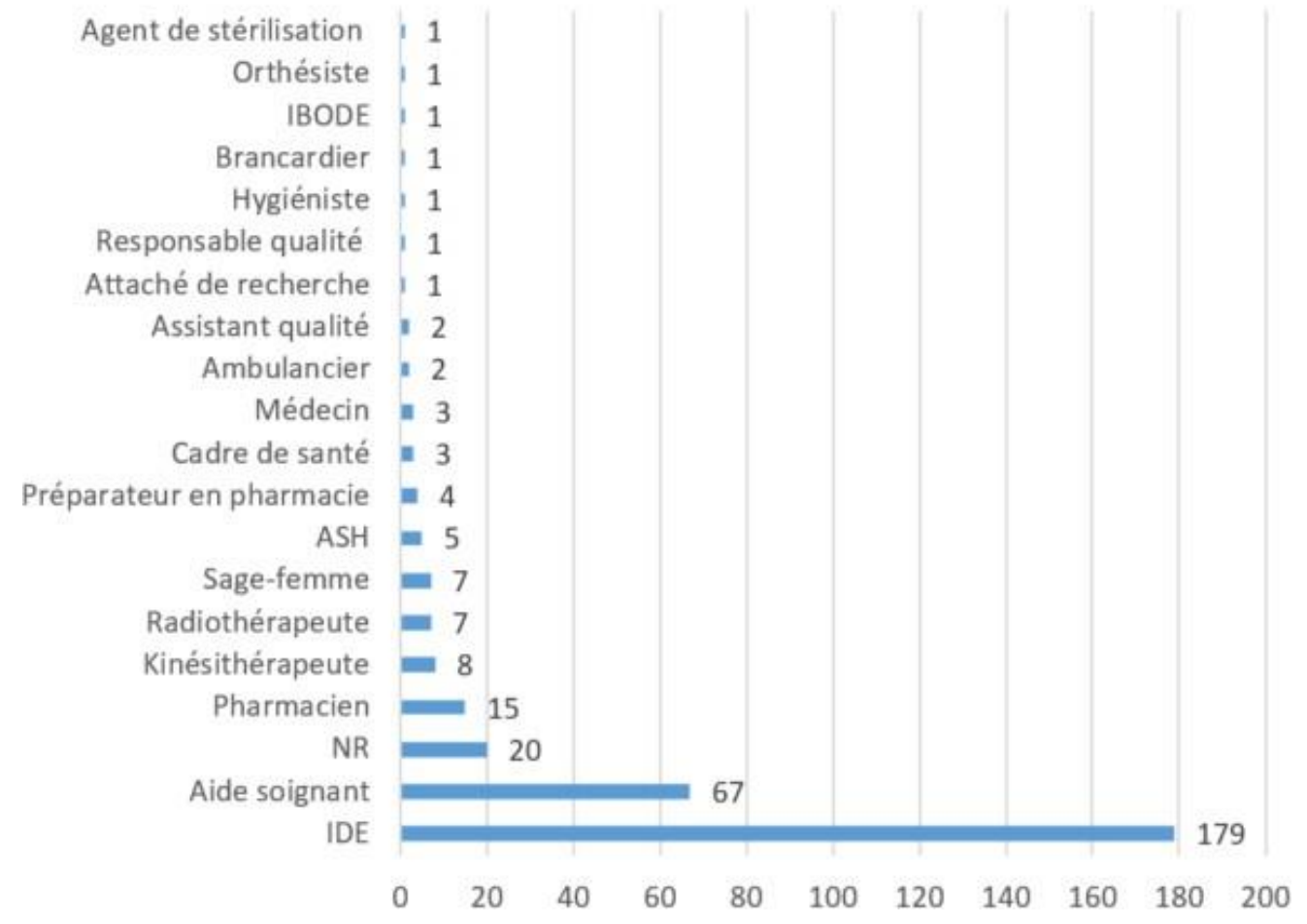
Statut des joueurs à l'escape game Crise sur l'île Alpha



Etudes des 777 étudiants ayant joué à l'escape game Crise sur l'île Alpha



Professions des 329 professionnels ayant joué à l'escape game Crise sur l'île Alpha



Au total, points forts et limites de notre EG

❖ Points forts

- Apport et amélioration des connaissances
- Satisfaction des apprenants
- Toujours excellent accueil lors des formations
- Nombre de formés
- Très adapté en temps de Covid avec enseignements à distance !

Sélectionné :
Trophées du numérique 2020 (Québec)
Innov' à Soins 2021
Congrès SF2H 2021
JNI 2024

❖ Limites

- Actualisation complexe, simplifiée avec version Genially®....mais perte de certaines fonctions
- Hébergement, licence outil informatique
- Temps de jeu pour la formation continue (mais énigmes facilement séparables)

❖ Merci de votre attention !

❖ Remerciements

- À Sandrine Syrykh et Murielle Gilles, Centre de Formation Continue et par Alternance de l'Université de Rouen SANS QUI CRISE SUR L'ILE ALPHA NE SERAIT QU'UN PROJET !
- À toute l'équipe de bêta-testeurs = toute l'équipe du DPIAS du CHU de Rouen !
- À tous les joueurs !

❖ Et maintenant...



Autres exemples d'outils de formation
interactifs et/ou gamifiés

Outils interactifs

DPIAS Les essentiels

GANTS
OU PAS
GANTS

Bien utiliser les gants
C'est utiliser
Le bon gant
Au bon moment
et pas tout le temps...

SUITE →

Service de santé au travail

CHU ROUEN NORMANDIE

MIX
Slides interactifs
&
Quiz

Cas clinique gamifié

DPIAS
Département de prévention des infections associées aux soins

CHU ROUEN NORMANDIE

PHARMACIE

**AIDEZ NOUS À RÉALISER
LA SURVEILLANCE DES
PERFUSIONS SUR CVP**

(BASÉ SUR DE VRAIES PHOTOS)

→ Suivant

Escape game pédagogique

CRISE SUR L'ILE ALPHA

Aidez le professeur Carbavanko !!!

Démarrer l'aventure!

Biohazard symbols and images of a helicopter and a building on an island.

Quiz

Slides
interactifs