



LUMIÈRES SUR L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

Les Prix du GRIIP

Le jeu d'évasion : quand s'évader devient un levier d'apprentissage

Dans ce numéro, Manon Daigle, professeure en sciences infirmières et Hugues Robitaille, auxiliaire d'enseignement et de recherche, présentent leur projet d'innovation pédagogique ayant pour titre « Le jeu d'évasion, quand s'évader devient un objectif ». Le contexte ayant mené à cette innovation, ses visées et ses retombées sur l'enseignement et les apprentissages des personnes étudiantes sont présentés.

CONTEXTE DU PROJET

Le Stage en soins critiques, du programme de baccalauréat en sciences infirmières de l'UQAR, est un cours d'intégration dans lequel les personnes étudiantes sont appelées à prodiguer des soins infirmiers auprès de personnes instables ou à risque d'instabilité, ainsi qu'à leur famille. En plus d'une immersion clinique dans un secteur de soins critiques, des activités complémentaires permettant la mobilisation et la combinaison de différents savoirs (savoirs, savoir-faire, savoir-être) sont prévues, telles que des pratiques supervisées en laboratoire et des simulations cliniques immersives avec mannequins ou en réalité virtuelle. Nous souhaitons aborder la simulation sous un angle différent en proposant une activité qui sort du cadre habituel tout en favorisant la collaboration et l'apprentissage dans le plaisir. Nous souhaitons également atténuer le stress parfois vécu chez les personnes étudiantes en lien avec l'expérience de simulation traditionnelle tout en reproduisant une situation authentique de travail en soins critiques permettant de déployer les compétences visées par le cours. Pour ce faire, un jeu d'évasion sous forme de simulation clinique immersive avec mannequin simulateur de patient a été développé et mis en œuvre proposant ainsi une expérience ludique et distincte des autres activités de simulation prévues dans le programme.

LES INTENTIONS PÉDAGOGIQUES

PLUSIEURS OBJECTIFS ÉTAIENT VISÉS LORS DE L'ÉLABORATION DE CETTE ACTIVITÉ :

1. Aborder la simulation sous un angle différent en proposant une activité qui sortait du cadre traditionnel tout en favorisant la collaboration, l'engagement et l'apprentissage dans le plaisir ;
2. Atténuer le stress vécu chez les personnes étudiantes en lien avec l'expérience de simulation traditionnelle ;
3. Reproduire une situation authentique en soins critiques permettant de déployer les compétences visées par le cours ;
4. Créer une expérience immersive, dynamique et interactive qui permet de réviser les principaux concepts avant d'aller en stage ;
5. Créer une activité accessible peu importe le lieu d'enseignement.

LES MOYENS DÉPLOYÉS

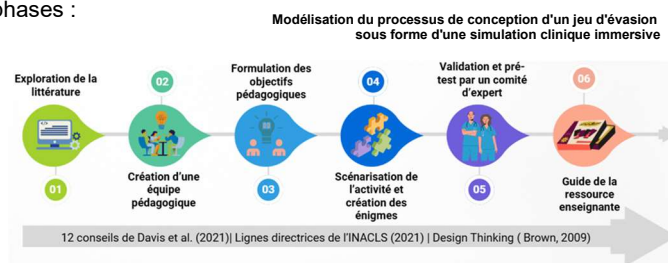
Une recension d'écrits a été effectuée afin d'identifier de bonnes pratiques entourant la création et le déploiement d'un jeu d'évasion en contexte de simulation clinique. La conception du jeu s'est appuyée sur les 12 recommandations de Davis et al. (2021), sur les lignes directrices de l'*International Nursing Association of Clinical Simulation and Learning* (INACSL, 2021) ainsi que sur la méthodologie du *Design thinking* (Brown, 2009) (voir figure ci-dessous) :

L'activité a été divisée en quatre phases :

1. une préparation initiale;
2. un breffage;
3. l'immersion;
4. et un débriefage.

Une équipe pédagogique composée de ressources enseignantes, de personnes

chercheuses en simulation et du personnel des milieux cliniques a été mobilisée. Les objectifs du jeu ont été formulés ainsi que le contexte clinique. À cet égard, les personnes étudiantes devaient intervenir auprès de Monsieur Évasion, admis aux soins intensifs à la suite d'un transfert interhospitalier. Les personnes étudiantes disposaient de 50 minutes pour : installer le patient de façon sécuritaire; procéder à l'évaluation clinique initiale; mettre en œuvre les interventions requises par la situation et collaborer en équipe. Pour la création des énigmes, un scénario convergent imbriqué (Nadam, 2018) a été privilégié permettant aux personnes participantes d'être réparties autour de la résolution de plusieurs énigmes simultanément, les incitant ainsi à communiquer et à collaborer. Le contenu du jeu a été validé et testé auprès de quatre experts en soins critiques avant d'être déployé dans le cours. Un guide destiné à l'animation a également été élaboré pour les ressources enseignantes.



LES IMPACTS SUR LES APPRENTISSAGES DES ÉTUDIANTES ET ÉTUDIANTS

Le jeu d'évasion a été grandement apprécié par les personnes étudiantes. Bien que cette expérience ait favorisé la mobilisation des savoirs entourant le raisonnement clinique, elle a également eu un fort potentiel pour le développement et le déploiement des compétences reliées à la collaboration interprofessionnelle. En effet, elle a permis aux personnes participantes de mieux se connaître, de voir comment elles s'intégraient et prenaient leur place au sein d'une équipe et de découvrir leur style de leadership. L'activité a également favorisé l'inclusion. Il a été observé que même les personnes les plus réservées, qui ont tendance à moins s'impliquer dans les activités de simulation traditionnelles, s'engageaient et intervenaient rapidement. De plus, les forces de chacun (connaissances théoriques, expériences cliniques, traits de personnalité) ont été mises en valeur vers l'atteinte d'un objectif commun. Les commentaires recueillis étaient positifs. Plusieurs ont souligné que le stress et la pression de performance, habituellement associés aux simulations traditionnelles, étaient moins présents, ce qui a favorisé un climat d'apprentissage sécuritaire et engageant. Toutefois, il a été observé que les personnes participantes avaient tendance à se concentrer principalement sur la résolution des énigmes, au détriment de l'objectif principal du jeu, soit l'installation sécuritaire du patient. Cette situation a donné lieu à des discussions particulièrement enrichissantes lors du débriefing, notamment sur la complexité du travail en soins critiques, où le personnel doit gérer plusieurs tâches simultanément. Elle a été prétexte également à des réflexions sur l'importance de maintenir une surveillance clinique constante, de prioriser les soins centrés sur la personne, de clarifier les rôles au sein de l'équipe et de favoriser une communication interprofessionnelle efficace.

LES IMPACTS SUR LES PRATIQUES D'ENSEIGNEMENT

Le projet nous a permis d'enrichir nos propres compétences en matière de conception et de mise en œuvre d'un jeu d'évasion sous forme de simulation clinique immersive avec mannequin. En misant sur la collaboration entre les membres de l'équipe pédagogique et en mettant à contribution la créativité de chacun et de chacune, nous avons développé une méthode de travail efficace dont d'autres équipes peuvent s'inspirer. Pour nous, voir et accompagner les personnes étudiantes à travers la salle de contrôle du laboratoire de simulation a suscité un grand enthousiasme et une forte motivation. Les personnes étudiantes travaillaient en équipe vers l'atteinte d'un objectif commun. Il a été très agréable de les entendre réfléchir à voix haute, établir des liens entre la théorie et la pratique et intervenir dans un esprit de collaboration et de saine compétition. Nous sommes une équipe créative, profondément engagée, qui accorde une grande importance à la mise en place d'activités pédagogiques centrées sur le développement des compétences et l'apprentissage expérientiel. L'engouement et les commentaires positifs se sont rapidement propagés, les personnes étudiantes attendent avec enthousiasme de vivre l'expérience. C'est motivant et cela nous encourage à poursuivre la mise en place de stratégies pédagogiques innovantes.

DES CONSEILS OU DES RÉFLEXIONS À PARTAGER...

- Anderson, M., Lioce, L., Robertson, J. M., Lopreiato, J. O. et Díaz, D. A. (2021). Toward defining healthcare simulation escape rooms. *Simulation & Gaming*, 52(1), 7–17. <https://doi.org/10.1177/1046878120958745>
- Brown, N., Darby, W. et Coronel, H. (2019). An escape room as a simulation teaching strategy. *Clinical Simulation in Nursing*, 30, 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2019.02.002>
- Fenaert, M., Nadam, P. et Petit, A. (2019). S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion. *Apprendre grâce aux escape games - De la maternelle à la formation d'adultes*. Éditions Ellipses
- La team s'cape. (2017). S'cape. <https://scape.enepe.fr>
- Pédagogie universitaire. (2025, 7 avril). *Lumières sur l'innovation pédagogique : les Prix du GRIIP 24-25. Projet de Manon Daigle et son équipe* [vidéo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=hW85iiAxJOs>

Références

Brown, T. (2009). *Change by design: How design thinking creates new alternatives for business and society*. HarperBusiness.

Davis, K., Lo, H., Lichliter, R., Wallin, K., Elegores, G., Jacobson, S. et Doughty, C. (2021). Twelve tips for creating an escape room activity for medical education. *Medical Teacher*, 1 6. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2021.1909715>

INACSL Standards Committee. (2021). Healthcare simulation standards of best practice®. *Clinical Simulation in Nursing*, 58. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.08.018>

Nadam, P. (2018, 31 octobre). *Oser franchir la ligne*. Scape. <https://scape.enepe.fr/lineaire-convergent.html>

Cette capsule est une production de la Direction du soutien aux études et des bibliothèques (DSEB) en collaboration avec le Groupe d'intervention et d'innovation pédagogique (GRIIP)
Comité éditorial : Claude Boucher, Geneviève Demers, Marie-Ève Gonthier, Alain Huot, Naïma Tebourbi
Coordination : Marie-Ève Gagnon-Paré
Rédaction : Manon Daigle et Hugues Robotaille
Correction : Isabelle Brochu et Dominique Papin

LE TABLEAU est disponible en format électronique à l'adresse suivante :

<http://pedagogie.uquebec.ca/le-tableau>