

Étude d'un escape game comme outil d'évaluation d'acquisition des compétences après une semaine de formation sur l'univers du bloc opératoire pour les étudiants en médecine de 3eme année.

Study of an escape game as a tool for evaluating skill acquisition following a one-week training on the operating room environment for third-year medical students.

Matthias TEYSSIER, CM Célia MARTY

Résumé

En France, les étudiants en médecine abordent tardivement le bloc opératoire, un environnement complexe. L'Université de Montpellier a créé l'UE Prépa Bloc, intégrant un escape game à visée évaluative pour préparer des étudiants de troisième année. Cette étude observationnelle, examine l'efficacité de cet outil dans l'acquisition des compétences. Le jeu, d'une durée de 30 minutes avec neuf énigmes, reproduit le parcours d'un patient des urgences à la chirurgie. Des données quantitatives et qualitatives ont été recueillies pour analyser la réussite en fonction des objectifs pédagogiques. Les résultats montrent une hétérogénéité des performances et soulignent l'importance de la collaboration dans la réussite globale. Les étudiants jugent l'escape game ludique, interactif et immersif, favorisant une meilleure compréhension des règles du bloc opératoire. La ludification s'avère efficace pour évaluer les acquis et stimuler l'engagement, offrant une approche réaliste des situations cliniques.

Mots clés

- Escape game
- Évaluation
- Bloc opératoire

Abstract

In France, medical students start their operating room rotation late, facing a complex environment. The University of Montpellier introduced the Prépa Bloc course, featuring an escape game designed to evaluate third-year students' skills. This observational study investigates the tool's effectiveness in competence acquisition. The 30-minute game includes nine puzzles, simulating a patient's journey from the emergency department to surgery. Quantitative and qualitative data were gathered to assess success according to educational objectives. The findings reveal varied performance levels and highlight the importance of collaboration for overall achievement. Students perceive the escape game as fun, interactive, and immersive, which enhances their understanding of operating room protocols. Gamification proves effective for evaluating knowledge and boosting engagement, providing a realistic approach to clinical scenarios.

Keywords

- Escape game
- Évaluation
- Operating room