



**HAL**  
open science

## La conception d'un Escape Game par des Etudiants Infirmiers peut-il être la clé du développement de compétences en soins éducatifs ?

Dieuwertje Bordat-Teeuwen, Ourschel Virginie, Bussiere Hugo, Cannaud Caroline, Chevalerias Jennifer, Mentigny Nicolas, Veremes Erika

### ► To cite this version:

Dieuwertje Bordat-Teeuwen, Ourschel Virginie, Bussiere Hugo, Cannaud Caroline, Chevalerias Jennifer, et al.. La conception d'un Escape Game par des Etudiants Infirmiers peut-il être la clé du développement de compétences en soins éducatifs ?. La revue de l'infirmière, 2024, 73 (298), pp.44-46. 10.1016/j.reinf.2023.12.014 . hal-04522480

HAL Id: hal-04522480

<https://uca.hal.science/hal-04522480v1>

Submitted on 3 Apr 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

## La conception d'un Escape Game par des Etudiants Infirmiers peut-il être la clé du développement de compétences en soins éducatifs ?

**Résumé :** Cet article est le partage d'expérience de 6 étudiants infirmiers. Ils réalisent un retour sur l'expérience de leur service sanitaire et expliquent en quoi leur choix de faire un Escape Game à destination des collégiens de 5ème a été une expérience unique et enrichissante pour les collégiens comme pour eux-mêmes. Elle leur a notamment permis de développer de nombreuses compétences fort utiles à la construction de leur identité professionnelle

**Mots clés :** Escape Game ; étudiants en soins infirmiers ; motivation, Service sanitaire des étudiants en santé ; pédagogie, prévention.

### Summary:

**Key-words:** Escape Game; nursing students; motivation, Health Student Health Service; pedagogy, prevention.

### Encadré

Le service sanitaire des étudiants en santé a été instauré dans le cadre de la stratégie nationale de santé 2018-2022 [1], avec notamment pour objectifs « *d'initier les étudiants aux enjeux de la prévention primaire [...] ; de permettre la réalisation d'actions concrètes de prévention primaire participant à la politique de prévention et de lutte contre les inégalités sociales et territoriales d'accès à la santé [...] ; et d'intégrer la prévention dans les pratiques des professionnels de santé* » [2].

Les infirmiers sont souvent en première ligne pour dispenser des soins, éduquer les patients, promouvoir un mode de vie sain, en somme, pour "*conférer aux populations les moyens d'assurer un plus grand contrôle sur leur propre santé, et d'améliorer celle-ci* » (OMS) [3]. Il s'agit de sensibiliser les citoyens au fait que la santé est une ressource pour la vie et non un but en soi. En outre, grâce aux SSES, les étudiants acquièrent et développent des compétences infirmières, adaptées à leur futur contexte d'exercice.

Etudiants en soins infirmiers en deuxième année à l'Institut de Formation en Soins Infirmiers (IFSI) de Clermont-Ferrand, dans le cadre du Service Sanitaire des Etudiants en Santé (SSES), nous sommes intervenus à la demande d'un collègue du Puy de Dôme auprès d'élèves de 5ème, autour du thème : **“L'usage déraisonné des écrans et leurs impacts sur le sommeil”**.

## Une démarche projet

Afin d'appréhender l'enjeu de notre projet, et grâce aux enseignements de la compétence 5 intitulée « *Initier et mettre en œuvre des soins éducatifs et préventifs* » nous nous sommes appuyés sur les différentes étapes de la démarche projet. Pour commencer nous avons fait un état des lieux de ce problème de santé publique et identifié les différents plans et programmes nationaux, relatifs à cette thématique. Le problème cerné, nous avons fixé des objectifs puis les modalités et supports pédagogiques permettant leur atteinte. Pour être accessible à notre public cible, il nous a semblé nécessaire que ce projet soit ludique. C'est ainsi que l'Escape Game s'est imposé à nous.

## Le contexte de l'intervention

Dans le contexte actuel où la crise sanitaire de la Covid-19 a eu un impact significatif sur l'omniprésence des écrans dans les foyers et leurs consommations, le collègue a souhaité que nous intervenions sur l'utilisation excessive des écrans par les adolescents de 12 à 13 ans. En effet, cet usage excessif des écrans est identifié comme entraînant de nombreuses conséquences physiologiques et psychologiques. A titre d'illustration [4], le mésusage des écrans engendre des difficultés scolaires en lien avec le manque

de sommeil, se manifestant par un manque de concentration et d'attention. D'autres conséquences comme la sédentarisation sont également à prendre en compte.

Afin d'élaborer notre diagnostic, nous avons envoyé, à l'ensemble des parents des élèves de 5ème, un questionnaire portant sur les habitudes des jeunes face aux écrans. L'analyse de celui-ci a confirmé que l'utilisation des écrans était bien un enjeu de santé publique puisque, 92% des jeunes de notre échantillon possédaient un téléphone portable, 88% y avait accès dans leur chambre, 52% l'utilisaient avant de dormir dont 48% moins de 30 minutes avant.

## La construction de l'animation

Etant davantage confrontés à la prise en soin d'adultes au cours de notre formation, la difficulté pour nous était de savoir de quelle manière nous pourrions atteindre ce public de jeunes de 12 ans.

Parmi nos objectifs, nous avons retenu que l'activité soit adaptée à leur âge et à leur niveau de compréhension, qu'elle soit motivante et intéressante et qu'elle contribue à développer leurs compétences psychosociales...

### Le choix de l'outil

Nous souhaitions mettre en œuvre cet outil innovant, nécessitant de la créativité de notre part, ainsi et qui n'avait jamais été retenu par les étudiants des SSES de notre IFSI. Nous avons fait le choix de l'outil : l'Escape Game qui est « *un jeu qui consiste à résoudre des énigmes pour sortir d'une situation critique et/ ou s'échapper d'un espace clos, réel ou virtuel* » [5]. La créativité a développé « *notre capacité de penser, et de mettre en œuvre des idées nouvelles et adaptées à un contexte donné* » (Roger von Oech cité par Brasseur [6]) tout en adoptant différents profils : « *explorateur, artiste, juge et conquérant.* » [6]).

### Le contenu de l'outil

L'Escape Game, sous forme de jeu de plateau, avait pour but de résoudre un énigme « *Mathis, un élève de 5ème a perdu quelque chose hier* ». Pour ce faire les élèves devaient se rendre sur 4 îlots représentant chacun un des lieux où Mathis s'était rendu (la salle à manger, le stade du collège, la salle de classe et la chambre) ; chacun apportant un élément de l'énigme finale. A chaque îlot était associé à un thème : la sédentarité, l'alimentation, le sommeil et l'impact sur les apprentissages, permettant aux élèves de débattre avec nous sur les conséquences d'une addiction aux écrans.

### La pertinence de l'outil

Selon nous, cet outil était adapté à leur âge : les adolescents ont su faire preuve de réflexions constructives. Ils ont su travailler en groupe pour trouver les solutions et ont fait appel à des connaissances précises sur les recommandations de l'utilisation adaptée des écrans.

Un questionnaire de satisfaction a permis d'évaluer notre projet : 96% des élèves ont trouvé l'Escape Game « *trop cool* », pour 75% d'entre eux, le quizz de connaissances leur « *a appris plein de trucs* » et 76% d'entre eux ont trouvé cela « *super bien fait* ».

### La mesure des objectifs

Ainsi, notre objectif : « *Faire réfléchir les jeunes sur l'utilisation des écrans et leurs influences négatives sur leur santé* » a été atteint grâce à l'Escape Game.

Pour vérifier si notre intervention avait suscité des changements de comportement sur leurs habitudes d'utilisation des écrans, nous avons envoyé un autre questionnaire 3 mois après. Alors que seuls 12 élèves ont répondu, nous avons pu toutefois constater que parmi ces répondants, 83% d'entre eux ont augmenté le temps sans écran avant de dormir, et 50% leur temps de sommeil en semaine.

## Les retombées multiples sur la posture professionnelle

Avec recul, nous pouvons dire que la mise en œuvre du SSES nous a permis de développer des compétences parfois moins travaillées en stage.

### De la créativité

L'élaboration de cette activité a nécessité beaucoup de créativité afin de lui attribuer un caractère ludique nécessaire à une éducation à la santé optimale auprès de sujets jeunes. Nous avons incarné à tour de rôle

les différents profils définis par Roger von Oech cité par Philippe Brasseur [6]. L'explorateur a fait émerger des idées nouvelles, qui ont été travaillées et essayées par l'artiste, critiquées par le juge puis intégrées au jeu et valorisées par le conquérant. En repoussant nos limites et en laissant apparaître un potentiel créatif que nous ne connaissions pas, nous avons été stimulés par la contrainte temps corroborant les propos de P. Brasseur pour qui « *l'inventivité est toujours couplée à une contrainte* ».

### Un soutien à la motivation

La deuxième compétence que nous avons développée est le développement de la motivation. Pour que l'activité proposée ait un impact sur les élèves et notamment des élèves de 5ème, il fallait qu'elle soit motivante et intéressante à leurs yeux. Parmi les conditions retenues par Viau [7]., pour motiver les élèves, l'activité se doit d'être « *signifiante, aux yeux de l'élève, diversifiée, s'intégrer aux autres activités, être authentique, exiger un engagement cognitif de l'élève, responsabiliser l'élève en lui permettant de faire des choix, permettre à l'élève d'interagir et de collaborer avec les autres, avoir un caractère interdisciplinaire, comporter des consignes claires, et se dérouler sur une période de temps suffisante.* » Nous pensons avoir répondu à l'ensemble de ces conditions mais nous avons également été « *passionnés pour notre matière* » et « *respectueux vis-à-vis des collégiens* » (Viau) [7].

Pour nous, cet outil innovant relevait du challenge : nous avons pris plaisir à le relever et nous avons hâte d'observer la réaction des élèves.

### De la collaboration

Le travail de groupe avec les contraintes organisationnelles et personnelles de chacun était un autre défi qui s'est avéré positif par le renforcement de la confiance en soi. Les ressources de chacun, le partage d'idées et la confrontation des points de vue ont affiné notre réflexion. Réaliser cet outil en une semaine a développé la collaboration et l'organisation entre nous. On peut émettre l'hypothèse qu'avec plus de temps les énigmes auraient pu être de meilleure qualité, ou plus approfondies. Pour autant, cette hypothèse est pour l'heure non vérifiable et contradictoire avec celle de Brasseur pour qui la contrainte n'a pu qu'amplifier notre créativité.

### Le développement de compétences pédagogiques.

Nous avons également développé nos compétences pédagogiques. A l'instar des principes du courant socio-constructivisme, les élèves, à travers les interactions, les prises des décisions éclairées concernant leur bien-être, tout en mobilisant leur autonomisation particulièrement recherchée chez ces adolescents ont acquis des connaissances.

Enfin, adapter notre communication a été une compétence centrale de notre projet. Après l'écart relevé entre les habitudes d'utilisation des écrans verbalisées par les jeunes et celles relatées par leurs parents dans les questionnaires, nous avons réajusté notre discours au cours de l'action. Nous nous sommes également adaptés à la spécificité de chaque groupe : certains étaient dynamiques, réflexifs tandis que dans d'autres présentaient des difficultés scolaires.

## Quelques limites

Bien que cette expérience ait été enrichissante pour nous, elle a montré quelques limites. Malgré plusieurs relances, nous avons reçu un nombre très limité du questionnaire à trois mois, ceci nous empêchant de vérifier l'impact de notre action. Par ailleurs, par incompatibilité de calendriers de formations, nous n'avons pas pu réaliser ce projet en interdisciplinarité, alors qu'il s'agit d'un objectif du SSES.

## Conclusion

Alors que le SSES nous a conféré des crédits essentiels à l'obtention de notre diplôme d'infirmier, il a surtout développé des compétences qui nous ont demandé de sortir de notre zone de confort et qui ne sont pas explicites à l'évocation de la profession d'infirmière.

Outre l'écriture de cet article, qui nous prépare à l'UE "*Initialisation à la Démarche de Recherche*" et à l'écriture de notre travail de fin d'études, le service sanitaire a été une expérience singulière. Le potentiel créatif, la capacité à créer de la motivation chez autrui, l'organisation d'une activité complexe,

la collaboration et l'adaptabilité, sont des compétences transférables dans l'exercice du métier notamment lors de l'éducation thérapeutique du patient.

A l'aube de notre troisième année, nous pensons que, proposer des activités innovantes aux patients atteints ou pas de maladie chronique, permettra d'avoir un peu plus d'impact sur le comportement des personnes que nous aurons à accompagner, que ce soit dans le cadre de la prévention primaire, secondaire ou tertiaire. Enfin, il nous paraît opportun de nous questionner sur l'adaptation de cet outil dans des ateliers collectifs : ETP en endocrinologie, prévention des chutes en EHPAD, prévention de l'obésité en pédiatrie...

### Références

- [1] Ministère de la Santé et de la prévention (2017) La stratégie nationale de santé 2018-2022 <https://sante.gouv.fr/systeme-de-sante/strategie-nationale-de-sante/article/la-strategie-nationale-de-sante-2018-2022>
- [2] Décret n°2018-472 du 12 juin 2018 relatif au service sanitaire des étudiants en santé <https://www.legifrance.gouv.fr/loda/id/JORFTEXT000037051024>
- [3] Deschamps, J.-P. (2017). La charte d'Ottawa pour la promotion de la santé. *hegel*, 2(2), pp. 105-106.
- [4] Fédération pour la recherche sur le cerveau [Disponible sur] <https://www.frcneurodon.org/comprendre-le-cerveau/a-la-decouverte-du-cerveau/le-sommeil/#:~:text=Un%20sentiment%20n%C3%A9gatif%20peut%20%C3%AAtre,humeur%20et%20nos%20%C3%A9motions%2C%20>
- [5] Larousse (2023) Escape Game [https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/escape\\_game/191119](https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/escape_game/191119)
- [6] Brasseur, P. (2017, septembre). La créativité est la condition de l'innovation. *Soins cadre*, 26 (103), pp. 19-21.
- [7] Viau, R. (2000). Des conditions à respecter pour susciter la motivation. *Correspondance*, 5(3).

### Auteurs

Dieuwertje BORDAT-TEEUWEN<sup>a</sup> \* Cadre de santé formatrice

Virginie OURSCHEL, Hugo BUSSIÈRE, Caroline CANNAUD, Jennifer CHEVALERIAS, Nicolas MENTIGNY, Erika VEREMES<sup>a</sup> : Etudiants en soins infirmiers, promotion 2021-2024.

<sup>a</sup> Institut de formation en soins infirmiers - 1 Boulevard Winston-Churchill - 63000 Clermont-Ferrand

\***Auteur correspondant** – (D. Bordat-Teeuwen) - [dbordat-teeuwen@chu-clermontferrand.fr](mailto:dbordat-teeuwen@chu-clermontferrand.fr)