

00078 | 00078

# Le patient véritable acteur de son parcours de soins : introduire l'escape game en éducation thérapeutique

Charlotte Ménage-Anjuère <sup>1</sup>, Nathalie Morel <sup>2</sup>, Dan Benhamou <sup>3</sup>, Margot Babinet <sup>2</sup>, Sophie Renet <sup>4</sup>, Audrey Decottignies <sup>5</sup>, Raphaèle Seror <sup>6</sup>

<sup>1</sup>Hôpital Antoine Béclère - Clamart (France), <sup>2</sup>Hôpital Cochin - Paris (France), <sup>3</sup>Faculté de médecine Paris-Saclay - Le Kremlin-Bicêtre (France), <sup>4</sup>Centre de recherches Education et Formation (EA 1589) Paris-Nanterre - Nanterre (France), <sup>5</sup>Unité Transversale d'Education Thérapeutique Paris-Saclay - Clamart (France), <sup>6</sup>Hôpital Bicêtre - Le Kremlin-Bicêtre (France)

## 1 - Introduction - contexte - objectif

Le lupus érythémateux systémique (LES) est une maladie chronique auto-immune rare touchant principalement de jeunes adultes actifs. Adapté à ce profil, l'*escape game* (EG), ou jeu d'évasion, est un dispositif motivant et ludique. Il peut être transposé en pédagogie de la santé, au carrefour entre la simulation en santé et l'éducation thérapeutique (ETP). Par la succession d'énigmes à résoudre en équipe, il renforce les apports théoriques, la réflexion collaborative et l'autonomie.

## 2 - Méthode

Un équipe multidisciplinaire et multicentrique a été constituée pour conduire le projet (*game designers*, patients, pharmaciens, rhumatologues, médecins généralistes, internistes, psychologue, formateurs en ETP et/ou en simulation en santé). Celui-ci est basé sur quatre concepts : étonnement, *empowerment* collectif, pédagogie inversée et apprenance. Les compétences prioritaires à acquérir par le patient ont été sélectionnées parmi les 30 abordées dans le programme d'ETP Lupus : bas les masques ! (CHU Lille), auprès de patients et d'experts du LES via un questionnaire en ligne. L'équipe a conçu collaborativement les énigmes, leur animation et le débriefing avec les participants, qui suit tout scénario.

## 3 - Résultats - discussion

Dix compétences ont été sélectionnées auprès de 24 professionnels et 57 patients. Un premier scénario d'une heure reprenant cinq d'entre elles a été élaboré sur le thème de la boîte de nuit (ex : expliquer sa maladie à son entourage et aux professionnels de santé, identifier les médicaments autorisés et contre-indiqués au cours de la grossesse et de l'allaitement, considérer la relaxation comme une aide possible contre la fatigue). Ce scénario a été testé par quatre patients en laboratoire de simulation à des fins d'ajustement. Il était suivi d'une heure de débriefing avec les participants. Afin que l'EG soit reproductible dans d'autres centres, un kit a été créé,

comprenant l'ensemble du matériel nécessaire (documents de formation, compétences, scénario, énigmes, mobilier nécessaire, installation, animation, débriefing).

#### **4 - Conclusion**

Ce projet implique dès la conception un partenariat entre patients et professionnels de santé. Il a abouti à la création d'un outil innovant, intégré à un programme d'ETP déjà labellisé. Un second scénario sur le thème de l'île déserte est en cours d'élaboration sur les cinq autres compétences retenues. Une étude clinique multicentrique comparant des séances d'ETP du programme à l'EG permettra de connaître la place de ce nouveau modèle pédagogique, son influence sur la motivation des patients à apprendre et leur adhésion.