

# S'évader du Bureau: Utilisation de salles d'évasion comme stratégie d'enseignement des principes d'AQ dans l'éducation médicale.

Selya Amrani<sup>1</sup>, Philip Chikpov<sup>1</sup>, Jeff Puncher<sup>1</sup>, et Kheira Jolin-Dahel<sup>1</sup>

<sup>1</sup> : DMF, uOttawa

## INTRODUCTION

**Contexte** : La ludification est l'application d'éléments de conception de jeu et de principes de jeu dans des contextes non ludiques. Il s'agit d'un ensemble d'activités et de processus visant à résoudre des problèmes en utilisant ou appliquant les caractéristiques d'éléments de jeu.



Les jeux d'évasion (ou salles d'évasion) sont un phénomène croissant qui peut être mis à profit de l'éducation. En plus de renforcer les principes de l'assurance qualité en utilisant des compétences de résolution de problèmes, ils permettent aux apprenants de développer leurs aptitudes de travail d'équipe, de leadership et de communication.

## OBJECTIFS

**Objectif** : Concevoir une salle d'évasion virtuelle pour renforcer et revoir les principes de base de l'amélioration de la qualité pour les apprenants en médecine familiale.

**Objectifs d'apprentissage** :

1- Réviser les concepts de base de l'AQ :

- Terminologie de l'AQ
- Identifier une lacune dans les soins
- Composante d'un objectif SMART
- Effectuer une analyse des causes profondes à l'aide d'outils courants (carte des processus, diagramme de Pareto, diagramme cause-effet).
- Organiser les idées de changement en fonction de leur pertinence
- Compréhension de base des graphiques d'exploitation

2- Rôles CanMEDS : faire preuve d'une communication et d'un leadership efficaces tout en travaillant en équipe pour résoudre diverses énigmes.

Remerciements: Département de médecine familiale  
Exempté par le Conseil d'éthique de la recherche de l'uOttawa

## DÉVELOPPEMENT

**Première étape** : Identifier les principes d'AQ que nous voulons enseigner ou renforcer.

**Deuxième étape** : Remue-méninges pour dresser une liste de jeux, y compris des énigmes courantes dans les salles d'évasion, mais aussi des jeux sur ordinateur et sur table.

**Troisième étape** : Combiner un principe d'AQ avec un jeu qui renforce le point d'enseignement de ce principe d'AQ.

**Quatrième étape** : Intégrer une composante interactive de travail d'équipe aux énigmes.

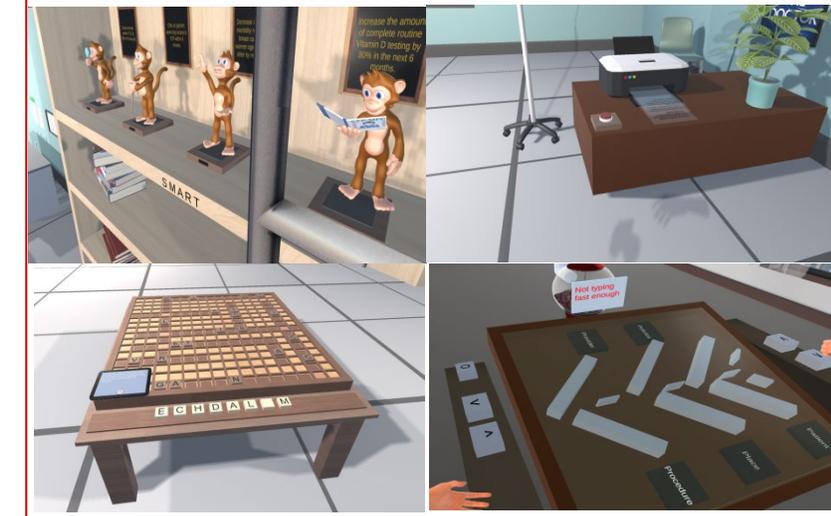
Principe d'AQ	Énigme	Interaction
Terminologie d'AQ	Mot croisé	Plateau de Scrabble où le joueur doit placer des lettres
Diagramme cause-effet	Labyrinthe inclinable	Les contrôles haut/bas et gauche/droite ne peuvent pas être utilisés par le même joueur
Diagrammes d'exploitation	Blocage directionnel	La serrure et la réponse sont séparées : les joueurs doivent communiquer pour déverrouiller

## S'ÉVADER DU BUREAU



- Il s'agit d'un cabinet de médecine familiale. Il y a plusieurs pièces à déverrouiller pour terminer le jeu.
- Divers paramètres seront collectés pour mesurer les performances des participants afin de garantir l'adéquation des énigmes.
- Certaines énigmes nécessitent un travail d'équipe et des communications et ne peuvent être résolues par un seul joueur.

## EXEMPLES



## ORIENTATIONS ACTUELLES ET FUTURES

- Énigmes et indices ont été élaborés en collaboration avec des apprenants en médecine.
- Programmation d'une expérience de réalité virtuelle est presque terminée
- Essais pilotes en cours depuis l'hiver 2022
- Fonction de fiches de rendement pour mesurer les performances des participants.
- Créer différents « degrés de difficulté » pour le jeu

**Une pièce dont seul un MAITRE en AQ peut s'évader.**

**Qui s'évadera et qui sera retrouvé au matin, enterré sous toute la papperasse?**