



14^e Journée Régionale des Correspondants en Hygiène des Établissements de Santé

Outils innovant de formation en santé : chambre des erreurs en réalité virtuelle



Dr Manton Benoit
Praticien Hygiéniste
Centre hospitalier de Béziers
GHT ouest Hérault
benoit.manton@ch-beziers.fr



La chambre des erreurs

- La « chambre des erreurs » est un outil de **simulation en santé** « ludique et pédagogique » pour améliorer la qualité et la sécurité des soins
- Il permet aux professionnels de visualiser et identifier (rechercher) des erreurs
- Les pratiques sont corrigées durant la phase de débriefing
- Le participant doit quitter la chambre des erreurs, avec les « bons messages » = formation des professionnels



14^e Journée Régionale des Correspondants en Hygiène des Établissements de Santé

Objectif d'une chambre des erreurs

- Sensibiliser les professionnels aux risques :
 - médicamenteux
 - des dispositifs médicaux
 - infectieux
 - d'identitovigilance
- Développer une culture positive de l'erreur
- Acquérir et actualiser les connaissances/compétences
- Réunir toutes les catégories professionnelles
- Renforcer la cohésion d'équipe
- Apporter de la convivialité à la formation



14^e Journée Régionale des Correspondants en Hygiène des Établissements de Santé

Matériel requis

- Lieu : chambre de patient ou autre, une zone de débriefing
- Équipement dans de la chambre : lit, chevet, matelas, draps, table, chaise, fauteuil, adaptable, sonnette, SHA, poubelle, ...
- Un mannequin représentant le patient
- Un autre mannequin pour représenter le soignant avec la tenue professionnelle
- Équipement supplémentaire en fonction des erreurs insérées



14^e Journée Régionale des Correspondants en Hygiène des Établissements de Santé

Problèmes rencontrés en formation

- Attractivité des formations
 - De moins en moins de disponibilité et de mobilité des professionnels
 - Temps pour la formation de plus en plus restreint
 - Détachement du soin de plus en plus compliqué
 - Service en flux tendu
- ⇒ Trouver de l'innovation dans la formation



14^e Journée Régionale des Correspondants en Hygiène des Établissements de Santé

Solution ? La réalité virtuelle ?

Définition : La réalité virtuelle (en anglais, *virtual reality* ou VR) est une technologie qui permet de plonger une personne dans un monde artificiel créé numériquement.

Il peut s'agir d'une reproduction du monde réel ou bien d'un [univers](#) totalement imaginaire.

Chambre des erreurs en réalité virtuelle

- Chambre des erreurs immersives à 360°
- Innovation dans la formation des professionnels
- Dématérialisation totale de la chambre





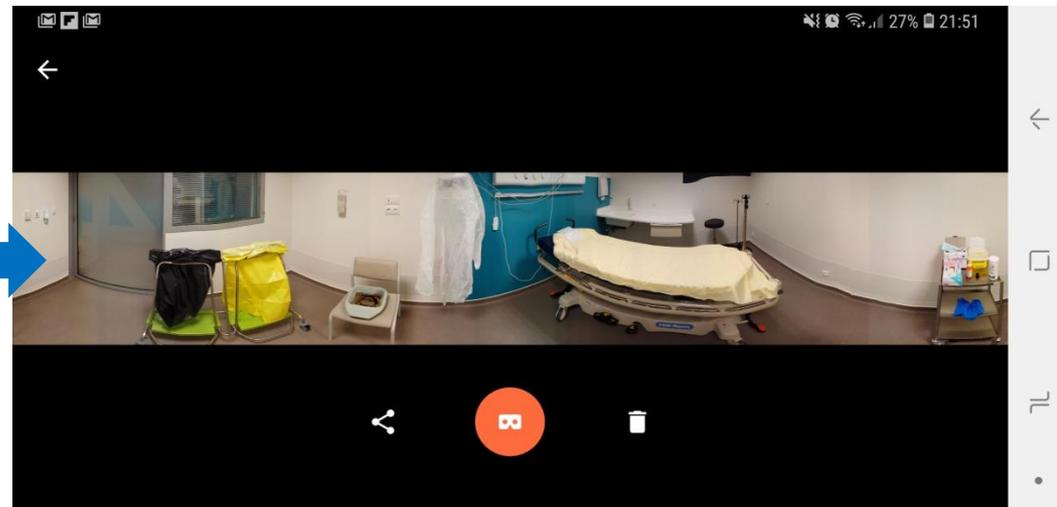
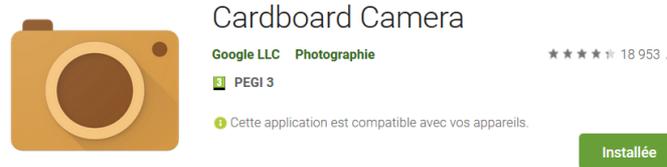
14^e Journée Régionale des Correspondants en Hygiène des Établissements de Santé

Objectif de la réalité virtuelle

- Proposer aux professionnels une expérience (immersion) identique au monde réel
- Réalisme + poussé
- Former les professionnels directement dans leurs services pendant leurs activités
- Immersion dans une vrai chambre (sans erreurs parasites)
- « **mobilité** » de la chambre sans matériel
- Attractivité pour les professionnels
- Formation pouvant être individualisé
- Gagner du temps dans la formation

Création de la chambre des erreurs en RV

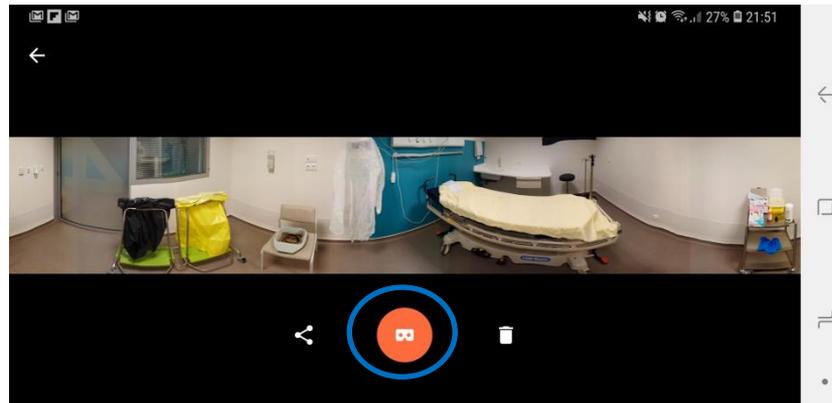
1. Création d'une chambre des erreurs réelle
2. Utilisation d'un Smartphone sous android
3. Travail avec :





Création de la chambre des erreurs en RV

4. Avoir une paire de lunettes de réalité virtuelle
5. Activer le mode RV dans l'application



4. Insérer le Smartphone dans les lunettes



Test de la chambre des erreurs en VR

- Lors de la semaine sécurité 2017/2018
- Déployée sur tout le GHT Ouest Hérault

Béziers



Bédarieux



Pézenas



Scénario utilisé



9 ERREURS

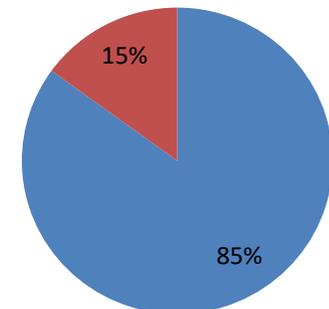


9 liées au risque infectieux

SCENARIO : Monsieur Paul Martin âgé de 65 ans, est mis en **précautions complémentaires contact spécifique** pour un *Clostridium Difficile*. Vous devez réaliser auprès du patient une prise de sang.

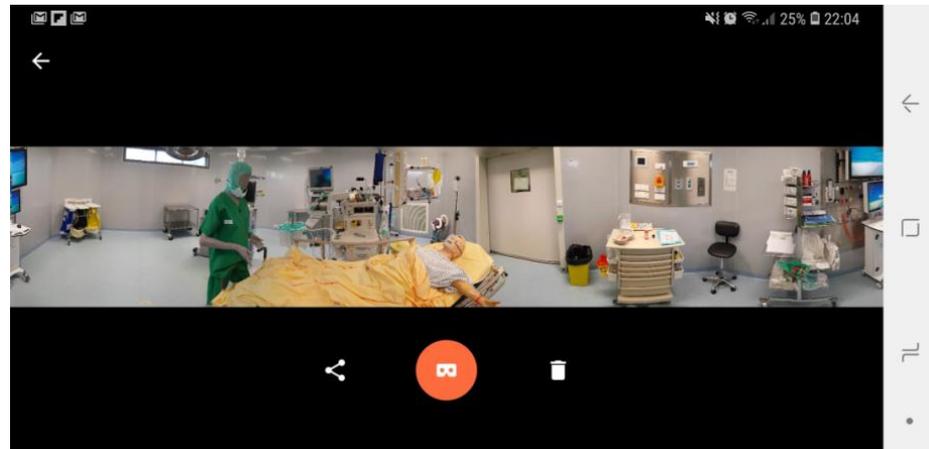
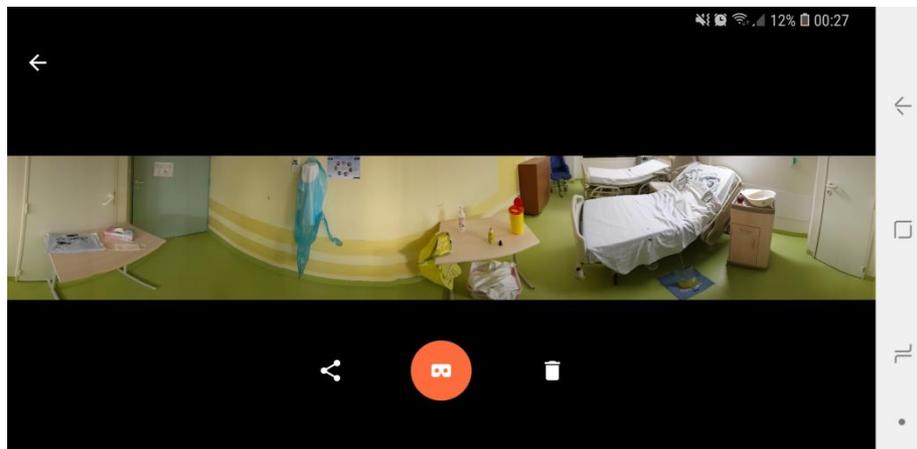
Résultats

102 professionnels Formés sur les 3 sites



Perspectives

- Création de plusieurs scénarios : PC contact, Gouttelette, bloc des erreurs ...
- Adapter le scénario à l'activité du professionnel à former : Salle de soin des erreurs, chariots des erreurs ...
- Passer à un mode interactif en immersion
- Création d'une application avec une disponibilité pour tous



Conclusion

- La scénarisation et l'immersion permettent une infinité de possibilités et permettent de gagner un temps précieux dans la formation
- Outil innovant dans la formation
⇒ Attractivité des professionnels
- Vraie mobilité de l'outil
- Possibilité de partager les scénarios créés entre les utilisateurs



Merci pour votre attention

