

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



CENTRE
HOSPITALIER
BEZIERS

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



@BenoitManton

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

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

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

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

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



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

Une application clé en main ?

Bientôt disponible sur Smartphone
Android et Iphone



Mystake Room VR

Merci pour votre attention

