

Parcours immersif à 360° appliqué à la simulation en santé : première expérience avec une chambre des erreurs médicamenteuses et perspectives

Rodier S.¹, Colombe M.², Aubrion-Reichling A.¹, Constans-Brugeais A.¹, Arzur J.³, Lebas T.⁴, Noyer V.¹, Vallée J.⁵, Venturelli N.⁵, Bobay-Madic A.¹

¹ CH de Lisieux, pharmacie ;² EPSM de Caen, pharmacie ;³ CH de Lisieux, neurologie ;⁴ CH de Lisieux, qualité - gestion des risques ;⁵ Vidéo Réalité Virtuelle production (VRVprod)

Depuis 5 ans, les chambres des erreurs, outils de simulation destinés à sensibiliser aux événements indésirables associés aux soins, se sont révélées être un moyen ludique, économique et efficace d'animer, entre autres, la semaine de la sécurité des patients.

L'objectif principal est de proposer une utilisation virtualisée de la chambre des erreurs, permettant ainsi d'étendre la portée de cet outil et de favoriser le renouvellement des scénarii. Le circuit du médicament, de la prescription à l'administration, en passant par les étapes de préparation et de stockage, constitue la cible de cet outil pédagogique à destination de tous les professionnels de santé intervenant dans ce circuit.

Nous avons réalisé une unité de soins virtuelle dans laquelle il est possible de se déplacer en parcours immersif à 360° (salle de soins, couloir d'unité et chambre patient). L'utilisation peut se faire avec un ordinateur, une tablette, un smartphone ou un casque de réalité virtuelle. Cet environnement est mis à disposition des pharmaciens hospitaliers de France (lien internet), accompagné d'un kit d'utilisation (mode d'emploi, support pédagogique avec réponses argumentées...). Un scénario a été créé et validé par un groupe de travail multicentrique et multidisciplinaire (pharmaciens, médecin, IDE et gestionnaire de risque). Différentes erreurs et non erreurs ont ainsi été sélectionnées en tenant compte notamment de leurs fréquences d'occurrence en établissements de santé, des risques encourus, de leur aspect pédagogique, du niveau de difficulté à les identifier et du public cible. 24 points d'intérêts sont ainsi cliquables, répartis dans les trois sphères, dans lesquels 18 Erreurs Médicamenteuses (EM) sont à identifier. Les utilisateurs peuvent noter ces EM dans un formulaire intégré à la chambre virtuelle et rempli au fil du parcours. Après remplissage de ce questionnaire, l'apprenant peut pénétrer dans une chambre corrigée permettant de cliquer sur les mêmes POI que dans la première chambre, mais cette fois-ci intégrant une correction, quelques rappels de bonnes pratiques ainsi que des références pour aller plus loin.

Depuis la mise en ligne de la chambre en novembre 2016, plus de 3000 clics sur la page de la chambre ont été recensés ainsi que 400 kits téléchargés. Elle est utilisée en présentiel (établissements de santé, IFSI, UFR Santé) comme en auto-formation. Nous avons recueilli les réponses de 160 utilisateurs de toute la France, majoritairement des infirmiers, pharmaciens, préparateurs en pharmacie, cadres de santé et aides-soignants. En moyenne, 13 EM ont été identifiées. Celles concernant le stockage des médicaments thermosensibles sont les plus facilement identifiées (97 et 96 %). Vient ensuite le défaut d'identification d'une préparation injectable (95 %). Parmi les EM les plus difficilement identifiées, la non prise en compte d'une divergence non intentionnelle sur une conciliation (36 %), le passage simultané de 2 formes IV incompatibles (24 %) et l'oubli de relai IV-PO (15 %) permettent de déceler de nouveaux champs d'action pour former les équipes. Aucune difficulté d'utilisation ou de bug n'a été rapporté pour cet outil qualifié d'instructif et ludique. Il présente des avantages certains par rapport à une chambre des erreurs physique ou un serious game en image de synthèse, notamment en terme de réalisme, de disponibilité, d'évolutivité, de diffusion et ne nécessite pas de matériel spécifique. Il doit cependant être envisagé des évolutions pour améliorer l'interactivité apprenant-outil et l'aspect collaboratif de réflexion autour de l'EM, en favorisant l'interprofessionnalité. Cet outil présente cependant des coûts initiaux, mais surtout des coûts d'évolutions inférieurs aux autres technologies utilisables.

La première chambre des EM en parcours immersif à 360° est désormais en libre accès sur internet. Cet outil pourra être utilisé pour toutes les manifestations de sensibilisation à l'EM mais également en formation initiale et continue, que celles-ci soient en présentiel ou en autoformation. En outre, il sera possible de faire évoluer cet outil en imaginant de nouveaux scénarii « immersifs ». De plus, la possibilité de faire apparaître des POI vidéos doit améliorer le dynamisme de cet outil et ainsi permettre de travailler sur un enchaînement de gestes ou de séquences de travail, avec de très nombreuses perspectives dans tous les services des établissements de santé.