



Joséphine GAUTIER<sup>1</sup>, Carmen RENARD<sup>1</sup>, Catherine L'EILDE BALCON<sup>1</sup>, Virginie COGULET<sup>1</sup>  
 1 : Pharmacie CAMSP, Hôpital CAVALE BLANCHE – CHU Brest – josephine.gtr@gmail.com



Mot-clés : formation, jeu sérieux, circuit des DM

## CONTEXTE

- ✓ La **formation continue du personnel** de la pharmacie sur le secteur des Dispositifs médicaux (DM) → **Sessions mensuelles de 1h en groupes** de 10 à 12 personnes.
- ✓ **Cible** : **OPQ** (ouvriers professionnels qualifiés) qui assurent une grande partie du circuit des DM sur l'établissement : La réception, la distribution, la livraison, le rangement



**Nouvelle thématique chaque mois!**  
 En général préparée par un interne en pharmacie avec un pharmacien

## OBJECTIF



- **Maintenir et renforcer** les connaissances générales sur le circuit des DM dans un format :

**LUDIQUE**      **REPRODUCTIBLE**  
**PARTICIPATIF**      **EVOLUTIF**  
**ADAPTE A TOUS !**

## MATERIELS & METHODES



### RECHERCHE DOCUMENTAIRE SUR LA THEMATIQUE DE FORMATION LUDIQUE ET INTERACTIVE

Idée retenue adaptée aux DM : créer un jeu type Trivial Pursuit®.  
 Identification un jeu plébiscité dans un autre établissement : Trivial DM [1]

### CONCEPTION DU JEU TRIVIAL DM ÉDITION CAMSP :

- Définition de **6 catégories** : généralités, reconnaissance de DM, pictogrammes, circuit CAMSP, traçabilité/délivrance, cas pratiques/bon usage
- Création de **90 questions/réponses** et de la **règle du jeu**

Sources : réflexion pharmacien/interne, procédures internes, Manuel des dispositifs médicaux Europharmat, problématiques rencontrées lors de la permanence pharmaceutique des pharmaciens



**RÉDACTION D'UNE FICHE D'ÉVALUATION** : questionnaire à 10 questions

## RESULTATS

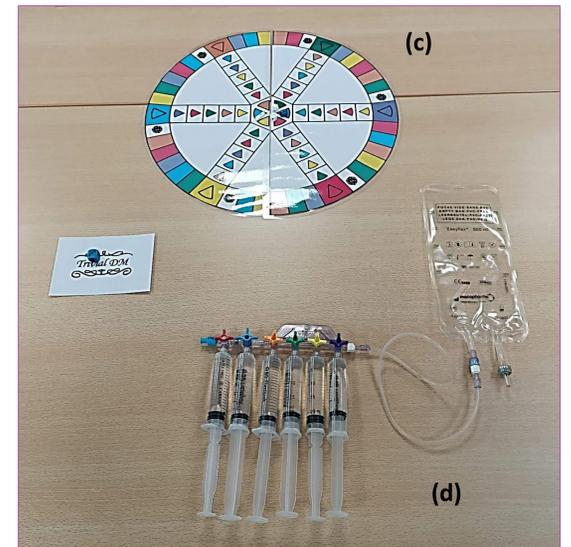
### PRÉSENTATION DU JEU



- ✓ **Cible** : OPQ, PPH, internes, pharmaciens
  - Répartition du groupe en équipes de 2 à 3 personnes
  - Animation du jeu par 1 interne et 1 pharmacien



- ✓ **Éléments du jeu** :
  - Cartes questions/réponses (a) :
    - 1 couleur par catégorie, 5 formats de question :
      - Vrai/Faux      ○ Qu'est-ce que c'est ?
      - Le savez-vous ?      ○ Cas pratique
      - QCM
  - Règle du jeu (b)
  - Plateau de jeu circulaire central (c)
  - Montage de seringues remplies sur rampe de robinets reliée à une poche vide (d)
    - 1 montage par équipe
  - Bouchons = pions
    - 1 par équipe
  - Un dé



- ✓ **Objectif du jeu** : répondre correctement à au moins 1 question de chaque catégorie pour ouvrir tous les robinets et remplir la poche
  - Discussions/explications animées en **débat** à chaque question posée



- ✓ **Durée moyenne de jeu** : 45 minutes
  - 3 sessions de formation réalisées



- ✓ **Fin du jeu** : remise d'une médaille à chaque membre de l'équipe gagnante



### EVALUATION DU JEU



- ✓ **Questionnaire** remis à chaque participant (n = 16) :
  - Moyenne calculée sur les réponses aux **7 QCM à choix multiples** (très bien à insuffisant) :
    - 1 - Apport de la formation en termes de compétences globales
    - 2 - Le formateur a utilisé efficacement le temps dont il disposait
    - 3 - Le formateur était à l'écoute
    - 4 - Les objectifs d'apprentissage était clairs
    - 5 - Le contenu de la formation était adapté
    - 6 - La durée de la formation était correcte
    - 7 - Le support de la formation était adapté

Moyenne générale du jeu = 18,8/20



### En quelques mots...

Les connaissances sont actualisées. Le débat était animé 😊

Merci pour le jeu. C'était ludique, attractif et surtout en équipe !

Le concept était top, ludique !

Les thèmes des questions étaient très intéressants

Super ambiance !!

## DISCUSSION/CONCLUSION

### AVANTAGES



- ✓ Aspect ludique de la formation apprécié par tous les participants
- ✓ Discussion animateur/joueur amène une « *bonne ambiance* »
- ✓ Jeu en équipes :
  - Pas de compétition individuelle ; pas de jugement
  - Participation facilitée de chaque joueur

### LIMITES



- X Nécessité de réaliser plusieurs sessions pour les grands groupes
- X Pas de vérification des acquis en fin de formation
- X Temps de session limité : « surveiller la montre »

**PERSPECTIVES** : évolutivité des catégories de questions en gardant la trame du jeu et en répondant aux besoins de formation du personnel