

MISE EN PLACE D'UN OUTIL DE FORMATION SUR LE CIRCUIT DES DISPOSITIFS MEDICAUX AU MOYEN D'UN « SERIOUS GAME »

DAVAL A.¹ ; BEILER B.¹ ; JACOB C.¹ ; JOLLY C.¹ ; DEMORE B.^{1, 2}

¹Pôle Pharmacie-Stérilisation - CHRU de Nancy - Hôpitaux de Brabois, Allée du Morvan, 54511 Vandœuvre-lès-Nancy, France

²Université de Lorraine, APEMAC, Nancy, France.

Contact : aline.daval88@gmail.com

Mots clés : simulation, bonnes pratiques, jeu

INTRODUCTION

La simulation en santé, promue par la HAS, permet la formation du personnel en les plaçant dans une situation de pédagogie active. Un **outil de formation ludique sur le circuit des dispositifs médicaux (DM) sous forme de « serious game »** a ainsi été mis en place au sein de notre établissement pour promouvoir la formation des internes et préparateurs en pharmacie hospitalière (PPH).

OBJECTIFS

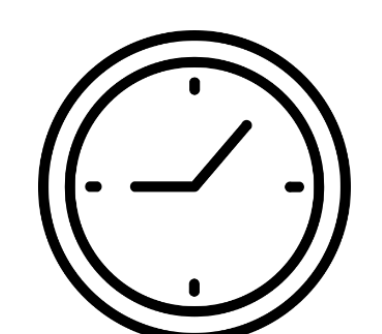
- ✓ **Evaluation des connaissances** des participants
- ✓ **Recueil de la satisfaction** concernant l'outil de formation « serious game »

MATERIEL & METHODES

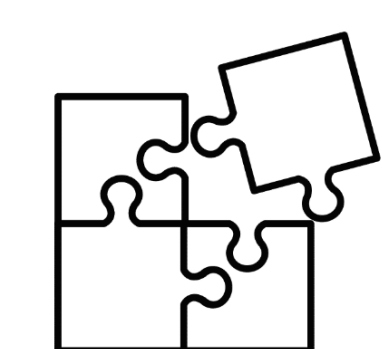
ORGANISATION D'UNE SESSION DE FORMATION



- ✓ **Cible :**
 - préparateurs en pharmacie hospitalière
 - internes en pharmacie



- ✓ **Durée moyenne :** 1 heure

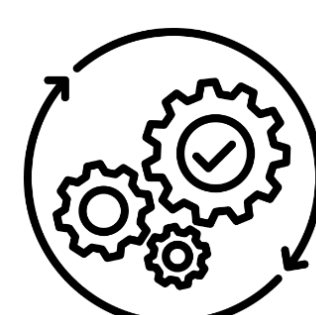


- ✓ **Déroulement d'une session :**
 - Présentation du concept
 - **Ateliers pratiques**
 - Questionnaire de satisfaction

3 ATELIERS PRATIQUES



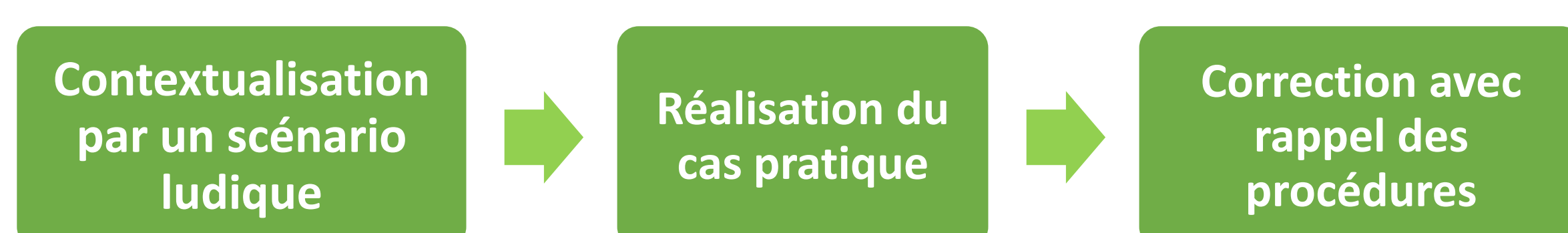
- ✓ **15 minutes par atelier**



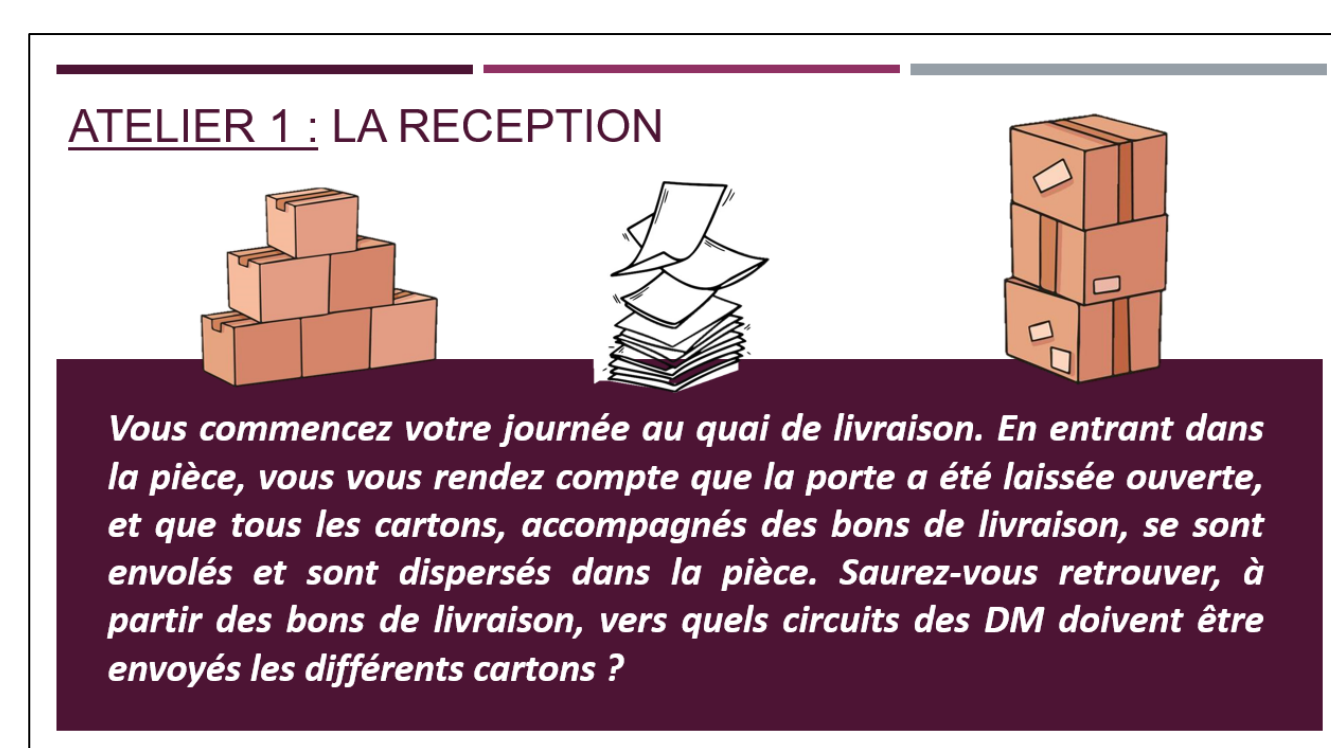
- ✓ **Sur différentes étapes du circuit des DM :**



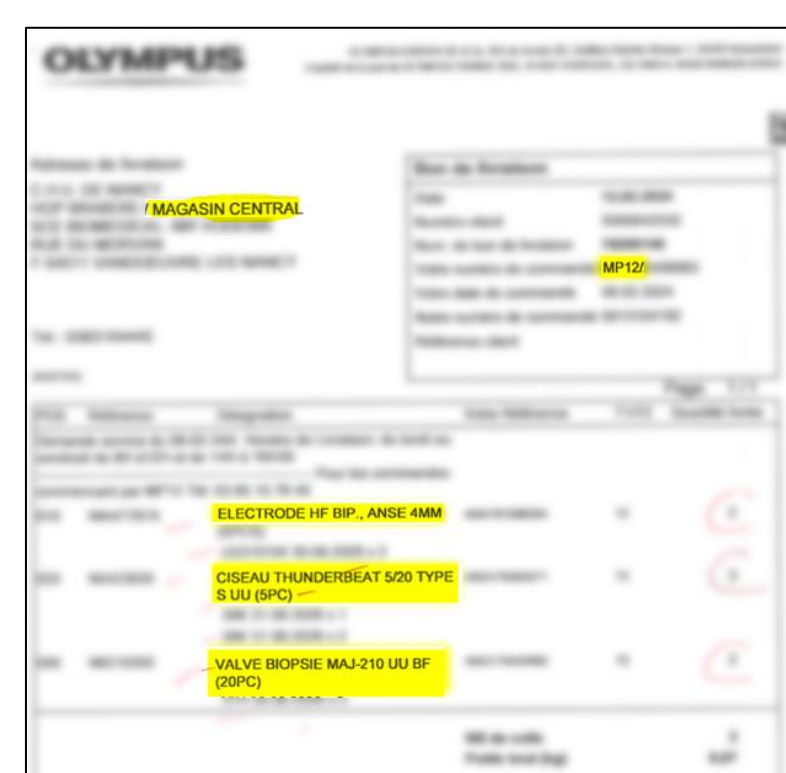
- ✓ **Division en 3 parties pour chaque atelier :**



EXEMPLES D'ÉLÉMENTS DE JEU



- Diaporamas avec scénario ludique



- Bons de livraisons erronés



- DM ne respectant pas les bonnes pratiques de stockage



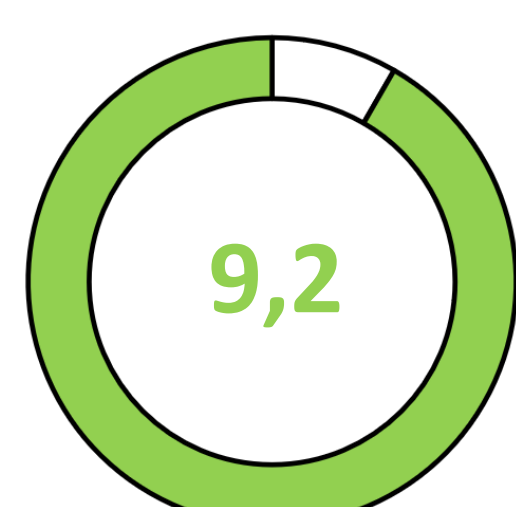
Découvrez les ateliers !

RESULTATS

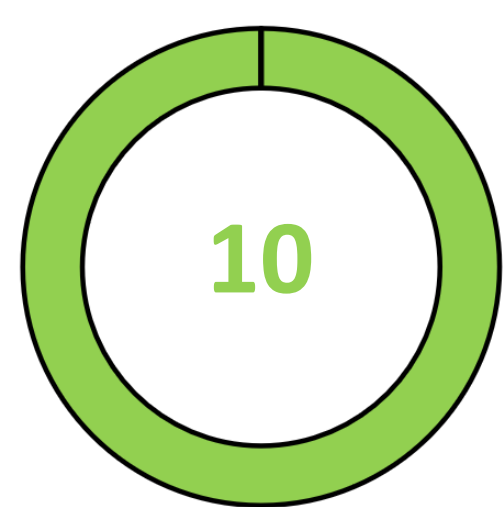
5 sessions de formation : 13 participants (9 PPH et 4 internes)

NOTES MOYENNES OBTENUES/10

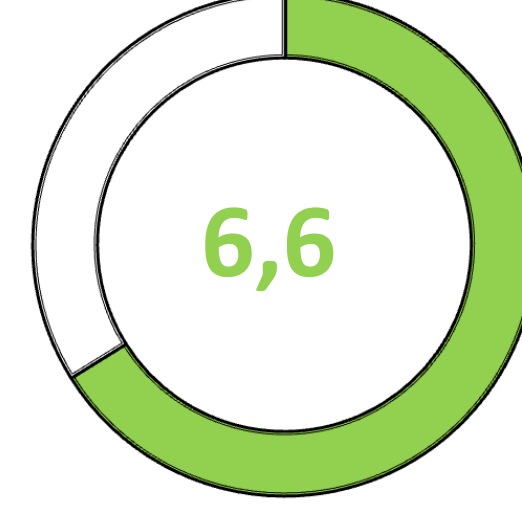
Atelier Réception



Atelier Stockage



Atelier Dispensation



SATISFACTION DES PARTICIPANTS



Appréciation globale du concept « serious game » : 100%



Tâches représentatives du quotidien : 77%



Acquisition de nouvelles connaissances : 84,5%

DISCUSSION - CONCLUSION

L'évaluation du « serious game » a montré que le format et le contenu ont globalement été appréciés. Les participants ont dans l'ensemble une **bonne maîtrise du circuit des DM**. Cependant, 84,5% d'entre eux déclarent avoir acquis de nouvelles connaissances, montrant ainsi que **certaines procédures ou modes opératoires nécessitaient un rappel**.