Société française de Pharmacie Clinique – Association Nationale des Enseignants en Pharmacie clinique

L'OIE DES PRODUITS DE SANTÉ

Equipe conceptrice / institution

Catherine DA VIOLANTE, Lisa FAURE, Sandrine GARNIER, Julie BOURLIER - CHU d'ORLEANS

2025

catherine.daviolante@chu-orleans.fr

Problématique – Thème principal

Formation à la validation pharmaceutique fastidieuse mais indispensable
→ **à dynamiser!**

Objectifs pédagogiques

Repérer les erreurs de prescription les plus graves,qu'elles concernent:
⇨ les dispositifs médicaux,
⇨ les médicaments.

Population cible

Internes en pharmacie et pharmaciens

Méthode pédagogique retenue

Jeu de plateau

Déroulé résumé de la solution ludopédagogique élaborée

Chaque joueur lance à tour de rôle un dé et avance du nombre de case indiqué. Selon la case, il pioche une carte "Quizz", "Erreur de posologie", "Erreur de prescription", "Salle de pause", "Dose d'Histoire", "Dispositifs médicaux", "Evénement". Le 1er joueur à atteindre la case 'FINISH!" remporte la partie.

Données pratiques

🕐1 heure max ☺☺☺ 2 à 6 joueurs par plateau
1 plateau de jeu, 1 ❒, 6 pions, cartes-questions, livret de réponses
Support de formation mis à disposition la veille, rappelant les objectifs du jeu
Présence d'un animateur (1 pharmacien clinicien senior/plateau))

Modalités d'évaluation ou de feedback

Feedback oral immédiat
Evaluation satisfaction/atteinte aux objectifs dans la semaine suivant le jeu, pour chaque participant, via Google Forms

Retours d'expérience

2 sessions déjà réalisées
Points forts identifiés:
- interactivité
- problématiques issues du terrain
- médicaments et des dispositifs médicaux.

Améliorations envisagées: supprimer ou réduire les cases "salle de pause", passage à deux dés par lancer pour accélérer le jeu si nombre de participants>4, décliner le jeu en version adaptée aux préparateurs en pharmacie hospitalière.