

Depuis 2017, formation IDE d'une journée sur la « sécurisation administration médicamenteuse »

En 2018, mise en place d'un nouvel outil de communication complémentaire: le Serious Game « SecuriMed »

Formation plus courte et plus participative sur le circuit du médicament

Optimisation de la sécurité du parcours de soins du patient.

En 2020, évolution vers un e serious game présenté sur tablette

5 Perspectives

Développement de cet e serious game au sein du GHT de haute Bretagne

Les établissements du GHT de Haute Bretagne étant confrontés à la recherche d'outils de formation attractifs relatifs à la sécurisation du circuit du médicament, il serait intéressant de déployer cet outil à l'échelle du GHT.

Une base de questions commune à tous les établissements sera proposée à partir de celle établie par le CHF et validée par un comité de pilotage. Chaque établissement pourra également incrémenter cette base par des questions spécifiques à son organisation.



1 Conception du jeu

***Réunions pluridisciplinaires** : Pharmaciens, PPH, interne, assistantes spécialistes « Brainstorming »

***Choix de 5 thématiques** à aborder : Transport; Stockage; Administration; Médicaments à risques/Never Events et Vigilance

***Rédaction** de 99 questions présentées sous forme de cartes à jouer et **création** d'un plateau de jeu



Sources utilisées

- Documents internes (Procédures, Bulletin d'information pharmaceutiques...)
- Arrêté du 6 avril 2011

4 Evolution vers le e Serious game

***Nouvel outil de communication** « innovant » et original présenté sur tablette

***100% des soignants satisfaits de la version dématérialisée** avec une préférence par rapport à la forme plateau

***Echange appréciable** entre la pharmacie et les services de soins

***Formation rapide** et efficace en interne des professionnels de santé

***Réactualisation des questions** au fil du temps



2 Animation dans les services de soins

Binôme Pharmacien /PPH



3 Résultats

« Jeu dynamique et instructif »

« Temps d'échange appréciable »

« Remise à niveau et acquisition de nouvelles connaissances »

« Enrichissant »

« Concept original et convivial »

« Support ludique et pédagogique »

« Animation agréable »

« Durée des sessions à adapter »
« Adapter les questions en fonction des organisations des différents services »

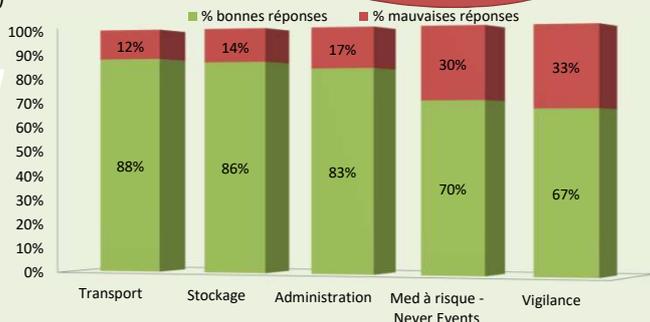
Résultats du questionnaire de satisfaction



- Pertinence des questions (100%)
- Réponses apportées (100%)
- Animation (100%)



- Acquisition de nouvelles connaissances (99%)
- Présentation sous forme de jeu (99%)
- Pertinence des thématiques (99%)
- Durée du jeu (95%)



Pourcentage des bonnes et mauvaises réponses par thématiques



Répartition des fonctions des participants

