

## Contexte

Différentes stratégies pédagogiques sont utilisées pour permettre la diffusion et l'application des connaissances. Des techniques classiquement utilisées comme les conférences, les exercices et les stages se distinguent désormais des techniques innovantes comme les plateformes de e-learning, de simulation et de jeux sérieux, notamment, les jeux d'évasion).

## Objectifs

Décrire les modalités de conception, de réalisation et d'utilisation de jeux d'évasion dans le domaine de la santé.

## Matériel et méthode

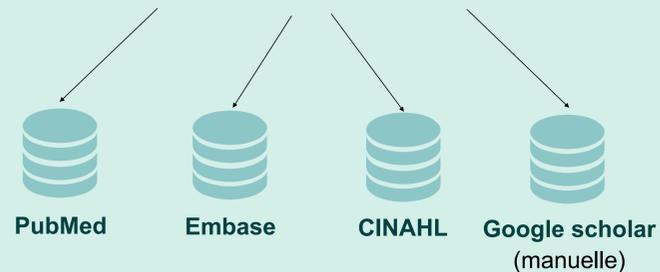
### Revue de littérature

Jusqu'au 3/12/2018



### Stratégie de recherche :

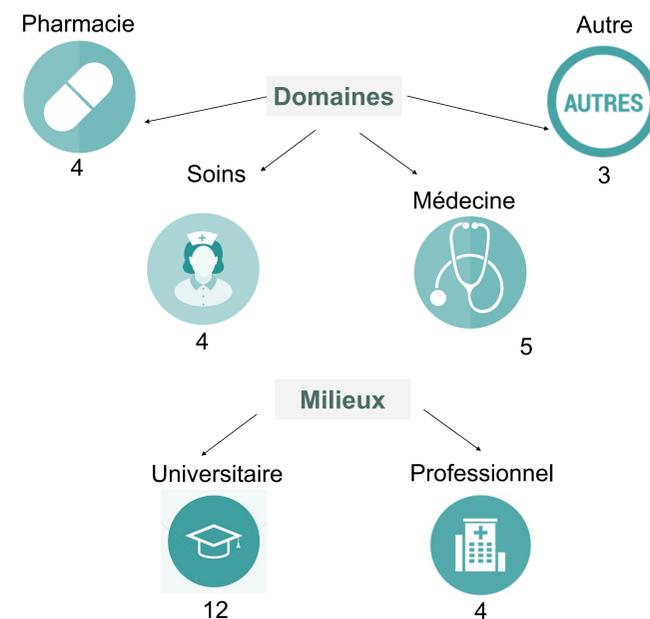
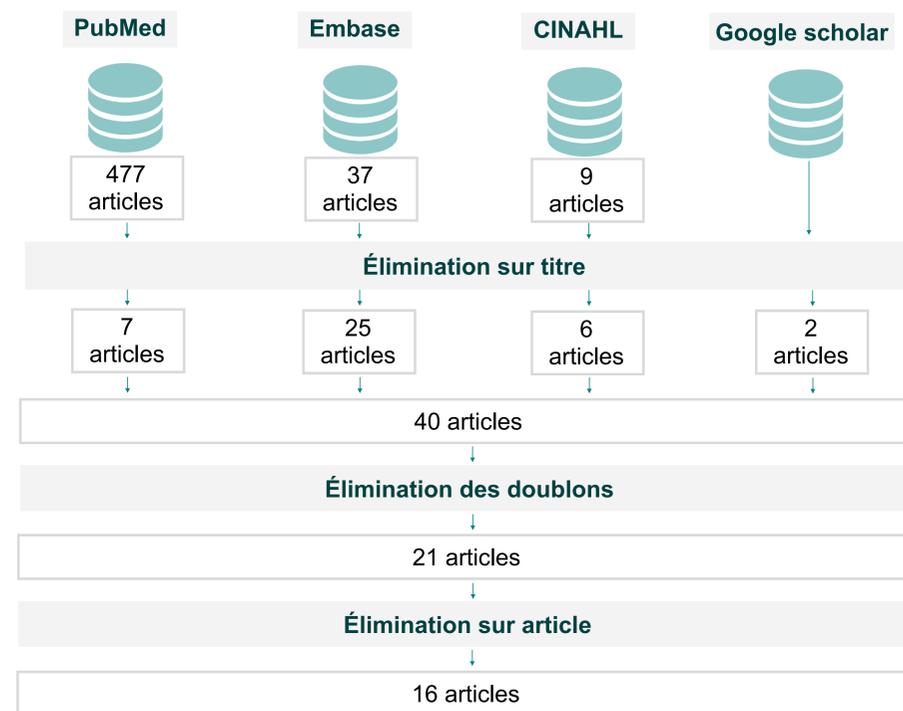
((("escape"[All Fields] AND room[All Fields]) OR ("escape"[All Fields] AND game[All Fields])) (["Escape room" OR "escape game"])



Inclusion des résumés et des articles portant sur la conception, la réalisation et l'utilisation des jeux d'évasion dans le domaine de la santé.

## Résultats

### Stratégie de recherche :



### Avant le jeu



Considération éthique : 1/2 des études

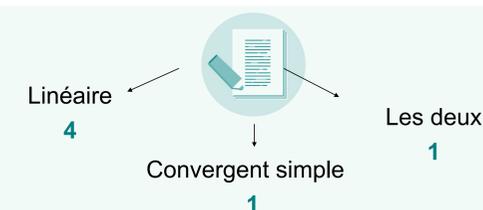


Tests préliminaires réalisés dans 2 études



Temps de conception : 6-20 heures

### Scénario



Objectifs abordés : 3-10 objectifs

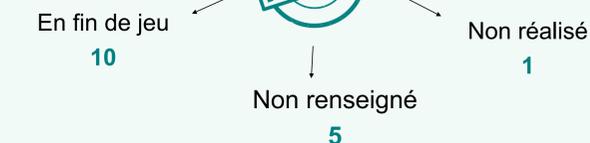
### Jeu



Durée de jeu : 1 heure (30-80 minutes)



7 à 213 personnes En groupe de 2 à 14 personnes



## Discussion et conclusion

Les jeux d'évasion émergent comme stratégie d'application des connaissances dans le domaine de la santé et sont principalement utilisés en milieu académique. Malgré, un nombre limité d'articles, cette revue de littérature permet d'avoir des exemples et une première base de données pour la réalisation de jeu d'évasion. Ils représentent une opportunité pour les pharmaciens hospitaliers d'améliorer l'apprentissage de leurs connaissances via une formation continue ludique et de processus hospitalier au sein de la pharmacie ou de l'établissement mais aussi pour l'ensemble des professionnels en lien avec le médicament.