

Contexte

Diff rentes strat gies p dagogiques sont utilis es pour permettre la diffusion et l'application des connaissances. Des techniques classiquement utilis es comme les conf rences, les exercices et les stages se distinguent d sormais des techniques innovantes comme les plateformes de e-learning, de simulation et de jeux s rieux, notamment, les jeux d' vasion).

Objectifs

D crire les modalit s de conception, de r alisation et d'utilisation de jeux d' vasion dans le domaine de la sant .

Mat riel et m thode

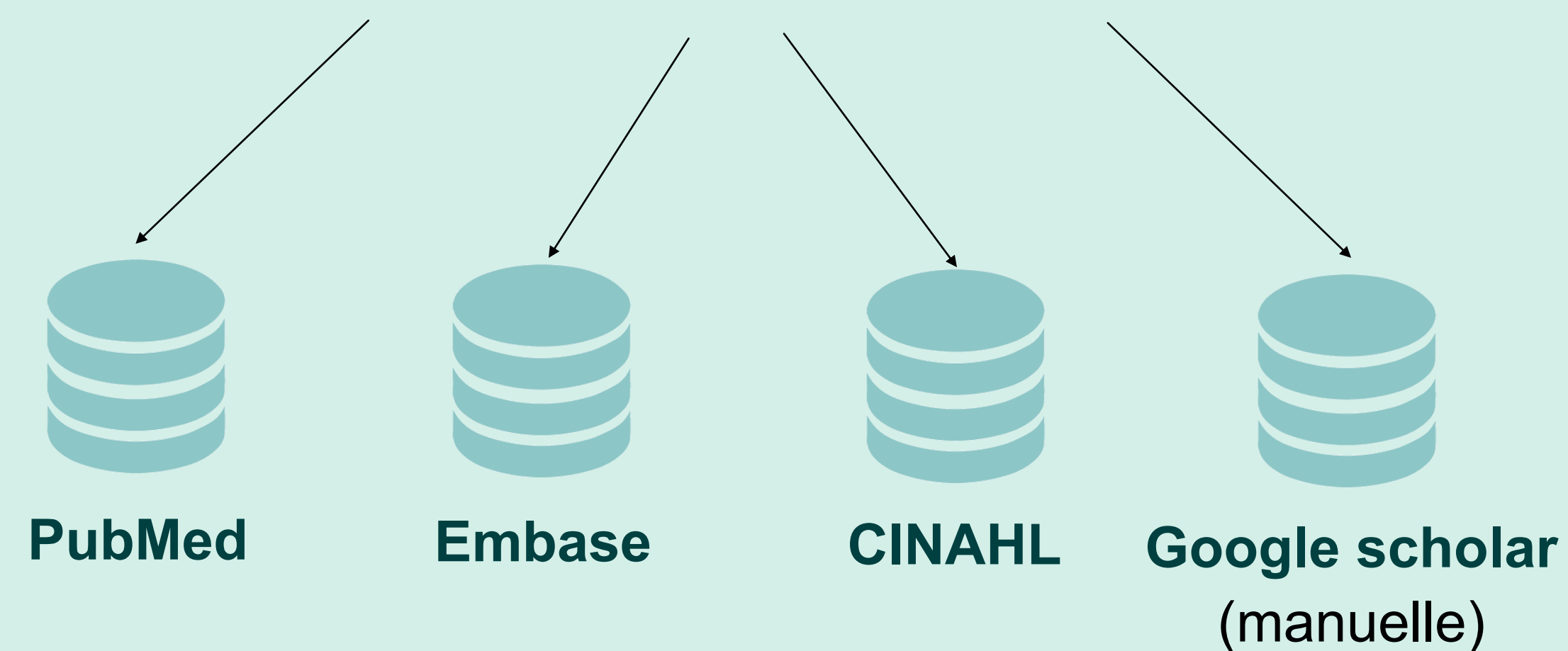
Revue de litt rature

Jusqu'au 3/12/2018



Strat gie de recherche :

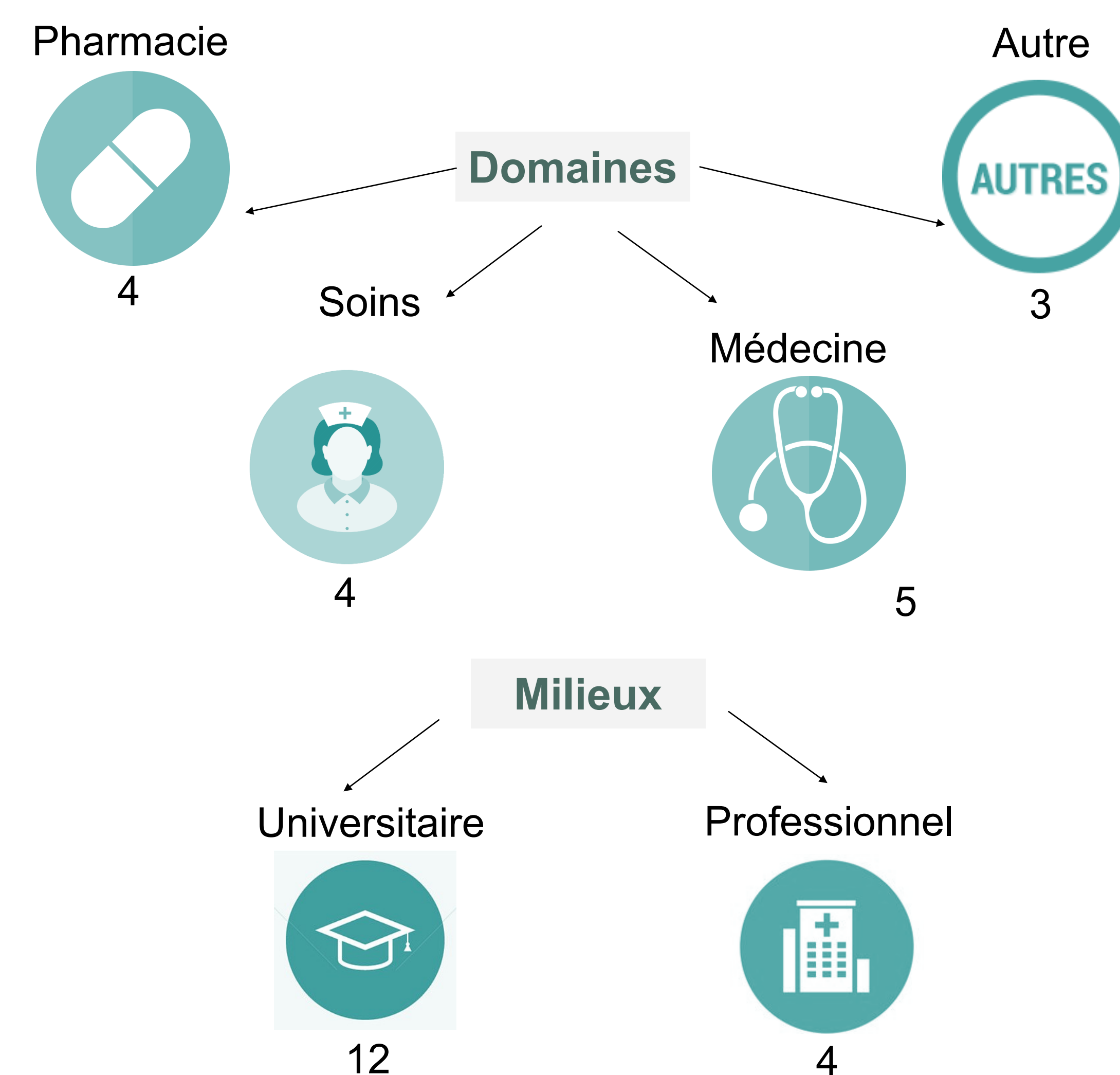
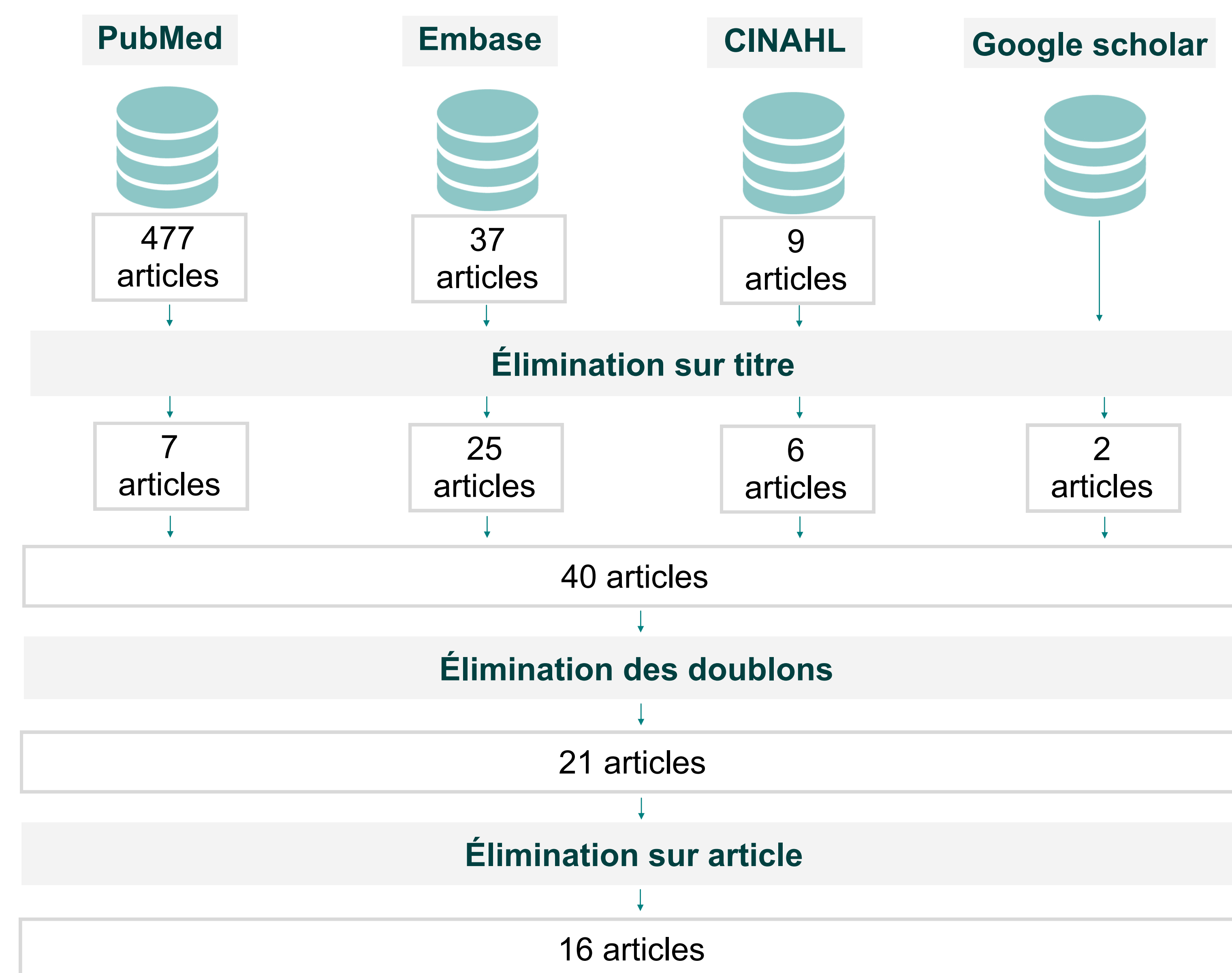
((("escape"[All Fields] AND room[All Fields]) OR ("escape"[All Fields] AND game[All Fields])) ([" Escape room " OR " escape game "]))



Inclusion des r sum s et des articles portant sur la conception, la r alisation et l'utilisation des jeux d' vasion dans le domaine de la sant .

R sultats

Strat gie de recherche :



Avant le jeu



Consid ration  thique : 1/2 des  tudes

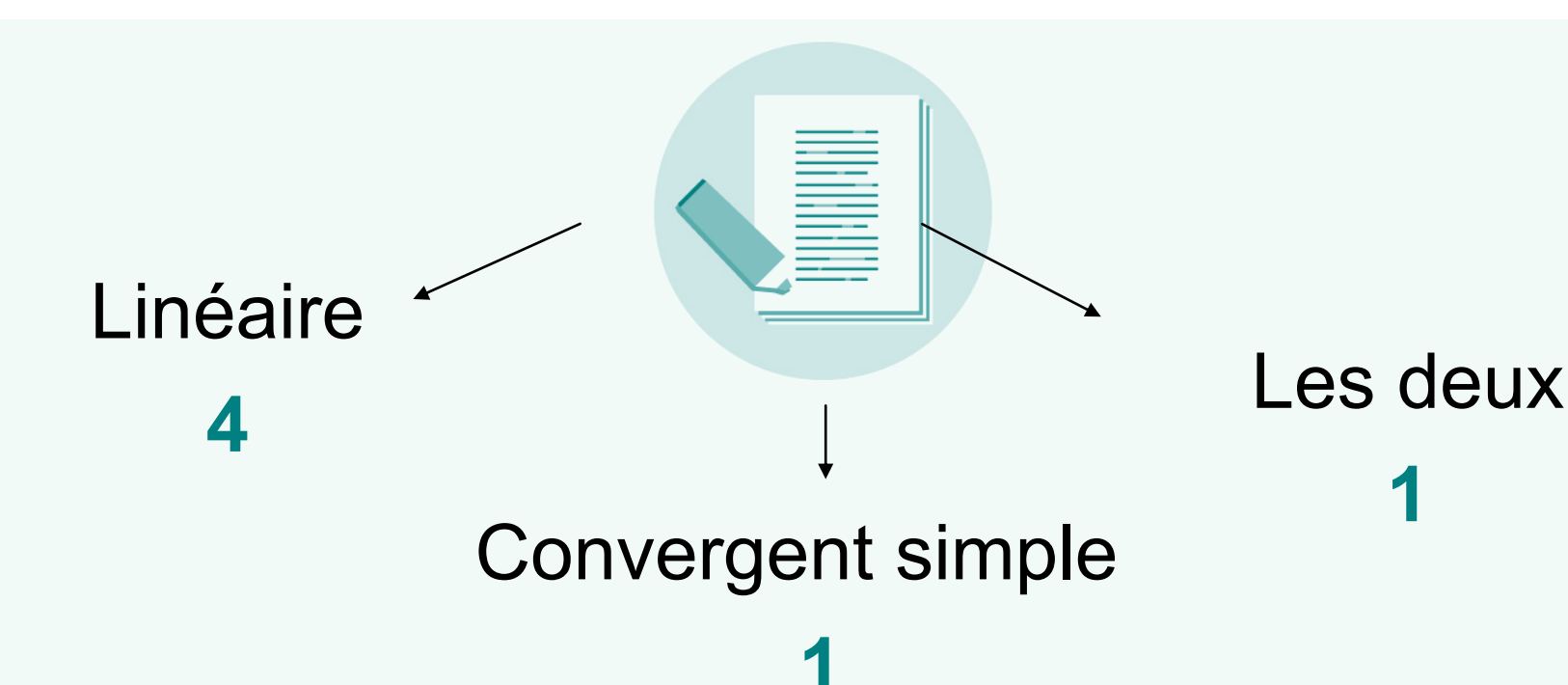


Tests pr liminaires r alis s dans 2  tudes



Temps de conception : 6-20 heures

Sc nario



Objectifs abord s : 3-10 objectifs

Jeu



Dur e de jeu : 1 heure (30-80 minutes)



7   213 personnes En groupe de 2   14 personnes



Discussion et conclusion

Les jeux d' vasion  mergent comme strat gie d'application des connaissances dans le domaine de la sant  et sont principalement utilis s en milieu acad mique. Malgr , un nombre limit  d'articles, cette revue de litt rature permet d'avoir des exemples et une premi re base de donn es pour la r alisation de jeu d' vasion. Ils repr sentent une opportunit  pour les pharmaciens hospitaliers d'am liorer l'apprentissage de leurs connaissances via une formation continue ludique et de processus hospitalier au sein de la pharmacie ou de l' tablissement mais aussi pour l'ensemble des professionnels en lien avec le m dicament.