

# Jeux sérieux pour exposer les jeunes à la pratique pharmaceutique

Benmesmoudi S<sup>1</sup>, Gagnon-Lépine SJ<sup>1</sup>, Atkinson S<sup>1</sup>, Bussièrès JF<sup>1,2</sup>

<sup>1</sup> Unité de Recherche en Pratique Pharmaceutique, Département de pharmacie, CHU Sainte-Justine, Montréal, Québec, Canada

<sup>2</sup> Faculté de pharmacie, Université de Montréal, Montréal, Québec, Canada

## Contexte

- Le camp d'animation scientifique Folie Technique ([folietechnique.com](http://folietechnique.com)) permet aux jeunes âgés entre 7 et 17 ans de développer leur intérêt envers les sciences. Cette initiative a vu le jour en 1991. Plusieurs thématiques sont offertes, dont la semaine biomédicale.
- Depuis deux ans, le CHU Ste-Justine contribue à cet éveil scientifique. Le département de pharmacie accueille notamment ces jeunes pour une demi-journée d'exposition à la pratique pharmaceutique.

## Objectifs

- Évaluer la faisabilité d'utiliser un jeu sérieux pour exposer un groupe d'étudiants du secondaire à l'univers de la pratique pharmaceutique.
- Évaluer la satisfaction des participants.

## Méthodes

- Étude descriptive transversale
- Population à l'étude : étudiants de niveau secondaire (3-4-5) en camp de jour scientifique (n=15 participants)
- Utilisation de **deux jeux sérieux**
  - #1 - Jeu d'évasion créé pour sensibiliser aux pratiques organisationnelles requises (POR) dans le cadre d'une visite d'Agrément Canada au CHU Sainte-Justine (CHUSJ) ; le jeu a été préalablement utilisé auprès du personnel soignant\*
  - #2 - Développement d'un quizz pharmaceutique
- Chaque jeu est joué par une équipe de 7-8 joueurs successivement
- Conception du quizz
  - Par remue-méninge, Identification de cinq dimensions de connaissance : santé en général, formation, rôle du pharmacien, médicament, circuit du médicament
  - Identification d'éléments de connaissance découlant de ces dimensions
  - Formulation de 26 questions à choix multiple (n=4) et vrai/faux ; une ou plusieurs bonnes réponses/question
  - Saisie dans la plateforme en ligne Kahoot®, Oslo, Suède
  - Pré-test avec quatre participants (résidents en pharmacie)
- Développement d'un questionnaire d'évaluation de satisfaction avec données démographiques (âge, sexe, parents travaillant en santé, intérêt pour carrière en santé) et questions de satisfaction (n=7) avec échelle de Likert (très en accord, partiellement en accord, partiellement en désaccord, totalement en désaccord) ; le questionnaire est administré au terme des deux jeux
- Rencontre et discussion au terme des deux activités et remise d'une attestation de participation.

## Conception

### Jeu d'évasion

- Bande annonce : <https://youtu.be/ZfWNEtICYx0>
- Temps de jeu : ~ 45 minutes par groupe

### Patient utilisé



### Affiche du jeu d'évasion



### Participants jouant au jeu d'évasion



## Résultats

### Profil démographique des participants

- Sexe: 53% féminin (n=8/15)
- Âge moyen: 15,2 ans (écart-type: 1,3)
- Participants dont un parent travaille dans le domaine de la santé: 13,3% (n=2/15)
- Participants intéressés par une carrière en santé: 86,7% (n=13/15)

### Tableau 1. Pourcentage de participants en accord avec les énoncés du questionnaire de satisfaction

Énoncés	En accord (n/15)
<b>Connaissances</b> - Le jeu d'évasion m'a permis de bien comprendre les pratiques organisationnelles requises (les critères importants utilisés par Agrément Canada pour évaluer les hôpitaux)	100% (15)
<b>Connaissances</b> - Le quizz pharmaceutique m'a appris de nouvelles connaissances	93% (14)
<b>Utilité des jeux</b> - Les jeux sérieux sont une bonne façon d'apprendre et d'être exposés à un milieu de travail professionnel	87% (13)
<b>Devenir ATP</b> - La demi-journée avec l'équipe du département de pharmacie me donne le goût d'envisager des études professionnelles pour devenir assistant technique en pharmacie (ATP)	40% (6)
<b>Devenir PH</b> - La demi-journée avec l'équipe du département de pharmacie me donne le goût d'envisager des études universitaires pour devenir pharmacien (PH)	73% (11)
<b>Satisfaction globale</b> - J'ai beaucoup aimé la demi-journée passée avec l'équipe de la pharmacie	93% (14)
<b>Satisfaction globale</b> - Je vais recommander à mes amis de participer à ce camp	93% (14)

En accord = très en accord (TA) et partiellement en accord (PA)

## Quizz Pharmaceutique

- Téléphone intelligent : 10/15 étudiants avaient un téléphone cellulaire personnel ; un accès à un écran d'ordinateur a été donné aux autres participants
- Discussion durant le quizz : à la suite de chaque question, les animateurs complètent en apportant des éléments de connaissance et en discutant avec les participants
- Durée du quizz : ~ 60 minutes par groupe



### Exemples de question



### Vidéo d'accueil au quizz pharmaceutique



Lien du vidéo: <https://www.youtube.com/watch?v=4MHQGRINF2U>

### Participants répondant au quizz



## Discussion / Conclusion

- Il est faisable et réaliste d'utiliser des jeux sérieux comme outil d'exposition à la pratique pharmaceutique à des étudiants de secondaire 3 - 4 - 5.
- La majorité des participants considère que les jeux leur ont permis d'acquérir de nouvelles connaissances et ils se disent satisfaits de l'activité « pharmaceutique »
- Une majorité de participant (73%) envisagent des études en pharmacie mais une minorité en assistance-technique en pharmacie (40%) ; l'activité ciblait davantage la pratique pharmaceutique des pharmaciens ; nous envisageons impliquer un membre de l'équipe technique dans la prochaine édition afin de valoriser également le rôle de la formation technique en pharmacie ; de plus, nous pensons que les participants au Camp Folie Technique ont a priori un intérêt/intention de poursuivre leurs études à l'université
- Il existe relativement peu d'opportunités d'exposition à la pratique pharmaceutique (p.ex. journée carrière est une rare initiative prévue au programme académique de secondaire comme exposition aux carrières et programmes d'études)
- Il est important d'encourager des initiatives d'exposition à la formation et aux professions ; cette initiative pourrait être répétée dans plusieurs établissements de santé à l'échelle du Québec ; différents types de jeux pourraient être envisagés.