

Introduction :

- Le personnel exerçant au sein d'une unité de reconstitution centralisée des cytotoxiques doit être qualifié à travers une formation initiale et continue spécifique (d'après les bonnes pratiques de préparation (BPP)) :
 - Formation théorique (risque chimique, risque pour le patient, pharmacologie des anticancéreux...)
 - Formation pratique (maîtrise des gestes de manipulation, contrôle des préparations, gestion des incidents...)
- Dans le cadre de la formation continue, la méthode dite « active », qui consiste à faire participer le personnel de l'unité, est préférable pour captiver leur attention et améliorer l'apprentissage.



Dans ce contexte, un nouvel outil pédagogique, présenté sous le format d'un jeu de plateau inspiré du « trivial pursuit » a été construit, appelé « UPCO GAME ».

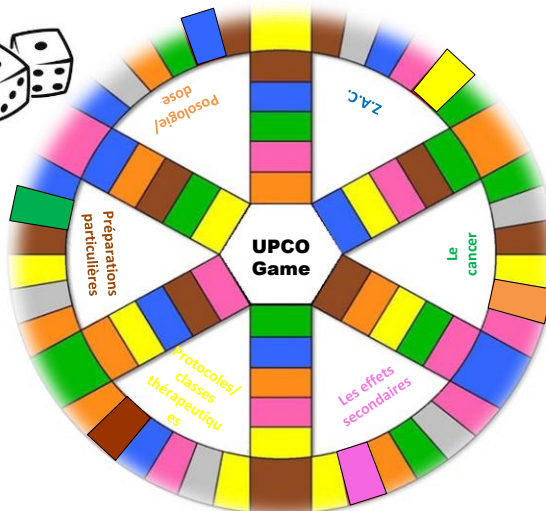
Matériels et méthodes :

L'ensemble du personnel habilité (n=15 : 14 préparateurs et 1 infirmier)

3 séances de 5 joueurs

Séance d'une heure

Animé par un pharmacien et un interne

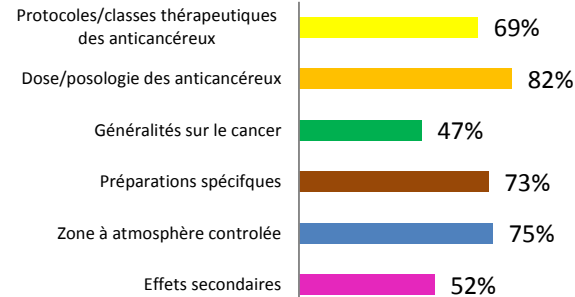


Discussion / conclusion :

- Cet outil pédagogique s'inscrit dans le programme de formation continue de notre unité.
- Il a permis de faire un état des lieux des connaissances théoriques du personnel habilité tout en restant formateur.
- Au vu des résultats, un enseignement ciblé est prévu sur les généralités du cancer et les effets indésirables des anticancéreux.
- Ce support de formation sera utilisé au moins une fois par an, comme l'impose les BPP, avec mise à jour des thèmes et des questions. Des mises en situation pratiques seront intégrées pour les sessions prochaines en vue de construire un programme de formation continue complet.

Résultats :

Pourcentage de réussite en fonction du thème



67 % ont une ancienneté inférieure à 5 ans

53 % sont affectés à plein temps sur le secteur

100% ont eu la formation initiale pratique et théorique à leur arrivée dans le secteur

Questionnaire de satisfaction

100 % très satisfaits ou satisfaits du jeu

100% très satisfaits ou satisfaits du niveau de difficulté des questions

67% l'ont trouvé trop court

100% très satisfaits du nombre de joueurs

Deux joueurs ont jugé qu'il y avait trop de questions vrai/faux