

Learning Lab : un exemple d'application interprofessionnelle



Julien BAMPS¹, Manon HORDIES², Eliot Rudy MBOLO EBUBU³, Stéphanie PATRIS¹, Dominique VANPEE³

¹ Service de Pharmacie Clinique, Faculté de Médecine et Pharmacie, UMONS

² Conseillère pédagogique, Faculté de Médecine et Pharmacie, UMONS

³ Service de Sémiologie et Médecine générale, Faculté de Médecine et Pharmacie, UMONS

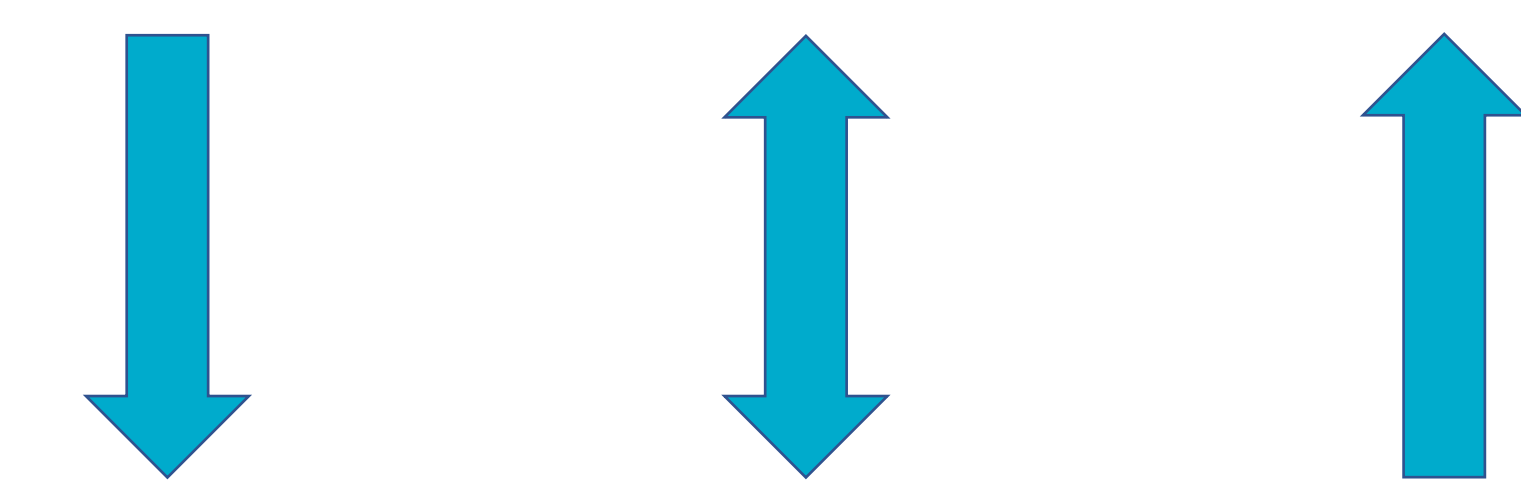


Le Learning Lab est un espace dédié à l'apprentissage par simulation dans le domaine de la pharmacie et de la médecine. Il est composé d'une officine et d'un cabinet médical « virtuels » qui permettent la mise en place de jeux de rôle et facilitent l'apprentissage actif et interprofessionnel.

La contextualisation de l'apprentissage la plus réaliste possible va permettre à l'étudiant de mobiliser plus facilement ses nouvelles connaissances dans une sphère non didactique (en situation réelle).

Le Learning Lab offre de nombreuses opportunités d'apprentissages pour le développement des compétences (inter)professionnelles de nos étudiants.e.s.

Le cabinet médical est conçu comme un bureau de consultation avec une table d'examen, le patient est incarné par un étudiant ou par un mannequin de simulation auscultatoire « Harvey ».



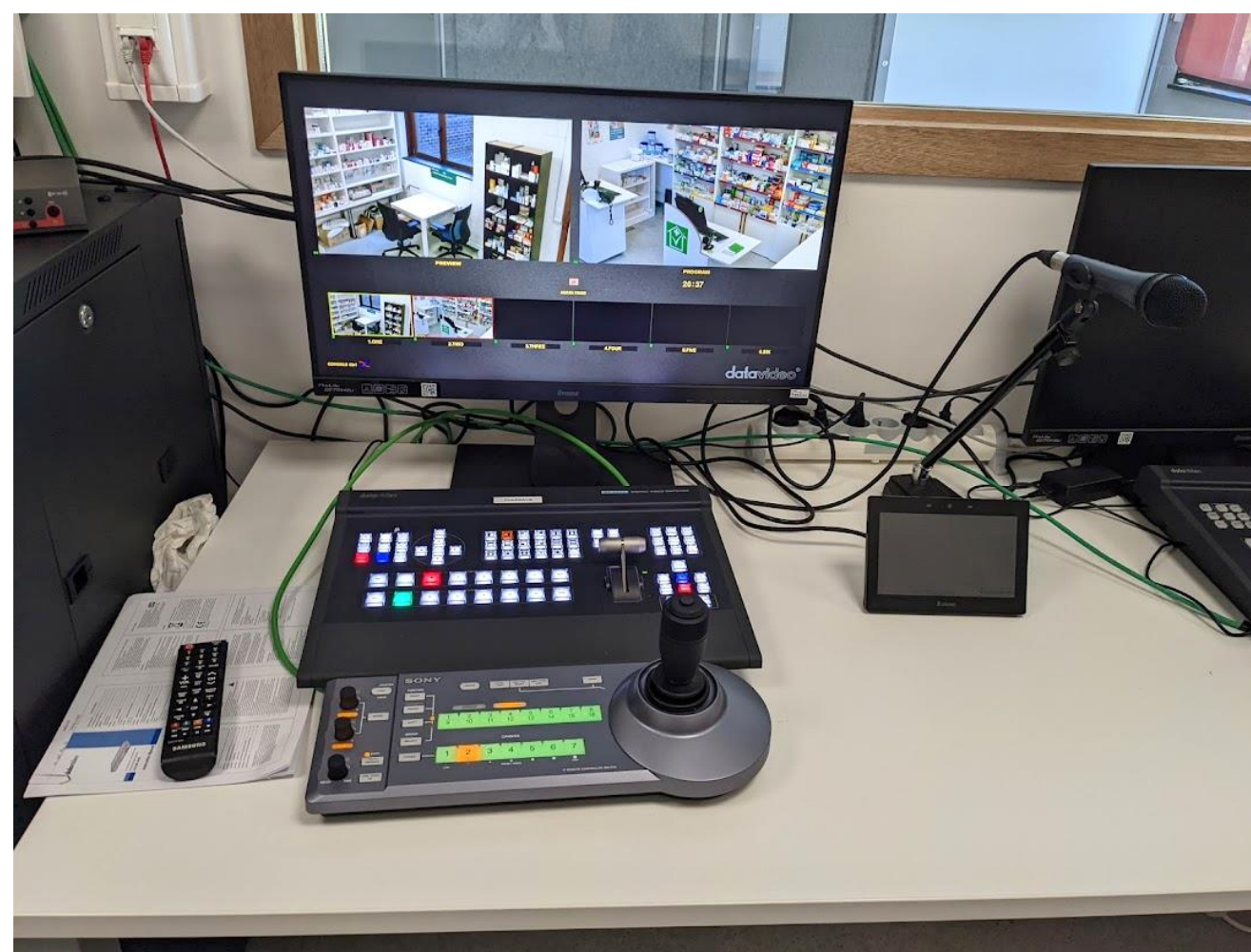
L'officine pédagogique simule l'agencement d'une officine avec ses deux comptoirs, ses médicaments, son espace destiné à la réalisation de préparations et une zone de confidentialité.

Les étudiants recherchent une solution face à un problème contextualisé.

Ensuite, les étudiants vont mettre en œuvre les solutions qu'ils ont trouvées et donc tester leur pertinence.

Différents scénarii sont proposés aux étudiants : consultation médicale, validation d'ordonnance et dispensation, triage pharmaceutique (prise en charge à l'officine ou renvoi vers le médecin), contact du pharmacien au médecin et inversement ...

La régie



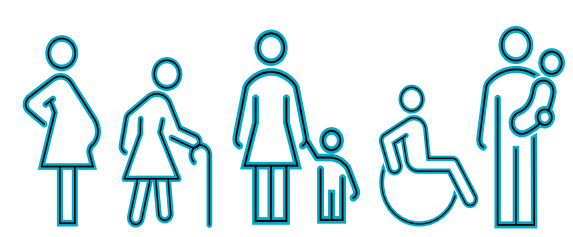
Un système audiovisuel de caméras et micros permet de retransmettre en direct les images et le son provenant de l'officine ou du cabinet médical via une régie.

Les salles de retransmission



Les images et le son sont retransmis pour que le reste du groupe puisse suivre le jeu de rôle.

L'exercice peut être débriefé en direct.



Compétences envers les patients

- Accueil
- Communication
- Empathie
- Prise en charge

Compétences spécifiques

- Bonnes pratiques médicales
- Bonnes pratiques officinales



Compétences transdisciplinaires

- Communication interprofessionnelle
- Prise en charge multidisciplinaire

Revue de presse

Un nouveau "learning lab" à l'université

La Dernière Heure - 20 mar. 2021
Page 17
La Dernière Heure : Hainaut

À l'UMONS les étudiants en médecine jouent au docteur pour apprendre en faisant des erreurs
L'Avenir - 19 mar. 2021



LAPROVINCE.SUDINFO.BE
Un cabinet médical et une pharmacie plus vrais que nature au sein de l'UMONS

L'UMONS crée son "learning lab" destiné aux étudiants des facultés de médecine et de pharmacie

Florian Duriez
Publié le 19-03-21 à 17h00

Ce "learning lab" est constitué d'une officine pharmaceutique, d'un cabinet médical et d'une régie qui permet d'observer les images en direct aux salles de cours.



La Dernière Heure - 19 mar. 2021

Un cabinet médical et une pharmacie plus vrais que nature au sein de l'UMONS

Florian Duriez
Publié le 19-03-21 à 17h00



La Dernière Heure - 19 mar. 2021