

C. Cordelle, Y. Liassou, M. Lallmahamed, L. Gagnaire

Service Pharmacie, Hôpitaux Paris Est Val-de-Marne 12-14 rue du val d'osne 94410 Saint-Maurice

P-032

INTRODUCTION

La mauvaise observance thérapeutique reste l'un des problèmes majeurs dans la prise en charge des patients schizophrènes. La compliance au traitement est importante dans la prévention des rechutes.

Dans ce contexte, nous avons élaboré un outil d'éducation thérapeutique destiné aux patients (ETP).

OBJECTIFS

Créer et tester un jeu d'ETP destiné à l'animation d'un atelier collectif « Médicament » afin d'améliorer la connaissance des patients vis-à-vis de leurs traitements.

MATERIELS ET METHODES

- Déterminer le contenu des informations à apporter au patient via le jeu
 - Réalisation d'une revue de la littérature : Vidal, réseau PIC, articles...
 - Expérience liée aux entretiens pharmaceutiques et à la conciliation médicamenteuse
 - Choix du jeu en forme d'arc en ciel, choix du nom et sélection des questions par un pharmacien et deux étudiants en pharmacie
 - Elaboration du matériel lié au jeu

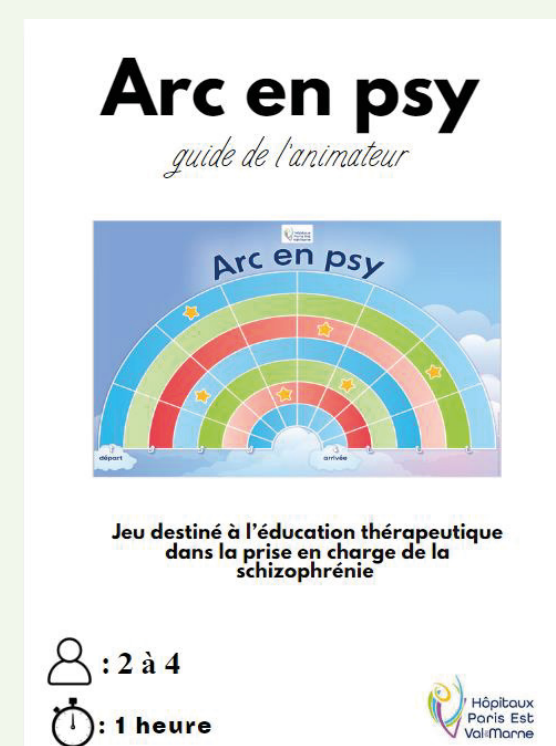
RESULTATS



Cartes
« Médicaments »

Cartes
« Effets indésirables »
Vrai ou Faux

Cartes
« Gestion des traitements »
Mises en situation



- Un plateau de jeu à 3 couleurs correspondant à 3 types de cartes différents
- Des pions
- Un dé
- Un jeu de cartes
- Un guide de l'animateur

Chaque joueur (2-4 joueurs) de « Arc en psy » avance du nombre indiqué sur le dé et pioche une carte de la couleur de la case:

- **Cartes rouges « Médicaments »** : le joueur donne la classe thérapeutique, l'indication, les modalités de prise du traitement et la surveillance associée
- **Cartes bleues « Effets indésirables »** : le joueur répond par Vrai ou Faux à la question et argumente
- **Cartes vertes « Mises en situation sur la gestion des traitements »** : le joueur choisit la ou les proposition(s) qui lui semble(nt) correcte(s).

La durée envisagée est d'1 heure : 50 minutes de jeu, 5 à 10 minutes de questions et un questionnaire d'évaluation permettant l'amélioration continue du jeu.

Le guide de l'animateur permet de standardiser l'utilisation de l'outil.

Le jeu a été proposé dans 4 pôles de psychiatrie, présenté en CME et testé deux fois : une séance en structure extrahospitalière (2 patients) et une autre en unité intrahospitalière (4 patients). Les patients et les observateurs l'ont trouvé intéressant, ludique et attractif et souhaitent participer à une deuxième session. L'un des patients l'a trouvé trop long. En effet, la durée de cette session était d'1h30 pour une durée fixée au départ à 1h. Le jeu a permis de répondre aux questions des patients selon leur avis.

A l'issue des premières sessions, des améliorations ont été apportées : sélection des cartes « Médicaments » avant chaque séance selon les ordonnances des patients, ajouts de nouvelles cartes (« médicaments » : anxiolytiques, correcteurs, thymorégulateurs et plus de mises en situation).

DISCUSSION ET CONCLUSION

Par l'intermédiaire des questions et mises en situation, le patient repère les médicaments qui lui sont prescrits, apprend à gérer son traitement dans la vie quotidienne, renforce son observance et discute des effets indésirables. Le pharmacien est un interlocuteur privilégié pour expliquer et informer le patient de ses traitements, et il promeut le bon usage des médicaments.

L'utilisation du jeu se poursuit dans plusieurs unités intra et extrahospitalières de notre établissement : nous souhaitons le pérenniser en mettant en place une séance par mois et par pôle. Il est en cours d'utilisation par les pharmaciens d'autres établissements psychiatriques, via le réseau PIC, ce qui permettra de l'enrichir par les retours d'expérience.

Le principe du jeu lui permet d'être modulable et de pouvoir être adapté dans le trouble bipolaire et la dépression suite aux demandes des services de soins.