

Jeux et outils pédagogiques

LES +

- Stimuler l'**attention** des participants
- Favoriser la **cohésion d'équipe**
- Dynamiser les **relations interservices**
- Faciliter l'**ancrage** des compétences et la **mémorisation** d'informations



Chacun de nos jeux est conçu pour répondre à des objectifs pédagogiques dont l'atteinte est évaluée en fin de session de formation. Trois formules :

1^{ÈRE} FORMULE

Un formateur du Groupe IMT anime l'ensemble des séances de formation.

2^È FORMULE

Les formations sont animées par **les formateurs de l'entreprise** précédemment formés par le Groupe IMT.

3^È FORMULE

Vente du Jeu comprenant les règles du jeu et/ou un guide animateur, les éléments du jeu, le support d'évaluation.

Créer vos outils sur-mesure

Le Groupe IMT vous accompagne dans la création d'outils formatifs ludiques sur mesure et dans la personnalisation de jeux testés et approuvés par les collaborateurs des industries de santé et bien-être.



Vous souhaitez en savoir plus sur nos jeux, leurs déroulés pédagogiques, et les tarifs ?

Joël Rancœur
j.rancoeur@groupe-imt.com
02 47 713 713

Développer les compétences spécifiques métier

Sérialisation

Contrefaçons de médicaments, réglementation, production : la chasse aux idées fausses



Intérêts pédagogiques

- Positionner chaque apprenant en situation d'animateur expert
- Générer des échanges entre les apprenants
- Marquer les esprits par des exemples d'impacts de la contrefaçon sur les patients
- Questionner les pratiques et son rôle

Modalités

- 1 animateur
- 10 apprenants, du même service ou de services différents
- Mode de jeu en coopération ou en équipes
- Durée : 1h30 dont QCM

Thèmes abordés

sérialisation contrefaçons

dysfonctionnements et non-conformité

réglementation hubs

sécurité des patients

agrégation réconciliation

décommissionnement



RETOUR CLIENT / ENTREPRISE

« Avec ce jeu, très pédagogique, les échanges naissent très vite entre les équipes. Les chiffres clés sont particulièrement impactants. Cela permet de redonner du sens aux gestes métier liés à la sérialisation. »

La fresque de l'ARN messenger

Atelier collaboratif et créatif pour s'approprier des sujets complexes



Variantes thématiques

- La fresque de la maîtrise de l'asepsie
- La fresque du plasma

Intérêts pédagogiques

- Explorer, analyser et déterminer des liens entre les éléments de contexte, les procédés de fabrication, les pathologies et les médicaments
- Pour des nouveaux collaborateurs : prendre en main un environnement nouveau
- Pour des salariés en poste : décomposer et faire des liens sur des sujets complexes

Modalités

- 1 animateur
- 5 personnes maximum par fresque, du même service ou de services différents
- 4 fresques maximum par session
- Mode de jeu en niveau 1 (découverte/onboarding) ou en niveau 2 (refresh/approfondissement)
- Durée : 3h30

Thèmes abordés

contexte réglementaire

pharmacovigilance

contrôle qualité

bases de biologie cellulaire et moléculaire

pathologies ciblées

étapes de fabrication et de mise sous forme pharmaceutique

approches thérapeutiques

produits commerciaux et en essais cliniques



RETOUR CLIENT / ENTREPRISE

« Les objectifs, pour les opérateurs et techniciens formés : maîtriser cette technologie d'avenir, être à l'aise pour parler des enjeux de leur activité autour d'eux tout en étant fiers de leur travail. »

Et aussi...

Fill & Finish

Un jeu de cartes et d'attaque pour ancrer les étapes du processus de répartition aseptique de produits stériles injectables. Sensibilisation aux situations de non-conformité qualité rencontrées en entreprise.

Les X'perts de la filtration

Un jeu de plateau collaboratif pour réactiver les connaissances des différents types de filtration utilisés pour la production de biomédicaments.

Biomufacturing Discovery

Un jeu de mise en paires et de classement chronologique des étapes process.

Renforcer la culture qualité

100 000 boîtes Prévenir les non-conformités pour produire 100 000 boîtes de médicaments



Intérêts pédagogiques

- S'entraîner à la résolution de problèmes en équipe
- Donner du sens aux pratiques quotidiennes
- Mesurer leurs impacts sur la production de médicaments sûrs

Modalités

- 1 animateur
- 5 à 6 équipes de 2 personnes, du même service ou de services différents
- Durée : 2 heures

Thèmes abordés

- non-conformité
- bonnes pratiques de fabrication
- risques pour le produit fini
- prévention des risques
- amélioration continue

RETOUR CLIENT / ENTREPRISE

« Le 100 000 boîtes permet d'évoquer des situations spécifiques qui font écho au vécu des collaborateurs en entreprise. C'est très en lien avec nos pratiques. Le jeu génère beaucoup d'émulation. »

RETOUR CLIENT / APPRENANTS

« J'ai bien aimé le côté challenge, et le travail en binôme »
 « L'animatrice est très pédagogique et nous accompagne pour compléter nos réponses. »



Data Integrity Auditer le laboratoire Circolab et trouver les causes de non-conformités



Intérêts pédagogiques

- Mobiliser l'esprit coopératif des apprenants
- Encourager le travail d'équipe dans la résolution d'énigmes
- Favoriser la mémorisation par les rebondissements et l'activation émotionnelle

Modalités

- 1 animateur
- 2 équipes de 10 personnes maximum, du même service ou de services différents
- Durée : ½ journée dont introduction, QCM et feedbacks

Thèmes abordés

- bonnes pratiques de fabrication
- assurance qualité
- Data Integrity ALCOA
- cycle de vie de la donnée
- cohérence des données entre elles
- traçabilité écart qualité
- non-conformité

RETOUR CLIENT / ENTREPRISE

« Nous avons eu 89 participants sur 10 sessions. Le jeu a été très apprécié, encore bravo pour la conception. Nous pensons le commander à nouveau pour former d'autres collaborateurs. »

RETOUR CLIENT / APPRENANTS

« Très pédagogique », « façon sympa d'intégrer ce que signifie la Data Integrity »



À la poursuite de l'écart qualité

Mener l'enquête pour déclarer et gérer un écart qualité



Intérêts pédagogiques

- Évoluer dans un scénario réaliste
- Favoriser la mémorisation par la scénarisation et les rebondissements
- Impacter les esprits sur la nécessité de bien renseigner les écarts qualité

Modalités

- 1 animateur
- Jeu collaboratif : 1 équipe de 10 personnes maximum, du même service ou de services différents
- ½ journée dont introduction, QCM et feedbacks

Thèmes abordés

bonnes pratiques de fabrication

assurance qualité

intégrité des données

traçabilité écart qualité

non-conformité

méthodologie

vie des données au sein de tous les départements

3 VARIANTES THÉMATIQUES

Conditionnement · Mirage · Pesée



RETOUR CLIENT / ENTREPRISE

« Les retours sont très positifs sur l'animation réalisée par le Groupe IMT et les thèmes traités par le jeu. Les collaborateurs sont acteurs de la formation, ce qui est important. Chacun peut s'exprimer et apporter ses idées. »

Ludipharm

Se challenger en équipe autour des bonnes pratiques de fabrication



Intérêts pédagogiques

- Échanger sur des situations réelles rencontrées
- Favoriser les retours entre pairs
- Ancrer les compétences développées en formation

Modalités

- 1 animateur
- 4 à 5 équipes de 3 personnes, du même service ou de services différents
- 3 heures dont QCM et feedback

Thèmes abordés

bonnes pratiques de fabrication

production qualité

personnel locaux

matériel contrôle qualité

maintenance



Intègre la nouvelle annexe 1 des BPF

VARIANTES THÉMATIQUES

Ludizac® - Travail en atmosphère contrôlée

Ludipharm® - Principes actifs - API (partie II, guide BPF)

Ludipharm® - Médicaments vétérinaires

Ludipharm® - Distribution en gros (BPDG)

Cosmélud® - Industrie cosmétique (norme ISO22716)



RETOUR CLIENT / ENTREPRISE

« Le Ludipharm est un jeu pédagogique qui dynamise les échanges. Il permet de rendre accessible de façon ludique des directives réglementaires parfois jugées austères. »

RETOUR CLIENT / APPRENANTS

« C'était enrichissant de jouer avec mes collègues d'autres services »
« ça change des formations classiques »