

Faculté de pharmacie



Bureau d'évaluation et d'amélioration  
continue des programmes d'études  
BEAC



## Fiche synthèse

Septembre 2025

Auteurs :

Nathalie Dubois, Gilles Leclerc,  
Katherine Desforges et Claude Mailhot

Évaluation de deux activités  
pédagogiques immersives  
développées dans le cadre de la  
Salle de découverte :  
**rappor des premiers résultats et  
pistes de réflexion pour le  
développement futur**

# Fiche de synthèse

## Présentation de l'activité pédagogique

La Salle de découverte du milieu hospitalier constitue un environnement immersif développé par la Faculté de pharmacie de l'Université de Montréal dans le cadre de la modernisation des laboratoires. Cette infrastructure simule fidèlement une chambre de patient et un poste infirmier en établissement de santé. Deux activités pédagogiques collaboratives y sont déployées : une première au trimestre d'automne (PHA 2310, 1 h 30) et une seconde au trimestre d'hiver (PHA 2320, 2 h) pour les étudiants et étudiantes de deuxième année du Pharm. D.

Ces activités combinent des éléments ludiques (jeu d'évasion, chambre d'erreurs) avec la résolution collaborative de problèmes cliniques sous contrainte temporelle. Les objectifs d'apprentissage s'articulent autour de deux axes : familiariser les personnes étudiantes à l'environnement hospitalier et développer leurs capacités de collecte d'informations, de justification thérapeutique et de documentation des interventions selon le format SOAP.

## Contexte de l'étude

L'évaluation a été initiée par les responsables pédagogiques en collaboration avec le Bureau d'évaluation et d'amélioration continue (BEAC) pour documenter l'expérience d'apprentissage des étudiants et étudiantes et identifier les forces et améliorations nécessaires. L'étude visait à répondre à cinq questions d'évaluation portant sur l'intérêt des étudiants, leur appréciation des activités, les effets sur l'acquisition de connaissances, la préparation au stage hospitalier et leur niveau de satisfaction global.

## Cadre conceptuel

L'évaluation s'appuie sur la théorie de la zone proximale de développement de Vygotsky (1978) comme cadre principal, complétée par l'apprentissage expérientiel de Kolb (1984), la pédagogie active et la ludification, ainsi que les principes de transition académique-clinique. Cette approche théorique permet d'analyser l'efficacité pédagogique des activités immersives en situant les défis d'apprentissage dans la zone optimale de développement des étudiants.

## Méthodologie

L'évaluation a été réalisée auprès des étudiantes et étudiants du programme de doctorat professionnel en pharmacie (Pharm. D.) de l'Université de Montréal inscrits au cours PHA 2310 et PHA 2320, qui ont participé aux deux séances de la Salle de découverte à l'automne 2024 et à l'hiver 2025. Pour cette première édition de l'évaluation, seules les personnes étudiantes du Pharm. D. ont été sondées. Un questionnaire autoadministré incluant des questions à choix multiples sur échelle de Likert et des questions ouvertes a été administré via LimeSurvey entre le 3 et 15 avril 2025. L'analyse comprenait des statistiques descriptives pour les données quantitatives et une analyse de contenu thématique pour les données qualitatives.

## Résultats

Cette section vise à répondre aux questions d'évaluation qui ont orienté la présente étude. Avant de présenter ces résultats, il convient de préciser le profil des répondants.

L'étude a été réalisée auprès de 102 étudiantes et étudiants du programme Pharm. D. inscrits au cours PHA 2320, exclusivement de la cohorte d'automne 2023, pour un taux de participation de 55 % (n=102, N=185). L'âge moyen des répondants est de 22,3 ans (médiane de 21,5 ans). Une minorité (24,3 %) rapporte une expérience préalable en milieu hospitalier, soulignant l'importance de cette activité préparatoire pour la majorité des participants.

# Fiche de synthèse

**Quel intérêt les répondant(e)s accordent-ils(elles) aux activités pédagogiques proposées et à l'environnement immersif de la Salle de découverte?**

L'intérêt est marqué : 91,3 % reconnaissent sa valeur ajoutée par rapport aux méthodes traditionnelles, 92,9 % apprécient l'approche ludique, et 70,9 % jugent l'environnement fidèle au milieu hospitalier. Cette adhésion s'explique principalement par le réalisme de la simulation et l'efficacité perçue supérieure aux cours magistraux.

**Quelle est l'appréciation des étudiant(e)s quant aux activités pédagogiques et l'environnement immersif?**

L'appréciation est très positive: 94,7 % jugent la qualité des activités satisfaisante. Le travail en équipe constitue l'aspect le plus apprécié (96,5 %), suivi de l'accessibilité du matériel (94,2 %). Les objectifs d'apprentissage sont jugés clairs par 87,2 %. Toutefois, 30,2 % suggèrent de clarifier les consignes et 25,6 % considèrent la durée des activités insuffisante.

**Quels sont les effets des activités sur l'acquisition de connaissances et le développement des compétences visées par le Pharm. D.?**

Les effets sont significatifs : 91 % estiment avoir intégré les connaissances des cours de soins, 95,1 % se sont initiés aux outils hospitaliers, et 89,5 % ont appris la rédaction de notes au dossier. Pour les compétences transversales, 87,6 % rapportent une amélioration en collaboration et 81,5 % en pensée critique.

**Dans quelle mesure les activités pédagogiques préparent-elles les étudiant(e)s à leur stage en milieu hospitalier et renforcent-elles leur confiance professionnelle?**

La préparation est efficace : 92,6 % comprennent mieux le fonctionnement hospitalier et 86,8 % se sentent familiarisés avec l'environnement de soins. Le sentiment de confiance varie : rédaction de notes SOAP (90,9 % modérément à très confiants), justification thérapeutique (83,2 %), collaboration interprofessionnelle (81 %), et collecte d'informations fiables (78,2 %).

**Quel est le niveau de satisfaction des étudiant(e)s?**

La satisfaction globale est élevée : 91,4 % reconnaissent une valeur ajoutée significative aux apprentissages. La qualité des activités obtient 94,7 % de satisfaction et leur efficacité pour consolider les connaissances 89,4 %. Cependant, 15,8 % expriment une insatisfaction concernant l'organisation des activités.

## Pistes d'amélioration

L'analyse identifie quatre axes d'optimisation. Premièrement, la clarification des consignes et attentes répond au besoin exprimé par 30,2 % des personnes étudiantes et s'appuie sur les principes de l'étaillage pédagogique selon Vygotsky. Deuxièmement, l'ajustement du temps alloué ou l'allègement des tâches permettrait de répondre aux contraintes temporelles identifiées par 25,6 % des répondants. Troisièmement, le renforcement de l'accompagnement pédagogique pourrait optimiser la session de rétroaction existante animée par des pharmaciennes ou pharmaciens experts. Enfin, le maintien de l'alignement avec les connaissances préalablement enseignées éviterait les situations de surcharge cognitive observées lors du traitement de pathologies non encore étudiées.

L'étude recommande également la mise en place d'un processus d'évaluation continue intégrant des indicateurs multidimensionnels inspirés de la théorie de la zone proximale de développement collaboratif, ainsi qu'une évaluation comparative avec groupe contrôle pour vérifier, bien que timidement, les effets sur le sentiment de confiance.

En conclusion, cette évaluation confirme la pertinence pédagogique des activités immersives tout en offrant une feuille de route pour leur optimisation continue dans le cadre de la formation pharmaceutique.