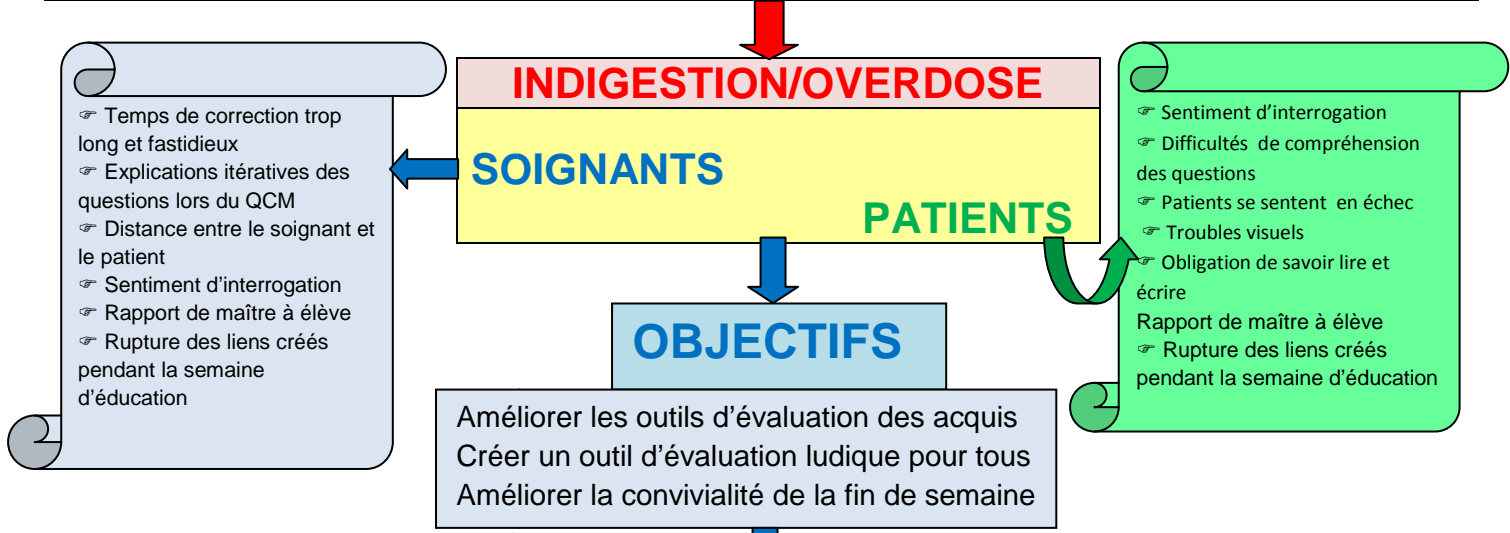
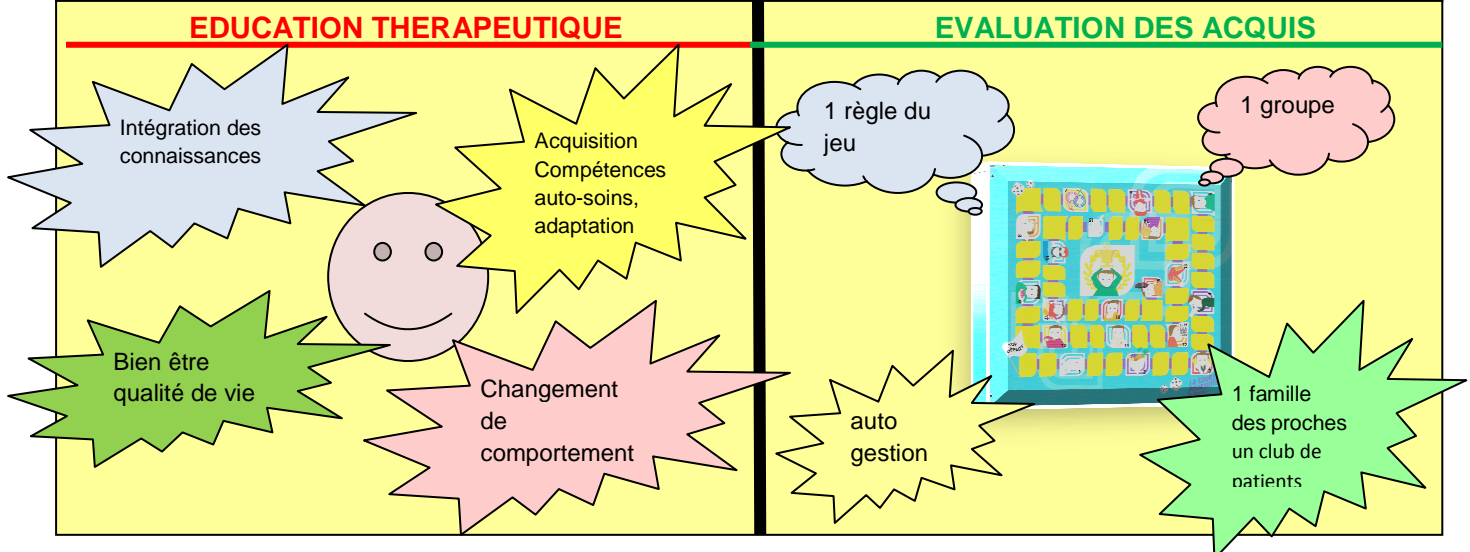


APPRENDRE EN S'AMUSANT

HISTORIQUE	LE CONSTAT	L'EQUIPE
<p>2001 Création de la cellule d'éducation au diabète : Organisation de la semaine d'éducation, accueil, diagnostic éducatif, suivi, évaluation des acquis à la fin de la semaine.</p> <p>2005 Nouveaux objectifs sur le programme d'éducation</p> <p>2007 Réflexion sur l'évaluation du programme</p> <p>2006 Création du jeu et Test</p> <p>2007 à 2010 Evaluation</p> <p>2011 Réajustement</p> <p>2012 Diffusion</p>	<p>2003 Mise en place d'un outil d'évaluation de la semaine d'éducation</p> <p style="text-align: center; color: blue;">Sous forme de QCM (questions à choix Multiples)</p> <p>2005 Evaluation de l'outil « d'évaluation » :</p> <p>RESULTAT : Insatisfaction des patients : Insatisfaction des professionnels</p>	<p>J. Dupont Médecin Diabétologue.</p> <p>O. Fima, Directeur des soins</p> <p>V. Cotinet, Cadre de Santé</p> <p>S. Hoinard IDE clinicienne</p> <p>S. Desgrouas IDE clinicienne</p> <p>Cl. Pinto Diététicienne</p> <p>L. Heurtebise dessinatrice</p> <p>TEST sur le pôle santé Sarthe et Loir</p> <p>Réalisation : Association : FORCES</p>



UN JEU = UNE DOUBLE DYNAMIQUE



BUT DU JEU : Jouer en famille, entre amis, avec les petits enfants, Acquisition des bonnes pratiques par les conjoints, mettre l'éducation sanitaire à la portée de tous, aide mémoire.

