

以“戏”促学，寓教于乐—探讨游戏化教学在儿科门诊本科护理实习生技能操作教学中的应用研究

谢昊^{1,2} 刘锐² 刘怀懋^{1,2} 何微^{1,2}

1. 中南大学湘雅三医院护理部 湖南 长沙 410013

2. 中南大学湘雅三医院儿科 湖南 长沙 410013

摘要：目的：探讨游戏化教学在儿科门诊本科护理实习生技能操作培训中的应用效果。方法：采取便利抽样方法选取某三级甲等医院2023年1月至2024年3月本科护理实习生109名作为研究对象，分为观察组（55名）、对照组（54名），对照组采用常规临床技能操作培训方法，观察组在常规的基础上增加游戏化教学方法，比较两组临床护理实习生儿科门诊技能操作成绩，收集观察组对游戏化教学态度的调查问卷。结果：观察组儿科门诊技能操作考核评分高于对照组，差异有统计学意义（ $P < 0.05$ ）；94.87%的护理实习生喜欢临床教师使用游戏化教学辅助教学；98.43%的护理实习生认为游戏化教学对学习效果有帮助，愿意参与到游戏化教学中。结论：在儿科门诊本科护理实习生技能操作临床教学中应用游戏化教学的方法，让护理实习生在“寓教于乐”的轻松氛围中学习，能够有效提高技能操作临床教学效果，体会到临床技能操作学习的快乐之处，可明显提高该临床教学的技能操作知识掌握程度，确保临床技能操作教学成效得以稳步提升，为游戏化教学在护理临床技能操作教育中的应用提供依据。

关键词：游戏化教学；护理实习生；临床技能操作教学；应用研究

随着我国社会经济和人民群众需求的日益提升，对护理人员的工作水平要求不断升高。护理实习生是医疗机构的后备力量，为了使护理实习生在实习结束后进入临床独立工作时能够得心应手，在临床实习期间，护理实习生在掌握临床护理知识与技能操作的同时，还需要注意提高自身的应变能力和与患者的健康交流方式^[1]。在儿科门诊临床教学技能操作常规培训中侧重于集中授课讲解和进行相关技能操作演示，形式过于单调，无法充分调动护理实习生学习的积极性，导致技能操作培训效果不佳。因此，在儿科门诊临床技能操作教学中积极探索一种新的适合本科护理实习生的培训方法，临床教学教师在实际教学过程中，可以依据临床实习大纲儿科部分和护理实习生的学习兴趣来制定教学计划和方案，在临床技能操作教学中有效融入游戏化教学，对于提高技能操作知识掌握效率、增强临床教学成效具有重要意义。本研究选取

109名儿科门诊护理实习生作为研究对象，探讨临床技能操作应用游戏化教学方法的应用效果。

1 资料和方法

1.1 一般资料

选取2023年1月至2024年3月中南大学湘雅三医院109名儿科门诊本科护理实习生作为研究对象，采用便利抽样方法将其分为对照组（54名）和观察组（55名）。对照组54名实习生中，男7名，女47名，年龄22-25岁，平均（ 23.91 ± 0.90 ）岁；观察组55名实习生中，男9名，女46名，年龄21-25岁，平均（ 23.82 ± 1.09 ）岁。比较两组一般资料的差异无统计学意义（ $P > 0.05$ ），但具有可比性。纳入标准：①全日制本科护理实习生；②均在本科完成连续4周临床教学学习；③均了解本研究，愿意主动参与。排除标准：①非全日制本科生；②中途退出或连续临床教学时间 > 4 周者；③不同意参与本试验者。

1.2 方法

对照组采用常规临床技能操作培训方法，由临床教学组长采用集中授课和技能操作示范等形式，向本科护理实习生讲解儿科门诊常规技能操作、应急处理等，耐心解答临床护理实习生提出的问题与疑惑。

观察组在常规的基础上增加游戏化教学方法，具体如下：①成立儿科门诊技能操作游戏化教学培训组，由临床教学组长担任培训组长，6名科室培训组的护理临床

作者简介：谢昊（1981-），女，硕士，主管护师，研究方向为儿科护理、心理健康，邮箱：13787143553@163.com

刘锐（1993-），博士，助理研究员，研究方向为儿科学，邮箱：1185172967@qq.com

通信作者：何微（1986-），女，硕士，主管护师，研究方向为儿童保健、婴幼儿养护照顾，邮箱：1076244912@qq.com

教师为小组成员,均对儿科门诊常规的生命体征测量、儿童雾化治疗、静脉采血等技能操作和应急处理的技能操作教学具有丰富经验。由小组组长组织各个组员共同进行讨论,依据临床实习大纲的儿科部分和护理实习生的学习兴趣来制定教学计划、技能操作培训方案,在具体实施前测试教学培训内容环节情况,统一标准化技能操作教学过程中的各个细节。②设计相关游戏。通过小组梳理确定生命体征正常范畴和测量的方法,儿童雾化治疗药物作用、技能操作流程和应急处理,静脉采血的技能操作和应急处理等,依据对应的技能操作具体知识设计闯关游戏,共分为儿童生命体征消消乐、雾化治疗技能操作连连看、静脉采血知多少三大关。在第一关中,要求本科护理实习生分为3组,每组成员抽取对应颜色游戏卡1张,每次游戏要求2分钟内依据儿童各个年龄段、正常生命体征范围、测量方法相互对应游戏卡,通过三人抱团的方式进行消消乐游戏,2分钟时间到不能进行修改,错误1处扣3分,主要用来考核儿科门诊本科护理实习生对儿童各个年龄段生命体征正常范围掌握情况,以及是否能够正确使用测量生命体征的工具和排查故障处理情况。第二关中,要求本科护理实习生在15分钟内,将抽到的游戏卡上雾化治疗药物的名称作用、技能操作流程和注意事项、应急处理对应相互连接,15分钟后在规定时间内分别展示连接结果,错误1处扣4分,主要用来考核护理实习生对雾化治疗药物作用、技能操作流程和应急情况处理的掌握程度。第三关中,要求护理实习生依次抽取游戏卡,每人按照抽签游戏卡上静脉采血技能操作提出的内容,观看相关的情景视频,依次进行阐述答案,回答完毕后,由游戏化教学小组教师邀请护理实习生共同完成情景还原并纠正展示,课后再进行打分,错误1处扣5分。③游戏道具的准备和奖项设置。制作儿童生命体征消消乐游戏卡的方法:用红、黄、白三种彩色硬的小卡片,红色卡纸表示年龄、黄色卡纸表示生命体征正常范围、白色卡纸表示测量方法,确保每一个卡纸都有正确相对应的项目。雾化治疗技能操作连连看制作方法:在同一张游戏卡上分三大列,第一列雾化治疗药品名称和作用,第二列为雾化操作各个流程,第三列为技能操作流程中突发情况应急处理程序。静脉采血知多少游戏道具

制作:依据静脉采血技能操作内容、操作流程和突发状况的处理,制作对应提问游戏卡片和情景模拟视频。每个游戏环节获胜者获得“心灵鸡汤”解答困惑奖励,最后游戏化教学培训组长对每组每位护理实习生进行每个游戏后分数统计,并汇总最终得分。

对观察组55名护理实习生进行游戏化教学态度问卷调查,首先使用问卷星制作本科护理实习生对游戏化教学的态度问卷,通过二维码由教学组长同一时间发送给护理实习生,起到能够统一指导和进行解释调查的目的,以便于调查对象顺利填写完成相关问卷,护理实习生根据自己的实际情况进行填写。电子调查问卷共计发放55份,回收有效问卷55份,有效回收率达到100.00%。

1.3 评价标准

比较两组的技能操作考核情况,主要包括儿童生命体征测量、雾化治疗操作、静脉采血技能操作和总分情况。由儿科门诊教学组长统一出题并由护理实习生对应临床教师进行实际技能操作考核,考核涉及内容儿童生命体征测量(20分)、雾化治疗操作(40分),静脉采血技能操作(40分)。最终得分越高,表明护理实习生操作技能掌握越好。

向观察组55名本科生护理实习生临床技能操作游戏化教学的态度调查问卷,内容涉及对游戏化教学培训态度的4个条目,包括如果临床教师在技能操作教学中采用游戏化教学你会参与吗、喜欢临床教师使用游戏化教学辅助临床技能操作教学吗、通过游戏化教学对提高学习临床技能操作积极性和兴趣有帮助吗、游戏化教学对提高临床技能操作学习效果有帮助吗。每个条目有4个选项,分别是非常、比较、不太、完全不,通过对调查问卷结果进行分析和讨论,为游戏化教学在本科护理实习生临床教学中的应用提供参考依据。

1.4 统计学方法

采用SPSS17.0统计学软件进行数据分析,计量资料采用均数±标准差($\bar{x} \pm s$)表示,两组之间比较采用双侧 t 检验,以 $P < 0.05$ 为差异有统计学意义。

2 结果

2.1 两组护理实习生技能操作考核比较

观察组的技能操作考核总评分高于对照组,差异具有统计学意义($P < 0.05$) (表1)。

表1 两组护理实习生技能操作考核成绩比较

组别	例数	儿童生命体征测量分数	雾化治疗分数	静脉采血分数	技能考核总分
观察组	55	19.75±0.64	38.87±1.83	38.67±1.39	97.29±2.59
对照组	54	14.96±0.82	28.00±1.77	30.81±3.72	73.78±4.25
t 值		33.80	31.56	14.65	34.96
P 值		< 0.0001	< 0.0001	< 0.0001	< 0.0001

2.2 本科生护理实习生临床技能操作游戏化教学的态度调查

在55名本科生护理实习生发放临床技能操作游戏化教学的态度调查问卷,其中53名(94.87%)护理实习生是喜欢临床教师使用游戏化教学辅助临床技能操作教学,54名(98.43%)护理实习生认为游戏化教学对提高临床技能操作学习效果有帮助,54名(98.43%)名认为游戏化教学对提高学习临床技能操作积极性和兴趣有帮助,本科护理实习生整体对临床技能操作游戏化教学态度是十分的积极(表2)。

表2 本科护理实习生对临床技能操作游戏化教学的态度 (n = 55)

调查项目	选项	人数
如果临床教师在技能操作教学中采用游戏化教学你会参与吗?	非常愿意参与	24
	比较愿意参与	27
	不太愿意参与	1
	完全不愿意	0
喜欢临床教师使用游戏化教学辅助临床技能操作教学吗?	非常喜欢	31
	比较喜欢	22
	不太喜欢	2
	完全不喜欢	0
游戏化教学对提高学习临床技能操作积极性和兴趣有帮助吗?	非常有帮助	26
	比较有帮助	28
	不太有帮助	1
	完全没帮助	0
游戏化教学对提高临床技能操作学习效果有帮助吗?	非常有效果	34
	比较有效果	20
	不太有效果	1
	完全没效果	0

3 讨论

3.1 儿科门诊临床技能操作教学中常规培训方法的弊端

儿科门诊作为医院的窗口科室之一,主要接诊0-14岁的患儿,由于儿童年龄小,不能准确表达疾病情况,导致儿科门诊护理工作中随机性增加、可控性差的现象发生,在这种因素的影响下,护理实习生进入儿科门诊接受临床实习,所承受的心理压力也会增加,当在临床教师的指导下进行技能操作时,遇到难以沟通的患儿家属时,尤其会增加护理实习生身心挫折感而产生厌学的思想,影响沟通和护理临床教学的效果^[2]。因此,如何使其尽快融入到临床护理实习中、满足患儿需求是当下护理临床教学者所需要探索的工作重点^[3]。临床教学中培训是提高护理实习生技能操作的重要途径之一,培训范围涉及儿童生命体征的正确测量方法,雾化治疗药品种

类和药效作用、操作技巧和应急处理,静脉采血技能操作流程和应急处理等。在常规培训方法大多数是通过填鸭式灌输方式进行,但由于科室特殊性,动手机会比成人科室少,护理实习生往往仅能通过看、听、想来进行学习,学习效率较低^[4]。在实际的临床实习工作中护理实习生面对的科室突发情况涉及的相关学习内容也较多,最终导致培训后相关技能操作中的小细节问题容易被忽略,影响了护理实习生的临床技能操作培训效果。

3.2 游戏化教学有助于提升护理实习生的技能操作水平

与常规技能操作教学方式相比,通过游戏化辅助来完成技能操作培训,能够提高技能操作基础的接受程度;在游戏中通过互动寓教于乐的方式,可以使人身临其境帮助记忆,而且实践操作能产生行为的持久变化。本次临床技能操作教学结果显示,观察组护理实习生的成绩高于对照组,表明儿科门诊三大临床技能操作中加入游戏化教学能够较大地提升了护理实习生的专科技能操作知识,游戏化教学在增强学习效果和改善学习潜在能力等方面,与常规技能操作教学相比,具有明显的优势。在常规技能操作培训的基础上结合游戏化教学,能够通过展示虚拟的临床技能操作情景场景、结合常见的传统游戏方式,来提升护理实习生对学习的兴趣^[5];本科护理实习生技能操作教育游戏化能有效支持情境学习,满足护理实习生在游戏中实现自我需要,赋予护理实习生主动学习的动力,提高临床教师与本科护理实习生之间的协调沟通能力^[6];护理实习生自身体验技能操作游戏化教学的过程,提高护理实习生的主动思维能力,加强对护理技能操作知识的掌握效果。

3.3 本科护理实习生对游戏化教学用于技能教学需求大,态度积极

51名护理实习生表明会参与游戏化教学,3名会偶尔参与,整体来说参与问卷调查的护理实习生都愿意参与游戏化教学,积极配合教学活动。53名(94.87%)护理实习生喜欢临床教师使用游戏化教学辅助临床技能操作教学,54名(98.43%)护理实习生认为游戏化教学对提高临床技能操作学习效果有帮助,54名(98.43%)名认为游戏化教学对提高学习临床技能操作积极性和兴趣有帮助,这与研究中更倾向于游戏式教学的调查结果相符合。有相关对于内科护理兴趣教学研究表明,护理实习生的兴趣是学习的关键,而护理实习生的学习兴趣主要源于学习到有用、有趣的知识,采取有助于提高护理实习生学习兴趣的临床教学方式,能够更好的加强护理临床教学效果^[7]。游戏化教学可以结合本科护理实习生的兴

趣,创立相关的情景游戏,以游戏的形式激发护理实习生对儿科门诊临床技能学习的兴趣,促使护理实习生主动进入学习状态。游戏化教学可以为儿科门诊护理实习生提供一个具有挑战性的学习方式,避免常规教学方式的单一模式,促进护理实习生积极参与,创造一个轻松愉悦的临床教学学习环境。

3.4 促进护理实习生的专注力

技能操作教学过程中,临床教师要转变传统的教学方式,将常规的教学与游戏化教学相结合进行教学,进而使得临床技能操作教学更具有趣味性。在常规临床技能教学中,临床教师负责技能授课,护理实习生被动接受所有的临床技能操作内容,在学习的过程中,容易出现分神,通过游戏化教学临床教师可以和护理实习生共同完成学习。如静脉采血知多少游戏教学中,临床教师把一段头皮静脉采血场景视频播放出来,当抽到本视频头皮静脉采血中老师操作流程和沟通方式是否需要改进问题的护理实习生,根据所看到视频情况进行回答,回答完毕临床教师不做直接评判,而是以游带学的方式,邀请护理实习生共同来完成本技能操作的情景还原。在游戏的过程中,临床教师不能只看学生玩和打分,而是要把自己当成一个游戏玩家融入到护理实习生的游戏中,带动所有护理实习生的积极性和专注力。

3.5 基于教育游戏的技能操作的实验教学改革意义重大

游戏化教学是一种能吸引护理实习生注意力、提高学生兴趣、锻炼学生学习能力的教学手段^[8]。一方面,临床教师应当在参考学习目标、教学重难点的基础上按照具体护理实习生需求来采用。还是应该在常规教学方法的基础上开展,这样才能避免过分依赖游戏化教学所带来的负面影响;通过互动游戏来进行儿科门诊技能操作的学习,锻炼护理实习生的能力,同时培育护理职业情怀;临床教师在教学过程中应考虑护理实习生的情绪,当面对护理实习生自控力不强、游戏参与率低时,为避免游戏过程中出现吵闹、混乱的现象,临床教师要根据具体情况谨慎调整游戏化教学的方式^[9]。采取游戏化教学需要制定门诊儿科护理实习生技能操作培训的制度,在临床技能操作教学过程中督促护理实习生逐步完成教学的目标,课前、课中和课后都需要对游戏化教学做进一步解读和相关的评价,达到兼具娱乐性和教育性。课前提前对技能操作教学游戏进行解读,可以提高儿科门诊本科

护理实习生对技能操作学习的兴趣和吸引注意力;课中通过对技能操作游戏环节任务进行分解解读,从技能操作细节出发,借助游戏任务逐步完成,将护理实习生带入探索儿科门诊技能操作的情景中,激发护理实习生的主动思考、主动探索的能力;课后临床教师针对护理实习生对游戏中涉及到的临床技能操作知识,进行一一解读直到护理实习生搞明白、弄清楚为止。

4 结语

综上所述,游戏化教学在医学领域教学中应用范围得到不断扩大,为护理教学提供了新的教学观点和方法。在儿科门诊临床教学培训中融入游戏化教学的显著优势是激发了护理实习生主动参与的兴趣性、积极性。通过提供生动、模拟、有趣的学习途径,为护理实习生提供新的临床思维方向,促进护理实习生在临床学习中不断总结经验,取长补短促进实践中的反思能力,提高护理实习生的身心素质,值得在护理临床教学中积极推广应用。

参考文献

- [1]赵静,胡娟.游戏化学习方法在急诊科护士培训中的应用[J].中华急危重症护理杂志,2020,1(3):76-78.
- [2]梁承龙.多元化培训方案在儿科门诊护理带教中的应用[J].中医药管理杂志,2020,28(19):199-200.
- [3]肖良华,朱晓蓉,陈国华,等.游戏化培训方法在急诊科专科护士培训中的应用[J].中国当代医药,2021,28(33):224-226+230.
- [4]易晓青,肖延风,蔡璇.儿科临床见习教学实践与探讨[J].中国继续医学教育,2019,11(21):56-58.
- [5]廖玉梅,黄小琴,张燕华.情景模拟法在急诊护士核心能力培训中的作用探讨[J].湖南中医杂志,2020,25(11):101-102.
- [6]孙胜花,王新军,朱燕.临床医学专业学位硕士研究生临床指导教师有效带教行为的质性研究[J].中国医药导报,2019,16(12):176-178.
- [7]唐琴.内科护理兴趣化教学策略研究[J].现代职业教育,2018,(01):124.
- [8]李程,张程,曹一南,等.高职护生对游戏化教学认知现状及实施建议[J].卫生职业教育,2024,42(11):76-78.
- [9]江智霞,苏小林,郑喜兰,等.游戏化教学方式在创伤现场救护实验教学中的应用[J].重庆医学,2017,46(09):1290-1291.