

严肃游戏在小儿护理安全管理中的临床应用效果观察

信雅婷¹, 蒋玲娜^{2*}, 杨清¹, 张德霞¹, 严玉坤¹

1. 兰州大学第二医院, 甘肃 兰州 730000

2. 西固区人民医院, 甘肃 兰州 730060

DOI:10.61369/MRP.2025120032

摘要: 目的: 探讨严肃游戏在小儿护理安全管理中的应用效果。方法: 本研究从我院儿科收治患儿中选取 108 例为对象, 纳入对象选取时间为 2024 年 1 月至 2024 年 12 月, 采用单双数抽签方式进行分组, 对照组 54 例为抽到单数者, 在护理安全管理中为其实施儿科常规护理, 观察组 54 例为抽到双数者, 则在对照组基础上予以严肃游戏干预措施, 对两组患儿在院治疗期间不良事件发生率、护理质量评分、护理人员能力评分及患儿家属护理满意度。结果: 相较对照组, 观察组患儿不良事件发生率更低, 患儿家属护理满意度更高, 组间比较差异均有统计学意义 ($P < 0.05$); 观察组护理质量评分高于对照组, 组间差异存在统计学意义 ($P < 0.05$); 观察组护理人员护理能力评分高于对照组, 组间比较存在统计学差异 ($P < 0.05$)。结论: 在儿科护理安全管理工作中实施严肃游戏方式, 能够显著降低患儿在院期间不良事件发生率, 提高护理质量和护理人员工作能力, 获得患儿家属认同与好评。

关键词: 儿科; 护理安全管理; 严肃游戏; 不良事件; 应用效果

Observation on the Clinical Application Effect of Serious Games in the Safety Management of Pediatric Nursing

Xin Yating¹, Jiang Lingna^{2*}, Yang Qing¹, Zhang Dexia¹, Yan Yukun¹

1. The Second Hospital of Lanzhou University, Lanzhou, Gansu 730000

2. Xigu District People's Hospital, Lanzhou, Gansu 730060

Abstract: Objective: To explore the application effect of serious games in the safety management of pediatric nursing. Method This study selected 108 children admitted to the pediatrics department of our hospital as the subjects. The selection period for the subjects was from January 2024 to December 2024. They were grouped by drawing odd and even numbers. In the control group, 54 cases were drawn with odd numbers and received routine pediatric care in the nursing safety management. In the observation group, 54 cases were drawn with even numbers. Then, on the basis of the control group, serious game intervention measures were given to assess the incidence of adverse events, nursing quality scores, nursing staff ability scores, and the satisfaction of family members of the children during their hospital treatment in both groups. Result: Compared with the control group, the incidence of adverse events in the observation group was lower, and the satisfaction of the families of the children with care was higher. The differences between the groups were statistically significant ($P < 0.05$). The nursing quality score of the observation group was higher than that of the control group, and the difference between the groups was statistically significant ($P < 0.05$). The score of nursing ability of the nursing staff in the observation group was higher than that in the control group, and there was a statistically significant difference between the groups ($P < 0.05$). Conclusion: The implementation of the serious game approach in pediatric nursing safety management can significantly reduce the incidence of adverse events during the hospitalization of children, improve the quality of nursing and the working ability of nursing staff, and has been recognized and highly praised by the families of children.

Keywords: pediatrics; nursing safety management; serious games; adverse events; application effect

引言

儿科就诊者年龄较小, 因其自身机体发育尚未成熟, 疾病发生率高且配合度较差, 因而对护理工作要求较高^[1]。除此以外, 在医疗机构中儿科作为护患纠纷发生率最高的科室之一, 引发问题的重要原因包括患儿对陌生环境心存恐惧、患儿自身机体不适等, 均会导致

患儿产生恐惧、不安、焦虑等负面心理，对治疗和护理操作产生抗拒表现，再加上患儿自身语言表达能力和沟通能力较差^[2]，无法将自身感受及想法准确表达出来，影响医护工作开展，降低治疗效果。另外患儿家属因对患儿疾病不了解、患儿哭闹等情况，存在焦灼、紧张等心理，在患儿家属情绪不稳定状态下，增加护患纠纷发生风险^[3]。如果在临床护理过程中，避免上述问题发生，需通过有效措施满足患儿及其家属护理需求。严肃游戏指在教育中加入游戏元素，将游戏娱乐性和教育的严肃性相结合，以寓教于乐形式提高患儿护理效果和安全性。严肃游戏形式主要包括桌面游戏和电子游戏，二者各有优势。在患儿参与桌面游戏过程中，积极表达自身情绪和想法，提升其注意力和过滤信息的能力，掌握相关安全管理内容，提高依从性，有效维护自身安全；电子游戏利用虚拟场景，患儿可以获得较为真实的安全管理体验，提升应急处理能力，使得安全教育的推进更具有灵活性和便利性，患儿更容易接受、认可并且持续参与。鉴于此，本研究以108例儿科患儿为对象，旨在进一步明确严肃游戏在提高患儿护理安全管理质量中的应用价值，详情如下：

一、资料与方法

（一）一般资料

本研究从我院儿科收治患儿中选取108例为对象，纳入对象选取时间为2024年1月至2024年12月，采用单双数抽签方式进行分组，对照组54例为抽到单数者，观察组54例为抽到双数者。对照组纳入患儿中男32例，女22例，年龄区间3-12岁，均（7.49±0.59）岁；观察组纳入患儿中男30例，女24例，年龄区间4-12岁，均（7.42±0.57）岁。两组患儿性别、年龄等基线资料比较无统计学差异（ $P > 0.05$ ）。为两组患儿实施护理操作者为同一批护理人员，其中男性1名，女性17名，年龄区间24-39岁，均（31.52±5.46）岁，工龄2-13年，均（7.51±0.64）年，因此护理人员一般资料相同，比较无差异（ $P > 0.05$ ）。

纳入标准：（1）患儿家属了解详情且自愿参与；（2）患儿意识清楚；（3）患儿家属视听无异常，具备正常沟通能力；（4）患儿及家属无精神疾病史。

排除标准：（1）患儿合并严重畸形表现；（2）存在免疫功能障碍或凝血功能障碍患儿；（3）合并重要脏器严重器质性病变患儿。

（二）护理方法

在儿科护理安全管理工作中为对照组患儿采取常规管理方式，如：护理人员在日常工作中严格落实儿科护理相关规章制度和标准；以患儿为中心开展护理工作；与患儿沟通注意语气温柔；遵医嘱用药等。在此基础上，将严肃游戏模式应用于观察组患儿护理安全管理中，内容包括：

（1）桌面游戏

桌面游戏指以特定规则为基础，能够在任何平面开展的游戏活动，由于该游戏模式脱离电子设备，又被称为“不插电游戏”。这款游戏针对年龄稍大的患儿，这类游戏包括卡牌游戏、棋盘游戏等，该游戏可单独完成或由少于6人同时完成，游戏设计中包含100各格子，共50个关卡问题，让患儿及家属通过答题闯关形式，了解疾病、治疗流程、注意事项等相关知识，完成1次游戏耗时在20min左右。以游戏形式开展健康教育具有更强的互动性，能够调动患儿和家属健康知识掌握的主动性与积极性，其互动性特征有助于患儿及家属对相关健康知识内容巩固。

以“我来治疗受伤小动物”为桌面游戏主题，设置各种受伤

小动物的角色卡牌，患儿扮演医生或者护士角色，采用玩具听诊器、注射器、磁吸贴纸等，治疗受伤的小动物，并根据病情选择正确医嘱的卡牌；如果患儿选择错误的治疗方式或者不正确的医嘱，导致小动物无法得到有效救治，甚至病情加重，需要答题换取一次治疗机会。桌面游戏立足于知识匹配这一关键点，具有趣味性和互动性，可以激发患儿探究兴趣，提升认知能力，获取较为全面的健康知识，并在治疗期间进行知识转移，应用于自身安全管理，促进病情好转。同时，采用亲子合作的游戏形式，为小动物选择适宜的治疗方法和医嘱，增加亲子感情的同时，减少患儿对于电子产品的过度依赖，与其他患儿加强交流，改善身心愉悦度。

（2）移动程序游戏

这类游戏的应用以手机、平板等移动终端为依托，通过Android、IOS等系统运动的移动程序游戏，现在对患儿开展健康管理的主要形式包括“勇敢玛丽”手机游戏，通过闯关形式，让患儿及家属掌握简单的健康知识，该游戏以患有儿科疾病的马里奥为主角，最终目标是拯救被困的公主，在闯关过程中，玩家通过自主选择注意事项、治疗内容、疾病防护等来保持马里奥的健康程度，随着游戏进程推进，患儿及家属对儿科疾病相关知识的了解程度持续加深。

应用移动程序游戏开展护理时，严格控制游戏时长，设置防沉迷模式。

（三）观察指标

（1）不良事件发生率

观察两组患儿临床治疗期间摔伤、坠床、服错药物、药物过敏、药物外渗等不良事件发生情况。

（2）护理质量评分

采用护理质量量表从护患沟通、护理安全、服务态度、工作责任心四方面评估护理质量，各项评分均为100分，护理质量随评分升高而提高^[4]。

（3）护理人员护理能力评分

通过问卷调查方式从护理服务、护理操作、用药管理能力、安全意识四方面评估护理人员护理能力，各项满分100分，评分越高护理能力越强。

（4）护理满意度

采用护理满意度问卷获得患儿家属对本次护理服务的护理

满意度评分, 该问卷满分100分, 评分 ≤ 59分为不满意, 评分 60-79分为满意, 评分 ≥ 80分为非常满意^[6]。[护理满意度 = (满意例数 + 非常满意例数) ÷ 总例数 × 100%]

(四) 统计学分析

本次研究数据通过 SPSS 26.0 统计学软件进行分析, 护理质量评分及护理人员护理能力评分符合正态分布的计量资料, 使用 ($\bar{x} \pm s$) 对进行表示, 组间比较以独立样本 t 检验; 不良事件发生率及患儿家属护理满意度为计数资料, 采用例数 (n) 和率

(%) 进行表示, 组间比较进行 χ^2 检验, $P < 0.05$ 为差异有统计学意义。

二、结果

(一) 比较两组患儿不良事件发生率

相较于对照组, 观察组患儿不良事件发生率更低 ($P < 0.05$), 见表1。

表1 两组患儿不良事件发生率比较 [(n)%]

组别	例数	摔伤	坠床	服药药物	药物过敏	药物外渗	发生率
观察组	54	0 (0.00%)	0 (0.00%)	0 (0.00%)	1 (1.85%)	1 (1.85%)	2 (3.70%)
对照组	54	2 (3.70%)	1 (1.85%)	1 (1.85%)	2 (3.70%)	3 (5.56%)	9 (16.67%)
χ^2							4.960
P							0.026

(二) 比较两组护理质量评分

($P < 0.05$), 见表2。

观察组护理质量评分高于对照组, 组间差异存在统计学意义

表2 两组护理质量评分比较 [($\bar{x} \pm s$), 分]

组别	例数	护患沟通	护理安全	服务态度	工作责任心
观察组	54	91.25 ± 5.43	94.11 ± 5.88	93.85 ± 5.76	93.75 ± 5.72
对照组	54	86.32 ± 3.65	88.15 ± 3.87	89.06 ± 3.92	87.95 ± 3.73
t		5.537	8.132	5.052	6.241
P		0.000	0.000	0.000	0.000

(三) 比较两组护理人员护理能力评分

统计学差异 ($P < 0.05$), 见表3。

观察组护理人员护理能力评分高于对照组, 组间比较存在统

表3 两组护理人员护理能力评分 [($\bar{x} \pm s$), 分]

组别	例数	护理服务	护理操作	用药管理能力	安全意识
观察组	18	91.31 ± 5.52	92.45 ± 5.61	92.37 ± 5.59	93.24 ± 5.73
对照组	18	85.48 ± 3.62	88.15 ± 3.85	87.49 ± 3.81	88.53 ± 3.91
t		3.747	2.681	3.061	2.881
P		0.001	0.011	0.004	0.007

(四) 比较两组患儿家属护理满意度

相较于对照组, 观察组患儿家属护理满意度更高 ($P < 0.05$), 见表4。

表4 两组患儿家属护理满意度比较 [(n)%]

组别	例数	不满意	满意	非常满意	满意度
观察组	54	3 (5.56%)	29 (53.70%)	22 (40.74%)	51 (94.44%)
对照组	54	10 (18.52%)	25 (46.30%)	19 (35.18%)	44 (81.48%)
χ^2					4.285
P					0.038

三、讨论

儿科作为医院科室的重要组成部分, 收治的患儿年龄普遍较小, 其机体自身抵抗力和免疫力较弱, 护理难度较大^[6]。大部分患儿语言表达不是十分清晰, 且自我保护能力较差, 在院治疗过程中不良事件发生风险较高。常见的包括坠床、服药药物、跌倒等、药物外渗等, 这些不良事件发生, 会增加护患纠纷发生率,

降低患儿家属护理满意度^[7]。

近几年, 随着医疗服务理念改变, 在临床护理工作中提出全新护理模式, 以提高护理质量和儿科护理管理安全性。而严肃游戏作为新型干预模式, 针对不同年龄和发展阶段的患儿特征为基础, 设计不同难度和不同形式的游戏, 如针对年龄较大的患儿可通过户外生活等角色从场景; 针对年龄较小的患儿, 借助内容丰富的语言、图片、动画等形式, 让患者及其家属共同参与, 在与游戏互动、参与游戏的过程中, 了解复杂的疾病防控知识^[8]。严肃游戏通过构建多元化的、色彩鲜明的游戏场景, 将视觉、听觉、触觉等功能相结合, 对于患儿具有较强的吸引力, 可以引导其参与其中, 最大程度满足其安全感和归属感, 减少哭闹、抗拒治疗等行为, 积极配合医护人员诊疗操作, 降低不良事件发生率。患儿身心发育尚未完全, 通常依赖外界刺激、模仿成年人的语言、动作、情绪表达等, 掌握基本生活技能和社会行为; 严肃游戏通过模拟现实场景, 充分暴露潜在风险因素, 患儿和家属帮助游戏中的主人公脱离危险, 在享受游戏乐趣的同时, 开展互动式学习, 强化患儿安全意识与自我保护概念, 提升防范能力, 有效维护自身安全。严肃游戏将安全管理教育游戏化、趣味

化,患儿和家属一同参与游戏,即参加安全教育课程。在游戏闯关、帮助主人公脱险的过程中,患儿和家属会产生语言交流、肢体语言交流等,为患儿康复营造温馨、美好的氛围,有助于建立亲密的亲子关系,增进亲子感情,避免家属过度担忧患儿病情,建立积极情绪调适机制,尽可能克服心理障碍,为患儿树立正面榜样,从而提高安全防护效果,保证患儿护理期间的生命安全,缓解家属照护负担。严肃游戏中的模拟场景需要处理各种突发事件,家属依据自身经验,指导患儿快速作出反应,强化安全管理知识记忆与理解,提高应急反应能力,并将安全管理知识和技能转化于现实场景,确保患儿安全。对于患儿而言,游戏是休闲娱乐的方式,可以减轻紧张和焦虑情绪,促使其积极表达自己情绪和想法,缓解心理负担;桌面游戏和电子游戏中融入角色扮演的元素,符合患儿年龄特征和心理特点,使得安全教育形式具有灵活性和便捷性,不仅可以培养患儿责任心和自信心,使其更好参与自身疾病管理,还可以引导患儿和家属换位思考,促使其思考护理期间自身是否存在不安全行为,并及时予以改正。基于严肃游戏开展的安全管理护理不会对患儿身心造成压力,相反患儿更容易认可和接受,可以提升其配合意愿和依从性。严肃游戏在模拟不安全行为、严重后果基础上,展示正确的安全行为,强化反向警示、正向示范的双重作用,教育、引导患儿和家属形成良好的安全习惯,规范患儿行为举止,促使其在出院后的居家恢复

过程中,树立健康的生活方式,规避风险因素,促进其身心健康成长。

将严肃的游戏设计与儿科健康知识相结合,强调个性化护理内容,进而更有效的提高患儿及家属健康知识掌握程度,全面提升自我管理能力和进而让儿科护理管理安全性更高,对于提高患儿家属护理满意度有积极作用^[9]。本研究结果显示,相较于对照组,观察组患儿不良事件发生率更低,患儿家属护理满意度更高,且护理质量评分与护理人员护理能力评分均更优($P < 0.05$)。该结果表明,严肃游戏在儿科护理安全管理中的应用,对于提高小儿护理安全有积极作用,可提高护理质量,减少患儿临床治疗期间不良事件发生风险,能够有效提升患儿家属护理满意度。在提高患者及家属自护能力及满意度方面与李双力等^[10]研究结果具有一致性。将安全管理贯穿于整个小儿护理过程,形成重视安全的良好氛围,强化护理人员安全责任意识,尽可能减少护理不良事件,避免护患矛盾和纠纷,拉近护患距离,保证患儿始终处于安全舒适的康复环境中,从而提升护理管理质量以及护理服务水平。

综上所述,在儿科护理安全管理工作中实施严肃游戏方式,能够显著降低患儿在院期间不良事件发生率,提高护理质量和护理人员工作能力,获得患儿家属认同与好评,具备较高应用及推荐价值。

参考文献

- [1] 张冬梅,李春笋,李媛,等.护理标识在腹部外科护理安全管理中的应用效果观察[J].当代护士:下旬刊,2020,27(3):59-61.
- [2] 张晓杨,王敏,张超.研究细节管理在小儿护理安全管理中的应用[J].中文科技期刊数据库(引文版)医药卫生,2022,16(1):142-144.
- [3] 郑春香,刘巧珍,施月菊.预见性护理在小儿静脉输液安全管理中的应用及家长满意度分析[J].中国卫生标准管理,2023,14(14):189-193.
- [4] 张萌萌.护理风险警示标识在儿科护理安全管理中的作用研究[J].中国科技期刊数据库 医药,2024,16(3):164-167.
- [5] 宋洪焕,鹿丽,王薇.护理风险警示标识在儿科护理安全管理中的应用价值[J].当代护士(下旬刊),2021,28(3):172-174.
- [6] 邹丽.风险管理联合安全护理在改善门诊儿科护理工作质量中的价值[J].饮食保健,2020,7(10):200-201.
- [7] 张云波.论细节管理在小儿护理安全管理中的应用研究[J].中文科技期刊数据库(引文版)医药卫生,2021,15(6):65-66.
- [8] 宋佳,黄仕明,谷崇彩,等.严肃游戏在儿童青少年1型糖尿病患者自我管理教育中的研究进展[J].中国实用护理杂志,2024,40(29):2308-2313.
- [9] 倪可欣,王玲华.严肃游戏在老年轻度认知障碍病人中的应用研究进展[J].护理研究,2023,37(1):111-115.
- [10] 李双力,李为华,赵燕琼,等.基于严肃游戏的双重任务训练对养老机构轻度认知障碍老年人的干预效果[J].护理学杂志,2023,38(24):88-91.