

基于游戏化护理的飞行棋设计在 MPP 患儿雾化吸入治疗中的应用研究

曹莲清

青海省西宁市第二人民医院儿科 青海西宁

【摘要】目的 浅析 MPP 患儿雾化吸入治疗中应用基于游戏化护理的飞行棋设计效果。**方法** 研究对象是 120 例 MPP 患儿，于 2024 年 1 月—2025 年 2 月入院。以奇偶数列法为基础分成两组。为 60 例常规组提供基础性护理，60 例患儿护理中基于游戏化护理理念设计飞行棋。观察护理效果。**结果** 试验组比常规组临床症状恢复时间快、依从性高、消极评分低、积极评分高 ($P < 0.05$)。**结论** MPP 患儿雾化吸入治疗过程中基于游戏化护理设计飞行棋游戏，能提高依从性、改善情绪状态，缩短病程恢复时间，值得推广。

【关键词】 游戏化护理；飞行棋设计；MPP；雾化吸入

【收稿日期】 2025 年 6 月 20 日

【出刊日期】 2025 年 7 月 14 日

【DOI】 10.12208/j.cn.20250361

Research on the application of flight chess design based on gamified nursing in nebulized inhalation therapy for children with MPP

Lianqing Cao

Department of Pediatrics, the Second People's Hospital of Xining City, Xining, Qinghai

【Abstract】 Objective To briefly analyze the effect of flight chess design based on gamified nursing in nebulized inhalation therapy for children with MPP. **Methods** The research subjects were 120 children with MPP, who were admitted to the hospital from January 2024 to February 2025. It is divided into two groups based on the odd and even number column method. Basic care was provided for 60 cases in the conventional group, and flying chess was designed based on the concept of gamified care in the care of 60 children. Observe the effect of nursing. **Results** The recovery time of clinical symptoms in the experimental group was faster than that in the conventional group, the compliance was higher, the negative score was lower, and the positive score was higher ($P < 0.05$). **Conclusion** Designing flight chess games based on gamified nursing during nebulized inhalation therapy for children with MPP can improve compliance, enhance emotional state, and shorten the recovery time of the disease course. It is worthy of promotion.

【Keywords】 Gamified nursing; Flying chess design; MPP; Atomization inhalation

支原体肺炎(MPP)是一种容易发生在学龄前儿童群体的疾病^[1]。为了有效控制病情，目前比较有效的治疗方法是雾化吸入^[2]。但是患儿年龄偏小，抵触、不配合等问题比较严重，会影响雾化治疗及整体疗效。游戏化护理是根据患儿年龄特征在临床护理中融入趣味性的游戏元素，转移患儿注意力，减轻消极情绪，忽略治疗中的不适感，提高依从性^[3]。

飞行棋是小儿比较喜欢的一种桌游，棋盘颜色鲜艳，游戏简单，趣味性强，在掷骰子、移动棋子过程中可以吸引患儿的兴趣，放松紧张的身心状态，积极配合完成雾化治疗^[4]。为了进一步确定基于游戏化护理的飞行棋设计实践效果，本院进行分析研究，详情报道如下。

1 资料和方法

1.1 一般资料

共计 120 例行雾化吸入治疗的 MPP 患儿纳入本次研究，于 2024 年 1 月—2025 年 2 月入院并进行奇偶数列法分组。常规组共 60 例，年龄 3-6 岁，均值 (4.5 ± 1.3) 岁，男女比例为 32:28，患病时长 2—5 天，均值 (3.02 ± 0.56) 天；试验组共 60 例，年龄 3-6 岁，均值 (4.5 ± 1.5) 岁，男女比例为 31:29，患病时长 1—6 天，均值 (3.41 ± 0.63) 天。患儿基线资料对比 $P > 0.05$ 。

1.2 方法

1.2.1 常规组患儿采用基础性护理，内容：①气道护理：密切关注患儿鼻腔中的分泌物情况，及时吸痰，防止呼吸道堵塞，影响正常的通气功能。需要及时补

液,在纠正水电解质紊乱的同时,还能够湿化气道,利于痰液排出。②雾化护理:在进食之前进行雾化吸入,每次持续 15~20 分钟。教会家属正确操作雾化装置,说明雾化期间的注意事项,并关注患儿通气情况;并叮嘱家属雾化后及时擦干净患儿的面部,用清水漱口。

1.2.2 试验组患儿在基础护理的同时,基于游戏化护理设计飞行棋游戏,措施如下:①建立专业护理小组:包括主治医师、医疗游戏师、护士长、5 年以上儿科工作经验的护士。医疗游戏师和主治医师共同探讨,根据患儿年龄特点、疾病特点、情绪状态等,设计合理的飞行棋游戏方案,在护士长监督下,由护士负责执行。②飞行棋游戏内容:游戏主题定为“健康大冒险”,在棋盘的格子上做不同的设计,包括惩罚格、奖励格、问题回答格等,2—3 人一同游戏,每人轮流掷骰子,确定前进步数,再完成相应格子中的任务,奖励格可以提供小玩具、小贴纸等物品,惩罚格可以是后退几步,问题回答格可以是与疾病相关的小常识等。在游戏时,护理人员可以直接参与或是在一旁讲解、指导,对患儿的游戏表现进行表扬和鼓励。游戏时间与雾化吸入一同进行,每次游戏时间 20~30 分钟。此外,要叮嘱家属主动参与,陪患儿玩游戏,让患儿更好地放松心情。

1.3 观察指标

1.3.1 记录患儿临床症状完全消失所用的时间,包

括发热、肺啰音、气促、咳嗽等。

1.3.2 评估患儿雾化依从性,①能够主动配合,无抗拒情绪,评为完全依从;②有轻度抗拒、哭闹等行为,但经过安抚能配合完成治疗,评为部分依从;③哭闹严重,无法顺利完成治疗,评为不依从。

1.3.3 评估患儿情绪状态,使用积极情感、消极情感量表(PA-NAS),分为积极评分和消极评分两个方面,各包含 10 个项目,单项评分区间 1~4 分。护理前后各测评一次。

1.4 统计学分析

数据录入 SPSS27.0 软件,依从性为计数资料(%),症状恢复时间、PA-NAS 评分为计量资料($\bar{x} \pm s$)。检验方法为 χ^2 和 t,统计学成立时 $P < 0.05$ 。

2 结果

2.1 对比症状恢复时间

试验组患儿临床症状比常规组更快恢复($P < 0.05$),见表 1。

2.2 对比雾化吸入依从性

试验组患儿雾化依从性相较于常规组更高($P < 0.05$),见表 2。

2.3 对比情绪状态评分

试验组护理后的消极评分低于常规组,积极评分高于常规组($P < 0.05$),见表 3。

表 1 对比症状恢复时间($\bar{x} \pm s, d$)

分组	例数	发热	肺啰音	气促	咳嗽
试验组	60	2.46±0.73	3.51±0.82	2.18±0.26	3.44±0.29
常规组	60	4.08±0.85	5.67±1.04	3.35±0.29	5.17±0.35
t		11.199	12.633	23.269	29.482
P		0.000	0.000	0.000	0.000

表 2 对比雾化吸入依从性(n,%)

分组	例数	完全依从	部分依从	不依从	总依从性
试验组	60	36 (60.00)	21 (35.00)	3 (5.00)	57 (95.00)
常规组	60	27 (45.00)	22 (36.67)	11 (18.33)	49 (81.67)
χ^2					5.175
P					0.023

表 3 对比情绪状态评分($\bar{x} \pm s, \text{分}$)

分组	例数	消极评分		积极评分	
		护理前	护理后	护理前	护理后
试验组	60	18.54±1.52	8.65±1.27	18.91±1.47	33.08±1.65
常规组	60	18.89±1.57	18.04±1.18	19.04±1.51	21.87±1.43
t		1.241	41.956	0.478	39.769
P		0.217	0.000	0.634	0.000

3 讨论

由于婴幼儿本身机体功能尚未发育成熟,免疫力低,容易发生 MPP,在确诊后需积极治疗。目前治疗方案中雾化吸入是不可或缺的方法,可以有效发挥药物作用,高效抗炎,促进肺功能恢复^[5]。大部分患儿会有恐惧、紧张、抗拒等状况发生,因此要积极地采取相应干预措施,提高患儿依从性。

近些年来,在儿科护理中逐渐推出了游戏化护理模式,也就是在护理服务中加入游戏元素,或是将游戏元素与护理措施相融合,提高护理的互动性和趣味性^[6]。还能减少陌生感、恐惧感,提高心理舒适性,减轻应激反应,优化治疗效果。本次研究中,将其运用到试验组 MPP 患儿护理中,发现不仅患儿病症消失时间明显缩短,还明显地提高了雾化依从性,而且消极情绪减轻、积极情绪提高,多层面的舒适性更高。主要是因为,在本次研究中设计的飞行棋游戏简单,容易被患儿掌握、理解,可以投掷骰子,还能移动棋子,棋盘颜色鲜艳,格子中的任务丰富多样,所以提高了游戏的趣味性、随机性。患儿的注意力可以集中在游戏上,转移对雾化吸入的恐惧感,减轻抵抗、哭闹等消极情绪,还能逐渐提升心理适应能力,保持稳定的心理状态,与医护人员积极地配合,在游戏的过程中顺利完成雾化吸入治疗,保证治疗效果,缩短病程^[7]。此外,飞行棋可以多人一起玩,在游戏过程中还能增加患儿与家长、与医护人员之间的互动,拉近与医护人员之间的距离,减轻陌生感,建立良好的情感关系,信任各种护理操作;与家长之间也能进行亲子互动,让患儿获得情感支持,减轻焦虑情绪和孤独感,消除对医院和护理操作的恐惧感,激发患儿的积极情绪、降低消极情绪^[8]。

综上所述, MPP 患儿雾化吸入治疗过程中基于游戏化护理设计飞行棋游戏,能够提高患儿依从性、改善情绪状态和舒适度,缩短病程恢复时间,值得大力推广。

参考文献

- [1] 吴克诚,陈翔.糖皮质激素雾化吸入联合阿奇霉素序贯疗法治疗重症 MPP 患儿的效果[J].中国药物滥用防治杂志, 2024, 30(4):725-729.
- [2] 唐云丽,康丽,雷超兰,等.布地奈德雾化吸入剂治疗肺炎支原体肺炎患儿的临床研究[J].中国临床药理学杂志, 2023, 39(3):332-335.
- [3] 校晓丽,林蓉.童趣化诱导联合改良式拍背排痰法在学龄期支气管肺炎患儿雾化吸入治疗中的应用效果[J].医学临床研究, 2022, 39(5):796-798.
- [4] 刘逸琳,孙静敏,丁俊丽.雾化吸入乙酰半胱氨酸联合支气管镜在儿童肺炎支原体肺炎中的应用[J].安徽医科大学学报, 2023, 58(3):515-518.
- [5] 牛文泽,张红强.金花清感颗粒联合布地奈德,沙丁胺醇,异丙托溴铵三联雾化吸入疗法在儿童肺炎支原体肺炎中的应用观察[J].中国现代医学杂志, 2024, 34(5):89-94.
- [6] 袁晚秀,卢佳.童趣化游戏健康教育在肺炎患儿雾化吸入治疗健康教育中的应用[J].中国当代医药, 2024, 31(27):185-188,198.
- [7] 张东营,李亚丽,闫金玲,等.基于儿童医疗游戏的护理方案在支气管肺炎患儿雾化吸入治疗期间的效果[J].中国药物滥用防治杂志, 2024, 30(1):180-183.
- [8] 李美华.家属协同护理联合童趣化诱导对支气管肺炎患儿雾化治疗依从性及症状改善的影响[J].现代诊断与治疗, 2024, 35(1):138-141.

版权声明: ©2025 作者与开放获取期刊研究中心(OAJRC)所有。本文章按照知识共享署名许可条款发表。

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



OPEN ACCESS