

情景游戏护理在小儿静脉输液中的应用

孔林霞, 张秀云*, 李素文

南京市高淳人民医院 江苏南京

【摘要】目的 研究小儿静脉输液中实施情景游戏护理后产生的效果。**方法** 选择2020年2月到2021年2月接收60例静脉输液患儿为研究对象,按照随机数表方式分组,二分之一采取基础护理,设定为对照组;二分之一采取情景游戏护理,设定为观察组。对比两种护理方法产生的效果。**结果** 观察组输液配合度明显高于对照组,穿刺疼痛评分明显低于对照组,一次性穿刺成功率明显高于对照组, ($P<0.05$)为差异显著,有统计学意义。除外观察组家属护理满意评分明显高于对照组, ($P<0.05$)为差异显著,有统计学意义。**结论** 小儿静脉输液实施情景游戏护理能够提高配合度,改善穿刺疼痛,保证一次性穿刺成功,从而达到患儿家属护理满意评价,值得临床重视。

【关键词】 情景游戏护理; 小儿静脉输液; 应用; 效果

Application of situational game nursing in children's intravenous infusion

Linxia Kong, Xiuyun Zhang*, Suwen Li

Nanjing Gaochun People's Hospital, Nanjing, Jiangsu, China

【Abstract】 Objective To study the effect of situational game nursing in children's intravenous infusion. **Methods** Selected 60 children who received intravenous infusion from February 2020 to February 2021 as the research objects, and were divided into groups according to the random number table. One half received basic nursing care and was set as the control group; Game care, set as the observation group. Compare the effects of the two treatments. **Results** The infusion coordination degree of the observation group was significantly higher than that of the control group, the puncture pain score was significantly lower than that of the control group, and the success rate of one-time puncture was significantly higher than that of the control group ($P<0.05$). The nursing satisfaction score of family members in the observation group was significantly higher than that in the control group ($P<0.05$), which was considered to be statistically significant. **Conclusion** The implementation of scenario game nursing for intravenous infusion in children can improve cooperation, improve puncture pain, and ensure the success of one-time puncture, so as to achieve the nursing satisfaction evaluation of children's family members, which is worthy of clinical attention.

【Keywords】 Situational game nursing; Intravenous infusion in children; Application; Effect

患儿进行静脉输液时,年龄较小,自控能力较低,极容易出现哭闹等行为,拒绝治疗。如果强行进行静脉输液不仅会影响穿刺效果,还会给患儿心理造成一定影响,导致发生护患纠纷^[1]。患儿具有自身生理心理特性,静脉输液难度性较大,所以在对患儿静脉输液护理中,除了做好一般输液护理外,还需要根据特性做好特殊护理。情景游戏护理是医

院专门为患儿设计的特殊护理方法^[2]。将其应用于患儿静脉输液中,通过角色扮演、场景模拟等游戏体验,能够做好患儿心理准备,缓解恐惧等不良情绪,从而保证输液配合度^[3]。此次研究则分析小儿静脉输液中实施情景游戏护理后产生的效果。详细内容见下文:

1 资料与方法

*通讯作者:张秀云(1976-)女,汉,江苏南京,主管护师,中专,研究方向:医学护理。

1.1 一般资料

选择2020年2月到2021年2月接收60例静脉输液患儿为研究对象,按照随机数表方式分组,二分之一采取基础护理,设定为对照组;二分之一采取情景游戏护理,设定为观察组。对照组男17(56.67%)例,女13(43.33%)例,年龄范围4岁到10岁,平均年龄 5.28 ± 1.02 岁。观察组男16(53.33%)例,女14(46.67%)例,年龄范围4到10岁,平均年龄 5.24 ± 0.97 岁。两组在基础资料上无明显差异, ($P > 0.05$)。

纳入标准:①家属均了解本文研究内容,目的。②均为静脉输液患儿。③均在4到10岁。

排除标准:①沟通困难,精神障碍,意识障碍。②合并心肝肾等脏器功能损害。③中途退出。

1.2 方法

对照组实施基础护理,观察组实施情景游戏护理。

(1) 对照组

护理人员静脉输液前向家属、患儿讲解静脉输液操作步骤、注意事项等。

(2) 观察组

观察组采取情景游戏护理,主要内容:

①游戏准备护理,和患儿保持良好沟通,采取患儿感兴趣话题进行交流,提高患儿信任感,建立良好关系。向患儿介绍医院环境,护理人员等,减少患儿陌生感。同时做好患儿心理观察,利用玩具、图书等转移患儿注意力,稳定不良情绪。在输液室、输液座椅上粘贴卡通人物,吸引患儿,改善对静脉输液的抵抗心理。

②情景游戏护理,护理人员带领患儿进行游戏。游戏配备儿童玩具以及静脉输液有关的医疗玩具模型。在游戏开始前,利用各种玩具和模型吸引吸引患儿,并利用充满童趣性语言向患儿介绍医疗玩具模型使用方法和用途,比如:模仿卡通人物说话方式。护理人员一对一引导患者模拟进行静脉输液治疗游戏。将玩偶当作患者,引导患儿对玩偶进行血压测量、扎压脉带、消毒、穿刺等。游戏过程中对患儿存在的问题及时解答。游戏结束后及时表扬,并将玩偶作为奖励物品。情景游戏时间一般为半小时,避免患儿产生厌烦。游戏结束后,对游戏室和室内所有玩具模型进行严格消毒。

③游戏后护理,情景游戏后,护理人员及时和患儿交流,给予表扬和肯定。并引导患儿说出内心真实感受。引导患儿回忆游戏过程,转移注意力,平复情绪。告知患儿情景游戏目的,提高患儿对静脉输液认知度。

④静脉输液护理,引导患儿静脉输液。穿刺过程中,帮助患儿回忆游戏过程,转移注意力。给予患儿表扬,稳定情绪。输液过程中,加强不良反应观察,如果发生异常情况,及时处理。

1.3 观察指标

根据输液配合度调查表分析两组配合情况。配合度=(配合+基本配合)/总例数。

根据疼痛行为评估表分析两组患儿疼痛情况。主要包括:表情、活动、哭闹、腿部动作、安抚效果。每项内容0-2分,总分为10分,分数越高则反映疼痛越明显。

分析两组一次性穿刺成功率。一次性穿刺成功率=一次性穿刺成功例数/总例数。

根据家属护理满意评分调查表分析两组家属护理满意情况。采取百分制,分数越高反映越满意。

1.4 统计学方法

将数据纳入SPSS20.0软件中分析,计量资料比较采用t检验,并以 $(\bar{x} \pm s)$ 表示,率计数资料采用 χ^2 检验,并以率(%)表示, ($P < 0.05$)为差异显著,有统计学意义。

2 结果

2.1 分析两组输液配合度

对照组配合10(33.33%)例,基本配合12(40%)例,不配合8(26.67%)例,配合度73.33%(22例);观察组配合13(43.33%)例,基本配合16(53.33%)例,不配合1(3.33%)例,配合度96.67%(29例)。两组配合度($\chi^2=21.363, P=0.001$)。数据显示,观察组输液配合度明显较高, ($P < 0.05$)。

2.2 分析两组穿刺疼痛情况

对照组表情(1.56 ± 0.30)、活动(1.20 ± 0.20)、哭闹(1.28 ± 0.27)、腿部动作(1.23 ± 0.25)、安抚效果(1.03 ± 0.12);观察组表情(0.76 ± 0.21)、活动(0.80 ± 0.13)、哭闹(0.57 ± 0.13)、腿部动作(0.71 ± 0.14)、安抚效果(0.77 ± 0.10),两组表情($t=11.966, P=0.001$)、活动($t=9.185, P=0.001$)、哭

闹 ($t=12.977, P=0.001$)、腿部动作 ($t=9.940, P=0.001$)、安抚效果 ($t=9.117, P=0.001$)。数据显示, 观察组表情、活动、哭闹、腿部动作、安抚效果评分明显更低, ($P<0.05$)。

2.3 分析两组一次性穿刺成功率

对照组一次性穿刺成功 25 例, 成功率 83.33%; 观察组一次性穿刺成功 29 例, 成功率 96.67%, 两组成功率 ($X^2=9.886, P=0.002$)。数据显示, 观察组一次性穿刺成功率明显更高, ($P<0.05$)。

2.4 分析两组家属护理满意评分

对照组护理满意评分 (80.02 ± 1.20), 观察组护理满意评分 (90.38 ± 1.78), 两组护理满意评分 ($t=26.433, P=0.001$)。数据显示, 观察组家属护理满意评分明显更高, ($P<0.05$)。

3 讨论

患儿机体发育还未完全, 加上心智不成熟, 在陌生环境, 对陌生的人、事均会出现焦虑、紧张等不良情绪, 加上感官控制能力较低, 对疼痛十分敏感, 会降低静脉输液配合度, 降低一次性穿刺成功率。反复穿刺会影响患儿生理和心理。对于患儿静脉输液需要引起高度重视, 积极采取有效护理干预, 保证穿刺效果, 静脉输液效果。

情景游戏护理能够有效解决患儿认知问题、心理问题。通过游戏方式和护理人员建立良好关系, 提高对治疗方法认知度, 改善心理状况, 从而保证治疗配合度, 保证治疗效果。将情景游戏护理应用于静脉输液治疗中, 通过和患儿进行静脉输液模拟游戏, 能够了解静脉输液流程和目的, 同时还能拉近护患关系, 取得患儿信任度^[4]。在输液穿刺时, 引导患儿回忆游戏过程, 并配合鼓励方式, 能够稳定情绪, 提高穿刺配合度。通过情景游戏护理能够让患儿提前体验静脉输液过程, 消除未知恐惧感, 为患儿静脉输液前做好心理准备, 从而降低穿刺反抗行为, 将被动配合转变为主动配合^[5]。此次研究则分析小儿静脉输液中实施情景游戏护理后产生的效果。结果发现, 观察组输液配合度明显高于对照组, 穿刺疼痛评分明显低于对照组, 一次性穿刺成功率明显高于对照组, ($P<0.05$)。除外观察组家属护理满意评分明显高于对照组, ($P<0.05$)。王会娟^[6]等人研究发现和本文研究内容大体相似, 将静脉输液患儿分组分别采取常规护理方法和情景游

戏干预。结果发现, 采取情景游戏干预后患儿穿刺过程中疼痛情况、不良事件发生率及穿刺成功率明显优于常规护理方法。情景游戏护理在小儿静脉输液护理中具有重要意义。

综上所述, 小儿静脉输液实施情景游戏护理能够提高配合度, 改善穿刺疼痛, 保证一次性穿刺成功, 从而达到患儿家属护理满意评价, 值得临床重视。

参考文献

- [1] 龚丽欢, 苏敏梅, 倪雪娟. 家属参与式模拟情景游戏干预在静脉输液留置针穿刺患儿中的应用[J]. 齐鲁护理杂志, 2021, 27(21): 82-84.
- [2] 王静, 王方, 王慧等. 情景游戏护理干预在小儿静脉输液中的应用效果[J]. 护理实践与研究, 2021, 18(15): 2283-2285.
- [3] 曾祝琪. 情景游戏与贴纸画奖励法相结合在儿科静脉输液中的应用[J]. 中国社区医师, 2021, 37(10): 117-118.
- [4] 尹绿萍, 莫霖. 情景游戏干预在学龄前门诊患儿静脉输液治疗中的临床研究[J]. 现代医药卫生, 2021, 37(05): 840-843.
- [5] 信丽红, 李雅丽, 何莹. 基于情景游戏为中心的输液室对提高小儿静脉穿刺成功率的应用价值[J]. 中国医学工程, 2020, 28(07): 51-54.
- [6] 王会娟. 情景游戏干预在小儿静脉输液中的应用[J]. 护理实践与研究, 2019, 16(09): 120-122.

收稿日期: 2022 年 3 月 26 日

出刊日期: 2022 年 6 月 29 日

引用本文: 孔林霞, 张秀云, 李素文, 情景游戏护理在小儿静脉输液中的应用[J]. 国际儿科研究杂志, 2022, 2(1): 32-34
DOI: 10.12208/j. ijped. 20220009

检索信息: RCCSE 权威核心学术期刊数据库、中国知网 (CNKI Scholar)、万方数据 (WANFANG DATA)、Google Scholar 等数据库收录期刊

版权声明: ©2022 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