

長庚科技大學

兒科護理實習

林口長庚醫院 L6L 兒癌病房



實習日期：113/08/05 — 113/08/30

指導老師：李佳儒老師

學制：四技護理系

班級：三年八班

座號：30

姓名：陳品瑄

## 治療性遊戲作業

### 一、個案基本資料

姓名：陳OO

性別：女孩

生日：2014/09/25（9歲10個月）

入院日期：2024/08/05

護理期間：2024/08/08~08/19

診斷：B細胞急性淋巴性白血病（B cell Acute lymphoblastic leukemia）

兒童喜歡的物品：酷洛米、switch（超級瑪利歐派對）、手機遊戲（拉密）

主要照顧者：媽媽

病情簡要說明：

個案為九歲十個月的女孩，於2024年8月的過去兩週觀察到左側腹股溝有腫塊，其他症狀包括輕微的體溫升高及食慾下降，先去了國泰綜合醫院，經過電腦斷層掃描顯示有多個腹股溝淋巴結腫大，隨後被轉診至基隆長庚紀念醫院接受進一步的評估，至兒科腫瘤門診後，很快轉診到兒科手術團隊進行切除性切片手術，於7/30經病理組織學確診為淋巴母細胞型淋巴瘤。她在過去的三天裡一直經歷著逐漸加重且擴散的骨痛，個案表示沒有意外的體重減輕或夜間盜汗情形，目前入住本院進行白血病/淋巴瘤的綜合評估。

This 9-year-10-month old girl has a left inguinal mass that has been observed for the past 2 week. Additional symptoms include a slight. Increase in body temperature and a decrease in appetite. She went to Sijhin General Hospital, where a CT scan showed several enlarged inguinal lymph nodes. She was later referred to Kelung Chang Gund Memorial Hospital for additional evaluation.

After her visit to the pediatric oncology clinic, she was quickly referred to the pediatric surgery team for an excisional biopsy. The diagnosis of lymphoblastic lymphoma was confirmed histologically on 7/30. She has been experiencing progressive and disseminated bone pain for the past 3 days. The patient reported no unintentional body weight loss or night sweats. The patient is currently admitted to our ward for a comprehensive evaluation of leukemia/lymphoma.

## 二、描述兒童的健康問題：

個案入院後於8/6進行血液抹片與骨髓檢查，經由檢查結果確立診斷為急性淋巴性白血病（ALL），FAB分期為L2（原始和幼淋巴血球以大血球為主），為了接下來療程進行，於8/9接受人工血管植入手術，經由右內頸靜脈植入導管，球體植入位置為右鎖骨下胸壁，術後X光檢查結果顯示導管位置正確，且手術部位無紅腫發炎。於8/14個案主訴人工血管敷料處會癢，可能因皮膚過敏所致，建議家屬下次可以考慮使用無痛保膚棒，8/15拆除敷料時觀察到皮膚有發紅現象。

個案於8/10~8/31進行第一次誘導期化學治療，化學治療療程為《TPOG ALL-2013》，使用的化學藥物有Vincristine、Epirubicin、Asparaginase，出現的副作用有噁心、嘔吐，於化療期間依醫囑給予止吐針Ondansetron，個案於8/14有吐在馬桶裡，嘔吐量約100公克，時常主訴有噁心想吐的感覺，觀察到個案會在吃飯時拿著嘔吐袋以預防突然的嘔吐，但個案目前食慾尚可，早上會吃麵包、吐司或是蘿蔔糕等，午餐會吃咖哩飯等飯類主食。化學治療副作用為骨髓抑制，個案白血球數值8/8為9400，8/12為4900，8/15為1900，血紅素數值8/8為10.9，8/12為12.3，8/15為11.4，血小板數值8/8為275000，8/12為255000，8/15為213000，多形核白血球數值8/8為55%，8/12為48%，8/15為47%，芽細胞數值8/8為2%，8/12為1%，8/15為0%，ANC數值8/8為5328，8/12為2352，8/15為893，於化學治療後七到十四天白血球會降到低點，由ANC數值可得知目前個案為高感染風險，須注意預防感染，觀察到個案平時在病房內無戴口罩的習慣，出病房外偶爾也會忘記要戴上口罩，需要案母提醒才會想起來。化學治療的副作用容易引起黏膜受損，於8/12~8/19的口腔評估結果皆無異常，觀察到個案會與媽媽一起刷牙，個案了解要在飯後刷牙，但會拖到很晚才刷，且主訴會一次刷整排牙齒，有時候會漏刷牙齒後內面，案母表示個案過去有因蛀牙做過假牙，顯示個案在牙齒清潔方面仍需要更多注意。個案為首次診斷白血病，也是第一次接受化學療法，可能對於化療副作用的認識較不足，特別是口腔衛生及免疫力低下預防感染等方面需注意，以避免感染等潛在的健康風險。

因個案在化學治療過程中需打屁股針Asparaginase，打針日期為8/12、8/14、8/16、8/19、8/21、8/23、8/26、8/28、8/30，共九次，個案對此感到害怕，每次打針前情緒略顯焦慮，觀察到個案在打針前常無法專注於其他事情，且表示不想打針因為超級痛，在打針完後個案曾主訴快痛死了，案母表示個案最害怕的就是打針，每次打完針後，經常因為打針處疼痛而不敢平躺，擔心壓到打針的部位，觀察到個案也會抗拒他人碰觸打針處。

兒童發展評估，根據佛洛伊德的性心理發展理論，個案處於潛伏期（6~12



歲），其注意力主要轉移到學習技能和學業上，並開始參與各種社會化活動。觀察到在住院期間，個案會使用手機進行線上課程，與個案談及校園生活時，了解到她在學校參加跆拳道和羽毛球社團，也參加過朗讀比賽，由於入院治療無法參加學校活動，個案感到失望和遺憾，且對於無法回校上課而想念學校的朋友，當學校老師來探訪時，個案表現出非常開心的情緒，顯示其情感焦點從對異性父母的依戀轉移到同儕關係上，符合此階段特徵。

依據艾瑞克森的心理社會發展理論，個案處於學齡期（6~12歲），發展任務為勤勉感與自卑感。個案透過學習新技能、參與學校活動以及完成任務來培養勤勉感，並從中獲得成就感和自信心，個案會與護生分享她在學校被老師選中參加朗讀比賽，對自己在學校的學業表現也非常滿意，這些成就有助於提升她的自信心，並進一步加強她的勤勉感。

依據皮亞傑認知發展理論，個案處於具體運思期（7~11歲），這一階段兒童可以開始以具體事例為基礎作邏輯性推理，較能了解相互間的關係。觀察到個案能與母親討論關於自身疾病及治療療程，知道什麼時候要打屁股針，總共要打幾次屁股針，顯示她能夠理解與健康相關的具體信息，以及對時間概念的掌握，符合此階段特徵。

### 三、遊戲設計概念及預期目標：

「治療性遊戲」是與病童建立信任關係相當重要的步驟，能搭起病童與醫護人員之間的橋樑，減少彼此間的距離，並從中了解病童的行為、想法與需求，透過互動來增進彼此的情感與連繫（吳等，2017），協助兒童在住院期間，能夠緩解情緒的焦慮不安，有機會表達情緒、想法和需求（王，2024）。這次我設計的遊戲類型為指導性遊戲，遊戲名稱為「酷洛米冒險之旅」，遊戲用物的製作材料有發泡板、各種顏色的粉彩紙、各色不織布、裝飾小物、小蛋糕造型鈕釦、骰子、針筒、彩色小球、彩色筆、保麗龍膠、雙面膠。本遊戲以大富翁為原型設計，使用個案喜歡的三麗鷗酷洛米、美樂蒂、布丁狗和大耳狗為主要角色，總共設計有六項關卡以及兩項小遊戲，關卡設計考量到個案為新診斷的白血病患者，針對化療過程中的常見健康問題進行衛教，關卡一為正確使用貝氏刷牙法，以預防化療引發的口腔潰瘍，關卡二為七步驟洗手法，強調手部清潔以降低感染風險，關卡三、四為如何正確戴口罩以及戴口罩的重要性，特別是在免疫功能低下時，關卡五為人工血管照護的注意事項，如保持敷料乾燥、避免拉扯人工血管，此外，關卡六設計為讓個案學習幫助生病的小毛，透過模擬打針治療的過程，以減少個案對於打屁股針的恐懼感，以個案的日常生活和治療需求為核心，透過遊戲化方式增強患者的參與感與學習效果，幫助其更好地應對化療過程中的挑戰（吳等，

2017)。另外，還有設計兩項小遊戲，分別為協力完成酷洛米拼圖以及記憶翻翻樂，製作個案喜歡的三麗鷗角色牌，請個案翻出一樣的角色牌，並共同競賽，遊戲方式以擲骰子前進，只要通過關卡或小遊戲就可以獲得一個小蛋糕造型鈕釦，遊戲結束時擁有小蛋糕最多者獲勝。

依據兒童中心理論認為透過遊戲讓兒童可以表達出自己的想法與感受，重新處理自己的經驗、學習新的技巧、整合經驗、創造新的行為反應模式(蘇,2011)。透過指導性遊戲「酷洛米冒險之旅」，以大富翁形式設計此遊戲，適合此階段兒童的遊戲活動，具有目的性、規則性，並帶有競爭性質，在遊戲過程中，兒童能夠發展勝任的感覺與成就感，同時也可藉此釋放內心的緊張、挫折及敵意等情緒(楊,2021)。個案可以在一個安全且充滿支持的環境中探索與健康相關的概念，增強對健康問題的理解，並緩解住院期間引發的緊張和害怕情緒，遊戲預期目標為個案能夠理解這些保健行為的重要性，並能正確執行關於口腔衛生、手部衛生、正確使用口罩以及保護人工血管的注意事項。

四、治療性遊戲的過程

參加人員：個案、案母、護生

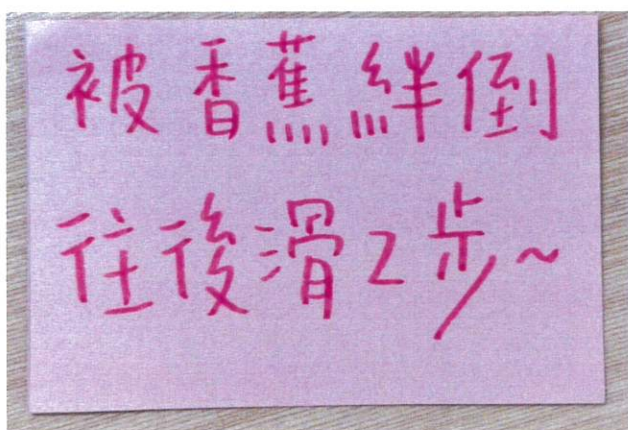
時間：2024/8/15 15:30~16:20共50分鐘

地點：長庚醫院兒童大樓6L病房的協談室內，因當時病房內有病童正在休息，為避免打擾他人，故改到協談室內進行遊戲，協談室內設有沙發及桌子，光線充足、安全且很安靜，受到外在干擾少。

遊戲圖片	遊戲過程
	<p>一開始先跟個案介紹遊戲規則，與個案一起唸出角色名字，讓個案挑選自己喜歡的角色。</p> <p>護生：「這個遊戲叫做『酷洛米冒險之旅』，遊戲玩法要擲骰子前進，遇到紅色旗子會有關卡喔，只要通過就可以獲得上面的小蛋糕，走到小星星就有小遊戲可以玩喔，獲勝一樣可以獲得小蛋糕，總共有六個關卡、兩個小遊戲，路線就是從十到二十，如果走到酷洛米這裡，就可以跟著酷洛米飛回起點，途中會有機會跟命運的格子，就要抽對應的卡片，執行卡片中的任務，那我們現在來挑選一個自己喜歡的角色好嗎？」</p> <p>個案：「我要酷洛米!」</p>



	<p>案母：「那我就選大耳狗好了。」</p> <p>護生：「我選布丁狗，我們誰要先開始呢？」</p> <p>個案：「我們來剪刀石頭布。」</p> <p>護生：「好啊！」</p> <p>猜拳結果順序為案母、個案、護生。</p>
	<p>第一回合</p> <p>案母：（擲骰子）「哇，我走到關卡了。」</p> <p>護生：「那我們請媽媽幫我抽出第一張關卡的題目！」</p> <p>案母：「我抽到的是如何正確戴口罩，並示範給大家看，姿姿跟媽媽一起完成好不好？」</p> <p>個案：「戴口罩就戴上去而已啊。」</p> <p>護生：「沒錯，但我們帶上去後，還要注意什麼呢？」</p> <p>案母：「鼻樑這裡要跟口罩貼緊密合。」</p> <p>個案：「然後口罩要拉到下巴這裡，但我找不到我的鼻子。」</p> <p>案母：「因為你的口罩太大了（幫個案調整口罩）。」</p> <p>護生：「沒錯喔，我們謝謝媽媽跟姿姿的示範，恭喜媽媽獲得第一個小蛋糕（拍手）。」</p> <p>個案：（開心拍手）</p> <p>護生：「那下一位換姿姿了。」</p> <p>個案：（擲骰子）「我骰到6步（將角色直接跳到6號格子）。」</p> <p>護生：（擲骰子）「換姐姐了，我是2步，晚了一步，沒有小蛋糕了好可惜。」</p>
	<p>第二回合</p> <p>案母：（擲骰子）「我又有小蛋糕了，怎麼這麼幸運，這次是小星星誼。」</p> <p>個案：（一臉羨慕的樣子）</p> <p>護生：「我們這關的小遊戲是完成拼圖，就可以獲得小蛋糕囉！」</p> <p>案母：「姿姿我們一起來拚好不好？」</p>



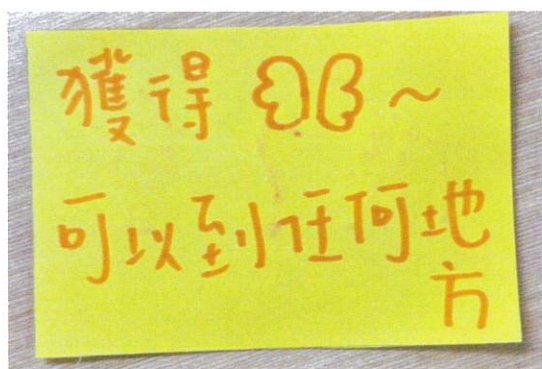
個案：「這是你的小蛋糕誼（但還是和媽媽一起完成拼圖）。」

護生：「給個小提示，這是一份酷洛米拼圖喔！」

個案、案母：（一起協力完成酷洛米拼圖）

個案（擲骰子）：「換我了，是命運！（抽牌），被香蕉絆倒往後滑2步…（移動角色退後2步）。」

護生：（擲骰子）「輪到我了，我骰到6步！（移動角色）。」



第三回合

案母：（擲骰子）「是機會耶（抽牌），獲得小翅膀，可以到任何地方。」

護生：「媽媽也太幸運了吧！」

個案：「媽媽你可以直接跳到關卡拿小蛋糕了。」

案母：「（笑）好啊，那我就到關卡那裡。」

護生：「那請媽媽幫我抽一張關卡題目。」

案母：「我看看喔，請問要如何保護人工血管，不要讓壞壞跑出去，姿姿你知道嗎？」

個案：「我也不知道，我只知道我身上有人工血管。」

案母：「讓我們問姐姐要怎麼保護。」

護生：「我們人工血管上面是不是有貼起來？那我們的手髒髒的可以去碰它嗎？」

個案：「不可以。」

護生：「沒錯，那我們的管路可以怎麼去保護呢？」

個案：「我知道，不可以壓到它。」

案母：「還有要小心不能扯到。」

護生：「對的，那如果ok繃裡面有濕掉的話要怎麼辦？」

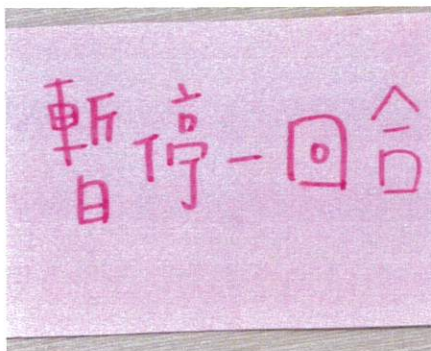
個案：「要換掉！」

護生：「嗯嗯沒錯，如果有濕掉的話，姿姿可以跟媽媽說或是跟姐姐說也可以喔。」

個案：「換我了（擲骰子）是小遊戲！」







護生：「我們這關的小遊戲是翻翻樂！」

個案：「我知道，是記憶翻翻樂。」

護生：「對，姿姿有玩過嗎？」

個案：「沒有（搖頭）。」

護生：「（拿出卡牌介紹有哪些角色）每個角色都會有兩張牌，只要翻到一樣的角色，就可以拿走這副牌，最後比比看誰拿到的牌最多，就可以獲得小蛋糕。」

（個案、案母、護生一起玩翻翻樂）

護生：「我拿到四張牌。」

案母：「我只有兩張。」

個案：「（數牌）我有十二張！」

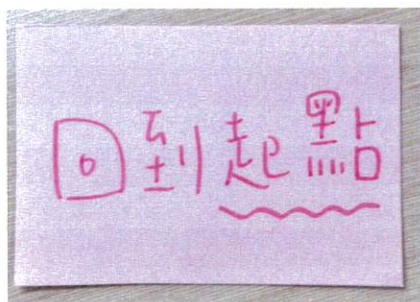
護生：「哇！好厲害，你拿到了好多牌。」

個案：「（笑得很開心）我有些是猜的，哈哈。」

護生：「恭喜姿姿拿到小蛋糕（拍手）」

護生：「輪到我了（擲骰子），是命運談（抽牌），暫停一回合…」

個案：「哈哈哈哈哈。」



第四回合

案母：（擲骰子）「又走到命運了（抽牌），回到原點！」

個案：（擲骰子）「換我了，我走到關卡了。」

護生：「哇！那請姿姿幫我抽一張關卡題目。」

個案：「小毛生病了，請問我們可以怎麼幫助他？去看醫生阿，哈哈。」

護生：「對，可以去看醫生，那看完醫生要做什么呢？」

個案：「要吃藥，打針。」





護生：「那我們有請小毛出場，請姿姿幫小毛打針（拿出針筒給個案），讓他可以趕快好起來。」

個案：（拿著針筒玩）「這是假的，沒有針頭。」

護生：「對啊，這樣比較安全，姿姿你想要幫小毛打哪裡？」

案母：「還是姿姿你幫他打屁股，就跟你一樣。」

個案：「但我不會打針。」

護生：「那姐姐教你，我們要先消毒，然後對準要打的地方，請他深呼吸，把藥打進去就好了，姿姿你想幫小毛打哪裡？」

個案：「手好了（拿起針頭打下去）。」

案母：「（笑）你沒有叫他深呼吸。」

個案：「這是假的不會痛。」

護生：「還是謝謝姿姿幫小毛打針，讓他可以趕快好起來，恭喜姿姿又拿到一個小蛋糕了（拍手）。」

個案：「姐姐你暫停一回合不能動喔！」

護生：「好，姐姐差點就忘了，哈哈。」



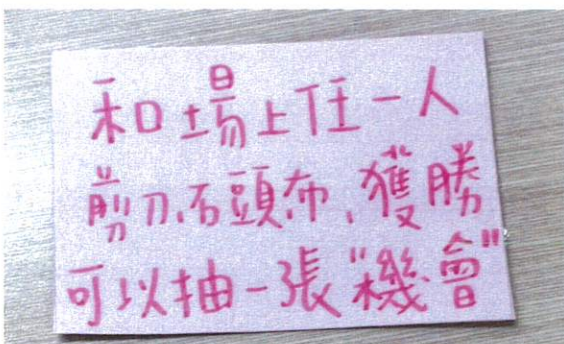
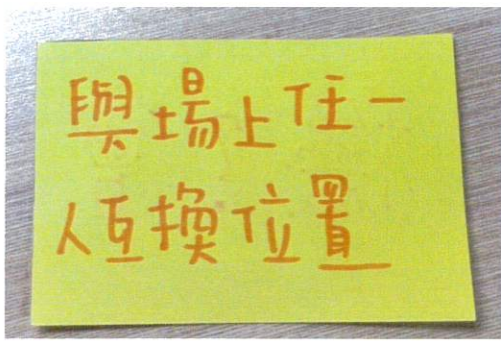
#### 第五回合

案母：（擲骰子）「我又遇到關卡了（抽題目），為什麼要戴口罩？因為可以保護他人也保護自己。」

護生：「嗯嗯，所以戴好口罩是很重要的一件事對不對。」

個案：「嗯（點頭）。」

護生：「恭喜媽媽又獲得一個蛋糕（拍手）。」



個案：「換我了（擲骰子），是機會（抽牌），與場上任一人互換位置。」

護生：「那姿姿你想要和誰換位置。」

個案：「我和姐姐換（移動角色互換）。」

護生：「好啊，輪到我了（擲骰子），我終於走到關卡了（抽題目），如何正確的刷牙？（拿出刷牙的道具）姿姿平常都是怎麼刷牙的？」

個案：「就這樣刷啊（做出刷牙的動作）。」

護生：「姐姐來示範正確的貝氏刷牙法，我們牙齒有三個面對不對，我們每個面都要刷到。」

個案：「我有時候都會忘記刷後面。」

護生：「牙齒後面很重要喔，一定要刷到，而且一次刷兩顆牙齒，每一次刷十下，要把髒髒黑黑的地方刷乾淨才可以（在圖片上示範）。」

個案：「我都一次刷四顆。」

護生：「我們要一次刷兩顆，才會刷得乾淨，姿姿你要不要刷刷看（將道具給個案）。」

個案：（玩牙刷道具）

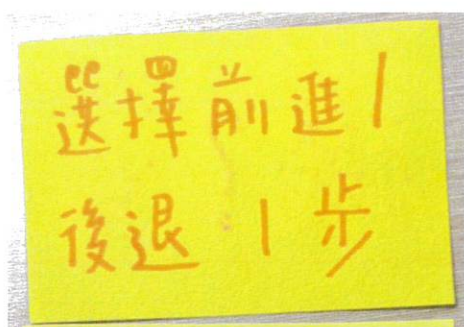
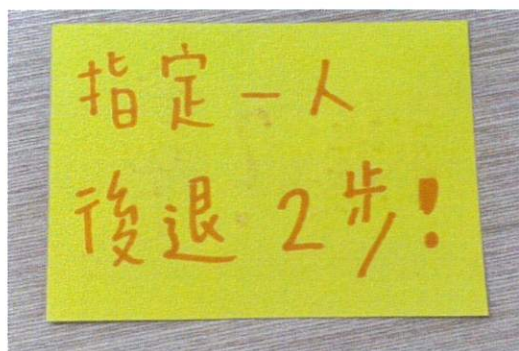
護生：（在旁邊引導個案使用正確的刷牙方式）  
「姿姿刷得很好，把牙齒（道具）刷得好乾淨，我終於拿到第一個小蛋糕了，哈哈。」

#### 第六回合

案母：（擲骰子）「是命運（抽牌），和場上任一人剪刀石頭布，獲勝可以抽一張機會，那姿姿跟媽媽剪刀石頭布好不好？」

個案：「好啊。」（與媽媽猜拳，媽媽獲勝）





案母：「再抽一張機會（抽牌），指定一人後退兩步，姿姿你陪媽媽後退兩步可以嗎？」

個案：「好啦（移動角色後退兩步）換我了（擲骰子），我走到關卡了！請問洗手的步驟是？濕、搓、沖、捧、擦。」

案母：「你看題目上有提示是七字訣喔。」

個案：「啊，是內、外、夾、弓、大、力、腕。」

護生：「對沒錯喔，姿姿你還記得怎麼做嗎？」

個案：「有點忘記了。」

護生：「沒關係，那我們一起做一次好不好，從內開始（搓手心）。」

個案：「我們要先沖水才可以，還要用泡泡。」

護生：「啊對，是姐姐漏掉前面了，我們再重頭來一次。」

（個案、案母、護生一起做一遍洗手七步驟）

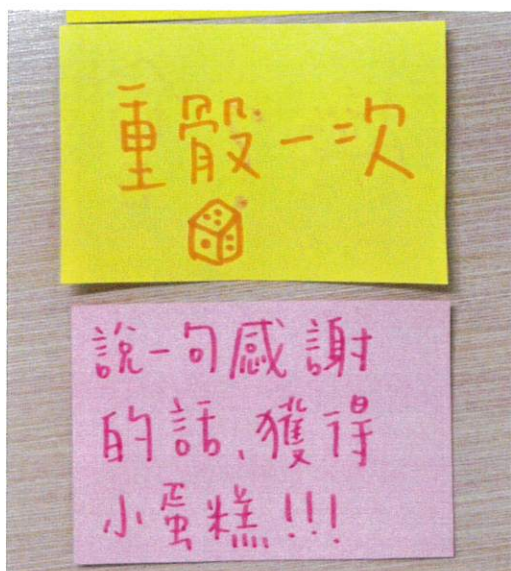
護生：「大家都做得很棒誼，姿姿有沒有想起來要怎麼洗手了？」

個案：「嗯嗯（點頭）。」

護生：「我們要把手洗乾淨，才不會又很多細菌在手上，輪到我了（擲骰子），到酷洛米這裡了，所以就要跟酷洛米一起飛回起點（將角色移到起點）。」

#### 第七回合

案母：（擲骰子）「是機會（抽牌），選擇前進 / 後退一步，那我選擇前進一步好了。」



個案：（擲骰子）「換我了，是機會（抽牌），重骰一次！好吧（擲骰子），又是命運，我又要抽牌了（抽牌），說一句感謝的話，獲得小蛋糕！」

護生：「哇！那姿姿你想跟誰說一句感謝的話呢？」

個案：「嗯…我想跟老師說。」

案母：「媽媽幫你錄影起來給老師看好不好（拿出手機錄影）。」

個案：「嗯嗯，我想跟老師說，謝謝老師來看我，我很開心，老師下次還要來喔（害羞地笑）。」

護生：「老師看到一定會很開心的，姿姿可以拿一個小蛋糕喔（拿小蛋糕給個案選一個）。」

護生：（擲骰子）「剛好走到最後一張命運談！我看看喔，暫停兩回合…哈哈…」

案母、個案：「哈哈哈哈。」

護生：「好好笑，我們今天遊戲就到這邊！我只拿到了一個小蛋糕…哈哈。」

案母：「我有四個小蛋糕，跟姿姿平手談。」

個案：「嗯嗯（數著小蛋糕）。」



護生：「那我們恭喜媽媽跟姿姿獲勝，姐姐這裡有準備一個小禮物，姿姿和媽媽一起完成它好不好（拿出酷洛米積木小扭蛋）。」

案母：「哇！是酷洛米談。」

個案（開心地接過禮物）

個案、案母、護生一起將禮物組裝起來。

個案：（開心的拿著禮物玩）

案母：「我們跟姐姐說謝謝好不好。」

個案：「嗯！謝謝姐姐。」



## 五、成效評值與討論

遊戲的關卡一為如何正確刷牙，有準備牙齒及牙刷道具卡讓個案使用，並教導個案要如何正確刷牙，刷牙的時機為三餐飯後及睡前，8/19觀察到個案能正確執行且回答出刷牙方式為「牙齒三個面皆要清潔，一次刷兩顆牙，每次要刷十下」，但發現個案會等早餐及早上的藥物吃完才去刷牙，8/19甚至到中午飯後才刷第一次牙，刷牙的時機點還需要有人監督下才能確實執行，個案能理解未清潔口腔可能會造成感染，嘴巴會不舒服，進行口腔評估時能自行張嘴給護生檢查，口腔評估結果也無異常。關卡二為洗手的步驟，教導個案使用內、外、夾、弓、大、立、腕七步驟洗手法，觀察到案母會在個案吃飯前以及如廁後提醒個案洗手，也會使用酒精消毒，8/19個案能正確回答出洗手的七步驟，能理解沒有洗手會有很多細菌，在護生的提醒下可以記得在吃飯前確實完成洗手後才用餐。關卡三、四為如何正確戴口罩以及戴口罩的重要性，預期個案能了解戴口罩的重要性為保護自己也保護他人，8/19觀察到個案在病房內除用餐外皆有戴上口罩，用餐結束時也會主動戴上，在走出病房活動時也沒有忘記要戴口罩。關卡五為如何保護人工血管，個案能理解當敷料潮濕時要更換敷料以維持乾燥，觀察到個案在翻身、下床活動時會主動避免拉扯或壓到人工血管的管路，8/19個案主訴人工血管敷料處會癢，進行注射部位評估無紅腫現象，個案也能配合避免觸摸人工血管部位。關卡六為幫助小毛打針，個案在遊戲過程中能自主拿針筒進行操作，並理解打針的基本過程及其重要性，8/19個案進行化學治療，於右臀部肌肉注射屁股針Asparaginase，個案於打針前情緒略顯緊張，但在護生及家屬的陪伴及鼓勵下，個案能透過捏玩偶及舒壓包子來轉移注意力，在打針過程中能配合治療以及姿勢擺位，且沒有出現抵抗行為。

護生與個案約定好在下午3:30一起玩遊戲，個案也能準時遵守這一約定，在遊戲過程中，當個案通過關卡及小遊戲時，護生及案母都會給予肯定及讚美，根據艾瑞克森的心理社會發展理論，個案處於學齡期（6~12歲），在求學階段，兒童會集中精力在追求知識與技能，若其成就受到肯定則可發展出勤勉感（陳，2023）。有一次個案在刷牙的時候，護生在旁監督並給予鼓勵時，個案更能專注於刷牙這項技能，且能夠按照之前所學的貝氏刷牙法來完成任務，這樣的正向回饋不僅加強了個案的技能掌握，還有助於個案內化這種行為，刷牙完成後，護生給予了讚美與肯定，這樣的認可不僅幫助個案發展出勤勉感，還進一步建立了自信心。

對於住院的兒童而言，透過治療性遊戲則可以增加兒童的控制感，並增進對治療與現實的理解，減輕對治療的恐懼與住院的壓力，甚至增進病童的自我照顧

能力（張等，2017）。通過關卡任務來教導個案自我照顧技能，如正確的刷牙方式、洗手步驟以及如何正確戴口罩，在遊戲中的教學和實踐能夠幫助個案更好地理解這些過程及其重要性，除了增強基本的自我照顧技能，遊戲中讓個案可以自主使用針筒幫小毛打針模擬治療過程，讓個案在安全的遊戲環境中體驗治療的具體步驟，從而減少對實際治療的恐懼感。

兒童在面對醫療介入時，處於陌生的醫療環境、不熟悉的人員和未知的醫療介入，會感到害怕焦慮，此時如果能夠和兒童建立信任安全關係，可以使兒童對醫護人員更感到安全、信任，當信任度提高，兒童也較能夠與醫護人員合作（王，2024）。在遊戲結束後，可以明顯感覺到個案對於護生的信任程度上升，也更願意和護生做互動，主動邀請護生一起完成拼圖，在8/19當個案需要施打化療藥物時，在護生的陪同及鼓勵下，個案能夠配合姿勢擺位，於施打過程中保持穩定，順利的完成治療，過程中也沒有掙扎哭喊的舉動。

## 六、心得感想

當兒童生病來到醫院，面對陌生的環境、不熟悉的人，以及需要接受許多可能讓人感到害怕的治療時，往往會感到非常害怕和擔心，在這種情況下，治療性遊戲是一個很好的介入措施。一開始剛照顧病童時，由於不太熟悉如何與兒童互動，我覺得自己在資料收集方面不夠完整，所以在設計遊戲時，心裡非常擔心個案會覺得無聊，為了提高個案對遊戲的興趣，我特別選用了她最喜歡的卡通人物酷洛米作為遊戲角色，並設計了多個關卡與遊戲，希望能透過這些有趣的元素吸引個案的注意，當實際進行遊戲時，看到個案玩得非常開心，參與度也很高，並且在玩關卡和小遊戲時都非常認真，而且可以透過遊戲的關卡，讓個案學習到如何正確刷牙、了解戴口罩的重要性等，並且在遊戲結束後，仍然記得遊戲中的內容，大部分也都能正確執行，在病房內都有戴上口罩，用餐完後也會主動拿出口罩帶上，並表示這樣才可以保護自己；起初，個案對打屁股針感到害怕，打針之前的情緒也會比較焦慮，但經過治療性遊戲後，個案也與護生建立起信任關係，會主動向護生分享打針時的感覺，說出打針時會用捏玩偶或是舒壓包子來轉移注意力，在打針時也可以配合姿勢擺位，顯示出個案對於治療過程的適應力有所提升，這讓我感到很有成就感。這次的治療性遊戲主要以大富翁為原型進行設計，其優點包括讓玩家輪流操作，增加了遊戲的互動性，並更能吸引個案的注意力，通過關卡設計融入健康問題，使個案能在輕鬆愉快的氛圍中學習疾病照護相關知識。遊戲的缺點在於其中一個關卡「幫助生病的小毛打針」，由於個案知道針筒和玩偶是假的，這使得該關卡對個案來說過於簡單，為了提升遊戲的吸引力，我



認為可以增加關卡的挑戰性並複雜化模擬情境，例如，設計一個完整的情節，讓小毛的病情與個案自身的治療過程相關，並在故事中加入各種不同的挑戰，個案將需要一步步幫助小毛克服困難，這樣的設計能夠大大增強個案的參與感和投入度，讓遊戲變得更加有趣且具有教育意義，此外，機會和命運卡的內容可以進一步優化，以增添趣味性，並設計成讓個案有機會分享住院的心情或對疾病的想法，這樣可以更好地了解個案的需求與感受。最後在這次的治療性遊戲中，我最大的收穫就是拉近了與個案之間的護病關係，因個案此次為新診斷且第一次接受化學治療，透過遊戲互動與個案建立信任安全關係，也有助於後續治療的進行，我很開心能夠親自針對個案的健康問題設計遊戲，並與個案及案母一同遊玩，透過簡單的遊戲闖關，個案不僅享受到樂趣，還從中學到了如何照顧自己的一些方法，讓我深刻體會到治療性遊戲在兒科治療中所帶來的正向影響。

#### 七、參考資料

王孟文（2024）。治療性遊戲對住院兒童療效之初探。《輔導季刊》，60(1)，41-54。

<https://www.airitilibrary.com/Article/Detail?DocID=19966822-N202404110009-00004>

吳麗敏、陳宜坊、陳好謙、陳寶如（2017）。治療性遊戲之臨床運用。《馬偕護理雜誌》，11(1)，7-17。 [https://doi.org/10.29415/JMKN.201701\\_11\(1\).0001](https://doi.org/10.29415/JMKN.201701_11(1).0001)

陳月枝、黃靜微、林元淑（2023）。緒論。於陳月枝總校訂，*實用兒科護理學*（一版）16-18 頁。華杏。

張綺紋、姜月桃、余幸宜（2017）。兒童治療性遊戲臨床運用之探討。《源遠護理》，11(1)，44-51。 <https://doi.org/10.6530/YYN/2017.5.4>

楊麗燕（2021）。兒童中期。於毛家齡等編著，*當代人類發展學*（五版）263-264 頁。華杏。

蘇芸仙（2011）。兒童中心遊戲治療。《諮商與輔導》，(308)，24-26。  
<https://doi.org/10.29837/CG.201108.0011>