

团体游戏辅导式护理对学龄期白血病患者负性情绪及治疗依从性影响

彭梦倩

华中科技大学同济医学院附属同济医院

DOI:10.12238/carnc.v3i2.13335

[摘要]目的:分析团体游戏辅导式护理对学龄期白血病患者负性情绪及治疗依从性影响。方法:选取2024年1月至2025年1月收治的80例学龄期白血病患者,随机均分为试验组与参照组,后者予常规护理,前者予试验组团体游戏辅导式护理,比较护理效果。结果:相较于参照组,试验组负性心理情绪评分更低,治疗依从性、生活质量及家属护理满意率更高,对比有差异($P < 0.05$)。结论:予学龄期白血病患者团体游戏辅导式护理,不仅可更好改善患儿负性情绪,提升患儿治疗依从性,且可提高其生活质量与家属满意度。

[关键词]团体游戏辅导式护理;学龄期白血病;负性情绪;治疗依从性;生活质量

中图分类号:R473 文献标识码:A

The Impact of Group Game Guided Nursing on Negative Emotions and Treatment Compliance in School-age Children with Leukemia

Mengqian Peng

Tongji Hospital Affiliated to Tongji Medical College, Huazhong University of Science and Technology,

[Abstract] The paper aims to analyze the impact of group game guided nursing on negative emotions and treatment compliance in school-age children with leukemia. The method taken is that 80 school-age leukemia patients admitted from January 2024 to January 2025 were randomly divided into an experimental group and a control group. The latter was given routine nursing, and the former was given group play remedial nursing, and the nursing effect was compared. The result shows that compared with the control group, the experimental group had lower negative psychological emotion scores, higher treatment compliance, quality of life and family care satisfaction rates ($P < 0.05$). It is concluded that group play counseling nursing can further improve the negative mood and treatment compliance of school-age children with leukemia, and can improve their quality of life and family satisfaction.

[Keywords] group game guided nursing, childhood leukemia, negative emotions, treatment compliance

白血病是一种血液系统恶性疾病,又名“血癌”,罹患者可有贫血、出血、白血病细胞增殖浸润等表现^[1-2]。学龄期患儿在临床具有疼痛耐受度低、情绪自我调节能力较弱等特点,故其更易出现护理及治疗不配合、临床哭闹等^[3-4]。团体游戏辅导式护理以团队游戏为基础,涵盖了互动、角色扮演等内容,在临床上具有趣味性,能更好基于儿童天性达到较好的护理效果。为进一步改善学龄期白血病患儿的负性情绪,提高其治疗依从性,本文研究了团体游戏辅导式护理在该疾病中的护理效果。详细研究如下:

一、资料与方法

(一) 一般资料

选取2024年1月至2025年1月收治的80例学龄期白血病患者,随机均分为试验组与参照组,80例学龄期白血病患者分组情况及组内一般资料如下:试验组:40例,男23例,

女17例,年龄 $5\sim 9(7.65\pm 1.02)$ 岁,病程 $3\sim 1(7.34\pm 2.39)$ 个月;参照组:40例,男24例,女16例,年龄 $5\sim 9(7.61\pm 1.12)$ 岁,病程 $3\sim 12(7.32\pm 2.11)$ 个月。经比较,两组患儿上述一般资料无差异性($P > 0.05$)。

纳入标准:①所有患儿经临床诊断与医学检查均确诊为白血病;②所有患儿均有一定表达能力;③所有患儿均病情稳定;④参与本研究的所有患儿家属均同意参与本研究;⑤本研究相关内容已上报至院方伦理委员会并获批准。

排除标准:①合并患有躯体其他组织器官基础疾病的患儿;②合并患有严重精神疾病的患儿;③因个人原因中途退出本研究者。

(二) 方法

参照组患儿实施常规护理,大致内容为密切与患儿沟通,实施口腔护理、皮肤护理、病房护理及化疗护理等。试验组

Clinical Application Research of Nursing Care

患儿在参照组基础上实施团体游戏辅导式护理，具体如下：

成立团体游戏辅导式护理小组

小组成员均有丰富的学龄期白血病患者护理经验，且与该年龄段患儿有较强的沟通与管理能力。小组成员依据患儿年龄段特点、心理特征等制定出合适的团体游戏护理方案，相关游戏应注意运动强度，尽量避免含剧烈运动的游戏。另外，除语言表扬外，个人奖励贯穿所有游戏。最后，做好家属沟通工作，使其积极配合团体游戏辅导式护理。

布置游戏室

为进一步放松患儿情绪，应将游戏室进行精心布置，色调以温馨、可爱为主，装饰可选星星灯、儿童贴画，室内放置小玩偶、假花、小玩具及团体游戏所需的道具等。注意相关道具应颜色明亮、造型可爱，避免患儿恐惧、抵触。另外，游戏室的布置应井然有序，留足游戏活动空间，防止患儿在游戏中发生碰撞，同时保证游戏高质量进行。

进行团体游戏

选定适合患儿人数并组成游戏小团队，在游戏前先让小组成员自我介绍及自由交流 10 至 20 分钟左右，相互熟悉后再开始正式游戏。护理人员讲解游戏规则，并在游戏中适度给予患儿帮助，团队游戏可包括“堆沙子”、“成语接龙”、“拼图接龙”等，采用团队积分形式，并对获胜小队伍进行礼物奖励，对表现突出患儿进行个人奖励。另外，予参加游戏的患儿小红花、贴纸等奖励。游戏过程中注意观察患儿情绪及游戏表现，若患儿情绪低落或抵触游戏，护理人员应第一时间温柔安抚，稳定患儿情绪并耐心询问缘由，也可发挥“榜样”作用，即选 1 名性格外向、积极乐观的患儿作为游戏带动者，让其在游戏过程中积极带动其他患儿情绪。注意把控游戏进程及维护秩序。

趣味科普及角色扮演

以动画、故事书讲解等形式让患儿了解临床护理内容及配合护理的重要性。后分小组进行角色扮演，即 1 名患儿扮演护士、1 名患儿扮演病人等，引导患儿用模拟玩具道具相互实施打针、喂药（用糖果代替）等操作，并在扮演游戏结束后以引导式提问方式询问患儿感受，询问其对相关护理操作的看法等。

（三）观察指标

对比两组患儿护理后的负性心理情绪评分、治疗依从性评分、生活质量及患儿家属满意率。

表 2 治疗依从性分析 ($\bar{x} \pm s$, 分)

组别	例数	饮食依从	用药依从	治疗配合	健康生活方式
试验组	40	20.09±1.09	21.29±1.39	22.01±1.21	20.39±1.29
参照组	40	15.49±1.29	14.32±1.19	14.32±1.19	15.22±1.42
t	-	17.227	24.091	28.658	17.044
P	-	0.001	0.001	0.001	0.001

负性心理情绪评分

采用焦虑-SAS 和抑郁-SDS 自评量表评定，50 分为心理分界线。超过 50 分表示存在抑郁、焦虑情绪，且分值越高，焦虑、抑郁越严重。

治疗依从性评分

采用患儿治疗依从性评分表评价，内容包括饮食依从、用药依从、治疗配合及健康生活方式四项，每项 25 分，总 100 分，得分越高，治疗依从性越好。

3. 生活质量

采用陈艳等^[9]使用的 PedsQL4.0（儿童生存质量测定量表）评价患儿生活质量。该量表共 23 个条目（0 至 4 分/条目），含生理、情感、社会、角色四个功能，每个功能均为 100 分满分，得分与生活质量呈正比。

4. 患儿家属满意率

采用科室自制问卷（总 100 分）调查进行，分为非常满意（得分 80 分及以上）、满意（60≤得分<80）与不满意（得分低于 60 分）。患儿家属满意率为非常满意与满意例数总和，除每组患儿例数，乘以 100%。

（四）统计学方法

数据纳入 SPSS23.0 系统软件中进行计算，以 ($\bar{x} \pm s$) 进行计量统计，包括负性情绪焦虑与抑郁评分、治疗依从性评分及生活质量各功能评分，以 (%) 进行计数统计，即患儿家属满意率，实施 t 检验与 χ^2 检验， $P < 0.05$ 则表示有统计学意义。

二、结果

（一）负性心理情绪分析

经护理，试验组负性心理情绪评分明显更低，对比有统计学意义 ($P < 0.05$)，见表 1：

表 1 负性心理情绪分析 ($\bar{x} \pm s$, 分)

组别	例数	SAS	SDS
试验组	40	37.60±3.02	36.59±2.02
参照组	40	46.59±3.19	47.66±3.20
t	-	12.946	18.501
P	-	0.001	0.001

（二）治疗依从性分析

经护理，试验组治疗依从性评分明显更高，数据对比有统计学意义 ($P < 0.05$)，见表 2：

(三) 生活质量 (PedsQL4.0) 分析

经护理, 试验组生活质量各功能评分明显更高, 数据对

比有统计学意义 (P<0.05)。见表3:

表3 生活质量 (PedsQL4.0) 分析 ($\bar{x} \pm s$, 分)

组别	例数	生理功能	情感功能	社会功能	角色功能
试验组	40	75.57±6.60	78.83±5.35	74.74±5.03	60.06±6.07
参照组	40	64.41±7.05	69.06±6.37	68.36±5.20	53.45±6.80
t	-	7.309	7.428	5.577	4.586
P	-	0.001	0.001	0.001	0.001

(四) 患儿家长护理满意率分析

①试验组40例患儿中, 非常满意有18例、一般满意有22例、不满意有0例、护理满意度为100.00% (40/40); ②参照组40例患儿中, 非常满意有12例、一般满意有16例、不满意有12例、护理满意度为70.00% (25/40)。x²=18.462、P=0.001。试验组护理满意度更高, 组间对比有统计学差异 (P<0.05)。

三、讨论

在学龄期白血病患者中, 常规护理是应用较常见的一种护理方式, 其主要内容包括患儿沟通、口腔护理、皮肤护理、病房护理及化疗护理等, 但常规护理本质是疾病护理, 其对患儿心理需求的关注度不够, 人文关怀色彩不够浓厚, 故也无法进一步改善患儿不良情绪与治疗依从性^[6-7]。

学龄期正是儿童个性形成阶段, 该时期的儿童通常有较强的探索欲与求知欲, 且游戏对其的吸引力较强。但在白血病患者群体中, 该时期患儿又具有行为相对不可控、情绪自我调节能力差等特点。团体游戏辅导式护理即依据学龄期儿童特点, 采用合适的护理方式, 设计符合该年龄段的团体游戏, 并以此对患儿进行护理干预^[9]。与常规护理相比, 该护理方式更具有针对性及科学性, 在改善患儿负性情绪及提高治疗、护理依从性上也更具有优势性。林静静与张红^[9]在进行了常规护理与团体游戏辅导式护理的平行随机对照试验后发现, 以团体游戏辅导式护理干预的学龄期白血病患者有更好的治疗依从性及更少的负性情绪。基于上述表述, 本文采用了团体游戏辅导式护理, 研究结果发现: 相较于实施常规护理的参照组患儿而言, 以团体游戏辅导式护理进行干预的试验组患儿的负性心理情绪评分更低, 治疗依从性评分更高, 生活质量各功能评分更高, 家属护理满意率更高 (100.00%>70.00%), 上述观察指标组间数据对比均有统计学意义 (P<0.05)。即相较于常规护理, 团体游戏辅导式护理更具有优势与护理价值。进一步分析原因后可知, 团体

游戏辅导式护理中的游戏室布置及游戏前交流实际为团队游戏的铺垫, 能进一步放松患儿情绪; 多样化的团体游戏符合儿童喜欢玩耍与探索的天性, 可带给患儿更多欢乐, 释放其心底负性情绪; 角色扮演可使其进一步理解护理、治疗的目的, 减少其抵触情绪; 团队游戏、趣味科普及角色扮演等能进一步提高患儿对临床治疗及护理的认知, 从而纠正其对疾病、治疗等的错误认知, 改善其情感、社交等; 另外, 个人与团队奖励实际是一种反馈机制, 能提高儿童的游戏积极性, 满足其心理。

综上所述, 给予学龄期白血病患者团体游戏辅导式护理, 可更好改善患儿负性情绪, 提升了患儿治疗依从性与生活质量, 且可提高患儿家属满意率。

[参考文献]

[1]王瑞, 刘晓, 刘芳. 循证护理在急性髓细胞白血病骨髓移植预处理患者中的应用[J]. 齐鲁护理杂志, 2022, 28(1): 149-151.

[2]向德华, 向志凌, 余喜新. PERMA模式多维心理护理策略联合团体认知行为干预对学龄期白血病患者心理弹性、情绪及应对方式的影响[J]. 国际护理学杂志, 2023, 42(22): 4124-4128.

[3]张媛媛. 针对性的心理干预护理对学龄期白血病化疗患儿预后的影响探讨[J]. 实用临床护理学电子杂志, 2020, 5(26): 43.

[4]姜庆平. 探讨以需求为导向的个性化护理在学龄期白血病患者中的应用价值[J]. 国际护理学杂志, 2021, 40(9): 1677-1680.

[5]陈艳, 毛孝容, 王芝. 三方联动模式对白血病患者生存质量的临床影响[J]. 现代医药卫生, 2023, 39(01): 47-51.

[6]程建军. 团体游戏干预模式对学龄期白血病患者心理功能、社会功能的影响观察[J]. 母婴世界, 2022(16): 10-12.

[7]王红歌, 孙雪义, 张玉, 等. 卡通游戏式健康教育联合团

Clinical Application Research of Nursing Care

体辅导在儿童难治性多发性抽动症护理中的应用[J].中华现代护理杂志,2020,26(20):2773-2777.

[8]倪丹红,王莹,刘静静.团体游戏辅导方案对学龄期肾病综合征患儿行为问题和应对方式的影响[J].中国实用护理杂志,2021,37(12):881-886.

[9]林静静,张红.团体游戏辅导式护理对学龄期白血病患

儿负性情绪及治疗依从性影响[J].护理实践与研究,2023,20(3):408-412.

作者简介：

彭梦倩（1994.11-）、女、汉族、湖北武汉、本科、职称：护师、单位：华中科技大学同济医学院附属同济医院 儿童血液与肿瘤科、研究方向：儿童血液与肿瘤