

臨床教學策略與模式競賽

起而行動手做 體驗兒童遊戲於照護中的魔力

長庚科技大學
兒科臨床實習指導教師
林秀美



護理實習課程名稱



- ◆ 兒科護理學實習
- ◆ 實習指導時數為 135小時
- ◆ 指導人數為7人
- ◆ 學生均已通過基本護理學及內外科護理學實習及格
- ◆ 已修習兒科護理學課室教學之四技學生為教案對象。

教案與實習計畫目標 之一致性與相關性



● 教案之教學目標

本教案依本校四技學生應具備之護理教育目標為依據設定實習目標(表一)，以兒科教學目標為主，擬定教案目標，設計多元教學活動，展現學生批判性創意思維，學生實際感受遊戲照護的魔力，親身體驗遊戲融入照護的重要性及成就感，藉此推疊不同學習歷程，以達成兒科實習目標。

教案與實習計畫目標 之一致性與相關性



依據本校護理教育目標、實習目標，擬定此教案之教學目標(表一)

本校護理系教育目標	兒科實習應達成之目標	教案之教學目標
一、健康照護之專業知能	運用家庭理論及護理專業知識於兒童及其家庭成員照護活動。	1. 能確認個案的健康問題及需求 2. 能統合應用基礎生物醫學相關知識於護理過程中 3. 能分析兒童健康與遊戲之關聯性

教案與實習計畫目標 之一致性與相關性



依劇本校護理教育目標、實習目標，擬定此教案之教學目標

本校護理系教育目標	兒科實習應達成之目標	教案之教學目標
二、問題解決之批判性思維	應用邏輯推理與批判性思考於個案及其家庭之健康照護	1. 能分析遊戲設計之合理性 2. 能擬定以個案為中心且具個別性的護理計畫

教案與實習計畫目標 之一致性與相關性



依據本校護理教育目標、實習目標，擬定此教案之教學目標

本校護理系教育目標	兒科實習應達成之目標	教案之教學目標
三、人際溝通與團隊合作之能力	透過良善之溝通合作，和個案、家庭成員及照護團隊建立專業性人際關係	1. 能接納隊員不同意見 2. 能提出建設性意見 3. 與病童及家屬建立信任關係

教案設計內容之動機、 理念及教學理論依據



● 動機與理念

- 兒科照護對象有五個不同之發展階段，包括嬰兒期、幼兒期、學齡前期、學齡期及青少年期
- 每個階段有不同的特性，故兒科實習對學生而言具有相當的挑戰性
- 與兒童建立互動關係也是困難的任務
- 在臨床教學經驗中發現實習學生常因過去較少與兒童接觸，因互動受限而無法發揮照護能力，成為實習很大的壓力源

教案設計內容之動機、 理念及教學理論依據



● 理念

- ◆ 兒童大部分生活都與遊戲有關，文獻中指出將遊戲帶入護理中，可減輕病童住院過程所帶來的害怕及焦慮，也可提升兒童對事物的興趣及醫療處置之順從度(廖、莊，2003；Ellis, 2000)。
- ◆ 透過治療性遊戲可促進兒童疾病的因應、增進其心理的安適感、達到治療性的目標、並有效建立和諧的護病關係(陳、李，2009)。
- ◆ 透過起而行、作而省，參與反思及分享來學習(李，2004)。
- ◆ 幫助學生透過遊戲與病童建立良好護病關係，進而提供個別性照護，體驗遊戲照護之魔力，是發展本教案的起源。

教案設計內容之 教學理論依據



● 教學理論依據

此教案是運用經驗學習理論概念為基礎，
(Experiential learning theory)來擬訂教學策略活動，此理論是由 Kolb 所提出，他認為學習是在每天生活經驗中發生，每一位學習者專長於不同學習模式，進而達成學習目標。

(引述自 陳、李，2000)

教學理論依據

經驗學習理論



經驗學習過程，包含四個適應性學習階段

(1)具體經驗 (concrete experience)-

由感覺想像中學習

(2)沈思觀察 (reflective observation-RO)-

由觀察或反思過程學習

(3)概念思考 (abstract conceptualization)-

由思考或應用想法學習，抽象概念是學習者必須達到能理解並有合乎邏輯的概念

(4)主動操作 (active experimentation)-

由實際操作中學習

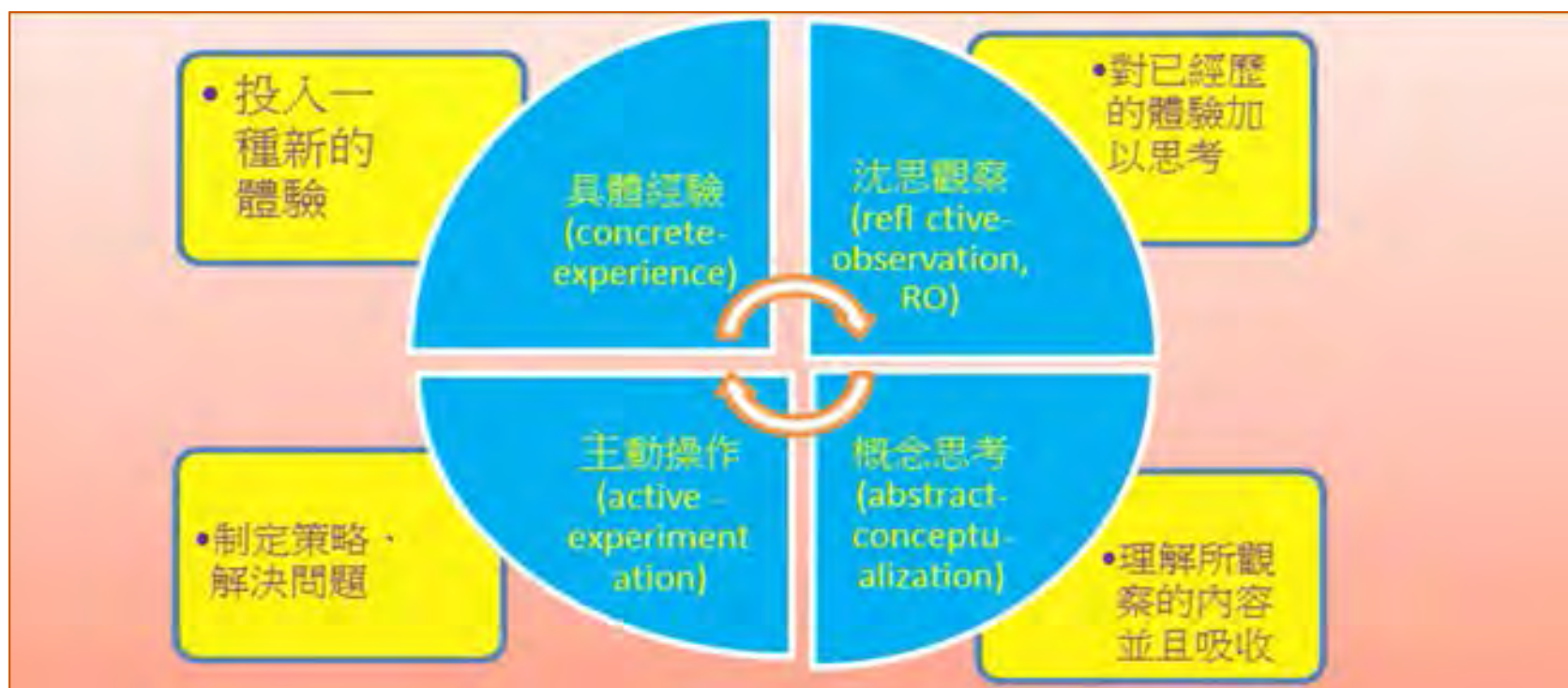
(引述自 陳、李，2000)

教學理論依據

經驗學習理論



• 四個適應性學習階段構成的環形結構



圖一 經驗學習理論概念圖

教案對達成實習課程 目標之重要性



- 藉此教案學生可達成兒科護理學實習之目標
 - (1) 運用家庭理論及護理專業知識於兒童及其家庭成員照護活動
 - (2) 應用邏輯推理與批判性思考於個案及其家庭之健康照護
 - (3) 透過良善之溝通合作，和個案、家庭成員及照護團隊建立專業性人際關係

教案之創新性

教學策略、教學活動及實施流程



● 教學策略

運用經驗學習理論的概念，透過混成式教學 (blended learning)、情境模擬教學 (simulation-based education)、問題導向學習 (problem-based learning, PBL) 及 小組教學 (team-based learning, TBL) 策略(表二)，促使學生結合理論，實際應用治療性遊戲於臨床照護，達成教學目標。

教案之創新性

教學策略、教學活動及實施流程



● 教學策略

表二 教案教學策略、活動及流程之對應表

運用經驗學習理論之教學策略	教學活動	實施流程
「具體經驗」： 混成式教學	1. <u>結合傳統教學</u> (照片一~十一) 2. <u>數位教材</u>，建立學生知識架構 (照片十二~二十)	1. 於實習第一周每天討論會，教師進行疾病及兒童發展理論教學。 2. 於實習第一周之第五天，教師<u>播放錄製之數位教材</u> (治療性遊戲實例)，並展示學長姐自製遊戲物品之實體道具。

教學策略、教學活動及實施流程

「具體經驗」 混成式教學



1. 結合傳統教學

教師指導學生病房常見疾病照護之相關學理



教學策略、教學活動及實施流程

混成式教學

1. 結合傳統教學



- 教師指導學生兒童發展理論，並與學生分享與不同年齡層溝通技巧，指導準備方向及相關物品。



教學策略、教學活動及實施流程

混成式教學

1. 結合傳統教學



- 教師運用講述法，指導學生有關治療性遊戲相關學理及實習時準備方向內容。
- 展示學長姐自製遊戲物品之實體道具，提供護生參考。



教學策略、教學活動及實施流程

混成式教學

1. 結合傳統教學



- 教師實際展示學長姐自製遊戲物品之實體道具，引發學生學習動機。



動物農場屋(收藏 ON IV 繪本及工具屋)

動物農場屋(收藏 ON IV 繪本及工具屋)



幫小雞抓蟲蟲之 ON IV 繪本

幫小雞抓蟲蟲之 ON IV 繪本

教學策略、教學活動及實施流程

混成式教學

2.數位教材



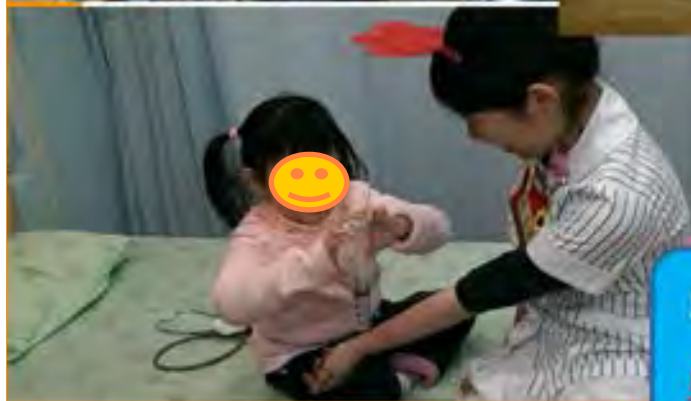
2. 數位教材，建立學生知識架構

- 教師播放錄製之數位教材(治療性遊戲-----幼兒期實例)

播放影片給學生觀看，引發學生學習動機。



學生觀看教師錄製
之數位教材
吃藥打針圖



此照片是播放錄影
教材的內容
與兒童玩打針遊戲



混成式教學

2.數位教材



2. 數位教材，建立學生知識架構

- 教師播放錄製之數位教材(治療性遊戲-----學齡前期實例)
- 播放影片給學生觀看，引發學生學習動機。

此照片是播放錄影
教材的內容
與兒童玩寶果遊戲



此照片是播放錄影
教材的內容
與兒童玩打針遊戲



教案之創新性

教學策略、教學活動及實施流程



● 教學策略

表二 教案教學策略、活動及流程之對應表

運用經驗學習理論之教學策略	教學活動	實施流程
「沈思觀察」： 情境模擬教學	1. <u>象徵模擬</u> (照片二十一~二十二)	1. 於實習第一周之第三、四天於臨床及討論會中，進行相關教學。
	1. <u>情境角色扮演</u> (照片二十三~二十四)	2. 於實習第二周之第三、四五天，討論會，進行相關教學。
	2. <u>案例討論</u> (照片二十五~二十六)	3. 於實習第二周第五天，討論會，進行相關教學。

教學策略、教學活動及實施流程

「沈思觀察」

情境模擬教學



1. 象徵模擬

- 教師引導學生實際於病房內與臨床學姊一起和病童互動，學習學姊照護技巧，並練習自己實際運用物品去接觸兒童體會不同。



（護理人員幫病童 ON IV 的過程，護生練習運用教師提供之打針繪本，指導兒童打針過程並轉移其注意力）

教師引導學生實際於臨床勇敢接觸兒童，護生運用說故事方式，使兒童配合完成噴霧治療。

治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



- 實習第一周 給予護生與病童接觸之觀察互動單填寫，學生接觸兒童後能分析出以下結果：
『觀察到兒童住院很無聊』、『害怕醫護人員接近』、『吃藥要哄騙很久』、『害怕打針』、『很難讓人員執行拍痰』、『很少下床活動』、『家屬對疾病照護不瞭解之緊張焦慮』等問題。學生能達到分析與兒童疾病、兒童發展、健康相關之遊戲議題之教案目標。

教學策略、教學活動及實施流程

治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



- 實習第一周 給予護生進行兒童發展理論評估，(依弗洛依德、艾瑞克森、皮亞傑、兒童發展檢核量表)相關學理融入評估中，發現學生都能陳述並主動準備評估工具，能善用小技巧選擇合適兒童年齡之物品，例如：畫筆、積木、貼紙、色紙、拼圖、故事書、有聲音搖鈴、小汽車、巧虎頭套等，融入評估及關係建立中，學生可實際運用溝通技巧及相關兒童發展學理，融入臨床使用，並可分析成效，以達成運用家庭理論及護理專業知識於兒童及其家庭成員照護活動之兒科實習。



教學策略、教學活動及實施流程

「沈思觀察」

情境模擬教學



2. 臨床情境案例討論

給予學生實際臨床案例，練習分析護理問題，以激發學生批判性思考能力，思考如何融入疾病照護及治療性遊戲的方向。



給予學生實際臨床案例，引發學生
批判性思考能力，
分組討論，思考如何融入疾病照護
及治療性遊戲

教學策略、教學活動及實施流程

「沈思觀察」

情境模擬教學



3. 情境角色扮演

學生練習扮演護理師、病童及家屬的角色，嘗試練習運用教師教導的學習小技巧，融入治療性遊戲，相互分享想法、相互激發創意思維技巧。



給予學生實際臨床案例，引發學生批判性思考能力，分組討論後，練習扮演護理師、病童及家屬的角色嘗試運用技巧融入治療性遊戲

治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



- 實習第二周 設計情境考題，分兩組 (3~4人) 分組討論，並上台報告提供建設性意見，之後給予學生評值『情境案例教學滿意度調查表』，採計分，非常滿意五分，可達80%，學生給予回饋：『我滿喜歡情境演練的，情境的題目真的是臨床會遇到的個案，會發生的事情』，『讓我們可以藉由這樣活潑生動的方式，去思考處置的合宜性』、『情境演練讓我印象深刻』、『情境教學演練，運用遊戲方式、收穫很多~』，『讓我嘗試不同的挑戰，學習到可用遊戲進行照護』。

教學策略、教學活動及實施流程

治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



- 透過此活動學生可達接納隊員不同意見，並能提出建設性意見，完成協同合作團隊照護之教案目標，藉此達成透過良善之溝通合作，和個案、家庭成員及照護團隊建立專業性人際關係之兒科實習目標。

教案之創新性

教學策略、教學活動及實施流程



● 教學策略

表二 教案教學策略、活動及流程之對應表

運用經驗學習理論之教學策略	教學活動	實施流程
「概念思考」： 問題導向學習	1. <u>同儕指導、合作學習</u>(照片二十七~照片三十) 2. <u>腦力激盪</u>(照片三十一~三十三)	1. 於實習第二周第五天，於臨床及討論會中，進行相關教學。 2. 於實習第二周第五天討論會，進行相關教學。

教學策略、教學活動及實施流程

「概念思考」

問題導向學習



1. 同儕指導、合作學習

學生擔任小老師進行指導及團體討論，齊力合作，學習自主性。



安排學生擔任小老師上台報告，透過
組員間分享疾病照護方向

教學策略、教學活動及實施流程

「概念思考」

問題導向學習



2.腦力激盪

- 分組團體討論，思考如何設計遊戲內容，齊力合作，融入批判性思維。



(分組)
討論遊戲設計的目的及
嘗試確認病童的護理問題



討論遊戲設計的呈現方式，以打開
禮物方式，給予病童神秘感，
設計禮物盒，先繪畫手稿圖。

教案之創新性

教學策略、教學活動及實施流程



● 教學策略

表二 教案教學策略、活動及流程之對應表

運用經驗學習理論之教學策略	教學活動	實施流程
「主動操作」： 小組教學	1. <u>起而行動手做</u> (照片三十四~ 照片三十七) 2. <u>運用批判性改良再運用</u>(照片 四十四~四十七) 3. <u>同儕學習</u>(照片 三十八~四十三)	1. 於實習第二周第五天討論會，進行相關教學。 2. 於實習第三周，每天於臨床及討論會中，進行相關教學。 3. 於實習第三周，每天於臨床及討論會中，由教師進行相關教學。

教學策略、教學活動及實施流程

「主動操作」

小組教學



1.起而行動手做

- 教師引導學生製作遊戲物品的技巧及小細節



教師引導學生製作遊戲物品
的技巧及小細節
• 教師與學生一起動手做 •



能認識遊戲設計之方向後
• 選擇合適之製作材料
• 嘗試和進行遊戲物品 •

教學策略、教學活動及實施流程

「主動操作」

小組教學



1.起而行動手做

組員一起動手自製設計之遊戲物品



分工合作(分組)
一起動手做設計之遊戲物品



分工合作(分組)
一起動手做設計之遊戲物品

「主動操作」 小組教學



2.運用批判性改良再運用

- 於討論會將自製之遊戲相關物品呈現出來，透過教師給予指導後，由組員一起提供建設性意見，思考更好的創意，再改良遊戲物品，再融入臨床使用。
- 舉例-----組員一起思考如何改良呼吸運動之遊戲物品



動物吹球跑道簡易版

經討論改良後運用
更鮮豔色彩改良吹球跑道



使用吸管吹球

組員發揮創意自製吹吹鯨魚，
並實際吹給組員看，再一起

教學策略、教學活動及實施流程

「主動操作」

小組教學



2.運用批判性改良再運用

舉例——教師與學生一起思考如何改良呼吸運動之物品



迷宮吹球跑道簡易版



經討論改良後運用更鮮豔色彩將吹球跑道固定的更好並加入闖關任務增加遊戲多元變化

教學策略、教學活動及實施流程

「主動操作」

小組教學



2.運用批判性改良再運用 2.運用批判性改良再運用

舉例——組員一起改良後之呼吸運動的遊戲物品



● 舉例——組員一起討論改良後之呼吸運動的遊戲物品



「主動操作」

小組教學



3. 同儕學習

- 臨床照護不同個案時，教師引導學生分享個人自製之物品，並分享臨床使用後的體驗，讓組員一起相互成長，學習看見別人更好的創意思維。



臨床實際案例



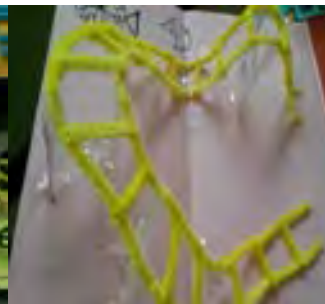
- **實習第三周** 給予學生治療性遊戲設計活動單，分析臨床案例，學生能說出個案六歲因肺炎入院，及相關醫療處置及衛教活動，評估到個案很擔心三天後點滴到期需重新注射，聽診呼吸音評估為濕囉音、且不配合拍痰，觀察無法咳出痰，觀察到個案三天未解便，確認個案有『痰液蓄積』、『便秘』、『焦慮』之問題，設計多項遊戲任務關卡逐項達成照護目標。透過此活動，學生可達確認個案的健康問題及需求之教案目標。

教學策略、教學活動及實施流程

治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



- 學生能書寫治療性遊戲的情境、設計用物融入臨床進行個別性護理活動，與病童互動過程：用影音、照片或攝影光碟為主，並取得個案肖像權同意書。
- 自製之相關物品：病房遊樂園地圖一張、吹雲霄飛車**1**台、一組**8**隻魚和一枝釣竿、動物園立體圖、迷宮立體圖、神秘禮物盒一個。設計促進個案肺擴張痰液排出遊戲



教學策略、教學活動及實施流程

臨床實際案例



- 個案三天後點滴到期預備重新注射，運用製作打針小故事繪本，指導個案打針的過程，可轉移注意力及減輕心中害怕焦慮。透過圖片教導排便飲食，並運用釣魚遊戲評估個案了解程度，透過病房遊樂園地圖，引導個案下床活動。運用神秘禮物盒，裡面融入吹雲霄飛車、吹球逛動物園立體圖、吹球逛立體圖迷宮等任務關卡，教導個案執行深呼吸運動，成功排除痰液的活動。



教學策略、教學活動及實施流程

臨床實際案例



實際拿自製設計之遊戲禮物寶盒物品去病童單位與兒童互動

一開始讓兒童猜猜裡面是甚麼，之後引導兒童將禮物寶盒打開來，兒童很驚喜，案母說『學生很厲害，有神祕感好像很好玩』。



教學策略、教學活動及實施流程

臨床實際案例



一開始兒童先打開神秘禮物盒，很開心要開始與護生們玩遊戲囉！

學生引導兒童以抽籤方式決定，玩何種闖關遊戲，以達成任務。



教學策略、教學活動及實施流程

臨床實際案例



任務一

兒童抽籤執行吹雲霄飛車，引導呼吸運動，以利達成訓

練能自行咳出痰液之目的



教學策略、教學活動及實施流程

臨床實際案例



任務二 兒童抽籤執行釣魚遊戲，裡面有小任務紙條，設計有關食物

攝取選擇之相關題目，評值兒童認知概念，並設計題目由案

母回答，邀請案母一同參與，以達成完成評值正確飲食分類

概念之目的

任務二 兒童抽籤執行釣魚遊戲，裡面有小任務紙條，設計有關食物

攝取選擇之相關題目，評值兒童認知概念，



教學策略、教學活動及實施流程

臨床實際案例



任務三

兒童抽籤執行『吹球逛動物園立體圖』遊戲，引導呼吸運動，以利達成訓練能自行咳出痰液之目的



教學策略、教學活動及實施流程

臨床實際案例



任務四 兒童抽籤執行「吹球進立體迷宮圖」遊戲，引導呼吸運動，

以利達成訓練能自行咳出痰液之目的



任務四 兒童抽籤執行「吹球進立體迷宮圖」遊戲，引導呼吸運動，

以利達成訓練能自行咳出痰液之目的



教學策略、教學活動及實施流程

臨床實際案例



任務五

兒童抽籤執行『拍趕蟲蟲』遊戲，護生引導病童執行拍痰活動，兒童能聽從護生指令開心趴下，並讓學生協助他拍痰約 20 分鐘。案母在一旁說差好多喔！『給護士姐姐拍就這麼乖，我也來做一個遊戲跟他玩，就不用哄騙太久不然他都不配合』。



治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



- 過程中給予個案小貼紙，激勵個案配合完成各項護理活動。學生能依此活動達到分析遊戲設計之合理性、並確認及擬定以個案為中心且具個別性的護理計畫之教案目標，以達成應用邏輯推理與批判性思考於個案及其家庭之健康照護兒科實習目標。

治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



- 遊戲結束後給予兒童及家屬遊戲進行之滿意度回饋單填寫或(或口頭表示)，包含評分及回饋，內容包含：
 - 1.這個遊戲你覺得...
 - 2.最喜歡的遊戲內容是...
 - 3.最想跟護生說的話是....
 - 4.家屬給予遊戲建議是....



依以上四個面向，去評值學生遊戲設計效益。
病童口頭回饋：

- 『謝謝你們陪我玩，我覺得很好玩很有趣』
- 『最喜歡的遊戲是釣魚遊戲和動物園立體圖吹吹遊戲』
- 最想跟你們說的話是『希望姊姊跟我回家』

治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



- 學生能清楚說明執行目的、敘述具體、說明類型遊戲。此治療性遊戲包含了生理促進性、宣洩性、指導性遊戲，關卡中安排衛教後評值題目，提升病童對疾病照護知識及配合度。可達到統合應用基礎生物醫學相關知識於護理過程中之教案目標，並以運用家庭理論及護理專業知識於兒童及其家庭成員照護活動來達成兒科實習目標。

治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



家屬給學生評分滿意度高達100%，家屬回饋是：

- 『他們很用心自製道具，遊戲對他真的有魔力，他能咳出痰液也願意給我拍痰，變得很聽話』
- 『學生很有創意，遊戲有變化，不然他都一直玩手機，現在偶爾可以將痰咳出來了』
- 『下次我也可以回家做做遊戲給他吹』。

透過此評值方式，學生可達成與病童及家屬建立信任關係之教案目標，以運用家庭理論及護理專業知識於兒童及其家庭成員照護活動達成之兒科實習目標。

治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



- 實習第四周，給予學生書寫治療性遊戲反思評值單填寫，學生之臨床運用心得感想：
- 老師能於討論會引導組員分享創意及知識融入護理活動
- 遊戲設計過程中老師一直引導我們去思考怎麼做才能引起兒童的興趣？也與我們一起自製道具，**真的是很新鮮的學習經驗。**
- 我們將自製的遊戲禮物盒打開時，看到個案臉上露出笑容，玩得很投入，**體會到遊戲的魔力**就在此。
- 看到個案使用物品後能把痰咳出來，**我們覺得好有成就感**，這就是我們製作治療性遊戲最大的收穫吧！

教學策略、教學活動及實施流程

治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



任務六 組員間之相互回饋

將設計遊戲物品成功融入臨床照護中，完成與病童互動任務之後，安排於討論會，組員經驗分享並說明運用後之心得，相互成長學習。



教學策略、教學活動及實施流程

治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



任務六 組員間之相互回饋

安排於討論會，組員經驗分享並說明運用後之心得，相互成長學習。

藉由經驗學習概念，學生能從中體會兒童因遊戲而對事物的興趣及醫療處置之順從度。從學生討論會經驗分享中，能看見學生愉快開心地敘述，看見學生體驗到遊戲運用於實習的價值及效益。



治療性遊戲教案之
實施成果及成效評值



學生說明反思學習過程及體驗遊戲重要性的感想：

- 真正體會到治療性遊戲的重要性，名為遊戲但其實是一門很高的學問。
- 不但要配合疾病學理還要包含人類發展學，在老師引導下，我也會反思做的這個遊戲應如何想辦法幫助到兒童？
- 雖然每次都想很久，要配合達到遊戲設計的目的及與個案溝通，改良再運用，融入批判性及專業知識推疊。
- 將個案原本所害怕，像是拍痰、吃藥等治療，透過遊戲提高他們的參與度及配合度，也成功建立護病關係。
- 讓我更明白遊戲照護的魔力，治療性遊戲真是一項神奇的治療方式，讓我們更有自信去與面對兒童。

教案的適用性及推廣價值



此教案分別以學生面及教師面做成效評值，學生面依教案目標以多元評值方式，包括

- 情境考題
- 小組互評情境案例教學滿意度調查表
- 病童及家屬給予之回饋單
- 治療性遊戲設計活動單
- 治療性遊戲反思學習過程單

運用以上各項評值方式，來評值學生達成此教案目標，學生均可達成此教案之教學目標，進而完成兒科護理學實習目標。

教案的適用性及推廣價值



- 教師面以量性及質性方式評量，
- 量性部分以【教學滿意度調查】給學生填寫，依三個面向去評量：
- 教學活動面向
- 教學目標面向
- 實習教師指導態度面向

採不記名方式，計算分數，採非常不滿意1分、不滿意2、分普通3分、滿意4分、非常滿意5分。



統計學生『教學滿意度調查表』之分數

- 教學活動面向：非常滿意五分可達80%，滿意四分達20%，分析結果：護生表示個性較害羞不太敢表達，小組討論較少提供意見，要需透過組員協助她，覺得需再多一些時間適應。
- 教學目標面向：非常滿意五分可達100%。
- 實習教師指導態度面向：非常滿意五分可達100%。

教案的適用性及推廣價值



- 質性部分學生給予教師及教案評價統整如下：
- 1.兒科實習充滿全新挑戰，感謝老師認真幫我們設計創新教學，讓我們有不同體驗及學習，實習變得更有趣，也減輕我們心中莫名壓力及擔心。
- 2.透過遊戲得到的回饋很不一樣，我變得更有動力。
- 3.情境演練讓我印象深刻，學到用遊戲建立護病關係。
- 4.我很喜歡討論會，比學校課堂上有趣，是很好實習經驗。
- 5.學會運用文獻資料思考適合個案年齡層的玩具，不用擔心小孩不理我，合作學習讓我比較願意表達想法及意見。
- 6.此次讓我更有信心，知道自己優點，治療性遊戲經驗或情境演練，讓我收穫滿滿，老師很用心，我們都感受到。



- 此次教案透過教師實際引導及參與製作，採混成式教學、情境模擬教學、問題導向學習、小組教學之教學策略，並由學生擔任主角方式進行，過程發現學生能自主學習、融入照護技巧及專業知識，發揮團隊合作精神、與病童及家屬建立信任關係，展現關懷表現。從學生經驗分享中，看見她們能愉快開心地敘述，也能感受並體驗到遊戲運用於實習的價值及效益，最後以多元方式評值學生，均可達成此教案目標，藉此推疊學生不同學習歷程，來達成本校護理教育目標及兒科實習目標。

結論



- 此次從學生給予我之正向肯定及評價中，讓我體驗教學感動之處，在學生及教師都面對臨床壓力時，又能有動力有自信地繼續前進，真的很有挑戰性。
- 教學需要改變策略，發揮創新思維，除了學生得到滿滿收穫之外，也讓學生及教師都能有信心得到回饋及成長。
- 此次教學設計，能引起學生共鳴並引發學習動機，師生亦可達到良好互動關係，是值得推廣於臨床教學策略上，看見學生認真主動積極表現，這正是身為教師的我們，努力下去的動力及價值，也是值得分享給更多教師一起學習的教學教案。

感謝聆聽



學生幫我畫的自畫像



勇氣展現
放下身段