

游戏PK在高职护理实训课中的运用思考

王文栋

宣城职业技术学院

[摘要]目的: 高职护理实训课中采用游戏PK教学法并观察其效果。方法: 观察学生为我院学习的高职护生85例, 时间是2020年1月—2021年1月, 分组方法为根据学生教学方法不同分成新方案教学组与传统方案教学组, 新方案教学组采用游戏PK教学法, 传统方案教学组采用传统教学方法, 对比两组学生期末考试成绩。结果: 新方案教学组和传统方案教学组期末考试后护理理论得分、护理技能得分比较, 新方案教学组是53.24±6.11(分)、36.12±3.79(分), 传统方案教学组是47.33±5.21(分)、32.20±3.25(分), ($t=4.541$, $p=0.025$), 结果有差异。结论: 高职护生实训教学过程中采用游戏PK教学方法效果优良, 可推广。

[关键词] 护理实训课; 高职; 游戏PK

【DOI】 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.12.346

高职护生实训课教学过程中采用游戏PK教学模式后能够获得良好的效果, 但是这种教学方案在实际的高职护生实训课教学中应用后效果如何, 需要高职护理教学老师对该方面的内容研究, 并且以研究数据作为支撑, 为高职护生实训课教学选择最佳的教学方案。基于此, 本组研究高职护理实训课中采用游戏PK教学法并观察其效果。

1. 一般资料与方法

1.1 一般资料

选择我院2020级学生和2021级学生作为观察对象, 新方案教学组选择的学生为2021级, 采用游戏PK教学法; 传统方案教学组选择学生为2020级, 采用常规实训课教学法。两组学生用数字表法随机分成, 新方案教学组随机选择43例高职护生, 对高职护生年龄分析, 年龄在19岁—22岁, 平均20.31±1.78岁; 对高职护生性别分析, 有男性2例, 女性41例。新方案教学组随机选择42例高职护生, 对高职护生年龄分析, 年龄在19岁—22岁, 平均20.25±1.63岁; 对高职护生性别分析, 有男性2例, 女性40例。($P>0.05$), 两组人员资料无差异。

1.2 方法

1.2.1 传统方案教学组

传统方案教学组采用传统教学法, 这种方法由老师演示, 学生实践操作, 以此来帮助护生掌握护理操作技能。

1.2.2 新方案教学组

新方案教学组采用游戏PK教学法, 该种教学方法有以下内容:

(1) 游戏PK内容: 开展游戏PK过程中, 选择的 game 内容根据高职护理专业不同, 选择不同的 game PK 内容。游戏比赛中, 由学生团体比赛为主, 老师可以将学生分成5位一组的模式, 每个小组为一个参赛团体。游戏PK比赛过程中, 需要采用晋级赛模式, 这种方法由初赛、晋级赛和总决赛组成, 最终获胜团队获得相应的奖励^[4]。

(2) 游戏PK评判: 游戏PK过程中, 需要分出胜负, 因此需要裁判。在游戏PK裁判中, 以老师评判为主, 同时结合其他同心评判为辅等模式, 获得学生PK结果^[5]。

(3) 奖励: 每次游戏PK结束后, 获得成绩最佳队伍, 对该队伍中成员进行一定的物质奖励。奖品的设置需要突出护士形象, 同时还需结合实际的财务状况^[6]。

1.3 观察指标

1.3.1 期末考试成绩观察

期末考试分成两个部分, 分别是理论课考试和实践课考试, 理论课考试占比总分60%, 实践课考试占比总分40%。

1.3.2 考试合格率

考试合格率采用60分为标准, 护生的理论考试和实践课考试总分超过60分为合格。

1.3.3 教学满意度

教学满意度采用我院的教学主观满意度调查量表评价, 是否满意以学生评价为标准。

1.4 数据统计分析

应用SPSS.22统计分析数据, 计量资料以均数±标准差($\bar{x} \pm s$)表示, 采用t检验, 计数资料以(n, %)表示, 采用 χ^2 检验, 以 $P<0.05$ 为差异有统计学意义。

2. 结果

2.1 两组期末成绩考试情况

新方案教学组和传统方案教学组期末考试后护理理论得分、护理技能得分比较在表1呈现:

表1 两组期末考试成绩对照

组别	数例	护理理论考试	护理技能考试
新方案教学组	43(例)	53.24±6.11(分)	36.12±3.79(分)
传统方案教学组	42(例)	47.33±5.21(分)	32.20±3.25(分)
t	--	4.782	4.301
p	--	0.023	0.027

2.2 两组学生考试合格率和学生对教学满意度情况

新方案教学组和传统方案教学组学生考试合格率、教学满意度比较在表2呈现:

表2 两组学生考试合格率和教学满意度对照

组别	数例	考试成绩合格		教学满意度	
		数例	占比	数例	占比
新方案教学组	43(例)	42(例)	97.67%	42(例)	97.67%
传统方案教学组	42(例)	36(例)	85.71%	33(例)	78.57%
χ^2	--	--	15.232	--	12.709
p	--	--	0.016	--	0.011

3. 讨论

本次研究结果显示, 从新方案教学组和传统方案教学组期末考试后护理理论得分、护理技能得分比较分析, 新方案教学组是53.24±6.11(分)、36.12±3.79(分), 传统方案教学组是47.33±5.21(分)、32.20±3.25(分), ($t=4.541$, $p=0.025$), 结果有差异。本次研究中, 对新方案教学组和传统方案教学组学生考试合格率、教学满意度比较分析, 新方案教学组是97.67%、97.67%, 传统方案教学组是85.71%、78.57%, ($\chi^2=13.970$, $p=0.013$), 结果有差异。从该组数据中分析获得, 高职护理实训教学过程中采用游戏PK教学方法能够提高学生考试合格率, 使学生对教学方法满意。

总之, 在高职护理实训课中采用游戏PK教学模式, 这种教学方法符合现代教学要求, 能够提高学生能动性, 使其学习质量提高。同时, 从本次的研究结果显示, 高职护理实训课教学过程中采用游戏PK教学模式优于传统教学方法, 因此该种教学方法效果优良, 值得在护理教学中推广。

参考文献

- [1]张毅, 朱蕾. 全国职业院校教学能力比赛备赛策略探索——以“饮食与排泄护理”为例[J]. 现代职业教育, 2021(48): 220-221.
 - [2]张卓雅, 耿力, 曾莉, 吕永利, 杨娇, 胡莹. 健康中国视角下医学科普比赛在护理实习生中的应用[J]. 中国实用护理杂志, 2021, 37(13): 1027-1031.
 - [3]张岑, 陈欢. 见微知著, 小课堂大教学——从广西职业院校教学能力大赛: 微课教学比赛谈微课与中职妇产科护理教学的整合[J]. 现代职业教育, 2021(05): 18-19.
- 课题名称: 护理实训教育游戏的自主研发及应用
课题编号: 宣城职业技术学院校级质量工程教研项目(重点)