

# 游戏化教学在护理教育中应用的范围综述

谢金雨,王贵猛,王梓懿,刘胜杰,张爱琳,崔香淑

**摘要:**目的 了解游戏化教学在护理教育中的应用现状及效果,为开展游戏化教学相关研究提供参考。方法 根据范围综述的研究方法,计算机检索 PubMed、Cochrane Library、Web of Science、Embase、CINAHL、中国知网、中国生物医学文献数据库、万方数据、维普网中有关游戏化教学在护理教育中应用的文献,检索时限为建库至 2024 年 2 月 27 日,并对文献进行筛选、汇总及分析。结果 共纳入 15 篇文献,游戏化教学的主要类型包括传统游戏、虚拟仿真实践、情景模拟、角色扮演、数字化在线教育平台;游戏化教学在提升理论实践能力、综合素质及情感态度方面都呈现积极效果。但目前教学评价工具还未统一标准。结论 游戏化教学在国内外护理教育的应用较广泛,其教学有效性得到了初步证实,但在游戏化教学资源的开发、评价系统及教学设计等方面还需要进一步的完善和优化。

**关键词:** 游戏化教学; 教育游戏; 虚拟仿真实践; 情景模拟; 角色扮演; 护理教育; 范围综述

**中图分类号:** R47;G424.1 **DOI:** 10.3870/j.issn.1001-4152.2024.18.111

## Application of gamification teaching in nursing education: a scoping review Xie

Jingyu, Wang Guimeng, Wang Ziyi, Liu Shengjie, Zhang Ailin, Cui Xiangshu, School of Nursing, Yanbian University, Yanji 133002, China

**Abstract: Objective** To understand the application status and effect of gamification teaching in nursing education, and to provide a reference for carrying out related research of gamification teaching. **Methods** According to the research method of scope review, the literature on the application of gamification teaching in nursing education in PubMed, Cochrane Library, Web of Science, Embase, CINAHL, CNKI, SinoMed, Wanfang data and VIP were searched by computer. The searchframe was from the database inception to February 27, 2024, and the literature was screened, summarized and analyzed. **Results** A total of 15 studies were included. The main types of gamification teaching included traditional games, virtual simulation practice, scenario simulation, role playing and digital online education platform. Gamification teaching had a positive effect on improving theoretical and practical ability, comprehensive quality, and emotion & attitude. But there was no unified standard of teaching evaluation tools at present. **Conclusion** Gamification teaching is widely used in nursing education at home and abroad, and its teaching effectiveness has been preliminarily confirmed. However, it needs further improvement and optimization in the development of gamification teaching resources, evaluation system and teaching design.

**Keywords:** gamification teaching; educational games; virtual simulation practice; scene simulation; role playing; nursing education; scoping review

2020 年国务院印发的《关于加快医学教育创新发展的指导意见》<sup>[1]</sup> 中提出,加强护理专业人才培养,构建理论、实践教学与临床护理实际有效衔接的课程体系,加快建设高水平“双师型”护理教师队伍,提升学生的评判性思维和临床实践能力。为此亟须加快推进护理学专业教育教学改革,以应对我国卫生事业的快速发展和人民健康服务需求<sup>[2]</sup>。目前,护理教育以传统教育模式为主,约占教学时数的 70%<sup>[3]</sup>。传统的课堂教学方式为填鸭式教育,教师为角色,以知识传递为主,一定程度阻碍了学生学习的主动性,自由思维的发挥及问题发现和分析能力的培养,迫切需要通过教学创新改善学生学习体验。游戏化是指将游戏设计元素应用到非游戏情境当中<sup>[4]</sup>。游戏化教学在护理教育中的应用是将游戏元素与护理教学过程融合,以强化学习动机、激发学习兴趣并培养学习者的综合能力。研究显示,游戏化教学在学习者能力

提升、知识掌握及评判性思维能力提升等方面均取得积极作用<sup>[5-6]</sup>。然而,国内外学者对游戏化教学效果的评价工具及游戏化教学对知识保留长期影响等研究结果仍存在争议<sup>[7-8]</sup>,在护理教育领域游戏化教学研究的系统性分析不足。本研究以 Arksey 等<sup>[9]</sup>的范围综述方法为框架,总结游戏化教学类型、在护理教学领域的应用现状及评价工具,分析其应用效果和局限性,为促进护理教育发展提供参考。

## 1 资料与方法

**1.1 文献纳入与排除标准** 根据 PCC 原则确定纳入标准。纳入标准:①研究对象 (Participants),为各层次护理专业人员,包括在校护理专业学生、护理实习生、规培生及在职护理人员。②概念 (Concept),指游戏化教学,包括传统游戏 (棋牌游戏、纸牌游戏、拼图游戏、猜谜游戏、药物配对游戏)、虚拟仿真实践、情景模拟、角色扮演、数字化在线教育平台等。③情境 (Context),指用于护理教学、培训和考核。排除标准:①语言非中文或英文;②无法获取全文和摘要;③数据不足或重复发表;④会议、指南或报告。

**1.2 文献检索** 根据所确定的研究问题,采用主题

作者单位:延边大学护理学院(吉林 延吉, 133002)

谢金雨:女,硕士在读,学生,2283656961@qq.com

通信作者:崔香淑, xscui@ybu.edu.cn

收稿:2024-04-23;修回:2024-06-15

词结合自由词的形式, 计算机检索 PubMed、Web of Science、Cochrane Library、CINAHL、Embase、中国知网、万方数据、中国生物医学文献数据库、维普网中的相关研究。英文检索词: game-based teaching, gamification teaching, game teaching, learning through games, educational games, educational game, instructional games, classroom game teaching; nursing education, education of nursing, nurse education, nursing teaching。中文检索词: 游戏化教学, 游戏教学, 游戏式教学, 游戏教学法, 教育游戏, 游戏课堂; 护理教育, 护理学教育, 护理教学, 护理学教学, 护理带教, 护理宣教。检索时限为建库至 2024 年 2 月 27 日。

1.3 文献筛选与数据提取 由经过培训的 2 名研究小组成员, 严格按照纳入及排除标准进行文献筛选与数据提取。通过阅读题目和摘要独立进行初筛, 再通过阅读全文进行二次筛选。完成信息提取并交叉核对, 如遇到分歧, 由第 3 名研究者讨论共同决定, 最终

确定符合标准的文献纳入研究。采用 NoteExpress 软件对纳入的文献进行数据提取, 提取的数据包括作者、研究类型、研究对象、样本量、教学方式、应用情景、评价工具及研究结论等, 数据提取呈现为表格形式, 对纳入的文献进行反复阅读分析, 对提取的数据和结果进行整合分析, 并形成最终结果。

## 2 结果

2.1 纳入文献的基本信息 共获得 1 477 篇文献, 初筛排除重复文献 454 篇, 阅读文题及摘要后排除文献 826 篇, 阅读全文排除不符合文献 182 篇(其中研究主题不符 116 篇, 研究对象不符 12 篇, 文献类型不符 18 篇, 无法获取全文 10 篇, 研究信息不全 25 篇, 会议摘要 1 篇), 最终纳入 15 篇文献<sup>[10-24]</sup>, 其中中文文献 4 篇, 英文文献 11 篇。纳入文献的研究类型有随机对照试验研究 7 篇<sup>[10, 15, 17, 19-20, 22-23]</sup>, 类实验研究 7 篇<sup>[11-12, 14, 16, 18, 21, 24]</sup>, 混合性研究 1 篇<sup>[13]</sup>。纳入文献的基本信息, 见表 1。

表 1 纳入文献的基本信息

作者	研究对象	样本量(例) 对照组/试验组	教学方式	应用情景	评价工具	研究结论
王颖等 <sup>[10]</sup>	护生	37/36	虚拟仿真实践、雨课堂	肠造口护理实践	实践考核、自行编制新型教学模式评价	加强学生自主学习能力、激发学习兴趣, 培养临床思维
Moon 等 <sup>[11]</sup>	急诊护士	27/27	手机 App	急诊分诊准确性	批判性思维倾向、分诊能力、分诊准确性、分诊知识和应用程序使用	分诊准确性、能力和知识增强、提升评判性思维能力
Wang 等 <sup>[12]</sup>	ICU 护士	36/37	棋盘游戏	体外膜肺氧合护理	体外膜肺氧合护理知识量表、临床推理量表和学习参与量表	提高护士的体外膜肺氧合护理知识、临床推理和学习参与度
Actis Danna 等 <sup>[13]</sup>	助产护士	96/96	卡片游戏	孕妇新生儿尊重护理	尊严数据评估问卷、自我感知问卷	提高护士对孕妇及新生儿的尊重
Chen 等 <sup>[14]</sup>	护生	43/41	密室逃脱游戏	老年人用药护理	学习态度量表、游戏心流体验问卷	改善护生的学习态度, 增加他们的游戏心流体验
Andreasen 等 <sup>[15]</sup>	护生	88/87	虚拟仿真实践	术前交接实践	实践考核、自我感知问卷	桌面 VR 提供了更好的学习效果
King 等 <sup>[16]</sup>	非 ICU 护士	51/51	药物游戏	肾上腺素治疗患儿心脏骤停	自行编制的护士配制肾上腺素的知识、经验及舒适度问卷	提升护士配置肾上腺素知识、速度及舒适度
Gu 等 <sup>[17]</sup>	实习护生	77/77	手机 App	预充式生理盐水注射器冲洗	预充式导管静脉冲洗锁定技能量表	促进学生使用预填充的生理盐水注射器行静脉导管冲洗和锁定能力
李雨昕等 <sup>[18]</sup>	实习护生	48/48	密室逃脱游戏	心血管内科临床实践	实践考核、评判性思维情感倾向测试量表、大学生学习投入问卷	激发学习投入感, 培养批判性思维能力, 提升教学效果
Rodriguez-Ferrer 等 <sup>[19]</sup>	实习护生	197/109	密室逃脱游戏	严重精神疾病的认识	病耻感量表、合作学习策略动机问卷	提升对严重精神疾病患者的同理心, 降低病耻感
Chao 等 <sup>[20]</sup>	护生	23/22	虚拟仿真实践	鼻饲术护理实践	鼻胃管喂养问卷、自信心量表、编制的教学满意度调查问卷	提高护生的胃管喂养知识和自信心
Öz 等 <sup>[21]</sup>	护生	59/51	Kahoot 平台	肌内注射	肌内注射知识测验、肌内注射检查表	激发学生的学习动机、自主性
杨茜等 <sup>[22]</sup>	实习护生	78/75	药物配对游戏	心血管内科用药实践	评判性思维情感倾向测试量表、临床实践力量表	评判性思维能力和临床实践能力的提升
Blanić 等 <sup>[23]</sup>	护生	73/73	虚拟仿真实践	监测患者病情恶化程度	临床推理量表、临床推理能力自我评估量表	临床推理能力提升
罗文平 <sup>[24]</sup>	高职护生	115/113	角色扮演	护患沟通教学	护患沟通能力量表、护生自我导向学习能力量表(汉化版)、教学满意度问卷	提高学生的沟通能力、自主学习能力以及理论成绩

2.2 游戏化教学在护理教育中的应用现状 游戏化教学在护理教育领域应用比较广泛, 在护理教育的各层次都有应用。1 项研究<sup>[24]</sup>应用于高职护生, 6 项研究<sup>[10, 14-15, 20-21, 23]</sup>应用于护生, 4 项研究<sup>[17-19, 22]</sup>应用于实习护生, 4 项研究<sup>[11-13, 16]</sup>应用于在职护士。9 项研究<sup>[13-16, 18-19, 22-24]</sup>将游戏化教学应用于护理理论教学中, 如内科护理学、外科护理学、老年护理学、妇产科护理

学、精神科护理学、护理学基础、儿科护理学、健康评估、护理礼仪与人际沟通; 4 项研究<sup>[10, 17, 20-21]</sup>将游戏化教学应用于相关护理技能教学; 2 项研究<sup>[11-12]</sup>将游戏化教学应用于 ICU、急诊急救等临床教学。

2.3 游戏化教学的类型 ① 传统游戏。4 项研究<sup>[12-13, 16, 22]</sup>采用传统游戏应用于护理教学中, 主要包括棋牌游戏、纸牌游戏、拼图游戏、猜谜游戏、药物配

对游戏,分别应用于用药实践、孕妇新生儿尊重护理、体外膜肺氧合护理、肾上腺素治疗患儿心脏骤停等情景。②虚拟仿真实践。4 项研究<sup>[10,15,20,23]</sup>将虚拟仿真实践分别应用于肠造口护理、病情恶化程度监测、鼻饲术、术前交接实践等情景的护理教学中。③情景模拟+角色扮演。4 项研究<sup>[14,18-19,24]</sup>将情景模拟配合角色扮演应用于护理教学中,分别应用于内科临床实践、护患沟通、精神疾病认识、老年用药护理等情景,研究显示密室逃脱教学应用广泛。④数字化在线教育平台。4 项研究<sup>[10-11,17,21]</sup>将数字化在线教育平台应用于护理教学中,主要包括联合雨课堂不同教学平台,应用于造口护理、急诊分诊、肌内注射理论与实践、预充式生理盐水注射器冲洗和锁定静脉导管的技能等情景。

**2.4 游戏化教学的评价工具** 目前,游戏化教学效果评价工具暂无统一标准,研究中涉及的游戏化教学效果评价根据结局指标不同分为 3 类。①能力提升:护患沟通能力量表、护生临床沟通能力测评量表、评判性思维情感倾向测试量表、本科实习护生临床实践能力量表、护生自我导向学习能力量表(汉化版)及自我感知问卷等。②实践评价:实践考核、出科考试、鼻胃管喂养测试、肌内注射知识测验、肌内注射检查表、体外膜肺氧合护理知识量表、预充式导管静脉冲洗锁定技能量表。③学科发展及学习兴趣提升:游戏心流体验问卷、大学生学习投入问卷、教学满意度、学习态度量表、学习参与量表、自我感知量表、自信心量表、自我导向学习能力量表。

**2.5 游戏化教学的应用效果** 游戏化教学在护理教育领域的应用效果大致从理论实践<sup>[10,12,14-23]</sup>、综合素质<sup>[10-12,14-16,18,20-22]</sup>、信念态度<sup>[11-12,17,22]</sup> 3 个方面评价。综合素质包括自主学习能力和评判性思维能力、临床推理能力、自主决策能力、表达沟通能力等方面。研究中均报告了应用游戏化教学取得的积极效果,能够增强学生学习动机,同时在教学质量、教学满意度上都有所提高,被护生、护理人员、教育者、研究者广泛接受。国外在护理教育领域应用游戏化教学的研究中,应用效果更多体现在全面培养护理人员的综合素质、价值观、态度、情感、信念的转变,而国内的研究对护理人员的培养主要集中在理论知识和临床实践能力的提升。

### 3 讨论

**3.1 游戏化教学在护理教育领域的应用现状分析** 本次研究显示,多数文献发表时间是在过去 5 年内,说明游戏化教学在护理教育领域仍处于探索阶段,研究的深度和广度不足,因此,需围绕这一主题进行更加深入的研究和探讨。游戏化教学的研究对象多集中在护理专业学生,其次是临床护士和实习护生,对护理专业其他层次的学生及教师的研究较少,今后应结合我国教育特点及社会需求,拓展护理专业

教师、高职学生、硕士及博士研究生的相关研究。游戏化教学应用范围涉及到理论、实践及临床教学。在理论与实践教学中护理专业基础核心课程应用较广泛,但在人文课程教学中的应用研究较少。由于教育公平性和导向性,有些研究存在方案设计的局限性,无对照或使用自身前后对照设计,存在选择偏倚且混杂因素较多、整体样本量较小和是否具有代表性等问题。因此,未来研究应在进一步细化课程类型的基础上,拓展研究深度,提高研究质量,在我国开展大样本的随机对照试验来验证游戏化教学的适用性及其应用效果。

**3.2 游戏化教学的评价系统尚需完善** 游戏化教学效果评价工具暂无统一标准。本次研究结果显示,国内外学者从实践评价、能力提升、学习兴趣及学科发展 3 个维度对游戏化教学在护理教育领域应用效果进行评价。实践评价多为传统的操作考核结合课程相关问卷,能力提升涵盖了评判性思维、沟通及自我导向等相关量表,但在学习兴趣与学科发展方面多采用自行设计的问卷,也有研究采用大学生学习投入问卷等对游戏化教学应用效果进行评价。在针对满意度或教学效果评价的调查问卷中,针对学生群体的较多,而涉及教师自我评价较少,还需开发教学效果整体评价(他评、自评)的量表。由于国内外研究对游戏化教学在护理教育领域中应用效果分析的重点不同,国外对游戏化教学的评价机制除了关注学习动机、学习效果、能力提升外,还从心流体验、游戏中的情感、态度和行为意向不同维度开展了研究,而我国的评价机制大多关注学习效果、能力提升方面,并不能全面评价学习的态度、情感及行为意向等能力,还需要结合更加具有针对性与全面性的工具和方法来支持评价结果<sup>[25]</sup>。今后需借鉴国外相关研究及经验,结合我国护理教育特点,细化研究内容,研制开发涵盖具有心理体验、游戏中的情感、态度和行为意向等多维指标的评价工具。

**3.3 游戏化教学在护理教育领域的应用效果仍需进一步研究** 游戏化教学在护理教育领域是一种有效的教学辅助工具。将游戏化引入护理教学不仅能够把知识转变成高度仿真、安全可控的临床情景,还能充分调动护生潜能,激发学习动机,培养批判性思维,增强自主学习及实践操作等能力。在游戏化教学中,教师会更加重视学生的即时反馈、视觉效果和体验,能提高学生的课堂专注力,提升教学满意度。有研究显示,游戏化教学对知识保留产生了积极的短期影响,而对知识保留长期影响的结果不确定<sup>[25]</sup>。为使游戏化教学的知识延长保留时间,可以在游戏设计部分增加知识回顾、设置问题、课后检测及综合病例分析等环节。有学者为检验游戏化教学的长期应用效果开展了为期 3 年的研究发现,整个课程使用了相同的游戏元素,部分学生丧失学习兴趣和动

机<sup>[26]</sup>。目前国内尚无游戏化教学长期应用效果的研究,今后需要开展游戏化教学法长期应用效果的研究,探讨对维持学习兴趣和动机,学生在实践评价、能力提升、学习兴趣等方面的效果,以进一步优化游戏化教学法。

### 3.4 提升游戏化教学效果的策略

#### 3.4.1 丰富游戏化教学资源

游戏教学资源在护理教育领域扮演着举足轻重的角色,为教学过程提供了坚实的基础。在游戏的开发与设计过程中,理论模型、开发模型的选择,游戏化元素、游戏机制的应用,会直接影响学生的学习兴趣和教学满意度。职业素养元素的挖掘,具体案例的处理,开发者对跨学科知识的掌握程度等对学生实践及各种能力的提升具有显著作用。国外研究者开发了形式多样、内容丰富、设计精巧的游戏化教学资源,我国学者也对游戏开发与设计进行研究,但相对较少且未建立权威性的游戏化教学资源库。因此,需根据我国学生的特征、医院疾病谱情况及国情等设计优质游戏化教学资源,并建立权威性的游戏化教育资源库,以提升游戏化教学效果。

#### 3.4.2 提升教师对游戏化教学的认知度

游戏化教学在护理教育中的有效应用,其成功的关键因素是一线教师的接受与认可程度。只有教师认可游戏化教学才能正确引导学生,并依据自己的经验及知识结构体系与游戏化教学有效衔接,最终游戏化教学在护理教育领域的应用才能呈现积极作用。可以通过教师游戏化教学培训、研讨等方式,使教师深入了解游戏化教学,提高教师的专业素养及教学质量。通过研讨会的形式探讨教师在游戏化教学中存在的优缺点,并提出改进措施,可加强教师对游戏化教学的认可度。

#### 3.4.3 需加强游戏化教学设计

任何教学方法必须通过严谨的教学设计来支撑,才能提高教学质量和效率,使学习者在单位时间内掌握更多知识。不是所有的课程都可以使用游戏化教学,在运用游戏化教学过程中,教师需精心策划教学设计,控制课堂局面。教师在教学设计中需要考虑到导学、课程环节设置、学时、教学场地等诸多因素。教学设计需结合教学目标,考虑学生的认知水平与需求,合理安排游戏化教学的融入,以期达到激发学生内在学习动机,提高教学质量的目的。

## 4 小结

游戏化教学目前仍处于探索阶段,其在护理教育领域应用的有效性得到了初步的证实,通过游戏化教学可增强学习者综合素质,提升理论与实践学习能力,提高教学质量和效率。本研究仅纳入了中英文文献,对结果可能存在潜在影响。游戏化教学仍然需要进一步的研究和完善:需开发适用于护理教育的游戏化工具及评价系统,教学效果保持长期效应仍需要国内外学者共同努力研究探索,游戏化教学设计还有待进一

步优化,未来的研究者需要探索游戏化教学如何更好地融入课堂,以提升护理教学效果。

## 参考文献:

- [1] 国务院办公厅.关于加快医学教育创新发展的指导意见[EB/OL].(2020-09-07)[2024-02-20].[https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2020-09/23/content\\_5546373.htm](https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2020-09/23/content_5546373.htm).
- [2] 吴勤婷,韦红巧,黎静,等.新医科背景下护理学专业机能实验学教学模式改革探索[J].科教文汇,2024,21(6):112-116.
- [3] Sanz-Martos S, Álvarez-García C, Álvarez-Nieto C, et al. Effectiveness of gamification in nursing degree education[J]. Peer J, 2024, 12: e17167.
- [4] Deterding S, Dan D, Khaled R, et al. From game design elements to gamefulness: defining gamification[C]//the 15th International Academic Mind Trek Conference: Envisioning Future Media Environments. New York: Association for Computing Machinery, 2011.
- [5] 陈冬,李春红,逢冬,等.密室逃脱游戏在护理教育中的应用进展[J].护理学杂志,2021,36(16):111-113.
- [6] 李雨昕,刘红,陈丽丽,等.沉浸式饮食护理教育游戏在消化内科临床教学中的应用[J].护理学杂志,2021,36(19):84-87.
- [7] 姜蕾,张瑜,焦剑慧,等.密室逃脱教学法在高等医学教育中的应用及展望[J].中国医学教育技术,2023(1):38-42.
- [8] 徐杰,杨文正,李美林,等.国际游戏化学习研究热点透视及对我国的启示与借鉴:基于 Computers & Education (2013-2017) 载文分析[J].远程教育杂志,2018,36(6):73-83.
- [9] Arksey H, O' Malley L. Scoping studies: toward same methodological framework[J]. Int J Soc Res Methodol, 2005, 8(1): 19-32.
- [10] 王颖,田建丽,焦亚辉,等.虚拟仿真技术联合雨课堂在肠造口护理实践教学中的应用[J].护理学杂志,2024,39(2):83-86.
- [11] Moon H S, Kim O S. Enhancing triage accuracy in emergency nurses: the impact of a game-based triage educational app[J]. Int Emerg Nurs, 2024, 72: 101398.
- [12] Wang H Y, Huang C Y, Hu S H, et al. Using "board games" to improve the effectiveness of extracorporeal membrane oxygenation care for nurses in intensive care unit[J]. Nurse Educ Pract, 2024, 75: 103895.
- [13] Actis Danna V, Bedwell C, Chimwaza A, et al. Promoting respectful maternal and newborn care using the dignity game: a quasi-experimental study[J]. Nurse Educ Pract, 2023, 66: 103519.
- [14] Chen D, Liu F, Zhu C, et al. The effect of an escape room game on college nursing students' learning attitude and game flow experiences in teaching safe medication care for the elderly: an intervention educational study[J]. BMC Med Educ, 2023, 23(1): 945.
- [15] Andreasen E M, Berg H, Steinsbekk A, et al. The effect of using desktop VR to practice preoperative handovers with the ISBAR approach: a randomized controlled trial[J]. BMC Med Educ, 2023, 23(1): 983.
- [16] King C E, Kells A, Trout L, et al. Gamification educational intervention improves pediatric nurses' comfort and

- speed drawing up code-dose epinephrine [J]. *J Pediatr Nurs*, 2023, 71: 55-59.
- [17] Gu R, Wang J, Zhang Y, et al. Effectiveness of a game-based mobile application in educating nursing students on flushing and locking venous catheters with pre-filled saline syringes: a randomized controlled trial [J]. *Nurse Educ Pract*, 2022, 58(1): 103260.
- [18] 李雨昕, 龚存勇, 谭蕾, 等. 密室逃脱教学法在护理本科生心血管内科临床实践的应用 [J]. *护理学杂志*, 2022, 37(2): 56-59.
- [19] Rodriguez-Ferrer J M, Manzano-León A, Cangas A J, et al. A web-based escape room to raise awareness about severe mental illness among university students: randomized controlled trial [J]. *JMIR Serious Games*, 2022, 10(2): e34222.
- [20] Chao Y C, Hu S H, Chiu H Y, et al. The effects of an immersive 3d interactive video program on improving student nurses' nursing skill competence: a randomized controlled trial study [J]. *Nurse Educ Today*, 2021, 103: 104979.
- [21] Öz G Ö, Ordu Y. The effects of web based education and Kahoot usage in evaluation of the knowledge and skills regarding intramuscular injection among nursing students [J]. *Nurse Educ Today*, 2021, 103: 104910.
- [22] 杨茜, 冯莉, 刘凤, 等. Med-Match 游戏在心血管内科生用药实践教学中的应用 [J]. *护理学杂志*, 2021, 36(9): 65-68.
- [23] Blanié A, Amorim M A, Benhamou D. Comparative value of a simulation by gaming and a traditional teaching method to improve clinical reasoning skills necessary to detect patient deterioration: a randomized study in nursing students [J]. *BMC Med Educ*, 2020, 20(1): 53.
- [24] 罗文平. RPG 教育游戏在护患沟通教学的设计与研究 [D]. 苏州: 苏州大学, 2018.
- [25] Tavares N. The use and impact of game-based learning on the learning experience and knowledge retention of nursing undergraduate students: a systematic literature review [J]. *Nurse Educ Today*, 2022, 117: 105484.
- [26] Garnett T, Button D. The use of digital badges by undergraduate nursing students: a three-year study [J]. *Nurse Educ Pract*, 2018, 32: 1-8.

(本文编辑 李春华)

(上接第 110 页)

- [3] van Gorp J L P, Ebenau A, van der Burg S, et al. Living and dying with incurable cancer: a qualitative study on older patients' life values and healthcare professionals' responsibility [J]. *BMC Palliat Care*, 2020, 19(1): 109-113.
- [4] 林君忆, 郭巧红. 安宁疗护视域下中华传统文化特色优逝概念分析 [J]. *中国医学伦理学*, 2024, 37(3): 324-331.
- [5] 肖凯峰, 刘培豪, 闵家伟, 等. 基于健康照护视角的优逝量表编制及信效度测评 [J]. *护理学杂志*, 2024, 39(4): 102-107.
- [6] 美华慈心关怀联盟. 安心茶话屋 [EB/OL]. [2024-05-31]. <http://www.cacc-usa.org/ch/activities/heart2heart.html>.
- [7] 张锦欣, 靳英辉, 曹英娟, 等. 慢性病终末期患者优逝期望与需求质性研究的系统评价 [J]. *中华护理杂志*, 2019, 54(12): 1788-1794.
- [8] 中共中央, 国务院. “健康中国 2030”规划纲要 [J]. *中华人民共和国国务院公报*, 2016(32): 5-20.
- [9] Krikorian A, Maldonado C, Pastrana T. Patients perspectives on the notion of a good death: a systematic review of the literature [J]. *J Pain Symptom Manage*, 2020, 59(1): 152-164.
- [10] World Health Organization. Quality health services and palliative care: practical approaches and resources to support policy, strategy and practice [EB/OL]. (2021-10-04) [2023-10-08]. <http://www.who.int/publication-detail-redirect/9789240035164>.
- [11] 国家卫生计生委员会. 安宁疗护实践指南 (试行) [EB/OL]. (2017-02-08) [2023-12-01]. <http://www.fihc.gov.cn/yzygj/s3593/201702/3ec857f8c4a244e69b233ce2f5f270b3.shtml>.
- [12] 石柳清, 刘玥, 彭雅琳, 等. 安心卡的文化调适及在晚期癌症患者中的应用 [J]. *中华护理杂志*, 2023, 58(13): 1579-1584.
- [13] Sandsdalen T, Grøndahl V A, Wilde-Larsson B. Development of a short form of the Questionnaire Quality from the Patient's Perspective for Palliative Care (QPP-PC) [J]. *J Multidiscip Healthc*, 2020, 13: 495-506.
- [14] 张艳慧. 简化版患者感知安宁疗护质量量表在终末期肿瘤患者中的应用 [D]. 郑州: 郑州大学, 2022.
- [15] 朱信雨. 我国文化背景下优逝问卷的编制与验证 [D]. 北京: 北京协和医学院, 2023.
- [16] Abbaspour H, Heydari A. Concept analysis of end-of-life care [J]. *J Caring Sci*, 2021, 11(3): 172-177.
- [17] Margaret K, Crystal C Y, Cheng H N, et al. A cross-sectional study on the attitudes and perceptions of outpatients towards palliative care at the Hong Kong Queen Mary Hospital Hospice Centre [J]. *ANN Palliat Med*, 2020, 9(6): 4522-4533.
- [18] Zheng R, Guo Q, Chen Z, et al. Dignity therapy, psycho-spiritual well-being and quality of life in the terminally ill: systematic review and meta-analysis [J]. *BMJ Support Palliat*, 2023, 13(3): 263-273.
- [19] Gallo Marin B, Oliva R, Anandarajah G. Exploring the beliefs, values, and understanding of quality end-of-life care in the Latino community: a Spanish-language qualitative study [J]. *Am J Hosp Palliat Care*, 2024, 41(5): 508-515.
- [20] 张慧艳, 魏万宏, 姚颖, 等. 患者感知安宁疗护质量现状及其影响因素分析 [J]. *中国护理管理*, 2021, 21(11): 1643-1646.
- [21] Coret M, Martimianakis M A T. Conceptualizations of "good death" and their relationship to technology: a scoping review and discourse analysis [J]. *Health Sci Rep*, 2023, 6(7): 1-12.
- [22] 张梅, 罗艳艳, 郭华, 等. 晚期癌症患者安宁疗护态度潜在类别及影响因素分析 [J]. *护理学杂志*, 2024, 39(6): 94-99.
- [23] Ikari T, Hiratsuka Y, Cheng S Y, et al. Factors associated with good death of patients with advanced cancer: a prospective study in Japan [J]. *Support Care Cancer*, 2022, 30(11): 9577-9586.

(本文编辑 李春华)