

結合「病友參與」與「學習遊戲化」之共情共享教學模式

－以藥物治療學為例

賴嘉鎮¹ 謝鎮陽² 胡嘉倩¹ 蘇子廷¹ 黃欽威³

¹成大藥學系與臨床藥學研究所 ²新樓醫院 神經內科 ³成大醫院 神經部

目的

1. 建立**以人為本**的**真實世界**學習環境，提升藥學生的藥師專業角色與社會責任。
2. 提供**自主學習**機會，從中了解疾病具體樣貌、增進與醫療人員及病患之溝通技巧，培養團隊合作能力。
3. 應用從**書本到臨床**的學習模式，並且期待未來能套用於其他臨床課程中。

背景

以往臨床相關課程，都以**課堂式教學**方法，與病人的交流機會甚少，不易對病人的狀況感同身受。

然而**藥師的專業養成**不應侷限於書本，應更全面瞭解，養成對應的能力。

創新教學三步驟

整合性藥物治療學課程

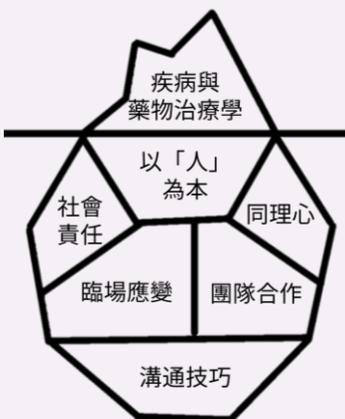
藉由課堂使同學，整合**病理**與**藥理**了解疾病樣貌與治療現況

電影討論

由劇情帶領同學窺見疾病樣貌與病人視角，小組討論的換位學習方式，讓同學更了解疾病**長期發展**。

與病友共遊

邀請病人、家屬、醫師到課程中，結合**病友分享**與**學習遊戲化**，加深學生「以人為本」疾病學習觀點，進而轉化為對社會的參與及責任感，並反思未來臨床照護的長期需求與同理心。



↑圖一：藥師的專業養成

教學特色與結論

1. **創新性**：透過共情共享，結合遊戲教學建立**以人為本之真實世界**學習創新教學模式。
2. **推廣性高**：此課程模式未來可應用於其他疾病領域，與醫學院**相關科系**，增添學習溫度，培養具同理心之醫療人才。
3. **評價高**：參與學生給予高度評價，認為有助於同學實際感受藥物和臨床病人的連結，**提升學習動力**，並期許自己成為能給予病友幫助的人。

↓圖二：「與癲癇病友座談」合影



教學過程 (以「與癲癇病友座談」為例)

課程分為**活動內容說明與問題收集**、**事前彩排**、**正式活動**以及**活動檢討**四階段，使學生有機會充分思考訪談內容、整合所學知識、反省活動真諦。

正式活動中分為兩半段：**病友分享**與**蛇梯棋**

病友分享

學生分為三組，分別**訪問**三位病友。

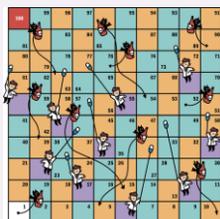
訪談過程著重以下面向：

- 疾病概況與發作史
- 藥物治療的歷程
- 對生活及人際上的影響

蛇梯棋

由**骰骰子**的方式決定題型。

- 經驗題：同學分享剛剛訪問的內容及反思
- 藥物治療題：以遊戲方式整合藥物治療相關知識



↑圖三：為活動特別設計之蛇梯棋

教學成效與回饋

課程滿意度 (總計回收31份問卷, 回收率91.2%)

整體滿意度	8.97/10
對「癲癇病友」有更多的瞭解	9.74/10
未來職業時，能提供更適當的醫療服務	8.7/10

本課程學習收穫 (複選)

學習如何與病患或家屬互動	96.8% (30/31)
培養同理心	90.3% (28/31)
增強溝通表達能力	83.9% (26/31)



↑圖四：病友分享

↑圖五：活動參與