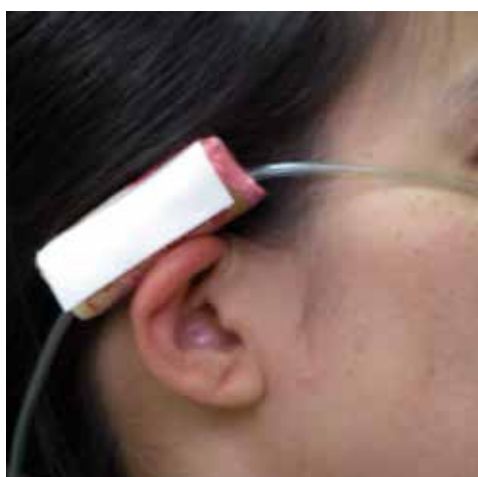


# 防護耳

## Friction Free Protective Ear Puff

文/許美玉 花蓮慈濟醫院護理部傷口護理師



經過多次的使用、改版，才改良為現今的防護耳版本。左圖為未外罩棉布的防護耳，其實也已經達到避免破皮壓瘡的效果。

烏雲密佈的午後，一陣陣打雷聲傳來，坐在電腦前快速的處理文件，突然手機響起，原來是之前照顧的病患家屬打來的電話，病患又再度住進加護病房，希望我能進去看他。

掛斷電話，匆匆趕到加護病房，看著這位病患，沈睡的臉龐，全身插滿管子，靠著呼吸器呼吸，原本就瘦弱的身體，更顯單薄，也因為使用呼吸器的關係，兩耳後被呼吸管磨破皮，覆蓋著厚厚的紗布，也因為他好不容易睡著，故未打擾，旋即離開加護病房。

### 長期倚賴呼吸器 造成耳後破皮壓瘡

一路上，一直思索著有沒有更好的防護措施，可以幫助患者避免因為管路而造成的破皮壓瘡。

對於長期臥床或某些特殊疾病患者，「氧氣療法」是臨床常見的醫療處置項目之一，應用於矯正低血氧問題，主要藉由氧氣面罩、鼻套管、呼吸器或噴霧等醫材給予；其中在低流速氧氣治療方面，臨床上是以氧氣面罩及鼻套管醫材給氧最常見。

由於在使用鼻導管時，會將管子二個

尖凸處放入病患鼻孔中，並將管子繞過耳朵上方順繞至耳後，輕輕把固定圈推至下巴；而氧氣面罩在使用時則會將面罩覆蓋住病患口鼻，然後再把鬆緊帶繞過頭，帶子調整於耳朵上。因此若長時間管路或鬆緊帶長時間與皮膚接觸，容易導致壓瘡 (林、梁，2005；King, 2003)。

壓瘡為持續性的壓力所造成皮膚組織的受損，避免皮膚完整性受

損，可於壓迫處使用適當小型的軟墊支托 (林、梁，2005)。目前臨床上針對氧氣面罩及鼻套管耳朵的防護，是以紗布包裹醫材防止受壓。

經我們四處訪談的結果發現，病患覺得這種方式不美觀，而且時常滑來滑去；而護理人員也表示因為會造成滑位，必須時常調整，反而增加了護理時間。

### 防護耳的製作：



取一塊方形化妝海綿 (左)，以一舊衣布將化妝棉套入並縫合。縫合後成品如右圖。



縫上魔鬼粘底面。1/2縫於化妝海綿上，1/2外露。然後翻面對側也縫上魔鬼粘貼面。成品如圖示。

### 置放方式：



將氧氣面罩鬆緊帶或鼻導管置於化妝棉中央。然後包住，並以魔鬼粘固定即成。

## 美觀又能固定 輕鬆揮別傷口

所以我們決定設計一個既能解決破皮壓瘡，又能固定住、不亂滑動，還能兼顧美觀性的防護用品——防護耳。

材料只需要一塊方形化妝粉撲(長5cm、寬4cm、厚0.8cm)、魔鬼粘、和一小片棉質舊布料。

首先將化妝粉撲裝入棉布罩中，並縫合，就像把枕頭塞入枕頭套裡一般；如此可增加柔軟與舒適度。然後在化妝粉撲的一面縫上魔鬼粘底面、翻面對側縫上魔鬼粘貼面。接著將氧氣面罩鬆緊帶或鼻導管置於化妝棉中央，對折包住後以魔鬼粘固定，即完成防護耳的製作。

魔鬼粘的作用在於調整鬆緊度，防止滑動。防護耳可固定於耳上或耳後，輕鬆解決醫材直接接觸皮膚受壓的狀況。

## 低成本 高效益

於二〇〇五年一至六月臨床使用的效果，十三位病患中，有兩位表示非常滿意、另外十一位表示滿意。針對操作方便性，則有五位病患表示非常滿意、七位表示滿意、一位表示無意見。

花蓮慈院事先為需要氧氣療法的病人帶上防護耳，大大降低了耳壓瘡的發生率。且在時間效益上，若相較於使用紗布防護，固定兩耳並調整，需花費約一分鐘時間，若因紗布滑動，必須隨時調整，額外付出不少時間；使用防護耳，固定兩耳僅需十秒時間。

一個防護耳所需的材料，一組成本僅

約四十元，且可清洗重複使用，省錢又方便，一點都不增加家庭負擔。

對於使用鼻導管或氧氣面罩的病患，身體的不舒適已經難免，生活品質也在醫護人員與家人的努力下勉力維持，誰願意又因為這些器具而多了幾個磨人的傷口。對於家人，醫療與生活上的照顧已經是很大的經濟與心理負擔，防護耳的研發，也能稍解他們疼惜病患的心情吧。

看到病者的苦痛，用點心、找到好方法，苦痛就消失了。



## 參考文獻

王曼溪(1999)·預防勝於治療：談壓瘡護理·榮總護理，16(1)，88-94。林佳慧、梁淑媛(2005)·氧氣治療護理·護理雜誌，52(2)，67-70。

King, J. E. (2003). How I choose supplemental oxygen delivery device. *Nursing*, 33(12), 32.

Lyder, C. H. (2003). Contempo updates: linking evidence and experience. Pressure ulcer prevention and management. *Journal of the American Medical Association*, 289(2), 223-226.