



Opella.

THẨM TỬ ÁO BLOUSE

TỔNG QUAN

Thời lượng:
20 phút/vòng

Các được sĩ nhập vai "thẩm tử", khai thác manh mối từ Tiên tri qua hình thức hỏi - đáp để giải ca lâm sàng.



Mỗi bàn là 1 đội,
gồm **10 được sĩ**,
cùng giải ca lâm sàng.
Tại bàn có **01 Tiên tri**
(quản trò từ BTC) cung cấp dữ kiện,
manh mối và chấm điểm cho đội.



01 báo cáo viên
công bố đáp án và xử lý các
trường hợp phát sinh trong
quá trình chấm điểm.

THẺ DỮ KIẾN MANH MỐI

Toàn bộ thẻ dữ kiện và thẻ manh mối sẽ do Tiên tri (quản trò) nắm giữ và cung cấp cho các đội trong quá trình chơi.



Dữ kiện ban đầu
về ca bệnh và
nhiệm vụ cần
hoàn thành

Những manh
mối khai thác
được từ Tiên tri

7 lượt hỏi
mỗi vòng

LƯỢT TRUY TÌM MANH MỐI

Là lượt hỏi - đáp với Tiên tri của mỗi đội.

- Mỗi đội có 7 lượt hỏi/vòng chơi.
- Vì lượt hỏi có giới hạn, đội chơi cần chọn lọc câu hỏi để khai thác được manh mối quan trọng nhất.

CÁCH CHƠI

NHẬN DỮ KIỆN TỪ TIỀN TRI

Bước 1

Mỗi đội nhận 1 thẻ dữ kiện từ Tiên tri.

Nội dung bao gồm:

- Dữ kiện ban đầu của ca bệnh.
Ví dụ: Một trẻ nhỏ tiêu chảy khi điều trị cảm cúm.
- Nhiệm vụ cần hoàn thành.



PHÂN TÍCH DỮ KIỆN

Bước 2

Các đội có 2 phút để thảo luận và phân tích dữ kiện.

Nên tập trung xác định:

- Dữ kiện nói lên điều gì? Có liên quan đến phần nào của bài giảng?
- Còn thiếu thông tin nào cần làm rõ?
- Nên hỏi như thế nào để thu thập được nhiều manh mối nhất?



Bước 3

TRUY TÌM MANH MỐI

Mỗi đội có 7 lượt đặt câu hỏi Có/Không cho Tiên tri (quản trò) tại bàn trong vòng 3 phút.

Có

Không

Với mỗi câu hỏi hợp lệ, dựa trên thông tin ca bệnh, Tiên tri (quản trò) sẽ cung cấp thẻ manh mối tương ứng cho đội chơi.



Trẻ có
sự cân không?



LƯU Ý

- Khi khai thác manh mối, được sẽ chỉ được hỏi có/không (VD: Có đau bụng không? Có bỏ ăn không?). Câu hỏi không thuộc dạng này Tiên tri có quyền không trả lời.
- Do lượt hỏi và thời gian có giới hạn, các đội nên ưu tiên khai thác được triệu chứng, tiền sử bệnh lý/điều trị của người bệnh. VD: Có sốt không? Có sự cân không? Có dùng kháng sinh không?...
- Những câu hỏi không có thông tin trong ca lâm sàng, Tiên tri mặc định trả lời "Không".

CÁCH CHƠI

Bước 4

XÂU CHUỖI VÀ KẾT LUẬN

7 phút

Mỗi đội có 7 phút để tổng hợp toàn bộ manh mối và đưa ra đáp án, gồm:

1 Cơ sở kết luận

Là các manh mối khai thác được từ Tiên tri, giúp được sĩ kết luận được vấn đề.

Ví dụ: Không sục cân, không bỏ bú

2 Kết luận vấn đề

Xác định tình trạng chính của ca bệnh

Ví dụ: Trẻ có dấu hiệu của tình trạng khóc dạ đề

3 Giải pháp xử trí & tư vấn

Đề xuất hướng xử trí và tư vấn, bao gồm tư vấn dùng thuốc và các biện pháp hỗ trợ ngoài thuốc.

Ví dụ:

- Bổ sung men vi sinh: *Bacillus clausii*, liều 4×10^9 CFU/ngày
- Bù nước và điện giải
- Hướng dẫn phụ huynh cách xoa dịu trẻ

CÁCH TÍNH ĐIỂM

Báo cáo viên và Tiên tri chấm điểm các đội dựa vào khung đáp án từ BTC.

Khung điểm:

**Cơ sở
kết luận**

mỗi ý đúng

+5 điểm

**Kết luận
vấn đề**

mỗi ý đúng

+20 điểm

**Giải pháp
xử trí &
tư vấn**

mỗi ý đúng

+15 điểm

Sau 2 - 3 vòng chơi,
đội có tổng điểm cao nhất sẽ giành chiến thắng và nhận thưởng.