

2022年度 独創的研究助成費 実績報告書

2023年3月31日

| | | | | | | |
|---------|--|------|----------|-------|-------------|-------|
| 報告者 | 学科名 | 看護学科 | 職名 | 助教 | 氏名 | 犬飼 智子 |
| 研究課題 | VR (Virtual reality)による周術期看護教育プログラムの構築と評価 | | | | | |
| 研究組織 | 氏名 | 所属・職 | | 専門分野 | 役割分担 | |
| | 代表 | 犬飼智子 | 看護学科・助教 | 成人看護学 | 総括・データ収集・分析 | |
| | 分担者 | 名越恵美 | 看護学科・准教授 | 成人看護学 | データ収集・分析 | |
| 研究実績の概要 | <p>【背景】 今般の新型コロナウイルス感染拡大下において臨地実習が困難となり、本学でも Teams による紙上患者を用いたオンラインによる実習、時間を短縮した実習を余儀なくされた。課題として、看護技術の習得が困難であったこと、オンライン実習では臨床実践能力の獲得が困難であることがあげられる。感染症流行下であっても、実践的で質の高い教育が行えるよう新たな教育手法の導入が必要となる。文科省は、ウィズコロナ時代の新たな医療に対応できる医療人材養成事業（令和3年度）を行い、本学看護学科の取り組みが採択された。この事業は、新型コロナウイルスの感染拡大に伴い、医療人材養成課程の学生等が患者を対象に行う実習が中止・縮小される中で、現在、いわば補完的に実施されているオンライン教育やシミュレーション教育を、デジタルトランスフォーメーション (DX) の技術を活用して大幅に向上させ、新型コロナウイルスの感染拡大以前の水準以上の実践的な教育プランを構築し、即戦力となり得る高度な医療人材を継続的に養成するものである。本学科では、「VR (Virtual reality) シミュレータを導入し、シミュレーションのミラーリングによる学生間の多様な気づきに基づき、フィジカルアセスメント・臨床推論能力を高める演習プログラムの実施」等が計画された。VR を用いた看護技術演習は、興味や関心が高まる、動機付けができる（石井, 2021）と言われる。また教材として、手技の理解のしやすさ、疑似体験できる、集中できるといったメリットがあげられる（渋谷, 2020）。</p> <p>【方法】</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 研究対象者：看護アセスメント学を受講した3年生40名。 2) VR 教材：コミュニケーションプランニングの「看護教育用 VR 教材」のうち、老年看護学「アルツハイマー型認知症患者のRFAに伴うケア」を使用した。 3) 演習方法：5～6名のグループで実施。看護師役の学生がVRゴーグルを着用し、患者の対応を行った(10分)。実施中はiPadでミラーリングを行い、グループ内で共有した。実施後にデブリーフィングを行った。 4) 評価：目標の到達度、ARCS評価、自由記載等。 <p>【結果】</p> <p>34名から回答を得た（回収率85.0%）。VRを用いたシミュレーション演習の目標に対する学生の評価は、「十分に達成した」・「やや達成した」を合わせて各項目が8割程度であった(図1)。ARCS評価では、演習に対する学生の「関心 (Attention)」の項目が高かった。</p> | | | | | |

※ 次ページに続く

| <p>研究実績 の概要</p> | <div data-bbox="384 181 1409 768"> <table border="1"> <thead> <tr> <th>項目</th> <th>十分に達成できた</th> <th>やや達成できた</th> <th>あまり達成できなかった</th> <th>全く達成できなかった</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>患者の状態をアセスメントするための情報収集ができる</td> <td>17.6%</td> <td>67.6%</td> <td>11.8%</td> <td>2.9%</td> </tr> <tr> <td>得た情報をもとにアセスメントができる</td> <td>8.8%</td> <td>70.6%</td> <td>14.7%</td> <td>5.9%</td> </tr> <tr> <td>患者の看護課題の抽出ができる</td> <td>11.8%</td> <td>67.6%</td> <td>14.7%</td> <td>5.9%</td> </tr> <tr> <td>患者の日常生活援助について考える</td> <td>14.7%</td> <td>64.7%</td> <td>14.7%</td> <td>5.9%</td> </tr> </tbody> </table> <p>図1：VRを用いたシミュレーション演習の到達度</p> <p>【考察】 学生による演習目標の達成度は高く、演習プログラムはおおむね良好であったと考えられる。達成できなかったとする学生もいることから、看護師役としてVRを経験しなかった場合、学習へのコミットメントが低下している可能性が予想される。デブリーフィング時にグループダイナミクスが働くよう支援が必要である。</p> </div> | 項目 | 十分に達成できた | やや達成できた | あまり達成できなかった | 全く達成できなかった | 患者の状態をアセスメントするための情報収集ができる | 17.6% | 67.6% | 11.8% | 2.9% | 得た情報をもとにアセスメントができる | 8.8% | 70.6% | 14.7% | 5.9% | 患者の看護課題の抽出ができる | 11.8% | 67.6% | 14.7% | 5.9% | 患者の日常生活援助について考える | 14.7% | 64.7% | 14.7% | 5.9% |
|---------------------------|---|---------|-------------|------------|-------------|------------|---------------------------|-------|-------|-------|------|--------------------|------|-------|-------|------|----------------|-------|-------|-------|------|------------------|-------|-------|-------|------|
| 項目 | 十分に達成できた | やや達成できた | あまり達成できなかった | 全く達成できなかった | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 患者の状態をアセスメントするための情報収集ができる | 17.6% | 67.6% | 11.8% | 2.9% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 得た情報をもとにアセスメントができる | 8.8% | 70.6% | 14.7% | 5.9% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 患者の看護課題の抽出ができる | 11.8% | 67.6% | 14.7% | 5.9% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 患者の日常生活援助について考える | 14.7% | 64.7% | 14.7% | 5.9% | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>成果資料目録</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |