

看護師の多重課題時における援助要請訓練を目的とした エデュテインメント教材開発の試み

A trial study on help-seeking skill development in nurse's multitasking with the card game

白澤 秀剛^{*1}, 岩屋 裕美^{*2}
Hidetaka SHIRASAWA^{*1}, Hiromi IWAYA^{*2}
^{*1} 東海大学
^{*1}Tokai University
^{*2} 川崎市立看護大学
^{*2} Kawasaki City College of Nursing
Email: sirasawa@tokai-u.jp

あらまし：新人看護師が職場で向き合うことになる主要な課題として多重課題への対応が挙げられる。多重課題とは2つ以上の作業が同時に発生することで、複数患者の看護を担当する上で避けることのできないものであり、多重課題への対応力は看護実践能力において必須のものとなっている。しかし、新人看護師の場合は多重課題に対して柔軟な対応や優先順位の判断が難しい。そのため、先輩看護師の教育的支援が不可欠であるが、新人看護師はコミュニケーション力の弱さが指摘されており、先輩看護師との人間関係が築きにくく、必要な支援を求めにくい傾向が見られる。そこで、本研究では我々が従来開発してきた一般学生向けの援助要請訓練用エデュテインメント教材を看護師の多重課題用に改変し、新人看護師の多重課題場面における援助要請訓練に用いることを試みた。教材内容は多重課題場面を模擬したものとしつつ、ゲーム性を利用して援助要請発言を積極的に行うような仕掛けとした。開発した教材を看護教員及び一般学生に実施し、ゲームとして楽しめることの確認と同時に、援助要請発言が繰り返し行われることや今後の援助要請に有効になるとの感想を得ることができた。

キーワード：看護師，多重課題，援助要請，エデュテインメント教材

1. はじめに

今日の臨床の場は、看護師の役割が複雑多様化し業務密度が高まっており⁽¹⁾新人看護師の多重課題への対応力を高めることは喫緊の課題となっている⁽²⁾。しかし、新人看護師は優先度の判断や報告が不得手など、多重課題への対応不全に陥る背景には新人自身が抱える課題が存在することが指摘されている⁽³⁾。多重課題訓練を目的とした演習についての研究もなされているが、演習プログラムの課題として「協力を求めること」は演習後に変化がなかったとの報告がある⁽⁴⁾。これは新人看護師のコミュニケーション力の弱さを指摘した研究⁽²⁾とも整合性があり、多重課題時における援助要請訓練は、多重課題そのものの訓練とは別に実施する必要があると考えた。

我々が従来開発した援助要請スキル訓練カードゲームを看護師の多重課題場面用に改変し、多重課題場面の援助要請訓練への利用について検討を行った結果について報告する。

2. 援助要請訓練教材

2.1 設計思想

著者らが2021年度に開発した援助要請スキル育成訓練用のカードゲームをベースとして、場面を看護多重課題場面となるように改変した。このゲームの設計思想は2つの主要なものから成り立っている。1つは援助要請の発言を繰り返すことで、援助要請という行動レパトリの獲得と定着を目指してい

る。2つ目は、援助要請の発言を行えば行うほどゲームが有利に進行する用に設計することで援助要請の発言を強化すること。加えて、依存的援助要請よりも自律的援助要請の方がより有利に進行するようになっていることにより、自律的援助要請をより強化することである。

ゲーム内で選択できる5種類の行動は表1に示す。依存的援助要請は学習場面では好ましくない行動だが、看護場面で自分では対処不可能かつ緊急を要する場合は必要な行動であるため、行動の選択肢として含めている。

表1 ゲーム内での5つの行動選択肢

種別	行動
自発的行動	自分で対応します
	今は対応しません(パス)
依存的援助要請	代わりにやってください
自律的援助要請	手伝ってください
	やってみるので教えてください

2.2 概要

本ゲームは3人がチームになってチームとしての勝利を目指す協力型のゲームとなっている。10種類の患者の状態に対する対応スキルがあり、それぞれのスキルには苦手、普通、得意の段階がある。10種類×3段階の計30枚のスキルカードがあり、3人にはそれぞれ10種類のスキルカードが配られる。すな

わち、1つのスキルが誰かは得意で、誰かは苦手、残り一人は普通というように、3人にそれぞれ得意、苦手が割り当てられるようになっている。スキルカードの例を図1に示す。また、1人にサイコロ3個が配られ、1ラウンドに3回まで行動する（サイコロを振る）ことができるというルールである。

患者カード（図2）には対応が必要な状態が1つまたは2つ書かれている。ゲーム中は1人に3人の患者が割り振られ、優先順位をつけて自分のスキルカードを用いて、患者の問題に対処する。スキルを使って対処する際に選択するのが表1の行動選択肢である。対処に成功すると好感度を1得る、逆に対処に失敗するとクレームを1得る。好感度を20得ると勝利、クレームを10得ると敗北となる。1ラウンドでは1人3個のサイコロがあるため、複数の患者の対応をしても良いし、他のチームメンバーから援助要請があれば援助としてサイコロを使うこともできる。3人がそれぞれ行動を終了する（サイコロを使い切る）と1ラウンド終了となり、患者カードがそれぞれに1枚追加されて、次のラウンドに移行する。



図1 スキルカードの例



図2 患者カードの例

3. 実験

3.1 看護教員による成立性実験

看護大学の教員4名（1名は共著者）に協力してもらい、ゲームとして成り立つかどうかのチェックに加え、ある程度ゲームとして厳密性を犠牲にしている部分があるが看護場面で許容できないものはないかのチェックをしてもらった。

多重課題の訓練として優先度は自身で判断するようになっていたが、ゲーム勝利を優先し不適切な優先順位で対処することを許容するのは教育上好ましくないとの意見が挙げられたため、優先順位（「優先」

及び「緊急」）はカードに記載し、これらを優先しなければならないというルールに修正した。

3.2 一般学生による援助要請回数計測実験

著者の学内での公募に応募してきた学生4名で援助要請回数計測実験を実施した。被験者C以外は普段の生活の中で援助要請をスムーズに行うのは困難との自覚を持つ学生であった。ゲーム中の援助要請発言は援助要請に困難のない被験者Cと他3名との差はなく、ゲーム後の感想でも「ゲームだと援助要請発言はしやすい」や「今までよりスムーズに（援助要請が）行えそうである」との回答が得られた。

表2 ゲーム中の援助要請発言回数
(被験者A,Bは2回実施)

発言内容	A1	B1	D	A2	B2	C
自分で対応します	8	9	8	10	8	11
今は対応しません	1	0	0	1	1	0
代わりにやってください	2	1	1	0	2	0
手伝ってください	0	0	0	0	1	1
教えてください	2	1	1	2	2	2

3.3 倫理承認

本実験は東海大学「人を対象とする研究」に関する倫理委員会の承認を得て実施した。

4. まとめと今後

ゲームとして成立すること及び看護の学習として不適切な内容になっていないことは確認できた。また、援助要請が得意か苦手かに関わらずゲーム中は援助要請発言ができており、今後の援助要請行動を促進する可能性を示唆する感想も得られた。今後、病院に勤務する看護師に対して本教材を用いた研修実験を行い、業務における援助要請行動の促進に寄与するかどうかの検証を予定している。

謝辞

成立性実験については川崎市立看護大学の3名の先生にご協力をいただきました。この場を借りて御礼申し上げます。

参考文献

- (1) 厚生労働省：“「新人看護職員研修到達目標、新人看護職員研修指導指針」パンフレット”（2004）
- (2) 小口翔平：“看護師の多重課題の現状と課題に関する文献レビュー”，清泉女学院大学看護学研究紀要，1巻，1号，pp.27-37（2021）
- (3) 今井多樹子，岡田麻里，高瀬美由紀：“新人看護師が複数患者を同時に受け持つ体制下で直面する多重課題対応不全を生み出す主要因子：KJ法を活用した看護管理者の面接内容の構造化から”，日本看護研究学会雑誌，44(2)，pp.195-209（2021）
- (4) 金さやか，東口晴菜，會田みゆき，山岸直子，常盤文枝：“看護基礎教育における多重課題演習の評価”，保健医療福祉科学，No.8，pp.24-31（2018）