

## 看護師の多重課題時における援助要請訓練のための エデュテインメント教材に対する看護教員の評価

### Faculty Evaluation of an Edutainment-Based Educational Materials for Enhancing Help-Seeking Behavior Among Nurses During Multitasking

白澤 秀剛<sup>\*1</sup>, 岩屋 裕美<sup>\*2</sup>, 前田 洋子<sup>\*3</sup>, 徳永 智美<sup>\*4</sup>  
Hidetaka SHIRASAWA<sup>\*1</sup>, Hiromi IWAYA<sup>\*2</sup>, Yoko MAEDA<sup>\*3</sup>, Satomi TOKUNAGA<sup>\*4</sup>

<sup>\*1</sup> 東海大学

<sup>\*1</sup>Tokai University

<sup>\*2</sup> 川崎市立看護大学

<sup>\*2</sup>Kawasaki City College of Nursing

<sup>\*3</sup> 愛知県立総合看護専門学校

<sup>\*3</sup>Aichi Prefectural School of General Nursing

<sup>\*4</sup> 中部ろうさい病院

<sup>\*4</sup>Chubu Rosai Hospital

Email: sirasawa@tokai.ac.jp

**あらまし**：現代の医療現場における看護師の業務は複雑かつ高密度なものとなっており、看護業務において多重課題は日常的に発生している。多重課題に対応するためには援助要請行動の訓練の必要性が指摘されているが、多重課題への対応を目的とした従来の演習では援助要請行動に変化がみられないとの報告がある。そこで我々は多重課題時の援助要請に着目し、援助要請訓練に特化した教材を開発した。本教材は既に卒業直前の学生を対象とした実験を行い効果を検証しているが、本稿では、教員を対象とした研修の中で本教材を使った研修を行い、教員目線で本教材の効果、学生および現役看護師研修への適用可能性の検証を行なった結果について報告する。

**キーワード**：援助要請，看護師，多重課題，エデュテインメント教材，シリアスゲーム

#### 1. はじめに

現代の医療現場における看護師の業務は複雑かつ高密度なものとなっており、業務の重複だけでなく、計画していた看護業務に予期せぬ割り込みが入るなども含んだ多重課題の状況は日常的に発生している<sup>(1)</sup>。多重課題への対応においては、自己の力量を的確に把握し、必要に応じて他者の支援を活用することが重要であるとされており、多重課題への対応において援助要請は重要なスキルの一つであると言える。援助要請行動は、多重課題における思考判断や対人関係スキルとは異なる性質を持つ可能性があり、独立したスキルとして捉える必要がある。本研究では、看護師が多重課題の場面に直面した際に、援助を要請するスキルに着目し、このスキルを効果的に訓練するための教材を開発した<sup>(2)</sup>。本教材は看護教育に従事する教員によるテストプレイ、現役看護師によるテストプレイを経て、卒業直前の看護専門学校の学生を対象とした実証実験を実施済みである<sup>(3)</sup>。本稿は、看護専門学校の教員を対象とした教員研修の中で本教材を用いた研修を実施して、教員に本教材の活用可能性の有無を調査した結果について報告する。

#### 2. 多重課題時の援助要請訓練教材

本教材「ナースコール」は夜間の病棟を舞台として、3人の看護師が協力して適切に対応する協力型ボードゲームとなっている。図1にプレイ中の様子

を模式的に示す。

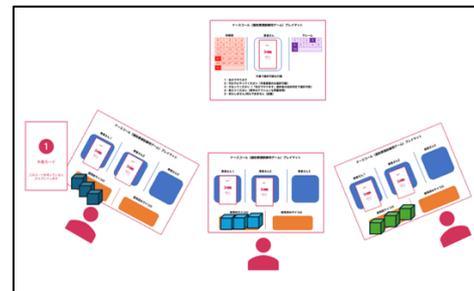


図1 プレイ中の様子



図2 患者カードとスキルカードの例

図2には患者カードとスキルカードの例を示す。看護師のスキルは10枚のスキルカードで表現されており、全員が10種類のスキルを持っているが、それぞれ苦手、普通、得意の3段階があり、誰かは苦手で誰かは得意という状況になるようにしてある。毎ターンの最初に3人の看護師に対してナースコールを押した患者が1名追加され、1ターン3個のサ

イコロを上手に使うことで患者に対応していく。患者カードにはナースコールを押した理由が1つまたは2つ書かれており、この理由に対して自分の持つスキルカードとサイコロで対処を行っていく。サイコロは自身の作業量やパフォーマンスを示しており、サイコロの出目が小さければ1個では対処が完了せず、追加のサイコロを振って対処を完了させる必要がある。自分の手持ちのサイコロで全ての患者に対応することが困難なようなゲームバランスに設計しているため、適宜、他の2人に援助要請を求めないと解決できない。表1はゲーム中の自分の手番で選択できる行動一覧で、仲間の様子、患者の状況を俯瞰して適切なタイミングで仲間に援助要請を行わないとゲームがクリアできないようにすることで、援助要請の訓練となるように設計している。

表1 ゲーム中に選択できる行動一覧

種別	選択できる行動	サイコロ使用	タイミング
自発的行動	(1)自分で対応します	自分	いつでも
	(2)今は対応しません(パス)	なし	いつでも
依存的援助要請	(3)代わりにやってください	援助者	まだ自分で対応する前のみ
	(4)手伝ってください	援助者	自分で対応しなかった場合のみ
自律的援助要請	(5)教えてください	自分と援助者	相手の理解が得られた場合のみ

### 3. 本教材を用いた教員研修と調査結果

#### 3.1 本教材を用いた教員研修

看護系専門学校Aの教員研修の中で本教材を用いた研修を実施した。参加した教員は27名で、9グループに分かれて教材を実施した。なお、実施に当たってはA専門学校倫理審査委員会の承認を得て実施した。研修に先立って事前アンケートに回答してもらい、研修後に事後アンケートに回答してもらった。研修は13時30分から開始されており、本教材による研修は14時30分からの120分枠で行っているため、やや疲れた状態での受講になっていた。

#### 3.2 調査結果

アンケート結果の分析では、A専門学校の学生を対象とした実験結果<sup>①</sup>と比較する。図3はゲーム型教材に対する事前の印象で、ワクワクする一方でルール理解に対する不安があることがわかる。この割合は学生と教員で逆転している。図4は援助要請の訓練になったかどうかの事後の調査結果で、学生よりも教員の評価はやや厳しくなっているが、そう思うとの回答合計は8割を超えており、援助要請訓練としての価値は認められたといえる。図5は学生向けと現役看護師向けに訓練教材として使用可能かの調査結果で、多少の割合の違いはあるが、そう思うとの回答合計が8割を超えており、どちらを対象とした訓練にも使用できるとの評価を得た。

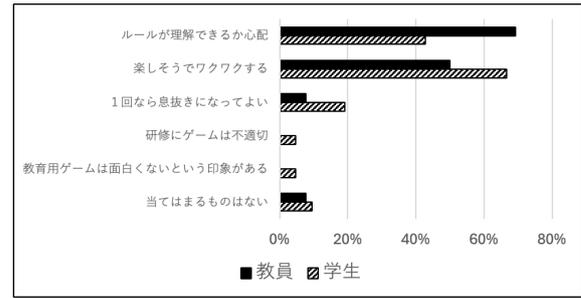


図3 ゲーム型教材への印象（事前調査）

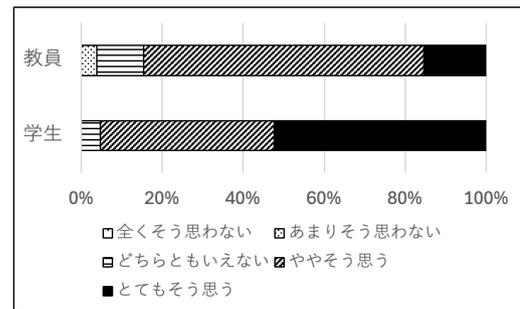


図4 援助要請の訓練になったか（事後調査）

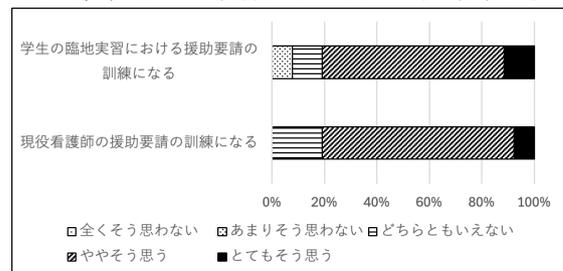


図5 訓練教材として使用可能か（事後調査）

### 4. 考察

今回の結果から、本教材を授業や研修に使用する場合には事前に丁寧なルール説明資料を教員に提供すべきことがわかった。一方で、教員から訓練効果が認められ、学生向け、現役看護師向けの両方での訓練に本教材が利用できる可能性が高いことが示された。

### 5. 今後

今回の結果を受けて、臨地実習前の学生を対象として本教材を用いた援助要請訓練及び、現役看護師の臨地実習指導者講習会において本教材を用いた援助要請訓練の実施を今後予定している。

#### 参考文献

- (1) 水引智央, 細田泰子: “新人レベル看護師の多重課題におけるセルフモニタリングの様相とその実効”, 日本看護科学会誌, Vol.44, pp.940-949 (2024)
- (2) 白澤秀剛, 岩屋裕美: “看護師の多重課題時における援助要請訓練教材を目的としたエデュテインメント教材開発の試み”, 教育システム情報学会第47回全国大会講演論文集, pp.163-164 (2022)
- (3) 白澤秀剛, 岩屋裕美, 前田洋子, 徳永智美: “看護師の多重課題時における援助要請訓練のためのエデュテインメント教材による実証実験結果”, JSiSE Research Report, Vol.40, no.1, pp.39-43 (2025)