

演習記録の内容分析と質問紙調査による視聴覚ツールを用いた 在宅看護技術教育効果の評価

柴田しおり、佐野かおり

はじめに

小グループで演習を計画、実施、評価し、その過程を共有する形態による学習効果を高める方法として、「学生自身が演習場面をビデオ撮影する」という視聴覚ツールの活用を試みた。本研究では、その教育効果について学生の授業評価と演習記録をもとに検討し、その有用性について評価することを目的とした。

研究方法

1) 対象

演習「在宅看護実践の方法」に参加したK短期大学看護学科2年次の学生73名に依頼し、研究協力の同意が得られた70名が記述した演習記録の内容と授業評価の結果を対象とした。

2) 演習の概要

演習時間は2コマ180分の4回分に相当する。まず、在宅療養者の事例を提示し、模擬訪問（教員によるロールプレイ）を行った。学生はグループ（5～7名）で模擬訪問時の参加観察内容や訪問看護記録からの情報を加えてアセスメントし、療養者の全体像を描写した。さらに状況設定が追加され、再アセスメントして援助計画を立て、ロールプレイにより援助を実施した。終了後、実施場面の振り返りと援助計画の評価・修正を行い、全体発表で共有した。

3) データ収集と分析の方法

ロールプレイ後（記録①）と全体発表後（記録②）の演習記録2回分に記述された内容から、ビデオを使用したことに関連する記述を抽出し、分類した。また、授業評価は20項目で構成する自作の質問紙により5段階順序尺度で評価を求め、結果を集計した。

結果・考察

記録①でビデオを活用したことに関する記述をしたのは8名（11.4%）のみで、うち4名は撮影者であった。記録②では35名（50%）に記述がみられた。合計52のフラグメントは「客観的観察を強化する」「振り返りを助ける」「他グループの演習内容の理解を助ける」「思考・援助の多様性に気づく」「臨場感」「撮影による影響」の6つのカテゴリーに大別された。「撮影による影響」は、撮影者はファインダー越しにしか観察できないなどの記述から抽出したものであり、ビデオ活用のデメリットとして認識しておくべき内容と言える。他のカテゴリーは肯定的な内容のフラグメントから抽出された。授業評価では、評価上位3項目が「ロールプレイ場面をビデオ撮影することは有意義であった」（ 4.61 ± 0.6 ）、「他のグループの発表から学んだ」（ 4.61 ± 0.6 ）、「発表にビデオを用いることは有意義であった」（ 4.59 ± 0.6 ）であり、いずれもビデオの活用に関する質問項目であることから、高い評価が得られたと考える。

以上のことから、撮影時には監視効果が働くことによって役割遂行を助けること、看護援助（実施）の評価や他者との共有においては客観視を助け、体験の不足を補うことにつながるということが明らかになり、在宅看護技術演習におけるビデオの有用性は高いと考えられた。