

食事援助技術における GBS 理論を応用した e ラーニング教材の設計

Design of e-learning materials applying GBS theory in dietary nursing skills

磯濱 真理子*¹
Mariko ISOHAMA*¹

川越 明日香*²
Asuka KAWAGOE*²

中野 裕司*²
Hiroshi NAKANO*²

戸田 真志*²
Masashi TODA*²

周南公立大学*¹ 熊本大学*²

Shunan University*¹

Kumamoto University*²

〈あらまし〉 本研究は、看護基礎教育における食事援助技術の教育を改善するため、ゴールベースシナリオ(GBS)理論を応用した e ラーニング教材の設計を目的としている。この教材は、臨地実習前の事前学習として、安全で効果的な食事援助技術を web 上でトレーニングすることを可能にする。学生は模擬的な臨床場面で食事援助技術を学び、判断力と問題解決能力を養うことができる。

〈キーワード〉 看護基礎教育, 看護技術, 食事援助技術, 問題解決能力, ゴールベースシナリオ (GBS) 理論

1. はじめに

看護学教育モデル・コア・カリキュラムでは、学修者本位の教育とコンピテンシー基盤教育の推進が重視されている。臨床スキルにおいては、人々のライフサイクル、健康状態、生活環境に応じた看護に必要な技能を修得し、根拠に基づく質の高い看護を実践することが求められている。また、新型コロナウイルス拡大を契機に、遠隔教育や能動的な学修を促す手法が取り入れられてきた。臨床シナリオを用いて実践的な学修経験を提供する教育手法も活用される。

学修評価目的には、診断的評価(事前学習)、形成的評価、総括的評価があり、形成的評価や総括的評価では、臨地実習の受け持ち患者によって経験する内容が異なるため、同一の内容を経験する等、コントロールすることが難しい。コントロールが可能で安全に経験ができるように、実習前の事前学習に着目し、臨地実習で経験する機会の多い看護技術について教材設計を試みる。

2. 目的

本研究の目的は、ゴールベースシナリオ(GBS)理論を用いて「食事援助技術」を体系的に学ぶ e ラーニング教材を設計し、看護学生の専門知識に基づいた問題解決能力の向上を図ることである。

3. 全体の設計

本研究は、看護学生 1~4 年生を対象とし、

臨地実習前の事前学習として活用する e ラーニング教材を設計する。教材は、GBS 理論を応用し、食事援助技術に焦点を当てている。学習プロセスは以下の 3 段階で構成する。

(1) 事前課題: 食行動に関する情報を模擬カルテから選択するテストを実施する。

(2) ストーリー型学習: 誤嚥性肺炎患者の食事援助をシナリオとして展開する。各段階で選択肢を提示し、学生の判断に基づいてストーリーが進行する。適切なフィードバックを提供し、問題解決能力を養成する。

(3) 最終課題: シナリオ体験を踏まえ、臨地実習での具体的な行動目標を立案するレポートを作成する。

この設計により、学生は安全な環境で実践的な経験を積み、臨床現場での対応力を向上させることが期待される。また、自己の強みと弱みを認識し、実習に向けた効果的な準備が可能となる。

3.1. e ラーニングのデザイン

本研究で設計する e ラーニング教材は、GBS 理論に基づいて設計され、看護学生が食事援助技術を効果的に学習できるよう構成されている。

3.1.1. ストーリー型学習

教材の核となるストーリー型学習は、以下の要素で構成される。

(1) 使命: 誤嚥性肺炎患者に安全な食事援助を行い、再発を予防する。

(2) カバーストーリー: 学生は、誤嚥性肺炎で

入院中の A さん (70 歳代、男性) の食事援助を担当する看護学生として設定する。

- (3) 役割: A さんを受け持つ看護学生
- (4) シナリオ操作: 患者情報の確認, 環境整備と準備, 食事援助の実施, 観察と評価, 記録と報告の各段階で展開する。
- (5) 情報源: 模擬患者カルテ, 指導看護師からのアドバイス, 看護技術テキスト
- (6) フィードバック: シナリオ中の選択肢に応じた結果と解説を提供する。

3.1.2. 学習目標

学習目標は, ガニエの 5 つの学習成果に基づいて設定する。

- (1) 言語情報: 食行動に関連する用語や情報を理解し選択できる。
- (2) 知的技能: 模擬カルテから収集した情報を分析・解釈できる。
- (3) 認知的方略: 食事援助中の問題に対して解決策を考案し実行できる。
- (4) 運動技能: 安全で効果的な食事援助技術を観察し質問できる。
- (5) 態度: 患者の尊厳を尊重し, 個別性に配慮した食事援助の姿勢を示せる。

3.1.3. シナリオ

シナリオは複数の重要な判断ポイント (FH) で構成され, 各 FH で学生に選択肢を提示する。

FH1 問題例: (環境整備と準備)

- A) ベッドを水平にする
- B) ベッドを 30 度起こす
- C) ベッドを 90 度起こす

正解は B で, 不適切な選択をした場合は, 指導看護師から誤嚥予防のための適切な体位について指導を受ける。

3.1.4 特徴

e ラーニングデザインの特徴として, 以下の点が挙げられる。

- (1) インタラクティブな学習体験: 学生は単に情報を受け取るだけでなく, シナリオ内で能動的に判断を下し, その結果を即座に体験できる。これにより, 理論と実践の橋渡しが効果的に行われる。
- (2) リアルタイムフィードバック: 各選択肢に対して即座にフィードバックが得られ, 学習効果を高める。誤った選択をした場合, その理由を情報源から正しい対応を学ぶことができ, 実践的な知識の定着を促す。

(3) 進捗管理と学習分析: 学習管理システム (LMS) を通じて, 学生の進捗状況や理解度を詳細に把握できる。これにより, 教員は個々の学生の学習ニーズを把握し, 適切な支援を提供することが可能となる。

(4) 柔軟な学習環境: 時間や場所の制約を受けずに学習できるため, 学生は自身のスケジュールに合わせて効率的に学習を進めることができる。これは, 特に臨床実習や他の科目との両立が求められる看護学生にとって大きな利点となる。

(5) 反復学習の促進: 学生は必要に応じて何度でもシナリオを繰り返し, 理解が不十分な部分を重点的に学習することができる。これにより, 個々の学習ペースや理解度に合わせた効果的な学習が可能となる。

(6) 臨床判断能力の育成: 臨床状況を模したシナリオを通じて, 学生は安全な環境で臨床判断能力を養うことができる。これは, 実際の臨床現場での実践に向けた重要な準備となる。

(7) 自己評価と振り返りの促進: 各シナリオ終了後に自己評価の機会を設け, 学生が自身の強みと弱みを認識し, 今後の学習目標を設定できるようにする。これにより, 自己主導型学習の習慣を養成する。

(8) 継続的な更新と改善: 臨床現場の最新の知見や実践を反映させるため, 定期的にコンテンツを更新する仕組みを組み込む。これにより, 常に最新の知識と技術を学ぶことができる環境を維持する。

4. 今後の課題

設計する教材の有効性を評価し, 必要に応じて改善を行う。また, 他の看護技術への応用可能性を検討し, より包括的な看護教育プログラムの開発を目指す。

参考文献

- 文部科学省 (2024) 看護学教育モデル・コア・カリキュラム (案)。
- 正木治恵, 天野薫, 中島麻紀, 田村由美, 佐々木久美子ほか (2023) 新型コロナウイルス感染症拡大状況下で教育を受ける学生の声. 日本看護学教育学会誌, 33(2-1):15-27