

平成30年度 独創的研究助成費 実績報告書

平成31年3月28日

報告者	学科名	看護学科	職名	助教	氏名	高林範子
研究課題	身体性アバタを介したリフレクションによる看護コミュニケーション教育支援システム					
研究組織	氏名	所属・職		専門分野	役割分担	
	代表	高林範子	保健福祉学部看護学科 助教	基礎看護学	総括・実施	
	分担者	渡辺富夫 石井 裕	情報工学部情報システム 工学科 教授 情報工学部情報システム 工学科 准教授	ヒューマンインタ フェース ヒューマンインタ フェース	システム設計 システム開発	
研究実績 の概要	<p>1. はじめに</p> <p>看護の方向性として看護実践力の向上が求められており、看護者がどのように考え、判断しているかといった考える力を涵養するような教育が重要である。「反省」「振り返り」「省察」とも訳されるリフレクション (reflection) は、そのような看護実践の基盤となる科学的問題解決志向を含む思考の仕方であり、看護者が直面する複雑で多様な問題に対応する力となることで、看護基礎教育にもその導入が試みられている。そこで、看護コミュニケーションにおけるリフレクションに着目し、リフレクション機能を付加したシステムを開発している。開発したシステムを用いた評価実験を行い、自己のコミュニケーション課題の明確化や自己の振る舞いの意識化などのシステムの有効性が示された¹⁾。リフレクション機能として、視線・表情・視点切り替え機能を組み入れているが、さらに学習効果を高めるために、アイトラッキング機能を付加し自己の視線行動を振り返ることができる機能を増設した。コミュニケーション時の自己の視線行動の特徴を捉え意識化することでコミュニケーションスキルの向上に繋げることができる²⁾と考える。</p> <p>本研究の目的は、リフレクション機能の充実を図るために、視線行動を振り返ることができるアイトラッキング機能を付加し、評価実験によりその有効性を検証することである。</p>					

研究実績
の概要

2. 方法

実験協力者は〇大学看護学科1年生16名、4年生8名の計24名であった。模擬患者1名(患者の症状や会話を再現する専門家:50代女性)と実験協力者の看護学生とのロールプレイングによるコミュニケーション実験を行なった。ロールプレイング時の視線行動を計測し、実験協力者本人に提示することで、リフレクション効果を検証した。視線計測には、アイマーク解析ソフトウェア(EMR-dStream2)を使用した。実験はまず、4分間のロールプレイングを行った。次に、ロールプレイング中の視線計測による視線行動の変化を実験協力者に提示した。提示した視線計測結果の一例を図に示す。その後、ロールプレイング時の様子を、リフレクション機能を用いて閲覧させた。ロールプレイング終了直後とリフレクション後に7段階のリッカート方式(-3~+3)で官能評価させた。また、自由記述欄にロールプレイング中に気づいたことを記入させた。

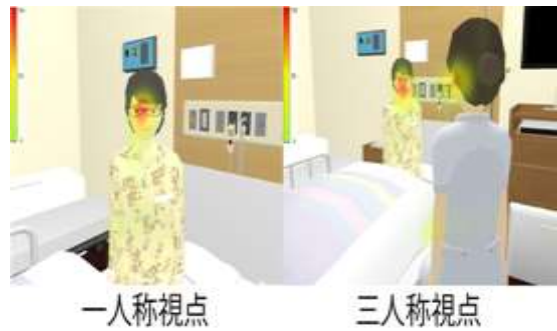


図 視線計測結果の一例

3. 倫理的配慮

岡山県立大学倫理委員会の承認を得て実施した。研究の趣旨、匿名性の保証、研究への協力は成績評価とは無関係であることを口頭および文書で説明し、同意書へ署名を得た。

4. 結果および考察

7段階評価の結果では、リフレクション前・後の比較では、「コミュニケーションに対する課題を明確にできたか」の項目において、Wilcoxon符号順位検定を行った結果、有意水準5%でリフレクション後が有意に高く評価された。また、アイトラッキング機能の評価項目「視線の変化を意識することはスキルの向上に役立つ」については肯定的に評価された。自由記述においても「自己の視線の変化を見ることは初めてだったのでこれから意識して患者とコミュニケーションをとるポイントになると思った」などの視線の変化を意識することで新たな気づきを得たという意見が見られた。7段階評価のリフレクション前・後の比較では、「コミュニケーションに対する課題を明確にできたか」の項目についてリフレクション後の評価が明らかに上がった事は、先行研究¹⁾と同様にリフレクション機能の有効性が示されたといえる。視線行動のリフレクションでは、普段自身では把握することができない視線変化を客観的に見ることができ点が評価され、個人での振り返りが困難な部分を可視化することによるコミュニケーションスキル向上への有効性が示されたといえる。

【引用文献】

1) 高林範子, 石井 裕, 渡辺富夫: リフレクション機能を付加した看護コミュニケーション教育支援システム, 人間工学, 53(5), 167-177, 2017.