

Title	教育ツール「小児看護ゲーム」の開発に関する研究
Sub Title	Development of educational tool "pediatric nursing game"
Author	添田, 英津子(Soeda, Etsuko)
Publisher	慶應義塾大学
Publication year	2022
Jtitle	学事振興資金研究成果実績報告書 (2021.)
JaLC DOI	
Abstract	<p>1 . 背景と目的 小児看護学における臨地実習は、少子化に加え、小児医療の短期・集中化や医療的ケア児の在宅移行が進んだことにより、看護を学ぶ学生が直接看護する機会が少なくなっている。2020年、新型コロナウイルス感染症の流行により、臨地実習の機会が限られた状況下において、「小児看護ゲーム」を作成し、試用した。この研究の目的は、ゲームの開発とその有用性を可視化することである。</p> <p>2 . 研究の内容 ①文献検討、小児看護学関連の教科書から、「小児看護」の概念分析を行い、ゲームの目的・目標を設定する。②ゲームの目的・目標に既存の「小児看護ゲーム」を再開発する。③再開発した「小児看護ゲーム」の有用性を可視化する。</p> <p>3 . 研究成果 【ゲームの目的・目標設定】 「小児看護」の概念分析の結果、小児は権利を有する主体であり、家族に育まれ成長発達していく。そのため、看護師は、一人一人の小児が自分の持てる力を十分に発揮し、心身ともに健康に育つことができるよう、子どもの意思を尊重して自己決定を促し、家族を1つの単位として捉え、看護の専門性を発揮しながら関わっていくことが重要である。以上の結果から、プレイヤーが子どもにとっての最善の利益を目指した看護を創造する能力を獲得できることをゲームの目的・目標とした。</p> <p>【ゲームの開発】 ゲームのゴールは受け持ち患児をご機嫌にすることと設定した。 小児慢性特定疾病児童等データベースから、18人の患児モデルを作成した。患児の年齢・性別は、各疾患の好発年齢や性別に照合した。また、各患児の家族構成や経済状況は、日本の現状を参考にして設定した。疾患の他に、趣味や性格、部屋割り、利用できる公費助成制度等も患児の情報として加え、それぞれの患児に応じて、患児にとって良いこと（ご機嫌になること）とそうでないこと（不機嫌になること）を設定した。</p> <p>4 . 事業計画 実際にゲームを行い、その有用性を評価する。</p> <p>1. 1. Background and purpose In addition to the declining birthrate, the advancement of pediatric home care, the length of stay is getting shorter. Therefore, there are fewer opportunities for nursing students to take direct care. In 2020, due to the epidemic of the new coronavirus infection, we created and tried a "pediatric nursing game" in a situation where opportunities for clinical training were limited. The purpose of this research is to develop the games and to measure their usefulness.</p> <p>2. 2. Research content (1) Perform a conceptual analysis of "pediatric nursing" from literature reviews and textbooks related to pediatric nursing, and set the purpose and goals of the game. (2) Redevelop the existing "pediatric nursing game" for the purpose and goal of the game. (3) Measure the usefulness of the redeveloped "pediatric nursing game".</p> <p>3. 3. Result [Game purpose / goal setting] As a result of the conceptual analysis of "pediatric nursing", the child is the subject who has the right, and is nurtured by the family and grows and develops. Therefore, nurses respect the will of children and encourage self-determination so that each child can fully demonstrate his or her own abilities and grow up physically and mentally. It is important to get involved while demonstrating the expertise of nursing. From the above results, the purpose and goal of the game was to allow the player to acquire the ability to create nursing for the best interests of the child.</p> <p>[Game development] The goal of the game was to keep the child in charge in a good mood. A model of 18 children was created from the database of children with chronic specific illnesses. The age and gender of the affected children were collated by the predominant age and gender of</p>

	<p>each disease. In addition, the family structure and economic situation of each child were set with reference to the current situation in Japan. In addition to the illness, hobbies, personality, room allocation, available public fund subsidy system, etc. are added as information for the patient, and depending on each child, what is good for the child (being in a good mood) and what is not (being in a bad mood).</p> <p>4. Plan for next year Finish up making the game and evaluate its usefulness.</p>
Notes	
Genre	Research Paper
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=2021000003-20210015

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

研究代表者	所属	看護医療学部	職名	准教授	補助額	100 (C) 千円
	氏名	添田 英津子	氏名 (英語)	Etsuko Soeda		
研究課題 (日本語)						
教育ツール「小児看護ゲーム」の開発に関する研究						
研究課題 (英訳)						
Development of educational tool "pediatric nursing game"						
1. 研究成果実績の概要						
<p>1. 背景と目的</p> <p>小児看護学における臨地実習は、少子化に加え、小児医療の短期・集中化や医療的ケア児の在宅移行が進んだことにより、看護を学ぶ学生が直接看護する機会が少なくなっている。2020年、新型コロナウイルス感染症の流行により、臨地実習の機会が限られた状況下において、「小児看護ゲーム」を作成し、試用した。この研究の目的は、ゲームの開発とその有用性を可視化することである。</p> <p>2. 研究の内容</p> <p>①文献検討、小児看護学関連の教科書から、「小児看護」の概念分析を行い、ゲームの目的・目標を設定する。②ゲームの目的・目標に既存の「小児看護ゲーム」を再開発する。③再開発した「小児看護ゲーム」の有用性を可視化する。</p> <p>3. 研究成果</p> <p>【ゲームの目的・目標設定】</p> <p>「小児看護」の概念分析の結果、小児は権利を有する主体であり、家族に育まれ成長発達していく。そのため、看護師は、一人一人の小児が自分の持てる力を十分に発揮し、心身ともに健康に育つことができるよう、子どもの意思を尊重して自己決定を促し、家族を1つの単位として捉え、看護の専門性を発揮しながら関わっていくことが重要である。以上の結果から、プレイヤーが子どもにとっての最善の利益を目指した看護を創造する能力を獲得できることをゲームの目的・目標とした。</p> <p>【ゲームの開発】</p> <p>ゲームのゴールは受け持ち患児をご機嫌にすることと設定した。</p> <p>小児慢性特定疾病児童等データベースから、18人の患児モデルを作成した。患児の年齢・性別は、各疾患の好発年齢や性別に照合した。また、各患児の家族構成や経済状況は、日本の現状を参考にして設定した。疾患の他に、趣味や性格、部屋割り、利用できる公費助成制度等も患児の情報として加え、それぞれの患児に応じて、患児にとって良いこと(ご機嫌になること)とそうでないこと(不機嫌になること)を設定した。</p> <p>4. 事業計画</p> <p>実際にゲームを行い、その有用性を評価する。</p>						
2. 研究成果実績の概要 (英訳)						
<p>1. 1. Background and purpose</p> <p>In addition to the declining birthrate, the advancement of pediatric home care, the length of stay is getting shorter. Therefore, there are fewer opportunities for nursing students to take direct care. In 2020, due to the epidemic of the new coronavirus infection, we created and tried a "pediatric nursing game" in a situation where opportunities for clinical training were limited. The purpose of this research is to develop the games and to measure their usefulness.</p> <p>2. 2. Research content</p> <p>(1) Perform a conceptual analysis of "pediatric nursing" from literature reviews and textbooks related to pediatric nursing, and set the purpose and goals of the game. (2) Redevelop the existing "pediatric nursing game" for the purpose and goal of the game. (3) Measure the usefulness of the redeveloped "pediatric nursing game".</p> <p>3. 3. Result</p> <p>[Game purpose / goal setting]</p> <p>As a result of the conceptual analysis of "pediatric nursing", the child is the subject who has the right, and is nurtured by the family and grows and develops. Therefore, nurses respect the will of children and encourage self-determination so that each child can fully demonstrate his or her own abilities and grow up physically and mentally. It is important to get involved while demonstrating the expertise of nursing. From the above results, the purpose and goal of the game was to allow the player to acquire the ability to create nursing for the best interests of the child.</p> <p>[Game development]</p> <p>The goal of the game was to keep the child in charge in a good mood.</p> <p>A model of 18 children was created from the database of children with chronic specific illnesses. The age and gender of the affected children were collated by the predominant age and gender of each disease. In addition, the family structure and economic situation of each child were set with reference to the current situation in Japan. In addition to the illness, hobbies, personality, room allocation, available public fund subsidy system, etc. are added as information for the patient, and depending on each child, what is good for the child (being in a good mood) and what is not (being in a bad mood).</p> <p>4. Plan for next year</p> <p>Finish up making the game and evaluate its usefulness.</p>						
3. 本研究課題に関する発表						
発表者氏名 (著者・講演者)	発表課題名 (著書名・演題)	発表学術誌名 (著書発行所・講演学会)	学術誌発行年月 (著書発行年月・講演年月)			