

역할극을 활용한 의사소통능력 강화 프로그램의 효과 - 정신간호실습교육 중심으로 -

Effects of Communication competency Enhancement Program Using
Role playing : Focused on Psychiatric Mental Health Nursing Practicum

조 경 아*, 엄 미 란**

세한대학교*, 목포대학교**

Cho Kyong-Ah*, Eom Mi-Ran**

Sehan Univ. *, Mokpo National Univ.**

요약

본 연구는 간호대학생의 정신간호실습을 위해 역할극을 활용한 의사소통능력 강화 프로그램을 적용하고, 그 효과를 검증하기 위함이다. 적용된 프로그램은 실제 실습현장에서 접하기 쉬운 사례를 바탕으로 시뮬레이션의 한 방법인 역할극을 주요한 교수방법으로 구성되어 적용하였다. 역할극을 활용한 의사소통능력 강화 프로그램을 통해 간호대학생들은 의사소통 지식과 의사소통 수행능력, 의사소통 자기효능감, 학습동기 및 교육만족도 향상에 효과적이었다.

I. 서론

1. 연구의 필요성

간호대학생들에게 정신간호실습은 타 교과목의 임상실습에 비해 더 많은 스트레스를 경험하게 되어 치료적 관계 형성은 물론 나아가 정신간호실습에 어려움을 경험하게 된다[1]. 실습의 어려움을 극복하기 위해 역할극을 활용하여 쉽고 즐겁게 배울 수 있도록 한다면, 이는 학생들의 학습동기를 증진시키고, 증진된 학습동기는 지식과 기술습득에 도움을 주어 자신감 향상에 기여하므로 실습을 성공적으로 달성시키는 원동력이 된다[2]. 본 연구의 목적은 정신간호실습을 경험하기 전에 간호대학생들에게 역할극을 활용한 의사소통능력 강화 프로그램을 적용하고, 효과를 조사하는 것이다.

II. 연구 방법

본 연구는 단일그룹 사전사후설계이다. 연구의 대상자는 2016년 2학기 M대학교 3년제 간호학과에 재학중인 2학년 학생 31명이었다. 대상자들은 의사소통론 교과목을 이수하고 정신간호학 과목을 수강하는 학생들로 정신간호실습을 경험하기 직전에 역할극을 활용한 의사소통능력 강화 프로그램을 적용하였다. 실험처치는 2주간 6회기(주3회), 회기별 120분 동안 실시하였다. 자료수집은 프로그램을 제공하기 전에 사전조사를 실시하고, 프로그램 제공 직후에 1차 사후조사를 실시하였으며, 2주 후에 2차 사후조사를 실시하였다. 효과측정을 위한 연구도구

는 의사소통 지식, 의사소통 수행능력, 의사소통 자기효능감, 학습동기, 전이동기, 교육만족도를 사용하였다. 수집된 자료는 SPSS 18.0을 이용하여 반복측정 분산분석(Repeated measures of ANOVA)을 이용하여 분석하였다.

III. 연구 결과

[Table 1] Effectiveness on providing communication competency enhancement program (N=31)

	pre test	post test 1	post test 2	F	p
	M±SD	M±SD	M±SD		
의사소통 지식	6.45±2.14	7.77±1.48	7.32±1.62	5.89	.005
	p=.003		p=.246		
	p=.033				
의사소통 자기효능감	2.84±0.61	3.72±0.45	3.81±0.49	32.36	<.001
	p<.001		p=.410		
	p<.001				
학습동기	3.23±0.52	3.94±0.37	4.11±0.53	47.40	<.001
	p<.001		p=.007		
	p<.001				
전이동기	5.54±0.87	5.72±0.64	5.66±1.00	0.46	.64
	p=.278		p=.177		
	p=.600				

주) pre test : 교육 직전
post test 1 : 교육 직후
post test 2 : 교육 2주 후

간호대학생들은 역할극을 활용한 의사소통 능력 강화 프로그램을 제공하기 직전과 직후, 그리고 2주후의 의사소통 지식과 의사소통 자기효능감, 학습동기, 전이동기의 차이를 비교한 결과, 프로그램 제공 직전보다 직후의 의사소통 지식($p=.003$), 의사소통 자기효능감($p<.001$), 학습동기($p<.001$)는 통계적으로 유의한 증가를 보였다. 프로그램 종료직후와 2주 후의 차이는 학습동기는 통계적으로 유의한 증가를 보였으나($p<.007$), 의사소통 지식($p=.246$)과 의사소통 자기효능감($p=.410$)은 다소 감소하였다. 전이동기는 측정 시점별로 통계적으로 유의한 차이가 없었다($F=0.46, p=.64$),

- 79-88. doi:10.12934/jkpmhn.2012.21.1.79
- [3] Hubbard, G. B. (2014). Customized Role Play: Strategy for Development of Psychiatric Mental Health Nurse Practitioner Competencies, *Perspectives in Psychiatric Care*, 50(2), 132-138. doi:10.1111/ppc.12031

이 논문은 제1저자의 목포대학교 박사학위논문의 축약본임.

[Table 2] Effectiveness of communication skills on providing communication competency enhancement program

	pre test	post test 1	<i>t</i>	<i>p</i>
	M±SD	M±SD		
의사소통 수행능력	46.52±21.61	81.23±14.16	10.59	<.001
교육 만족도	3.10±0.60	4.39±0.67	8.02	<.001

주) pre test : 교육 직전
post test 1 : 교육 직후

간호대학생들은 역할극을 활용한 의사소통 능력 강화 프로그램을 제공하기 전과 후의 의사소통수행능력과 교육만족도의 차이를 비교한 결과, 프로그램 제공 전보다 의사소통 수행능력($t=10.59, p<.001$)과 교육만족도($t=8.02, p<.001$)가 통계적으로 유의한 증가를 나타냈다.

IV. 논의

본 연구에서 역할극을 활용한 의사소통능력 강화 프로그램은 의사소통 지식과 의사소통 수행능력, 의사소통 자기효능감, 학습동기, 교육만족도를 증진시키는 데 효과적이었다. 간호학에서 시뮬레이션 교육의 효과가 다양하게 입증되었음에도 정신간호 교과목에서는 가장 적게 적용되었으나, 시뮬레이션 교육의 한 종류인 역할극은 정신간호실습 교육에 효과적이고, 비용효과적인 교육방법으로 제시되었다[3]. 이 프로그램의 효과적인 운영은 간호대학생의 의사소통 능력을 향상시키고 정신간호실습 스트레스를 감소시켜 궁극적으로 정신간호실습 교육에 효과적인 교육방법으로 사용할 것을 제언한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 서문숙. (2001). Q 방법을 적용한 간호대학생의 정신간호실습경험. *정신간호학회지*, 10(4), 686-698.
- [2] 박신영, 권영란. (2012). 표준화 환자를 적용한 간호대학생의 정신간호실습교육 효과. *정신간호학회지*, 21(1),