

http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2023.9.4.259

JCCT 2023-7-31

## 표준화 환자를 활용한 정신간호 시뮬레이션 실습 교육 효과 -학습동기, 학습자기효능감, 학습만족도, 전이동기-

### The Effects of Mental Health Nursing Simulation Practice Using Standardized Patients on Learning Outcomes -Learning Motivation, Learning Self-Efficacy, Learning Satisfaction, Transfer Motivation-

김남석\*, 송지현\*\*

Kim Namsuk\*, Song Ji-Hyeun\*\*

**요약** 본 연구의 목적은 간호대학생을 대상으로 표준화 환자를 활용한 정신시뮬레이션 실습교육 효과를 검증하기 위해 시도 되었다. 본 연구는 단일군 사전·사후설계 연구이며 자료수집은 J소재 일개 대학 간호학과 학생 95명에게 구조화된 설문지를 제공하였다. 수집된 자료는 SPSS/WIN 27.0 program을 활용하여 분석하였다. 연구 결과 표준화 환자를 활용한 정신 시뮬레이션 실습 교육 프로그램은 대상자의 학습동기( $t=-2.011, p=.046$ ), 학습자기효능감( $t=-2.225, p=.027$ )과 학습만족도( $t=-3.428, p=.001$ ), 전이동기( $t=-2.628, p=.009$ )를 향상시키는데 효과가 있는 것으로 나타났다. 또한 자가 평가 내용을 텍스트 마이닝으로 분석한 결과 표준화 환자를 활용한 정신 시뮬레이션 실습 교육과 관련된 단어는 상황, 경험, 연기, 의사소통, 시나리오, 정신간호 임상실습 등이 있으며, 만족도와 관련된 단어는 실제, 도움, 반응, 이해, 다양 등이 있었다. 본 연구 결과 실제 상황과 유사한 환경을 구현하였고 다양한 사례를 적용한 정신시뮬레이션 실습 교육프로그램은 간호대학생의 실습 교육의 효과가 있는 것으로 나타나 향후 현장 적응 능력을 향상할 수 있도록 적극 활용 할 필요가 있다고 본다.

**주요어** : 표준화 환자, 학습동기, 학습자기효능감, 학습만족도, 전이동기

**Abstract** The purpose of this study was to verify the effectiveness of mental simulation practice training using standardized patients for nursing students. This study is a single-group pre- and post-design study, and for data collection, a structured questionnaire was provided to 95 nursing students from a university located in J. The collected data was analyzed using the SPSS/WIN 27.0 program. Results of the study The mental simulation practice training program using standardized patients improved the subject's learning motivation ( $t=-2.011, p=.046$ ), learning self-efficacy ( $t=-2.225, p=.027$ ), and learning satisfaction ( $t=-3.428, p=.001$ ) and transfer motivation ( $t=-2.628, p=.009$ ). In addition, as a result of analyzing the self-assessment contents by text mining, words related to mental simulation practice education using standardized patients included situation, experience, acting, communication, scenario, and mental nursing clinical practice, and words related to satisfaction were actual, There was help, response, understanding, variety, etc. As a result of this study, an environment similar to the actual situation was implemented, and the mental simulation training program applying various cases was found to be effective in practical education of nursing students, so it is necessary to actively utilize it to improve the ability to adapt to the field in the future.

**Key words** : Learning Motivation, Learning Satisfaction Learning Self-Efficacy, Nursing Students, Transfer Motivation

\*정회원, 제주한라대학교 간호학부 조교수 (주저자)  
\*\*정회원, 제주한라대학교 간호학부 조교수 (교신저자)  
접수일: 2023년 5월 15일, 수정완료일: 2023년 6월 5일  
게재확정일: 2023년 7월 5일

Received: May 15, 2023 / Revised: June 5, 2023  
Accepted: July 5, 2023  
\*\*Corresponding Author:kasili0809@daum.net  
Dept. of Nursing ChejuHalla University, Korea

## I. 서 론

간호대학의 정신건강 간호교육에서 시뮬레이션 실습 교육은 효과적인 정신건강 간호를 제공하기 위한 교육 전략으로 널리 사용되고 있다. 시뮬레이션 실습 교육은 학생들의 치료적 의사소통, 비판적 사고, 문제 해결, 의사 결정 및 위험 평가 기술 향상에 효과적이고, 정신건강 문제를 가진 대상자를 돌보는 것에 대한 학생들의 두려움과 불안을 감소시키며, 자기 확신과 정신질환에 대한 이해를 증진하는데 효과적이다[1]. 임상현장에서 간호사는 효과적인 의사소통 기술을 사용함으로써 공격적인 상황은 진정시키고 가족들이 치료에 관한 결정을 내릴 수 있도록 도움을 주는 역할을 한다. 이에 대학의 간호 교육은 임상 현장에서 간호사의 역할을 충실히 수행할 수 있도록 하기 위한 실무교육에 많은 비중을 두고 있다[2].

간호대학 학생들은 정신건강문제를 가지고 있는 대상자에 대한 선입견, 사회적 낙인 등으로 인해 대상자에 대한 두려움을 가지고 있고, 이로 인해 학생들은 정신건강간호 임상 실습에 대해 높은 수준의 불안감을 나타내고 있다. 이러한 불안은 정신건강영역에서의 간호수행에 대한 긍정적인 인식을 갖는데 방해요인으로 작용하게 되며, 학생들과 대상자 간 신뢰관계 형성 및 치료적 관계를 형성하는데 부정적인 영향을 미칠 수 있다. 정신건강 간호 시뮬레이션 실습은 이러한 문제를 해결하는데 효과적인 교육 방법이다[3-4]. 특히 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육은 훈련된 표준화 환자를 활용하여 실제 임상 상황을 재현하는 방식으로, 특정 건강 상태를 실제 상황처럼 재현함으로써 실제 환자에게서 발생하는 위험이 없는 상태에서 임상과 관련된 간호 지식과 기술을 함양하기에 적합한 교육방법으로 추천되고 있다[5]. 즉, 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습교육은 대상자와의 상호작용이 증진되어 의사소통 능력이 향상되고 이로 인해 임상수행능력 및 학습만족도를 향상하는데 효과적인 교수학습 방법으로 정신건강간호 영역에서 주로 사용되고 있는 방법이다[6-7].

간호대학 학생들은 동료들과의 역할 연습에서 정신건강 문제가 있는 대상자의 복잡한 상황을 정확하게 이해하지 못하기 때문에 어려움을 경험하게 된다[2]. 그러나 표준화 환자를 활용할 경우 복잡한 상황에서 감정적인 부분을 더욱 깊이 있게 다룰 수 있기 때문에 상황을

매우 현실적이고, 실제감이 있게 표현되어 정신건강 간호 분야에서 환자에 대한 부정적인 인식에 대응하는데 매우 효과적이다[4].

이처럼 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육은 학습자의 흥미를 유도하고, 직접 체험해 볼 수 있는 기회를 제공함으로써 학습자의 적극적인 참여를 유도하는 등 학습동기 증진에 효과적이다[8]. 학습동기란 학습자가 학습에 가치를 두어 학업에 흥미를 가지는 것으로, 학습동기가 학생들에게 학문적 흥미와 관심을 갖고 학문적 탐구로 이어질 수 있도록 자극하고 유발할 수 있도록 스스로의 동기화를 통한 자발성에서 학습을 시작할 수 있도록 강화하는 요인이다[9]. 간호대학 학생들은 표준화 환자와의 만남을 통해 강의식 수업에서 느낄 수 없는 흥미로움과 간호사로서 한 단계 준비가 된 느낌을 경험함으로써 학습에 몰입하게 된다[10].

간호대학 학생은 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육을 통해 다양한 간호문제를 직접 해결하는 동안 전문가의 사고를 학습하면서 간호 실무에 대한 자신감 향상과 함께 학습 과정에 보다 능동적이고 적극적인 참여함으로써 학습자기효능감이 향상된다[11]. 학습자기효능감이란 주어진 학습과제를 성공적으로 학습하거나 수행해 낼 수 있는지에 관한 주관적인 확신으로 학습자의 이론적 지식을 실무에서의 직접 수행으로 이끌 수 있는 중요한 변수이다[12]. 간호대학 학생들은 표준화 환자를 대면하는 과정 동안 주어진 문제 상황을 해결하기 위해 자신의 부족한 부분에 직면하게 됨으로써 생각을 전환하고 문제해결능력 향상, 의사소통 능력과 리더십의 성장을 경험하면서 자신감이 향상되는 것을 확인하는 등 성장하는 자신을 발견하기도 계기를 맞이하기도 한다[10].

이와같이 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육은 학생들의 학습동기와 학습 자기효능감을 높이는 데 효과적이고, 이는 학생들의 학습만족도 향상에 긍정적으로 작용한다. 학습만족도는 학생들이 수업을 통해 경험하게 되는 학습내용, 교수학습법 및 평가 등에 대한 전반적인 만족도를 의미하며, 학습 후 학습 성과를 확인하는 지표이다[13-14]. 간호대학 학생들은 이론으로 학습했던 문제상황을 표준화 환자를 통해 직접 경험해봄으로써 흥미를 가지게 되고, 문제에 대한 답을 찾아가는 과정에서 팀원으로써 적극적으로 참여하게 됨으로써 즐거운 수업, 적극적으로 참여하고 싶은 수업,

기억에 오래 남는 수업으로 표현하기도 한다[10].

표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육에서 학습자의 학습만족도가 높을 경우 임상현장에 활용하려는 전이동기 또한 증가하게 된다[15]. 전이동기는 새로운 학습방법으로 얻게 된 지식 및 기술을 임상현장 실무에 적용할 의도가 있는지 확인하는 것으로[16], 교육을 통해 학습한 지식, 기술, 태도를 업무환경에 적용하고자 하는 의지이다[17]. 간호대학 학생들은 표준화 환자를 활용한 실습 교육이 중요한 교육 경험으로 인식하고 있고, 정신 건강 간호의 이론 및 실습 단위에서 배운 기술과 정보를 정립함으로써 이론을 실제 상황에 적용하고 정신건강문제를 가지고 있는 대상자를 간호하는데 긍정적인 영향을 미칠것으로 기대하고 있다[4].

최신 연구들은 살펴보면, 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육이 정신건강 문제를 가진 대상자 간호에 대한 자신감, 지식, 불안 또는 두려움 감소 등 전반적으로 학습효과를 높였고, 이를 통해 정신간호 실습에서 상황에 대한 대처 능력은 강화 및 임상 현장에 대한 이해가 증가되었음이 보고되었다[18]. 또한 지식습득, 비판적 사고성향의 향상, 자기효능감, 학습 동기, 임상 수행능력 및 학습만족도에 효과적이라고 보고되었고[6]. 정신건강 간호 현장과 유사한 상황에서 환자와 학생간의 상호작용을 통해 현실성 있는 경험과 지식 습득을 할 수 있다는 장점을 가지고 있다고 보고되었다[18]. 표준화 환자에게 치료적 의사소통 기술을 적용해봄으로써 정신건강 문제를 지닌 대상자와 신뢰 관계 형성하고 임상실무능력 향상 및 자기효능감을 높이고, 대상자와 가족의 다양한 문제를 이해하고 해결하는데 도움제공하는데 효과적이라고 보고되었다[19-21]. 이와 같이 최근 정신건강간호에서 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육에 대해 많은 연구들이 이루어지고 있기는 하지만 학습 경험에 초점을 둔 질적 연구와 프로그램 개발 및 효과성에 대한 연구가 대부분이다. 그러나 간호대학 학생들의 정신질환에 대한 이해 및 정신건강 간호에서 실무 역량 강화를 위해 다양한 측면에서 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육의 효과성을 검증할 필요가 있다.

이에 본 연구는 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육에 참여한 간호대학 학생을 대상으로 학습동기, 학습자기효능감, 학습만족도, 전이동기에 미치는 정신시뮬레이션 실습 교육의 효과를 파악하고자 한다.

## II. 연구방법

### 1. 연구설계

본 연구는 표준화 환자를 활용한 정신간호학 시뮬레이션 실습교육이 간호대학생의 학습동기, 학습자기효능감, 학습만족도, 전이동기에 미치는 효과를 확인하고자 시도된 단일군 전후 설계의 원시 실험 연구이다.

### 2. 연구 대상

본 연구의 대상자는 J지역 소재 일 대학 4학년 간호대학 학생으로 본 연구의 목적을 이해하고 연구에 참여하기를 희망하는 학생 95명을 대상으로 하였다.

### 3. 윤리적 고려

본 연구에 자발적 참여를 동의한 간호대학생에게 연구참여 시 언제든지 자유롭게 철회할 수 있으며, 이로 인한 어떠한 불이익도 없음을 설명하였다.

### 4. 연구도구

#### 1) 학습동기

학습동기는 Jung[22]이 개발한 학습동기척도를 사용하였다. 본 도구는 총 20문항 Likert 5점 척도로 구성되어 있다. 4개의 하위 영역으로 주의집중 5문항, 관련성 5문항, 자신감 5문항, 만족감 5문항이며, 점수가 높을수록 학습동기가 높음을 의미한다. Jung[22]의 연구에서 도구개발 당시 각 요인별 신뢰도는 만족감 .90, 주의집중 .88, 관련성 .86, 자신감 .84이었으며, 본 연구에서는 만족도 .97, 주의집중 .91, 관련성 .88, 자신감 .93이었고, 본 연구에서 도구의 신뢰도 Cronbach's  $\alpha$ =.97이었다.

#### 2) 학습자기효능감

학습자기효능감은 Ayres[16]가 개발하고 Park과 Kweon[23]이 변안한 도구를 사용하였다. 본 도구는 총 10문항 Likert 7점 척도로 구성되어 있다. 도구의 점수는 '전혀 그렇지 않다' 1점에서 '매우 그렇다' 7점으로 최소 10점에서 최고 70점이며 점수가 높을수록 학습자기효능감이 높음을 의미한다. Park과 Kweon[23]의 연구에서 도구의 신뢰도는 Cronbach's  $\alpha$ =.95이었고, 본 연구에서 도구의 신뢰도 Cronbach's  $\alpha$ =.96이었다.

#### 3) 학습만족도

학습만족도는 Jeffries[24]가 사용한 도구를 Park과 Kweon[23]이 번안한 도구를 사용하였다. 본 도구는 총 8문항 Likert 5점 척도로 구성되어 있다. 총점의 범위는 8점에서 40점까지이며, 점수가 높을수록 학습만족도가 높음을 의미한다. 개발 당시 도구의 신뢰도는 Cronbach's  $\alpha=.94$ 이었고, 본 연구에서 신뢰도 Cronbach's  $\alpha=.92$ 이었다.

#### 4) 전이동기

전이동기는 Ayres[16]가 개발하고 Park과 Kweon [23]이 번안한 도구를 사용하였다. 본 도구는 총 10문항 Likert 7점 척도로 구성되어 있다. 총점의 범위는 7점에서 70점까지이며, 점수가 높을수록 전이동기가 높음을 의미한다. 개발 당시 도구의 신뢰도는 Cronbach's  $\alpha=.80$ , Park과 Kweon[23]의 연구에서 Cronbach's  $\alpha=.94$  이었고, 본 연구에서 신뢰도 Cronbach's  $\alpha=.97$ 이었다.

#### 5. 자료수집 방법

본 교육 프로그램은 표준화 환자를 활용한 정신 시뮬레이션 실습 교육으로 4학년 1학기 9주 동안 분반 당 총 12시간으로 진행하였다. 반 구성은 총 5개의 반으로, 1개 반 20명 미만 5개조, 조별 인원 4명으로 구성되었다. 교육프로그램은 다음과 같이 적용하였다.

##### 1) 프로그램 운영 관련 참여자 교육

###### (1) 표준화 환자 교육

정신간호 현장의 실제 상황처럼 연기할 수 있는 표준화 환자 훈련은 Wallaces[25]의 표준화 환자 코칭에 관한 사항을 토대로 2023년 1월 5일부터 1달간 진행하였으며, 첫 번째 오리엔테이션 1시간, 각 연습 세션은 3시간씩 3세션으로 총 9시간을 훈련하였다. 모듈은 ① 자살 시도 경험이 있는 우울증 환자, ② 환청과 망상을 경험하고 조현병 환자, ③ 망상적 사고가 있는 양극성 장애 조증 삽화 환자의 총 3개로 구성하였다. 연구자는 표준화 환자 역할을 연기자에게 대상자의 신체적·정서적 특성을 모든 학생에게 일관되고 동일하게 반응해야 하는 표준화 환자의 역할과 필요성, 정확성과 비밀보장의 중요성에 관해 설명하였고, 해당 시나리오의 내용을 충분히 숙지하게 한 후 연기 연습을 지도하였다. 연구자와 연구 보조자는 학생 역할을 하면서 표준화 환자가 연기할 수 있는 기회를 제공하였다. 또한, 표준화 환자

연기자와 전문가 집단인 정신과병동 수간호사, 정신보건 전문간호사가 연기를 모니터링 함으로써 표준화 환자 역할에 대한 시나리오를 수정·보완하였다.

###### (2) 동영상 촬영자 교육

연구자는 동영상 촬영을 할 연구보조원을 프로그램 구성 및 표준화 환자 교육과정에 참여시킴으로써 시뮬레이션 실습 교육 프로그램 운영에 대한 이해를 높였다. 연구자는 연기자와 연구보조원에게 평가 기준을 미리 제공한 후 유의해야 할 사항을 교육하였다. 최종으로 시범 촬영을 모니터한 후 촬영해야 하는 장면, 촬영 기간 동안 학생들에게 어떠한 힌트도 주지 말 것 등의 촬영 지침을 교육하였다.

###### (3) 평가자 훈련

평가자 훈련은 표준화 환자 1명과 교수 2인으로 구성된 총 3명을 대상으로 1시간씩 시행하였다. 평가자 교육은 각 모듈별 평가 기준표를 점검하고, 모의 상황을 동시에 개별적으로 평가하도록 하여 평가자 간 일관성과 객관성을 점검한 후 평가 기준표를 수정·보완하였다.

##### 2) 표준화 환자를 활용한 정신시뮬레이션 실습 교육 운영

일반적으로 시뮬레이션은 보통 참가자가 시뮬레이션 이전에 사전 학습을 수행하는 것으로 시작한다. 그런 다음 시뮬레이션 구동이 이어지고 이후에는 디브리핑이 진행된다. 디브리핑은 학습자가 시뮬레이션에서의 성과를 검토하고, 교수자가 추가적인 피드백을 제공하는 자기성찰의 학습 경험으로 진행된다[26].

###### (1) 오리엔테이션 및 사전학습

학생들은 연구자로부터 표준화 환자를 활용한 정신간호 시뮬레이션 실습 교육 진행에 대한 전반적인 안내를 제공받은 후 50분 동안 모듈관련 이론 학습을 진행하였다. 연구자는 학생들에게 시나리오에 대한 상황 소개 및 지침에 관해 설명하고 이를 숙지하도록 하였다.

###### (2) 시뮬레이션 실행

학생들은 4명씩 한 조를 이루게 한 후 1인의 표준화 환자와 1인의 참여교수가 배석한 정신간호 시뮬레이션

실습실에서 10분 동안 간호 사정과 중재를 시행하였다. 표준화 환자는 실제 임상에서와 유사하게 환자의 역할을 재현하였다. 참여교수와 표준화 환자는 학생들의 간호수행능력과 태도를 각각 평가하였다.

### (3) 디브리핑

연구자는 시뮬레이션 구동이 끝난 후 디브리핑 룸에서 디브리핑을 시행하였다. 디브리핑은 교수와 학생이 녹화된 동영상상을 보면서 상황을 분석한 후 시행하였다. 학생들은 디브리핑 후 시뮬레이션 실습을 시행하는 동안 자신이 수행한 간호중재 중 효과적인 부분과 개선해야 될 부분에 대해 충분히 인지하기 위한 자기성찰의 시간을 가지도록 하였다.

## 6. 자료분석방법

수집된 자료는 SPSS/WIN 27.0 program을 이용하였다. 대상자의 일반적 특성은 빈도, 백분율, 평균, 표준편차를 이용하여 분석하였다. 표준화 환자를 활용한 정신 시뮬레이션 실습 교육 프로그램에서 학습동기, 학습자기효능감, 학습만족도, 전이동기에 대한 효과 차이는 평균과 표준편차, paired t-test를 이용하여 분석하였다.

## III. 연구결과

### 1. 대상자 특성

대상자의 일반적 특성은 Table. 1과 같다. 성별은 ‘남학생’ 21명(22.1%), ‘여학생’ 74명(77.9%)이었고, 평균 연령은 23.82±6.05세이었다. 전공 만족도는 ‘만족’이 67명(70.5%)으로 가장 많았고, 임상실습 경험에 대한 두려움은 ‘있다’가 64명(67.4%), ‘없다’ 31명(32.6%)으로 나타났다. 표준화 환자를 적용한 시뮬레이션 실습 수업의 필요성은 ‘필요하다’가 93명(97.9%)으로 대부분을 차지하였다.

### 2. 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 전·후 학습동기, 학습자기효능감, 학습만족도, 전이동기의 차이

표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 전·후 학습동기, 학습자기효능감, 학습만족도, 전이동기의 차이를 살펴보면 Table. 2와 같다. 학습동기는 시뮬레이션 실습 전 4.36±.56점과 실습 후 4.52±.56점으로 통계적으로 유의한 차이가 있었고( $t=-2.011, p=.046$ ), 학습자기효능

감은 시뮬레이션 실습 전 6.07±.85점과 실습 후 6.33±.74점으로 통계적으로 유의한 차이가 있었다( $t=-2.225, p=.027$ ). 학습만족도는 시뮬레이션 실습 전 4.24±.58점과 실습 후 4.52±.55점으로 통계적으로 유의한 차이가 있었고 ( $t=-3.428, p=.001$ ), 전이동기는 시뮬레이션 실습 전 6.01±.90점과 실습 후 6.32±.72점으로 통계적으로 유의한 차이가 있었다( $t=-2.628, p=.009$ ).

표 1. 대상자의 일반적 특성

Table 1. Characteristics of the Participants (N=95)

Variables	Categories	n(%)	Mean±SD
Gender	Men	21(22.1)	
	Women	74(77.9)	
Age	22-23	84(88.4)	23.82±6.05
	24≤	11(11.6)	
Major Satisfaction	Satisfaction	67(70.5)	
	Moderate	26(27.4)	
	Dissatisfaction	2(2.1)	
Fear of Clinical Practice Experience	Yes	64(67.4)	
	No	31(32.6)	
Need to practice SP	Yes	93(97.9)	
	No	2(2.1)	

SD=standard deviation, SP=standardized patient

표 2. 대상자의 정신간호 시뮬레이션 실습 효과

Table 2. Effect of Participant's Mental Health Nursing Simulation Practicum (N=95)

Variables	Pre-test	Post-test	t	p
	M±SD	M±SD		
Learning Motivation	4.36±.56	4.52±.56	-2.011	.046
Learning Self-Efficacy	6.07±.85	6.33±.74	-2.225	.027
Learning Satisfaction	4.24±.58	4.52±.55	-3.428	.001
Transfer Motivation	6.01±.90	6.32±.72	-2.628	.009

### 3. 정신 시뮬레이션 실습프로그램에 대한 평가분석

#### 1) 단어의 빈도수와 키워드

표준화 환자를 활용한 정신 시뮬레이션 실습 후 학생들의 자가 평가를 진행하였고 서면으로 작성된 평가 내용을 데이터 분석 프로그램인 텍스트(Textom 6.0 version)을 사용하여 텍스트 마이닝으로 분석하였다. 키워드를 통해 수집된 단어는 총 192개로, 이 중 빈도가

높은 상위 30개의 단어를 Table. 3과 같이 정리하였다. 특히 단어 빈도분석을 통해 도출된 키워드는 워드 클라우드 시각화 처리하였다. 표준화 환자를 활용한 정신시물레이션 실습 교육과 관련된 단어는 상황, 경험, 연기, 의사소통, 시나리오, 정신간호 임상실습 등이 있으며, 만족도와 관련된 단어는 실제, 도움, 반응, 이해, 다양 등이 있었다. 이에 따른 상위 30개 키워드의 워드 클라우드 시각화는 Figure. 1과 같다. 이를 통해 표준화 환자를 활용한 정신시물레이션 실습 교육에 참여 한 학생들이 중요하게 작용하는 요소로 의미를 파악해 볼 수 있다.

표 3. 단어의 빈도수와 상위 키워드  
 Table 3. Frequency of words and Top keywords (N=95)

No	Top key words	Fre-quency	No	Top key words	Fre-quency
1	Patient	53	16	Feedback	9
2	Actuality	51	17	Reaction	8
3	Situation	28	18	Feedback	8
4	Experience	27	19	Scenario	8
5	Coping	21	20	Actor	8
6	Thought	18	21	Psychiatric Nursing Clinical Practice	7
7	Mental simulation	16	22	Depression	6
8	Apply	15	23	Understanding	6
9	Performance	11	24	Mental illness	6
10	Help	11	25	Uurse	6
11	Theory	10	26	Various	5
12	Communi-cation	10	27	Embarrassment	5
13	Driving	10	28	Insufficiency	5
14	Clinical	9	29	Conversation	5
15	Nursing	9	30	Education	4



그림 1. 워드 클라우드  
 Figure 1. word cloud

#### IV. 논 의

본 연구는 일 대학 간호 대학생에게 표준화 환자를 활용한 정신시물레이션 실습 교육을 적용하여 표준화 환자를 활용한 정신시물레이션 실습 교육 전·후 간호학생의 학습동기, 학습자기효능감, 학습만족도와 전이동기의 차이를 알아보기 위하여 시행하였다.

본 연구결과 표준화 환자를 활용한 정신시물레이션 실습 교육 후 학습동기 점수는 4.52±.56점으로 실습교육 전 4.36±.56점보다 높아 유의미한 차이가 있었다 ( $t=-2.011, p=.046$ ). 이는 Cho와 Kang[27]의 연구에서 문제중심학습 기반의 통합시물레이션 실습 교육 전·후 학습동기에 유의한 차이가 있었다는 연구결과와 유사하였다. 또한, Kim과 Jung[10]의 표준화 환자를 활용한 시물레이션 경험 연구에서 참여자는 자신의 팀 성과를 위해 적극적으로 참여하였음에도 불구하고 좌절을 경험하지만 디브리핑을 통해 자신의 부족함에 대해 성찰하는 계기가 되었고 점차 적극적으로 태도가 변화되어가는 자신을 발견하게 됨으로써 학습동기가 향상된다는 연구와도 유사한 결과이다. 학습동기란 학습자가 학습에 가치를 두어 학업에 흥미를 가지는 것으로, 학생들이 흥미와 관심을 가지고 자발적으로 학습을 시작할 수 있도록 동기화 하는 것이다[9]. 본 연구에서는 표준화 환자를 통해 실제 상황과 유사한 상황에서 3개의 모델에 대해 각 팀별 간호 활동에 대해 모니터하고 디브리핑을 한 후 서로 잘된 점에 대해 자기성찰의 시간을 가지도록 하였다. 이 과정을 통해 참여자들은 자신과 동료들의 잘하는 부분에 더 집중함으로써 학습동기가 증가하여 적극적으로 변화되어가는 자신을 확인하게 되었을 것으로 사료된다.

본 연구결과 표준화 환자를 활용한 정신시물레이션 실습 교육 후 학습자기효능감 점수는 6.33±.74점으로 실습교육 전 6.07±.85점보다 높아 유의미한 차이가 있었다( $t=-2.225, p=.027$ ). 이는 동일 측정 도구를 사용한 Seo와 Kim[28]의 연구에서 시물레이션 기반 조현병 자간호 학습모듈을 적용 경우 학습자기효능감이 실험군이 대조군보다 유의하게 점수가 높았다는 연구결과와 유사한 결과이다. 또한 Cho와 Kang[27]의 연구에서 문제중심학습 기반의 통합시물레이션 실습 교육 전·후 학습자기효능감에 유의한 차이가 있었다는 선행연구와도 유사한 결과이다. 학습자기효능감이란 자신에게 주

어진 학습 내용을 학습하여 수행할 수 있는지에 관한 개인의 신념으로[12], 본 연구에서는 표준화 환자를 통해 실제 상황과 유사한 상황에서 3개의 모듈에 대해 직접 간호를 수행하고, 동료들의 간호 수행 활동 평가, 자기성찰의 과정 등을 반복하는 과정에서 정신건강문제를 가지고 있는 대상자에 대한 이해 수준이 점차 증가하고, 대상자 직면하는 상황에서 자신감이 향상되어 학습자기효능감이 향상되었을 것으로 사료된다.

본 연구결과 표준화 환자를 활용한 정신시뮬레이션 실습 교육 후 학습만족도 점수는  $4.52 \pm .55$ 점으로 실습 교육 전  $4.24 \pm .58$ 점보다 높아 유의미한 차이가 있었다 ( $t = -3.428, p = .001$ ). 이는 동일 측정 도구를 사용한 Moon과 Kim[29], Kim, Park과 Oh[30]의 연구에서 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육 전·후 학습만족도에 유의한 차이가 있었다는 연구 결과와 유사한 결과이다. 학습만족도란 학생들이 수업을 통해 경험하게 되는 학습내용, 교수학습법 및 평가 등에 대한 전반적인 만족도를 의미하며[13-14], 학습만족도를 향상함으로써 대상자 간호에 대한 지식과 기술함양에 도움을 준다. 본 연구에서는 표준화 환자 역할을 다년간 연기한 경험이 풍부한 연기가자 실제 환자와 같이 연기를 펼침으로써 학생들은 현장에 있는 것 같은 경험을 하게 되었고, 표준화 환자로부터 제공받은 피드백을 통해 학생들은 자신의 간호행위에 대해 객관적으로 평가할 수 있게되었다. 또한 이론적으로 학습하던 정신건강 관련 문제 행동을 시뮬레이션 실습 교육에서 경험해보으로써 실제 상황에서 어떻게 대처해야 하는지에 대한 막연함이 사라지는 경험을 하게되었다. 이러한 경험이 학생들의 학습만족도를 향상하는데 도움이 되었을 것으로 사료된다.

본 연구결과 표준화 환자를 활용한 정신시뮬레이션 실습 교육 후 전이동기 점수는  $6.32 \pm .72$ 점으로 실습 교육 전  $6.01 \pm .90$ 점보다 높아 유의미한 차이가 있었다 ( $t = -2.628, p = .009$ ). 이는 동일 측정도구를 사용한 Kim, Park과 Oh[30]의 연구와 에서 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육 전·후 전이동기가 유의한 차이가 있었다는 연구결과와 유사하였다. 또한, Park과 Kweon[25]의 연구에서 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육 후 전이동기가 실험군이 대조군보다 유의하게 점수가 높았다는 연구 결과와 유사한 결과이다. 전이동기란 학습되어진 지식과 기술을 임상현장 실무

에 적용하고자 하는 의지로[16-17], 본 연구에서는 전문가와 함께 교육프로그램 구성한 후 실제 상황과 유사한 3개의 모듈을 연출하여 간호사정과 간호중재 기술을 반복 적용해보으로써 학습동기가 증가되면서 전이동기가 향상되었을 것으로 사료된다.

본 연구는 표준화 환자를 활용한 정신 시뮬레이션 실습 후 학생들의 자가 평가를 진행하였고 이를 텍스트롬(Textom 6.0 version)을 사용하여 텍스트 마이닝으로 분석한 결과, 키워드를 통해 수집된 단어는 총 192개로, 이 중 빈도가 높은 상위 30개의 단어를 도출하였다. 표준화 환자를 활용한 정신 시뮬레이션 실습 교육과 관련된 단어는 상황, 경험, 연기, 의사소통, 시나리오, 정신 간호 임상 실습 등이 있으며, 만족도와 관련된 단어는 실제, 도움, 반응, 이해, 다양 등이 있었다. 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육과 관련하여 유사한 분석방법을 이용한 선행 연구가 없어 선행연구와 비교는 어려운 상황이다. 따라서 본 연구에서 도출된 단어들은 학생들의 경험을 자유롭게 기술해보도록 한 자료에서 도출된 단어들이기 때문에 시뮬레이션 실습 교육 프로그램을 개발하는 과정에서 중요하게 다루어져야 할 것으로 사료된다.

이를 종합해보면 정신건강간호 실습교육에서 표준화 환자를 활용한 시뮬레이션 실습 교육이 참여자들의 학습동기와 자기효능감을 증가시키고 학습만족도와 전이동기를 높이는데 효과적인 교육 방법임을 확인하였다. 따라서 간호대학생들이 변화하는 정신건강간호 영역에서 정신질환에 대한 선입견과 두려움, 불안의 수준을 낮추고 실무 현장에 잘 적용할 수 있도록 다양한 사례를 개발하고, 이를 확대 적용할 전략을 마련할 필요가 있을 것으로 사료된다.

본 연구는 표준화 환자를 활용한 정신간호 시뮬레이션 실습이 다양한 상황을 재현하고 임상 현장과 유사한 환경을 제공, 시뮬레이션 구동 후 디브리핑 내용을 공유하고 긍정적인 피드백에 초점을 둔 자기성찰의 기회를 가지게 함으로써 학습동기, 학습자기효능감, 학습만족도와 전이동기가 향상되었음을 확인하였다. 이를 통해 간호대학 학생들은 정신건강문제를 가진 대상자 간호에 보다 더 적극적으로 참여할 수 있을 것으로 기대된다. 또한, 본 연구에서 텍스트롬(Textom 6.0 version)을 사용하여 텍스트 마이닝으로 분석하여 도출된 단어들을 제시함으로써 추후 정신간호 시뮬레이션 실습 교육을

프로그램을 개발하는데 중요하게 다루어야 할 영역에 대한 기초자료를 제시하였다. 그러나 본 연구는 대상자 선정에 있어 전국 대학이 아닌 일 지역 대학생으로 선정하였으므로 연구 결과를 일반화 하는데 제한점이 있다. 또한 단일군 실험 연구이기 때문에 대조군을 설정한 유사실험 연구를 통해 연구의 의의를 확대할 필요가 있다.

## V. 결 론

본 연구는 표준화 환자를 활용한 정신 시뮬레이션 실습 교육 프로그램 적용 전·후 학습동기, 학습자기효능감, 학습만족도와 전이동기의 차이를 파악하여 표준화 환자를 활용한 정신 시뮬레이션 실습 교육의 효과를 확인하고자 하였다. 연구 결과 표준화 환자를 활용한 정신시뮬레이션 실습 교육은 학습동기, 학습자기효능감, 학습만족도와 전이동기에 효과가 있는 것으로 나타났다. 즉 표준화 환자를 활용한 정신시뮬레이션 실습 교육은 정신간호실무와 유사한 환경에서 표준화 환자를 대상으로 직접 간호사정 및 중재를 제공할 수 있는 기회를 제공받게 되며 이를 통해 간호대학생들의 정신건강간호 현장에서의 적응력을 향상시키고 만족감을 높이는데 효과적인 학습방법으로 확인되었다. 따라서 본 연구는 향후 정신건강 간호학 실습 교육에 본 연구 결과를 바탕으로 한 보다 다양한 사례를 개발하고 이를 확대 적용하는데 기초 자료가 될 수 있을 것으로 사료된다.

## References

- [1] A.M. Brown, "Simulation in undergraduate mental health nursing education: A literature review," *Clinical Simulation in Nursing*, Vol. 11, No. 10, pp. 445-449, 2015. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2015.08.003>
- [2] S.K. Bell, R. Pascucci, K. Fancy, K. Coleman, D. Zurakowski, E. C. Meyer, "The educational value of improvisational actors to teach communication and relational skills: Perspectives of interprofessional learners, faculty, and actors," *Patient education and counseling*, Vol. 96, No. 3, pp. 381-388, 2014. <https://doi.org/10.1016/j.pec.2014.07.001>
- [3] R.O. Beltran, J.N. Scanlan, N. Hancock, T. Luckett, "The effect of first year mental health fieldwork on attitudes of occupational therapy students towards people with mental illness," *Australian Occupational Therapy Journal*, Vol. 54, No. 1, pp. 42-48, 2007. <https://doi.org/10.1111/j.1440-1630.2006.00619.x>
- [4] L. Alexander, J. Sheen, N. Rinehart, M. Hay, L. Boyd, "Mental health simulation with student nurses: A qualitative review," *Clinical Simulation in Nursing*, Vol. 14, pp. 8-14, 2018. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2017.09.003>
- [5] J. Johnson, H. Salisbury, S. Deaver, M. Johansson, A. Calisch, "Standardized patients in art therapy education: A phenomenological study," *Art Therapy*, Vol. 30, No. 2, pp. 79-85, 2013. <https://doi.org/10.1080/07421656.2013.786983>
- [6] Y.G. Bak, T.K. Kim, "The effect of simulation-based education using a standardized patients for schizophrenia nursing care on communication self-efficacy, learning self-efficacy and flow experience in nursing students," *Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology*, Vol. 8, No. 6, pp. 437-447, 2018. <https://doi.org/10.35873/ajmahs.2018.8.6.040>
- [7] H. Tuzer, L. Dinc, M. Elcin, "The effects of using high-fidelity simulators and standardized patients on the thorax, lung, and cardiac examination skills of undergraduate nursing students," *Nurse education today*, Vol. 45, pp. 120-125, 2016. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2016.07.002>
- [8] K.L. Becker, L.E. Rose, J.B. Berg, H. Park, J.H. Shatzer, "The teaching effectiveness of standardized patients," *Journal of Nursing Education*, Vol. 45, No. 4, pp. 3-111, 2006. <https://doi.org/10.3928/01484834-20060401-03>
- [9] P. Kowalski, "Changes in students' motivation to learn during the first year of college," *Psychological Reports*, Vol. 101, No. 1, pp. 79-89, 2007. <https://doi.org/10.2466/pr0.101.1.79-89>
- [10] Y.J. Kim, K.H. Jung, "Nursing Students' Experiences in Simulation Education with Standardized Patients," *Journal of Korean Society for Simulation in Nursing*, Vol. 10, No. 2 pp. 19-34, 2022. <https://doi.org/10.17333/JKSSN.2022.10.2.19>
- [11] S.R. Song, Y.J. Kim, "Effect of a self-evaluation method using video recording on competency in nursing skills, self-directed learning ability, and academic self-efficacy," *Journal of Korean Academy*



- of *Fundamentals of Nursing*, Vol. 22, No. 4, pp. 416–423, 2015. <https://doi.org/10.7739/jkafn.2015.2.4.416>
- [12]M. Bong, “Tests of the internal/external frames of reference model with subject-specific academic self-efficacy and frame-specific academic self-concepts,” *Journal of Educational Psychology*, Vol. 90, No. 1, pp. 102–110, 1998. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.90.1.102>
- [13]Y.J. Ha. “The effects of learning strategies and task value on learning satisfaction and academic achievement of online learners.” *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol. 10, No. 3, pp. 577–598, 2010. G704–001586.2010.10.3.002
- [14]E.J. Ko, E.J. Kim. “Relationships of Ambiguity tolerance, anxiety, nursing competency, and satisfaction with simulation training,” *Journal of the Korean Data Analysis Society*, Vol. 22, No. 4, pp. 1413–1425, 2020. <https://doi.org/10.37727/jkdas.2020.22.4.1413>
- [15]A.K. Chung, Y.N. Hong, J.J. Kang. “The analysis of structural relationships among self-efficacy, perceived usefulness, supervisor and peer support, satisfaction, and transfer intentions in corporate mobile-learning.” *The Journal of the Institute of Internet Broadcasting and Communication*, Vol. 16, No. 4, pp. 189–196, 2016. <https://doi.org/10.7236/IIBC.2016.16.4.189>
- [16]H.W. Ayres, “Factors related to motivation to learn and motivation to transfer learning in a nursing population.” North Carolina State University, Raleigh, USA, 2005.
- [17]Y.J. Lee, J.M. Kim, “The Relationship among Training Transfer, Transfer Motivation and the Work Environment of Job Training Program Participants in Large Corporations,” *Journal of Agricultural Education and Human Resource Development*, Vol. 42, No. 4, pp. 249–274, 2010. <https://doi.org/10.23840/agehrd.2010.42.4.249>
- [18]H.J. Kim, “The effects of Pre-briefing Team-based Learning in Standardized Patients Simulation,” *Journal of Digital Convergence*, Vol. 18, No. 8, pp. 271–279, 2020. <https://doi.org/10.14400/JDC.2020.18.8.271>
- [19]E. Sidares, G. McKenzie, J. Noone, D. Markle, M. Frazier, M. Sullivan, “Making Simulation Come Alive: Standardized Patients in Undergraduate Nursing Education,” *Nursing Education Perspectives*, Vol. 34, No. 6, pp. 421–425, 2013. <https://doi.org/10.5480/1536-5026-34.6.421>
- [20]C.A. Ryan, N. Walshe, R. Gaffney, A. Shanks, L. Burgoyne, C.M. Wiskin, “Using Standardized Patients to assess Communication Skills in Medical and Nursing Students,” *BMC medical education*, Vol. 10, pp. 1–8, 2010. <https://doi.org/10.1186/1472-6920-10-24>
- [21]Å.K. de Presno, A. Øgård-Repål, M. Fossum, “Simulations with Standardized Patients for Nursing Students in Preparation for Clinical Placements in Mental Health Care,” *Clinical Simulation in Nursing*, Vol. 54, pp. 70–76, 2021. <https://doi.org/10.1016/j.ecns.2021.01.009>
- [22]E. Jeong. “The Effects of ARCS Learning Motivation on Learning Immersion, Self-Efficacy and Learning Outcomes among University Students Majoring in Airline Services,” Ph.D. Thesis. Kyonggi University, Suwon, Kyonggido, Korea., 2022.
- [23]S.Y. Park, Y.R. Kweon (2012). “The Effect of Using Standardized Patients in Psychiatric Nursing Practical Training on Nursing College Students,” *Journal of Korean Academy Psychiatric Mental Health Nursing*, Vol. 21, No. 1, pp. 79–88, 2012. <https://doi.org/10.0000/jkapmhn.2012.21.1.79>
- [24]Jeffries, P. “Simulation in nursing education”. New York: National League for Nursing, 2007
- [25]P. Wallace, “Coaching Standardized Patients: For Use in the Assessment of Clinical Competence,” New York: Springer. 2007.
- [26]M. Aebbersold, D. Tschannen. “Simulation in Nursing Practice: The Impact on Patient Care” *OJIN: The Online Journal of Issues in Nursing* Vol. 18, No. 2, Manuscript 6. <https://doi.org/10.3912/OJIN.Vol18No02Man06>
- [27]Y.M. Cho, S.L. Kang. “Effect of Simulation-Problem Based Learning Education on Self-Determined Motivation, Academic Self-Efficacy and Self-Regulated Learning in Nursing Students,” *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol. 19, No. 11, pp. 25–41, 2019. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2019.19.11.25>
- [28]D.H. Seo, S.J. Kim. “The effect and development of a simulation learning module based on schizophrenic patients care of nursing students,” *Journal of Korean Academy of psychiatric and Mental Health Nursing*, Vol. 29, No. 2, pp. 106–118, 2020. <https://doi.org/10.12934/jkpmhn.2020.29.2.106>
- [29]W.H. Moon, M.J. Kim. “Psychiatric Nursing Simulation Practice Education Effect Using

- Standardized Patients,” *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol.13, No. 5, pp. 541-550, 2022. <https://doi.org/10.15207/JKCS.2022.13.05.541>
- [30]M.J. Kim, K.M. Park, H.J. Oh. “Nursing Practice Simulation Program Application Effect Using Standardized Patients,” *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol. 22, No. 15, pp. 869-878, 2022. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2022.22.15.869>