



# 신규간호사의 적응을 위한 가상현실(Virtual Reality) 기반 간호직무교육의 적용을 위한 예비 연구

전정희<sup>1</sup>, 이현주<sup>2</sup>

<sup>1</sup> 동명대학교 간호학과 부교수, <sup>2</sup> 동명대학교 간호학과 조교수

## 연구 목적

본 연구는 신규간호사의 적응을 위한 가상현실(Virtual Reality, VR)기반 간호직무교육 프로그램을 개발하고, 개발된 VR 콘텐츠가 신규간호사에게 필요한 역량을 함양하기 위한 간호직무교육에 적용 가능한지를 파악하고자 함

## 연구 방법

- 연구 설계: 개발된 VR기반 간호직무교육 프로그램의 적용가능성을 검증하기 위한 예비연구로 편의추출에 의한 단일군 전후설계

- 신규간호사의 VR기반 간호직무교육 콘텐츠 개발 및 예비연구

1

- 문헌 고찰 및 포커스 그룹 인터뷰
- 주입펌프를 사용한 수액주입간호/기관절개관 흡인간호

2

- 기본습득단계의 콘텐츠 구성
- 문제 상황 콘텐츠(주입펌프 3개, 흡인간호 2개) 구성

3

- 연구 대상자: 2주 미만의 신규 간호사 10명
- 1회2시간, 총 3회 교육 프로그램 제공

- 연구 도구: 직무자신감(7문항, 1~10점 척도)  
자기효능감(14문항, 1~4점 척도)  
비판적 사고(27문항, 1~5점 척도)  
문제해결력(30문항, 1~5점 척도)

- 자료 분석: SPSS 26.0 program, 대응표본 t검정

## 연구 결과

- VR기반 직무교육 전후의 신규간호사의 직무자신감( $t=6.06, p<.001$ )과 문제해결력( $t=2.34, p=.044$ )은 통계적으로 유의한 차이가 있었음
- 자기효능감( $t=1.73, p=.118$ ), 비판적 사고( $t=1.92, p=.087$ )는 통계적으로 유의하지 않았음

표 1. 신규간호사의 VR 기반 간호직무교육프로그램의 직무자신감, 자기효능감, 비판적 사고 및 문제해결력의 사전, 사후 차이 (N=10)

측정도구	사전	사후	t(p)
	M±SD	M±SD	
직무자신감	5.73±1.50	8.89±.73	6.060(<.001)
자기효능감	2.91±.39	3.04±.25	1.728(.118)
비판적 사고	3.56±.35	3.69±.43	1.922(.087)
문제해결력	3.67±.33	3.87±.48	2.335 (.044)

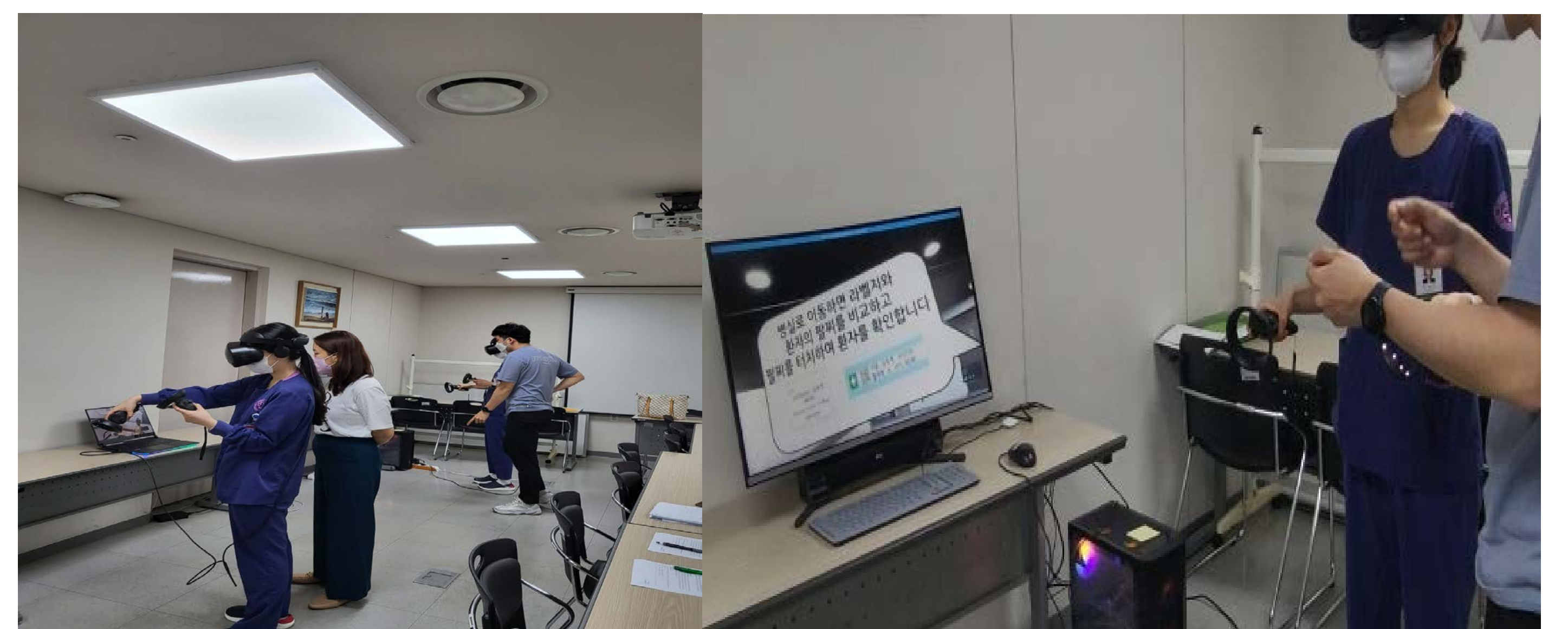


그림2. 가상현실 기반 간호교육프로그램 적용

## 연구 결론

- 연구에서 개발된 신규간호사의 적응을 위한 가상현실 기반 간호직무교육프로그램은 임상현장에서 신규간호사가 간호직무를 익히는 자신감을 향상하고 문제상황을 인지하여 해결할 수 있는 것으로 확인되었음.
- 문제 상황 단계의 추가 개발이 가능한 유연한 설계가 특징인 본 연구는 추후 효과적인 간호직무 역량을 향상시키기 위한 전략으로 고려될 수 있음.



그림1. 가상현실 기반 간호교육프로그램 튜토리얼 동영상

주요어 : 신규간호사, 가상현실, 직무, 자신감, 문제해결력