

博士（栄養学）学位論文内容の要約

管理栄養士養成課程における災害栄養の教材開発と
その活用可能性に関する研究

Development and Practical Feasibility of Educational
Materials on Disaster Nutrition for Training Programs for
Registered Dietitians

2026 年

指導教員 武見 ゆかり 教授

久保 彰子

KUBO, Akiko

女 子 栄 養 大 学

背景及び目的

災害時の栄養・食生活支援に関して、管理栄養士養成課程（以下、養成課程）で実際に体験して学ぶことは難しく、災害の種類や規模、社会資源の違いでも対応は異なる。「管理栄養士養成のための栄養学教育モデル・コア・カリキュラム」では、「災害時に想定される栄養課題について説明できる」という学修目標があるが、具体的な指導策は示されていない。また、学生が災害時の状況を具体的に想像し必要な支援を考えることができる教材は見当たらない。そこで本研究は、災害時の栄養対策に係る教育の学修目標を具体化し、さらに災害時に想定される栄養課題について、状況に応じて判断し、解決する能力を高めることを目的としたアクティブ・ラーニングのためのカードゲーム教材を開発し（第1章）、その教材を用いた教育効果の検証を行った（第2章）。

対象及び方法

第1章では、災害時に行政管理栄養士が支援した事例を収集した「ケースメソッドを応用した演習のための教材集」から、被災地で被災者の栄養・食生活支援活動に従事した行政管理栄養士の活動9ケースを分析対象とした。主人公が、栄養・食生活支援の状況下で判断や対応に迷った事象を抽出するため、グラウンデッド・セオリー・アプローチを参考に、帰納的カテゴリー化を行った。研究者2名が独立して事象に関連する文章のセグメント化を行い、意見の一致を得るまで議論した。他の研究者2名を含めた4名で、セグメント化の結果を再度検討し、事象に関するカテゴリーおよびサブカテゴリーを整理した。各事象に対しどちらも可能性のある2つの選択肢を作成し、カードゲーム教材を作成した。

第 2 章では、第 1 章で開発したカードゲーム教材の教育効果を検証するため、4 校の養成課程の学生を対象にランダム化比較試験を行った。過去 10 年間に被災地域に所在する養成課程 2 校と被災していない地域に所在する養成課程 2 校の 4 校の 3 年生または 4 年生を対象とした。災害時の栄養・食生活に関する講義を介入群及び対照群ともに 3 回実施するプログラム構成とした。1 回目及び 2 回目は両群共通で、3 回目の教育は、介入群ではカードゲーム教材を用いた演習とし、対照群はビデオ講義とした。教育プログラムの効果におけるメインアウトカムは、災害時の栄養・食生活支援に関する知識及び対応策と課題の組合せ得点とし、サブアウトカムは災害時の栄養・食生活支援に対する意欲及び自信の変化とした。

第 1 章の結果及び考察

9 ケースから、判断や対応に迷った事象は 83 件が抽出され、9 カテゴリーと 21 サブカテゴリーに集約された。災害時の連絡体制や行政管理栄養士・栄養士の役割に関する事象は、平常時から準備で解決することが可能なものが多くみられた。一定期間経過後の食事の質を確保するためには、行政管理栄養士から食事を提供する他部署の職員への説明及び提案が必要であり、他職種の支援業務の理解が必要と示唆された。これらの実際に起こりうる事象について、災害を体験できない養成課程の学生が事例を通して疑似体験し、さまざまな対応策を知ることは、被災者の栄養・食生活支援に必要な対応策を考える力の修得につながると考えられた。

第 2 章の結果及び考察

介入群 75 名と対照群 66 名の計 141 名を解析対象とした。知識に関するテスト結果（20 点満点）は、介入群及び対照群とも介入前と介入直後で有意に点数が上昇した。メインアウトカムの栄養・食生活支援の判断に迷う対応に関する確認テスト結果（80 点満点）は、介入群のみが介入前中央値 28 点（25%タイル値 20、75%タイル値 36）と介入直後 32 点（28、40）で有意に上昇した。介入直後と介入 5 か月後では対照群のみ点数が有意に低下した。知識得点と比較し、組合せ得点が介入直後から介入 5 か月後に有意に低下しなかったのは、時間経過後も得点の低下を抑える可能性が示唆された。栄養・食生活支援に関する意欲は、介入前に「活動したい群」は介入群 80.0%、対照群 80.3%と高く、介入直後は介入群 86.7%、対照群 89.4%で、介入 5 か月後は介入群 84.0%、対照群 90.9%と上昇傾向にあったが、両群とも有意な変化はみられなかった。

以上より、カードゲーム教材は、災害時の栄養・食生活支援の判断に迷う事象を体験し、対応策について自身や他者の意見を共有する演習の教育効果が示唆された。

結語

災害時に想定される栄養課題について状況に応じて判断し解決する能力を高めるためのカードゲーム教材を用いた教育は、一定の効果が示された。本研究は、災害時の栄養対策に係る教育の学修目標を「災害時の栄養・食生活支援において判断に迷う対応策と課題を説明できる」と具体化することができた。今後起こりうる災害時の栄養・食生活支援において即戦力となり活動できる管理栄養士の養成に寄与するものと考えている。