

<研究ノート>

上級生の看護学部4年生が患者役として参加したロールプレイを取り入れた技術テストの教育効果に関する研究

関東学院大学 看護学部

星名 美幸

A Study Concerning the Educational Effect of a Technology Test Incorporating Role-Playing in Which Senior Upper-Class Students at a Nursing College Participated in the Role of Patients

Miyuki Hoshina

College of Nursing, Kanto Gakuin University

要旨

国民の健康に対するニーズも多様になり、その要請にこたえていくためには、看護学教育も見直し、発展させていくことが求められている。そのため看護系大学では、社会から求められる看護を提供できる人材を養成するために多様な方法を取り入れてきている。そこで本研究では、侵襲性のある血糖測定技術テストにおいて上級生（看護学部4年生）を患者役としてロールプレイを取り入れた教育効果の評価を目的とした。

アンケート調査で得られたデータの結果、89の記述例から、20サブカテゴリー、6カテゴリー、2コアカテゴリーが抽出された。そのコアカテゴリーは【先輩の心強いサポートに対する感謝】【臨床のイメージ化による学生のモチベーションアップ】であった。次に、血糖測定技術テストで上級生がボランティアで患者役になった時の気づきや感想等についてのデータを分析した。その結果、19の記述例から、6サブカテゴリー、4カテゴリー、2コアカテゴリーが抽出された。そのコアカテゴリーは【学ぶことによるモチベーションアップ】【知識技術の習得】となった。技術テストの受験者であった3年生のみならず、ボランティアで参加してくれた上級生も、学習へのモチベーションがあがった。そして、患者役のロールプレイを導入した演習授業においては、出席したすべての学生が高い充実感と満足感を得ていた。これらからも、従来型の演習授業より本研究の演習授業の方が教育効果の高いものであったと予測できる。

SUMMARY

Public health has diverse needs, and in order to meet these needs it is necessary to review and advance nursing education. For that reason, in order to train workers who can provide the nursing desired by society, various methods have come into use at nursing colleges. The purpose of the present study was to evaluate the educational effect of incorporating role-playing in an invasive blood sugar measurement technology test, with upper-class students (senior nursing college students) playing the role of patients.

The results of data obtained by a questionnaire were that, from 89 described examples, there were extracted twenty sub-categories, six categories, and two core categories. The core categories were “gratitude for the reassuring support from more senior students” and “motivation improvement of students through clinical visualization”. We also analyzed data concerning items such as what the upper-class students noticed and felt when they voluntarily played the role of patients in the blood sugar measurement technology test. The results were that, from nineteen described examples, there were extracted six sub-categories, four categories, and two core categories. The core categories were “motivation improvement through learning” and “acquiring

I はじめに

医療を取り巻く環境は、少子高齢化の進展、医療技術の進歩、及び医療提供の場の多様化等により大きく変わってきており、その中で、国民の医療に対する意識は、安全・安心の重視とともに、量から質の向上をより重視するといった方向へ大きく転換してきている。また、個人の価値観が多様化してきており、医療従事者の

間においても患者とその家族の意思を尊重し、QOLを重視するといった認識が浸透してきている。このような環境及び意識や認識の変化に応じて、看護職員には、質の高い医療サービスの提供者として今後ますます幅広い役割を担っていくことが期待されること¹⁾から、これらの要請にこたえていくために看護学教育も見直し、発展させていくことが求められている。そのた

め看護系大学では、社会から求められる看護を提供できる人材を養成するために多様な方法を取り入れてきている。看護学生の判断力・技術力・マナーなど実際の臨床で必要とされる技能の習得を、適正に評価する方法として注目されてきている客観的臨床能力試験 (Objective Structured Clinical Examination) (以下 OSCE とする) を導入する大学は増加傾向にある²⁾。その導入の目的のひとつが、看護学生の看護実践能力の向上にある。すでに医学部では、臨床実習に入る前に CBT (Computer Based Testing) による学力試験と OSCE の二つの全国共用試験が課されるようになった³⁾。OSCE は医師をはじめとした医療専門職者の国家資格取得に向けた必須要件になりつつある。

平成 22 年度 先導的大学の改革推進委託事業では、看護実践能力に基づくカリキュラムの構築の基本的な考え方では、講義、演習、実習を通して看護実践能力を養い、卒業時にコアとなる看護実践能力を保証できる教育課程を組み立てていくことである⁴⁾。つまり、看護学生は何ができればいけないのか、それをできるようにするには何を学ばなければいけないのかを明確にする必要がある。そして、それらの看護実践能力を看護学生が習得するために、どのような演習を行えば良いのかという点が課題となる。

看護基礎教育における技術教育のあり方に関する検討会報告書では、以下のように述べられている。学生にとっての学内実習は看護技術を学習するうえでは不可欠のものであり、中でも学生がお互いに患者役と看護師役となつて行う学内実習は臨場感をもたらす、体験により発展的に学習が深められる良い機会となる。さらに、学内でお互いの身体を使って技術を実施することは、臨地で患者に対して実施する際の良い模擬体験となり、患者の立場に立った看護技術実施につながるものである。また、臨地実習の場における患者への実施の事前準備としても重要である⁵⁾とされている。したがって学内演習という安全な環境の中での技術習得は重要な事項である。

そのため方法論として厚生労働省医政局から

平成 23 年 2 月に看護教育の内容と方法に関する検討会報告書が提出された。その中で、看護師に求められる実践能力を育成するための教育方法では、学内でシミュレーション等を行うなど臨地実習に向けて準備をしておくことにより、効果的に技術を習得することが可能となる。また、注射などの特に侵襲性の高い技術は、対象者の安全確保のためにも臨地実習の前にモデル人形等を用いてシミュレーションを行う演習が効果的である⁶⁾とされている。さらに、学生が自己の看護実践についての分析力、統合力を身につけるためには、技術の習得に焦点をあてた演習や臨地実習において学生が実際に体験する機会を多くして体験の後には必ず振り返りを行うことが効果的である⁶⁾とされている。

ロールプレイ^{注 1)}などの体験を通じた看護教育における先行研究で藤岡らは、実習前の学生の不安として患者とのかかわりに関することをあげているが、ロールプレイは学生にとって実習のイメージ化や動機づけとしてその有効性が大きい⁷⁾と述べている。また、平岡らは、看護教育における経験型学習として臨地実習はもとより学内演習においても模擬患者やロールプレイなどが取り入れられている。このような経験型学習の効果として、学生が患者役^{注 1)}、看護師役の両者を経験することにより他者理解や看護援助を促進する学びが拡大・深化してきている⁸⁾と述べている。

模擬患者の先行研究についても、本田らは、模擬患者の活用による教育効果として①模擬患者が創り出す「リアリティ」によって生じる効果②「日常とは異なる」学習環境によって生じる効果③「模擬」という状況によって生じる効果⁹⁾をあげている。そして、遠藤らは、模擬患者を活用した教育効果として、第一に学生は模擬患者からのフィードバックや援助時の反応、模擬患者という存在自体に強く影響を受ける¹⁰⁾ことも明らかにされている。また、小林らは、“看護師役体験なし”の学生は“看護師役体験あり”の学生に比べて、傍観者的な学習態度になりやすく、学習内容に差が生じるという指摘もある¹¹⁾。その一方で、模擬患者を活用した演習におい

ては、遠藤らは模擬患者のリアリティによる影響から学生同士で行った演習に比べ、より多角的な角度から強く学習の動機づけを得ることが示唆されている¹²⁾とした。ただ、ここで課題になることは、学生の模擬患者に対する緊張感や調整の煩雑さである。そこで、本論の技術テストでは患者役に既に臨地実習のほとんどを終了している上級生^{註三)}に要請することとした。看護学部4年生が下級生対象の教育に参画することの教育評価では、新井らが上級生模擬患者と一般模擬患者を比較すると、上級生模擬患者のほうが、自身の体験をものにした模擬患者を演じることができることに加え、先輩でもあり同じ学生としてより近い存在でもあることから、演習で援助する看護学生の気持ちや知識・態度などのレディネスを想像しながら演習に参加したことを報告している¹³⁾。また、上級生は、臨地実習を経験することで、困難と予測されることに対処するためのアドバイスができる存在となり、上級生模擬患者を活用するほうが、一般の模擬患者を活用するよりも高い教育効果が得られると報告されている¹³⁾。しかし、侵襲性のある演習授業の技術テストのロールプレイで看護学部4年生が模擬患者となった体験と、技術テストの受験者の3年生が看護師役になった時の体験を総合的に分析して教育効果の評価をしている研究は他にあまり見当たらない。

そこで本研究では、血糖測定演習後の技術テストにおいて上級生を患者役としてロールプレイを取り入れた教育効果の評価を目的とした。

II 研究方法

調査対象者は、A大学看護学部^{註一)}に在籍する3年生及び4年生とした。3年生は演習授業の出席者とし、4年生はボランティアベースでの患者役^{註二)}の希望者とした。調査期間は、2016年5月12日から2016年5月19日とした。授業は、3年生の科目である「成人看護学演習」と「血糖自己測定」である。3年生は、75名の学生が出席した。それら授業の目的は、糖尿病患者の血糖コントロールのために必要な基礎知識と技術を習得することにある。そして、授業目標は、血糖を測定し

てその値が正常範囲かどうか判断することができることにある。また、簡易血糖測定器を用いて、血糖測定ができるようにすることと、判定値を判定基準と照らし合わせ、正常範囲かどうか判断できるようにすることにフォーカスをあてて授業は進められた。

演習授業の1コマ目の90分の内訳は、全体説明(20分)、各グループでの演習(50分)、技術テスト・自己学習についての説明(10分)、教員のまとめ(10分)で構成した。そして2コマ目の90分は、技術テストを行った。その内容は、3年生がチェックリストに基づいて血糖測定を実施することである。

血糖測定技術演習では、3年生を3～4人のグループ編成し、各グループに患者役、看護師役を配置してロールプレイを行った。さらに観察者も配置して、チェックリストに基づき手順の確認を行った。3年生は技術テスト前の自己学習として、穿刺針が使用できるようにした。その後、血糖測定技術テストを実施した。テスト時間は6分とし、そのフィードバックに2分設けた。これら演習授業の主な流れを図1に示した。

1. データ収集

調査方法は演習授業の終了後、調査対象者へアンケート用紙を配布した。

2. 調査内容

- 1) 3年生には演習授業「血糖測定技術テスト」のアンケート用紙に記名式で回答してもらった。
- 2) 上級生は、患者役^{註二)}のボランティアとして、演習授業「血糖測定技術テスト」のアンケート用紙に無記名で回答してもらった。

3. 分析

今回の演習を通じた気づきや感想、意見を自由回答式で記述してもらった。自由回答欄の中から本研究に関連ある文章を抽出し類似性に従い分類し、サブカテゴリーを形成し意味内容をネーミングした。最終的なものをコアカテゴリーとし、そのひとつ前をカテゴリー、さらに前をサブカテゴリーとした。

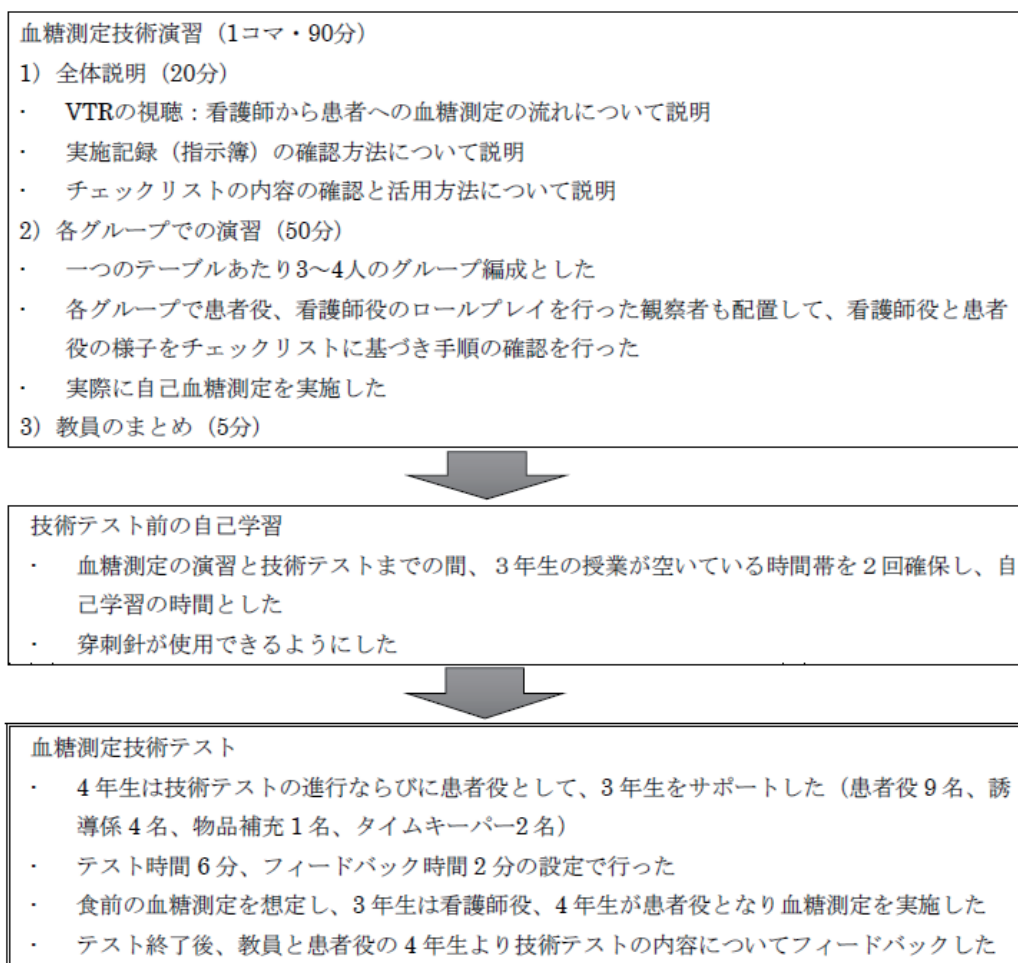


図1. 演習および技術テストの概要

Ⅲ結果

1. 研究対象者の概要

看護学部の3年生74名と4年生ボランティア16名、その内訳は男性8名、女性82名であった。年齢層は、30歳代が1名で、そのほとんどの学生は20歳代前半であった。そして、アンケート用紙の回収率は、100%であった。

2. 分析

まずは、血糖測定技術テストで学生（3年生）が看護師役の時の気づきや感想等についてのデータを分析した。その結果、89の記述例から、20サブカテゴリー、6カテゴリー、2コアカテゴリーが抽出された。そのコアカテゴリーは【先輩の心強いサポートに対する感謝】【臨床のイメージ化による学生のモチベーションアップ】であった。次に、血糖測定技術テストで上級生がボランティアで患者役になった時の気づきや感想等についてのデータを分析した。その

結果、19の記述例から、6サブカテゴリー、4カテゴリー、2コアカテゴリーが抽出された。そのコアカテゴリーは【学ぶことによるモチベーションアップ】【知識技術の習得】となった。

以下、コアカテゴリーは【】、カテゴリーは《 》、サブカテゴリーは〈 〉、記述例は「」で示した。また、理解しにくい文章は（ ）で補足して、わかりやすくした。その内容は、表1. および表2. に示した。そして、各コアカテゴリーについては各項目に実例をあげて述べていく。

1) 血糖測定技術テストの受験者（看護師役）として参加した3年生の体験から

(1) 先輩の心強いサポートに対する感謝

「4年生のボランティアはとても応援してくれる姿勢であったのでアットホームな空気で行えてよかった」や「知っている先輩もいて、少し安心した。」から先輩の存在で落ち着くことで

のやりやすさ〉を感じていた。「とても優しい感じで患者さんを演じていただきやすい環境だったと思います。」や「協力していただいた先輩もとても優しく見守ってくれて緊張はしましたがやりやすかったです。」から先輩の優しさの感覚〉もあった。「自分はそこまで考えが及ばなかったので、(4年生は)すごいと尊敬しました。」や「4年生の言葉づかいがしっかりしていてすごいと思った。」から先輩が醸し出す看護師の雰囲気への尊敬〉が表れていた。「4年生が適切に指導・誘導して頂いたのでスムーズに試験を行うことができた。」や「先輩方のサポートのおかげでスムーズに試験を行うことが出来ました。」からサポートによるスムーズ感〉があった。これらから、《先輩からのサポートによる安心感》があった。

「私たちの試験を手伝っていただいて本当に感謝の気持ちでいっぱいです。」や「自分たちのためにボランティアとして協力してくれたことに感謝しています。」から先輩が技術テストを手伝ってくれたことへの感謝〉の気持ちを表していた。「私達が緊張していることを考えての対応で、改めて4年生がいることのありがたみを感じました。」から先輩が緊張をほぐしてくれたことへの感謝〉をしていた。ほとんどの3年生は《先輩への感謝》の気持ちを強く表していた。また、ロールプレイの患者役を演習授業に導入してくれた教員への感謝の気持ちも含まれていた。

「血を出す際の指の向き」や「4年生に作業スペース(を十分に確保する)のことを教えていただいた。」から先輩からの技術面のアドバイス〉を受けることができた。「先輩から「正常値だと思います」ではなく「正常値です」と言い切ってくれた方が安心すると言われた。」や「4年生が患者役をやってくれて、最後にこうすればよかったよ。」と適切なアドバイス〉をしてくれた。「学生視点なので大変であったであろうと思いました。」や「技術テストで先生からだけでなく、先輩からも意見が聞けて良かった。」から学生同士だからこそそのアドバイスの受け入れやすさ〉を感じていた。同じ学生の立場にある先

輩のアドバイスの方が、先生のアドバイスより分かり易かったりすることもあった。「最後に先輩から優しいアドバイスを頂けたので、泣きそうになりました。」と優しいアドバイスへの感激〉を受けた。《先輩のアドバイスによる技術の広がり》を見せることができた。【先輩の心強いサポートに対する感謝】をする3年生の姿ははっきりと見て取れた。

(2) 臨床のイメージ化による学生のモチベーションアップ

「実際の現場とは違うがいつもより緊張して、気持ちとしてよかったと思う。」から普段とは異なる緊張感〉があった。「知らない人が相手だどこんなにも緊張するのかと感じた。」から実際に未知の人に実施する緊張感〉を体感できた。「4年生ということで友だちではないので、緊張もする。」から先輩が患者役であることでのさらなる緊張〉もあったが、いずれも《気持ちの引き締め》であり、それが学習意欲の向上にも繋がっていた。

「患者さんへの丁寧な言葉がけが患者さんの緊張をほぐすといくことを実感した。」や「本当に知らない患者さんを相手にしている気持ちになり、学びにつながった。」から3年生はく実践に近い現実味〉のある環境で演習授業を受けることができた。「このような状況は(病院)実習と同じで実習では初対面の患者さんに援助を行うので学校のテストで同じ状況を作って行うのは良いと思った。」や「実習の時は初めて会い緊張した状態で(患者と)コミュニケーションを取ったり、援助をしていくので、上級生が患者役をしてくださって良かったです。」から実践に近い状況を体感した喜び〉は充実した演習授業であったことがうかがえる。「患者さんを不安にさせる要因となるので緊張していても自分の緊張が伝わらないように援助できるようになりたいと思った。」から、患者と良好なコミュニケーションを得るにはく自分の緊張のコントロールの必要性を自覚〉を感じていた。学生らは《臨床のイメージ化》を図っていた。

「4年生の人が良かった点を言ってくれたので自信がついた。」や「最後の先輩からの言葉で安心

表 1. 3 年生の血糖測定技術テストにおいて上級生が患者役であったことに伴う体験

コアカテゴリー	カテゴリー	サブカテゴリー
先輩の心強いサポートに対する感謝	先輩からのサポートによる安心感	先輩の存在で落ち着くことでのやりやすさ
		先輩の優しさの感覚
		先輩が醸し出す看護師の雰囲気への尊敬
		サポートによるスムーズ感
	先輩への感謝	先輩が技術テストを手伝ってくれたことへの感謝
		先輩が緊張をほぐしてくれたことへの感謝
	先輩のアドバイスによる技術の広がり	先輩からの技術面のアドバイス
		適切なアドバイス
		学生同士だからこそそのアドバイスの受け入れやすさ
		優しいアドバイスへの感激
臨床のイメージ化による学生のモチベーションアップ	気持ちの引き締め	アドバイスのニーズ
		普段とは異なる緊張感
		実際に未知の人に実施する緊張感
	臨床のイメージ化	先輩が患者役であることでのさらなる緊張
		実践に近い現実味
		実践に近い状況を体感した喜び
	学習意欲の向上	自分の緊張のコントロールの必要性を自覚
		自己の自信につなげる
		3 年生同士の連帯感の強まり
		向上心の芽生え

して自信ができました。」から、〈自己の自信につなげる〉ことができた。「4 年生に恥ずかしい姿を見せないよう、3 年生全体がお互い練習し合えたので良かった。」から〈3 年生同士の連帯感の強まり〉も見て取れた。「がんばれの声掛けや、先輩からのアドバイスを聞くことで更に頑張ろうという意欲につながった。」から〈向上心の芽生え〉となった。これらはすべて、《学習意欲の向上》へと繋がった。これらから、【臨床のイメージ化による学生のモチベーションアップ】が見られた。

2) 血糖測定技術テストに患者役として参加した上級生の体験

(1) 学ぶことのモチベーションアップ

「新たに知って学んだこともあった。」や「コミュニケーションの取り方も考えることができました。」など、〈新たなことからの習得〉の機会を得ることができた。また、「後輩と関わる機会が少ないため、顔を会わせることが新鮮であった。」や「3 年生と関わることで楽しくなった。」など、〈学部内交流の輪〉を広げることができた。そして、「患者の気持ちがすごく良く分かったので声かけの大切さや、丁寧な対応の大切さが改めて学べました。」や「声掛けや笑顔

の大切さが患者役を体験したことでよくわかった。」から、〈患者の気持ちを学べる機会〉を得ることができた。これらは上級生にとって《新たな学び》となっている。「後輩が頑張っている姿を見て、私も頑張ろうと思った。」や「自分自身も、もう一度復習しなきゃという気持ちになりました。」から、ボランティアベースの参加であった上級生も〈ポジティブな気持ち〉になっている。つまり、《モチベーションアップのきっかけ》に繋がったといえる。上級生も3 年生同様に【学ぶことによるモチベーションアップ】となった。

(2) 知識技術の習得

「血糖測定を忘れていた所があったので、復習になってよかった。」や「知識の復習にもなりました。」など〈復習の機会〉となった。「血糖測定の方法をふりかえることができた。」では、自分が模擬患者をすることで〈振り返り〉ができた。上級生は、忘れかけていた授業の《知識技術の復習》場面ともなった。上級生がボランティアで3 年生の演習のお手伝いをすることは、上級生自身も学びを再確認する機会を得たことになり【知識技術の習得】に繋がった。

表 2. 4 年生が血糖測定技術テストに患者役として参加した体験

コアカテゴリー	カテゴリー	サブカテゴリー
学ぶことによる モチベーションアップ	新たな学び	新たなことからの習得
		学部内交流の輪
	モチベーションアップのきっかけ	患者の気持ちを学べる機会
知識技術の習得	知識技術の復習	復習の機会
	振り返り	振り返る

IV 考察

ロールプレイで患者役を体験した看護学生の演習授業における教育効果を探るため、血糖測定技術テストにおける看護師役 of 3 年生と患者役 of 4 年生の体験を総合的に考察する。とりわけ【先輩の心強いサポートに対する感謝】【臨床のイメージ化による学生のモチベーションアップ】【学ぶことによるモチベーションアップ】【知識技術の習得】について行った。

1. 先輩の心強いサポートに対する感謝

ボランティアで参加してくれた上級生の〈サポートによるスムーズ感〉を 3 年生は感じていた。従来型の演習授業ではなかった、〈先輩からのサポートによる安心感〉を得ることもできた。先輩たちは、視線の向け方から話し方まで丁寧に教えてくれた。3 年生の気持ちは【先輩の心強いサポートに対する感謝】として表れていた。そして、実際のアンケートからもほとんどの 3 年生は上級生に対して感謝の気持ちを述べていた。そして、3 年生は、教員のみならず、もっと身近な存在である上級生からもフィードバックやアドバイスをもらうことができた。教員は専門家の目線でコメントするが、先輩たちは一般人に近い目線でコメントしてくれた。それゆえに、3 年生は、従来型の演習と比べても幅広いコメントをもらうことができた。従来型の演習より、スムーズ感を実感していた学生が多かったことから、教育効果の高い演習授業になっていたことがうかがえる。和田らは、模擬患者演習により分析能力や内省する力を養い、思考プロセスの育成に有効である¹⁴⁾ ことも示唆している。

〈学生同士だからこそそのアドバイスの受け入れやすさ〉では、〈先輩のアドバイスによる技術

の広がり〉という学習面のみならず、演習授業は学生たちの交流の場としても機能していた。3 年生と上級生は、演習授業をきっかけに顔見知りとなっている。看護学部特有の実習を中心とした過密なカリキュラムから学年間の交流が少ない中、学生同士で学部内の交流を深めていく機会を授業の中で得られることは学生にとって意義がある。多くの友人を学園内につくることは、大学生生活の醍醐味でもあり、学生の満足度の高い学園生活は、中途退学率の削減にも有意な効果をもたらす¹⁵⁾ ことから、本研究において 3 年生の技術テストに上級生が患者役として参加を促した実践は、教育効果の高いものになったといえる。

血糖測定は、針を刺し血液を採取して血糖値を確認する技術行為であり、患者に痛みを伴う行為である。針を穿刺される患者はどのような気持ちになるのか、どんな苦痛を伴っているのかを感じ技術習得につなげていかなければならない。学生らには、看護の対象となる人々を的確に把握することにより、実施する看護に対する反応や納得に影響する要因などについて十分に理解させていくことが重要である⁴⁾。一般的に行っている模擬患者を活用した演習と比較すると、リアリティな面が十分とはいえないが、上級生の患者役で【先輩の心強いサポートに対する感謝】にも表れているように、3 年生は〈先輩からのサポートによる安心感〉を得ていることや、〈先輩からの技術面のアドバイス〉のように技術的なアドバイスを受け、上級生を先輩としての姿に感銘を受けている。

平岡⁸⁾、遠藤¹⁰⁾の研究でも学生を演習授業の患者役にしている点では、本研究と共通しているが看護師役から患者役へ感謝の気持ちは特段

述べられていない。これは、いずれの授業も侵襲性のない演習であったためであったと考えられる。本田らは、看護基礎教育における模擬患者参加型教育方法の実態に関する文献的考察で研究論文29件から分析を行っている。模擬患者に実施する援助内容としては、血圧測定、臥床患者の足浴、術後患者の車椅子移動・洗髪、複数模擬患者のいる模擬病室での観察など多様であった⁹⁾と述べているものの、これらの模擬患者演習でも、鋭利な医療用具を使用する侵襲性のあるものは見あたらなかった。

本研究では、血糖測定技術テストに血糖測定用穿刺針を使用していることから、少しの操作の誤りでも患者役に大きな痛みを与えてしまうということを看護師役(3年生)がよく自覚していた。これらの理由から3年生は、4年生のボランティアへの強い感謝の気持ちの表れであると考えられる。侵襲性のある演習授業で学生が患者役を行っている研究は他に見当たらないことから本研究の独自性がみられる。

2. 臨床のイメージ化による学生のモチベーションアップ

アンケートでは、74人の約85%にあたる63人の3年生が「緊張」という言葉を自由回答欄に記述していた。これは、ほとんどの3年生が何らかの緊張にさらされながら演習の技術テストに臨んでいたことがわかる。過度の緊張は学生の思考力・行動力を低下させる¹⁶⁾が、〈普段とは異なる緊張感×実際に未知の人に実施する緊張〉は適度な緊張感で〈先輩が患者役であることでのさらなる緊張〉は〈ポジティブな緊張感〉であり、良い刺激を受けながら学生は技術テストを受けることができたと考えられる。また、〈実践に近い状況を体感した喜び〉では、病院実習で知らない人に処置を行うようなリアリティを感じることもできた。これは、学内演習の授業でありながらも病院実習と同等の教育効果があったものの表れである。また、本田らは、一般市民ボランティアが模擬患者の場合、学生はリアリティを体験するのに対し、看護師が模擬患者の場合、臨床の実情にあった技術に対する評価を受けることを可能にするとしている

⁹⁾。本研究では、上級生ということで、一般市民でありながらも限りなく看護師に近いという中間的な立場の人が患者役として模擬患者になったことから、一般市民が発するリアリティと、看護師が持つ専門知識に裏付けられるフィードバックの両面から〈臨床のイメージ化〉ができた瞬間でもあった。中本らは、上級生が模擬患者を演じる経験は、患者としての視点、看護師としての視点、先輩としての視点から多角的に自らの看護を振り返る機会となっていたとしている¹⁷⁾。これらのことから、上級生模擬患者を活用することは一般の模擬患者より教育効果が得られると推察できる。また、上級生の患者役を導入したことによって3年生の技術テストには、模擬患者が作りだす現実には否応なく巻き込まれ、感情が揺さぶられる¹⁸⁾という効果に加え、コミュニケーション教育にも模擬患者の活用がされているという報告があるように^{11) 19) 20)}、学生らは臨場感ある雰囲気を感じ血糖測定の技術にとどまらずコミュニケーションスキルを学ぶ機会にもなったと考える。他方で、上級生を患者として捉え〈実践に近い状況を体感した喜び〉をもって取り組めたとする記述もあるが、〈先輩が患者役であることでのさらなる緊張〉のように、上級生の存在に緊張を覚えていた学生もいた。

3. 学ぶことによるモチベーションアップ

上級生はボランティアベースの参加であるにもかかわらず多くの学びを得ていた。後輩の頑張る姿をみながら自分たちもくポジティブな気持ちになり、〈モチベーションアップのきっかけ〉となっている。そして、上級生は患者役を演じながらも、多くの〈新たな学び〉を得ていた。それは、看護基礎教育における技術教育のあり方に関する検討会報告書⁵⁾にあったように、体験により発展的に学習が深められる良い機会となっていたといえる。また、3年生のコアカテゴリーである【臨床のイメージ化による学生のモチベーションアップ】でみられる現象が、上級生の【学ぶことによるモチベーションアップ】でも同様に見られている。技術テストで患者役を体験した上級生は、患者はどのタイミン

グでどのような不安や恐怖を感じ、どの程度の痛さに耐えることが求められているのか理解することができた。また、看護師の声掛けが患者に安心感を与えることや、その逆に、看護師の自信のない態度は、患者に強い不安を与えること、そして、看護師の丁寧な説明や声掛けは患者を安心させることも、その経験からリアルに学び、学習の動機付けとなっていた²¹⁾。中本らは、上級生は模擬患者を演じることで、自己の学習軌跡や臨地実習経験について内省を深め、多角的視点で看護をとらえることができたことで、自己への気づきや看護に対する意味づけがより明確化した¹⁷⁾と述べている。本研究においても同様のことが言え、これらは、演習の一貫として技術テストにロールプレイで患者役を導入したことによる教育効果の一つであるといえる。

4. 知識技術の習得

模擬患者を体験した上級生は、患者と同じ痛みや恐怖を経験することで、患者の気持ちが理解しやすくなったことから【知識技術の習得】を得ていた。患者役を体験することにより、看護師役の3年生の態度を観察する機会を得た。声掛けのタイミング、話のスピード、声の大きさ、視線の向きや笑顔など後輩が演じる看護師役を見つめながら、新たな発見をして、自らの学びに繋げていく上級生がいた。自分が忘れていたことに気付くこともできた。以前、習ったことの《知識技術の復習》になったともいえる。上級生は、3年生にフィードバックをしながらも、それは自分達の復習にもなっていた。これらの学習機会を得ることのできたのは患者役の体験からである。中本らは、上級生が模擬患者を担う看護学演習を展開し、演習授業の対象学生である看護学部3年生と模擬患者を担った上級生である看護学部4年生の双方に学びがある¹⁷⁾と述べている。患者役の体験をした学生とそうでない学生では、明らかに患者役を体験した学生の方が、学びが早い。つまり患者の気持ちを深く理解できていたということである。それは、ロールプレイの患者役の体験による教育効果であったものと考えられる。

また、3年生の頑張っている姿をみて、上級生

のモチベーションも上がっていた。上級生はボランティアベースの参加であるにもかかわらず多くの学びを得ている。これは、演習にロールプレイで患者役を導入した教育効果の一つであるといえる。

《知識技術の復習》の機会であり、上級生も患者役になりきれておらず、自分と比較して3年生の行為を観察しているため、患者の気持ちや状況を想定しながら役を演じきれていなかったともいえる。そのため、上級生は、患者役として3年生にフィードバックするのではなく、看護師役の実験者として3年生にフィードバックしているケースも見られた。演習の組み立てにおいて学生への学習目標が十分に設定されていなかったことが一つの要因ともなった。演習は講義と病院実習との中間であり、学んだ知識を活用し、実際に行動するためのリハーサルと活動実践に必要な技術の習得がねらいである²²⁾。

今回の技術テストでは、食前の血糖測定を実施することのみの場面設定であったため、上級生に患者役を依頼したが、先輩としての姿と患者役としての姿に混乱を招いた。上級生には、糖尿病の患者役を実施することの十分な説明が必要であり、患者役一人ひとりの学生が糖尿病患者の抱える不安を捉えられるように、教員側の働きかけが必要であった。演習計画を組み立てる中で、シナリオの作成や、ロールプレイにおける教育の充実等、これからの課題も明らかとなった。

しかしながら、上級生を患者役として3年生の演習の技術テストに参加させたことには、ある一定以上の効果はあったことが示唆された。今後は、授業の組み立てから患者の立場に立った看護技術の実施につながるもの⁵⁾となるように検討を重ねていく必要がある。

V まとめ

本研究の結果から、上級生を患者役としたロールプレイを取り入れた3年生の演習授業で行った技術テストでは、従来型の演習で得られなかった新たな学びを体感できた。【先輩の心強いサポートに対する感謝】【臨床のイメージ化による

学生のモチベーションアップ】【学ぶことによるモチベーションアップ】【知識技術の習得】からも見て取れるように、技術テストの受験者であった3年生のみならず、ボランティアで参加してくれた上級生（看護学部4年生）も、学習へのモチベーションがあがった。そして、患者役のロールプレイを導入した演習授業においては、出席したすべての学生が高い充実感と満足感を得ていた。これらからも、従来型の演習授業より本研究の演習授業の方が教育効果の高いものであったと予測できる。

VI今後の課題

アンケート調査から「4年生からの感想がなかったの聞いてみたかった。」という声もあった。これから、より教育効果の高いロールプレイで患者役を導入していくには、患者役もしくは模擬患者導入に向けた研修制度等を充実させていくなどの課題も抱えている。

今後は、他の看護系大学にあるような評価基準などを含めた文部科学省が推奨するオスキーの形に近づけたものにしていくのか、本校独自の学生によるロールプレイと患者役を用いた演習をさらに発展させていくのかを検討し、さらに教育効果の高い方法を模索していく必要がある。

謝辞

本研究の趣旨を理解し快く協力していただいた調査対象者の皆様、そして、ご指導を頂きました諸先生方に心より感謝申し上げます。

注記

注 i) ロールプレイ (role play) もしくはロールプレイング (role playing) とも呼ばれる。現実には起こる場面を想定して、複数の人がそれぞれ役を演じ、疑似体験を通じて、ある事柄が実際に起こったときに適切に対応できるようにする学習方法²³⁾。

注 ii) 患者の役を演じる者。本論では模擬患者 (Simulated Patient: SP) と同義語として扱う。模擬患者は実際の患者と同じような症状や会話

を再現できる患者役を演じる人のこと²⁴⁾。本研究では、特に患者役のシナリオや台詞は設けなかったが、看護師役が行うプロセスは患者役にも理解してもらい演じてもらった。演技については、ある程度自分の性格や生活背景を合わせることができる自由度の高いものとした²⁵⁾。

注 iii) 3年生までの実習 15 単位をすべて修了した、看護学部 4 年生である。

倫理的配慮：アンケート調査に参加した学生には、本研究の目的を伝え承諾を得た。調査参加の可否が成績には反映しないことなど学生には不利益が生じないことが保障されることを説明した。また、研究成果を学会等で公表する際は、個人が特定できないように配慮した。そして、関東学院大学倫理委員会の承認（承認番号：H2016-3-2）を得た。

引用文献

- 1) 厚生労働省医政局看護課：看護基礎教育のあり方に関する懇談会 論点整理．厚生労働省；2008. [2018. 11. 3] <https://www.mhlw.go.jp/shingi/2008/07/dl/s0731-8b.pdf>
- 2) 巻康弘, 川勾亜紀奈, 福間麻紀. 相談援助実習における OSCE (客観的臨床能力試験) の開発～実施結果と学生アンケート調査から～. 北海道医療大学看護福祉学部紀要 2014 ; 21, 1 – 11.
- 3) 山本直美, 伊藤朗子, 富澤理恵. 看護教育のための模擬患者 (Simulated Patient:SP) 要請の実際. 千里金蘭大学紀要 2015 ; 12, 151 – 160.
- 4) 野嶋佐由美. 平成 22 年度 先導的の大学改革推進委託事業 看護系大学におけるモデル・コア・カリキュラム導入に関する調査研究. 文部科学省；2011. [2018. 11. 3] http://www.mext.go.jp/a_menu/koutou/itaku/1307331.htm
- 5) 看護基礎教育における技術教育のあり方に関する検討会. 看護基礎教育における技術教育のあり方に関する検討会報告書. 厚生労働省；2003. [2018. 11. 3] <http://www.mhlw.go.jp/shingi/2003/03/s0317-4.html>
- 6) 看護教育の内容と方法に関する検討会. 平成 23 年看護教育の内容と方法に関する検討会報告書. 厚生労働省；2011 . [2018. 11. 3] <http://www.mhlw.go.jp/stf/houdou/2r9852000001310q-att/2r9852000001314m.pdf>
- 7) 藤岡寛治, 野村明美編. わかる授業を作る看護教育技法 3 シミュレーション・体験学習 (第 1 版). 東京：医学書院；14.
- 8) 平岡洋子, 北村直子, 古川直美他. 口腔ケア体験型学習による学生の学び. 日本看護学教育学会第 18 回学術集会講演集 2008 ; 136.
- 9) 本田多美枝, 上村明子. 看護基礎教育における模擬患者参観型教育方法の実態に関する文献的考察 - 教育の特徴および効果、課題に着目して - . 日本赤十字九州国際看護大学 IRR 2009 ; 7, 69 – 77.
- 10) 遠藤順子, 澁谷恵子, 菅原真優美. 看護基礎教育における模擬患者を活用した教育効果の検討 - 口腔ケア演習を通して (第 1 報) . - 新潟青陵学会誌 2012 ; 4 (3), 33 – 42.
- 11) 肥後すみ子, 奥山真由美, 太湯好子. SP 導入によるコミュニケーション演習に基づく学習効果と教育技法の評価. 岡山県立大学保健福祉学部紀要 2005 ; 12 (1), 33 – 43.
- 12) 遠藤順子, 澁谷恵子, 菅原真優美. 看護基礎教育における模擬患者を活用した教育効果の検討 - 口腔ケア演習を通して - (第 2 報). 新潟青陵大学学会誌 2013 ; 5 (3), 31 – 40.
- 13) 新井祐恵, 北尾良太, 池田七衣他. 上級生模擬患者における看護学生の学び. 千里金蘭大学紀要 2013 ; 10, 85 – 93.
- 14) 和田裕子. 看護学生のリフレクションプロセスに焦点をあてた授業プログラムの検討. 砂川市立病院医学雑誌 2015 ; 28(1) , 56-63.
- 15) 姉川恭子. 大学の学習・生活環境と退学率の要因分析. 経済論究 2014 ; 149, 1 – 16.
- 16) 山海千保子, 浅川和美, 角智美. 看護学生が OSCE 実施時に経験する緊張の要因と影響 - OSCE 実施時の緊張の要因と影響 - . 茨城県立医療大学紀要 2010 ; 15(3), 14 – 25.
- 17) 中本明世, 池田七衣, 新井祐恵他. 成人看護学演習において模擬患者を演じた上級生の経験ーリフレクションに基づいた教育的効果の検討ー. 日本看護研究学会雑誌 2018 ; 2 (41), 129 – 136.
- 18) 和住淑子, 山本利江, 青木好美他. 模擬患者への看護体験による看護学生の認識の発展. 千葉大学看護大学紀要 2003 ; 26, 63 – 67.
- 19) 鈴木玲子, 高橋博美, 常盤文枝他. コミュニケーション学習に SP (Simulated Patient) を取り入れた教育技法の開発. 埼玉県立大学紀要 2002 ; 4, 19 – 26.
- 20) 堀美紀子, 村松千鶴, 掬江七海子. 模擬患者を導入したコミュニケーションスキルトレーニング

の学習効果. 香川県立医療短期大学紀要 2004 ; 5, 105 - 114.

21) 久保田美雪, 中村圭子, 柄澤清美他. 看護業務シミュレーション演習に模擬患者を導入する意義と妥当性 - 下級生看護学生を模擬患者として - . 新潟青陵学会誌 2012 ; 5(1), 11 - 21.

22) 佐藤みつ子, 宇佐美千恵子, 青木康子. 看護教育における授業設計第4版. 東京: 医学書院; 2009, 88 - 98.

23) 小林紀明, 杉山洋介, 黒白恵子他. 訪問看護場面にロール・プレイを用いた事例展開演習の学習効果 - 学生による自己評価・他者評価の側面から - . 目白大学 健康科学研究 2010 ; 3, 99 - 105.

24) 井上千鹿子. 組織運営面から見た日本の模擬患者活動の現状と課題. 21世紀社会デザイン研究 2003 ; 2, 49 - 54.

25) 山崎歩, 中村もとゑ, 鈴木香苗他. 看護系大学で活動する模擬患者ボランティアが抱える課題. 日本赤十字広島大学 2016 ; 16, 39 - 46.