

小児看護学の導入としてのロールプレイによる演習の学習効果

沖本克子，網野裕子

保健福祉学部看護学科

小児看護学の導入として、看護学科1年生を対象にロールプレイを行っている。ロールプレイの内容は、看護学生役の学生が小学校1年生の子ども役の学生に、折り紙でピカチュウの折り方を教えるというものである。本研究は、ロールプレイによる演習の学習効果を明らかにし、教育的示唆を得ることを目的とした。学生の演習後のレポートから気づきを抽出し、質的帰納的に分析した。その結果、看護学生役の学生の気づきは8カテゴリーが抽出された。看護学生役の学生は、【子どもへのわかりやすい説明】、【子どもの力を引き出す】こと、【楽しさを創り出す】ことについて考え、【子どもに教えることの難しさを実感】していた。子ども役の学生の気づきは6カテゴリーが抽出された。子ども役の学生は、【子どもへのわかりやすい説明】、【子どもの力を引き出す】こと、【楽しさを創り出す】ことについて考え、【今後の学習につなげる】課題を見出していた。小児看護学の導入としてのロールプレイは一定の学習効果は認められるが、ロールプレイ後の気づきの共有などの課題が明らかになった。

キーワード：ロールプレイ，小児看護学，学習効果

I. はじめに

小児看護学の教育には、小児看護学の対象が子どもであることから、学生に子どものイメージ化をどのように促すかという課題が存在する。また、少子化・核家族化により、看護学生の直接的に子どもと触れ合う体験の減少もそれを加速させている。イメージ化を促すため、視聴覚教材（桶本千史他，2016，和田久美子，2007等），シミュレータ（松澤明美他，2013，松田直正他，2010等），ロールプレイ（草柳浩子他，2016，齊藤史恵他，2016等）の使用など様々な工夫が行われている。

小児看護学の導入として、看護学科1年生を対象にロールプレイによる演習を行っている。ロールプレイの内容は、看護学

生役の学生（以後看護学生役とする）が小学校1年生の子ども役の学生（以後子ども役とする）に、折り紙でピカチュウの折り方を教えるというものである。

本研究は、ロールプレイによる演習の学習効果を明らかにし、教育的示唆を得ることを目的とした。

II. 方法

1. 演習の概要

1) 演習の位置づけ

1年次 2 クォーターに配置されている「フレッシュマンセミナー（15時間・1単位）」は、新入生を対象に、看護学の全体像がイメージでき、看護専門職としてのキャリアデザインが描けるよう、各専門領域

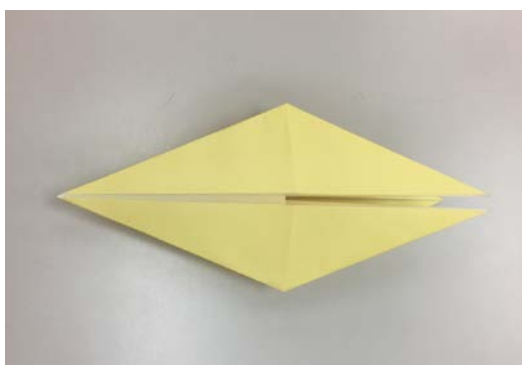


写真 1



写真 2

の教員が担当して専門科目の紹介を行っている。したがって、フレッシュマンセミナーは、専門科目への導入としての役割も担っている。

小児看護学は、フレッシュマンセミナーを経て、2年次3・4クォーターに小児看護学Ⅰ（30時間・2単位）、3年次1・2クォーターに小児看護学Ⅱ（45時間・2単位）、3年次後期～4年次前期にかけて小児看護学実習（135時間・3単位）が配置されている。小児看護学はフレッシュマンセミナーの中で導入の演習「ピカチュウを折る！」を行っている。この演習を通して、学生が小児看護学の対象である子どもを感じることができる、小児看護学に興味をもつことができることをめざしている。

2) 演習の概要

学生は2名でペアを組み、1名が看護学生役、1名が入院中の小学校1年の子ども役を担当する。看護学生が子どもに折り紙を用いて、ピカチュウの折り方を教えるという設定の下に、ロールプレイを行う。

小学校1年の子どものイメージ化を可能とするDVDは視聴せず、演習の中で学生はイメージ化に努める。

ピカチュウは、途中まで折鶴の制作過程

（写真1）を経て完成（写真2）する。ピカチュウの折り方は、教員がクラスの半分ずつの看護学生役を集めて教える。

演習後、学生は、完成したピカチュウを貼布した自由記述のレポートを提出する。

なお、子どもを小学校1年と設定するにあたり、①学生が子どもを感じやすい年齢の子ども、②ピカチュウ作成の難易度の2点を考慮した。学生にとって幼児はイメージ化が困難であるが、その分ロールプレイを通して子どもを感じやすいと考えられる。従って、子どもを感じるためには幼児期の子どもに設定するのが望ましいと考えられた。ピカチュウ作成の難易度を考慮するにあたり、身近に小学校1年の子どもがいなかったため、小学校入学前の6歳児（女子）と小学校2年の子ども（男子）に、鶴を実際に折ってもらった。6歳児は鶴を一人で折ることができなかったが、小学校2年生は折ることができた。以上のことから、小学校1年は一人で鶴を折ることができる子どもとできない子どもが混在していると推測された。以上のことと、小学校1年は幼児により近いため、学生にとって子どもを感じやすいことを考慮し、子どもの設定を小学校1年とした。

2. 研究方法

1) 研究デザイン

研究デザインは、質的帰納的研究である。

2) 調査対象

フレッシュマンセミナーを履修しレポートを提出した41名の学生のうち、研究への同意が得られた39名(看護学生役21名、子ども役18名)を対象とした。

3) 調査期間

調査期間は、2017年12月の1か月間である。

4) 調査方法および分析方法

「ピカチュウを折る！」の演習後のレポートの自由記述をデータとした。ロールプレイの気づきに関する記述を一文一内容となるよう文脈を区切り、要約してコード化した。抽出したコードを意味内容の類似性で分類し、サブカテゴリーとした。さらに、意味内容の類似性のあるサブカテゴリーからカテゴリーを抽出した。研究結果の信頼性と妥当性を高めるため、研究過程においては共同研究者間で合議した。

5) 倫理的配慮

対象者へ研究説明書、同意書、同意撤回書を配布したうえで、研究の背景と目的、研究の方法、データの匿名化、研究への参加は自由意思によるものであり不利益は生じないこと、研究結果の公表、同意後も同意撤回が行えること、フレッシュマンセミナーの成績評価は既に終了しており成績評価に参加の有無は関係しない旨を説明した。なお、本研究は岡山県立大学倫理委員会の承認(承認番号:17-63)を得て実施した。

Ⅲ. 結果

看護学生役の気づきについては8カテゴリー、子ども役の気づきについては6カテゴリーが抽出された。以下に各カテゴリーについて説明する。カテゴリーを【 】, サブカテゴリーを〈 〉, 学生の記述内容を「 」で示す。

1. 看護学生役の気づき(表1)

1) 【子どもへのわかりやすい説明】

このカテゴリーは、看護学生役が子どもにピカチュウの折り方をわかりやすく説明するために行った工夫を分類したものであり、9サブカテゴリーから成る。「どのような言い方と言えば分かりやすく伝わるのか考えて」〈わかりやすい言葉による説明〉をするが、「『ここをこう折って』といった指示語だらけの説明」になってしまったことに気づいていた。わかりやすく説明するための工夫として、〈自分が作りながら説明〉〈出来上がりを意識した説明〉〈擬音語・擬態語を使用〉〈例えを用いて説明〉〈子どもの折り紙を指さしながら説明〉〈説明を繰り返す〉ことを行っていた。また、「声のトーンも落ちついた感じで、ゆっくりしゃべる」よう〈話し方に気をつける〉、「作業や話すスピードなどを調節」して〈子どものペースにあわせる〉ことも行っていた。

2) 【子どもの力を引き出す】

このカテゴリーは、子どもの力を引き出す関わりを分類したもので、5サブカテゴリーから成る。〈手助けを工夫する〉には、「どのように訂正すると、楽しい気持ちを壊すことなく上手に折り紙を折ることができるのか」を考え、「分かりづらそうにしていたら、手伝ってあげる」姿勢が含ま

表1 看護学生役のレポートから抽出した学生の気づき

【カテゴリー】 サブカテゴリー	記述 人数	代表的な記述内容
【子どもへのわかりやすい説明】	47	
わかりやすい言葉による説明	13	どのような言い方で言えば分かりやすく伝わるのか考えながら教えなければならない。「ここをこう折って」といった指示語だらけの説明になっていた。
自分が作りながら説明	6	折り紙を折りながら説明した方が理解しやすい。言葉の説明だけではなく、自分が作っているところをしっかりと見せながら説明すべきだと思った。
子どものペースにあわせる	6	相手のペースを見て、作業や話すスピードを調節することは、コミュニケーションをとる上で大切だ。子どものスピードに合わせて焦らすことなくできるようにする必要がある。
出来上がりを意識した説明	5	出来上がったピカチュウを見せてからつくり始めた。折る途中で、どの部分を折っているか教えてあげるとイメージがわいて折りやすそうだった。
話し方に気をつける	4	普段話す時よりも少しゆっくりと話すように注意した。声のトーンも落ちついた感じで、ゆっくりしゃべると良い。
擬音語・擬態語を使用	4	「ピラピラしてる方」のように、擬態語をつかった説明のほうがよいと思った。オノマトペを説明の中に取り入れると楽しいと思った。
説明を繰り返す	2	折り方が分からないと言われた時、何度もやってみせた。
例えを用いて説明	2	分かりやすい例えをすると、印象に残るので作り方を覚えやすいし、楽しく作ることができた。
子どもの折り紙を指さしながら説明	2	言葉だけでは分かりにくいところは子どもの折り紙を手で示すことも必要だと思った。
【子どもの力を引き出す】	18	
手助けを工夫する	8	子供たちの邪魔にならない程度で折ってあげるというのも良い方法だと思った。楽しい気持ちを壊すことのない訂正の仕方を検討しておく。
ほめる	4	ほめることは共通して大切だと思った。ほめることを忘れないようにしたい。
個別性を配慮	3	病児1人1人に個性があり、個性を配慮しなければならない。事前に好きなものやキャラクターを聞いておくことが重要だ。
子どもの作ったものは否定しない	1	あごの長いピカチュウも、その子の折った個性なので、否定しないことが最も大切だと感じた。
子どもが自力で完成できるようなサポート	1	できない所があっても手伝うのではなく、丁寧に教え、自分でやらせてあげる
【楽しさを創り出す】	15	
折り紙ピカチュウは楽しい	7	折ったり、書いたり、作業の幅が広いピカチュウは、子どもが飽きることがない。ピカチュウのように、自分の好きなように顔が書けたりするものの方がつくっていて楽しい。
楽しい雰囲気をつくる	5	できるだけ楽しい雰囲気をつくるのが大切。上手くできなくても楽しんでもらえるように、明るく元気に接したい。
さらに楽しくなる工夫	3	「〇〇を折りますよ」とあらかじめ言わないで、完成した時に伝えるとワクワクして楽しいと思った。子どもが好きなキャラクターを作った方がより喜んでもらえると思う。
【子どもに教えることの難しさを実感】	9	
子どもに教えることの難しさを実感	9	色々工夫しながら教えたが、教えることは難しいと思った。言葉不足のため人にもものを教えることはむずかしかった。年齢の低い子どもに教えるのは難しかった。
【子どもとつながる】	8	
子どもの表情を読む	4	非言語メッセージを読み取るために、顔を見るのが大切だと感じた。子どもと関わるときには、非言語的なコミュニケーションが大切だと思った。
子どもとの距離が縮まる	3	同じ作業をすることで相手の理解が深まった。子どもたちと一緒に折り紙を折ることで、子どもたちとの距離を縮めることにつながっていった。
折り紙はコミュニケーションツール	1	折り紙はコミュニケーションを取るためのツールになる。
【事前の準備】	5	
事前の準備	5	作り方を覚えていないとスムーズに教えられないと思った。折り方を知っていてこそ、説明を簡単にして、上手く伝えることができるのかなと感じた。
【今後の学習につなげる】	5	
今後の学習につなげる	5	子どもとのコミュニケーション力を高めていきたい。看護をするにあたって、色々な人と接することが必要だと思った。小児看護にとっても興味がわいた。
【ロールプレイの限界】	3	
ロールプレイの限界	3	患児がクラスメートだったのでスムーズに理解してくれることが多かった。患者役が鶴の折り方を知っている仲の良い友人だったので、少し説明を省いた。

れた。しかし、その一方で、「できない所があっても手伝うのではなく、丁寧に教え、自分でやらせてあげる」ような〈子どもが自力で完成できるようなサポート〉もみられた。また、説明した折り方ができていたら子どもを〈ほめる〉かわり、自尊心を尊重し〈子どもの作ったものは否定しない〉かわり、〈個別性を配慮〉したかわりが行われていた。

3) 【楽しさを創り出す】

このカテゴリーは、子どもが楽しんでピカチュウを作成できるようなかわりや気づきを分類したもので、3サブカテゴリーから成る。「折ったり、書いたり、作業の幅が広いピカチュウは、子どもが飽きることがない」や「ピカチュウのように、自分の好きなように顔が書けたりするものの方がつくっていて楽しい」などのように、〈折り紙ピカチュウは楽しい〉ことに気づいていた。また、「上手くできなくても楽しんでもらえるように、明るく元気に接したい」と、〈楽しい雰囲気をつくる〉よう心がけていた。学生は、『〇〇を折りますよ』とあらかじめ言わないで、完成した時に『ピカチュウでした!』と伝えるとワクワクして楽しい」や「子どもが好きなキャラクターを作った方がより喜んでもらえる」などの〈さらに楽しくなる工夫〉を考案していた。

4) 【教えることの難しさを実感】

このカテゴリーは、子どもに教えることの難しさに関する内容を分類したもので、1サブカテゴリーから成る。「年齢の低い子どもに教えるのは難しかった」や「言葉不足のため人にもものを教えることはむず

かしかった」のように、〈教えることの難しさ〉を実感していた。

5) 【子どもとつながる】

このカテゴリーは、折り紙を通して、学生が子どもとの関係性について感じた内容を分類したものであり、3カテゴリーから成る。ピカチュウと一緒に折ることにより、〈子どもとの距離が縮まる〉ことを感じており、〈折り紙はコミュニケーションツール〉になることに気づいていた。また、「子どもと関わるときには、非言語的なコミュニケーションが大切だ」と考え、「非言語メッセージを読み取るために、顔を見る」ことにより、〈子どもの表情を読む〉よう努めていた。

6) その他のカテゴリー

【事前の準備】【今後の学習につなげる】【ロールプレイの限界】のカテゴリーは、1サブカテゴリーから成る。

【事前の準備】は、遊びを子どもに提供する際の事前の準備に関する内容を分類したものである。「作り方を覚えていないとスムーズに教えられない」と、〈事前の準備〉の大切さに気づいていた。

【今後の学習につなげる】は、今後の学習意欲に関する内容を分類したものである。「子どもとのコミュニケーション力を高めていきたい」「看護をするにあたって、色々な人と接することが必要」「小児看護にとっても興味がわいた」など、〈今後の学習につなげる〉意欲が向上していた。

【ロールプレイの限界】は、ロールプレイの限界に関する内容を分類したものである。「患児がクラスメートだったのでスムーズに理解してくれることが多かった」「患者役が鶴の折り方を知っている仲の

表2 子ども役レポートから抽出した学生の気づき

【カテゴリー】 サブカテゴリー	記述 人数	代表的な記述内容
【子どもへのわかりやすい説明】	28	
子どものペースに合わせる	7	説明のスピードは、ひとりひとりの不得意に合わせて調整することが必要。 ペースを見ながら、折るごとにできたか確認してくれた。 教える側と子ども側が、同じスピードで作っていくことが大切。
子どもが興味をもつ説明	4	患児が興味をもてるような教え方をする必要がある。 折るだけでなく、絵を書いたりすることでより楽しめそうだなと思った。
わかりやすい言葉による説明	4	「ここをこうやって」とか「それをこんな風に」という曖昧な表現では小学生には伝わらない。 自分には説明が理解できたが、小学1年生が理解できたかと言われれば、疑問である。
一緒に折りながら説明	4	言葉だけでなく実際の折り方を目の前で教えてくれたほうがわかりやすかった。 言葉だけでなく一緒に折りながらのほうが分かりやすい。
例えを用いて説明	4	「このお山の部分を…」と何か物に例えて言い換えて教えてくれると理解しやすい。 「三角をつくるように」など例えを用いながら説明すると良いと思った。
説明を繰り返す	2	ゆっくり何度も繰り返して説明してもらうことできちんと分かって作業を進めることができた。 「今、折ったように反対も折ってね」と声をかけられても反対に向けたらどう折っていいか分からない。
話し方に気をつける	1	子どもには、声のトーンが上がる方が低いより聞きやすいと思う。
擬音語・擬態語を使用	1	擬音語の使用は子どもも「ばったん」と口に出してマネしやすいので、よいと感じた。
折り方が子どもによく見えるよう配慮	1	折りながら説明してくれるが、手が邪魔してよく見えなかった。
子どもの折り紙を指さしながら説明	1	指さしながら教えられるとわかりやすい。
【子どもの力を引き出す】	26	
ほめる	11	ほめながら教えてもらうとうれしいし、やる気が出た。 「上手だね、そうそう」などプラスの言葉をかけてくれることが、楽しく折れる理由だと感じた。 上手に折ることが出来たら、子どもを褒めてあげることが大切。
子どもが自力で完成できるようなサポート	8	最後まで自分でやりたい気持ちがあるので、手を出されるのは嫌だ。 手を貸すより、その子の力で出来るようにサポートしていくことが大切。 看護学生に代わりにやってもらってできるよりも、ゆっくりでも教えてもらって、自分の力でできたほうが嬉しかった。
自尊心を尊重する	3	小学校1年生だからと言って、子ども扱いはよくない。 当時の自分は子どもなりに自尊心をもち、自分のことを子どもだと認識していなかった。
子どもができるまで待つ	3	自分ができる部分があっても待つてくれたので、完成した。 折っている時に一つ一つの動作が終わるまで、一緒に待っていてくれるのが、やりやすくて良い。
【今後の学習につなげる】	13	
ピカチュウという素材について考える	6	ピカチュウは鶴の折り方と一緒に簡単だった。 鶴の折り方を知らないと、ピカチュウを作るのは難しい。 1年生からしてみれば鶴の折り方までが一番難しかった。
今後の学習につなげる	4	今回の演習での気付きをこれから活かしていきたい。 子どもへのふさわしい対応ができるか自信がないので、しっかり学びたい。 時間があれば役割を交代して看護師役もしてみたかった。
子どもへの接し方を理解	3	小学1年の子どもにはどう接するべきか少し分かった気がする。 教えてもらう立場にならないと気づけないことに気づくことができた。
【楽しさを創り出す】	9	
楽しい時間の共有	5	「折る」ことを目標にするのではなく、「一緒にやって楽しい！」と思ってもらえることがゴールだと思う。 ピカチュウが完成した時うれしかった。
笑顔で接する	3	子どもは表情から色々な情報を読みとっていると思うので、なるべく笑顔で接することが大切。 楽しそうに笑顔で説明してくれると自分も自然に楽しくなったから、気持ちは伝わるのだと思った。
さらに楽しくなる工夫	1	お花を折ろうと言われてもりの気にならなかったが、ピカチュウは非常にのり気になった。
【ロールプレイの限界】	6	
小学校1年の子どもを想像	3	身近にいる子どもを想像しながら子ども役をした。 小学校1年生の子どもはどんなことを言うのか、どんなリアクションをするのか考えた。
小学校1年の自分を思い出す	2	自分が小学校1年生の頃を思い出そうとした。
【病気の子どもを想像】	3	
病気の子どもを想像	3	入院中の子どもにとって、折り紙でリフレッシュするのは、辛い生活の中の楽しみになる。 入院中の子どもは、心細かったり、寂しかったり、退屈だったり、不安だったりするのではないと思う。

良い友人だったので、少し説明を省いた」など、〈ロールプレイの限界に気づく〉記述をしていた。

2. 子ども役の気づき（表2）

1) 【子どもへのわかりやすい説明】

このカテゴリーは、子ども役が感じたわかりやすい説明に関する内容を分類したもので、9サブカテゴリーから成る。子ども役は、〈子どものペースに合わせる〉〈子どもが興味をもつ説明〉〈わかりやすい言葉による説明〉〈一緒に折りながら説明〉〈例えを用いて説明〉〈説明を繰り返す〉〈擬音語・擬態語を使用〉〈折り方が子どもによく見えるよう配慮〉〈子どもの折り紙を指さしながら説明〉が、わかりやすい説明であると実感していた。さらに〈話し方に気をつける〉ことも大切であることに気づいていた。

2) 【子どもの力を引き出す】

このカテゴリーは、4サブカテゴリーから成る。「ほめながら教えてもらおううれしいし、やる気が出た」と、子どもを〈ほめる〉ことはモチベーションを高めることに気づいていた。「最後まで自分でやりたい気持ちがあるので、手を出されるのは嫌だ」と、〈子どもが自力で完成できるようなサポート〉を望み、「自分ができない部分があっても待ってくれたので、完成した」のように〈子どもができるまで待つ〉サポートの有効性にも気づいていた。また、「小学校1年生だからと言って、子ども扱いはよくない」と、〈自尊心を尊重する〉かわりについて考えていた。

3) 【今後の学習につなげる】

このカテゴリーは、3サブカテゴリーから成る。「小学1年の子どもにはどう接す

べきか少し分かった気がする」と〈子どもへの接し方を理解〉したうえで、「子どもへのふさわしい対応ができるか自信がないので、しっかり学びたい」と〈今後の学習につなげる〉意欲を示していた。また、「1年生からしてみれば鶴の折り方までが一番難しい」と、〈ピカチュウという素材について考える〉ことができ、子どもに折り紙を教える際の素材の選択に役立つ振り返りをしていった。

4) 【楽しさを創り出す】

このカテゴリーは、3サブカテゴリーから成る。「『折る』ことを目標にするのではなく、『一緒にやって楽しい!』と思ってもらえることがゴールだと思う」と〈楽しい時間の共有〉を大事にし、「楽しそうに笑顔で説明してくれると自分も自然に楽しくなった」と〈笑顔で接する〉ことの効果を実感していた。また、「お花を折ろうと言われてもりのり気にならなかったが、ピカチュウは非常にのり気になった」ことを経験しており、〈さらに楽しくなる工夫〉が子どもに楽しみを与えることに気づいていた。

5) 【ロールプレイの限界】

このカテゴリーは、2サブカテゴリーから成る。「小学校1年生の子供はどんなことを言うのか、どんなリアクションをするのか」と〈小学校1年の子どもを想像〉し、さらに〈小学校1年の自分を思い出す〉ことによって、役を演じるための努力をしていた。

6) 【病気の子どもを想像】

このカテゴリーは、病気の子どもに思いを馳せる内容を分類したものであり、1カテゴリー〈病気の子どもを想像〉から成る。

「入院中の子どもにとって、折り紙でリフレッシュするのは、辛い生活の中の楽しみになる」「入院中の子どもは、心細かったり、寂しかったり、退屈だったり、不安だったりするのではないかと、〈病気の子どもを想像〉していた。

IV 考察

1. ロールプレイの学習効果

1) 子どもへのわかりやすい説明

小学校 1 年生の子どもへピカチュウの折り方を教える場面において、大多数の看護学生役は、わかりやすい言葉を用いることが、子どもへのわかりやすい説明だと考えていた。また、子ども役もわかりやすい言葉を用いることが、子どもへのわかりやすい説明だと考えていた。看護学生役も子ども役も、わかりやすい言葉とは、指示語を用いないで例えを用いる、擬音語・擬態語を用いることと考えていた。しかし、看護学生役は、〈わかりやすい言葉による説明〉に言及しながらも、わかりやすい言葉の具体的記述が少なかった。これは、時間の関係上、ロールプレイ終了後に学生間で感じたことを共有する時間をもっていないため、つまりフィードバックを行っていないため、自分の説明のどこがわかりやすかったのか明らかではなく、不消化な状態にとどまっている可能性がある。

2) 子どもの力を引き出すかわり

看護学生役はほめることの大切さを、子ども役も多くは、ほめられてうれしかった、やる気が出たという記述をしていた。ほめられ体験は子どもの動機づけを高めるとともに、自尊感情に対しても肯定的な影響を及ぼす(青木直子, 2005)ことが明らか

にされており、入院中の子どもにとってほめられることは療養への前向きさにつながっていくものと考えられる。

看護学生役は、自分で折ってもらうようにしながらも、できないところを子どもが自分でできるための支援よりも、できないところは少し手助けをするかわりをしてきた。しかし、子ども役は、「看護学生に代わりにやってもらってできるよりも、ゆっくりでも教えてもらって、自分の力でできたほうが嬉しかった」という記述にみられるように、手助けを決して望んでいなかった。ピカチュウ作成に初めてチャレンジしたにもかかわらず、看護学生に手伝ってもらおうと、子どもは自分で作って完成させたという満足感が得られず、折り紙の時間が楽しいと思えなかったからであろう。看護学生役がなぜ手助けをしたのであろうか。それは、ピカチュウ作成のプロセスより完成に重きを置いたことが原因であると考えられる。遊びを通して楽しいと感じることや得られた満足感は、子どもの心理的開放につながり、実際の子どもの生活を支える意欲となる(平林優子, 2005)ため、ロールプレイ後に看護学生と子どもの齟齬をフィードバックすることにより、より深い学びを学生に提供できると考えられる。

3) 子どもとつながる思い

ピカチュウの作成を通して、看護学生役は子どもとの距離が縮まった、理解が深まったと感じており、折り紙のような遊びはコミュニケーションのツールとなり(平林優子, 2005)、子どもとの関係性の構築につながる(下山京子他, 2013)ことを学んでいた。しかし、子ども役からは、上記の

ことに関する記述は一切みられなかった。子ども役であることが原因と考えられるが、ロールプレイ終了後のフィードバックで深められるべきであろう。

4) 病気の子どもを想像

本演習の小学校 1 年の子どもを、入院中と設定とした。子ども役は、「入院中の子どもは、心細かったり、寂しかったり、退屈だったり、不安だったりするのではないかと思う」と、病気の子どもに思いを馳せる記述をしていたが、看護学生役には病気の子どもに関する記述はなかった。ピカチュウの折り方を教えるのに一生懸命で、余裕がなかったことも原因と考えられるが、いずれにしてもロールプレイ終了後のフィードバックで深められることが望ましい。

2. 小児看護学の導入としてのロールプレイの学習効果と課題

1) ロールプレイの限界

子ども役は、小学校 1 年の子どもを想像する、小学校 1 年の自分を思い出すことにより、小学校 1 年の子どもになりきろうとしていた点、看護学生役は、子どものスムーズな理解はクラスメートのためであること、仲の良い友人が子ども役だったので少し説明を省いた点などにみられるように、ロールプレイの限界に気づいていた。確かに小児看護学領域でのロールプレイは、学生が子どもをイメージすることが難しい(今辻由香里, 2006)ことや、子どもに接した経験の少ない学生が子どもを演じることには限界がある(布施晴美, 2001)ことが指摘されている。

しかし、折り紙によるピカチュウ作成のロールプレイは、単に看護学生役が看護学

生を、子ども役が子どもを演じるにとどまらず、素の自分が実際に体験している点で、上述の限界を一部軽減できていると考えられる。例えば、看護学生役が、子ども役 of 学生がスムーズに説明を理解できていることに対する違和感をもち、反対に子ども役が「自分には説明が理解できたが、小学 1 年生が理解できたかと言われれば、疑問である」と記述していることは、すべて自分の体験を基に語られている。

2) ロールプレイの学習効果と課題

初学者であるにもかかわらず、このロールプレイを通して、子どもへのわかりやすい説明について考え、子どもの力を引き出すことはどういうことなのかを実感するなどの学びも多く、自分の体験を通して小学校 1 年の子どもを感じる事ができていると考えられる。また、「子どもへの対応を学びたい」や「小児看護学に興味をもった」という記述などより、小児看護学の今後の学習に対する動機づけも得られていると考えられる。以上のことから、折り紙によるピカチュウ作成のロールプレイは、学生が小児看護学の対象である子どもを感じる事ができ、小児看護学に興味をもつことができていることから、小児看護学の導入として一定の効果を認めることができる。

しかし、このロールプレイは 1 年次 2 クォーターに配置されている「フレッシュマンセミナー」の中で実施しており、実際の小児看護学は 2 年次 3・4 クォーターに配置されているため、タイムラグが大きく、気づきや学びを十分に活かすことができないという課題がある。また、「フレッシュマンセミナー」の中では、ロールプレイ

後のフィードバックの時間を取ることができないため、気づきや学びを共有できないという課題もある。

以上のことから、折り紙によるピカチュウ作成のロールプレイは、小児看護学の中で時間的余裕をもって行い、ロールプレイによる学習効果を深めることが望ましいことが示唆された。

V. 研究の限界と課題

本研究の限界は、分析の対象とした看護学生役と子ども役の学生のレポートが少なく、抽出されたカテゴリーが飽和化した状態にあるとはいえない点にある。今後、調査を継続することにより、信頼性、妥当性の確保に努める必要がある。

付記

調査にご協力くださいました皆様に、深く感謝申し上げます。

文献

- 1) 桶本千史 (2014), 乳幼児の清潔ケアに関する視聴覚教材の製作とその評価—実習経験湯無による比較—, 富山大学看護学会誌, 14 (2) : 173-180.
- 2) 和田久美子 (2007), 看護学生における幼児の理解に対するビデオ教材の影響, 日本小看護学会誌, 16 (1) : 9-16.
- 3) 松澤明美他 (2013), 看護基礎教育における高機能小児シミュレータを活用したヘルスアセスメント教育の効果, 日本小児看護学会誌, 22 (1) : 95 - 101.
- 4) 松田直正他 (2010), 高性能乳児医療トレーニングシミュレータ“シムベビー”を活用した教育の可能性の検討, 千葉大

学看護学部紀要, 32 : 43-47.

- 5) 草柳浩子他 (2016), 小児事例を用いた“呼吸を安楽にする援助”シミュレーション教育プログラムの評価, 武蔵野大学看護学研究所紀要, 10 : 19-28.
- 6) 齊藤史恵他 (2016), 子どもとの関係構築に関する看護学生の意識構造～ロールプレイ場面の面接から～, 弘前学院大学看護紀要, 11 : 13-24.
- 7) 青木直子 (2005), ほめることに関する心理学的研究の概観, 名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要, 52 : 123 - 133.
- 8) 平林優子 (2005), 小児看護と遊び, 実践看護技術学習支援テキスト小児看護学 (片田範子監修), 日本看護協会出版会, 103 - 120.
- 9) 下山京子他 (2013), 入院中の子どもの遊びに関する病棟保育士の認識, 日本小児看護学会誌, 22 (3) : 49-56.
- 10) 今辻由香里他 (2006), 看護学生の演習場面における乳児の血圧測定技術評価, 日本看護学会論文集小児看護, 37 : 200 - 203.
- 11) 布施晴美他 (2001), 小児看護臨床実習に向けての小児看護技術教育のあり方, 埼玉県立大学短期大学部紀要, 3 : 41-49.

Learning Effectiveness of Roll Playing in Pediatric Nursing Practice

KATSUKO OKIMOTO, YUKO AMINO

Department of Nursing, Faculty of Health and Welfare Science,
Okayama Prefectural University, 111 Kuboki, Soja, Okayama 719-1197, Japan

Key words: roll playing, pediatric nursing, learning effectiveness

First-year nursing students are provided with role-playing as a part of pediatric nursing. During the role-playing, students playing the role of nursing students teach those playing the role of first-year elementary school students how to make an origami of Pikachu. The present study aimed to clarify the learning effects of role-playing-based seminars, and obtain educational suggestions. Data on students' improved understanding were extracted from reports made after their seminar, and they were analyzed using a qualitative and inductive approach. As a result, 8 categories were extracted regarding the improved understanding of students playing the role of nursing students. They considered ways to [provide children with easy-to-understand explanations], [help children demonstrate their strengths], and [create pleasures], and [experienced the difficulty of teaching children]. Concerning the improved understanding of students playing the role of children, 6 categories were extracted. They also considered ways to [provide children with easy-to-understand explanations], [help children demonstrate their strengths], and [create pleasures], and discovered issues [leading to future learning]. Although a certain learning effect of role-playing as a part of pediatric nursing is recognized, there are some issues such as the sharing of insights gained through after role-playing.

