

学生間のrole-play法による患者教育演習の臨地実習における 学習効果に関する質的研究

生島 祥江、杉野 文代、岩切 由紀、
福田 和明、松村三千子

研究目的

糖尿病患者の事例を、教育指導演習をrole-play法で行い、臨地実習（成人看護学実習Ⅰ）での学習効果を考察する。

研究方法

平成15年度T短期大学看護学科3年生72名（男性4名、女性68名）を研究対象とした。role-play法による患者教育演習後に自由記載した学びのレポートと、臨地実習後に事前の演習が実践に役立ったかどうか、理由とともに自由記載したレポートの内容分析を行った。

結果

本調査への協力を得られたのは、対象学生72名中、演習後は72名（回収率100%）、臨地実習終了後37名（回収率51.3%）であった。

演習後のレポートの記載内容は、119の下位項目に分類され、総数567であった。1人平均7.5項目の記載があった。role-play法を用いての患者教育での学びは、「対象者の理解」、「行動変容に向けた教育指導の展開」、「対象が理解できる説明」、「教育指導に必要な条件整備」、「看護師自身の準備と態度」、「学習者としての振り返り」の6つのカテゴリーで構成された。臨地実習後のレポートより、臨地実習で、「役に立った」と感じた学生は23名（62.2%）、「役に立たなかった」と感じた学生は11名（29.7%）であった。「役に立った」とする理由は、「実践での活用」、「演習での学びの再確認」、「演習方法について」の3つのカテゴリーで構成された。「役に立たなかった」とする理由は、「演習での学習内容の再確認」、「対象者の疾患や指導内容の違い」、「指導内容の忘れ」、「演習方法に対する要望」の4つのカテゴリーで構成されていた。

考察

1. 学生間のrole-playを用いた患者教育演習での学習効果は、記録数の多かった「対象者の理解状況の把握」（97.2%）や「看護師自身の準備」（98.6%）のサブカテゴリーから、対象者の反応や理解の仕方をみながら対応すること、看護師の指導内容の理解や基礎知識・技術の必要性を知ることにあると考える。
2. 6割強の学生が「役に立った」とし、その理由として、対象者の反応の観察に関することや対象者が理解できるための言葉や媒体の工夫に関することがあがり、演習での学習が臨地実習での実際の教育指導に生かされていたと考える。
3. 3割弱の学生は「役に立たなかった」とし、その理由として、「対象者の疾患の違いや指導内容の違い」から、演習で行った内容が適用できるかどうかにより、学習効果につながったかどうかを考える傾向にあることがわかった。
4. 「対象者の理解」に関する記録数は19と少なく、その原因として、演習では時間が不足して対象者の背景を考えた個別性のある指導案の立案が不十分であったこと、演習後の討議において看護師の話方や対象者への関心の向け方に論点がいき、病気をもった成人の教育について論議されなかったことにあると考える。

今回、臨地実習後のレポート回収率が低く、記録数が少ないため学生の意見の全てとはいえない。今後さらに、演習での経験が身につく臨地実習にいかされるよう、学内演習の時期・時間数および評価法について検討していきたい。