

《研究報告》

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～

齊藤 史恵¹⁾, 齋藤 美紀子²⁾

要旨：学内で行ったロールプレイにおいて、小児看護の場面でしばしば遭遇する状況を想定し、患児役の看護学生（以下学生）に子どもがとることを予測した行動を具体的に指示し演技してもらった。ロールプレイ実施後、看護師役 of 学生9名にインタビューを行い、実施中の子どもとの関わりを振り返り、起こったことをどのように認識し、子どもとの関わり of 困難を、どのように解決したのかを明らかにすることを目的とし、その内容をKJ法にて分析した。その結果、7つのシンボルマーク【遠い子どもの気持ち】、【足りない知識と状況アセスメント】、【柔軟な対応力】、【共感したい】、【母との関わり of 重要性】、【じっくりと向き合う】、【やる気を引き出す】が導き出された。以上より、小児看護学における学内におけるロールプレイは、子どもの特徴を具体的に提示することで、より現実に即した子どもとの関わり方における対応場面を作り出すことができ、事後にフィードバックすることで学生 of 子どものイメージ化を高めることができることがわかった。

キーワード：小児看護, 看護学生, ロールプレイ, 子どもとの関係構築

I. はじめに

子どもとの関わりや関係の構築は、小児看護において重要な要素の一つである。近年、入院日数の減少などから、看護学生（以下学生）が実習時間内に子どもとじっくり関われる時間は減り、短時間の中でも子どものことを理解し総合的な看護実践力をつけていくためには、初対面から人間関係の構築が必要となってくる。しかし、学生の世代は同世代も少なく、少子化が進行しており、他学年の交流も少ない世代であるとされ（糸井他, 2010）、言語的なコミュニケーションが未熟である子どもとの関わりは特に難しいと考えられる。現代の学生は、子どもと関わることに不安と戸惑いを感じており、子どもとの関わりに困難が生じてきているとの報告（佐藤, 2008；小代他, 2010）もあり、小児看護学の実践において基本的な部分である学生が子どもに近づいていくことや関係性を構築するこ

とは、現在大きな問題になっているのではないかと考えられる。

近年の看護教育は、疑似体験などを通して、実践に近い形で知識や技術を体系化する教育方法が求められている。患者との関わり of 構築においては、ロールプレイや模擬患者などのシミュレーション体験学習が導入され、その効果は高い（藤岡他, 2000）とされている。それらは、臨床へ実習に行く前の学生が患者に対してのイメージがつきやすく、有益な教育方法だと考えられるが、小児看護の領域でのロールプレイは、場面設定のみになってしまい、学生が子どもをイメージすることが難しく、子どもの反応を予測した行動がとれていない（今辻他, 2006）という報告や、ロールプレイにおいて動かない乳幼児モデルを使用する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り、臨場感や緊迫感に欠けてしまい、学生同士だと技術を形式的に覚えがちで遊び的になりやす

1) 弘前学院大学看護学部

連絡先：齊藤史恵 〒036-8231 弘前市稔町20-7

TEL：0172-31-7119, E-mail：fumie-s@hirogaku-u.ac.jp

2) 青森中央学院大学看護学部

いという欠点がある(布施他, 2001, 佐藤他, 1999)という報告もあり, 問題があると思われる。

筆者らも, 授業にて学生が, 子どもの疾患についての知識から, 状況にあった看護計画, 看護援助の実践までを, つながりを持って考えていけるように実際の臨床での援助場面をイメージできるロールプレイを取り入れ, 行っていた。しかし今まで行われていたロールプレイは, 患児役が同じグループ内に存在していることもあり, 最初から最後まで学生が考えたシナリオ通りの進行になってしまい, 患児役も看護師役も次に動く行動がわかっており, 最後には患児役が「うん, わかった。」と何事もなく終了してしまっていた。子どもと関わる経験が少なく, 子どもがどのような言動をとるのかわからない学生たちが考えるロールプレイは, 実際に臨床の現場で数多く繰り返されるような, 子どもの不安や恐怖を訴える場面や検査や処置時に拒否をする場面においてはズレがあると感じた。そしてこのままでは, 学生が子どもの気持ちを理解していくことや子どもの看護問題解決の手がかりを得ようとして, 子どもと関係を構築していくことは難しいと考えた。

そこで今回のロールプレイでは, 患児役の学生には, 違うグループから選出された学生に入ってもらい, 看護師役の学生が, 患児がどのように行動をするのかを予測できないようにし, 患児役には, 小児看護の場面ですばしば遭遇すると予測される子どもの行動を具体的にこちらから指示し演技をしてもらった。ロールプレイ実施後, 看護師役の学生にインタビューガイドを用いてインタビューを行い, 実施中に感じたことを振り返ってもらったところ, 学生が今まで経験したことがない子どもとの関わりを振り返り, 検討することができた。

本研究では, 学生がロールプレイでのシナリオの中で起こったことをどのように認識し, 子どもとの関わりに困難を感じたことを, どのように解決しようとしていったのかを明らかにすることを目的としている。このことを明らかにすることによって, 小児看護において学生が子どもとの関係構築を検討していく際の教育的示唆を得ることができるのではないかと考える。

用語の定義

関係構築: 小児看護学において看護学生が子どもに近づき, 信頼関係を深めていくこと, またその過程。

ロールプレイ: 本研究では, 臨床場面において, 実際

にありがちな具体的な困難な場面を設定し, その場面の解決についてをグループにおいて, それぞれの役割で演じてもらった。

プレパレーション: 病気の子どもに対して, 病気や治療上の処置などに関する情報を提供し, 恐怖心・不安感を取り除いて, 子どもが自らががんばってそのことに臨む心の準備の手助けを行う。

II. 小児看護学Ⅱの授業内容

1. 小児看護学Ⅱの授業内容とロールプレイについて

小児看護学についての学習は, 2年次より「小児看護学概論」「小児看護学Ⅰ」を履修し, 「小児看護学Ⅱ」は, 3年次の後期より行われる専門領域の看護学実習の直前に行われる科目で, これまで学んだ知識と技術を統合し, 看護実践に適用する能力を養うことをねらいとしている。授業の方法は, TBL学習法によるグループ学習であり, 1グループ7, 8人の8グループ編成で, 学習ユニットごとに事例を用いて課題に取り組むものである。

ロールプレイは, 「小児看護学Ⅱ」の学習ユニットの1つ「検査や処置を受ける児の看護」として実施された。このユニットで学生は, 事例の患児の疾患や治療に伴う検査や処置についてを詳しく学び, その上で, このユニットの看護の援助技術として検査や処置を受ける児へのプレパレーションの習得を演習目的としている。プレパレーションは, 「心理的準備」とされており, 医療や看護において処置を行う時に小児の年齢に応じた説明を十分に行うことにより処置をスムーズに行い, 小児にとって不安が大きい検査や処置に自らが参加できることや小児の持つ力を最大限に引き出すことができる。学生は, プレパレーションについて, 授業でも何度か講義を受けており, 知識ではわかっているが, 実際に演習において実践してみるのは初めてである。各グループは, グループワークにて検査や処置を受ける子どもへのプレパレーションの方法について話し合い, 設定された場面に応じ患児役, 母親役, 医師役, そして看護師役としての10分間のロールプレイを実施した。ロールプレイ場面は, グループ毎に予め録画しておき, 授業においてそれを映写して, 場面を見ながら学生全員で関わり方の検討を行った。

2. 事例の患児の概要

事例患児の概要について, 表1に示した。事例の

表1 患児の概要の一部

性	女兒
年齢	6歳（小学校1年生）
疾患名	急性リンパ性白血病
症状	倦怠感，発熱，貧血，鼻出血，肝臓と脾臓の肥大
治療	輸血，化学療法
病気の理解度	医師と家族の説明にも参加して，重い病気で長く入院すると理解しているが，病気について質問すると「よくわからない。怖いよ。」と話している。
性格	頑固で怖がりである
好み	好きなもの：アイドルとお笑い 好きな食べ物：お寿司とヨーグルト

表2 ロールプレイの場面

<場面>
2日後に予定された骨髄穿刺のプレパレーションを行う場面
<場の状況>
1. 患児の病室（病室には母親が在室している）。
2. 患児の病室を訪問し，プレパレーションを実施する。
3. 患児は2週間前に同じ検査を受けており，今回は2回目である。
4. 前回の検査は，事前に何も説明をされず施行されたため大変怖い思いをした。その後，医療者に対する恐怖心が強い。

表3 役割設定とロールプレイ

役	どのように決定されたか
患児役	各グループから1名を事前に教員が決める。 決定された患児役は，他のグループの患児役をロールプレイする。 その患児がロールプレイするグループは，直前に教員が決める。
看護師役	グループの話し合いで1～2名決定される
医師役	グループの話し合いで，決定される
母親役	グループの話し合いで，決定される

患児は，小学校1年生，6歳の女兒で実在していない事例を用いた。疾患名は，急性リンパ性白血病であり，2週間前に入院し化学療法と輸血にて治療中である。患児は自分の病気の理解については，医師と家族の説明にも参加しており，重い病気で長く入院すると理解しているが，病気について質問すると「よくわからない。怖いよ。」と話している。その他，疾患，症状，検査データ，治療についての情報，性格，発言内容などは，より現実感を追求した設定に心がけ，なるべく詳細なものとした。患児の概要は，各グループに提示し，患児の状況把握とどのようにプレパレーションを行うかをグループワークしてもらった。

3. ロールプレイの場面

ロールプレイの場面，場の状況について表2に示した。事例の患児は入院時に骨髄穿刺を受けたが，その時，事前に何も説明をされず施行され大変怖い思いを経験している。その入院時の穿刺から2週間が経過するが，患児はいまだに医療者に対して口数が少なく笑顔が見られない。ロールプレイを行ってもらった場面は，2日後に2回目の骨髄穿刺が予定されていて，看護者として患児にプレパレーションを行ってもらった場面を設定した。

4. ロールプレイの各役割について

1) 患児役の依頼について

ロールプレイにおける各役割設定について，表3に示した。患児役は，事前に教員が8グループか

表4 患児役へのオリエンテーション, および指示内容

<p><オリエンテーション内容> 事例の患児になりきってもらいたい</p>
<p><演技上の指示内容></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 事例患児は, 年齢相応の言葉は理解できる。 2. 治療・処置に対する不安や医療者に対する恐怖心が強い。 3. 看護師役が入室時, 一瞬, おびえたような表情をする。 4. 看護師役の説明に対して, 検査を受けるのは「嫌だ」という言葉を必ずはっきりと表出する。 5. その他の行動は自由に行う。

ら各1名の学生に患児役を依頼した。患児役の依頼については, 各グループ内において, できるだけ子どもの雰囲気を持っていて, 体格があまり大きすぎない学生を選んで教員がお願いをした。さらに設定の枠の中でも様々な考えが導き出せるように, 1名を男子学生とした。患児役には, それぞれ他のグループの患児役となってもらった。

2) 看護師役, その他の役割の決定について

看護師役については, 学生がグループ内の話し合いで決定し, 各グループの中で1~2人が演じた。その他, 母親役や, 医師役などの役も看護師役と同様に学生が各グループ内で自由に決めた。

5. 患児役へのオリエンテーション, および指示内容

患児役の学生には, 事前にオリエンテーションが行われ, 患児が治療・処置に対する不安や医療者に対する恐怖が強いという状況を表現してもらうために, 関わりが困難な状況の行動を演じてもらうように指示を行った。指示内容は, 表4に示した。

事例の患児は, 小学1年生であり年齢相応の言葉は理解できるということと, 患児が治療・処置に対する不安や医療者に対する恐怖が強いという状況を表現してもらうために, 看護師役が入室した際, 少しおびえたような表情をしてもらうこととした。さらに看護師役が行うプレパレーションに対して, 検査を受けるのは「嫌だ」という言葉を必ずはっきりと表出してもらうことを指示し, その他の演技については患児役の学生の行動に任せた。

看護師役は, 事前のグループワークでプレパレーション時にどのような内容で患児に関わっていくのかを検討をしていたが, ロールプレイ実施時には, 他のグループの学生が患児役として参加したため, 実際のやりとりは, 予めグループワークで検討した内容に基

づきながらも患児役の反応に応じて, 自ら考えて行うことになり, 個人の心境を反映するものとなっている。

Ⅲ. 研究方法

1. 対象

本研究の対象者は, 「小児看護学Ⅱ」の第3学習ユニット「検査や処置を受ける児の看護」において骨髄穿刺のプレパレーションをロールプレイした看護師役の学生9名のうち, 研究協力の同意が得られた学生9名である。

2. データ収集方法

同意が得られた看護師役の学生へのインタビューは, 小児看護学Ⅱのすべての授業が終了して成績評価が提出された後の休業期間中に実施した。インタビューを行う際は, 学生が緊張しないような雰囲気留意しながら, 他の学生が在室していない静かな教室で行った。協力依頼にあたっては, 小児看護学Ⅱのすべての授業が終了してから, 研究の趣旨を記載したポスターを掲示し, 応募した学生に対して, 再度, 文書と口頭で研究の説明を行い, 同意を得て行った。インタビュー時は, 事前に授業時に録画したロールプレイ場面のVTRを, 学生の承諾を得て再生し, その時の状況を想起してもらった。インタビュー内容は, 「子どもとの接する時の気持ちや思い」, 「患児の反応をどのように捉えていたか」, 「困難時, どう思い, どのようにしようと思ったか」, 「子どもとの関わり方を振り返りどう思ったか」, 「患児との関わりから, プレパレーションをロールプレイで実践した学び」などのガイドを用いながら行い, 学生には子どもとの関わりを振り返り, それぞれの場面における心境を自由に話してもらった。インタビューで語られた内容は, 対象者の了

解を得てICレコーダーに録音し、一部ノートにも記録した。

3. 分析方法

本研究では、分析方法としてKJ法を用いた。方法は、データの最小単位を設定して、それらをラベルに記入し、データの主張する類似性に着目してグループ化し、そのグループ（島）の内容を表すような一文を考えて、それを表札として記述する。さらにグループ間の関係が明らかになるような空間配置、図解化、図解をもとに叙述化するという一連の作業工程を繰り返し、非構造的なデータを構造化する方法である（川喜田、1970）。対象者のインタビュー時の発言内容から逐語録を作成し、ロールプレイを行ったことにおける学びを表現しているものをラベル化した。ラベル化したデータをKJ法の手法に従って処理し、最終的に現象の全体像を構造的に捉えた。

4. データ収集の期間

平成26年8月

5. 倫理的配慮

本研究は、授業で実施したロールプレイ時の学生の学びについてを明らかにしようとしたものである。研究者が学生と直接関わりがある教員であるために、研究協力に際しては圧力がかからないように特に配慮した。研究の実施時期は、すでに授業評価が終了している時期を設定した。研究対象は、演習の看護師役の中から募集し、応募者に対しては、研究の趣旨と倫理的配慮について文書と口頭で説明した。説明の内容は、研究への協力は完全に自由意思であること、成績評価は終了しており、協力の有無は、成績に一切影響しないこと、データは、個人が特定されないように処理し、プライバシーは保護されること、一度承諾しても断ることが可能であること、研究開始後の研究協力の撤回も可能であり、研究者はいつでも研究に関する疑問に応じること、等であった。

協力を表明した対象者に対して、インタビューを行う前に、再度研究者から文書と口頭で研究の説明を行い、同意書への署名をもって研究への参加意思を確認し、インタビューを実施した。インタビュー内容は、その内容だけを逐語録としておこし、個人が特定されないようにした。またデータは、保存のための電子媒体・ICレコーダー等も、鍵がかかるキャビネットに保管し、厳重に管理した。インタビュー内容を録音したICレコーダーの記録は使用後、速やかに消去し、

紙面データは本研究の目的のみに使用し、研究終了後は裁断破棄した。

なお、本研究を実施するにあたって、弘前学院大学倫理審査委員会に倫理審査を申請し、研究の承認を得て実施した。

IV. 結 果

1. 研究参加学生の概要

本研究において、各グループから選出された看護師役9名のうち、研究に参加した学生は9名であった。9名のうち8名は女子、1名は男子であった。インタビューの時間は、平均42分であった。

2. 学生のロールプレイにおける学びの結果

9名の看護師役の学生のインタビュー内容の逐語録を何度も熟読した上で、ロールプレイを行った学びとして単位化されたラベルは53枚で「」で記述した。

ラベルを順不同に広げ、内容の類似性に着目して2～4枚ずつ集めてグループ編成を行った。集まった元ラベルの全体の意味をつかみ、それらのラベルの主張を代弁するような文を作成し表札とした。第一段階表札は〈〉で記述した。

更にKJ法によるラベルの再編成を繰り返した結果、最終的に異なる7つの意味を持った島に分類され、それぞれの島にその意味内容を示す最終表札をつけた。最終表札は《》で記述した。最終的な7つの島には、表札の他にそこに含まれる内容を端的に表すシンボルマークをつけ、シンボルマークは【】で記述した。

看護師役の学生がロールプレイにて得た学びの7つのシンボルマークは、【遠い子どもの気持ち】、【足りない知識と状況アセスメント】、【柔軟な対応力】、【共感したい】、【母との関わりの重要性】、【じっくりと向き合う】、【やる気を引き出す】であった。以下、各シンボルマークごとに学生の学びを記す。

1) 【遠い子どもの気持ち】

このシンボルマークは、ロールプレイにおいて学生が《子どもの気持ちや反応を予測できなくて対応に困難感を抱いている》ことを示したラベルの集まりである。

〈子どもの不安や恐怖が強いとき、子どもの気持ちに寄り添うことは困難である〉〈子どもの気持ちが見えられない〉では、「子どもの気持ちに寄り添って

くことは難しい」「本当に納得している返事なのかわからない」というようにロールプレイの中で学生が抱いた迷いや葛藤を示している。〈子どもは思い通りの反応が出ない〉〈子どもは大人と違い、はっきりものを言ったり、逆に言いたいことを言わなかったりするので対応できない〉では、「思った通りにならないことが実感できた」「私たちに合わせてくれない」「はっきり言ってきたり反対に言わなかったりするので対応に困る」などといった、予測できなかった子どもの反応に対しての学生の不全感を示している。

2) 【足りない知識と状況アセスメント】

このシンボルマークは、ロールプレイにおいて学生が《子どもについての更なる知識の習得や状況のアセスメントをしっかりと行うことが必要である》ことを示したラベルの集まりである。

〈子どもについての知識や状況のアセスメントが足りていない〉〈子どもと関わるには事前準備を行い、子どもを知ることが大切である〉では、「子どもの知識、状況のアセスメントの浅さが実感できた」「子どもが言いそうな言葉ややりそうなことは事前に学習を考えておいたほうがよい」というように、ロールプレイを行って、不足していた部分を明確にさせて、よい関わりをするための取り組むべき課題を示している。

3) 【柔軟な対応力】

このシンボルマークは、ロールプレイにおいて学生が《子どもに受け入れられるような関わりや、どんなときにも対応できる柔軟性が必要である》ことを示したラベルの集まりである。

〈子どもの特性や反応に合わせ、臨機応変に対応する力を養うことが必要である〉〈子どもと関わるには目線の高さを合わせたり子どもに受け入れやすい話し方をしていくことがよい〉では、「子どもが上手く言葉に出せないことや嫌だと否定していくことに対応していく力が必要である」「子どもの年代ごとに言葉使いも声のトーンも使いこなせることが大事である」「子どもに受け入れてもらえるような話し方が必要である」といった、学生がロールプレイを行って望ましいと考えた子どもに対しての話し方や対応の仕方を示している。

4) 【共感したい】

このシンボルマークは、ロールプレイにおいて学生が《子どもに嫌なことを行ってもらおうとするには、子どもの気持ちに共感していくことが重要である》こ

とを示したラベルの集まりである。

〈子どもが嫌がる時には、子どもの気持ちに共感して行くことが大切である〉では、「子どもに何かを行ってもらうには、気持ちを共感しながら気持ちを持っていくような方法ができればいい」「少しでも子どもの気持ちに入ってあげたい」といった、今回のロールプレイのように、子どもが嫌がる処置や検査に対して協力をお願いする場面では、子どもの気持ちに共感していくこと、さらに共感していると表現することは重要であるということを示している。

5) 【母との関わりの重要性】

このシンボルマークは、ロールプレイにおいて学生が《子どもの気持ちに近づけるために母との関係性を大事にしていきたい》ことを示したラベルの集まりである。

〈子どもは母の反応を見て行動をする〉〈子どもの気持ちがよく理解できない時には、母とコミュニケーションをとることが重要である〉では、「子どもは母の影響が強く不安が強いときほど母の表情を見ながら反応することがわかった」「母ともコミュニケーションをとりながら、子どもの気持ちをくみとれるようにならなくてはならない」といった、ロールプレイの中での患児の様子を見て、母の影響力を学び、母を含めたコミュニケーションをとることが重要であるという気づきを示している。

6) 【じっくりと向き合う】

このシンボルマークは、ロールプレイにおいて学生が《子どもとの関わりは子どもの声を聴き、時間をかけて関わることで信頼関係を深めることができる》ことを示したラベルの集まりである。

〈子どもとの関わる時は、子どもと関係性を深めることは大切である〉〈子どもの声を聴き時間をかけ反応を待つことで信頼関係を深めることができる〉では、「子どもとの関係性がないと嫌なことをやってもらうのは不可能である」「子どもとの関わりを深めてから本題に入ったほうがいい」「子どもの声を聞いたり反応を待ったりする時間を作ることで信頼関係を深められる」といった、ロールプレイを経験して、子どもと関わっていくことは、その場でできるものではないということや、時間をかけて行うことの気づきを示している。

7) 【やる気を引き出す】

このシンボルマークは、ロールプレイにおいて学生

が《気持ちを押ししていくことが子どものやる気を引き出すためには大切である》ことを示したラベルの集まりである。

〈子どものやる気を出すために説明を行うだけでは足りない〉では、「怖いことは説明することで納得するとアセスメントしていたが違っていた」といった検査や処置に不安や恐怖が強い子どもにプレパレーションを行ってみたが、説明を行うだけでは子どもがやる気にならないということを実感したことが示されている。さらに「病棟では時間がないので元気づけ、勇気づけ子どもの気持ちを押ししていくことが大事である」といった、子どもにやる気を出してもらう関わりの重要性が理解されたことが示されている。

3. 男女間の違いについて

看護師役を経験し、インタビューを行った学生9名のうち1名は男子学生であった。語りの量としての男女間での差は見られなかったが、困難時どう思い、どのようにしようと思ったかに対して男子学生は、「大人と違って言葉での情報が伝わってこないの、子どもとだけ対象とだけ信頼関係がメインになるのではなく家族への働き掛けが小児ではとても重要になってくる。」といった発言がみられ、子どもに対してどのようにしていこうかといったものはなかった。一方女子学生は、「子どもに何かを行ってもらうには、気持ちを共感しながら気持ちを持って行くような方法ができればよい。」や「考える時間を与えて子どもの反応を見ながら関わるのが大事だと思った。」などといった、最初にその子どもの気持ちや子どもの反応といった子どもに接する方法を検討したといった発言があり、男女間のインタビュー内容でばらつきがみられた。

V. 考 察

1. ロールプレイにて看護師役を経験した学生の学びの構造

本研究は、事例の子どもに処置を促すためにロールプレイを実践していき、学生がシナリオの中で起こったことから、どのような学びを得たかを明らかにした。学生の認識と学びをシンボルマーク、表札、最終表札を手がかりに明らかにし、さらにそれらの相互関係を示し構造化したものを図1に示した。なお図にてラベル53枚は、で記述した。

看護師役 of 学生は、グループで話し合った内容で子

どもに関わっていこうとしたが、今回の事例の子どもは、不安や恐怖が強くロールプレイ中の行動は、学生が予測できないものであった。このような戸惑いの中で表された【遠い子どもの気持ち】は、ロールプレイにおいて子どもと関わって早期に学生が持つ認識であった。子どもに対して「どんな反応が出てくるのかわからない」「本当に納得している返事なのかわからない」というように、予測できない言動と言語としてはっきり表さない子どもに対して困惑していると考えられる。

学生は【遠い子どもの気持ち】を理解するため子どもの声に耳を傾け、時間をかけて関わることができれば子どもの気持ちが理解できるのかもしれないということから【じっくり向き合う】ということ考えた。「子どもとの関わりを深めてから本題に入ったほうがいい」や「子どもは自分の言葉でうまく表現できないので、言葉を聞こうとしたり反応を待つことが大切である」のラベルからもわかるように、子どもの声をよく聴いて、焦らずじっくり時間をかけて子どもと関わることは、子どもの気持ちに共感できる手段の一つとして重要なことと捉えていると考える。

【柔軟な対応力】においても【遠い子どもの気持ち】に少しでも近づけるように、子どもと関わるには、子どもに受け入れられやすい関わり方やどんな反応に対しても臨機応変に立ち向かえる対応力の必要性があるというように捉えられているということがと考えられる。

【共感したい】は、【遠い子どもの気持ち】という全く理解できなくてあきらめた思いはあるものの、子どもの気持ちに共感し、また共感しているという態度を子どもに見せていくことで子どもに近づけるのではないかという思いがあると思われる。さらに「嫌なものを無理やり行うことは子どもを傷つけてしまう」という子どもを傷つけないという思いや子どもに共感できないと話しに納得してもらえないのではないかという認識があると考えられる。

【母との関わり的重要性】は、ロールプレイを経験して初めて気づく学生が多かった。あらかじめ不安や恐怖が強いと設定されていた子ども役が無意識にとった行動ではあったが「子どもは母の影響が強く不安が強いときほど母の表情を見ながら反応することがわかった」というように、看護師役 of 学生は親という対象の重要性を大きく感じていた。そして「母と話すと

子どもの状況が捉えやすい」というように【遠い子どもの気持ち】に混乱していた学生にとって、子どもが一番信頼をしている母の力を借り、母との距離を縮めることは、子どもとの関係形成に大きく関与するということを認識することにつながっていたことが考えられる。

学生は、【遠い子どもの気持ち】に困難感を感じ、子どもを理解しようと考え【じっくり向き合う】【柔軟な対応力】【共感したい】【母との関わりの重要性】を具体的に行っていくことができれば、子どもの気持ちに近づいていけるかもしれないと考えたと考察される。目的としていたプレパレーションは、子どもの気持ちに近づくことができこそ初めて、子どもの【やる気を引き出す】ことができるということを学生の今回のロールプレイからの振り返りで導き出すことができた。しかし、これらのことを全て行っていくのに関して、どれを行うためにも自分の準備していた知識と技術が足りなかったという思いは、【足りない知識と状況アセスメント】に表されていた。「(ロールプレイを) やっていて、これでは子どもは納得しない」というように、授業で習うプレパレーションや子どもとの関わり方の知識では、事前の準備(アセスメント)が足りなかったと早い段階で気づきがあったようである。このことから【遠い子どもの気持ち】と【足りない知識と状況アセスメント】は、インタビューの振り返りによって、学生は足りなかったものは何なのかということに最初に気づき、ロールプレイにおいての子どもとの関わりの中で具体的な方法論につなげていったことが示唆された結果となった。

今回、ロールプレイにおいて実施しようとしていたのは、まさに処置を受ける子どもの不安や恐怖を軽減するためのプレパレーションであった。子どもの場合、年齢や性格によっても異なるが、その幼さから治療や処置の必要性を十分理解できず、見慣れないものや経験したことのないものへの不安や恐怖への対処行動として、拒否などの行動をとることがあるため、今回は、小児看護の現場でしばしば遭遇する状況において、学生の冷静に考える力を養うことを目的としていた。

看護師役の学生は、子どもにとって利益が大きいものであるという認識の上でプレパレーションを行い関わろうとしたが、子どもの反応は学生が予測できないものであったことが語られていた。そのような状況のときに、学生はもう理解できないから関わることで

きないという感情にとどまらず、共感したい、関わりたいといった子どもとの関係性を大事にしていきたいという学びができたのは大きな意義があったと考える。小児看護において、子どものやる気を支え、後押しをしていくことは重要なことではあるが、その土台には、気持ちに共感するということが第一前提になっていることが理解されていると今回の分析で示唆された。さらに子どものやる気を支え、後押しすることの前提となっていることに「子どもの年代ごとに言葉使いも声のトーンも使いこなせることが大事である」「子どもには子どもの受け入れやすい話にスピードがある」というように、子どもとの関わりについての見直しを行っていることや、その重要性を認識していることがわかる。小児看護において技術的には易しいことも、子どもをその気にさせることができなければ援助できない。技術力とコミュニケーション力の重要性の学びが重要である(今西, 2010)というように、今回のことで学生は、子どもとの関係構築についての課題を具体的に見出すことができたのではないかと考えられる。

2. ロールプレイの学習効果について

子どもと接触する体験が少ない学生にとって、子どものイメージ化は容易ではなく、紙上の患者からの情報収集だけでは得られにくい。小児看護におけるロールプレイの子ども役は、外見上子どもではない者が演じること自体、リアリティに乏しくなるという限界はあるが、今回、子ども役となる学生に対して、演じる子どもの発達段階的な特徴や性格、反応等を具体的に提示したことにより、よりリアルで臨場感のある現実の即した対応場面を作り出すことができた。事例のイメージが具体的なほど工夫や配慮も具体的になると述べられている(小林他, 1997)ように、学生の中に子どものイメージがはっきりしてくると、より本物に近い子ども像ができ、ロールプレイ場面においても、子どもを尊重し気持ちに寄りそうなどの情緒面での配慮や援助の工夫につながるのではないかと考える。

また本研究では、ロールプレイの場面を録画することによって、実施後に客観的に関わりを振り返り、フィードバックしていくことができていた。このことは、学生にとってさらに子どものイメージ化を深めていくことにつながっていったのではないかと考えられる。実際の子どもの関わりでしばしば遭遇する状況において学生が自分なりに対応したロールプレ

イ場面の振り返りから、子どもと関わった時の学びを明らかにすることができた。本研究の面接によって、ロールプレイ時には自覚していなかった自分の言動についての気づきや具体的な関わりについて検討する機会があったのは、学生にとっても有効な振り返りになったものと思われる。ロールプレイ後は、フィードバックが重要で問題解決に用いた過程や方略に意識的にフィードバックする必要があるならば、教員が行うことが効果的であると言われている(谷口他, 2010)。このことから小児看護学におけるロールプレイ演習では、実施後にそれぞれの役割を演じた学生の振り返りのブリーフィングを取り入れることで、子どものイメージができていなかった学生間の学びを共有することや、教員からの教育的アドバイスにより更なる子どもの発達段階への学びが深まるという示唆を得ることができたのではないかと考えられる。

本研究はロールプレイ時の看護師役の学生の学びを明らかにしようとするものであったが、面接による気づきが生じるという副次的な効果も認められた。

今回、インタビューにおける振り返りにおいて、看護師役の学生が【遠い子どもの気持ち】、【足りない知識と状況アセスメント】、【柔軟な対応力】、【共感したい】、【母との関わり的重要性】、【じっくりと向き合う】、【やる気を引き出す】の7つのシンボルマークにおけるロールプレイにて得た学びは、学生が子どもとの関係構築に向けた、子どもに近づく具体的な手段の内容であり、今後の授業に生かしていくことができるという教育的示唆が得られた。

3. 学生のロールプレイにおける学びに関する語りの個人差

学生が子どもへの関わりが困難だと思った時に、どのような関わりをしていくのがいいと認識していったのかを検討していったところ、インタビューを行った9名の学生のインタビュー内容に男女差がみられた。子どもと1対1で関わることに難しさを感じ、家族への働き掛けという手段を考えた男子学生と、家族への働きかけに加え、更に子どもへの働き掛けの方法を考察していった女子学生がいたことがわかり、今後この項目に対する回答の量と質に着目することで子どもとの関わり方に学生の中で男女比があるのかを考察していくことが可能かもしれない。

VI. 本研究の限界と今後の課題

本研究の限界は、模擬患者の子どもが実在せず、患者役が学生であったことであり、実際の子どもの患者への関わりでは、また異なる要素が抽出されると予測される。しかしながら、模擬患者との対応による気づきに関しては一定の効果が見られたことから、今後は、本研究を足がかりとして、より現実的な場面設定による学生の対応を検討したい。また、子どもの性格、病状の違いによって学生の関わりがどのように変化するのか等についても明らかにする必要がある。そして子どもの反応が関わる看護師の対応によってさらに変化していくことに関してまでは、今回追求することができなかったため、今後の課題としていきたい。

VII. 結 論

1. 看護師役の学生がロールプレイにて得た学びの7つのシンボルマークは、【遠い子どもの気持ち】、【足りない知識と状況アセスメント】、【柔軟な対応力】、【共感したい】、【母との関わり的重要性】、【じっくりと向き合う】、【やる気を引き出す】であった。
2. ロールプレイは、演じる子どもの特徴を具体的に提示することで、より現実に即した子どもとの関わり方における対応場面を作り出すことができ、事後にフィードバックすることで学生の子どものイメージ化を高めることができることがわかった。
3. 7つのシンボルマークにおけるロールプレイにて得た学びは、学生が子どもとの関係構築に向けて、子どもに近づく具体的な手段の内容であり、今後の授業のあり方に対する有益なヒントとして活用できるということが示唆された。

VIII. 謝 辞

本研究の趣旨をご理解いただき、面接に協力してくださいました学生の皆様、並びにご協力いただいたすべての方に心より感謝いたします。

引用文献

- 1) 藤岡完治, 野村明美 (2000), わかる授業をつくる看護教育技法3 シミュレーション・体験学習(第1版), 6-14, 医学書院
- 2) 布施晴美, 古谷佳由理, 服部満生子 (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
- 3) 今西誠子 (2010), 自己教育力育成と向上をめざした小児看護技術演習での学生の学びについて, 京都市立看護短期大学紀要, 35, 179-184
- 4) 今辻由香里, 有田久美, 佐久間良子他 (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, 200-202
- 5) 糸井志津乃, 松田葉子 (2010), 保育園における小児看護学実習での学生の学習体験, 目白大学健康科学研究, 3, 81-87
- 6) 川喜田二郎 (1970), 続・発想法 KJ法の展開と応用, 中公新書210, 247, 中央公論社
- 7) 小林彩子, 西脇由枝, 添田敬子他 (1997), 思考能力育成のための小児看護教育の検討 一状況から学生が想定したイメージとその思考過程一, 日本小児看護研究学会誌, 6 (2), 86-92
- 8) 小代仁美, 楢木野裕美 (2010), 小児看護学実習において看護学生が子どもと関わることを躊躇させる影響要因, 日本看護研究学会雑誌, 3 (2), 69-76
- 9) 佐藤和津江 (2008), 小児看護学実習において学生が体験する困惑とその対処について, 旭川荘研究年報, 39 (1), 79-81
- 10) 佐藤みつ子, 宇佐美千恵子, 青木康子 (1999), 看護教育における授業設計 (第2版), 医学書院, 148
- 11) 谷口恵美子他 (2010), 小児の与薬に関する技術演習での学生の学習成果, 岐阜県立看護大学紀要, 10 (2), 11-17

THE STRUCTURE OF AWARENESS OF ESTABLISHING RELATIONSHIPS WITH CHILDREN AMONG NURSING STUDENTS -BASED ON INTERVIEWS ON ROLE-PLAY ACTIVITIES-

Fumie SAITO¹⁾, Mikiko SAITO²⁾

Abstract: In school role-playing activities, we developed and set up role-playing situations that we often encounter in actual nursing settings, and instructed nursing students (students) to play the role of pediatric patients and perform actions expected of children. After the role-playing activities, we conducted interviews involving 9 students who played the role of nurses, in order to examine the involvement with children during role plays, and identify how the students recognized the events and resolved difficulties involving children. The obtained data were analyzed using the KJ method. As the results, the following 7 categories were extracted: [feeling distant from children], [lack of knowledge and assessment of circumstances], [flexible coping skills], [wishes to sympathize], [importance of involving mothers], [direct interaction], and [encouraging willingness]. The results showed that providing detailed examples of children's characteristics in role-playing activities can help students simulate the process of involvement with children in a more realistic manner, and providing feedback after role plays can help them develop images of children.

Key words : pediatric patient, nursing students, role play,
establishing relationships with children

-
- 1) Faculty of Nursing, Hirosaki Gakuin University
TEL : 0172-31-7119, E-mail : fumie-s@hirogaku-u.ac.jp
2) Faculty of Nursing, Aomori Chuo Gakuin University