

報告

看護基礎教育における教育方法の検討

— シナリオ学習教材の活用評価より —

堅田智香子¹, 彦 聖美¹, 村井嘉子¹, 藤田三恵¹, 加藤亜妃子¹
 田甫久美子¹, 田村幸恵¹, 丸岡直子¹, 川島和代¹

概要

看護基礎教育では、安全で質の高い看護を提供できる技術の修得を目指し、看護独自の教育方法が検討されている。本稿の目的は、看護基礎教育における教育方法を先行研究より概観し、看護基礎教育課程の学生を対象にシナリオ学習教材を活用した結果より、その教材の意義と発展的活用について示唆を得ることである。

最近の創造的な教育方法として、学習者の主体的学習を促進する問題解決型学習であるシナリオ学習、臨地の状況をリアルに提示した精密精巧なシミュレータの活用、模擬患者や客観的臨床技術試験導入等が報告されている、また、コンピュータを活用した教材開発も活発になっている。

今回の活用評価よりシナリオ学習教材は、リアリティの体験、段階的な学習、反復学習による自学自習の教育効果が得られた。今後、シナリオ学習が看護実践に与えた効果を明らかにすること、この学習プロセスにおける学生間の学びを共有する場の工夫等により学習教材としての充実が期待される。

キーワード シナリオ学習、シミュレーション教育、教育方法、教材評価

1. はじめに

近年の医療の高度化、それに伴う入院期間の短縮化により、臨床現場では安全かつ高度な看護実践が求められるようになってきた。しかし、厚生労働省の「看護基礎教育における技術教育のあり方検討会」報告書¹⁾において卒業直後の看護技術能力と臨地が期待している能力に乖離が指摘されている。また、看護基礎教育においても、社会の医療安全に関する意識の向上や倫理的な問題などから、資格を得ていない学生の臨地における実習範囲や機会は限定される傾向にあり、看護実践力の強化をより困難にしている^{2) 3) 4)}。

看護基礎教育では、社会的なニーズに対応するために、教育内容や教授方法の一層の質的な改善を図り、学生が効果的に学習できる新しい環境を提供していく必要があると考える。

本稿の目的は、看護基礎教育（以下、基礎教育）における教育方法を先行研究より概観し、基礎教育課程の学生を対象にシナリオ学習教材を活用した結果よりその教材の意義を明らかにし、また発展的活用について示唆を得ることである。

教育方法の検討や教材開発は、諸学問の発展と情報器械の発展により著しく進化している。この状況は、実践科学としての看護学の教授方法にも変化をもたらしていると考えられる。まず、最初に看護教育の変遷を辿り、その教育方法の成果と課題を浮き彫りにする。

2. 教育方法に関する文献検討

日本看護学教育学会の学会抄録を1991～1997年を前半期、1998～2003年を後半期に区分した看護学教育研究の動向^{5) 6)}によれば、看護独自の教育方法を実施・評価する研究は、研究の取り組みの視点として上位にランクされ関心の高さが伺える。経年的にみると前半期に比べ後半期に増加した教育方法に関わるカテゴリーは、特定の内容に焦点を当てた教授法、主体的学習の促進、シミュレーションによる教育であった。特定の内容に焦点を当てた教授法やシミュレーションによる教育に関する研究の視点は、看護が生きる人間の複雑な健康問題に関わる特徴を反映していると言える。また、学習者の主体性を支援するという研究の視点は教育全体の課題であるが、看護

¹ 石川県立看護大学

学教育においても関心の高い研究テーマになっている。

これらと関連して技術教育は継続的な研究視点であり、具体的には授業展開や学習方略の検討、看護技術研究であった。また教材開発における研究の視点は、コンピュータを活用した教材や看護技術修得のための教材など、前半期に比べ後半期では顕著に増加していた。

これまでの基礎教育では、採血、注射、導尿などの模型（モデル）やシミュレータを活用し、また、患者との関わりを学習する目的で学生同士でのロールプレイが多く活用されていた⁷⁾。しかし、学生同士での体験では、遠慮、羞恥心などが心理面に大きく影響された。また、学生が患者役になりきることは困難であり、看護師役も未熟であるために、学習が深まらないという限界性が報告されている^{8) 9)}。

近年、教材に本物らしさを追求する傾向がより強まり、救急蘇生用のマネキン、変化する患者の状態を模倣的に再現できるようなコンピュータ制御のマネキンタイプのシミュレータ、呼吸音や心音聴取のためのシミュレータなどが開発され、基礎教育の場でも活用されるようになってきている^{10) 11) 12)}。その反面、学生はより精密・精巧なシミュレータや模型による学習によって実際のとの違いを意識することなく、本物そっくりに練習しようとする関心が集中し、現実と比べて変化に乏しいシミュレーションで学ぶことが、現実を意識しながら学ぶことを困難にする可能性があるという課題も指摘されている¹³⁾。看護実践に直結した学習教材が開発される一方で、それを活用する課題とそのための教育方法の工夫と努力が求められていると言える。

情報機器の発達により、CAI（Computer Aided Instruction：コンピュータ支援教育）¹⁴⁾、e-learningを活用した教育方法¹⁶⁾も実践されている。これは最新の機器を活用することで、看護実践能力の獲得と学生が主体的かつ効果的に学習できる新しい環境を提供することである。看護における問題解決能力を育成し、学内および臨床実習において、いつでも、どこでも、簡単にe-learningで自己学習できるユビキタス・オン・デマンド学習支援環境の構築である。これによって学生は、既習学習の整理や統合を行い、自分の弱い部分や実習に必要な知識や看護技術を認識するメタ認知を促進させると考えられる。しかしながら、これらの環境を整備し十分に活用する

ためには、高額な予算措置が不可欠であること、またそれを扱う教員が機器に習熟していることが求められる。

1976年には、マックスマスター大学 Howard S Barrow 教授らにより、SP（Simulated Patient: 模擬患者）という概念とそれを活用した医学・看護教育が紹介され、2009年より看護学教育においても盛んに活用されるようになった¹⁷⁾。

2005年には、日本の医学部・医科大学においてOSCE（Objective Structured Clinical Examination：客観的臨床技術試験）が導入され、最近の看護学教育においても活用されている^{18) 19) 20) 21)}。OSCEは、ペーパーテストによる知識重視の教育ではなく、判断力・技術力・マナーなど実際の現場で必要とされる臨床技能の習得を適正に評価する方法である。この方法は、基礎教育での学びと臨床現場で求める実践力の乖離があるという課題に対処することであり、現場により近い状況を設定し技能レベルの習熟を目指すものである。患者の状態変化やその場の状況に合わせてより臨床に近い状況、つまりリアリティを持った場面を設定し、患者の個性性を考えた技術の提供、技術の組み合わせ、声掛けや説明・心理的な配慮などのコミュニケーション技術、臨機応変な対応が行えるような模擬患者参加型のシミュレーション教育が徐々に浸透しつつある^{22) 23) 24)}。しかし、十分に養成を受けた既存の模擬患者を活用するには費用がかかり、また学生の学習進度に応じた事例設定を模擬患者自身が熟知する必要性が求められるなど課題も残されている。道具としての様々なシミュレータの機能・特性を踏まえ、シミュレーション教育で何を学習するのか目標を明確にした上で、適切な方法を選択してプログラムを作成することが重要である²⁵⁾。基礎教育において看護実践力を向上するための教育方法として、学生が実際に経験できない臨床での場面を教育の場に模倣的に作り出すことによって、その状況から患者をイメージし、状況に合わせて思考できるようなシナリオ学習が効果的であると考えられる。シナリオとなる教材は、臨床において日常展開される患者とのコミュニケーションや生活援助、観察などあらゆる状況である。どのような状況でも、シナリオにしてシミュレーション教育を実施することが可能である²⁶⁾。

このような様々な教育方法の開発や教育実践での試みは、基礎教育の学生が経験する看護実践には制約と限界があることを補完するためのひとつ

の方略と言える。その傾向は、学内で学ぶ事と実際に行われている事に限界がない、つまり、教育方法としてのバリアフリーが強調される状況にあると考えられる。

筆者らは、これらのことを踏まえ看護実践力の向上を支援することを目的にシナリオ学習教材を開発した²⁷⁾。

3. 筆者らが開発したシナリオ学習教材の概要と活用方法

本教材はDVD版(Digital Versatile Disc)である。主な対象は、看護基礎教育課程の学生と新人看護師である。本教材は、基本的思考から発展的応用思考へ段階的に学習できるように、Step 1からStep 3までの3段階の学習プログラムで構成されている。学習者の知識、理解度、能力によって自由にStepを選択して学習を進めることが可能である。

画面は「基本画面」と「テキスト画面」に分割した。「基本画面」は、事例をリアルに伝えるための動画や図表を配置し、「テキスト画面」は、学習内容に関する説明文を表示している。学習者は、画面に表示されている進行と後退ボタンを自由に操作することができる。詳細については、既に報告した資料を参照されたい²⁸⁾。

シナリオとなった看護場面は9つである(表1参照)。

表1 シナリオ学習教材となった看護場面

事例	場面
1	危機的状況に陥った場面
2	手術後出血が疑われる場面
3	痛みと不安を訴えリハビリテーションが進まない場面
4	複数の患者が同時にニーズを訴えた場面
5	アドヒアランスの低い患者の教育場面
6	認知症高齢者とのコミュニケーションの場面
7	継続的な療養が必要な患者の退院支援の場面
8	乳がん患者への告知と患者の意思決定を支える場面
9	終末期にある患者の家族支援の場面

活用方法は、本教材の特徴、内容、使用方法等を記したA4サイズ1枚(両面)の説明文を用いて夏期休暇前のクラスアワーで告知した。同時に、学生用掲示板に同様の説明文を掲示し、活用者を募った。当初、教材を予約制で貸出していたが、学内で視聴できるパソコンが限定されていたこと、また予約の手続きが煩雑であったことより、8月以降、学内のパソコンにインストールして予約なしで自由に活用できるように変更した。

4. 研究方法

4.1 調査対象

A大学の基礎教育課程で学ぶ2～4年次生

4.2 調査方法と調査内容

(1) 調査方法

平成22年7月～平成23年3月までに、シナリオ学習教材を活用した学生に調査の趣旨、方法を説明した文章と調査用紙を配布し、同意の得られた学生には、活用後質問紙に答え、指定の回収箱へ投函するように依頼した。

(2) 調査内容

調査内容は、以下に示す構成とした。学年、学習時期、学習回数、学習時期の選択、効果的な学習時期、学習時間、学習した事例、今後の学習活用の希望、学習効果について質問した。シナリオ学習教材の内容に関する事柄として、教材としての興味・関心、リアリティ感、学習目標の理解、項目の理解、知識・技術の修得、段階的学習効果、学習視野の拡大、学習課題の明確化について質問した。シナリオ学習教材の活用方法として、画面での学習、メモやノートの活用、反復学習、意見交換の有無について質問した。「とても良い」から「悪い」の4段階で評価した。本教材活用後の感想や意見、自己の課題の明確化等について、自由に記載するように依頼した。

4.3 分析方法

質問紙調査によって得られたデータを集約し、単純集計した。

4.4 倫理的配慮

調査の目的、調査参加の自由、プライバシーの保護、質問紙回答の自由、教科の成績判定に関連しないこと、協力の有無により不利益が生じないこと、データは統計的に処理され、個人が特定、推測されないこと、また目的以外に使用しないこと等について、パンフレットを用いて説明した。

なお、本調査はA大学の倫理審査委員会で承認を得た後に実施した。

5. 結果

シナリオ学習教材の活用後の質問紙調査には、32名の協力が得られた。質問紙調査結果をまとめて、表2、表3、表4に示す。

5.1 シナリオ学習教材の活用実態と評価 (表2)

表2 シナリオ学習教材の活用実態 (n=32)

項目	カテゴリー	人数	%
学年	2年生	1	3
	3年生	28	88
	4年生	3	9
学習時期	8月中	2	6
	9月中	7	22
	10月中	18	56
	無回答	5	16
学習回数	1回目	26	81
	2回目	5	16
	3回目	1	3
学習時期の選択	とても良かった	12	38
	良かった	0	0
	まあまあ良かった	19	59
	あまり良くなかった	1	3
	良くなかった	0	0
効果的な学習時期	3年前期	9	28
	V段階実習前	10	31
	4年前期	2	6
	3年次以降	6	19
学習時間	無回答	5	16
	30分未満	14	44
	30分以上60分未満	11	34
学習事例 (複数回答)	60分以上120分まで	7	22
	事例1	23	28
	事例2	19	23
	事例3	5	6
	事例4	8	10
	事例5	7	8
	事例6	3	4
	事例7	4	5
	事例8	8	10
事例9	6	7	
今後の学習活用の 希望	頻回・自由に活用希望	19	59
	機会があれば活用希望	12	38
	無回答	1	3
学習効果について	大変役立つ	19	59
	少し役立つ	12	38
	無回答	1	3

表3 シナリオ学習教材の内容 (n=32)

項目	評価				
	とても良い	良い	あまり良くない	悪い	無回答
n (%)					
興味・関心	11 (34)	16 (50)	5 (16)	0 (0)	0 (0)
リアリティ感	15 (47)	17 (53)	0 (0)	0 (0)	0 (0)
学習目標の理解	4 (13)	24 (75)	4 (13)	0 (0)	0 (0)
項目の理解	4 (13)	26 (81)	2 (6)	0 (0)	0 (0)
知識・技術の修得	6 (19)	24 (75)	2 (6)	0 (0)	0 (0)
段階的学習効果	4 (13)	20 (63)	8 (25)	0 (0)	0 (0)
学習視野の拡大	15 (47)	15 (47)	2 (6)	0 (0)	0 (0)
学習課題の明確化	6 (19)	11 (34)	13 (41)	0 (0)	2 (6)

シナリオ学習教材を活用した学年は、3年生28名と圧倒的に多く、他の学年は4年生3名と2年生1名で僅かであった。活用時期は10月上旬が最も多かった。この時期は本学において3年次に実施されるライフサイクル・健康問題別の看護学実習を行う時期であった。活用回数は1回が多く、複数回活用した学生は6名(19%)であった。学習教材の活用時間は30分未満14名(44%)が多く、次いで30分以上60分未満11名(34%)、60分以上120分7名(22%)であり、活用時間にはばらつきがみられた。学生が選択した事例は、事例1(患者の急変)23名(28%)と事例2(手術後合併症)19名(23%)が多かった。活用した時期の選択は、ほぼ96%の学生が良かったと回答し、活用の効果的な時期はライフサイクル・健康問題別の看護学実習前10名(31%)と、3年前期9名(28%)と回答が多かった。

シナリオ学習教材の活用評価として、今後の活用を希望する学生31名(97%)で多く、学習効果として、「大変役立つ」19名(59%)、「少し役立つ」12名(38%)という回答結果であった。

5.2 シナリオ学習教材の内容評価と活用方法 (表3, 表4)

シナリオ学習教材の内容に関する評価では、全ての項目において「とても良い」、「良い」と回答した学生がほとんどであった。しかし、「段階的効果」と「学習課題の明確化」に関しては、「あまり良くない」それぞれ8名(25%)、13名(41%)という回答も有り、評価にばらつきがみられた。

シナリオ学習教材の活用方法では、「画面での学習」と「反復学習」に関しては、ほとんどの学生が「十分に出来た」、「少しできた」と答えた。一方、「メモやノート」と「意見交換」に関しては、

表4 シナリオ学習教材の活用方法 (n=32)

項目	充分にできた	少しできた	あまり	全く	無回答
			出来なかった	出来なかった	
n (%)					
画面での学習	13(41)	15(47)	2(6)	0(0)	2(6)
メモやノートの活用	12(38)	6(19)	7(22)	6(19)	1(3)
反復学習	6(19)	17(53)	4(13)	3(9)	2(6)
意見交換	5(16)	12(38)	7(22)	7(22)	1(3)

「あまり出来なかった」、「まったく出来なかった」と回答した学生が複数人いた。

シナリオ学習教材活用後の意見及び課題に関する自由記載では、「知識・技術の確認」4名、「リアリティ感」3名、「優先順位の考え方などの学習方法について考える機会になった」2名、「アセスメントの視点」1名、「観察の視点」1名、「対処能力を身につけるために役立てられる」1名と12名からの記載があった。

6. 考察

6.1 シナリオ学習教材の学習効果

1) リアリティの体験

本教材に対して、活用した殆どの学生がリアリティ感を実感していた。それはシナリオと言う物語性の中で、対象者の年齢、既往歴、成長発達段階、日常生活習慣、自立状況、家族状況、発症の状況、健康状態、具体的なエピソードなどを提示することによって、実際の患者や家族の存在を意識できたことにある。臨床実習を目前にした3年次生は、実習におけるコミュニケーション、看護技術を活用した日常生活援助、観察、アセスメント能力など様々な点において不安を抱いている。

従来、学内の演習で用いられた模型やモデル学習では実際の臨床場面での違いを意識することなく、学生の関心は技術の修得に集中し、現実を意識しながら学ぶことを困難にしていた。また、ロールプレイや模擬患者を用いた演習では状況設定の困難性がある。しかし、本教材の活用を通して学ぶことは、臨床現場において有りがちな、基礎教育の学生が体験する機会が限られる状況(事例1の患者の急変、事例2の手術術後合併症など)とじっくり向き合うことであった。臨床実習前にこれらを学習することは、現場におけるリアリティショックを軽減し、本番では余裕をもって患者と接することに繋がる効果があると考えられる。

また、実際の臨床場面を模倣的に再現した学習環境を提供することで、学習者の類似体験から、

医療者としての知識・技術・態度の統合はもとより、実際のチーム連携の在り方を考える機会²⁹⁾となり、看護職者としての役割やその意義についても考える機会を提示したと考えられる。多くの学生は、楽しく、興味・関心をもって学習を進めたと言う点においても、臨床場면을疑似体験したことの成果であり、現状を的確に伝えることができたと考えられる。

2) 段階的な学習目標の設定

本教材の活用において、7割以上の学生が段階を追って学習を進めることができている。また、ほとんどの学生が学習目標を理解できたとしている。学習目標の設定は、看護の経験を踏まえ学習のレディネスに見合った具体的な目標が立案されることが有用である³⁰⁾と言われるが、本教材の学習目標は、今回の学習者のレディネスに沿ってだけでなく、学習進度に合わせ段階的に変化し、どの段階からでも学習者が興味をもてる設定であったと評価できる。つまり、学習者が自己の学習段階に応じて学習内容や目標を選択することを通して、次の学習の方向性を示すための教材であったと言える。学習者が自己の学習レベルに応じた目標を見出すことは、計画的な目標達成に向かうことであり、その達成感が更なる目標達成に向けての学習意欲の向上となり、学習者のモチベーションを高めることに繋がると言える。

本教材の活用において、約9割の学生が知識・技術の習得や学習の視野が広まったとしている。これらの段階的学習内容・目標の設定は、学習が効果的に進められた成果であると言える。今後、臨床現場におけるピュアな課題を事例として盛りこむことは、精選されたプログラムを提供³¹⁾することであり、基礎教育課程の学生の看護実践力の向上だけでなく、臨床における新人看護師の継続教育および潜在看護師の現場復帰支援にも有効に活用できる学習教材として期待できると考える。

3) 自学自習の促進

本教材の活用方法は、画面での学習、あるいは学習者の自由に任せて反復学習を行った者が7割以上を占めた。学生は、携帯電話やパソコン等の機器の操作には精通していることより、動画を見る、あるいは静止画面やコマ送りを自在に操作できる本教材への親密度が高まったと考えられる。一方で、本教材を活用しながらメモやノートをとるという行為についてはバラツキが見られ、昨今の学生の記述離れという実態を反映していた。

活用時間が30～120分と幅が見られたことは、学習者が自由自在に操作することが可能な学習教材の特徴と考えられる。これは学習者の生活背景や経験の違い、あるいは学習者の知識量や理解度、学習の進行状況に応じて学習を行うことであり、周囲に気兼ねなく時間を掛け、時には前画面に戻るなど反復学習を行ったと考えられる。反復学習は、難易度の異なるシミュレーションを学ぶには有効な学習方法であり、また学習内容の振り返りや理解を確認できることは、学習者の学びの自信にも影響を及ぼすと考えられる。

「自ら学ぶ」と言う学習姿勢や行動には、以下の7つのプロセスがある³²⁾。それは、①対象に対し興味を覚え、やる意欲を触発する。②対象に対し、知りたい、わかりたいという目的意識が起る。③学習経験や行動経験から、問題を解明するための学習の筋道作りや方向づけをする。④問題を一つひとつ解きほぐして結果を目指す。⑤自分で解明した結果について、何がわかり、何ができて、求める知識や技能、あるいは精神的価値内容は何であったかを調べる。⑥自分で成し遂げたことへの満足感。⑦獲得した知識・技能、あるいは精神的価値内容や学習行動を自分の思考体系の中に組み入れて自分のものにし、新たな対象に取り組むことである。本教材は、興味・関心を示す、目的意識が生じる、問題解決の方法づけ、満足感を得る点より自ら学ぶ学習プロセスを辿っていると言える。また、学習者の自由記載内容から、本教材の学習効果として知識・技術の確認、アセスメントや観察の視点、優先順位の考え方、対処能力を身につけるために役立ったなど、自らの学習方法について考える機会になっている。これは自分の不足部分を補うために、新たな学習方法を模索し移行することを示唆していると考えられる。

6.2 シナリオ学習教材の発展的活用への示唆

初心者には、その状況に直面した経験がないため

に、実践を導く原則を与えなければならない³³⁾。本教材は、臨床現場に近い状況設定により、その状況をリアルに模擬体験し、現実場面で要求される判断・技術提供の手がかりを得るための有効な学習教材であることが示唆された。今後、学生が教材で学んだことが臨地（実習）においてどのように役立ち、効果を発揮したかを検証していくことによって、学習教材としてのバージョンアップに繋げることが必要である。

また、本教材活用後、自己の学習課題が明確になった学習者は半数にとどまった。その要因として、学習者の本教材による学習体験における疑問や感情、思考を、学習者の理解や判断にゆだねた結果によるものではないかと推測する。看護現象は、人間の生きる生活を如実に反映した複雑な状況が絡み合う。初心者である学習者が抱いた不安な思いや感情を集約する場の提供、例えばパソコン内における“学習掲示板”の設置により、学習体験から得た自己の感情をオープンにし、学習者間において共有することが重要と考えられる。それに対して教授する側は、学生が前向きに学習に取り組んで行けるように支援していく必要がある。

7. 結論

看護教育において、社会的ニーズに対応するために様々な教育方法が試みられていた。特に、臨床現場を模倣してより対象者へ接近した学習環境を作り出し、それを活用した教育方法が積極的に取り入れられていた。筆者らが開発したシナリオ学習教材は、臨床現場の看護現象を再現し問題解決を試みるものであった。今回、調査に協力を得られた32名の学習者より、本教材は学習者に臨床のリアリティ感を与え、段階的学習を進め、自学自習を促す学習教材であることが示唆された。今後、本教材学習が看護実践に与えた効果を明らかにすること、またこの学習プロセスにおける学生間の学びを共有する場を工夫することにより、学習教材としての充実が期待される。

本教材の使用簿を振り返ると、回収された質問紙を上回る学生が本教材を活用していた。学生が質問紙への回答に至らなかったことは、その自由度が尊重されたことでもある。また、学生がどのような形であれ、何らかの興味を示したことを事実として捉え、研究期間に限定することなく継続的に活用状況を把握することが学習教材としての評価に繋がると考えられる。

引用文献

- 1) 厚生労働省：看護基礎教育における技術教育のあり方に関する検討報告書，2003.
- 2) 大滝純司・阿部幸恵：シミュレーションを活用した看護技術指導，日本看護協会出版会，3-5，2008
- 3) 東雅代，村井嘉子，大場みゆき，他6名：臨地実習における看護技術習得状況の実態（2009年報告），石川看護雑誌，8，61-72，2011.
- 4) 木村久恵，村井嘉子，牧野智恵，他5名：成人看護学実習における看護技術習得状況の実態，石川看護雑誌，8，73-82，2011.
- 5) 川口孝泰，田島桂子，石井トク：看護学教育研究の動向 その1「日本看護学教育学会」学術集会講演集の経年的分析から，日本看護学教育学会誌，15（3），59-64，2006.
- 6) 雄西智恵美，茶園美香，佐藤正美：漢学教育の動向 その2「日本看護学教育学会」学術集会講演集における研究取り組み視点の分析，日本看護学教育学会誌，15（3），65-74，2006.
- 7) 本田芳香，塚越フミエ：模擬患者導入による学習の有用性，東京女子医科大学看護学部紀要，4，34，2001.
- 8) 土蔵愛子，大学和子，西久保秀子：模擬患者による看護技術実技試験における評価に関する検討，聖母女子短期大学紀要，16，65-73，2003.
- 9) 石山いづみ，梅野貴恵，佐々木容子他：看護学生のインタビュー演習におけるコミュニケーション技術の様相 乳癌模擬患者の入院時心理把握場面に焦点を当てて，九州国立看護教育紀要，6（1），31-34，2003.
- 10) 本多容子，緒方巧，田中静美他：試作看護技術シミュレータを用いた看護技術教育の評価—「浣腸」導尿の演習を通して—，藍野学院紀要，17，107-115，2004.
- 11) 中堀裕代，我部山キヨ子：超音波診断法の教育に関する文献レビューと今後の研究の方向性 助産師に関する超音波診断法の教育体制の確立にむけて，京都母性衛生学会誌，18（1），41-49，2010.
- 12) 中村隆一郎：看護基礎教育・医学基礎教育におけるシミュレーション教育の役割，医機学，81（1），214-221，2011.
- 13) 前掲2)
- 14) 青井聡美，杉本吉恵，吉田彰他：体位変換・移乗に関する看護技術のコンピュータ学習支援システムの開発，広島県立保健福祉大学誌，3（1），37-47，2003.
- 15) 桂川純子，柿原加代子，松田日登美他：シントラ
 ティブな環境を提供する看護技術教育システムの構築とその評価，日本赤十字豊田看護大学紀要，3（1），27-34，2007.
- 16) 真嶋由貴恵，中村裕美子，青山フミ：看護実践能力の獲得を支援する e-learning の導入と実践，日本教育工学会，119-122，2006.
- 17) 福井みどり：看護教育における模擬患者の活用と看護の展望，看護管理，19（11），938-942，2009.
- 18) 多賀昌江，樋之津淳子，福島眞理他：学生から見た客観的臨床能力試験（OSCE）トライアルの意義，SCU Journal of Design & Nursing，3（1），27-34，2009.
- 19) 庄村雅子，佐藤幹代，高橋奈津子他：成人看護学における OSCE（Objective Structured Clinical Examination）を活用した看護技術の主体的習得に関する学び，東海大学健康科学部紀要，14，39-45，2009.
- 20) 渡邊由加利，工藤京子，山本勝則他：【学生の看護実践能力を育てる OSCE の導入】OSCE における模擬患者への支援と模擬患者によるフィードバック，看護展望 36（6），0539-0543，2011.
- 21) 川崎タミ，横井郁子，角田ますみ他：実習直前の看護 OSCE（Objective Structured Clinical Evaluation）の結果を用いて測定した実践力と、学生の心的状況の関連について，東邦看護学会誌，8，10-16，2011.
- 22) 別所史恵，田原和美，吉川洋子他：模擬患者（SP）参加による「看護技術支援プログラム」の評価—2007年度実施評価—，島根県立大学短期大学部紀要，2，61-74，2008.
- 23) 松本玄智江，井山ゆり，吉川洋子他：看護実践力向上に向けた看護基本技術習得上の課題，島根県立大学短期大学部紀要，2，75-80，2008.
- 24) 清水裕子，横井郁子，豊田省子他：看護教育における模擬患者（SP；Simulated Patient Standardized Patient）に関する研究の特徴，日本保健学会誌，10（4），2008.
- 25) 中村香代：海外の看護シミュレーションの教育的取り組み，看護管理，19（11），943-946，2009.
- 26) 川村和子：看護実務のシナリオとシーンから展開する医療安全教育，第8回医学書院看護教員「実力養成」講座，2009.
- 27) 村井嘉子，堅田智香子，加藤亜妃子，他5名：看護実践力の向上を支援するためのシナリオ学習教材の開発，石川看護雑誌，8，93-101，2011.
- 28) 前掲27)
- 29) 前掲2)
- 30) 阿部幸恵：シミュレーション教育を支える教育観とプログラム作成の一連，看護管理，19（11），923-

928, 2009.

31) 前掲 30)

32) 稲川三郎：自己教育力を育てる指導の実際, 85-88, 1991.

33) 井部俊子訳：ベナー看護論 達人ナースの卓越性とパワー, 医学書院, 2001.

Examination of teaching methods in basic nursing education – Practical evaluation of scenario-based learning materials –

Chikako KATATA¹, Kiyomi HIKO¹, Yoshiko MURAI¹,
Mitsue FUJITA¹, Akiko KATO¹, Kumiko TANBO¹,
Yukie TAMURA¹, Naoko MARUOKA¹, Kazuyo KAWASHIMA¹

Abstract

In basic nursing education, in order to help students acquire skills to provide safe and high-quality nursing services, methods specifically designed for teaching nursing were reviewed. This study aimed to obtain suggestions regarding the significance and use of simulation scenarios by surveying previous studies on teaching methods applied in basic nursing education and by analyzing the results of testing scenario-based learning materials obtained from students taking a basic nursing education course.

The introduction of the following relatively new creative teaching methods has been reported: scenario-based learning, which is problem-based learning for promoting self-education, simulators that precisely and elaborately reproduce on-site situations, patient simulations, and objective clinical skills tests. The development of computer-based learning materials is also in progress.

From the experimental results, we observed the educational effects of self-educational, scenario-based learning materials that allow the users to experience realistic situations, learning step-by-step and iteratively. We hope to use these more effectively as learning materials by examining the effects of scenario-based learning on nursing practices and by devising a method of sharing what the students have learned in the process.

Keywords : Scenario-based learning, simulation-based education, assessment of learning materials