

総説

看護教育における効果的な授業の研究 — 実技学習での注視・身振り等の提示効果をめぐって —

中村 亨* 杉谷 修一** 吉田あや子**

〈論文要旨〉

この最終報告での、重要な帰結は、指導と学習との間に、交差する経過部分の可能性を明白に設定することである。上構的なカリキュラム実施での方向性を保つために、この報告では、授業内容の重要場面の映像の「前提的提示」を試みている。

提示学習の意義を明らかにするために、学校教育システムと徒弟制に典型的に見られる「わざ」モデルとの相違について検討しなければならない。第一に、わざモデルが分析的思考と民主的手続きに慣れた学校に馴染むのか。第二に、両者においては提示学習の背景が異なること。学校教育にわざモデルに基づいた学習方法を導入することは難しいように見える。しかし、生涯にわたり学習者のアイデンティティと学んだことの意味に関わり続けるような学習プロセスを前提とするなら、われわれは改めて提示的方法の重要性を検討すべきである。

高校生の看護の実技学習において、共同研究の授業分析から得られた注視、身振り等の映像を教材として作成し、これを動機づけとして課題提示に活用することで、生徒各自が演習目標、内容を考え、学習活動を効果的に行う授業展開を提案する。このビデオ教材は、視聴する生徒と同じ立場の学習者がロールプレイを行う場面であるため、よりインパクトが強く、学習意欲が奮い立つよう動機づけるとともに、役割イメージを作ることで生徒が自分なりの到達目標を主体的に捉える事が可能と考える。

キーワード：提示 わざ 映像 動機づけ 役割イメージ

1. 注視・身振り何ゆえに

1. 学習方略の学習内容別の適切性について

今日わが国の学校教育での学習指導論の趨勢は全般的にみて、従来の学問体系への導入を主眼とする、教科教育の系統性重視の方向から一転して、問題解決学習や発見学習といったヒューリスティックな学習の局面を称揚する方向を主流にするに至っていると言つて過言ではない。

この趨勢は、学習態度と習慣の素朴な成立を狙いとす、初等中等の学校教育段階においてのみでなく、より高度な習得内容を要求される高等教育の段階にまで、たとえば、大学改革という名の、自省的な授業への創意、工夫を内部に呼び込む形で、連動的な影響を及ぼしている。

そういった状況の伝播と浸透の要因が、社会のいかなるメカニズムによるものかは、しかるべき論者の分析にまかせるにしても、わが国の現在の教育界に、ある、しかるべき反省の転機が訪れているという現状を認めざるを得ないものがある。このことは、特に認知

的な認識の次元や、覚醒的な悟りの境地をこととする目的をもつ教育の内容の世界では、あるべき姿として、歓迎すべきものがある。

しかしながら、特に技術的な錬磨を要する学習内容や、定式的な行動パターンを身に付ける、目的の明確な習得事項の世界では、その方略について、少しく事情の異なった留意が要請される。今回、この論で取り上げる、看護教育のうちの実技習得の場合を、その観点から見直し、効果的な教育・学習の方略を提案してみたい。

「看護教育のうちの実技学習」ということで、ここでの論点を特定したのは、むろん、私どもの関係する職掌上の事情もあるが、人の命の尊重や福祉安寧を計る最終目的をもち、そのための手段として、看護という働きかけの持つ合理を体得する実技学習に、顕著な特性を見出す故にである。

こういった実技習得の場合を特定しての、学習成立の特性的な要因を捨うならば、要するに、要求される達成目標が明確であり、学習者の学習プロセスが人間の持つ身体的機構・組織や機能の条件の上で、行動上

* 西南女学院大学保健福祉学部 看護学科 教授

** 西南女学院大学保健福祉学部 福祉学科 講師

の巧緻や正確さ、また敏速性といった能力的馴致の可能性を確実にするという明確な形式性を持ち、その学習の核心部分に、観察と注意の集中という精神的「専心」¹⁾の要素を不可欠とする類いの学習であると言える。

平たくいえば「師匠から弟子へ」の技術の伝達などにまつわる必要事項に共通するものが、この学習領域では浮上してくると見てよいのではないか。たくみの技は、盗めとも、習うより馴れろとも言われてきた。

「馴れろ」は頻回の練習による能力的馴致を目指し、「盗め」は観察と注意の集中を指摘するものであろう。

実にこのことは、幼時より育まれた模倣学習の極限的程度の次元での成立を意味する。模倣の無目的模倣次元のものから、目的的に高度に意図的なものまでの、発達の意味付けに就いての、行動心理学上の指摘を想起しなければならない。

更に加えて、学習論的分析に至る時は、目的という意味的次元での核心に注目する要があろう。その点を今回（このシリーズを成す一連の研究経過は、西南女学院大学紀要上に記載されている）は、特に指摘したい。

2. 提示的手法の必要と特性留意

一般に視聴覚教材や示範的行動を主とする提示的手法は、少なくともその部分だけを取り上げるならば、教師主導の「教え込み」の形態を取る指導である。実技学習の展開の必要部分は、この形の指導を中核にすることが多い。学習者の「身につく」までの習熟過程に過誤をもたらさないための、確認や補正的情報を、直接的に与える必要によるものである。

実技の習熟過程には、学習者に取り入れられたモデル像の経時的変形や歪曲化による、思わしからざる行動パターンへの定着を防ぐためにも、モデル提示を「ここぞ」という必要時に「適切に」行わなければならない。学習の場が個人学習の形でなく、集団での展開の要ある時には、「適切な必要時」は指導者の十全な判断によってのみ正しく捉えられ、また、多くの場合、複数の学習者への配慮から、必然的に複数の機会の姿を取らざるを得ない。

こういった頻回の提示が、要求される事態での指導・学習の展開の特異性において、カリキュラム構造の本来的な在り方と、それに続く実施という実践のプロセスに、平準のカリキュラム展開とどう異なり、また、どのように特異な留意を要請するものになるかを、実証的例示とともに考察したい。

注視映像のもつ特異な効果については、前回までの報告で詳述したが、再度確認のために述べるならば、一般に「身振り」と称される行動モデルを示して行う演示の効果は、指示的な要素を例外とすれば、多くは模倣の対象を明確にするという表面的なものである。むしろこの「表面的なもの」である要素は、教材的要素として不可欠のものであり、それ自体に低い価値付けが成されてはならない。それは実に観察が容易であるという意味で、学習の成立のために重要な一要因として認められなければならない。

それに加えて「注視」を取り上げるのは、その圧倒的な誘意性に着目するゆえにである。それは、前号までの実写映像で確認できるように、示される行動を、模倣すべき価値あるものとして観察者に直観的レベル受け取らせる「迫力」をもつゆえにである。

高度の技術を披露する演示は、感嘆すべきものとして、学習者の可能感と必要感において有効であろう。

「注視」はそれに加えて、平易でありながらも重要な技法についても、学習の目的的な意味合いに、ある重み感をもたらしものであり、言語的な説明や解説の迂回路的間接性に比較して、より直接的な「迫力」に富むものであることに着目しているのである。

以下は、上記のような試案のもとに、看護教育での実技学習の展開を構想し、今日隆盛を見せつつある、ヒューリスティックな学習に匹敵する動機性を確保する方法のありかたを、カリキュラム実施過程への提案として、学習集団を基体とする学習での授業展開の秩序的構造の変革を予想した上で、必要な考察を加えるものである。

II. 技の伝承モデルと実技学習の接点

1. 学校教育における学習者の動機付け

総合的学習の行く末が注目される中、学習者の興味・関心に基づく主体的学習プロセスの重要性が繰り返し叫ばれている。理論的にはともかく、教育実践のレベルでは一方的な教授—学習の手続きが決して例外的あり方ではないのが現状である以上、このような主張にも一定の抛り所は認められる。その意味では、ここで展開する提示学習という方法論は一見奇妙に思われるかもしれない。しかし、身振りや注視という身体活動が実技学習において持つ意味を論じてきた延長線上に、有意味なひとまとまりの手続きを提示することから学習をスタートさせることの可能性を探ることができるとは思えないだろうか。そしてそれは学習者の主体

的参加という現代的要請と矛盾するものではないと考える。以下において、提示効果の問題をわざの伝承モデルの文脈で検討してみたい。

わざの伝承は古典芸能や職人等の徒弟制に代表される前近代に位置づけられる学習のあり方である。現在、このモデルが実体的組織として機能している領域はきわめて限定されており、社会の特殊な位置で命脈を保っていると見なされている。このような失われつつあるモデルを学校教育場面に適用することに関する検討は、これまでも繰り返し行われてきた。

レイブとウエンガーの「正統的周辺参加論 (LPP)」は徒弟制の問題を論ずる際の、最も重要な焦点のひとつである²⁾。彼らは徒弟制をそのまま学校教育に適用可能であるかと主張しているわけではないが、少なくとも日本においてはその根拠として利用されてきた。師匠(親方)と弟子との緊密な関係の内に成立する学習のあり方は、マスプロ教育批判を通り過ぎて学習空間の維持さえ疑問視されている今日の学校現場からすれば、ある種のノスタルジーとも呼べる感慨を伴いつつその効果が期待されるのであろう。LPPと学校教育の問題に対しては多くの議論や批判がなされてきたが、実技学習という点から言えば、いくら期待は大きくなるかもしれない。ただし、教室の中に限定的な徒弟制を出現させたとしても、どうしても残ってしまう問題が存在する。それは学習者の動機付けのあり方である。

徒弟制においては師匠(親方)に弟子入りする段階で、一定の動機付けが保証されている。修行する気のない学習者は最初から弟子入りすることはないからである。これに対して学校には様々なレベルの動機付けを持つ学習者が混在する。もちろん学校階梯や労働市場との関連において、学校ごとの格差も大きいことには注意すべきであろう。徒弟制においてはわざの習得が他の学習項目に置き換え不可能な核をなしているのに対し、学校教育では資格試験や進学・就職といったそれ以外の目標を実現するための手段と見なされる可能性は高い。この意味で、徒弟制のほうがより意欲に満ちた学習者に恵まれているのである³⁾。

では学校教育において学習意欲を回復することは可能かという問いが出てくるのが予想されるが、ここでは学習意欲が徒弟制ほどに十分保証されていない条件下でわざの伝承モデルが機能するのか、という問いに置き換えて検討していこう。

2. 提示学習を可能にする条件

わざを伝達する伝統的な教育システムは「段階的に形を学んでいくのではなくて、入門のときから、いきなり師匠の形の全体的な模倣から入っていく」⁴⁾という特徴を持っている。これは提示学習のひとつの典型を示している。多くの場合、なぜそのようにするのかという意味を教えることなく模倣させるのだが、このような学習形態は分析的な思考に貫かれた現代の学校教育とはかなり異なっている。まず第一に、分析的思考と民主的手続きに慣れている学習者が、いわば封建的な方法を受け入れられるかという問題がある。第二に、提示を契機とした学習のプロセスが向かう先が徒弟制と大きく異なるだろうという点。第三に、提示学習を意味づける背景を検討しなければならない。

提示学習というパターンそのものを受容できるかという点に関して言えば、決して不可能ではないと考える。ここで問題となっている実技という性質上、あまりに分節化した学習内容から始められないという事情に加え、学習者たちがパフォーマンスを楽しむ状況が成立する場合が期待されるからだ。間違えずに模倣せねばならず、その成果が評価の対象になるという教室場面を意識させないような工夫があれば、むしろ彼らは積極的に提示内容を受容する可能性がある。その意味で、ビデオ等の映像教材は安全な位置からパフォーマンスを楽しめるものかもしれない。学習プロセスの深化や学習者の慣れとともに変化するであろうが、提示効果を考える上で映像の持つ意味は大きいだろう。

古典芸能の世界においては技の習得は最終的に「型」の習得へと向かう⁵⁾。LPPにおいて論じられる実践共同体が型の正当性を保証することになる。もちろん共同体は硬直化した構造であるとは限らないので一むしろレイブたちは柔軟な相互交渉の現れであることを前提に論じたわけだが一長いスパンで見れば革新という要素を排除することはできない。実技学習の側からみれば、最終的な目標は有意義な技術の体系と考えられる。これは有無を言わず「保存命令」に従うことではない⁶⁾。では学習の結果として規制の技術を革新することかと言えば、そうではないだろう。革新は学校教育を離れた後に現れるものであり、それを可能にする実践の基礎を実技学習が担うと考えるべきだろう。よって限定的な意味で、型の習得と似た学習が要求されることになる。その技術(わざ)を身につけなければどうしようもないからである。

その一方で、提示されたわざの意味を理解する段階が不可欠であり、それも比較的短時間の学習プロセス

の中に位置付くことになる。わざの伝承が通常数年から時には生涯にわたる長い時間の流れに行われるのと大きく異なる点である。技術が身に付いた（わざの伝承モデルから言えば表面的な形であろうが）後に、改めてその技術の意味がわかるという段階を限定的にしか取り入れられないのは学校教育の性質上当然といえる。

では、学校における実技学習はわざの伝承モデルの表面を借りることしかできないのだろうか。この問題を考える前に第三の論点である提示学習の背景を検討してみよう。

先に少しふれたように、わざの正当性は実践共同体によって保証される。そしてそれを可能にしているのが、徒弟制が生活そのものに根ざした実践であるという事実である。典型的には住み込みの内弟子を思い浮かべればよい。掃除や洗濯といった日常の雑事にも意味がある、というとらえ方が徒弟制には観察される⁷⁾。最も重要なのは、そのような意識が学習効果を上げるかどうかというよりも、生活全体を修行というプロセスに読み替えていく基点としての自己意識ではないだろうか。現代的な言い方ではプロ意識がそれに近いかもしれない。すなわち、提示学習そのものがどの程度効果的なのかと問う前に、学習が行われている状況が共同体や学習者自身によってどのように定義されているのかという文脈が問題にされる必要がある。実技学習の場合には、所属する学校に対するコミットメントよりも卒業後の職業もしくは当該の技術を含む上位の役割に対する予期的社会化をいかに進めるかがポイントとなるだろう。

3. わざの伝承モデルの可能性

ここまで見てきたように、わざの伝承モデルをそのままの形で学校教育に応用することは困難である。学習者の動機付けや時間的制約は部分的に解決可能だとしても、技術（わざ）を習得しようとする自分をどのように意味づけ、それに基づいて学習を進めるかという学習の意味づけの問題は最後まで残るだろう。一つの可能性として考えられるのは、生涯学習のように長期にわたる文脈で学習をとらえ直すことである。わざの伝承モデルに最も近づくものとしては、ある技術を身につけることが学習者のアイデンティティに重要な意味を持つような枠組みを設定することだろう。職人を育てる一職人を目指すという関係を社会の中に形成し、そのプロセスのどこかに明確で限定的な目的を持って学校教育を対応させることである。

ただ、伝承モデルは職業教育の枠組みを超えて検討する価値があるのではないだろうか。技術に限らず、学習することにはある世界とそこでの認識や行動を受け入れることである。すなわち、われわれは程度はともあれ学ぶことによって社会化される存在である。通常学校教育で行われてきた、学習者がある学習内容を学ぶという方法ではなく、学んだ後から学習内容と学習者自身の意味を明らかにしていく方法があり得るのではないだろうか。学ぶことに自己を深く関わらせ、それを相対化していく経験はあらゆる学習場面で重要な意味を持つはずである。

III. 注視・身振り等のビデオ教材提示による看護教育における実技授業について

1. これまでの授業分析から示唆されたこと

I章、II章で述べているように、高等学校における看護や福祉領域の教育では、生徒に分かり易い授業、効果的な授業を展開して行くためには、生徒に興味・関心を持たせ、意欲的・積極的に授業に参加させることが重要である。とりわけ、看護教育の教師は、多人数の学習者に知識を理解させ技術習得をねらいとする演習授業を効果的に行うにはどのように授業を構成していけばよいか苦慮している。

本研究グループは、2000年度から看護教育の実技学習における効果的な学習方法を明らかにする目的で研究を進めている。すでに、本紀要VOL.5において、教育実習生を授業者として高校生の基礎看護技術の演習授業を映像収録によって分析した結果を報告している。そこでは、授業展開の中での授業者・学習者の注視行為等が効果的な教育要因であることが示唆される場面が抽出された⁸⁾。また、VOL.6では、現職教員を授業者として高校生の基礎看護技術の演習授業を映像収録によって分析した結果から、学習者の実態を踏まえ、学習者に達成感を感じさせるカリキュラム構成つまりボトムアップ（下構的）式カリキュラム構成の試みが効果的な授業を作り出す基盤となりうることが示唆された⁹⁾。

そこで、本研究では実技学習の授業において、ボトムアップ式（上構的構成）の授業実践の観点から、共同研究の授業分析より得られた注視、身振り等の映像を教材として作成し、これを動機づけとして課題提示に活用することで、生徒各自の学習活動を効果的に行う授業展開を提案する。

2. 指導案の提起

1) 課題提示の意義

これまでの教育は、授業者がある面で児童・生徒に指示を中心とする学習を押しつけてきたことから、現代の子どもたちは指示されないと行動に移せず、また一方では指示されると反発してしまうという傾向にある¹⁰⁾といわれている。技術を習得する授業では、指示や言葉による説明だけでは学習意欲がわきにくく、身につけにくいものである。たとえその時点ではできても、技能として定着し応用することは難しいことであろう。まねる対象を観察し、納得し、意欲を持って取り組むことが重要と考える。自分が演習の中で何を学びたいかという強い動機づけが不可欠である。

学習意欲とは、あることを学習しようとする意思と学習してみたいという欲求からなる心情であり、その意欲をかき立てるものは教師による刺激であり、この刺激は、教育の分野では「動機づけ」と呼ばれ、学習内容に直結した内発的動機づけにおいては、導入、展開、終末という学習段階に対応して、行動喚起、行動持続、行動強化の機能をもつものである。¹¹⁾したがって、動機づけとして、共同研究で得られた映像を提示することで学習者の学習意欲を奮い立たせることが可能と考える。

2) 課題提示による授業展開について

上構式(ボトムアップ)授業展開の概要をFig. 1に示す。

前時：理論学習 → ①課題の提示・動機付け(ビデオ教材視聴) → ②ビデオ視聴からの気づき(提示対象の言動を注意深く観察する) → ③演習内容をイメージする(各自の到達目標を考える) → ④二人ペアでロールプレイを行う(患者役・介護者役を演じる) → ⑤お互いの役割について話し合う → ⑥授業者がまとめとして介護者役をしてみせる(技術の示範) → ⑦全員が二人ペアで話し合う(情報の共有) → ⑧演習プリントで自己評価をする(演習プリントに自分なりにメモする)

指導者の重要な指導基盤は、①課題の提示・動機付け、②ビデオ視聴からの気づき、③演習内容をイメージする、④二人ペアでロールプレイを行う、⑤授業者の示範で確認する、という5つの展開過程とする。

指導基盤の第一として課題の提示・動機付け(ビデオ教材視聴)については、導入・展開の始めとして、注視・身振り等を含んだビデオ教材を提示することで、学習の動機づけにする。まず、どのような場面であるかなど注意深く映像を見ることに専念する。(表1)

ビデオ教材としてはVol.6で得られた看護教育3年目の教員を授業者とする寝衣交換の演習授業から、授業者による学習者全体の見回りの一場面、授業者の学習者への身振り行為による指導の一場面、授業者の学習者へのまなざし行為の一場面及び学習者2人の共同学習の一場面(介護役が真剣な表情で介護を行っている)など¹²⁾を5分程度にまとめたものである。

なお、ベッドメイキング演習用として、本紀要Vol.5で得られた初心者を授業者とするベッドメイキング演習から、授業者の実演動作を注視する生徒の表情、授業者の動作を注視している生徒と実演している授業者の場面、身を乗り出して教材(横シーツの輪)を確認しようとする生徒の場面、横シーツの作り方に学習者が取り組んでいる場面、その様子を授業者が見守り、身振りを交えて学習者の自主性を引き出す働きかけを行っている場面など¹³⁾を5分程度にまとめ教材として作成したものである。

これらのビデオ教材は、実際の介護者が行う模範的な場面ではないが、視聴する生徒と同じ立場の学習者が上手に行う演技を見る(視聴する)ことで、よりインパクトが強くなり、自分のこととしてこの演習で「何を学びたいのか」、学習意欲を奮い立たせるような動機付けとしたい。さらに言えば、生徒各自にこの授業で「何を身につけたいのか。」「どのようにしたいのか。」いわゆる、介護する役割イメージを創ることで、「あんなふうにやれたらいいなあ。」と自分なりの到達目標を主体的に捉えさせることが可能と考える。

第二としてビデオ視聴からの気づきにおいては、映像を見て気づいたことを発言してもらおうが、この際、授業者は極力発問を控えて、できるだけ生徒一人ひとりが考えるように留意する。学習者からの注意力の集中による気づきとして、表1のような項目が考えられる。また、発問する際には、学習者の反応をみながら、「どのような状況でしょうか?」、「どちらが麻痺側でしょうか?」、「気づいたことをメモしてみましょう」など発言を促す工夫をする。

第三として演習内容をイメージすることについては、学習者が他者の発言を聞くことで、演習内容とロールプレイの役割のイメージをふくらませ、学習者なりの到達目標を考える。(表2)

第四として二人ペアのロールプレイについて述べる。高等学校の基礎看護技術においては、知識、技術、人間性(思いやる心)のそれぞれを高めるように指導することが求められる。理論的知識がどんなに高くても、技術や思いやる心が低い場合は、気持ちよい看護・

介護の提供はできない。しかし、患者が満足する働きかけがあれば、さらに看護・介護者の意欲・積極性が引き出され、成長も望めるものとする。したがって、本演習の二人一組で半身麻痺患者の役と介護する役を交互に行うやり方の患者中心のロールプレイ演習は、学習者の知識・技術を高めるだけでなく人間性を重視した思考力及び技能を育てる主体的学習に有効な教育方法の一つと考えることができる。

ロールプレイを行うグルーピングの考え方として、人数に見合うだけのベッド数が十分にあれば二人一組のペアとする。この場合患者役と介護者役で相互に観察する。人数が多い場合はベッド一台に二組をあて、前半・後半に分ける。ロールプレイをしない組は、ロールプレイをしている組を観察する。その後、半分経過したところで交代するという設定にする。

次に、ロールプレイの指導上の留意点としては、生徒の代表だけではなく、全員が患者役と介護者役の両方を交互に行うことであり、患者役では設定された症状の患者になりきり、患者の立場からみた介護者の言

動の留意点を把握する。介護者役は介護者として自分がイメージしたもの、つまりやってみたくて考えている行為を行う。介護者役だけでなく患者役を体験することで、介護を受ける人からの視点で介護者役の技術を観察する。とりわけ観察に集中することで、学ぶべきものを習得できるとの考えからである。

また、授業者の留意事項としては、できるだけ指示をしないで、注視、身振り等を活用して補助し、学習者の自主的な取り組み、創意工夫をひきだす。生徒たちがお互いを観察し、その後の話し合いでは、悪い点やできないところを指摘するのではなく、良いところを見つけるという視点で、前向きに取り組む姿勢を引き出す。また、情報を共有する観点から、ペア同士や各ペア間での意見交換、教えあいを引き出す。指示・指摘をせず、助言を行い、できるだけ身振り、注視等を活用し、発問で自主的な取り組みを促進することが重要である。

最後に、授業のまとめとして、授業者が学習者のロールプレイを見守り気づいたことを踏まえて、模範的な

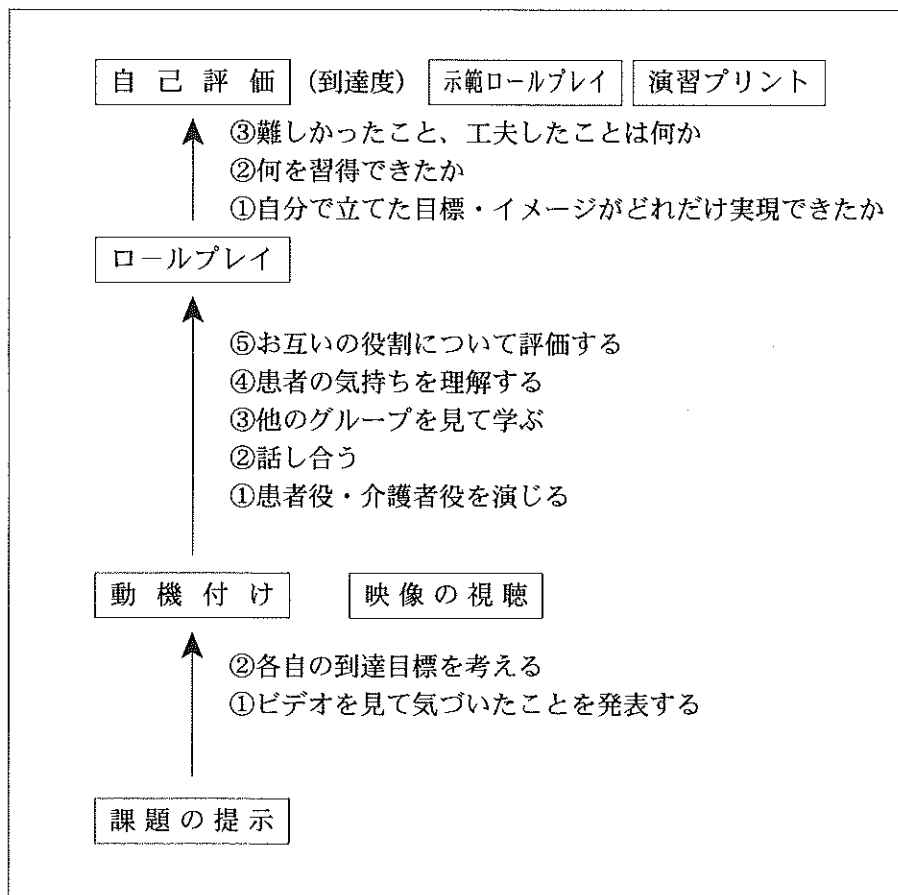


Fig. 1 上構式(ボトムアップ)授業展開の概要

表1 課題提示の学習展開

時間	指導内容	学習活動	指導上の留意点 ▲ 生徒の反応 △
導入	前時の復習	寝衣交換の講義を思い出す	
展開	<p>本時の授業課題の提示</p> <p>○ビデオ教材A、ビデオ教材Bを生徒が視聴する。</p> <p>半身麻痺の患者を車椅子に乗った状態で寝衣交換をさせている介護者の様子</p> <p>☆① 患者さんはどのような状況(状態)だと思いますか?</p> <p>☆② 介護者は何故このような介護をしているのでしょうか?</p> <p>☆③ 気づいたことを発言するよう促す。</p> <p>☆④ 気づきの共有を図る。 生徒の気づきや意見を板書し、整理する。</p>	<p>◎ ビデオA:車椅子での寝衣交換(和式寝巻き → パジャマ) 視聴して考える</p> <p>注意力を集中して、映像の介護者役と患者役の言動等について観察する</p> <p>★① 患者さんの状態を考え、<u>気づいたこと</u>を発言する。</p> <p>★② 介護者は何故そのような言動をしているのかについて考える。</p> <p>★ ③ <u>言葉かけ、動作などについて気づいたこと</u>を発言する。</p> <p>★④ クラスメートの気づきから学ぶ。</p> <p>◎ 本時の課題の確認をする。</p> <p>★⑤ 各自の目標を考え定めプリントに書く。</p>	<p>▲ ①動機づけとしてビデオの提示をする。</p> <p>△ ① 「何故、先生はビデオを視聴させるのだろう」と生徒には一種の驚きがあるだろう。</p> <p>▲ ②ロールプレイをする高校生の映像を見て「自分だったらどのようにするのか」を考えさせる。</p> <p>▲ ③患者の立場に立った介護とは、どのような手順やどのようなことに留意したらよいかを考えさせ、各自の目標を定めさせる。</p> <p>△ ②生徒の反応 手順、言葉かけ、動作、思いやる心などについての意見を出してくると予想。</p>
	<p>演習1 半身マヒの患者の寝衣交換 (和式寝巻き → パジャマ)</p> <p>① ロールプレイを行うために、二人一組の役割を決めてもらう。</p> <p>② 各役割等の条件 各役割になりきる。 患者になりきって介護者の言動を観察する。 学習者同士で話し合いながら行ってよい。 他のグループを参考のみで、まねてもよい。</p> <p>③ ベッド間を巡視しながら、とまどっていたり、間違っている学習者に対して注視・身振りを活用して指導をする。</p>	<p>演習1 半身マヒの患者の寝衣交換</p> <p>① ロールプレイを行うために、患者役、介護者役を決める。</p> <p>② 自分の役割をイメージする 半身マヒの患者の寝衣交換を講義で学習したと配布資料をもとに参考に行う。 (和式寝巻き → パジャマ)</p> <p>③ お互いが話し合い、工夫しながらやってみる患者になりきって介護者の言動を観察する。</p> <p>④ お互いが役割を行う上で気づいたことを伝える。</p> <p>○ 隣他グループをさりげなくみて学ぶ。</p>	<p>▲ ④配布プリントとは演習用プリントとして演習後感想・意見を書くものである。 (配布プリント:表)</p> <p>▲ ④ロールプレイの役割は、患者役と介護者役の両方を体験するよう指導する。</p> <p>▲ ⑤患者・介護者役の立場になりきって行うよう指導する。</p> <p>△ ベッド数が足りない時は一つのベッドに2組配置する。一組は観察者としてロールプレイをしているペアをみて学ぶ。</p>
まとめ	<p>④ 示範技術の提示</p> <p>比較的できているグループにロールプレイをしてみせ、他の生徒はポイントを確認する。さらに授業者がポイントとなることを示範する。</p>	<p>◎ ビデオA:車椅子での寝衣交換(和式寝巻き → パジャマ) 視聴して考える</p> <p>注意力を集中して、映像の介護者役と患者役の言動等について観察する</p> <p>★① 患者さんの状態を考え、<u>気づいたこと</u>を発言する。</p> <p>★② 介護者は何故そのような言動をしているのかについて考える。</p> <p>★ ③ <u>言葉かけ、動作などについて気づいたこと</u>を発言する。</p> <p>★④ クラスメートの気づきから学ぶ。</p> <p>◎ 本時の課題の確認をする。</p> <p>★⑤ 各自の目標を考え定めプリントに書く。</p> <p>自己評価 演習プリントで確認する。</p>	<p>▲ お互いのよい点を評価させるような発問をする。</p>

表2 ビデオ視聴からの生徒の気づき

	演習1 (車椅子での寝衣交換)	演習2 (ベッド臥床での寝衣交換)
共通	<ul style="list-style-type: none"> 患者役自身でできるところはやってもらっている 健側から脱がせて、麻痺側(障害のある方)から着せている 新しい寝衣は床に着かないように工夫している 患者役に声かけをして介護を行っている 保温に留意し、不必要な露出を避けている 着替後、快適な状況になっているか気分を確認している 役割を交代して行っている 	<ul style="list-style-type: none"> 着脱に無理な力がかからないように行っている 手荒な操作をしないで丁寧に行っている 患者の安全に注意して行っている 新しく着せた寝衣にシワやたるみがないようにしている 寝間着(着物)の合わせ方、ひもを結び方を正しく行っている
独自	<ul style="list-style-type: none"> 脱がせた寝衣は背中の下へ入れている 車椅子の方向転換、位置固定を正確に安全に行っている 車椅子から患者役がしっかり立てるように工夫している 	<ul style="list-style-type: none"> ズボン交換では健側の膝をしっかり曲げて行っている ベッド柵がついているか確認している 介護者役は操作しやすいようにベッドの健側に立っている

演技を行い、留意すべき事項などを、全員で確認し合う(情報の共有)。全員が、患者にとって良いと思うことや、自分ができなかったことなど前向きな視点で観察する。さらに自己評価では、もっと良い介護を行うにはどうすればよいかという視点から発言する。これを踏まえて、生徒は、自分で立てた目標・イメージをどれだけ実現し、何を習得できたかを確認し、各自が演習プリントにそってまとめをする(Fig. 2 演習プリント)

以上、共同研究から得られたビデオ教材等による提示効果を狙った授業展開を提起し、「生徒各自が自分なりの実技イメージ(介護者)を持ち、いわゆる見て学ぶ。観察して、模倣して、技術を身につける」という学習展開を提起した。今後は、実践の中で、より効果的な実技学習のあり方について、さらなる研究を進めたい。

謝辞

本研究のビデオ収録に快く協力いただきましたA高等学校社会福祉科1年生、B高等学校の衛生看護科1年生の皆さん及び看護教育担当の先生方に心から感謝申し上げます。

付記

執筆担当 中村亨(Ⅰ章) 杉谷修一(Ⅱ章) 吉田あや子(Ⅲ章)

本研究の一部は2001年度西南女学院大学共同研究費の助成を得て行われた。

年 月 日
年 組 番号 氏名
学習テーマ: <u>寝衣の交換(半身まひのある場合)</u>
自由に、書ける範囲で書いてください。
[ロールプレイの前に記入して下さい]
1 自分の目標 ○特に力を入れたいところ ○自分だったらどのようにするか
[ロールプレイ後、話し合ってから記入してください]
2 あなたが、身についたと思うのはどのようなことですか
3 むずかしかったこと、工夫したことはどのようなことですか
4 疑問・質問など自由に記入してください

Fig. 2 演習プリント

引用文献、注

- 1)「専心」… J. Dewyなどのプラグマティックな学習論でも、この注意力の集中は重要視される。
- 2)J. レイブ、E. ウェンガー 佐伯胖訳『状況に埋め込まれた学習』産業図書、1993
- 3)もちろん徒弟制においても、親に無理矢理押し込まれた新参者や途中でやる気を失った脱落者も相当数存在する。しかし、それら動機付けの低い学習者は徒弟制から離脱していくため問題とならない。学校をそのアナロジーで考えることは、例えば学力低下に危機を感じる人々の中に潜在的にその欲求があったとしても、当然大きな困難を抱えることになる。
- 4)生田久美子『『わざから知る』その後』福島真人編『身体の構築学』p. 423、ひつじ書房、1995
- 5)生田久美子『『わざ』から知る』東京大学出版会、1987
- 6)藤田隆則「古典音楽伝承の共同体一能における保存命令と変化の創出」福島編前掲書
- 7)竹内は宝塚音楽学校における掃除のような一見学習内容と無関係の要素が、アイデンティティを媒介としてどのように学習プロセスに組み込まれているかを指摘している。竹内洋「学校効果というトートロジー」竹内洋、徳岡秀雄編『教育現象の社会学』世界思想社、1995
- 8)中村亨、吉田あや子、杉谷修一：「看護教育の効果的な授業研究—実技学習における『注視』行為等の効果に着目して—」西南女学院大学紀要 vol. 5 92-103 2001
- 9)中村亨、吉田あや子、杉谷修一：「看護教育の効果的な授業研究—実技学習における『身振り』行為等の効果に着目して—」西南女学院大学紀要 vol. 6 58-68 2002
- 10)稲垣忠彦：—授業の創造と教師の成長— 授業と学習の転換 岩波書店 297-319 1998
- 11)菊池兵一：「授業をみる一つの視点」教育研究 第43巻第6号 10-13 1988
- 12) 8)と同掲
- 13) 9)と同掲

A Study for an Effective Nursing Education
— Focusing upon effectiveness of “A FORE CASTING PRESENTATION”
with some important picture of contents on practice teaching —

Toru Nakamura Shuichi Sugitani Ayako Yoshida

<Abstract>

The most important issue of this final report is to give an evident possibility to the practice of the crossing procedure between teaching and learning process. In order to maintain the aimed direction in bottom up system on learning process, we settled a FORE CASTING PRESENTATION with some important pictures of contents on learning course.

We have to consider some differences between the school education system and Waza model that is typically found in an apprentice system in order to clarify the significance of presentation in a learning process. Firstly, we have to see if Waza model ensure its consistency with analytic thinking and democratic procedures in a school. Secondly, there is a different background of the presentation between them. It seems to be difficult to introduce a learning method that based on Waza model in the school education system. But we should exemplify further the importance of the method to the learning process that makes a life-long commitment to learner's identity and the meaning of the learning.

The purpose here is to propose the lesson deployment for the practical subject of nursing in the high school education using the video teaching material which has the scene, such as a gaze and a gesture, obtained from the lesson analysis.

This video teaching material is expected to give the more stronger impact to the learners, since it has the scene in which the student of the same situation completely as the learners do the role play, then it considers that it help the learner to have a motivation for the practical subject and to make the role image independently for catching the achievement goal.

Key words: presentation, Waza, image, motivation, role image