

---

領域名：小児保健看護

報告者：上原和代

---

### 教育及び実践の課題

---

本学の現行カリキュラム（2011～2021 年度入学生）では 3 段階実習（3 年次後期～4 年次前期）の 6 科目において演習 1 単位（15 回/連日）に引き続き実習 2 単位（10 日間連日）という各科目の演習・実習が連動したカリキュラムが導入された。演習を臨床実習の準備学習として効果的に運営するようカリキュラム導入の際、科目の責任教員向けに外部講師を招いてシミュレーション学習のトレーニングが実施された。各科目ではこの 10 年間、シミュレーション学習、模擬患者へのロールプレイ学習、ジグソー法を取り入れた看護過程、個人学習ノートの一部をグループ学習へ変更するなど、学生間の学習活動を活性化する試みがなされた。

---

### 活用した論文の概要

---

インタラクティブなゲームベースの学習体験の効果を測るために、従来のスライドを用いた講義形式の学習から、事例を用いた学習者主体のシミュレーション学習へ変更した。事例は高血圧、2 型糖尿病の基礎疾患があり、COPD 増悪による入院 3 日目の 50 代男性患者から夜 9 時にナースコールで呼ばれるという設定で、いくつかの課題をチームで解決しながら、病室から脱出するまでのタイムを競う内容であった。学習活動の参加者は、看護歴 18 か月未満の看護師 167 名と 18 か月以上の看護師 46 名で、学習後に自記式質問紙で学習効果を測定した。その結果、ゲームシナリオ学習では参加者の満足度が高く、看護の知識と実践が改善されたこと、正確なスキル提供への自信が高まったこと、経験豊富な看護師においてより効果が高かったことが報告された。その際、グループで協力した、楽しかったという自由意見が多かった。

---

### 教育及び実践への活用

---

現行カリキュラム導入以降、小児保健看護演習でもシミュレーション学習を継続して提供している。初期のシナリオは臨床実習で学生が躓きやすい場面を材料に、子どもへのあいさつ、症状アセスメントと対応、事故予防の短いシナリオであった。その後、ネフローゼ症候群の幼児とのコミュニケーション、胃腸炎の乳児のフィジカルアセスメント、川崎病の学童への急変対応の 3 種類を経て、現在は看護過程 1 事例に絞り、看護過程と連動させたシナリオシミュレーションへ展開することで、いわゆる頭作りとベッドサイドパフォーマンスの両方が学べるよう修正を重ねている。シミュレーション学習をファシリテートする際に教員が心がけていることは、評価しない、実施者の緊張緩和に努める（2 人実施など）、チームの一体感を高める（作戦タイム、観察役の学生が自由にヒントを出して応援するなど）である。今回の文献から「ゲーム感覚で楽しく」という要素が学習者の主体性と満足度を高めることをふまえ、学習者から笑顔や笑いが自然と起こるような仕掛けを加えて、小児看護の面白さを伝えたいと思う。

---

### 参考文献

---

Adams V., Burger S., Crawford K., Setter R. Can You Escape? Creating an Escape Room to Facilitate Active Learning, *Journal for Nurses in Professional Development*, 2018;34(2):E1-E5

---