

老年看護学「事例とロールプレイを活用した アクティビティケア演習」における学生の学び -テキストマイニングによる演習後レポートの分析-

上原 主義^{1)*}, 山本 里美¹⁾, 高儀 郁美¹⁾

¹⁾ 名寄市立大学保健福祉学部看護学科

【要旨】本研究の目的は、教員が作成した事例と看護師役・高齢者役の体験を活用した「アクティビティケア」演習において、学生が得た学びの内容を明らかにし、今後の講義・演習・実習での指導内容・方法を構築するための基礎資料とすることである。学生の演習後レポートの内容を、KH Coderの「共起ネットワーク」を用いて単語の共起関係を探索することでカテゴリー化した。その結果、〈高齢者が安心してアクティビティケアに参加できる計画の立案と実施〉〈使用する物品の工夫と改善〉〈看護師役の声かけと高齢者役の体験〉〈心身機能と社会参加の維持・QOLの向上〉〈場の雰囲気づくり〉〈脳への刺激〉のカテゴリーが抽出された。学生は、ロールプレイを体験することで、アクティビティケアの効果を学ぶことができた。しかし、高齢者に対する声かけに関しては、指導方法を改善していく必要があることが明らかとなった。

キーワード：老年看護学, アクティビティケア, 演習, 学び

I. はじめに

現在、65歳以上で介護保険制度における要介護、または要支援の認定を受けた人は令和2年度で668.9万人となっており、要介護の認定を受けた人の割合は、65～74歳は3.0%、75歳以上では23.4%（内閣府2023）で、後期高齢者においては、要介護の認定を受ける人の割合が高い。このように介護を必要とする高齢者が増加している現状で、看護師は、高齢者の加齢に伴う身体・心理・社会面における機能の低下や疾病を予防し、その人らしさを尊重した生活を支援することが必要である。その人らしさを尊重した生活には、生命維持や生活リズム、労働、社会活動など、個々人の全体的であり、個別的、慣習に応じた活動が含まれる。高齢者の生活を支援する方法の一つとして、アクティビティケアが挙げられる。

アクティビティケアとは、高齢者の老化や廃用性萎縮を予防し生活の活性化を図る目的で行われる生活活動や運動、文化活動などをさし（奥野ら2014）、レクリエーションも包含する（アクティビティ・サービス協議会2014）。高齢者を対象としたアクティビティケアについて、日常生活を活性化するための効果的な方法が検討されてきている（堤ら2007）。

また、老年看護学関連科目におけるアクティビティケア演習の内容や学習効果についても検討されてきている（川久保ら2019）が、よりケア実践の場に即した演習が行えるように、演習の内容や方法に関して、さらなる検討が必要とされている。

筆者所属機関の老年看護学実習では、学生が受け持ち対象者への個人、および集団アクティビティケアを経験する機会を設けている。しかし、実習前に学生がアクティビティケアの計画立案から実施までのプロセスを学ぶ機会は、講義だけであったため、具体的なケアに対するイメージがつかめず、対象者へのケアを実施する際、戸惑うことも少なくなかった。そのため、アクティビティケアを演習として取り入れていくことが必要だと考えた。

臨地実習に向けて学内で準備をしておくことにより、技術の効果的な習得が可能となることから（厚生労働省2011）、筆者は、実習施設、およびそこに入院・入所している高齢者の特徴を参考に作成した事例をもとに、学生が計画の立案・実施ができるような演習内容を考えた。また、学生が看護師・対象者の視点で計画・実施内容を評価できるようにロールプレイも演習方法に取り入れることとした。

今回、「事例とロールプレイを活用したアクティビティケア」演習において、学生が得た学びの内容を

2023年9月21日受付：2024年2月1日受理

*責任著者 上原 主義

住所 〒096-8641 北海道名寄市西4条北8丁目1

E-mail: uehara@nayoro.ac.jp

明らかにし、今後の講義・演習・実習での指導内容・方法を構築するための基礎資料とする。

II. 研究方法

1. 演習の概要

本演習は、3年次前期開講科目「老年看護活動論Ⅱ」の一単元である。演習の目的は、アクティビティケア・プログラムの計画立案・実施・評価を通して、高齢者の身体・心理・社会的活性化を図り、生活の質の向上を目指すための看護師の役割、配慮について学修することである。演習の目標は、①高齢者のもてる力を活用した集団アクティビティケア・プログラムの計画立案ができる、②計画に基づいてアクティビティケアを実施し、学生が看護師・高齢者・観察者の立場から計画の内容を評価することで、必要な援助方法について考えを述べる事ができるとした。

演習当日までに、「アクティビティケアの目的、計画立案・実施・評価の方法と留意点などをまとめた講義動画を視聴すること」、「動画視聴後に、各学生が演習時の所属グループで担当する事例に沿った集団アクティビティケア・プログラムの計画を一つ立案すること」を事前課題とした。事例は、実習施設に入所している高齢者の状況を踏まえて、架空の事例を三つ作成した。各事例で、【主な症状・既往歴】【介護度・認知機能・日常生活自立度】【バイタルサイン】【現在の状況】【入所前の生活状況（職業・余暇活動など）】【入所施設の概要】の情報を紙面にまとめて、学生に配布した（表1）。

演習は、1グループ7～8名で構成し、計7グループで実施した。演習の流れ（表2）は、前半の時間を活用し、学生が各自で立案した計画をもとにディスカッションし、グループで一つ計画を完成させた。その後、計画内容の発表、ロールプレイによる実演に向けて準備をした。後半の時間は、各グループがロールプレイで看護師役・高齢者役を体験できるように発表の順番を考え、実施した。ロールプレイ終了後には、フィードバックの時間を設けて、看護師役・高齢者役・周囲で見学していた観察者の学生、各1名ずつ「ケアの良かった点、改善点など」を発表した。演習後に「高齢者が楽しく安心してアクティビティケアを実施するために必要な援助について」というテーマのレポートを事後課題とした。

2. 研究対象者、およびデータ収集方法

研究対象者は、2022年度「老年看護活動論Ⅱ」を履修し、アクティビティケア演習を受講した看護学科3年生のうち、研究協力の同意を得られた学生とした。分析データは、同意を得られた学生の演習後レポートの内容とした。

表1 事例の概要

| |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 事例①：車椅子使用の高齢者 |
| 80歳代男性、脳梗塞による右半身麻痺 要介護3、HDS-R26点、特別養護老人ホームに入所中 入所前の余暇活動：運動好き（野球・スポーツ観戦） 自然好き（山登り）、温泉好き |
| 事例②：認知症の高齢者 |
| 70歳代女性、アルツハイマー型認知症 要介護2、HDS-R16点、グループホームに入居中 入居前の余暇活動：手先が器用（服作り）、犬の散歩 友人との交流 |
| 事例③：長期臥床の高齢者 |
| 80歳代男性、パーキンソン病（ホーン・ヤールⅣ） 要介護4、HDS-R24点、療養型医療施設に入院中 入院前の余暇活動：児童と遊ぶ、菜園づくり、芸術鑑賞 |

表2 演習の流れ

| 演習時間 | 演習内容 |
|------|-----------------------------------|
| 5分 | 演習の説明 |
| 70分 | グループワーク (計画立案・物品準備・発表練習) |
| 10分 | 休憩 |
| 80分 | 計画発表・ロールプレイ・フィードバック (1グループ11分) |
| 25分 | まとめ・片付け・終了 |

3. 分析方法

本研究は、演習後レポートの内容から、演習において学生が得た学びの内容を明らかにするため、質的分析と量的分析の特徴を合わせもつテキストマイニングを選択した。この手法は、質的データを計量的に分析することで、分析者の主観が入らずテキストデータの質的分析を行うことができることから、信頼性・客観性の向上ができ、グラフなどの視覚的情報でデータをまとめることも可能となる。分析には、計量テキスト分析ソフトKH Coder Version 3. Beta. 04a (Windows版パッケージ) (樋口2020)を用いて、以下の手順で行った。

- 1) 研究協力の同意を得られた学生の演習後レポートの内容を読み込み、Wordで誤字脱字を修正した。
- 2) KH Coderを用いて、抽出語リスト（抽出語リ

ストの形式：頻出 150，記入する数値：出現回数）を Excel で作成した。

- 3) 抽出語リストをもとに，1 語ずつ KWIC コンコーダンスで語の用いられ方を確認した。文脈内で同じ意味として使用されている語を統一するために，Word 置換リストを作成した（表 3）。

表 3 Word 置換リスト

| |
|--------------------|
| 患者・対象者・参加者・利用者⇒高齢者 |
| 援助者・援助側⇒看護師 |
| 会話⇒コミュニケーション |
| 介護レベル⇒介護度 |
| プラン・企画⇒計画 |

- 4) テキストデータに戻って Word 置換機能を使用し，用語の整理をした。その後，語が分割して抽出されないように，強制抽出リストを作成し抽出した（表 4）。

表 4 強制抽出リスト

| |
|-----------------------|
| 高齢⇒高齢者，役⇒高齢者役・看護師役 |
| 看護⇒看護師，身体⇒身体機能，声⇒声かけ |
| 機能⇒認知機能，認知⇒認知症，力⇒もてる力 |
| 臥床⇒長期臥床，活性⇒活性化，積極⇒積極的 |
| 達成⇒達成感，関係⇒信頼関係，介護⇒介護度 |
| ルール⇒ルール説明，他⇒他のグループ |

- 5) 整理したテキストデータから再度，抽出語リストを作成した。その際，前処理（分析に使用する語の取捨選択）を下記の通りに設定した。
- ・品詞による語の選択（名詞・サ変名詞・固有名詞・組織名・人名・地名・未知語・タグ・名詞 B・名詞 C）
- 6) 共起ネットワークを作成した。共起ネットワークとは，共起の程度を Jaccard 係数で測り，テキストデータ内にある語と他の語と一緒に出現することを意味する共起関係を円と線で表示したものである。頻出度が高いほど円は大きく描画され，文章中に出現する語と語の共起関係が強いほど太い実線で結ばれる。その際，頻出度が高くても共起性を持たない語は描画されない。設定内容は，最小出現数 25，描画する共起関係の選択/上位 45，Jaccard 係数を 0.2 以上，最小スパニング・ツリーのみを描画，強い共起関係ほど濃い線となるようにした。

- 7) 上記の分析過程において，共同研究者，および KH Coder を用いたテキストマイニングを経験している研究者で検討を繰り返し，信頼性と妥当性が保たれるように努めた。

4. 倫理的配慮

研究対象者に対して，研究の目的・方法，研究協力の自由意志の尊重および拒否権の保障，プライバシーおよび個人情報の保護，成績評価に影響がなく不利益は生じないこと，研究成果の公表，データの保管期間と処分時期，同意書の提出をもって同意を得たものと判断することについて説明書を用いて口頭で説明した。なお，名寄市立大学の倫理委員会の承認（受付番号 20-004）を得たうえで実施した。

Ⅲ. 結果

1. 研究対象者

学生 51 名中，同意を得られた 47 名（男性 4 名・女性 43 名）の演習後レポートを分析対象とした。

2. 抽出語

総抽出語数は 59,456 語（使用 12,023 語）であり，異なり語数は 2,868 語（使用 1,442 語）であった。抽出語リストにおける頻出上位 150 のうち，上位 10 の出現語は「高齢者」975 回，「アクティビティ」673 回，「計画」269 回，「実施」254 回，「物品」202 回，「グループ」169 回，「看護師」152 回，「参加」135 回，「活動」133 回，「アクティビティケア」131 回であった。

3. 「学生がアクティビティケアを実施するうえで必要だと考えた援助」に関する共起ネットワーク（図 1）

共起ネットワークから「高齢者が安心してアクティビティケアに参加できる計画の立案と実施」「使用する物品の工夫と改善」「看護師役の声かけと高齢者役の体験」「心身機能と社会参加の維持・QOL の向上」「場の雰囲気づくり」「脳への刺激」の категорияが抽出された。以下，category の説明の中で，共起ネットワークで使用された語を〈 〉で示した。また，各 category における学生の演習後レポートの内容（抜粋）も斜体で載せた。なお，図 1 で使用している番号は category の仕分けのため

に使用しており、カテゴリーの優先順位を示しているわけではない。

1) 高齢者が安心してアクティビティケアに参加できる計画の立案と実施

高齢者が〈安心〉してアクティビティケアに参加できるように〈計画〉を〈立案〉し、〈実施〉するために必要な工夫や配慮について、講義で得た知識とロールプレイで体験した内容をもとに考察していた。

- ・高齢者が楽しく安心してアクティビティを実施できるためには、集団の特性や個性を理解したうえで誰でも実施しやすい内容の計画立案と工夫をし、実施中にはしっかりと目を合わせて声かけを行っていくことが必要であると私は考える。
- ・高齢者が楽しく安心してアクティビティを実施できるように必要な援助について、私は高齢者に合ったアクティビティを考え、不測の事態を予測できるよう事前準備を進めてい

くことが重要であると考える。

2) 使用する物品の工夫と改善

〈アクティビティ〉で〈使用〉する物品について、〈参加〉する〈高齢者〉の身体的な特徴に合わせた〈工夫〉をすることの意義、〈改善〉の方法を考察していた。

- ・見えやすい色を使用したり、線の太さを見やすくしたりと工夫をした。(中略) 準備の段階から高齢者の特徴を理解して物品の工夫を行うことが大切であると学んだ。
- ・投げる行為が難しい高齢者には床の上でも転がりやすい玉を利用するなどの改善が必要だと考える。

3) 看護師役の声かけと高齢者役の体験

ロールプレイによって、〈看護師役〉は〈声かけ〉の方法を〈体験〉し、〈高齢者役〉は〈声かけ〉の効果〈体験〉していた。この〈体験〉を通して、

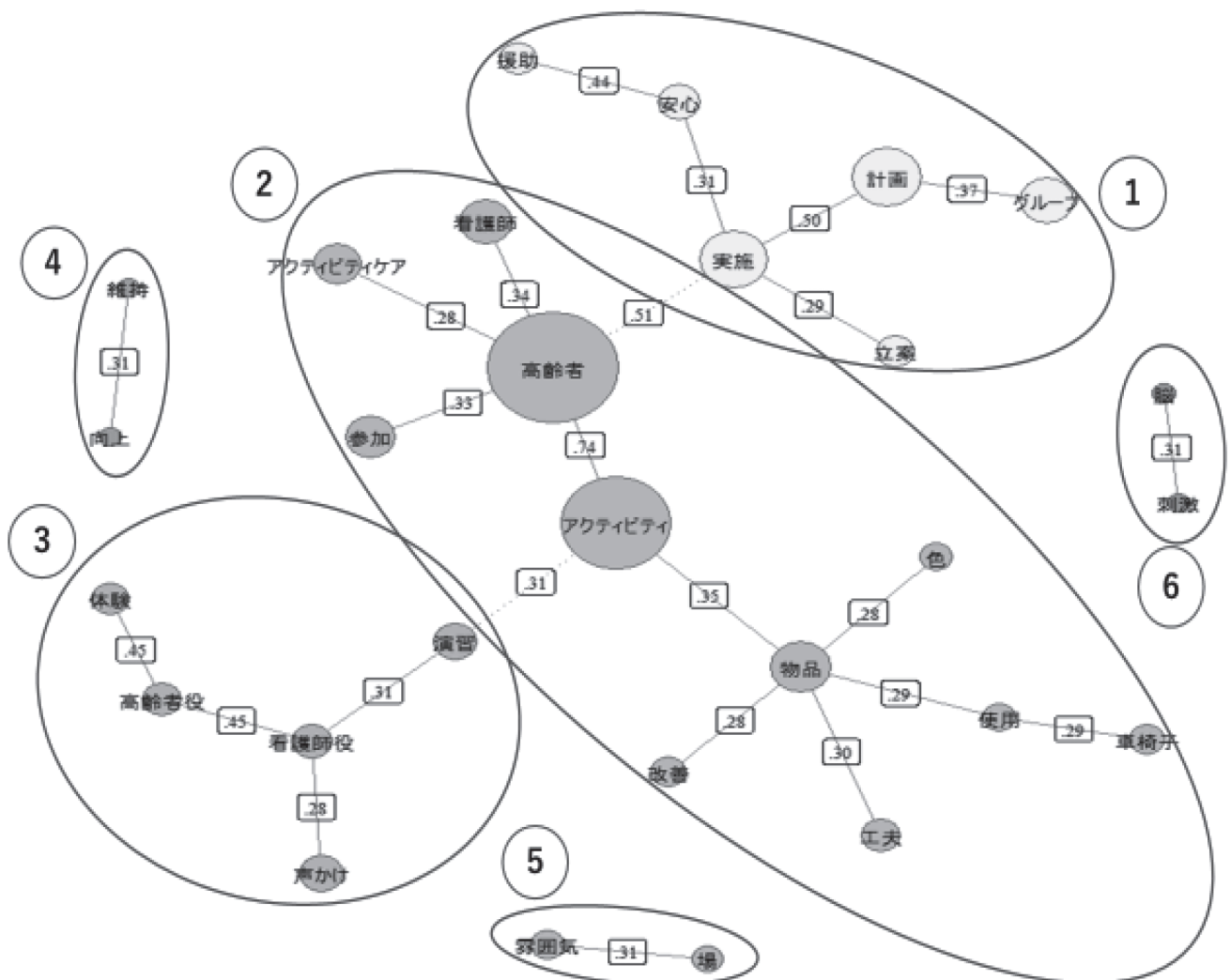


図1 「学生がアクティビティケアを実施するうえで必要だと考えた援助」に関する共起ネットワーク

〈声かけ〉の内容や方法について援助者・対象者・観察者の視点で考察していた。

- ・高齢者は自分よりもずっと年上で敬意をもって接することが必要である。そのため応援したり励ましたり、場が盛り上がるよう褒めたりするような言葉選びが難しいと感じた。
- ・どのグループでも感じたのが声かけの大切さと難しさである。(中略) 声かけの言葉選びによっては高齢者に不快な思いをさせてしまうことも考えられる。高齢者という学生にとって人生の大先輩である目上の方を対象としているため、敬意を表しながら対象の高齢者の認知機能にも配慮した言葉選びを意識しながらの言葉かけが必要となってくる。

4) 心身機能と社会参加の維持・QOLの向上

アクティビティケアを通じて楽しく身体を動かしたり、他者と交流することで、高齢者の心身機能と社会参加の〈維持〉、QOLの〈向上〉の効果があつたことを考察していた。

- ・高齢者の「できること」や「したいこと」を見出して実施していくことは、生活にメリハリをつけて暮らすことや心身の機能維持、生きがいづくり、そして生活の質の向上にもつながる。
- ・人と関わるということは社会参加につながる。(中略) 身体機能の維持や向上だけではなく、社会的な側面からもよりよい影響を与え、QOLの向上につながると考えた。

5) 場の雰囲気づくり

高齢者を対象としたアクティビティケアでは、〈場〉の〈雰囲気〉づくりが大切であることを考察していた。

- ・実施中に場が楽しい雰囲気になるように、(中略) 看護師が積極的に肯定的な声かけを行うことで、アクティビティを実施している高齢者も周りで見ている高齢者もその場を楽しむことができ、高齢者の自尊心も高めることができると思える。
- ・明るく楽しい雰囲気が作られていることによって緊張がほぐれ、(中略) 主体的に参加しやすくなること、「私はここにいていいのだ」と思うことができると考えた。

6) 脳への刺激

アクティビティケアが、〈脳〉への〈刺激〉となることを実感していた。

- ・日常生活ではあまりしないような動きをすることで、脳が刺激され活性化される。このことがアクティビティケアを行う上で重要なことであると感じた。
- ・様々な感覚機能を刺激することは脳の刺激にもなり、前述した文の中の「心身とも活性化」の部分につながると考える。

IV. 考察

1. アクティビティケア演習における学生の学修内容

今回の演習では、事例を活用してロールプレイを体験することで、「高齢者の身体・心理・社会的活性化、生活の質の向上」の理解について学修することを目的の一つとして挙げた。学生は、ロールプレイによる看護師役・高齢者役を体験することにより、心身機能の維持、他者との交流による社会参加の維持、脳への刺激、そしてQOLの向上について演習後レポートで考察できており、学修目的が達成されていた。また、「看護師の役割、配慮」についても学修の目的としていたが、加齢変化による視覚機能の変化、脳梗塞後遺症による麻痺などの疾患・障がいにも配慮して使用する物品を工夫・改善すること、どのような高齢者でも日常生活の活性化を目指してアクティビティケアに参加できるように実施方法を工夫すること、高齢者が安心・楽しさを感じて主体的にアクティビティケアに参加できるような場の雰囲気づくりをすることについても学修することができていた。ロールプレイによる模擬体験は、看護に関する知識・技術・態度を習得する教育方法の一つであり(原田ら2014)、事例とロールプレイを活用してアクティビティケア演習を実施することは、アクティビティケアの効果、計画の立案と実施方法について学修を深めるための有効な方法になったと考えられる。

また、観察者として他のグループのケアを見学することで、高齢者への声かけに関して難しさを実感し、改善方法について学びを得られていた。学生は他の学生のロールプレイを見ることで自己を再認識し、学びを深められた(齋藤ら2006)ことから、学生は観察者を経験することによって客観性が培われ、自らが実施したケアの内容・方法を省察するこ

とができ、老年看護について考える一助になったと考えられる。

2. アクティビティケアにおける学生の課題

学生は、対象者との関係づくりで重要な技術となる声かけの内容や方法について、その大切さを実感できていた。

しかし、声かけを実施することについては、難しさを感じていた。近年、子どもと同居している高齢者が減少傾向にあることや、SNSの発達によるコミュニケーション能力の低下などの要因によって、学生は高齢者と直接コミュニケーションをとることが困難となってきている。そのような状況下で今回の演習方法のように、学生同士のロールプレイでは、リアリティにかけ、学生同士が繰り返し行うことで慣れも生じやすく(森鍵ら2007)、効果的なコミュニケーション技術を習得することは難しくなってしまうと考えられる。

その一方で、実習に行く前にアクティビティケアを演習として取り入れたことは、学生にとって、高齢者への声かけという自己の課題を明確にする機会となり、実習の際の学修目標が生まれ、積極的に実習に臨むという動機付けになったと考えられる。

3. 学生の課題に対する指導上の配慮

今回の演習で学生が得た課題を解決するためには、看護師が対象者にケアを提供するうえで基盤となる声かけ(コミュニケーション)に関する知識・技術を学修できるように、講義・演習の内容と方法について、特に高齢者役の実演に関しては改善していく必要がある。

また、臨地実習では、アクティビティケア実施時の高齢者への声かけなどの関わり方について、教員や臨地実習指導者のサポートのもとで実施できる機会を多く設けて、重点的に指導し、技術の向上を図れるように調整していく必要があると考えられる。

V. 結論

学生は、事例とロールプレイを活用して、アクティビティケアを体験することで、高齢者の身体・心理・社会的側面における効果について学ぶことができた。今後、学生がアクティビティケアを応用的実践に生かせるように、高齢者に対する声かけに関し

ては指導方法を改善していく必要がある。

今後の課題

今回のテキストマイニングによる分析で、共起ネットワークに出現しなかった用語の中にも、多角的に考察していくうえで有用なデータがあった。そのため、そのようなデータについても分析できるように、他の質的研究手法も用いて分析していくことを検討していく。

謝辞

本研究にご協力をいただきました研究対象者の皆様に心より感謝申し上げます。なお、本研究は、日本老年看護学会第28回学術集会で発表した内容を加筆修正したものである。

文献

- 奥野茂代, 大西和子 編集 (2014) 老年看護学 概論と看護の実践 ノーヴェルヒロカワ, 東京都.
- 川久保悦子, 熊谷玲子, 井上映子 (2019) 老年看護学演習におけるアクティビティケア体験の成果 絵画療法と音楽療法を用いた演習による学生レポートの分析. 老年看護学 24 巻 1 号 : 77-86.
- 厚生労働省 : 看護教育内容と方法に関する検討会報告書 (平成 23 年 2 月 28 日) <https://www.mhlw.go.jp/stf/houdou/2r9852000001310qatt/2r9852000001314m.pdf> (閲覧日 2023 年 9 月 1 日)
- 齋藤美華, 森鍵祐子, 川原礼子 (2006) 教員が高齢者役を演じるロールプレイング演習における学生の学び—高齢者とその家族を対象とした外来看護師の役割に焦点を当てて—. 老年看護学 11 巻 1 号 : 53-61.
- 堤雅恵, 涌井忠昭, 小林敏生, 田中マキ子 (2007) 要介護高齢者の興味・関心を考慮したアクティビティケアの効果 音楽・運動・趣味プログラム参加による睡眠・覚醒パターンの影響. 老年看護学 12 巻 1 号 : 101-108.
- 特定非営利活動法人アクティビティ・サービス協議会 編集 (2014) 新訂 アクティビティ・サービス 心身と生活の活性化を支援する 中央法規出版, 東京都.
- 内閣府 : 令和 5 年版高齢社会白書(全体版), 第 1 章 高齢化の状況, 第 2 節 高齢化の暮らしの動向, 2 健康・福祉 https://www8.cao.go.jp/kourei/whitepaper/w-2023/zenbun/pdf/1s2s_02-1.pdf (閲覧日 2023 年 9 月 1 日)
- 原田江梨子, 藤永新子, 安森由美 (2014) 成人看護学方法論(慢性期)におけるロールプレイを活用した教育方法に関する検討. 甲南女子大学研究紀要 8 号 : 87-98.
- 樋口耕一 (2020) : 社会調査のための計量テキスト分析—内容分析の継承と発展を目指して—第 2 版 ナカニシヤ出版, 東京都.
- 森鍵祐子, 齋藤美華, 川原礼子 (2007) 老年看護における教員が対象者役を演じるロールプレイング演習の意義の検討. 北日本看護学会誌 9 巻 2 号 : 46-52

Effect of learning in gerontological nursing learning from “Activity Care Practice” using case studies and role plays

Kazuyoshi UEHARA¹⁾ *, Satomi YAMAMOTO¹⁾, Ikumi TAKAGI¹⁾

¹⁾ Department of Nursing, Faculty of Health and Welfare Science, Nanyo City University

Abstract: The purpose of the study is to analyze the amount of knowledge retained by students in “Activity Care Practice” using case studies curated by teachers who are experienced nurses, to analyze the role of older adults in gerontological, and to provide basic data for constructing contents and methods to teach future lectures, conduct practices, and practicum. The data from the students’ post-practice reports were categorized by searching for word co-occurrence relationships in KH Coder’s “co-occurrence network.” As a result, the following categories were extracted: “Planning and implementation of plans that enable older adults to participate in activity care without anxiety,” “Devising items to be used and their improvement,” “Experience of communicating as a nurse and the experience of acting as an older adult,” “Maintaining mind/body function and improving community participation/improvement in quality-of-life,” “Creating a pleasant atmosphere,” and “Activation of the brain.” The activity care practices effectively helped the students learn by allowing them to experience role-play. However, it became evident that the teaching methods for communicating with older adults need improvement.

Key words: gerontological nursing learning, activity care, practice, learning