

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

——文献調査から——

原 田 江梨子・藤 永 新 子・安 森 由 美

Role Playing as a Teaching Method in the Domain of the Chronic Nursing Science : A Review of Relevant Literature

HARADA Eriko, FUJINAGA Shinko and YASUMORI Yumi

抄録：成人看護学方法論におけるロールプレイを取り入れたにおける教育方法について示唆を得るため、「ロールプレイ」「演習」「看護」をキーワードに文献調査を行った。その結果、研究目的は、「ロールプレイ体験による学習効果」、「取り組んだ過程の評価」、「授業が臨地実習におよぼす効果の検証」、「臨地実習中の学習効果」「対象への教育や指導方法の評価」に分けられた。研究期間とデータ収集時期は、学生の記述内容をデータとしてカテゴリー化している場合が多かった。カテゴリー化した内容から、「知識」「技術」「態度」を含む要素ごと、あるいは各要素を統合して分析し、学習効果を評価していた。以上のことから、ロールプレイを取り入れた授業を展開することは、看護実践に必要な知識と技術を習得させる有用な教育方法であるが、看護学生の知識・技術・態度の習得状況を確認し、講義や臨地実習での教育効果を検証する必要があることが示唆された。

キーワード：ロールプレイ、教育方法、学習効果

I. はじめに

近年、看護の基礎教育段階にある学生は、基本的な生活能力や学力が変化して、コミュニケーション能力が不足傾向にあると指摘されている^{1,2)}。臨地実習時には受け持ち患者の様々な身体状態や変化に遭遇するにもかかわらず、心身への侵襲を伴う看護技術を患者に提供する機会が乏しく、経験できる技術が限られる³⁾ことから、自らの実践能力に自信が持てない状態を経験する。そこで、疾患を有する対象に看護を提供する場面を想定し、患者と看護者の役割を演じるロールプレイを取り入れた演習は、様々な症状や徴候を再現して、臨床実践に近い状況を疑似体験できるため、教育方法として数多く取り上げられている^{4,7)}。また、

看護学生が看護実践に必要な知識とコミュニケーションを含む技術を習得するためにも有用であり⁸⁾、臨地実習時に実践能力を発揮することにつながる教育方法のひとつである⁹⁾と考えられる。

本学の成人看護学方法論Ⅰでは、代表的な慢性疾患を取り上げ、看護の基本的な考え方や看護援助について授業を展開している。さらに、昨年度より、看護実践に必要な知識および技術を習得し、臨地実習時の実践につながるよう、慢性疾患患者の事例を用いて、ロールプレイを取り入れた演習を実施している。

今回、ロールプレイを取り入れた授業に関する研究の動向について調査し、ロールプレイをどのような目的で用いているか、方法にはどのようなものがあるか、成人看護学の教育方法について示唆を得るため、文献調査に取り組んだ。

II. 対象文献と研究方法

1. 対象文献の選定

2000年度から2013年6月末までに医学中央雑誌に発表された論文のうち、「ロールプレイ」「演習」「看護」をキーワードに文献検索を行い、母性看護学・小児看護学・精神看護学・在宅看護学・地域看護学などの領域と判明した文献を除き、記述内容を読んだ。次に、周手術期や急性期の事例を用いた文献を除き、終末期を含む慢性的経過をたどる患者に対する看護や援助と看護実践に必要な知識とコミュニケーションを含む技術について記述された文献を選出した。そして、文献¹⁰⁾を参考に作成したレビューシートにそって整理した結果をもとに、解説・総説である7件を除く、20件の原著論文を研究対象とした。

2. 分析方法

研究対象の文献から読み取った内容をレビューシートの項目にそって分類・整理した。レビューシートの項目は、論文タイトル・著者名・掲載雑誌名・キーワード・研究方法およびデザイン・研究目的・研究対象・結果・考察である。文献ごとに作成したレビューシートの内容は、共同研究者と意見交換し、記述内容の妥当性を検証した。

3. 用語の定義

ロールプレイに関する文献^{11,12)}では、「ある場面を設定し、定められた役割を演じる学習方法」と定義されている。この内容を参考にして、本文中では次のとおりで定義した。

ロールプレイとは、疾患を有する看護の対象を想定して例示された情報をもとに、学生が患者・看護者などの役割を演じて、適切な対応あるいはケアが提供できるよう疑似体験し、看護上の問題を解決する学習方法をいう。

III. 結 果

1. 研究デザインの種類

文献20件の研究デザインは、全て質的帰納的研究であり、うち1件は準実験研究も兼ねていた。また、質問紙調査をあわせて行っていた文献は4件だった。

2. 内容分析結果

研究対象となった文献を読み取り、文献ごとにレビューシートに記述した内容から、研究目的あるいは研究の動機と研究で得られた結果、ロールプレイの実施時期とデータの収集時期、分析方法、ロールプレイに用いた事例について整理し、表1に示した。

1) 研究目的・動機および得られた結果

研究目的あるいは研究にいたった動機について、終末期患者の思いや病態あるいは慢性疾患を有する対象の思いをロールプレイで体験した効果など、講義でロールプレイを体験した学習効果について検討した文献は17件、講義でロールプレイを体験したことがその後の臨地実習におよぼす学習効果について取り組んだ文献は2件、臨地実習中にロールプレイを行った体験が臨地実習で反映されたか効果について検討した文献は2件だった。また、成人期にある対象が血糖測定や自己注射の手技を獲得する場面や、自己管理できるよう知識を提供する場面を経験し、対象への教育や指導の方法を習得する効果があるか検討した文献は6件だった。

研究から得られた結果は、学生がロールプレイや演習を実施した効果に相当する。研究した結果、対象の身体面や精神面が理解できた文献は17件、看護者と患者と人間関係が理解できた文献は9件、血糖測定や自己注射を自らが実践して手技の評価をした文献は3件、自らの実施内容を振返って「知識不足」や「コミュニケーション能力の未熟さ」など自己評価できたことが明らかになった文献は9件、看護者の役割が理解できた文献7件、自己評価から課題を抽出し、演習の展開方法について評価した文献は4件、看護者の態度について述べていた文献は2件だった。

2) 演習およびデータの収集時期と分析方法

20件の文献は全て、慢性期あるいは終末期看護学に関する授業を受講した学生、あるいは実習に参加した学生の記述内容が研究対象だったが、研究の主旨に同意が得られた学生を選定して倫理的配慮を行ったと記載、もしくは倫理的配慮があったと読み取れた文献は17件だった。

研究期間は、講義あるいはロールプレイを実施した時期からデータ収集した時期とした。20件の文献のうち、研究期間が記述されている、もしくは結果から追跡できた文献は19件だった。そして、1回あるいはひとつの単元の演習と短期間の調査期間だった場合は6件、15回など半期あるいは2学年にわたる場合や講義後の臨地実習前であるため3ヶ月以上を経た調

表1 研究対象文献一覧表

No	筆頭著者名	目的	データ	情報収集時期	分析方法	事例
1	坂根可奈子	患者へのがん告知後の対応についてロールプレイして学んだ内容を明らかにする	感想と学びについての記述	実習中にロールプレイを行った後	記述内容のカテゴリー化	がん告知後の患者
2	酒井禎子	がん性疼痛のある患者をロールプレイし、アセスメントの理解に有効か明らかにする	設定した項目を6段階評価した内容と学びの記述	講義でロールプレイを行った後	学習達成度の%算出・記述内容のカテゴリー化	乳癌骨転移による疼痛のある患者
3	相野さとこ	臨床実習前のシミュレーションとペーパーバイシエントでの学習内容を比較し、臨地実習の学習効果を比較検討する	知識、自己効力感・対患者コミュニケーションスキル・共感経験度・STAI・満足感の各評価	実習中演習*を行い、臨地実習終了後	知識に関する記述内容のカテゴリー化、他の内容は統計処理	胃がん術後・終末期
4	小濱優子	ロールプレイで看護師役を体験したことが、学びにおよぼす影響を分析し、効果的な教育方法について検討する	学びに関する記述	講義で演習*終了後	記述内容のカテゴリー化	糖尿病患者 指導
5	内海香子	血糖調整を要する患者体験からの学びを明らかにし、演習を实践することによる教育効果を検討する	課題メモの記述：患者としての生活、大変だったこと、困ったこと	講義で演習*終了後	記述内容のカテゴリー化	糖尿病患者 血糖測定
6	坂根可奈子	がん告知後の患者に対応する場面をロールプレイで体験したことによる教育効果を検討する	演習後の感想と学びの記述	臨地実習で演習*を行った後	記述内容のカテゴリー化	膵臓がん患者の告知場面
7	小野寺久美子	血糖測定体験による気づきを明らかにし、患者教育の視点を習得する効果があるか検討する	課題レポート記述内容：自己血糖測定が日常生活におよぼす影響	実習前に演習*を行った後	記述内容のカテゴリー化	糖尿病患者 血糖測定
8	園田麻利子	臨地実習時に、対象の自己効力感を高めるための実習前の演習*のあり方の検討	演習*後と臨地実習後のアンケート調査、自己効力感の質問紙調査内容	臨地実習前である演習*後と実習後	GSEstestの結果を感想と学習内容の因子で分析	胃がん患者
9	金子吉美	ロールプレイを用いて血糖測定の自己評価を行った体験での学び、指導方法を検討する	4点法による血糖測定の手技の評価と自由記載内容	講義内の演習*後	手技評価は数値化・自由記載内容のカテゴリー化	糖尿病患者 血糖測定
10	浅井美千代	看護場面のシナリオ作成作業が、患者の自立支援能力を習得させるための効果について検証する	作成したシナリオの内容と演習後の記述内容	講義内の演習*後	KJ法で分類し、カテゴリー化	シャント造設・透析拒否患者
11	石橋カズヨ	終末期看護に関する演習*体験からの学びを明らかにし、教授方法について検討する	講義開始前後のレポート記述内容	演習*中心の講義後	記述内容のカテゴリー化	胆嚢がん肝・腹膜転移患者
12	山本裕子	臨地実習前のロールプレイ実施が慢性看護に関するイメージにおよぼす影響を明らかにする	アンケート調査内容	講義終了後で臨地実習前	記述内容のカテゴリー化	慢性期病患者
13	本田芳香	模擬患者を活用したシミュレーションプログラムにもとづいてロールプレイを実施し、コミュニケーション能力の効果についての検討	シミュレーション体験後の振り返り内容	1回のロールプレイを行った後で計3回	振り返りの記録からカテゴリー化	コミュニケーション着目し、事例の背景の選定なし
14	浅井美千代	ロールプレイを取入れた講義が看護師の対応を理解するために効果があるか検討する	演習項目ごとのアンケート内容	講義内の演習*終了後（VTR視聴）	記述内容のカテゴリー化	5種類の糖尿病患者
15	生島祥江	指導を要する事例のロールプレイを行い、臨地実習時に患者指導の能力向上に効果的か検討する	グループ討議後の自由記載内容	実習前の演習*終了後	記載内容のカテゴリー化	インスリン注射・食事療法を要する2型糖尿病患者
16	浅井美千代	患者支援に関するロールプレイを取入れた演習*の効果を確認する	演習後の記載内容：感想	講義内の演習*終了後	記載内容のカテゴリー化	糖尿病患者
17	富澤美幸	看護過程の授業で実施したロールプレイによる情報収集能力育成の効果を検討する	演習後の自由記載内容と看護過程の評価表	看護過程講義の最後に行った演習*終了後	記載内容の抽出、看護過程演習評価	呼吸器疾患患者
18	山本裕子	教員の演じたロールプレイから、慢性病患者に対するイメージとエンパワメントアプローチについて理解できたか、効果を検証する	講義後のアンケート調査内容	講義内で行ったロールプレイ後	調査内容のカテゴリー化	糖尿病患者
19	森下節子	援助を要する対象の演習*が、対象の理解を深め、必要な援助を実践できる能力習得の学習効果があるか明らかにする	レポート記述内容	講義内の演習*終了後	記述内容のカテゴリー化	片麻痺患者
20	河井伸子	患者指導場面の演習*を実施して、糖尿病患者に対する指導方法を検討する	講義・演習後のレポート記述内容	講義内の演習*後	記述・記述内容の抽象化・評価表	インスリン自己注射・血糖測定を要する糖尿病患者

注1：No は研究対象文献の番号を記している

注2：情報収集時期に記した*はロールプレイを取り入れた演習をいう

査期間だった場合が11件あった。情報収集期間の相違は、文献の記述内容からロールプレイが科目の単元のまとめとして実施する場合と科目の集大成として実施される場合の違いであるといえる。

データ収集時期について、講義の最後の時間帯で演習実施後のデータ収集は13件、講義で演習を実施し、その後の臨地実習直前にデータ収集したのは4件、実習中に演習を行った後にデータ収集したのは3件、実習終了後のデータ収集と、実習中の演習前後に複数回・データ収集したのはそれぞれ1件だった。また、講義中に数回演習を行った後にデータ収集したのは1件あった。これは、研究素材は学生の記述内容だったが、「ロールプレイ体験による学習効果」、「取り組んだ過程の評価」、「講義の内容が臨地実習に反映できる検証する」、「臨地実習中の学習効果を向上させる」など、データ収集する目的が複数あることによる、データ収集の時期の違いであると判明した。

3) 演習時に用いた事例

学生はロールプレイで事例の情報に基づいて与えられた課題に取り組む必要があるため、事例の疾患や病態など例示された内容が研究で得られる結果に反映されることがある。終末期看護に関する事例は、がん告知後の患者2件、疼痛や病態の記述だった4件、終末期患者に関する概要を講義してロールプレイを行った1件だった。一方、慢性期患者に関する事例は、糖尿病患者9件、胃がん患者・腎疾患患者・呼吸器疾患患者・片麻痺患者がそれぞれ1件、論文内容から対象の病態が判明しなかった2件だった。

IV. 考 察

成人看護学において、ロールプレイを取り入れた教育方法に関する論文について調査し、次の内容に注目して考察した。

1. ロールプレイを取り入れた教育方法に関する研究の特徴

原著論文の文献では、学びや感想・気づき、課題に対する記述内容、質問に対する回答、演習や実演の評価など、形式は異なるが、学生の記述内容が研究対象だった。そして、記述内容をカテゴリー化、数値での評価など、結果の分析方法は異なるが、「対象の理解」「対象との人間関係」「看護者の役割」「学生自らの態度あるいは手技の評価」「看護のとらえ方」のキーワードが、研究に取り組んで得られた結果に記していた。

「対象の理解」とは、対象の身体的特徴・病態生理、疾患を有する対象の心理的特徴の理解、「対象との人間関係」「看護者の役割」「自らの態度の評価」は態度にあてはまり、「知識」「技術」「態度」の要素が含まれており、教員が学生に学んでほしいという意図と合致している。以上のことから、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ひとつであり、学生の学習効果を「知識」「技術」「態度」を含む要素で分析することがポイントであることがわかった。また、「知識」「技術」「態度」の要素ごとに分析するのではなく、ロールプレイでの経験が看護上の問題を解決することにつながるため、各要素を統合して分析することも学習効果を評価するポイントであることがわかった。ただし、慢性期看護と終末期看護をひとつの領域で講義を展開している場合と、それぞれ独立した領域として講義を展開している場合があり、学生の学習して習得できる内容、学習成果も差は生じると考えられる。従って、学生が限られた時間で、慢性疾患患者に対する看護の基本的な知識・技術・態度について習得できる内容には限界があること、ロールプレイを実施する目的を明確すること、実施後は学生の反応や学習効果を予測することなど、ロールプレイを組合せて講義を展開する場合に考慮しておく必要があることが明らかになった。

次に、研究目的・動機について、各文献の内容を比較してみると、ロールプレイを、「講義の学習効果」、その後の「臨地実習での学習効果の確認」、臨地実習中に「学習内容を確認して深化させる目的」に分かれたが、どの場合も臨地実習での学習効果、看護学生に慢性期・終末期看護に関する知識・技術・態度を習得してもらう目的で取り組んでいるといえる。しかし、未知の臨床現場で初めて受け持ち患者と接する場合、既習の知識・技術が活用できず、実習を終えてしまう可能性がある。深澤は、「学内での講義・演習は、その後の臨地実習にむけた準備教育であると位置づけられ、臨地実習前の講義・演習を効果的に組み合わせる教授することが、学生自らの思考や判断を通じた技術の習得と看護者としての態度形成にも有用である³⁾」と述べている。慢性期患者あるいは終末期にある対象への看護に必要な知識や技術を習得し、学生の思考や判断力が育成できるよう、ロールプレイで例示する情報は、学生がイメージできる具体的に現実的な情報提供が必要であるといえる。

2. ロールプレイでの実施内容の特徴

ロールプレイで学生に例示した事例の情報は、代表的な慢性疾患患者を用いた場合と終末期患者の状態や状況設定した場合だった。また、糖尿病患者の事例を用いた文献では、自己管理が必要な対象への教育・指導について学習することと、血糖測定やインスリン自己注射などの手技を学生が習得することも目的としていた場合があった。一方、胃がん患者では術後管理、腎疾患患者では透析、呼吸器疾患患者では呼吸管理、片麻痺患者では活動の援助と、事例の病態から生じた看護上の問題点を学生が具体化でき、援助内容を抽出できるよう、情報を提供していた。なお、慢性疾患患者の事例で例示された情報に共通することは、疾患の病態・病期に伴って身体的な変容をきたしていること、身体的変容による心理的变化が生じていることだった。つまり、慢性疾患を有する対象の身体的・心理的变化について理解が深まることを期待して情報提供されたと考えられる。さらに、外観に表出された身体的変化は援助を見出すきっかけとなり、自己注射の手技に関する演習は自己管理や教育的関わりを学習する機会を与えるなど、慢性期看護学領域で習得してほしいという教員の意図が含まれている。一方、終末期看護領域の事例では、対象の心理面の理解が重要視し、告知や疼痛など精神的苦痛がある状態を想定して情報を提供している。また、記述内容から事例が判明しなかった文献では、慢性期患者に対する看護の特徴を例示してロールプレイや演習を行っていた。以上のことから、どの文献も、講義を組立てた教員が受講する学生に学習してほしい内容、学習目標が達成できるよう、事例や場面などを選択していたことが判明した。実習前の学生が、臨地実習で受け持つ患者の状態や状況をイメージできるよう情報を提供することは、学生の看護に関するアセスメント力や思考力・判断力の形成につながるため、現実におこりうる課題や臨床現場を想定できる情報提供が必要である。

3. 今後の課題

ロールプレイを取り入れた成人看護学に関する教育方法は、有用な教育方法のひとつであることが明らかになった。ただし、改善すべき内容あるいは課題も明らかになった。

担当教員の人数や経験などロールプレイや演習の実施には制約も多くあるが、指導内容の改善や技術面の鍛錬など教員が研鑽を積み、より効果的なロールプレイを取り入れた演習を実施することが求められる。つ

まり、学生個々の習得している知識と技術の段階に応じた対応ができ、担当する領域での目標が達成できるよう、担当教員の看護教育の指導能力が、学生が目標達成するためには最優先すべき課題であるといえる。

現在、成人看護学領域では、慢性疾患を有する事例を例示して演習を展開する取り組みをはじめた段階である。講義は看護に必要な知識の習得だけでなく、習得した知識を基盤に、臨床実習時に実践できる能力の習得につなげたいと考えている。そこで、講義・演習の担当者は、学生が臨地実習で遭遇する患者や場面などを想定できるよう、ロールプレイで例示する情報を吟味すること、ロールプレイを取り入れた演習を実施する目的を学生が理解し、目標が達成できるよう、学生のロールプレイに取り組む意識やレディネスを確認したり、学生で話し合う場合に指導する内容および方法を教員間で統一すること^{3,13)}など、学生の学習を支援する教育的サポート体制を整えておく必要がある。この教育体制づくりが、臨地実習時に学生が実習目的である慢性期あるいは終末期にある対象の身体的・精神的特徴を理解して、身体の状態や対象の要望をいかした看護が提供できること、看護者としての倫理観と役割が育成されることにつながると考えられる。

V. 結 論

成人看護学における、ロールプレイを取り入れた教育方法について示唆を得るため、ロールプレイを取り入れた授業に関する研究の動向について調査した。その結果、研究目的や講義の時間数による研究期間とデータ収集時期に違いがあったが、学生の記述内容をデータとし、データから必要な文章を抽出してカテゴリー化して分析する場合が多かった。そして、カテゴリー化した内容は「知識」「技術」「態度」を含む要素ごと、あるいは各要素を統合して分析し、学習効果を評価していた。各文献の研究目的は、「ロールプレイ体験による学習効果」、「取り組んだ過程の評価」、「講義内容が臨地実習におよぼす効果の検証」、「臨地実習中の学習効果を向上させる」「対象への教育や指導方法の評価」であったため、ロールプレイを取り入れた成人看護学の教育方法は、看護学生の知識・技術・態度の習得状況を確認し、講義や臨地実習での教育効果を検証しながら実施する必要があることがわかった。

引用・参考文献

- 1) 文部科学省：大学における看護実践能力の育成の充

実に向けて. 2002

- 2) 文部科学省：看護基礎教育の充実に関する検討会報告書. 2007；29
- 3) 深澤佳代子：看護基礎教育を巡る課題とシミュレーション教育. 医療機器学 81(3), 2011；197-200
- 4) 小濱優子, 武内和子, 山崎千寿子他2名：成人看護学における role-play 法による患者指導演習の学習効果に関する研究 演習展開方法別に学生の学びを比較して. 川崎市立看護短期大学紀要 16(1), 2011；3-44
- 5) 浅井美千代, 長井栄子, 白鳥孝子他3名：ロールプレイングを取り入れた慢性病患者の看護に関する演習の検討 学生による看護場面シナリオ作成を実施して. 日本看護学会論文集：看護教育 38, 2008；45-47
- 6) 生島祥江, 福田和明, 岩切由紀他2名：患者教育指導技術を学習するために導入した学生間の role-play 法による効果の一考察 2型糖尿病の成人事例のインスリン注射 食事指導を通して. 神戸常磐短期大学部紀要 27(1), 2006；1-77
- 7) 森下節子, 岩本幹子, 古谷純子他1名：患者の自立している動作を中心に日常生活を援助する学習の効果 右片麻痺と失語症のある模擬患者への援助看護. 総合科学研究会誌 6(2), 2003；6-18
- 8) 文部科学省：大学における人材養成の在り方に関する検討会最終報告. 2011
- 9) 坂根可奈子, 平野文子, 別所史恵：がん告知後患者対応場面演習における看護学生の学びの変化－成人看護学実習の初期と後期の比較より－. 日本看護学会論文集, 看護教育 43, 2013；38-41
- 10) 山口瑞穂子, 石川ふみよ：ひとりで学べる看護研究. 照林社. 2010；10-54
- 11) 川幡政道：ロール・プレイング. 春風社. 2008；5-21
- 12) 台利夫：ロールプレイング. 日本文化科学社. 1996；1-6
- 13) 大島武：実践力を育てる演習授業のすすめ方 何をとのうに体験させるか. 看護展望 33(8), 2008；70-73
- 14) 富房紀子, 齊木由紀子, 宮河いずみ他1名：ターミナルケアにおけるコミュニケーションの教授方法の検討 ロールプレイングを取り入れた演習の試みから. 神奈川県立平塚看護専門学校紀要 8, 2000；18-27
- 15) 大納庸子, 奥野信行, 松本珠美他3名：「治療援助論演習」における基礎看護技術教育の実践. 園田学園女子大学論文集 44, 2010；41-53
- 16) 大島武：実践力を育てる演習授業のすすめ方 演習授業を見てみよう (2). 看護展望 33(11), 2008；71-74
- 17) 大島武：実践力を育てる演習授業のすすめ方 演習授業をみてみよう (1). 看護展望 33(11), 2008；71-74
- 18) 大島武：実践力を育てる演習授業のすすめ方 教員は何をすればいいのか. 看護展望 33(10), 2008；77-80

研究対象文献

1. 坂根可奈子, 平野文子, 別所史恵：がん告知後患者対応場面演習における看護学生の学びの変化－成人看護学実習の初期と後期の比較より－. 日本看護学会論文集, 看護教育 43, 2013；38-41
2. 酒井禎子, 飯田智恵, 小林綾子, 深澤佳代子：模擬患者とのロールプレイを取り入れたターミナルケア演習の試み－がん性疼痛のアセスメントに焦点をあてて－. 新潟県立看護大学紀要 1, 2012；24-29
3. 相野さとし, 森山美知子：終末期看護場面におけるシミュレーション学習法を用いた実習前の学生のレディネス向上と臨床判断の育成に関する検討の試み. 日本看護学教育学会誌 21(2), 2011；45-56
4. 小濱優子, 武内和子, 山崎千寿子他2名：成人看護学における role-play 法による患者指導演習の学習効果に関する研究 演習展開方法別に学生の学びを比較して. 川崎市立看護短期大学紀要 16(1), 2011；3-44
5. 内海香子, 中村美鈴：血糖調節機能障害をもつ成人の体験型学習による演習プログラムでの学生の学びと教育方法の検討. 自治医科大学看護学ジャーナル 8, 2011；105-117
6. 坂根可奈子, 平野文子, 別所史恵：がん告知後の患者対応場面演習における看護学生の学び 実習初期にロールプレイング演習を取り入れて. 島根県立大学短期大学部出雲キャンパス研究紀要 5, 2011；169-177
7. 小野寺久美子, 新田純子, 村田千代：看護学生の血糖測定における演習効果の検討 生活調整を見通した患者教育の視点の観点から. 弘前学院大学看護紀要 5, 2010；11-21
8. 園田麻利子, 花井節子, 上原充世：自己効力感を高める実習前演習のあり方の検討. 鹿児島純心女子大学看護栄養学部紀要 12, 2008；64-81
9. 金子吉美, 鈴木妙, 久保かほ他4名：成人看護演習でロールプレイングを用いた血糖簡易測定での学生の自己評価と学び 日本看護学会論文集：看護教育 38, 2008；96-98
10. 浅井美千代, 長井栄子, 白鳥孝子他3名：ロールプレイングを取り入れた慢性病患者の看護に関する演習の検討 学生による看護場面シナリオ作成を実施して. 日本看護学会論文集：看護教育 38, 2008；45-47
11. 石橋カズヨ, 牧香里, 井福ゆか：模擬患者を導入した成人看護学授業の展開－糖尿病教育入院患者へのセルフケア指導演習. 看護人材教育 5(3), 2008；90-100
12. 山本裕子, 池田早紀, 土居洋子：臨地実習前のロールプレイングによる慢性看護学演習の効果の検討. 大阪府立大学看護学部紀要 13(1), 2007；43-50
13. 本田芳香：臨床面接教育におけるロールプレイングと模擬患者を活用したシミュレーションプログラムの検討. 埼玉県立大学保健医療福祉学部紀要 9, 2007；63-68
14. 浅井美千代, 三枝香代子, 白鳥孝子他1名：慢性病患者の看護における教育方法の検討 (その2). 千葉県立衛生短期大学紀要 25(1), 2006；39-47
15. 生島祥江, 福田和明, 岩切由紀他2名：患者教育指

- 導技術を学習するために導入した学生間の role-play 法による効果の一考察 2 型糖尿病の成人事例のインスリン注射 食事指導を通して, 神戸常磐短期大学部紀要 27(1), 2006; 1-7
16. 浅井美千代, 三枝香代子, 白鳥孝子他 1 名: 慢性病患者の看護にける教育方法の検討, 千葉県立衛生短期大学紀要 24(2), 2006; 17-24
17. 富澤美幸: 看護過程演習におけるロールプレイ導入の効果, 足利短期大学研究紀要 26, 2006; 119-123
18. 山本裕子, 池田由紀, 今戸美奈子他 1 名: 模擬糖尿病患者を利用した慢性看護学演習の効果と課題, 大阪府立大学看護学部紀要 12(1), 2006; 1-10
19. 森下節子, 岩本幹子, 古谷純子他 1 名: 患者の自立している動作を中心に日常生活を援助する学習の効果 右片麻痺と失語症のある模擬患者への援助看護, 総合科学研究会誌 6(2), 2003; 6-18
20. 河井伸子, 川端京子: インスリン自己注射と自己血圧測定 of 演習を振り返って 役割演技シミュレーションを取り入れた演習の試み, 大阪市立大学看護短期大学部紀要 5, 2003; 11-17