

〔資料〕

INTO AGINGの要素を取り入れた老年看護学の授業評価

—ヘルスケア非関連学部の学生を対象にした試みから

湯浅美千代¹ 今村美葉¹ 佐瀬真粧美²
福山由美子³ 野口美和子¹Estimation of The Modified Lecture of “INTO AGING”
for The Undergraduate Students of Non-Health Care DepartmentMichiyo YUASA¹, Miyo IMAMURA¹, Masami SASE²
Yumiko FUKUYAMA³, Miwako NOGUCHI¹

要 旨

ヘルスケア非関連学部の学生を対象に行った、講義形式にゲーム性と体験性を加味した老年看護学の授業について、学生の授業前後の老人イメージの変化、ならびに学生と教員による授業評価の結果から、その有効性を検討した。その結果、短時間の間に効果的に老年期を実感し、イメージを上げることができることが明らかとなった。“INTO AGING”の要素である体験性、ゲーム性は、学生が講義に主体的に参加するための手だてであり、老年期を生きることを知的に理解することの促進因子となったと考えられた。また、今後の課題として、学生と教師との相互作用があげられた。

Key Words：授業評価, 老年看護学, INTO AGING

I. はじめに

我々は老年期を生きることを理解するためのシミュレーションゲーム“INTO AGING”を開発し、看護学生等へその効果を確認してきた¹⁾⁻³⁾。

“INTO AGING”は、老年期におこる様々な出来事や身体的な変化およびそれに伴う生活上の支障、他者との関わり等について、学生自身の感情を伴って理解していくことができる。しかし、“INTO AGING”は演習タイプの授業であり、時間や場所、人手など授業運営上の欠点もある。

今回、ヘルスケア非関連学部の学生に、『老年期と老年看護学』を教授することとなり、講義形式での授業方法に“INTO AGING”の要素であるゲーム性と体験性を加えて、この授業を構成し

て行った。本授業の有効性を検討したので報告する。

II. 授業の位置づけと目標

本授業は、いわゆる飛び入学の学生のために開かれている先進科学セミナーのうち、オムニバスセミナーの一单元であった。このオムニバスセミナーは、学内外の講師により自然科学の読み切りのトピックが提供され、一般学生にも開放されている。受講希望者はテーマ毎に募られているが、一般学生は受講しても単位としては認められない。

本授業では、看護や生活とはかけ離れた領域での研究者となる学生であること、しかし、自分や自分の家族たちの老年期を考える必要があることをふまえ、以下の授業目標をたて、1コマ(90分)の授業内容を考案した(表1)。

- ① 老年期にある人々の様々な生活をイメージできる
- ② 老年期にある人々がケアをうける必要性を理解し、どのようなケアをしたいかを考えることができる

¹ 千葉大学看護学部² 千葉大学看護学部附属看護実践研究指導センター³ 千葉大学大学院看護学研究科¹ School of Nursing, Chiba University² Center for Education and Research in Nursing Practice, School of Nursing, Chiba University³ Graduated-Course of Nursing, Chiba University

表1 今回試みた授業（“INTO AGING”の要素を取り入れた講義）と演習“INTO AGING”の比較

比較項目	今回試みた授業の方法	演習“INTO AGING”の方法
目的	老年期を生きることについて理解する 老年者への対応についての心構えを動機づける	
方法	老年期について、ゲーム性、体験性を取り入れて理解を促進する講義 参加学生30名可能 一斉授業 進行役の教員と助手1名で可能 (実際は助手3名が待機) 教室(講義室)で行う 物品は精選して使用	ゲーム感覚を通して老年期の不確実性の要素を模擬体験して理解する演習 参加学生20名を2グループに分けて、2回行う。 (履修していた学生は40名のため、他の体験学習と合わせて2部授業となった) 進行役の教員・アシスタントが7~8名必要 広い空間を作って行う 多くの物品を使用
学生の事前準備	老人イメージを確認するためのレポート(A4用紙1枚)	老人イメージを確認するためのレポート(A4用紙2枚)
当日の進行	①自分の生きたい、あるいは生きると考えた年齢の公表 ②レポートに記入したイメージの一部を教師により公表 ③資料を用いて老年期の生活と看護について解説(学生の考えてきたイメージに関連させて説明、例示) ④生活出来事カードを学生一人一人に引かせ、内容を読み上げてもらい、教員がそれを解説 内容によっては模擬体験 全員が2回、生活出来事カードを引き体験や教師とのやりとりを行う ⑤教師が全体のまとめを行う	①老人になった自己イメージづくりと公表(オペレーターからの紹介) ②テーブル1では全員が生活出来事カードを引く カードの内容に従って、体験や教師たちとのやりとりを行う また、自己イメージ、持ち物、お金を失ったり得たりする 手持ちのお金を増やすためのコーナーでのチャレンジを行う ③生活出来事カードは時間がくるまで引いて、そのカードの内容に従って体験ややりとりが続く 自立段階のテーブル1から、半介助の段階のテーブル2、全介助、施設入所の段階のテーブル3に移りながらゲームは進行する ④時間がきたところで、手持ちのイメージカード、持ち物カード、お金の合計により勝者を決める ⑤教師が全体のまとめを行う
授業後の課題	老人イメージを確認するためのレポート(A4用紙1枚) 授業評価	老人イメージを確認するためのレポート(A4用紙2枚) 授業評価

Ⅲ. 評価方法

①学生の授業前後のレポートから、老人イメージの変化を分析することと、②学生からの授業評価ならびに教員による授業に対する自己評価を整理し、分析することから、本授業がどのように有効であったか、そして、どのような点に課題があるのかを検討した。

Ⅳ. 結果

1. 受講学生およびレポートを提出した学生の概要

受講学生は23名で全員男子学生であり、理学部と工学部の学生であった。レポート提出の強制はしなかったため、受講者23名中、授業前レポート提出者は18名、授業後レポート提出者は13名であった。

2. 学生自身と老人イメージの関連

授業前レポートで、「身内の者が年をとることについて感じたり考えたりしたことがあるか」の問いに対し、11名があると答え、その内容は祖母の他、父親に関するものが多かった(例:親父の性格がまるくなった、親父の白髪が目立ってきた、

祖母が死んだ時等)。

自分が年をとることについては、授業前後で変わりなく「年は取りたくない」であった。しかし、自分が老人になった時のイメージ(表2)では、老年期に対して、否定的な面もあるがこれは一部の学生であり、どちらかという肯定的であった。「自分はどのくらいまで生きたいか」と、「自分はどのくらいまで生きると思うか」を比較してみると(表3)、生きたい年齢では70~80代、生きると思われる年齢では60~70代が多かった。両者の差をみると、生きたい年齢以上に長生きするというイメージをもっていた者が多かった(表4)。

3. 授業前後の老人イメージの変化

授業前後で老人イメージを問い、その類似した内容をまとめ、比較した(表5)。

授業前は社会的に話題となっていることやステレオタイプ的なイメージの表現であったが、授業後はこれがなくなり、老年期の統合の内容が新たにみられた。学生個別に授業前後の記述の変化をみると(表6)、変わらない者は2名のみで、

表2 自分が老人になった時のイメージ(授業前)
(回答者13名)(複数回答あり)

イメージ	回答内容
賢知	教養がある, 好奇心旺盛, 手に職をもつ(2名), 「老人と海」の老人
社会的自立	社会の迷惑にならない
幸福	金持ちになり優雅に生きている(2名), ゆっくり毎日を送る
家族との良い関係	子や孫を可愛がる(2名), 子や孫が好き(2名), 子どもに会うことが生きがい, 気前がいい
活動的	夫婦で全国各地を旅行, 趣味・運動に没頭(8名), 仕事をしている, 行動範囲が広い
健康	自立, 身動きに不自由なし, ほけていない, 健康的・元気(3名)
精神的健康	明るい, 前向き, 心優しい, 思いやりがある
社会的問題	年金制度がなくなり困っている(貧乏), 一人暮らし(2名)
性格的に問題	わがまま(2名), がんこ(4名), 気分屋, 医者嫌い
身体的変化	白髪
身体的・精神的問題	寝たきり, ほける, 徘徊, 生きていない
孤独	孤独, あまり話さない, 一人での生活を好む

表3 授業前にイメージした「生きたい年齢」と「生きると思われる年齢」(回答者18名)

生きたい年齢	答えた学生数	生きると思われる年齢	答えた学生数
50代	3	60代	5
60代	1	70代	6
70代	6	80代	5
80代	5	それ以上	1
それ以上	1	無回答	1
無回答	2		

表4 授業前にイメージした「生きたい年齢」と「生きると思われる年齢」の比較
(回答者18名)

「生きたい年齢」と「生きると思われる年齢」の比較	答えた学生数
生きたい年齢>生きると思われる年齢	3
生きたい年齢<生きると思われる年齢	8
生きたい年齢=生きると思われる年齢	5
比較不能	2

11名には変化がみられた。すなわち、『身体面に関する知識やイメージの増加』、『老年期についての意味づけ』、『両価性の出現』、『漠然としたイメージや老人を客体化したイメージから、実感・共感、あるいは多様性への理解』という変化があった。

4. 授業後に学生が考えた老人への対応と、自分が年をとった時の対処

「今後老人へどのように対応したいと思うか」という問いに対して、肯定的な回答がほとんどであった(表7)。

自分が年をとった時にどう対処するかについては4名しか回答がなく、考えにくかったようであった。4名の回答は若い今から考え、気をつけていくべき健康の要素が主であった(表8)。

5. 学生による授業評価(表9)

楽しい, おもしろいという意見が多く、ゲーム性を取り入れた効果が現れていた。また、体験的でわかりやすい, たいへんさを実感できたなど、体験性の効果も窺える一方、ムードづくりに対する批判や、もっと知りたいことが述べられていた。

6. 教師による授業評価

授業終了後、参加した助手による意見をまとめた(表10)。今まで行っていた演習タイプの“INTO AGING”の経験から、講義形式に対するとまどい、講義形式における学生への対応の難

表5 授業前後の老人イメージ（複数回答あり）

分類	授業前イメージ（回答者18名）	授業後イメージ（回答者13名）
賢知 多様性	偉そう 様々（でイメージできにくい） 自立的な人と依存的な人がいる	偉そう，知識・知恵がある 様々（で一言でいえない）
社会問題	昔は一家の長，長老，リーダー格だが今は違う 増加してきた 年金 病院 介護	
老化現象	年をとっている 白髪	
老人的行動	漬物を漬けるのがうまい ゲートボール 庭いじり	
社会性に問題	頭が固い まわりが見えていない	
身体的問題	動きに不自由 体力の低下 危なっかしい 自立できない	動きが不自由 体力の低下 簡単な作業もきつい 自立できない 病気になるやすい 死と隣り合わせ，常にがけっぶち
否定的イメージ	たいへんそう みじめ 邪魔者扱い さみしい	たいへん つらい
思いやり	長生きしてほしい いたわる必要がある （虐待は許さない）	
統合イメージ		（老年期は）過去の人生のかがみ 生活習慣の反映，人生の集大成（身体的不自由を）乗り越え，生きがいをもって生きている がんばって生きている

しさがあげられ，また看護・福祉関係者への実施が多かったため，他学部の学生に対する配慮不足があったこと等があげられた。

V. 考 察

1. 学生のイメージの変化と教授方法の有効性について

受講学生は専門外の内容だったにも関わらず，レポートも自主的に提出され，学生全体としても個人的にも老人イメージに変化があり，期待以上の成果であった。

そして，全学生ではなかったが，自分の生活を変えよう，自分の老人に対する態度を変えようとする一端がみられたことも大きな成果と考える。

態度の変化は学生の内部から生まれてこなければならぬ。態度の教授に関して，講義での教師の仕事とは，学生が自分でそれらの態度を獲得したり，変えようと思うように場面を工夫することである⁴⁾という。今回の授業ではその場面を提供することができたといえよう。

大学審議会の報告でも，教員から学生への一方通行型の講義が問題点としてあげられていた⁵⁾が，講義中心であっても授業方法の工夫によって，学生が主体的に考えを発展させることができると考えられた。すなわち今回の授業は，講義での理論的な流れを知り，生活出来事カードの内容からそれを具体的に知り，かつ体験的に理解するという過程に特徴がある。シミュレーションやゲームは

表6 回答者別授業前後のイメージの変化がみられた者の内容（回答者13名中11名）

授業前のイメージ	授業後のイメージおよび〈変化の意味〉
若かった時よりも体力が衰えている，一人ではできないことが増えてくる	体力が衰えている，病気になりやすい。 〈身体面に関する知識，イメージの増加〉
人にもよるが見ていて危ない	想像以上に死と隣り合わせ，常にがけっぶり 〈身体面に関する知識，イメージの増加〉
様々なタイプがありイメージがまとまらない	（老年期は）過去の人生のかがみのようだ，人それぞれの生活習慣等が全て反映されていると思う，そういう意味では人生の集大成といえるのではないか 〈老年期についての意味づけ〉
年をとっている，頭が固い	たいへんだけど，がんばって生きている 〈両価性の出現〉
経験豊か	知恵があると思うが，自分で全てができなくなる 〈両価性の出現〉
動きに不自由なところがでてくる，漬物をつけるのがうまい，ゲートボール	想像以上に身動きに不自由なところができ，我々には簡単な作業が老人には結構きつい作業になることがある 〈漠然としたイメージや老人を客体化したイメージから，実感・共感が出現〉
増えてきた，長生きしてほしい	たいへんだ 〈老人を客体化したイメージから，実感・共感が出現〉
みじめ	つらい 〈漠然としたイメージから，実感・共感が出現〉
たいへんそう	やっぱり大変だった 〈漠然としたイメージから，実感・共感が出現〉
病院，年金，介護	老人とはいってもいろいろな人がいるので一言では言えない 〈漠然としたイメージから，多様性が出現〉

表7 授業後に考えた今後の老人への対応（回答者13名）（複数回答あり）

親切にしたい，いたわりたい，優しくしたい，大切に	(7名)
転ばせてしまわないように注意	(1名)
大事にする社会づくり	(1名)
老人が生きにくい社会に対する批判	(1名)
手助けするか，しない方がよいか難しい	(1名)
今後実際に接していくうちにわかってくるだろう	(1名)
今までどおりに	(3名)

常に学生の興味を高め，動機づけを高める⁶⁾といわれるが，それに学生が取り組むにはある程度の知識をもつ必要がある。今回の授業の工夫はこの両者を組み合わせ，短時間の間に効果的に教授す

表8 授業後に考えた年をとった時のための対処（回答者13名中4名回答あり）

内容	その理由
・ほけ予防	・ほけたくない
・体を丈夫にする	・多少衰えても大丈夫のように
・健全な生活，睡眠，食事	・寿命は，遺伝によるのが5%と聞いたから
・貯金，保険	
・運動	・不自由になりたくない，健康を維持したい

ることを可能にしたと考える。

学生からのおもしろい，わかりやすいといった授業評価から，ある程度学生にも達成感を得られたことが推測できる。そのおもしろさ，わかりや

表9 学生による授業評価（回答者13名）（複数回答あり）

〈肯定的意見〉

- たのしい、おもしろい（7名）
- わかりやすい、実感できる
 - ・体験的でわかりやすい、勉強になった（4名）
 - ・不便さ、たいへんさを実感（2名）
 - ・年寄りの生活が身近に感じられた（1名）
 - ・少なからず老人に対する考え方が変わった（1名）
 - ・カードは運、本当の人生のよう、思いもよらぬことがおこりうる（2名）
- 役に立つ
 - ・自分の親が年をとった時に役立つ、自分が経験するかもしれないこと、考えてもいなかったことが考えられた（3名）
 - ・自分も気をつけねばと思った（1名）

〈批判〉

- ムード作りに対する批判
 - ・死んだ人を遠くに追いやって線香をたくのはよくない。雰囲気が悪くなる（1名）

〈もっと知りたい〉

- ・自分にはイベント（疑似体験）がなく残念（1名）
- ・老人の生の声を聞きたい（1名）
- ・精神的な衰えについて知りたい（1名）
- ・自分たちにもできる（おいへの）対策について知りたい（1名）

表10 教師による授業評価（授業運営上の問題と学生の反応から）

- ・腰痛持ちの学生、体力が低下している学生がいることに対して配慮不足だった。
（砂嚢をしょって座っていただけでも腰痛を訴えた学生がいた。）
若い男子学生ということで、配慮の必要性はないと思われたが逆だった。
看護学部の3年生くらいになると、自分から教師に言う（またはこちらが配慮して初めに聞いていた）が、若い男子学生では自分から教師に言うことは苦手か？他の学生がいると言いづらいのか？
- ・今回は講義の部分も多く、演習のINTO AGINGをイメージしていると、どこまで芝居、学生とintreactionしてよいか迷った（助手がどのような役回りをとったらよいのか不明確でやりづらい。どちらかというともっと関わってみたい感じがしたが、学生はきちんと講義を聞くという姿勢（レディネス）だったので、あまり関わっていると、講義を聞き逃す、という感じもあった。）
- ・他の学生がカードをひいている間、参加できていない（授業にのっていない）学生がいた（自分の番になってはじめて授業に参加できたという様子）
- ・学生は座席の移動はあまりやりたくない感じ。自らが動き、体験する演習には慣れていないので、のってこないのでは、手荷物の移動なども必要だった。
- ・みんなと同じように知りたいという感じがあるのか、他の学生の体験を自分もしたいし他の学生のひいたカードの内容についても十分知りたいという様子だった。
（演習のINTO AGINGでは、自分の体験で精一杯で、他者に構っている余裕はなかった）

すさは体験性、ゲーム性からきているものである。つまり、“INTO AGING”の要素である体験性、ゲーム性は、学生が講義に主体的に参加するための手だてであり、それらが講義の中に取り入れられることによって、老年期を生きることを知的に理解することの促進因子になったと考えられた。

演習タイプの“INTO AGING”では、自分自

身の感情を伴って老年期を生きることを理解する効果がある。その感情は、『怒り』『あきらめ』『悲しみ』『辛さ』などである⁷⁾。ケアを専門的に行うものにとっては必要な理解であるが、その他の専門分野の学生、しかもまだアイデンティティの確立していない学生にはショックが大きいと考えられる。よって今回のように知的な理解から始める

ことが有効と考えられた。

2. 今後の授業方法の工夫について

学生とどの程度相互作用をするかについては、まだ議論の余地がある。その解決策として、一つには授業後の討論がある。もう一つ、時間の問題をぬきにして考えれば、この授業の後、様々な模擬体験をそれぞれが体験する演習を行うことが考えられた。体験して考える、その中で教師との相互作用があるという方法は、学生が安心して取り組める方法と考えられた。

Ⅵ. ま と め

ヘルスケア非関連学部の学生を対象に行った、講義形式にゲーム性と体験性を加味した老年看護学の授業について、学生の授業前後の老人イメージの変化、ならびに学生と教員による授業評価の結果から、その有効性を検討した。その結果、短時間の間に効果的に老年期を実感し、イメージを拡げることができることが明らかとなった。今後は、学生と教師との相互作用について検討し、工夫することが課題である。

文 献

1) 佐藤弘美, 永江美千代, 黒田久美子, 正木治

恵, 野口美和子: 老人理解のための体験学習— INTO AGING—, 看護展望, 18(8), 32-36, 1993.

2) 佐藤弘美, 正木治恵, 永江美千代, 黒田久美子, 野口美和子: 老年期を生きることを理解するためのシミュレーションゲームの効果について, 千葉大学看護学部紀要, 15, 115-159, 1993.

3) 佐藤弘美, 湯浅美千代, 黒田久美子, 小野幸子, 正木治恵, 野口美和子, 本多浩子, 坂田直美: 老年期を生きることを理解するためのシミュレーションゲームの開発, 千葉大学看護学部紀要, 17, 129-133, 1995.

4) D.A. プライ (山口栄一訳): 大学の講義法, 玉川大学出版部, PP. 222-223, 1985.

5) 大学審議会: 21世紀の大学像と今後の改革方策について 競争的環境の中で個性が輝く大学, (中間まとめ), 大学審議会, PP. 5, 1998.

6) R. ビアド, J. ハートレイト (平沢茂訳): 大学の教授・学習法, 玉川大学出版部, PP. 322, 1986.

7) 前掲書 2) PP. 157