
領域名：小児保健看護

報告者：山本 真充

教育及び実践の課題

平成 24 年の中央教育審議会答申(2012)において、従来の受動的学修から能動的学修(アクティブ・ラーニング)への転換が必要であるという学士課程教育の質的転換についての提言があった。これを受け学士課程教育においてアクティブ・ラーニング型の授業の導入が進んできている。小児保健看護においても平成 25 年度よりアクティブ・ラーニング型授業の 1 つであるシミュレーション教育を導入し、教育の効果をj得ている。今回はさらにアクティブ・ラーニング型の授業を拡大できないかと考え、文献検討を行った。

活用した論文の概要

Boctor(2013)らは、基礎看護の重要事項の復習としてアメリカのクイズ番組「Jeopardy」形式のゲーム「Nursopardy」をアクティブ・ラーニング方略の 1 つとして用いることの有効性および適合性について報告している。ゲームは 5 カテゴリー、26 問題からなるクイズで、カテゴリーは NCLEX-RN(州看護審議会主催の看護師試験)に基づき設定された。ゲームは看護クラスの第 1 学期に学んだ重要な内容を網羅しており、看護管理、感染制御、基本的なケアなどが含まれた。調査はゲームに参加した学生に対し、「Nursopardy」の有用性等について 5 段階のリッカート尺度と自由記述で認識が問われた。結果はゲームに参加した 40 名の学生の内、39 名より回答が得られた。学生たちは「重要事項の復習の方法として有用である(4.7)」、「新しいことを学ぶことに有用である(4.6)」などポジティブな評価をしていた。

教育及び実践への活用

シンセサイザーのディスカッションでは、「夏季の国家試験対策講座でこのようなゲーム形式の授業をしてはどうか」「クリッカーを用いてクイズを行ってはどうか」などの意見があった。報告者は平成 29 年度の小児保健看護 II において、携帯電話・スマートフォンを用いてリアルタイムに投票・投稿できるクリッカーを授業に導入し、ミニテストや授業中の学生への質問に回答を求めたり、授業中に学生が疑問に思った点などを投稿してもらったりした。クリッカーを使用した授業について、学生からの評価は「とてもよい」(84.6%)、「まあよい」(15.4%)と好評価であった。特に学生がリアルタイムもしくは授業後に匿名で投稿できることは、意見や疑問があっても声を上げることが苦手な学生にとって有効な教育ツールの 1 つとなりうると考える。学生からも「みんなの意見とか、名前知られないで聞けてよい」「みんなで考えるのが楽しかった」「積極的になれた」「匿名だから質問もしやすかったし、ちゃんと次の授業で答えてくれたので勉強になった」などの評価が得られた。今後、さらなる活用の方法について検討していきたい。

参考文献

中央教育審議会. (2012). 新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて.

http://www.mext.go.jp/component/b_menu/shingi/toushin/_icsFiles/afieldfile/2012/10/04/1325048_1.pdf(2017 年 9 月 11 日検索).

Boctor, L. (2013). Active-learning strategies: The use of game to reinforce learning in nursing education. A case study, *Nurse Education in Practice* , 13, 96-100.
