

AMCoR

Asahikawa Medical College Repository <http://amcor.asahikawa-med.ac.jp/>

市立名寄短期大学紀要 (2005.06) 38巻:127～136.

小児看護学実習に「遊びの援助」を取り入れた効果
—2日間の短期実習に取り入れての効果—

伊藤良子

〈論文〉

小児看護学実習に「遊びの援助」を取り入れた効果

—2日間の短期実習に取り入れての効果—

伊藤 良子

Assisted play in practical training for child health nursing: The effect during a two-day, short-term practical training session

Ryoko ITO

Play is life itself to children, and their growth and development are stimulated by experiencing various things through play. Play is an effective means for nurses to communicate with and understand children. Therefore, nurses need to have the ability to grasp children's feelings and conditions of body and mind by observing children playing. In order to acquire that ability, it is necessary to study children's growth and development, understand children properly, and deepen experiences with more children. There have been some reports about the effects of adopting assisted play in practical training in child health nursing. In the current study we planned to introduce assisted play to a two-day, short-term training session with the aim of improving the educative effect of practical training in child health nursing. In the analysis, done from students' training journals, the following points were considered: whether they understood the significance of play during hospital stays, whether the effect of training took into account the safety concerns expected of nurses, and whether the content was effective and communicative as a means of play. As for the learning effect on the student nurses, play was conducted after the nurses considered the children's age, medical condition, and the significance of play during the hospital stay. Moreover, the children and families' responses showed that the assistance helped eliminate stress and led to improved learning. They realized that their daily preventive care against infection and safety were not good enough, and this led to proactive attitudes in nurses. In each group, the assistance was performed in accordance with the age and medical conditions for childhood patients, and the reasons behind each form of play, i.e. encouraging growth and development, were carefully thought out. In addition, the students were able to observe the child patients and their families during play. They seem to have acquired the particular skills of observation and communication with children through play in child health nursing. The results described above show that the application of assisted play to practical training was effective and meaningful in the course of study of child health nursing.

子どもにとって「遊び」は生活そのものであり、遊びを通じて、さまざまなことを体験することにより成長・発達が促されていくものである。遊びは看護師にとって、子どもを理解したりコミュニケーションをとる有効な手段であり、看護師には、遊んでいる子どもの姿を通して、子どものそのときの気持ちや心身の状態を知ることができる能力が必要である。その能力を身につけるためには、子どもの成長・発達を学び、子どもを正しく理解し、より多くの子どもとの体験をもって深めていく必要がある。遊びの援助を小児看護学実習に組み込むことについての効果の研究は、これまでも報告がある。今回、小児看護学実習における教育効果の向上を目的として2日間という短期間での実習における遊びの援助の導入について検討。学生の実習記録から入院中の遊びの意義を理解し、看護師として安全面を考えられた実習の効果となっているか、効果的な援助内容、よりよいコミュニケーション手段となっているかという視点で分析を行った。学生の学習効果としては、対象の年齢、病状を考え、入院中の遊びの意味を考えて行っている。さらに患児、家族の反応から楽しくストレスを解消すると共に、学習効果にもつながる援助であること、指導者の助言、姿から感染、安全面の配慮が自分たちの計画では不十分であったことに気づき、今後考えていこうという姿勢につながっていることがわかる。それぞれのグループで対象の年齢、病状に合わせた目的を考えて行い、1つ1つの理由も成長・発達を促すことまで考えられているものとなっていた。また遊びを通じて患児、家族の観察を行うことも出来ており、小児看護において遊びを通じてのコミュニケーションをとり観察するという特徴的技術もできていたと考えられる。以上のことから今回遊びの援助を実習に取り入れたことは小児看護を学ぶ上での学習効果があり、意義があったといえる。

I はじめに

小児看護の目的は、子どもと家族がよりよく過ごせるように考え、援助することにある。

子どもの成長・発達が著しいということは、子どもは絶えず変化しているということを意味する。そのため、容易に健康障害をおこしやすいともいえる。しかし健康障害があっても、子どもは元気に飛び回りたいし、じっとしていない。そんな時、子どもと家族とどう関わっていくのか。子どもにとって、遊びたいと思うことは自然なことであるが、かといって激しい動きは、健康状態を悪化させてしまう。このような時、静かに遊ぶ方法を考えるのも小児看護の援助技術の1つといえる。

遊びは、子どもの発達において欠かせないものであり、子どもの生活の中で重要なものである。遊びによる効用は、①身体・運動機能の発達を促す。②知識が豊かになる。③情緒の発達が促される。④想像力が豊かになる。⑤創造性が発達する。⑥社会性や道徳性が促される。⑦未知への挑戦の機会となる。⑧心理的緊張を解放することなどがいわれており、子どもにとって「遊び」は生活そのものであり、遊びを通じて、さまざまなことを体験することにより成長・発達が促されていくものである。

また遊びは、看護師にとって、子どもを理解したりコミュニケーションをとる有効な手段であり、看護師には、遊んでいる子どもの姿を通して、子どものそのときの気持ちや心身の状態を知ることができる能力が必要である。その能力を身につけるためには、子どもの成長・発達を学び、子どもを正しく理解し、より多くの子どもとの体験をもって深めていく必要がある。しかし、少子化の進行により、学生は子どもと接する機会が少なく、子どもを理解することに対しても影響を及ぼしているといわれている。また小児看護学実習期間は限られており、さらに、近年対象患児の減少と入院期間の短縮傾向、家族からの学生介入拒否の影響を受け、実習中に学生が子どもと関われる体験は限られてきている。

遊びの援助を小児看護学実習に組み込むことについての効果の研究は、これまでも報告がある。しかし、短期間の実習での成果ではその報告はなく、今回、2日間の実習における遊びの援助の効果について検討したので報告する。

II 研究目的

小児看護学実習における教育効果の向上を目的として検討。

III 研究方法

対象：講義における科目履修、基礎看護学実習、老年看護学実習を終了している看護短大3年生17名。

方法：小児看護学実習においてグループで入院患児に合わせた遊びを考え、実施したことにおける効果を、毎日の行動記録の中の遊びの援助についての内容にて分析。

倫理的配慮：実習記録内容を使用する学生には内容使用について口頭で主旨を説明し、承諾を得ている。写真掲載についても、グループの承諾が得られたものとしている。

IV 結果

1. 実習状況について

小児看護学実習は、3年次5月から10月まで8クールにわけて2週間ずつ。

遊びや生活の援助、保育士の関わりから健康な小児を理解するために、1週目にA市の保育所で4日間の実習を1クール6～7人で2箇所か4箇所にわけて行っている。

健康障害のある小児の理解として、A市立総合病院小児科病棟(産科との混合で未熟児室2床、小児科13床)と小児科外来(1日診療で受診数60～120人位)で、1クール6～7名を2つに分けて2日ずつとし、臨地実習指導者が行う看護援助の見学を中心とし、1部実施で行っている。入院病児は急性期が多く、短期間の入院となることが多い。満床になることが少ないこと、入院が短期間となり、家庭から通院して加療するほうが子どものためにむしろ幸福であり、その分だけ、外来診療の占める割合が重要となってきており、また小児の場合、外来通院だけで回復していく下痢、嘔吐、発熱、脱水症状、その他の疾病が多く、外来実習でしか学べないものもあるので、小児科外来と病棟を2日ずつとしている。

遊びの援助については、病棟において、回診見学や看護師の看護援助の見学をする中で、学生が実施できる援助項目の1つとして行う。病棟実習の1日目の実習で遊びの援助をする対象の入院患児と家族について指導者の助言を得ながら、情報収集を行い、グループで援助を考え、作成準備し、2日目に実施・評価を行う。

2. 学生が考えた遊びを入れての援助内容

入院中の遊びの種類・内容の選択は、子どもの発達と興味が基本となるが、病状や心理状態を考慮した選択も重要である。

実習中に入院している患児の状況に合わせた援助を考えていくという目的で、それぞれのグループの実習中に入院している患児の状況に合わせての内容は以下である。

① ベッド上安静の高いとき

人形劇、吸入時に使用の紙人形、処置室の壁紙飾り、

ガラガラ、パズル、点滴棒につりさげるキャラクター人形、動く紙芝居、貼り絵、折り紙、子どもの好きなキャラクターでの入院生活予定カレンダー。

② 症状軽快し、プレイルームで遊べる状態のとき
ペットボトル使用のボーリング、ボール入れゲーム、釣り遊び、手遊びゲーム。

3. 結果

年間実習グループ 16 グループ 54 人中、承諾を得られた 6 グループ 17 人を対象とした。グループとしては全体の 37.5%、学生数としては 31.5%の学生の記録を①内容②対象③場所④目的⑤内容の理由⑥患児・家族の反応⑦学生の反応・学びに整理し、入院中の遊びの意義を理解し、看護師として安全面を考えられた実習の効果となっている、効果的な援助内容、よりよいコミュニケーション手段となっているかという視点で分析を行った。

《ベッド上安静の高いとき》

Aグループ

- ① 内容:アンパンマンの人形劇(資料 1-写真 1)
- ② 対象:1~3歳児3人
- ③ 場所:プレイルームと病室
- ④ 目的:ストーリーを自分たちで考えた人形劇を行い、アンパンマンの劇を通して、みんなに、きちんとご飯を食べて、そしてきちんと寝ると元気で強い子になるんだよ、ということ伝える。
- ⑤ 内容の理由:3人ともアンパンマンは好きという話だったので、みんなで楽しんでもらえると考えた。
- ⑥ 患児・家族の反応:
 - ・ アンパンマンやその仲間たちが登場して、そして、声や効果音に反応してくれて、真剣に見てくれていた。
 - ・ 人形を動かすと真剣に見てくれた。
 - ・ 泣いていた子も興味を持ってくれたし、子どもが喜ぶことでお母さんたちの表情も和らいでいた。
 - ・ 部屋に居た2人も身を乗り出して興味を持ってもらえて、笑顔もみられた。
- ⑦ 学生の反応・学び:
 - ・ 手作りアンパンマンを喜んでくれてとてもよかった。
 - ・ 実際のところ話の内容はきちんと伝わったかどうかはわからない。
 - ・ 私は役をやるのに精一杯で実施しているときの子どもの反応まではよく観察することはできなかった。

- ・ 2回目は遊びに集中しながらもきちんと子どもたちの反応・表情を見ようと心がけた。
- ・ この遊びを機に、話していても、より子ども達や母親との距離が少し縮まったような気がした。
- ・ アンパンマンやバイキンマンと遊んでくれて子どもたちの笑顔を見ていると、本当にこれやってよかったと実感した。
- ・ 小さな子は皆アンパンマンが好きだし知っているんだと知った。
- ・ ダンボールで作った絵もあまり上手じゃなかったのが不安だったが皆喜んでくれてよかった。
- ・ 病室内で子どもたちが接するという場面を作れたことが今回実施して一番良かったと思った。
- ・ もしまたこのような機会があればその子どもたちの年齢や特性を考えた遊びを実施していきたい。

Bグループ

- ① 内容:貼り絵
- ② 対象:3歳女児
- ③ 場所:病室(患児のベッド上)
- ④ 目的:ベッド上安静保持を出来る遊び。
- ⑤ 内容の理由:点滴をしたままで遊べる内容。
- ⑥ 患児・家族の反応:
 - ・ 最初は「やらない」と警戒した様子だったが、お母さんと一緒に遊び始めると集中して取り組んでくれ、完成した後も絵を眺めたり楽しんで遊んでくれたようだった。
 - ・ 終わった後学生に手を振ってくれた。
- ⑦ 学生の反応・学び:
 - ・ 昨日も私たちを警戒している様子の小児であったが段々となれてくれたようであり、小児が他人に適応し、成長していくのだということを感じた。
 - ・ 点滴をしたまま、遊べる内容としては適切であった。

Cグループ

- ① 内容:動く紙芝居(資料 1-写真 2)
- ② 対象:1歳9ヶ月の女の子、1歳4ヶ月の男の子、1歳3ヶ月の男の子
- ③ 場所:病室
- ④ 目的:ベッドサイドで遊べるものとして考えた。
- ⑤ 内容の理由:1歳だとストーリーはわからないが、

動かしたり開いたりすると違う絵が出てくるというのは子どもは好きだと思ったので作った。

⑥ 患児・家族の反応:

- ・ 車のドアが動いたりするのですごく楽しそうに見ていた。
- ・ お母さんも子どもの表情をみてすごく楽しそうにしていた。
- ・ 自分でめくったりもしていた。質問したり、ブーブーと言ったりした。
- ・ 違う子は触ったりしてやぶったりしてしまったが、すごく興味をしめしてくれて、読むのが終わったのでベッド上からはなそうとしたら泣いてしまいそうになったので、ベッド上に戻して何度も動くところを動かしたりしていた。車のドアをしめてくれたので、はい、ついたからドア開けてねというのと開けてくれた。
- ・ 1歳9ヶ月の女の子は、初め表情が硬く、知らないお姉さんが来たことに驚いていた。しかし、初めお母さんの傍らに座り様子を伺いながら絵本を見ていたが、時間がたつにつれて少しだが、絵本のほうに近づいてきてくれ、興味を示してくれていると感じられた。
- ・ お母さんも絵本でライオンが出てきたら、ガオーと子どもの顔を覆ったり、お風呂のページが出てきたら、子どもの頭をゴシゴシと洗うふりをして子どもと接触をしていた。
- ・ お母さんは少し離れたところから子どもを見ていて、子どもが絵本をめくるとそっちにはなにもないよと子どもに声をかけていた。
- ・ 絵本についている扉を開けたりした。また絵本が読み終わった後にも絵本が気になるらしく、しばらく絵本で遊んでいた。特に赤の画用紙の絵が好きで、そのページの絵本で遊んでいることもあった。
- ・ 絵本をしっかりとつかんでいて、頂戴というと絵本を1枚ずつ渡してくれた。しかし絵本が手元からなくなると、頂戴というように手を上げて、体を上下していた。
- ・ 患児も手で指をさしたり興味をもって来て、母親も一緒に遊んでくれた。ケーキの絵でケーキを取るふりをして「パクッ、ムシャムシャ」、お風呂で頭を洗う絵では実際に患児の頭で「ゴシゴシ」などと母親も一緒にしてくれた。
- ・ 「患児が本調子だったらしゃべるんだけどね」と母親は言ってくれた。

⑦ 学生の反応・学び:

- ・ すごく反応してくれたので、読んでいる私も嬉

しかった。

- ・ そういうのを見てすごくかわいいと思った。私は、小さい頃入院していて、すごく暇で病室にはあまりいなかった記憶があるので、こういう風に遊びがあると子どもにとって嬉しいことだと思った。
- ・ 最後までじっと絵本に集中してくれており、とても嬉しかった。
- ・ まだ絵本を読み聞かせていないんだとお母さんが言っていた。確かに、まだ1歳4ヶ月だと絵本を読む習慣をつけてないと集中して絵本を見るということはなかなかできないと思う。確かに絵本の内容が伝わったかどうかはわからないが、興味は示してくれることはわかった。この年代の子は絵本をめくる動作が多い。保育所実習の時もこの年代の子は絵本を読んでいるとき次のページ、次のページとめくる子が多かった。この子も絵本を読んでいる時めくろうとすることが多かった。
- ・ 幼児は赤、青、黄色といった原色が好きだといわれており、この子も水色や黒といった色より、赤を好んでみていたので、幼児は本当に赤が好きなのだと思った。
- ・ とても絵本を気に入ってくれたらしくうれしかった。
- ・ 開くところなんかは私たちが実際に行って見せる前に自分から開いて、驚いた。開くことができるのがわかるのだと感じた。指をさしたり、破ってしまう場面もあったが終わってしまおうとすると、いやだと泣きそうな顔をしてくれたりして嬉しかった。
- ・ もう少し大きい子だとストーリーもわかって、自分で動かしたりもできたので良かったのではないかと思う。ベッドサイドでできるものとして考えたが、寝ている子がいる場合を考えなかったのも、寝ている子には少しうるさかったのではないかと思った。興味を持って聞いてくれたのでよかった。

Dグループ

- ① 内容:アンパンマンのパズル(資料1-写真3)
- ② 対象:4歳の男の子(気管支喘息)
- ③ 場所:病室(患児のベッド上)
- ④ 目的:不安の軽減,成長・発達の援助
- ⑤ 内容の理由:

- ・ 喘息で点滴をしていることに配慮し安静にベッドで遊べるようにパズルを作成した。前日に

好きなキャラクターを確認してそのパズルとし、年齢を考慮し2通り作成した。

- ・今回はたまたま患児もパズルが好きであったので喜んでもらえました。遊びの援助の対象がはっきりとは決まっていなかったので点滴をしている患児や安静にしていなければならない場合に備えてベッド上でできるものとしてパズルを考えました。また昨日の段階で対象が4歳の男の子と9歳の女の子ということで年齢に合わせた点としてはパズルのピースの大きさを変えることを配慮しました。

⑥ 患児・家族の反応:

- ・パズルは家でも1日中やるくらい好きな遊びであったことからとても真剣に遊んでいた。
- ・台紙に形などが書かれていなかったのが難しかったようでした。すぐに2つ目の方は台紙に形を書き込んでやってもらおうと自力で全部できて時間も適度に子どもの飽きない程度の時間でできるようになりました。
- ・偶然患児はパズル遊びが好きで家でパズルをしているときの様子を母親が話してくれた。

⑦ 学生の反応・学び:

- ・遊んでくれて安心した。
- ・いつもはパズルの板の線を見てやっていたことから途中で修正を行った。事前に情報収集して確認して考えることが大切であったと思いました。このように入院生活時に、その子の健康状態、年齢、成長・発達に合わせて援助を行なうことが大切であり、実施するためには、情報を把握した上で行うことが必要であることを理解することができました。
- ・次回、何か遊びの援助を行う際にはあらかじめ患児の入院前の楽しみや好きなキャラクターなどを把握して考えていきたいと思えます。
- ・パズル実施時に母親から聞いた話では、家族でパズルを行っていたときはパズルの台紙の形を見てピースを選らんでいた。パズルのピースは患児の年齢を考慮して作成したが線を引くことは思いつかず、慌ててその場で線を引いた。事前に調べていれば疲労の少ない遊びだけでなく、患児の好みや遊び方を考慮して、選択できてより個別性のある遊びの援助が行えたと思う。援助の個別性を図るためには、情報収集が必要なことを再認識できる場面だった。
- ・パズルが喜んでもらえて本当によかった。自分たちは正直とても簡単ですぐ出来るのでは

ないかと思ったが、パズルの枠に線を入れなかった事や完成形の見本を見せなかったことによりとても時間がかかってしまった。個別性にあった援助はとても難しいと感じ、そのために何度も改良は必要だが、それが受け入れてもらえたときの喜びを感じる事が出来た。

《症状軽快し、プレイルームで遊べる状態のとき》

Eグループ

- ① 内容:段ボールで作った幼児くらいの大きさのハム太郎の耳と口へ野菜ボールを投げ入れる。
- ② 対象:2歳・3歳・4歳・6歳の子、4人
- ③ 場所:プレイルーム
- ④ 目的:
 - ・子どもの成長と発達を考えてボールには白菜・くり・にんじん・サクランボ・ブドウ・メロン・苺・かぼちゃなど色々な絵を書き、子供たちがそれを見てどの程度の食べ物を知っているかを知る。
 - ・子供たちが読んで覚えられるように、また、ひらがなをどの程度読めるかを知る。
 - ・ボールに書いてある食品の絵を見せながら、好き嫌いを聞いていったり、好き嫌いをなくすように促す。
- ⑤ 内容の理由:
 - ・食べ物の後ろにはひらがなでその食べ物の名前を書いた。ハム太郎を選んだのは、保育所実習や小児実習 1 日目で子供たちはハム太郎に興味をもっていたからである。
 - ・ボールは、子どもが飲み込んでしまわないように、また、子どもが持ちやすいように配慮して作った。
- ⑥ 患児・家族の反応:
 - ・子どもたちの様子はとても楽しんでいてくれているようで、この絵何?とか、これなんて書いてあるの?などと質問もしていた。
 - ・お母さんも喜んでいてくれている。
 - ・6歳の子は全部答えられていた。
 - ・6歳と3歳の男の子は、2人で競ってボールを投げて遊んでいた。
 - ・とても楽しそうに行なっていた。
 - ・時間が経つにつれ、子どもたちも興奮してしまい、ボールの投げる勢いもかなり強くなっていった。
 - ・小児は遊びを気に入ってくれたようで、楽しんでくれていました。そのため、小児は興奮して激しく動いたり、ボールを強く投げていまし

た。

- ・ 母親の表情はよく、他の母親と色々な話をしていました。

⑦ 学生の反応・学び:

- ・ さくらんぼの絵を気に入った子がいて、ハムちゃんに食べさせてあげてと言ってもいやと言い、気に入ったから投げずに自分のものにしておきたいという気持ちが見えました。
- ・ 喜んでいてくれるのがうれしかった。
- ・ 遊びの場面では子どもたちが楽しんでくれるのかすごく心配で、考えがそっちに集中してしまい、その他への配慮があまりできませんでした。
- ・ 遊びをはじめるとあたっての進行、点滴への配慮、終了後の清潔面での援助など十分な配慮がされていませんでした。
- ・ 男の子はだんだんと興奮してしまい子どもは夢中になると止まらないということも実際に見てどうということなのか学ぶことができました。
- ・ 意外に子どもの口の中に入ってしまった。子どもは想像以上のものまで口に入れてしまうので気をつけなければならないと改めて感じた。
- ・ 子どもたちは遊びたい年頃なのに、入院することでベッドでじっとしていなければならないのでストレスがたまっているのかなと感じた。
- ・ お母さん方は「子どもにとってストレス解消になっていいね」と喜んでくださり嬉しかった。しかし、4歳の女の子が人見知り激しく、あまりゲームには参加できていなかった。周りが男の子ばかりだったので圧倒されてしまったのかなとも感じた。しかし、女の子は食べ物のボールを持って帰り、喜んでくれたのでよかった。
- ・ 2歳とまだ小さい子どももいて、ボール投げが激しくなってきた時危険であると感じた。だから、性別・年齢で分けて遊んだほうがよかったと感じた。
- ・ 遊びが終わった後に指導者さんが子どもたちにタオルを配り、手や体を拭いてもらっていた。私は、そこまで援助を考えてくることができなかつたので指導者さんの行動から学んだ。
- ・ ボールを口に含んでしまう子どももいて、ボールはみんなが触るので感染の防止に気を配らなければならないと学んだ。
- ・ 体を拭いたのは、汗をかいたので、体を清潔

にし気分も爽快にするためである。

- ・ 病院で入院時の遊びを考える際は、ただ楽しい遊びを考えるだけでなく、医療従事者として感染のこと、子どもの安全を考慮して考えることが大切であると学んだ。
- ・ 激しく動くことで咳などの症状が強く出てしまったり、強く投げたボールが他の小児に当たって怪我をしてしまう可能性があると感じました。過剰にならないように声かけを行い、抑えるように促していくことが必要だと感じました。
- ・ 点滴のルートをもっと注意して観察し、気をつけていくべきだと思いました。
- ・ ボールが口に入ってしまう大きさと、口の中に入れてしまっていました。飲み込んでしまう危険や、ボールに唾液がつくことで感染の恐れがあると学びました。その点についての、配慮ができていませんでした。
- ・ 終わったあとに手洗いをするなどの感染防止を、計画に入れておくことが必要だと感じました。
- ・ もっとしっかりと手順を決めて、指導者さんと確認を行っていき、円滑に進められるようにしていくことが大切だと感じました。
- ・ 小児だけでなく付き添っている母親にとっても、小児の遊びを通して色々な人と関わっていくことは気分転換にもなるため大切なことだと感じました。
- ・ 小さい子がボールを口に入れてしまっていた。そのボールをみんなが共同で使うので消毒できるように準備しておけばよかった。予想が足りなく準備不足であった。
- ・ 子どもはだんだんエスカレートし結構強い力でボールを投げていた。ストレスがたまっていると感じた。子どもは楽しんで遊んでいる様子であった。
- ・ 母親もストレス解消になったと喜んでくれた。
- ・ 終わった後に感じたのはもっと子どもの様子を予測するべきだったと思った。予想以上に子どもは活発だった。
- ・ 子どもが点滴そっちのけで遊んでいたもので、遊びの前から予測してもっと遊びの途中に注意して観察すればよかったと思う。

Fグループ

- ① 内容:釣り
- ② 対象:喘息の3歳女兒,回復期
- ③ 場所:プレイルーム

- ④ 目的: ストレスなどの軽減
- ⑤ 内容の理由: 喘息のため、埃をたてず、難しすぎず、楽しめる遊びということで実施した。いろいろな色の魚を作成したので、色を言う学習にもなり、かつ魚の後ろに名前を記載したので字を読む学習の機会となるようにした。
- ⑥ 患児・家族の反応:
- ・ 作った釣り遊びを持っていくと、患児は2人ともとても興味をもってくれて楽しそうに遊んでくれた。
 - ・ 母親が「この色はどの色と一緒にしよう?」「信号の止まれるの色は何色だっけ?」のような質問をしながら釣りをさせていた。
 - ・ 患児は笑顔でとてもものびのびと遊んでいた。
- ⑦ 学生の反応・学び:
- ・ 色をつけたので、これは何色なのか学べたり、どのような種類の魚なのか一緒に話しながら出来たのでよかったと感じた。
 - ・ あまり激しく動かず、簡単に出来るのでよかった。
 - ・ 母親が「この色はどの色と一緒にしよう?」「信号の止まれるの色は何色だっけ?」のような質問をしながら釣りをさせていたので、さすがだなと感じた。また患児が何匹釣れたのか数えていたり、魚の名前を言ったりしていたので学習にもなるのだとわかった。カラフルにしたことや魚の名前を書いたことにより、遊ぶだけでなく、学習にもつながったのでよかったと思う。楽しむことを中心に考えて作っていたが、学習もできるのだとわかって自分自身も勉強になった。
 - ・ 小児にとって遊びが必要なのだと実感する機会となった。私も患児の安全に気を付け、コミュニケーションをとりながら、一緒に楽しく遊べたと思う。
 - ・ 楽しみながら、成長・発達に重要な学習もする事が出来たのでとてもよかったと考えられた。また何人かの子ども同士で遊ぶことで、競争したり、仲良く遊ぶ機会となったと考えられた。入院している患児にとって重要であると考えられた。

V 考察

実習における学生の存在が子どもにとって、なじみのある存在になるには、子どもの状況の理解が不可欠である。子どもの反応を理解するには、子どもの立場に立って考えてもらうことである。子どもは言語的に多くを語らな

いが、周囲の反応に非常に敏感で、学生が子どものことをどう感じているかは、それが子どもに伝わりやすいことが多い。また子どもが身近に感じられる素材を用いて、関わることによって、医療という見知らぬ状況を身近に感じられるようになり、好奇心をもって探索することが出来るようになる。学生の対応しだいで、子どもの可能性も大きく開ける。そのような関わりをするためにも、自分が子どもに対して抱いている思いと子どもの反応を混同せずに、子どもの状況を査定し、かかわりを考えていくことが大切である。

山本靖子らは、「小児看護実習における対象理解を深める指導方法は、子どもとのコミュニケーションでの学生の気づきを大切に、意識化させ子どもの内面を理解しようとする姿勢を身につけさせること、子どもの関係を双方から振り返らせて、自己のあり方を見つめさせることであった。」¹⁾と述べているが、遊びの援助を行うことでそれらのことができていたのではないかと考える。今回、遊びの援助を実習に取り入れることにより、学生は子どもの状況を理解しようとする姿勢が明確に表出し、その姿勢が子どもや家族に伝わり、援助の効果へとつながっていったと考えられる。また実施後の振り返りによって、さらに子どもを理解するための情報収集の必要性、安全面を深く考える援助の必要性を感じ取っており、今後の発展へと結びつくものになっていると考える。

山本美佐子らは、「学生が子どもに対する理解を深めたり主体的・創造的学習効果を上げるためには、子どもへの実際の援助や人間関係を通して体験したことからの学びが重要であり、特に、①子どもと学生の相互作用からの学び、②遊びからの学び、③指導者の関わりからの学びの3点が学習効果を高める要因である。」²⁾と述べている。今回の遊びの援助にはそれらの3点の要因が入った実習であったと考える。

遊びの専門化が導入されている施設もあるが、今回実習施設では導入はされておらず、年間での遊びの行事も、急性期が多く、長期入院が少ないこと、業務多忙による理由などから、プレイルームの飾りつけ程度となっていた。学生の実習に遊びの援助を取り入れることで、指導者やスタッフの配慮も必要となり実習施設には、業務上多少の負担をかけていることは否めないが、急性期や短期入院においても、子どもへの遊びの援助は必要である。遊びを充実させることは、自信を回復させて、早く元気になりたいという気持ちを引き出すことができ、治療への取り組みが前向きになり、コンプライアンスがよくなる。そして、学生にとっては、遊びの援助を考え行うことで受け身となりやすい見学実習が主体的に学習するものになる教育効果があると考えられる。

松木らは、「事前学習に、具体的な遊びの方法を提示した講義や演習、健康児を対象とした保育園実習にお

ける体験学習などを導入し、小児とのコミュニケーションが円滑に展開できる遊びの活用が必要³⁾と示唆している。今回は、1週目の実習で保育所にいつていることで、子どもとの接触体験が少なく、遊ばせ方の情報量が少なかった学生が、子どもの遊ばせ方の情報を得て、講義で学んだ病児への安全性を統合させて、多くの遊びのアイデアを考え出せ、実践できた。そして、実践を通して学びを広め、深めることができていたのではないかと考える。

入院している子どもにとって、馴染み難い環境下で生活することは、特有の不安や恐れなどの感情を体験することになる。入院している子どもにとって、遊びは、不安への対処、非言語的コミュニケーション、自分自身で癒す過程の獲得などさまざまな機能があり、特有な体験に対処するために必要不可欠なものである。

そのため、小児看護学では、入院している子どもにとってなぜ遊びが必要なのか、その遊びの役割について理解し実践していける姿勢を身につけることが大切である。

入院中の子どもの遊びの意味には、以下のものがある。

- ① 環境の変化などによる入院時の混乱に対して、子どもの普段の生活のありようを取り戻す、子どもの生活に日常性を取り戻す。
- ② 日常性や感情の表現などを通して、処置や検査など病院の中で起きる出来事を乗り越えていく力を得る。
- ③ 子ども同士の関係を形成し支え合う。
- ④ 必要な治療や訓練に活用することにより子どものストレスを減らすことができる。
- ⑤ エネルギーを発散させることによりストレスが緩和されたり事故や怪我の予防となる。

入院中の遊びの援助として、遊びの計画、環境の整備、遊び仲間になることなどがある。個々の生活や健康の問題(手背の持続点滴注射、下肢の牽引、出血傾向、転倒しやすい、起座位がとれないなど)を把握し、子どもが1人で、あるいは仲間同士で遊べるように、安全で効果的な環境を整えることが大切である。遊びに夢中になると、子どもは自分の身体や周囲への配慮がおろそかになってしまいやすい、点滴注射が抜けたり、姿勢がくずれて効果的な牽引が妨げられないように、子どもの安全を注意深く見守ることが看護師には必要である。

学生の学習効果として、行動記録上では、患児、家族の反応の効果として遊びの意味・安全性がそれぞれ入ったものとなっていた。対象の年齢、病状を考え、入院中の遊びの意味を考えて行っている。さらに患児、家族の反応から楽しくストレスを解消すると共に、患児の学習

効果にもつながる援助であること、指導者の助言、姿から感染、安全面の配慮が自分たちの計画では不十分であったことに気づき、今後考えていこうという姿勢につながっていることがわかる。それぞれのグループで対象の年齢、病状に合わせた目的を考えて行い、1つ1つの理由も成長発達を促すことまで考えられているものとなっていた。また遊びを通じて患児、家族の観察を行うことも出来ており、小児看護において遊びを通じてのコミュニケーションをとり観察するという特徴的技術もできていたと考えられる。以上のことから今回遊びの援助を実習に取り入れたことは小児看護を学ぶ上での学習効果があり、意義があったといえる。

VI 結論

2日間の短期実習においても遊びの援助を行うことは以下のような教育効果がある。

1. 主体的な学習姿勢を表出できる。
2. 患児・家族とのコミュニケーションをよりよくとれるきっかけとなる。
3. 遊びを通じてのコミュニケーションをとり観察するという特徴的技術の習得につながる。
4. 子どもにとっての遊びの重要性を具体的に理解できる。
5. 具体的な患児の成長・発達の理解につながり、成長・発達を促す関わりについて考えられる。

おわりに

小児看護学実習においては、少子化、小児病棟縮小、閉鎖など学習環境においての多くの困難があるが、それらの状況の中、よりよい学びとなるための方法を今後も検討していく必要がある。小児に関わる看護師は疾病の治癒への生活養護援助とともに受診・入院している子どもの成長・発達を促す関わりを持ち、親とともにその子どもの成長・発達を喜べるようでありたい。

学生は、多くの秘められた可能性を持っており、教師や指導者の意図的関わりによって多くの能力を発揮する。今回、2日間の短期実習ではあるが、遊びの援助を実施することにより、学生が主体的に考え、多くのアイデアを表出し、子どもと家族とのコミュニケーションをよりよくもてるきっかけとなっただけではなく、遊びの援助を通して、患児の成長・発達の理解につながり、成長・発達を促す関わりについて考えられるという教育効果があることがわかった。

今後もより学生が学びを深め、広げられるような工夫をしていきたい。

小児看護学実習に「遊びの援助」を取り入れた効果
－2日間の短期実習に取り入れての効果－

引用文献

- 1) 山本靖子ほか:小児看護実習における対象理解に関する指導方法の研究その2－臨地実習における子どもと学生の相互関係場面の検討－, 神戸市立看護大学短期大学部紀要, vol.20, 75-81, 2001.
- 2) 山本美佐子・原沢茂美:短期大学における小児看護学臨床実習での学生の学び－病棟実習における学習効果の考察－, 群馬県立医療短期大学紀要, 4, 99-111, 1997.
- 3) 松木美奈子ほか:臨地実習における看護学生と小児のコミュニケーション－紹介場面の参加観察による分析から－, 九州大学医学部保健学科紀要, vol.1, 99-104, 2003.
- 15) 峰由貴・日野明子・兼坂初名:総合病院の小児科病棟における遊びの実態－幼児期に焦点をあてて－, 第34回日本看護学会論文集(小児看護), p133-135, 2003.
- 16) 山田里津:実習評価の手引き第3版, メヂカルフレンド社, 1997.
- 17) 「看護教育」編集室:看護教育新カリキュラム展開ガイドブック9 小児看護学・カリキュラム案とその展開, 医学書院, 1997.

参考文献

- 1) 石原栄子ほか:乳児保育改定9版, 南山堂, 2004.
- 2) 岩田みどり:小児看護学実習の不満足感・不達成感に関する研究, 第34回日本看護学会論文集(小児看護), p59-61, 2003.
- 3) 伊藤久美ほか:看護系大学における小児看護学実習の課題, 日本看護教育学会 第10回学術集会講演集, p183, 2000.
- 4) 江本リナほか:看護系大学における小児看護学実習の準備と実際, 日本看護教育学会 第10回学術集会講演集, p182, 2000.
- 5) 及川郁子:病気や入院による遊びへの影響とケアの考え方, 小児看護, 27(3), 303-307, 2004.
- 6) 大木伸子ほか:小児看護実習を問う, 小児看護, 21(12), 1650-1659, 1998.
- 7) 小川佳代・船越和代・三浦浩美:小児看護学実習における実習指導のあり方の検討－学生の自己評価からの分析－, 第33回日本看護学会論文集(看護教育), p150-152, 2002.
- 8) 金子道子, 石井八重子監修・企画:看護学臨地実習ガイドンス3－看護学理論のまとめと実践－, 医学芸術者, 2003.
- 9) 兼松百合子ほか:小児保健実習 保育と保健・看護の視点から, 同文書院, 2004.
- 10) 添田啓子:小児看護におけるコミュニケーション・スキル, インターナショナル ナーシング レビュー, 19(1), 20-25, 1996.
- 11) 田島桂子:看護教育評価の基礎と実際, 医学書院, 1997.
- 12) 津波古澄子:小児の遊びと「コミュニケーション」, Quality Nursing , vol.2, no.6, 484-489, 1996.
- 13) 中澤みな子・原厚子:学生の子どもへの関心度・遊びへの興味・遊びの必要性に関する認識の検討－おもちゃ屋見学後・保育園見学実習後の比較－, 第32回日本看護学会論文集(看護教育), p194-196, 2001.
- 14) 藤原千恵子:子どもの理解を深める学習方法の検討, 第22回日本看護学会集録(看護教育), p263-266, 1991.