

## 精神看護学実習における 学生レクリエーション実施の有効性について

五十嵐 啓子 蘓原 孝枝  
足利工業大学看護学部精神看護学

### 要旨

【目的】精神看護学実習で実施している学生レクリエーションに対する学びや意見を調査し、その有効性を明らかにする。

【方法】短期大学看護学科3年課程3年次生で精神看護学実習を終了した31名に対し、無記名自記式アンケートを実施した。

【結果・結論】結果としては、学生レクリエーションに対する否定的な意見は無く、全ての学生が「実施して良かった」と回答している。その主な理由としては、「患者理解への気づきや深まりにつながった」「複数の患者に接して状況判断や優先順位を学べた」等であった。これらの結果から4つの学びを得ることが出来ている。1. 患者理解の深まり、2. 学生の満足感や達成感、自信へのつながり、3. コミュニケーション技術、4. 状況判断や優先順位の学びがあり、学生レクリエーション実施は有効な方法であることが明らかとなった。

キーワード：学生レクリエーション，有効性，精神看護学実習，看護学生

### I. はじめに

精神看護においては、患者—看護師関係を築き、患者のセルフケア能力を維持、向上させることが重要であり、また患者が意欲的にセルフケア能力を高めていくためには生活療法が有効である。この生活療法には、作業療法、レクリエーション療法、生活指導等があり、なかでもレクリエーション療法は、患者—看護師間をはじめ、他患者との交流等多くの人と人間関係を築き、その関係性を高めるという意義がある。そのため精神科病棟において、レクリエーションが日常的に行われている。かつてはレクリエーションのすべてが看護師の手にゆだねられ

てきたが、職種の専門性ということから現在その多くは作業療法の一部となり、作業療法士が中心となっておこなっている所が多くなってきている<sup>1)2)</sup>。

しかし、看護師は他職種と比べ、入院時から患者と日常生活への援助を通して長い時間を関わっているため、患者との信頼関係も築かれやすく、患者の些細な変化に気づけたり、看護師が関わることで患者も安心してレクリエーションに参加出来るという点などから、看護師の実践するレクリエーションの意義は大きい。実際、精神看護学実習病院として実習を行っている、A 総合病院やB 精神科単科病院においても、看

看護師が中心となって実践するレクリエーションは、参加することでの現実感の獲得、対人関係、協調性などの社会適応能力の回復や獲得、気分転換などを目的として行われている。そのため、看護師が実践するレクリエーションを精神看護学実習（以下、実習という）の中に看護学生（以下、学生という）が実施するレクリエーション（以下、学生レクリエーションという）として導入している大学や専門学校も少なくない<sup>3)</sup>。

学生レクリエーションの実施に関する先行研究では、精神疾患を持った患者に対してのイメージの変化につながり、学生の満足感と自信、患者への親近感が深まること<sup>4)</sup>、患者理解が深まること<sup>3)</sup>、コミュニケーション技術を習得し患者への看護の習得を学び得ることが出来ること<sup>5)</sup>、など様々な効果が報告されている。また、反対に学生レクリエーションが学生にとって負担となっていること<sup>6)</sup>も報告されている。しかし先述したように、看護師が実施するレクリエーションの意義は大きく、看護基礎教育課程にある学生が実習において経験することは看護の様々な課程を実践的に学ぶ良い体験になるのではないだろうか。

今回、学生が学生レクリエーションからどのような学びを実感し、さらに学生レクリエーションに対してどのような意見、考えを持っているのかをアンケート調査し、その有効性を明らかにしたい。

## Ⅱ. 研究目的

精神看護学実習で実施している学生レクリエーションに対する学びや意見を調査し、その有効性を明らかにする。

## Ⅲ. 研究方法

### 1. 学生レクリエーションについて

精神看護学実習では、1) 精神障害を持つ対象の精神的・身体的・社会的諸問題を総合的に理解し、看護の役割と方法を習得する、2) 精神看護における基礎的な知識・技術・態度を学び、適切な看護を実践できる知識と技術を習得する、の2つを目的とし、実習目標の一つとし

て学生レクリエーションの計画、実施を掲げている。1グループは学生3～5名である。方法としては、精神看護学実習事前オリエンテーション時に各グループ内で考案した計画書を教員へ提出し指導を受ける。変更、修正をした計画書を実習1週目火曜日に病棟指導者へ提出し、レクリエーションの方向性や内容等の指導を受け、修正後準備を行う。実習2週目水曜日に事前打ち合わせ、シミュレーション等を行い、実習最終日である実習2週目の木曜日午前中約1時間程度で実施する。実施している内容としては、安全面に十分考慮し使用する物品も工夫作成しており、ペットボトルをボーリングのピンに見立てたペットボトルボーリング、紙や新聞紙で作成した魚と竿を使用した魚釣りゲーム、七夕やハロウィンなどの季節感を取り入れた貼り絵、カレンダー作りなどがある。

### 2. 調査対象

C短期大学看護学科3年課程3年次生36名中、精神看護学実習を終了した31名。

### 3. 調査期間

平成26年10月

### 4. 調査方法

精神看護学実習終了後、無記名自記式アンケート調査を実施した。

### 5. アンケートの内容（表1）

表1の質問に対する回答については1～3は選択とし、補足として自由記述とした。4については、自由記述にて回答してもらった。

なおアンケートの質問項目については、精神看護学実習前オリエンテーションから実習終了までの期間で、学生との会話や実習記録物、レポート類から得られた内容をもとに選択した。

表1 アンケート内容

質問項目
1. 学生レクリエーションを実施することについて、実習前はどう思ったか
2. 学生レクリエーションを実施するにあたり負担があったか その負担はどのようなことか
3. 実際に実施してよかったと思うか、またその理由は何か
4. 学生レクリエーションに対しての意見、感想等

## 6. 倫理的配慮

実習終了後、学生には文書及び口頭にて協力を依頼、研究の主旨及び協力の自由性、プライバシーの厳守を文書と口頭で説明し、了承を得て実施した。研究の協力は、強制ではなく対象者の自由な意思で選択でき、成績等には一切関係のないことを説明し、その旨をアンケート用紙に明示した。また、記載と回収は対象者の自由な意思を尊重し、その場で記載を強制せず、後日無記名で領域別、精神看護学の記録提出用で使用する、ダイヤル式鍵付きボックスへの提出とした。さらに調査の同意はアンケート用紙の回答をもって同意とすることを了承してもらった。なお、研究調査及び発表については、所属長の許可を得た。研究データは、研究室の鍵のかかる保管庫に収納し、研究論文作成後電子媒体は完全に消去、印刷体はシュレッダーにて破棄する。

## IV. 結果

アンケートの回収率は96.7%であり、そのすべてが有効回答であった。

### 1. 学生レクリエーションを実施することについて

実習前はどう思ったか、については、「非常にいやだった」(0%)、「少しいやだった」(36.6%)、「いやではなかった」(40.0%)、「全くいやではなかった」(23.4%)であった(図1)。

「非常にいやだった」、「少しいやだった」を選んだ理由については、“準備が大変そうと思ったから”“準備に時間がかかると思ったから”“自分たちで最初からすべて計画して実施する事

に不安を持っていたから”“成功出来なかったらどうしようと思っていたから”などであった。「いやではなかった」、「全くいやではなかった」を選んだ理由については、“多くの患者さんとふれあう事のできる良い機会だと思ったから”“自身の受け持ち患者さんとのコミュニケーションのきっかけとなると思ったから”“楽しいと思っていたから”“患者さんと楽しめると思ったから”“グループで協同して頑張ったことの達成感を得る事のできる機会になると共に、グループ内の問題点を浮き彫りにすることが出来るため”“レクリエーションに参加することは患者さんにとって、社会的側面では良いことだと思うから”などであった。

### 2. 学生レクリエーションを実施するにあたっての負担について

実施に対する負担が、「非常に負担があった」(10.0%)、「少し負担があった」(83.4%)、「負担はなかった」(3.3%)、「全く負担はなかった」(3.3%)であった(図2)。

「非常に負担があった」、「少し負担があった」を選んだ8割弱の学生に対して負担であったと感じたその理由を2つ選択してもらった。その内訳は、「レクリエーションのイメージがつかない」(30.0%)、「レクリエーションのテーマが浮かばない」(36.6%)、「グループで集まることが難しい」(10.0%)、「準備が大変」(76.6%)、「工夫が難しい」(30.0%)、「時間がない」(13.3%)、「その他」(3.3%)であった。「時間がない」理由として、“記録におわれて時間がない”“グループ全員で集まる時間がない”“準備をする時間がない”などであった。その他の理由については、

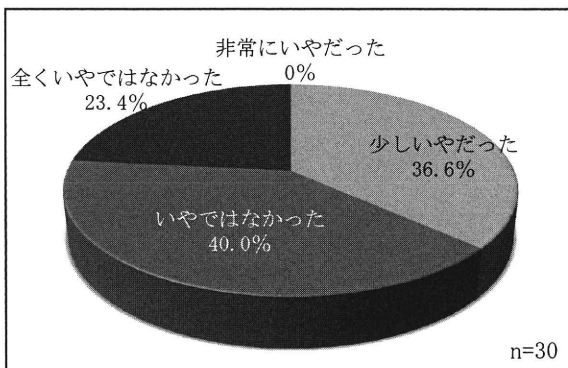


図1 実習前のレクリエーションへの思い

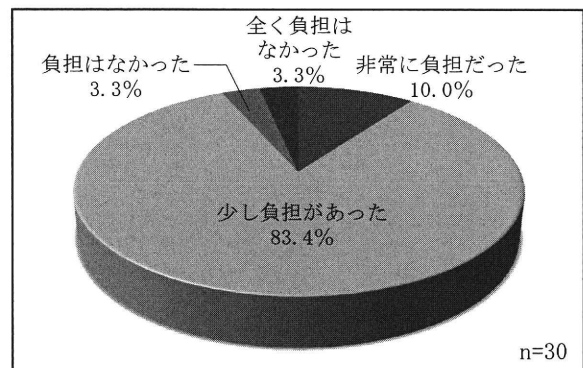


図2 レクリエーション実施における負担

“グループ内の感情的不和の調整”であった。

3. 学生レクリエーション後の意見について

学生レクリエーションを実施してよかったと思うか、については、「非常にそう思う」(76.6%)、「少しそう思う」(23.4%)、「そう思わない」(0%)、「全くそう思わない」(0%)であった(図3)。

「非常にそう思う」、「少しそう思う」を選んだ全学生に対してその理由を2つ選択してもらった。その内訳は、「患者さんの反応、変化から患者理解への気づきや深まりにつながった」(43.3%)、「学生で企画から実施したことで、振り返りをし、今後の課題が明確になった」(13.3%)、「看護師としての役割や、他職種との連携が学べた」(0%)、「複数の患者に接して、状況判断や優先順位を学べた」(16.6%)、「いつもと違う患者さんを見ることができた(例えば表情、言動、行動)」(46.6%)、「患者さんに楽しんでいただけた」(40.0%)、「学生自身も楽しめた」(16.6%)、「複数の患者さんと関わることができた」(23.3%)、「負のイメージがなくなった」(0%)であった(図4)。

4. 学生レクリエーションに対する意見、感想について

学生レクリエーションについての意見、感想についての自由記述では、“大変だったが自分たちで考えたレクリエーションを楽しんでくれる患者さんの姿をみてうれしかった”“いつも笑っていない患者さんが笑ってくれたからうれしかった”“自分も楽しめたから良かった”“学生が1から計画し、患者さんのことを考え、レクリエーションを行う事はいいと思う”“準備が大変だったが、やってみて患者さんのいつも

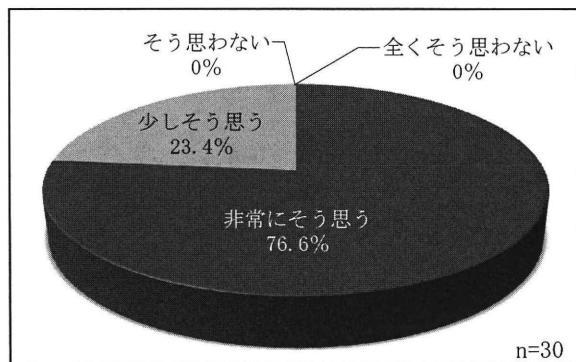


図3 レクリエーションを実施してよかったか

と違った表情、例えばいつも笑っていない患者さんに笑顔が見られたことなどがあったため、実施してよかった”“たくさんの患者さんと関わったのでよかった”“患者さんのイメージが変わって良かった”“準備は大変だったが、達成感があってよかった”などであった。

V. 考察

結果から、実習前は学生レクリエーションに対して、6割強の学生が「いやではない」と回答しているが、実習後には「負担だった」と感じていた学生が9割強であったことから、2週間という短い実習期間の中で計画から準備、実施することは学生にとって大きな負担になっていたことが明らかになった。

しかし回答から、“自分も楽しめたから良かった”“準備が大変だったが、達成感があってよかった”などの肯定的な意見があり否定的な意見がなかったこと、また実習後、学生全員が「実施してよかった」と感じ肯定的にとらえていることから、実施したことにより学生各々が学びを実感できたことで、学生レクリエーションに対する意識が変化したのではないかと考える。

以下に、学生レクリエーションにおいて得られた学習効果について述べていく。

1. 患者理解の深まり

今回の調査で学生が実施してよかったと思う理由としても、「患者さんの反応、変化から患者理解への気づきや深まりにつながった」「いつもと違う患者さんを見ることができた(例えば表情、言動、行動)」と半数近い学生が回答している。

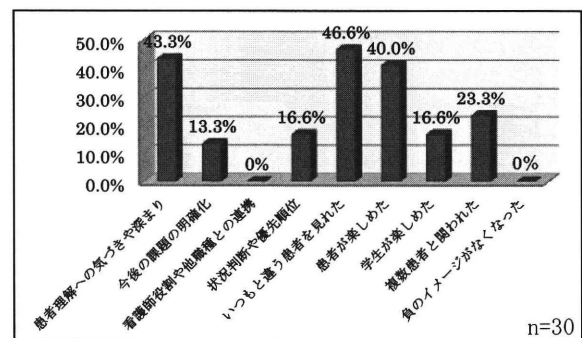


図4 レクリエーションを実施してよかった理由

原田らは「レクリエーションを実施したことでの（患者の反応や変化からの気づき）から、学生はレクリエーションを実施することによって参加する患者のいきいきとした表情や楽しんでいる様子に気づくことができ、それはそれまでの、一対一の関係の中からの関わりでは見ることの出来なかった表情や意欲であったと考えられ、学生は患者の新しい一面をみることができたことで、特に健康的な側面への患者理解が深まる機会となったと考える<sup>3)</sup>」と述べている。

学生レクリエーションを実施したことで学生と患者との距離が近くなり患者を身近な存在としてとらえることができ、患者理解の深まるきっかけになったのではないかと考える。また普段の学生対患者という一対一の関係では見ることのできなかつた患者の表情、言動、行動を客観的に観察できたこと、予測していなかつた患者の反応や変化を見ることをできたことが患者理解の深まりになったのではないだろうか。

## 2. 学生の満足感や達成感、自信へのつながり

学生レクリエーションを実施することについて、実習前は3割強の学生が「少しいやだった」と思っていたが、実習後は学生全員が「実施してよかった」と回答している。その理由として「患者さんにも楽しんでいただけた」4割、「学生自身も楽しめた」2割弱であり、また自由記述においても“大変だったが自分たちで考えたレクリエーションを楽しんでくれる患者さんの姿をみてうれしかった”“準備は大変だったが、達成感があってよかった”“患者さんのイメージが変わって良かった”などであった。

浜岡らは「準備の段階で困難であった企画でも、終了後は満足感に変化し、カンファレンスでは、精神看護学実習は楽しかったとの発言が多い。（中略）特に学生主催のレクリエーション体験により、学生は満足感と自信を持ち、患者への親近感が深まり精神障害者に対して、病を持った一個人と捉えることができ、否定的語句が消え、肯定的語句へ変化したと考える<sup>4)</sup>」と述べている。

学生の回答からもわかるように、患者の反応や学生自身の楽しいという体験、患者との時間

や喜びを共有できたことが学生の満足感や達成感、自信につながったものと考えられる。さらにその満足感や達成感、自信を得たことによって、より患者を肯定的に理解することができたのではないだろうか。

## 3. コミュニケーション技術への学び

学生レクリエーションを実施することについては、「いやではなかつた」と回答している学生が6割強であった。その理由としての自由記述では“多くの患者さんと触れ合う事のできる良い機会だと思ったから”“自身の受け持ち患者さんとのコミュニケーションのきっかけとなつたから”との回答があり、学生レクリエーションを患者と関わるコミュニケーションの場としての大切な時間と捉えていることがわかつた。

大美賀らは「学生は、レクリエーションを介して精神疾患患者と「関わりあう」ことで、患者理解やコミュニケーション技術を習得し、レクリエーション療法を受ける患者の看護を学び得ているのである<sup>5)</sup>」と述べている。看護において患者とのコミュニケーションをはかることはとても重要である。日常の看護実践を通して、意識的な取り組みによってコミュニケーション技術がさらに豊かに育まれるものである。そして意識的にコミュニケーション技術を学びつつ、人として、何より看護専門職者としての経験を積み重ねながら学ぶ日々の中で、徐々にコミュニケーション技術を習得していくのである。

特に精神看護におけるコミュニケーション技術の習得は重要であり、実習での学生レクリエーション実施が学生にとって、患者に対してのコミュニケーション技術を習得するための良い経験、学びとなつたのではないかと考える。実習前の学生レクリエーション実施について、自由記載に“レクリエーションに参加することは患者さんにとって、社会的側面では良いことだと思うから”があつた。このようにレクリエーション実施は患者に良い影響を与えていると捉えている記述もあることから、患者にとっての学生レクリエーションの効果と必要性の理解に



もつながっているものと考え。

#### 4. 状況判断や優先順位の学び

今回の調査において、学生レクリエーション実施がよかった理由として「複数の患者に接して、状況判断や優先順位を学べた」2割弱、「複数の患者さんと関わることができた」2割強であり、自由記述では“たくさんの患者さんと関わられたのでよかった”などがあつた。少ない回答数ではあるが受け持ち患者への一対一の看護だけではなく複数の患者に対しての学びがあつたといえる。

吉野は「学生グループにより集団への関わりを行うことで、対象の健康回復のために、連携・協働していく能力、すなわち、チーム医療における自らの役割の意識につながる効果があると考えられる。そして、複数の患者に関わり、同時に複数の要求が生じる状況において、[予測性]を持ち[状況判断]をしながら看護ケアを安全に提供することを体験的に学ぶ効果があることが明らかになった<sup>7)</sup>」と述べている。学生の回答からもわかるように、学生レクリエーション実施の中で、複数の患者と関わり状況判断や優先順位を体験的に学んでいる。この経験によって、看護ケアを安全に提供することにつながるのである。

さらに、今回の調査において学生レクリエーションの実施は、学生と患者の一対一の看護から、全体を見て複数の患者に対し同時に状況判断や優先順位を考えて看護するという看護師としての実践力を高めるとともに、組織の中での役割を学ぶということ意識づける経験であつたといえる。このことは部分的ではあるが、2009年に設置された看護の統合と実践実習へとつながる可能性としても期待できるのではないかと考える。

以上のことから実習において、学生レクリエーションを実施することは、現在の学生の状況から、多くの学びを得ることができる有効な方法であるといえる。

しかし、今回の調査では回答数が30名と少ないことから結果の信憑性が低いことは否めず、その結果からは傾向をみる程度でしか判断

できない。また調査時期が実習終了後の同一期間に1回で実施しており、実習した時期によって学生の記憶や実習を客観的に振り返ること等に相違がでる可能性も考えられる。これらのことから、調査対象を増やし信憑性を高めることが必要であり、また調査時期も実習終了に合わせて実施するなど、方法や内容を含めた見直しが今後の課題と考える。

## VI. 結論

学生レクリエーションの実施は、1. 患者理解の深まり、2. 学生の満足感や達成感、自信へのつながり、3. コミュニケーション技術、4. 状況判断や優先順位、の4つの学習効果があげられた。現在までも学生レクリエーションにおける学習効果については多くの知見が出されており、今回の調査ではこれらの知見を網羅する結果が得られ、実習において学生レクリエーション実施は有効な方法であることがより明らかとなった。

## 文献

- 1) 樋口康子、稲岡文昭(2004):精神看護(第2版)、137、文光堂、東京。
- 2) (編)萱間真美、野田文隆(2010):NICE精神看護学こころ・からだ・かかわりのプラクティス、257、南江堂、東京。
- 3) 原田瞳、石川幸代(2013):精神看護学実習における学生企画レクリエーションの学習効果と今後の課題、共立女子短期大学看護学科紀要、8、53-58。
- 4) 浜岡直江、澁谷貞子(2004):看護学生の精神障害者に対する実習前後のイメージの変化—レクリエーション主催の効果—、桐生短期大学紀要、(15)、25-29。
- 5) 大美賀左知子、富澤美幸(2004):精神看護学実習における効果的なレクリエーションプログラム、足利短期大学研究紀要、24(1)、51-55。
- 6) 坂江千寿子、長崎多恵子(1999):実習中の学生レクリエーションに関する文献の分析—教育目的・学習効果を中心に—、日本看

護学会論文集（看護教育）、30、80-82.

- 7) 吉野由美子（2010）：精神看護学実習の教育効果の一考察—学生によるレクリエーションの企画・運営現場の教授—学習過程の分析から—、東海大学医療技術短期大学総合看護研究施設論文集、(20)、15-23.

## Effectiveness of recreation by the students in psychiatric nursing practice

---

Keiko Igarashi, Takae Sohara

Division of psychiatric nursing, Department of Nursing, Ashikaga Institute of Technology

### *Abstract*

**[Purpose]** This research was performed to clarify the effectiveness of recreation by the students in psychiatric nursing practice.

**[Methods]** The questionnaire was executed to 31 students at the third grade of the department of nursing in junior college who had ended the psychiatric nursing practice. The questionnaire is a self-registering unsigned type.

**[Results and Conclusions]** There were no negative opinions about the recreation. All students answered “It’s a good thing to conduct the recreation”. The following are the main reasons of the answer. “It connected with awareness to understand the patients by the recreation.” “The situation assessment and the priority level were able to learn by contact with a number of patients.” From the results, there were four learning by the recreation as follows, 1.deepening of understanding to patients, 2.causing to satisfaction, accomplishment and confidence in students, 3.communication skills, and 4.situation assessment and priority. Therefore, it was clarified that the recreation by the students was an effective method.

**Key words:** recreation by the students, effectiveness, psychiatric nursing practice, students of the department of nursing