

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—

坂根可奈子・平野 文子・別所 史恵

概 要

慢性期・終末期患者を受け持つ成人看護実習において、看護学生の患者とのコミュニケーションを支援するために患者対応場面のロールプレイング演習を導入した。演習後の看護学生の感想・学びの記録から看護学生の学びを明らかにし、教育効果を検討した。その結果、患者の理解の領域では2カテゴリー、よりよい関係を築くための対応の理解の領域では4カテゴリー、自分自身に関することの領域では3カテゴリーの学びを得ていた。学生は演習により患者理解と学生に必要とされるよりよい対応についての理解が促され、さらに自分自身を振り返ることで実習におけるコミュニケーションへの目標・動機づけとなっており、演習の教育効果が明らかとなった。

キーワード：コミュニケーション, ロールプレイング, 看護学生, がん告知, 成人看護実習

I. はじめに

看護師には、患者の感情・思いを正確に察知するとともに、自分の感情・思いを正確に相手に伝え、円滑なコミュニケーションをはかる能力が求められる(川野, 2003)。しかしながら看護学生は臨床場面において過度に緊張してしまうことや知識だけでは対応できないことから患者との関わりに悩んだり、また青年期という発達段階にあることから患者よりも自分自身に関心が向いてしまうこともある。

A大学短期大学部看護学科の慢性期・終末期患者を受け持つ成人看護実習Ⅱは、「成人の特性を踏まえ、疾病の慢性期あるいは終末期にある患者・家族への看護の実践を学ぶ」という目標を掲げている。実習において看護学生は、告知を受けた悪性疾患や難治性疾患をもつ患者、さらには壮年期・向老期で社会的にも家庭内でも役割の大きい患者を受け持つことが多く、患者が様々な役割を抱えながら病気と共に生きていく葛藤やとまどいなどの心理面へのアプローチが必要である。とくにがん医療において

は、患者-医療者間で伝達される情報が生命にかかわることがあるため、患者-医療者間のコミュニケーションが注目されてきている(藤森, 2010)。看護学生は、慢性期や終末期の看護について講義で学んできているとはいえ、日常生活で家族や教員以外の異世代間でコミュニケーションをとることに不慣れな場合が多く、また臨床経験もほとんどないため、患者の深い気持ちの理解や関係づくりに悩んだり、とまどったりすることが少なくない。

これらの背景を踏まえ、成人看護実習Ⅱでは平成21年10月以降、学生カンファレンスの時間を利用して、がん告知後の患者対応場面のロールプレイング演習を取り入れている。ロールプレイングに関する多くの先行研究でも、患者との関わりにおける自己の課題の表出、患者理解の深まり、コミュニケーション技術の向上など様々な有効性が明らかになっている(原田, 2002; 増田, 2003; 桑原, 2006)。川野(2003)は、ロールプレイングは模擬的な体験であるにもかかわらず、自分の日ごろの看護がその場面に現れ、自己を客観視する機会となり、自己発見の場になると述べている。しかしながら先行研究

では、基礎実習、精神看護実習や学内演習においてのロールプレイングの教育効果を明らかにしたものが多く、慢性期・終末期患者を受け持つ臨地実習においてロールプレイングを行う教育効果について研究されたものは少ない(原田, 2004; 富田, 2008)。

II. 研究目的

ロールプレイング演習後の看護学生の感想・学びの記録からロールプレイング演習における看護学生の学びの内容を質的に明らかにし、教育効果を検討する。

III. 研究方法

1. 対象およびデータ収集方法

平成22年度4月～8月の成人看護実習IIにおいてロールプレイング演習を行ったA大学短期大学部看護学科3年次生のうち、感想・学びの記録を研究データとして使用することの同意が得られた18名を対象とした。

実習開始2日目のロールプレイング演習後、自由記載された「感想・学びの記録」(A5サイズ1枚)の記述内容をデータとして収集した。

2. 分析方法

個々の感想・学びの記録を1文脈単位とし、記録単位は句点から句点までの1文章とする。1記録単位中に複数の記述があるものは意味のまとまりをもって記録単位とする。意味内容の類似性に従って帰納的に分類し、サブカテゴリー化、カテゴリー化した。感想・学びの記録の内容分析について、分類の信頼性に関しては、3名の研究者間で一致するまでデータに戻り、内容の吟味と検討を繰り返した。

3. 倫理的配慮

島根県立大学短期大学部研究倫理審査委員会の承認を得て、実習終了後に、看護学生に対して研究者が研究目的、方法、研究協力に伴う利益・不利益、研究協力への自由意思、研究協力後の質問の自由、プライバシー保護の方法、研究論文の公表について口頭と文書にて説明し協

力依頼した。研究に同意し自主提出された看護学生の感想・学びの記録を研究データとした。

IV. ロールプレイング演習の内容及方法

1. ロールプレイング演習の学習目標

- 1) 患者の抱える思いについて理解・関心を高める。
- 2) 看護学生と患者とのよりよいコミュニケーションについて考えることができる。

2. ロールプレイング演習の概要

1) ロールプレイング演習の実際

実習開始2日目の学生カンファレンスの時間にロールプレイング演習を行う。ロールプレイング演習は看護学生全員が患者役・看護師役いずれかが体験できるよう5～6人の小グループで行った。小グループは互いに会話内容が影響しないよう別々の部屋で演習を行った。教員はファシリテータとして各グループに一人つき、演習の進行と学生の思考過程のサポートを行う。

ロールプレイング演習の初めに演習の目的と手順を説明し、小グループ(5～6名)に分かれ役割分担する(患者役、看護師役、観察者)。

その後小グループ毎に、ロールプレイ1回目を行い、小グループ内での振り返りを行う。振り返りでは、看護学生役は工夫した点や困った点を話し、患者役は事例における患者の心理や看護学生役の対応をどう感じたかを話す。観察者役は2人のやりとりを見て、気付きや感想を述べる。さらに役割を変えながらロールプレイと振り返りを決められた時間まで繰り返す。

演習終了後、小グループごとに話し合った内容や学びを発表し合い、意見交換を行う。

2) 設定場面

事例、場面については表1に示す。

V. 結果

分析対象となった18名の記述(18文脈単位)から、ロールプレイング演習の学びを表す111

表1 ロールプレイング演習の事例と場面

56歳男性。膵臓がんStageⅣ

〔家族システム〕

妻と母親の3人暮らしで、長男は結婚し、県外在住。初孫が誕生したばかり。工事関係の仕事で中間管理職。妻の面会は毎日あり。

〔現病歴〕

半年前頃より心窩部痛、食欲低下あるが放置していた。黄疸、耐え難い背部痛が出現し1週間前に受診、入院となる。昨日告知を受ける。現在抗がん剤点滴治療中にて、左手に点滴刺入中。飲み忘れなく、内服薬自己管理できている。ADL自立しており、身の回りのことはできる。病棟内歩行もふらつきなくできる。

〔医師からの説明〕

家族へは「治療の効果があっても、余命半年～1年程度だと思われま。完治を目指した治療ではなく、少しでも元気に過ごせる時間を長くするための治療です」と説明がある。本人へは「膵臓がんを認めます。リンパ節も腫れており、手術は負担が大きいと思われま。飲み薬と点滴での治療を検討したいと思いま」と医師から説明された。告知中も告知後も動揺する様子なく平然と過ごしているように見える。

〔場面〕

看護学生は3日前に受け持ちとなった。昨日の告知内容・患者の様子についてカルテから情報収集し、午前中のバイタルサインの測定のために訪室する。部屋は個室で、看護学生とAさん2人のみ。看護学生がバイタルサインの測定前に、告知のことについて尋ねようとする。Aさんはがんという言葉避け、「お腹が弱っているだけだから」という言葉をつかう。会話の途中で「この薬で私は治るんですよね？」と看護学生へ投げかける。

記録単位が抽出された。その学びは9カテゴリー、29サブカテゴリーに分類できた。学生は患者の理解、よりよい関係を築くための対応の理解、自分自身に関することの3領域の学びをしていた(表2)。以下、カテゴリーは【】で、サブカテゴリーは〈〉で表す。

1. 患者の理解

患者の理解では、【病気を受容しきれていない心理状況】【社会的役割を担いながら治療をすることへの思い】の2カテゴリーの学びがあった。

学生は、がんの告知を受けたばかりでまだ気持ちの整理がつかない患者が〈病気についての不安が大きい〉状態であり、〈がんという言葉が口にする事への恐れ〉や、〈病気を受け止めきれていない〉思い、〈治ることへの希望を支持してほしい〉思いを抱えていること、また一方で〈病気のことを受け入れている一面もある〉という先の見えない〈死の恐怖と生きる希望とで揺れ動いている〉状態であり、【病気を受容しきれていない心理状況】と捉えていた。

また、患者は家庭内や仕事上で責任のある立場であり、〈責任のある立场上不安や弱音を表出しにくい〉思いや今後の生活や予後など〈社会生活での役割がある中での不安〉という、【社会的役割を担いながら治療をすることへの思い】を持っていると理解していた。

2. よりよい関係を築くための対応の理解

上記のように捉えた患者とよりよい関係を築くための対応については、4カテゴリーの学びがあった。

薬の説明や病気が治るかどうかといった〈答えや説明がほしいのではなくただひたすらに聴いてほしい〉患者に対して、患者の気持ちを理解しようと真摯に耳を傾ける〈患者と真摯に向き合う姿勢が大切〉であること、〈真摯に向き合う姿勢は患者の肯定的感情をもたらす〉ことから、【積極的傾聴の重要性】について述べていた。

さらに患者のことを気にかけているという〈共感的な思いを患者へ言葉で伝えることが大切〉であり、また患者の言葉に対して

表2 ロールプレイング演習における学生の学び

	カテゴリー	サブカテゴリー
患者の理解	病気を受容しきれない心理状況	病気についての不安な気持ちが大い
		死の恐怖と生きる希望とで揺れ動いている
		治ることへの希望を支持してほしい
		病気のことを受け入れている一面もある
		病気を受けとめきれない
	がんという言葉が患者が口にする事への恐れ	
社会的役割を担いながら治療をすることへの思い	責任のある立場上不安や弱音を表出しにくい	
	社会生活での役割がある中での不安	
よりよい関係を築くための対応の理解	積極的傾聴の重要性	答えや説明がほしいのではなくただひたすらに聴いてほしい
		患者と真摯に向き合う姿勢が大切
		真摯に向き合う姿勢は患者の肯定的感情をもたらす
	学生が自分の思いを言葉で表現することの重要性	共感的な思いを患者へ言葉で表現することが大切
		学生が自分の思いを言葉で伝えることが大切
	言語的コミュニケーションをはかるうえでの留意点	がん・告知という言葉が安易に使わない
		質問攻めにしない
		嘘をつかない
		会話の導入には配慮する
	非言語的コミュニケーションの重要性	非言語的コミュニケーションによって自分の思いを表現することが大切
患者の非言語的コミュニケーションによる思いをくみとることが大切		
自分自身に関すること	コミュニケーションの未熟さの自覚	患者の思いに言葉で返すことの難しさ
		患者の思いを言葉で聞きだすことの難しさ
		非言語的コミュニケーションによって共感的姿勢を表現することの難しさ
		臨床場面での患者対応への不安
		患者の真の思いを解釈することの難しさ
	ロールプレイングによる気づき	演じることの難しさ
		演じることによる気づき
		学びの共有による気づき
	今後のコミュニケーション能力向上にむけての目標	患者の立場に立って患者の思いを深く理解したい
		自分のコミュニケーション能力を磨きたい

〈学生が自分の思いを言葉で伝えることが大切〉であるなど【学生が自分の思いを言葉で表現することの重要性】について理解していた。

【言語的コミュニケーションをはかるうえでの留意点】については、患者を心理的に動揺させる恐れのある〈がん・告知という言葉が安易に使わない〉ことや患者を〈質問攻めにしない〉こと、〈嘘をつかない〉ことの必要性や、患者の不安を無理に聞きだそうとするのではなく日

常会話から入るなど〈会話の導入に配慮する〉ことの大切さについても述べていた。

また、自分の表情やうなずき、態度などから患者に関心を示していることを表現するという〈非言語的コミュニケーションによって自分の思いを表現することが大切〉であり、逆に患者の表情やしぐさ、雰囲気など〈患者の非言語的コミュニケーションによる思いをくみとることが大切〉であるという【非言語的コミュニケー

シヨンの重要性】を学んでいた。

3. 自分自身に関すること

自分自身に関することについて3カテゴリーの学びがあった。

演習で患者役、看護学生役を体験し、患者の言葉に何も答えられなかったり、どのように聞いたらよいか分からなかったり〈患者の思いに言葉で返すことの難しさ〉〈患者の思いを言葉で聞きだすことの難しさ〉、また患者の言葉からの情報だけでなく、その言葉に込められた思いを察することなど〈患者の真の思いを解釈することの難しさ〉を認識し、これから本格的に始まる受け持ち患者との関わりに対し〈臨床場面での患者対応への不安〉を感じるなど自分自身の【コミュニケーションの未熟さの自覚】をしていた。

また、慣れないロールプレイングという演習を行ったことから【ロールプレイングによる気づき】として、患者役、看護学生役を〈演じることの難しさ〉を感じる一方、演じることによって患者の思いや患者への伝え方など〈演じることでの気づき〉をし、普段じっくり見ることのない他の学生の患者対応の仕方を参考にしたり、振り返りや意見交換で他の学生の考えを聞き自分の視野を広げたり〈学びの共有による気づき〉をしていた。

演習によって患者の心理面や看護学生の対応、自分自身のコミュニケーションについて考えるきっかけとなり、今後の受け持ち患者との関わりについて、〈患者の立場に立って患者の思いを深く理解したい〉〈自分のコミュニケーション能力を磨きたい〉といった【今後のコミュニケーション能力向上にむけての目標】を掲げていた。

VI. 考 察

以上の結果から慢性期・終末期患者を受け持つ成人看護実習初期にがん告知後の患者対応場面のロールプレイング演習を取り入れた教育効果について考察する。

1. 患者理解について

学生は患者の心理面について、事例を読んで患者像を想像しながら患者役を疑似体験してみたり、他学生の演技を観察者としてみることで、〈病気のことを受け止めきれていない〉状態と〈病気のことを受け入れいている一面もある〉状態という相反する思いや〈死の恐怖と生きる希望とで揺れ動いている〉という患者の葛藤し揺れ動く気持ちを捉えていた。このことは病を抱える患者の思いが一側面だけでなく、刻一刻と変化し揺れながら葛藤している複雑な心境であるという患者理解につながったと考えられた。患者の視点に立ったロールプレイング演習の学習効果として、学生は患者役を深く演じることにより、患者の細かい心の動きや患者が看護者の一挙一動に反応することを疑似体験できると言われており（草柳，2001）、本研究はこの報告と同様の効果を認めていた。

また、患者の父、祖父としての役割や中間管理職で働き盛りである立場から〈責任のある立場上不安や弱音を表出しにくい〉思いや〈社会生活での役割がある中での不安〉を捉えていた。このことから入院中は見えづらい患者の役割や立場から患者が抱えているのは病気だけではないことを理解し、社会的背景からも患者を捉える必要性に気付いたと考えられる。

また学生は演習から得た学びを自分の受け持ち患者と照らし合わせて思考を深めていた。このことは、身体症状が少なく日常会話も可能な患者であっても内面では、自分が考えていた以上に深い思いを抱えているのではないかと学生が改めて患者の心理面について考えるきっかけになったと思われる。この患者理解についての学びの深まりは、今後の実習における受け持ち患者の心理面の理解や看護過程における自己概念のアセスメントに活かされていくと考えられた。また「患者の抱える思いについて理解・関心を高める」という演習の学習目標が達成されていると推察された。

2. よりよい信頼関係を築くための対応について

学生は、患者の〈答えや説明がほしいのではなくただひたすらに聴いてほしい〉思いや患者

に対し看護学生の〈患者と真摯に向き合う姿勢が大切〉であるということを知っていた。信頼関係を築くためには、対象者のために何ができるのかを真剣に考えていく気持ちと態度が必要であるといわれている（石原，2008）。学生は事例中の「私の病気はこの薬で治るんですね」という患者の問いかけに対し、薬の知識や治るかどうかといった言葉の表面的な情報のやりとりではなく、その言葉に存在する患者の不安な感情に対し、私はあなたのことを真剣に考えているという感情で返すというコミュニケーション技術の重要性を捉えていると考えられた。そのような側面から【学生が自分の思いを言葉で表現することの重要性】を感じとったと思われる。

学生は自分の素直な思いを患者へ伝えることに対し恥ずかしさやためらいを感じている者もいる。しかし、患者役の学生から「会話の中で患者の気持ちを理解しようとする気持ちが伝わって嬉しかった」「心配していたんですという声かけと一緒にがんばりましょうという言葉で気持ちが穏やかになった」など肯定的な感想を聞き、その重要性に気付くきっかけとなったと思われる。

また〈非言語的コミュニケーションによって自分の思いを表現することが大切〉であり、〈患者の非言語的コミュニケーションによる思いをくみとることが大切〉であるという言語に頼らないコミュニケーション技術の重要性について学びを深めている。看護学生は実習において患者の思いを理解しようとするとき、言葉で聞き出そうと必死になっていることが多い。自分のこれまでの患者対応を振り返り、言葉の情報だけでなくそこに込められた意味を考えたり、表情やしぐさ、雰囲気などから察することの必要性を認識したと思われる。また、言葉にしないという選択肢も互いの思いを受け答えしていくうえで重要なコミュニケーション技術であることに気づいたと考えられる。ロールプレイでは、沈黙にも意味があること、傍にいてもコミュニケーションであること、患者が辛そうな時、励ましの言葉よりタッチングが有効なときもあることなど、非言語的コミュニケーションについて学ぶ機会となり効果があるといわれて

おり（桑原，2006）、本研究でも同様に非言語的コミュニケーションに関する学びが深まったと考えられる。また、コミュニケーションのなかで言葉として表現されるのは少ないため、患者の非言語的コミュニケーションから患者の感情・思いをくみとることが必要であり、非言語的コミュニケーションは聴覚を含むあらゆる感覚器官を通して伝えられるといわれている（川野，2003）。

以上の点からよりよい関係を築く上での対応の理解についての学びが深まったと考えられる。看護学生は言語の情報に多くを頼るコミュニケーションよりも五感を使った感性や観察力を用いて言語と非言語両方を活用した感情のやりとりがよりよいコミュニケーションにつながるという学生の認識の変化をもたらしたと推察された。このことは今後学生の受け持ち患者に対する関わり方に役立つと推察される。また「看護学生と患者とのよりよいコミュニケーションについて考えることができる」という演習の学習目標と一致し、有効であったと考えられた。

3. 自分自身に関する学びについて

学生は患者理解やよりよい対応についての学びを深める一方、〈患者の思いに言葉で返すことの難しさ〉〈非言語的コミュニケーションによって共感的姿勢を表現することの難しさ〉から〈臨床場面での患者対応への不安〉を感じとっていた。このことから学生は患者に対し、よりよい看護を提供するうえで実際に行っている自分自身の関わりは不十分ではないかと【コミュニケーションの未熟さの自覚】をしていると推察される。患者の思いを理解したり患者の思いを尊重した関わりについて知識としてはその重要性に気付いていても実際にうまく演じられなかったり、今後受け持ち患者との関わりで自分が患者の思いを理解しうまく対応できるのか不安に感じたりしていると思われる。これは自分自身のコミュニケーションを客観的に振り返り、知識・技術だけでは対応できない患者との関わりに対し自分がこれから実習を通して成長しなければならぬと気づくきっかけになると考えられる。学生はこれらの気づきから、〈患者の立場にたって患者の思いを深く理解し

たい)、〈自分のコミュニケーション能力を磨きたい〉という今後の臨床場面におけるコミュニケーション技術向上への目標・動機づけとなっていると考えられた。

4. 実習初期にロールプレイング演習を行う意義

臨地実習におけるコミュニケーションは、対象者と信頼関係を構築しよりよい看護を提供するうえで必要な看護技術の一つであり、どの領域でも共通することである。しかしながら慢性期・終末期患者を受け持つ成人看護実習では、直接生命や生活に大きな影響を与えうる疾患と向き合い、さらに社会生活における役割や責任を果たしながら経過の長い入院や治療を繰り返す患者を対象とする場合が多い。その特性から、患者の心理面を理解しよりよい看護を展開していく上でとくに看護学生と患者とのコミュニケーション技術が重要であると考えた。

実習開始後の初期（2日目）では看護学生が受け持ち患者と出会い、患者の病気や治療に対する思いや価値観を知ろうと模索する時期である。その一方、「どのように話をすれば心理面が聞けるか」「患者の不安を言葉で聞きださなければいけない」「患者の言葉になんと答えればよいか」など看護学生はそれぞれコミュニケーションに関するさまざまな経験することも多い。実習初期のロールプレイング演習によって看護学生が患者理解、よりよい関係を築くための対応の理解、自分自身に関する側面から学びを得たことは、看護学生が受け持ち患者の心理面の解釈や自分自身の対応について振り返るきっかけとなり、演習後患者との信頼関係を築いていくうえでサポートになったと推察される。以上のことから慢性期・終末期患者を受け持つ成人看護実習開始後2日目の時期にロールプレイング演習を行うことは意義深かったと推察される。

VII. 本研究の限界と今後の課題

本研究では慢性期・終末期患者を受け持つ成人看護実習の初期にロールプレイング演習を行った学生の学びを質的に明らかにし、教育効

果について検討した。4月～8月に実習を行った学生を対象としており研究対象が少ないことや一施設の学生の結果であることから一般化できる知見ではない。今後は対象数を増やすこと、ロールプレイング演習後の受け持ち患者との関わりにおいて学生がどの程度学びを活用できているのか明らかにしていくこと、また演習前後のコミュニケーション技術にどのような変化があったかなどを視野に入れて取り組んでいく必要がある。

VIII. 結 論

今回、慢性期・終末期を受け持つ成人看護実習において患者とのコミュニケーションについて理解を深めるために患者対応場面のロールプレイング演習を取り入れ、学生の学びとその教育効果を検討した。その結果、以下のことが明らかとなった。

1. 学生はロールプレイング演習を行ったことから、患者の理解、よりよい関係を築くための対応の理解、自分自身に関することの3領域における学びをしていた。それは111の記録単位から29サブカテゴリーに分類され、さらに【病気を受容しきれていない心理状況】【社会的役割を担いながら治療をすることへの思い】【積極的傾聴の重要性】【学生が自分の思いを言葉で表現することの重要性】【言語的コミュニケーションをはかる上での留意点】【非言語的コミュニケーションの重要性】【今後のコミュニケーション能力向上にむけての目標】【コミュニケーションの未熟さの自覚】【ロールプレイングによる気づき】の9カテゴリーに分類された。
2. ロールプレイング演習は模擬的に患者・看護学生の役を体験することにより、患者の内面をより深く考えるきっかけとなり、患者理解と学生に必要とされるコミュニケーションの理解が促され、さらに自分自身を振り返ることで実習におけるコミュニケーションへの目標・動機づけとなる教育効果がある。
3. ロールプレイング演習は学生の演習後の実習における受け持ち患者との関わりや看護過程における自己概念のアセスメントの一助と

なることが示唆された。

文 献

- 藤森麻衣子, 内富庸介: わるい知らせを伝える際のコミュニケーションに関するこれまでの知見, *がん看護*, 15 (1), 8-9, 2010
- 原田慶子, 大高恵美: 基礎看護学実習中のロールプレイ演習の効果 学生が話しを「聴く」ための教育, *日本看護学会論文集 看護教育*, 32, 125-127, 2001
- 原田慶子, 大高恵美: 学生が実習で困った場面をロールプレイする効果 コミュニケーションがとれたと思う内容の変化より, *日本看護学会論文集 看護教育*, 35, 202-204, 2004
- 石原昌: 看護コミュニケーション 基礎知識と実際, *教育出版*, 100-101, 2008
- 川野雅資: 実践に生かす看護コミュニケーション, *学研*, 36-39, 49-54, 2003
- 草柳かほる: 患者の視点に立ったロールプレイングの学習効果 患者の立場と看護者の立場で考える気づきの違い, *日本看護学論文集 看護教育*, 32, 182-184, 2001
- 桑原和恵, 山田恵利子: 精神看護学実習のカンファレンスにロールプレイを取り入れた学習効果, *日本看護学論文集 精神看護*, 37, 303-305, 2006
- 増田安代, 上田孝男, 田口尚子: ロールプレイによる体験学習を通しての教育効果への検討 精神看護学実習における患者理解への試み, *日本看護学会論文集 看護総合*, 34, 184-186, 2003
- 富田幸江, 天野雅美: 看護学生が基本的なコミュニケーション技法のロールプレイを通じて得た人間関係に関する気づき, *埼玉医科大学看護学科紀要*, 1 (1), 65-71, 2008

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—

Student Nurses' Learning from Role Playing of Communication between Student Nurses and Patients who Informed They Have Cancer in Early Adult Nursing Practice

Kanako SAKANE, Fumiko HIRANO and Fumie BESSHO

Key Words and Phrases : Cmmunication, Role Playing, Student nurse, informing
a patient who he(she) has cancer, Adult Nursing Practice