

## 老人ホームでのレクリエーションを通して 看護学生が学んだ老年者に対する気づき

Awarenesses for the Elderly that Nursing Students Learned by the Recreation at a Nursing Home

中岡 亜希子<sup>1)</sup> 上西 洋子<sup>1)</sup>  
Akiko Nakaoka Yoko Uenishi

### 要 旨

○看護短期大学では、老年看護学実習において、老年者の理解を得ることの一環として老人ホームで学生企画のレクリエーションを実施している。本調査は、レクリエーションを通して、看護学生が老年者を理解する上での気づきの変化を明らかにするために自由記述式の質問紙を用いて実施した。その結果16名の学生から協力を得られた。学生はレクリエーション前には身体面の「ADLレベル」についての予想をし、「転倒への注意」についての認識もっていた。レクリエーション中には「具体的なADL」について気づき、具体的な「補助的手段としての援助」を見出していた。また、認識面では「誘導の必要性」に気づいていた。レクリエーション後には「ADLの把握不足」、「転倒への注意」についての実践不足が反省として挙がり、老年者の「理解力」には個人差があるという気づきが明らかになった。

キーワード：レクリエーション、老年看護、老人ホーム、看護実習

Key words : recreation, gerontological nursing, nursing home, nursing practice

### I. はじめに

近年、我が国の高齢化は進み、2025年には4人に1人が老年者人口になると予想されている。それに伴い、老年者を対象とした看護の場は医療のみならず、在宅、福祉を包括し拡大している。また、1990年の看護基礎教育課程の指定規則改正により老人看護学が独立科目として設定され、老年看護学教育は様々なプログラムを導入し効果的な学習を試行錯誤していると言える。

また、核家族化が進む中、学生の多くは、老年者との生活経験が少なく、老年者理解が難しいとされる。そのような中で、老年者理解の教育として、老人疑似体験(竹田他, 2001、竹内他, 2001、清水他, 2001、堀口, 1997)やシュミレーションゲーム(佐藤他, 1995)、老年者へのインタビュー(吉本他, 2003、小泉他, 2000)を取り入

れた教育への検討が多くなされてきた。本学では、3年次の4月に施設における老年者の生活の実態を知り、理解を深め、老年期の生活に基づいた看護のあり方を学ぶことを目的として、老人ホームと老人保健施設での実習を実施している。特に、老人ホームでの実習では、学生主体のレクリエーションを取り入れている。老年看護学教育におけるレクリエーションについては、レクリエーションの内容を検討したもの(怒田他, 2000、松久, 2002)、セルフエスティームとの関連性(松岡, 1997)について明らかにしたものがある。また、上西(2002)は、レクリエーションにおける学生の学びについて困難感や感想によりその実態を明らかにしている。しかし、レクリエーションを通して看護学生が老年者に対してどのような気づきを得ているかは、具体的に明らかにされていない。そこで、レクリエーションの前・中・後の各段階での看

<sup>1)</sup> 大阪市立大学医学部看護学科 Osaka City University School of Nursing

護学生の老年者に対する気づきの内容を明らかにし、今後の教育的示唆を得ることを目的とし、看護学生を対象とした振り返り調査を実施したので報告する。

## Ⅱ. レクリエーションの位置づけ

〇看護短期大学のカリキュラムでは、老年看護学実習は3年次に老年看護学実習ⅠとⅡを設けている。老年看護学実習Ⅰは、老人保健及び福祉施設での老年者の生活を知り、理解を深め、QOLについて考え、更に老年期の生活に基づいた看護のあり方を学ぶことを目的としている。学生は、4グループ(各グループ19名)に分けられ、老人保健施設と老人福祉施設において各1日の実習を行っている。具体的な実習目標は、老人保健施設及び老人福祉施設に通所、入所している老年者の身体的、心理的、社会的特徴と症状を理解し、老年者を取り巻く環境と1日の過ごし方、また、楽しみや生きがいについての理解を深めることである。特に、上記の目的及び目標に向け、老人福祉施設の実習において学生企画のレクリエーションを実施している。特に学生企画のレクリエーションの目的としては、老年者理解の一環として看護学生が老年者に関心をよせ、主体的に体験し学ぶことが出来ることを挙げている。また、2年次の老年臨床看護論において、老年者の身体及び心理面を30時間、それらを踏まえて老年健康保健論において、老年者の健康について15時間教授している。老年健康保健論では、その中の4時間を老年者の生きがい及び余暇の利用等についての理解を深めるためにグループワーク学習を設けている。学生企画のレクリエーションの準備には、実習開始の前週に2時限(4時間)をオリエンテーション及び実習準備のために設けている。

## Ⅲ. 用語の定義

「気づき」とは、本調査では操作的に看護学生に主体をおき、看護学大辞典に基づき「看護学生が看護学実習において自身の感情や思考を自覚し、記述したもの」を指す。

## Ⅳ. 研究方法

### 1) 対象

調査対象者は老年看護学実習Ⅰを受講した〇看護短期大学3年生76名であった。この内16名(回収率21.1%)が分析対象であった。

レクリエーションの内容は、表1に示した。事前のオリエンテーションにより、レクリエーションの内容は、

静と動を組みあせたものになるように説明している。具体的内容として、風船はこびは、老年者を2から3チームに分け、風船を頭の上や股の下を通して早く運び終えたチームを勝ちとする内容のゲームであった。ちぎり絵及びはり絵は、ある程度学生側で下図を作成しておき、折り紙をはってもらおうという内容であった。ボーリングは新聞紙等による学生の手作りのボールを用いて水を入れたペットボトルをたおすという形式であった。施設側の参加者は約30名であった。

表1 レクリエーション内容

	4月12日	4月13日	4月15日	4月16日
静のレクリエーション	ちぎり絵	歌の合唱	はり絵	クイズ
動のレクリエーション	風船はこび	借り物競争	ボーリング	ボーリング

### 2) データ収集

平成16年4月下旬の実習が終了した約2週間後に質問紙を配布し、無記名による自記式アンケート調査を行った。アンケートはその場で実施せず、後日指定のボックスによる回収とした。

### 3) アンケート用紙の内容

アンケート内容は、対象者のプロフィールと実施したレクリエーションを通して老年者のADL面や認識及びコミュニケーションに関することを①計画時に考えていたこと②実施時に気づいたこと③記録時に気づいたことや反省の3点についての振り返りという形式で、自由記載の記述を求めたものである。なお、記録時とは、実習終了後1週間後までに記録を提出する期間を設けており、それまでの時期を示している。

### 4) データ分析

老年看護に携わる教員2名により、自由記載による記述データを帰納的に分析した。データの意味内容が類似するものをまとめてサブカテゴリー化し、共通するサブカテゴリーをカテゴリーにまとめて分類した。

### 5) 倫理的配慮

倫理的配慮として、対象者に研究の目的や方法について分かりやすく説明した上で、研究への協力は、強制ではなく対象者の自由な意思で選択でき、成績等の評価には一切関係ないことを説明し、その旨をアンケート用紙の表紙に明示した。また、記載と回収は対象者の自由な意思を尊重し、その場での記載を強制せず、後日無記名で指定のボックスへの提出とした。調査の同意はアンケート用紙の回答をもって確認した。

V. 結 果

1) 対象者

対象者の性別は男性1名、女性15名であった。平均年齢は22.2才であった。これまでの祖父母との同居経験の有無は、同居経験のある者が4名(25.0%)であった。この内現在も同居中である者は1名であった。

2) レクリエーション前の学生の気づき

レクリエーション前の学生の老年者に対する気づきは、表2に示した。身体面、認識面、精神・心理面の3つのカテゴリーに分類することができた。身体面に関しては<ADLレベル>に関する内容が10名、ついで、<転倒への注意>が7名、<簡単な動作への配慮>が4名、<身体負荷への配慮>及び<聴力低下への配慮>が3名であった。<ADLレベル>の具体的な内容を示すと、「ADLは様々だと思っていた」という個人差について(4名)、「全体的にADLが困難な方が多いと考えていた」という低いADLを予想(4名)、「ほぼ自立している」という自立したADLを予想(3名)、また、「想像がつかなかった」という想像できない(3名)という4つの内容が示された。<転倒への注意>では、「老人特有のすり足歩行により転倒の危険がある」、「筋力低下のため転倒しやすいので

歩く速度に注意する」という内容が示された。<簡単な動作への配慮>は、「はり絵は折り紙を貼るだけの簡単なものとした」というように、レクリエーション内容に応じて学生が前もって補助的に準備しておく内容を示していた。<聴力低下への配慮>は、聴力の低下に伴い「大きな声ではっきりとした説明が必要だと考えていた」という内容であった。次に、認識面では、<理解力>に4名、<理解力への配慮>に2名、<痴呆>、<発想力>、<デモンストレーションの必要性>、<誘導の必要性>について各1名、認識面を考慮していなかった者も1名見られた。<理解力>に関しては、「認識するのに時間がかかる」という老年者の理解力の低下を示すもの(2名)と「ボーリングなら皆が知っていると思った」というゲーム内容の理解力(2名)を考慮しているものであった。精神・心理面に関しては、<全員参加への気遣い>に4名、<老年者の興味>に2名、<競争心による配慮>に1名であった。具体的に、<全員参加への気遣い>は、「老年者全員が楽しめるよう」という内容であった。

3) レクリエーション中の学生の気づき

レクリエーション中の学生の老年者に対する気づきについては、表3に示した。レクリエーション前と同様、

表2 レクリエーション前の学生の気づき n=16(重複回答あり)

	サブカテゴリー	記述内容(抜粋)	学生数(名)
身体面	ADLレベルの予想	ADLは様々だと思っていた 全体的にADLが困難な方が多いと考えていた ほぼ自立している健康な老年者を想像していた 想像がつかなかった	10
	転倒への注意	老人特有のすり足歩行により転倒の危険がある 筋力低下のため転倒しやすいので歩く速度に注意する	7
	簡単な動作への配慮	貼り絵は折り紙を貼るだけの簡単なものとした 風船リレーのときに腰を曲げにくい人がいるかもしれないのでリレー方法は指定しなかった	4
	身体負荷への配慮	疲れることがないように必要であれば休憩をとることが出来るように注意しようと思った	3
	聴覚低下への配慮	大きな声ではっきりとした説明が必要だと考えた 聴覚に傷害を持つての方が多くと考えていた	3
認識面	理解力	認識するのに時間がかかる 分かりやすく説明するとすぐに理解してもらえと思った ボーリングなら皆が知っていると思った	4
	理解力への配慮	何度か説明をし付き添った学生も説明をする	2
	痴呆	どの人も痴呆がだいぶ入っていると思った	1
	発想性への期待	意図やルールをきちんと説明すれば後は様々な発想をしてレクリエーションをしてもらえると思った	1
	デモンストレーションの必要性	借り物競争というものを知らないかもかもしれないのでデモンストレーションを追加する	1
	誘導の必要性	学生がうまく誘導することにしておいた	1
	考慮せず	認識についてはほとんど考慮していなかった	1
精神・心理面	全員参加への気遣い	全員が楽しめるように	4
	老年者の興味	老年者の興味のあることは何かを考えた	2
	競争心による配慮	風船リレーのとき競争をするが無茶しないように	1

表3 レクリエーション中の学生の気づき n=16(重複回答あり)

	サブカテゴリー	記述内容(抜粋)	学生数(名)
身体面	具体的なADL	歩けていても椅子から立ち上がるのに時間がかかる 歩行するスピードが予想以上に遅い 腕を挙げるのが困難な人がいた 手の指の拘縮がある方もおられた 投げるのに力が入らない場合がある	9
	具体的な補助手段としての援助	ピンを近づけて少しでも倒せるようにした 腕を組んだり老年者の歩行のスピードに合わせて歩いた たすきをかけるときに無理に腕をあげない 立位がしんどそうな場合は座ったままでボールを投げてもらうようにした	8
	ADLレベル	ADLのレベルに個人差が大きいと思った 意外とADLは高い 思った以上にADLの障害はなかった	6
	転倒への注意	他の方とぶつかって怪我などされないように留意した 障害物がないかに注意した 事故防止のために床のレーンはテープで固定した	4
	聴覚低下への配慮	聞き取りにくい部分は老年者の近くの学生が補足した 自分では大きな声と思っていたが実際には聞こえていない方もおられたようだ	3
	身体負荷への配慮	疲れていないか会話の反応や動作に注意した	1
	老年者のペースの尊重	自分のペースでレクリエーションを楽しまれているのでそのペースを壊さないように注意した	1
	反射運動	思っていたより風船に対する反応が早かった	1
認識面	誘導の必要性	一つ一つの動作毎に次にやることを説明していった グループの分け方から説明した	3
	理解力	分かっている人も全く分かっていない人もいた	2
	理解力への配慮	細かい分かりやすい説明をした	1
	デモンストレーションの必要性	ゲームする時にする動作の説明を実際に見本をやって説明した	1
	その他	説明係り任せであった 実施している最中に次々に新しい方が参加してこられたので説明や声かけが必要であった	2
精神・心理面	老年者の楽しみ	思い切り老年者の方楽しんでもらおうと思った	1
	ゲームの心理	借り物競争ということで小走りに急がれる方もいた	1

身体面、認識面、精神・心理面の3つのカテゴリーに分類することができた。身体面では、＜具体的なADL＞が9名と多く、ついで＜具体的な補助的援助＞が8名、＜ADLレベル＞が6名、＜転倒への注意＞が4名、＜聴覚低下への配慮＞が3名、＜身体負荷への配慮＞、＜反射運動＞、＜老年者のペースの尊重＞が各1名であった。＜具体的なADL＞では、「歩けていても椅子から立ち上がるのに時間がかかる」、「歩行するスピードが予想以上に遅い」などの内容であった。また、「腕を挙げるのが困難な人がいた」、「手指の拘縮がある」という具体的な身体の可動域に対する記述も見られた。＜具体的な補助的援助＞は、「ピンを近づけて少しでも倒せるようにした」、「座ったままでボールを投げてもらう」という内容であった。＜ADLレベル＞では、「ADLのレベルに個人差が大きいと思った」というADLの個人差(3名)、「意外とADLレベルは高い」、「思った以上にADLの障害はなかった」という予想との差(3名)を示していた。＜転倒への注意＞では、「他の方とぶつかって怪我などされないように留意した」という内容であった。またサブカテゴリーの中で新たに＜反射運動＞に関するものが示された。認識面では、＜誘導の必要性＞に3名、

＜理解力＞に2名、＜デモンストレーションの必要性＞に1名、＜理解力への配慮＞に1名であった。また、＜その他＞として、「説明係り任せであった」という無関心さを示すものや「実施している最中に次々に新しい人が参加してこられたので説明や声かけが必要であった」という内容が示された。＜誘導の必要性＞は、具体的には「一つ一つ動作毎に次にやることを説明した」という内容であり、＜デモンストレーションの必要性＞は、「ゲームをする動作の説明を実際に見本をやって説明した」という実際にレクリエーション中に実施した内容であった。＜理解力＞は、「分かっている人と全く分かってない人もいた」という認識力の個人差を示していた。

＜理解力への配慮＞は、より分かりやすく細かい説明の必要性を示していた。精神・心理面では、「競争ということで急がれる」という＜ゲームの心理＞によるもの、「レクリエーションを楽しんでもらいたい」という＜老年者の楽しみ＞を気遣う内容をそれぞれ1名が記述していた。

#### 4) レクリエーション後の学生の気づきと反省

レクリエーション後の学生の気づきと反省については

表4 レクリエーション後の学生の気づき n=16(重複回答あり)

カテゴリー	サブカテゴリー	記述内容(抜粋)	学生数(名)
身体面	ADLの把握不足	レクリエーションの前からADLを見なければならなかった 動ける範囲がどのくらいなのかを確認していなかった 老年者のもてる力の把握が十分に出来なかった	3
	転倒への注意	今思えば転倒事故などがなかったのは幸運だったのかもしれない 入所者二人に学生一人がつくのでは無理だったのかもしれない	3
	具体的なADL	中には腰が大きく曲がって歩くことに時間がかかる人がいた	1
	ADLレベル	ADL障害の程度に大きな差があった	1
	具体的な補助的手段としての援助	ボールを投げる位置、座ってもらう場所をもう少し考えるべきであった	1
認識面	理解力	個人個人の理解度が違うので毎回毎回丁寧に説明をしたほうがよかった 全員の方がゲームの内容を理解されていた訳ではなかった	5
	デモンストレーションの必要性	言葉で説明するだけではなく動作でも説明するとよい	3
	痴呆	予想以上に痴呆をもっている方が多かった	1
精神・心理面	自尊心	借り物競争で字を読まずに紙を学生に渡し「字を読むことが出来ない」という ことが自尊心に関わっており、そこまで気を配れなかったことを反省した	1
	さみしさへの憶測	老年者の明るさの裏にはつとめてそのように振舞っているのではないかと感じ るところもあった	1
社会面	老人ホーム	入所者の高齢化とそれに伴う問題がある	1
その他	計画と実施の差	計画するときと実施した後のギャップがあったこと	1

表4に示した。レクリエーション前・中の身体、認識及び精神・心理面の3つのカテゴリーに加えて、社会面が含まれた。身体面では、＜ADLの把握不足＞、＜転倒への注意＞に各3名が、＜具体的なADL＞、＜ADLレベル＞、＜具体的な補助的手段としての援助＞に各1名であった。＜ADLの把握不足＞については、「レクリエーションの前からADLをみなければならなかった」、「動ける範囲がどのくらいなのかを確認していなかった」という反省の内容であった。＜転倒への注意＞は、「今思えば転倒事故などがなかったのは幸運だったのかもしれない」という反省に伴う振り返りであった。＜具体的なADL＞は、「中には腰の大きく曲がって歩くことに時間がかかる人がいた」、＜ADLレベル＞は「ADL障害の程度に大きな差があった」という個人差への気づき、＜具体的な補助的援助＞は「ボールを投げる位置、座ってもらう場所をもう少し考えるべきであった」という反省であった。認識面は、＜理解力＞に5名、＜デモンストレーションの必要性＞に3名、＜痴呆＞に1名であった。＜理解力＞では、「個人個人の理解度が違うので」といった理解力の個人差を示していた。精神・心理面では、＜自尊心＞についてが1名、＜さみしさへの憶測＞が1名であった。＜自尊心＞では、字を読めないこととの関連での気づき、＜さみしさへの憶測＞では、「老年者の明るさの裏にはつとめてそのように振舞っているのではないかと感じるところもあった」という内容であった。社会面については、＜老人ホーム＞について1名が、「入所者の高齢化とそれに伴う問題がある」という内容を示した。

## VI. 考 察

### 1. レクリエーション前の学生の気づきの特徴

レクリエーション前の学生の老年者に対する気づきは、2年次までに学内で学習してきた内容及び学生個人の経験によって形成されたものと言える。学生は、レクリエーション前には、＜ADLレベル＞について老年者個々によって様々であると予想する一方で、ADLの低下及び自立、または想像できないと、学生個々によって老年者の理解にばらつきがあることが分かった。ADLについての気づきにばらつきがあったものの、＜転倒への注意＞はレクリエーション前から意識しており、すり足歩行や筋力低下という具体的な老化現象を根拠として挙げる事が出来ていた。また、身体面では、老年者の体力低下や聴覚低下という老化現象に関する知識に基づいて留意点を挙げようとしていることが分かった。小川(2000)は、看護短大生において3年生は1年生に比べて、高齢者の感覚機能等についての正しい知識を獲得し否定的偏見が少ないことを示している。これは、本調査の結果においても老年者の機能についての知識を3年次の学生が有効に利用していることにより支持するものであると考えられる。また、老年者の認識面では、＜理解力＞の低下を予想していることが分かった。しかし、老年者において判断力・理解力など過去に獲得した知識や経験に基づく問題に対処する結晶性能力は一概に低下するとは限らない。また記憶力などへの記載はなく、認識面への学生の理解は十分ではないことが考えられた。以上による

に学生はこれまでの知識を基に高齢者を理解していたが、レクリエーション前には、実際の具体的な高齢者の状態を予想出来ていないことが明らかとなった。

精神・心理面では、高齢者の方が全員で楽しめるように考慮し、また高齢者の興味についても考えようとしていることが示された。松久(2002)は、看護学生が老人保健施設実習で実施したレクリエーション内容の検討において、参加者全員が一度に行えるレクリエーションに高齢者の反応が良いことを示しており、本調査によって示された学生のこのような視点を支持していくことが重要であると考えられる。

## 2. レクリエーション中の学生の気づきの特徴

レクリエーション中の学生の気づきとして、<具体的なADL>に示されるように高齢者の動作の緩慢さや機能低下が、より高齢者の動作に近い内容として示された。レクリエーション前では、ADLを教科書的なレベルとして予想していたが、レクリエーション中の観察により、高齢者の機能低下の具体的な状態に気づくことが出来たと考えられる。小池(1991)は、看護学生が、実際の高齢者との接触により、その多様性に気づくという変化を指摘しているが、本調査でも<ADLレベル>に関して、個人差が大きいと気づいていることが分かった。それに伴い学生は、身体機能の低下に応じて、高齢者がレクリエーションに参加できるように<具体的な補助的手段としての援助>を工夫していた。<転倒への注意>においては、レクリエーション中はより具体的に転倒予防に努めようとしていることが分かった。これは高齢者の<具体的なADL>に気づくことが出来たことで、それに伴って低下した機能を補おうとしていることが考えられる。同様に、<聴覚低下への配慮>や<理解力への配慮>、<デモンストレーションの必要性>に示されるように、学生は、聴力や理解力といった高齢者の機能低下が来ている部分に対して、それを補おうとする援助を見出していると考えられた。さらに、<反射運動>では高齢者の反応性が維持されていることに気づき、<高齢者のペースの尊重>や<高齢者の楽しみ>を配慮することで、高齢者の残存する機能をのばせるような援助を見出そうとしていることが分かった。

また、その一方で、ADLレベルの予想との差を学生が気づくことも示されたが、これは、学生の学びの変化を個々に評価していないので、具体的な内容として明らかにするには限界があった。レクリエーションを実施するに当たり、ADLは重要な要素であるから、学生が予想との相違に戸惑いレクリエーションを円滑に進められないと

いう状況に陥らないよう今後さらに検討する必要がある。

## 3. レクリエーション後の学生の気づきの特徴

レクリエーション後に学生は、<ADLの把握不足>及び<転倒の注意>の実践不足という反省をもつことが分かった。<転倒の注意>に見られる記述の中で「今思えば転倒事故などがなかったのは幸運だったのかもしれない」という内容は、安全性の確認の不足に気づくと共に、「幸運だった」という感想で終えている。高齢者の看護においては、身体機能の評価や転倒のリスクに対する看護者の認識は重要なものである。今回の調査では、レクリエーションを通して学生が、そのような気づきを得ることが示されたが、今後学生の気づきを感想に留まらず是正し、方向付けていくことが必要である。

精神・心理面では、自尊心やさみしさといった心理的な洞察がみられ、老人ホームの入所者の高齢化という社会的な問題に目を向けた記述もあった。今後、これらの学びを個人の学びだけではなく、集団の学びへつなげるように、学びの共有の場を設けることが有効であると考えられる。また、<計画と実施の差>という計画した時と実施した後のギャップを感じることもあることが分かり、その内容の吟味と評価をしていく必要があるだろう。

## 4. レクリエーションを取り入れた老年看護学実習への教育的示唆

臨地実習は、学生が学内で習得した看護に必要な専門的知識・技術・態度を実際の場面に応用し、看護の対象を全人的にとらえ、理論と実践を結びつけた看護活動が展開できる能力を養うことにある(松木,1999)。本調査では、これまでの学習と今回のレクリエーションを通じた老年看護学実習での体験との統合により、身体面、認識面での老化現象の理解が得られることが明らかになった。この結果より、レクリエーションの企画についてのオリエンテーションでは、事前に身体及び認識面についての老化現象を復習しておく重要性を伝える必要がある。また、高齢者のADLを具体的に想像出来ず、認識面を事前に考慮しなかった者がいたことを踏まえると事前に実施する老人ホームに入所している高齢者の情報提供をする必要があるだろう。しかし、身体及び認識面に対する気づきには、レクリエーション内容に伴うものとなり、レクリエーションを通しての学びには限界がある。また、精神・心理面や社会面に対する気づきを得ることにも限界があり、事前学習や振り返りの時間を取るといった教育的サポートを考慮する必要性が示唆された。

## Ⅶ. 限界と課題

本調査では、分析対象者が少なかったことで一般化するには限界があった。今回の調査では、看護学生が看護学実習で自覚した感情や思考のみを学生の気づきとして注目したので、学生が今回気づいたことを今後高齢者への関わりへの手がかりとしていけるか、また、具体的な学びの内容に関する評価については方法を含めて今後の課題となるだろう。今後はさらに、レクリエーションによる高齢者への気づきの特徴を明らかにし、老年看護学実習の一環としてレクリエーションの位置づけを考えていく必要がある。

## Ⅷ. ま と め

1. レクリエーションの実施前には、学生は、これまでに学習してきた知識を基に高齢者の身体機能の低下に留意しようとしていた。
2. レクリエーションの実施中の観察を通して、学生は、高齢者の具体的な機能低下に気づき、それを補うための援助を見出し、また残存する機能を生かせるような援助へも目を向けていた。
3. レクリエーション後には、ADLの把握不足や転倒の注意に対する実践不足が反省として示されたが、反省や感想に留めず、学生の学びを評価し是正することも必要であると考えられた。

## 謝 辞

本研究のアンケートにご協力頂いた学生の皆様に心から感謝申し上げます。

## 引用文献

- 堀口由美子(1997)：Imagination Aging 老人理解のための擬似体験，看護教育，38(6)，453-457.
- 怒田敏江，伊藤由紀枝，池田ひろみ他(2000)：老人保健施設実習におけるレクリエーション活動の有用性－主観的評価の視点から－，日本看護学教育学会誌，10(2)，147.
- 小池妙子(1991)：老年の特性に関する看護学生の意識－学年間による比較－，日本看護学教育学会誌，1，22-23.
- 小泉美佐子，藤まゆみ，宮本美佐(2000)：老年看護学の対象理解にライフストーリーインタビューを取り入れた学習効果，老年看護学，5(1)，140-146.
- 松久照子(2002)：看護学生が介護老人保健施設実習で実

施したレクリエーションの検討，岐阜市民病院年報，22，99-101.

- 松木光子(1999)：看護学臨地実習ハンドブック改訂2版，金芳堂，東京，8.
- 松岡緑，溝口全子，瀬川良子他(1997)：学生・患者共に効果的な臨地実習の試み－精神科実習における学生企画レクリエーションを通して－，nurs data，18(11)，108-112.
- 小川妙子(2000)：看護学生の高齢者へのエイジズム－1年生と3年生のFAQの比較－，順天堂医療短期大学紀要，12，35-45.
- 佐藤弘美，湯浅美千代，黒田久美子(1995)：老年期を生きることの理解を深めるためのシュミレーションゲームの評価，日本看護学教育学会誌，5(2)，112-113.
- 清水洋子，小野奈津子，福島道子(2001)：看護学生における高齢者疑似体験の取り組みと学習効果 インスタント・シニア・プログラムを導入して，日本在宅ケア学会誌，4(3)，55-61.
- 竹田恵子，兼光洋子，太湯好子(2001)：高齢者疑似体験による高齢者理解の可能性と限界 実施時期による学習効果の違い，川崎医療福祉学会誌，11(1)，65-73.
- 竹内美由紀，横川絹恵(2001)：体験学習による学習効果 高齢者疑似体験記録の内容分析を通して，香川県立医療短期大学紀要，2巻，107-114.
- 上西洋子(2002)：養護老人ホーム実習における学生企画レクリエーション実施と学生の学び，日本看護福祉学会誌，7(2)，12-18.
- 和田攻，南裕子，小峰光博(2003)：看護大事典，医学書院，東京，610
- 吉本知恵，横川絹恵，一原由美子(2003)：看護学生の高齢者理解を深めるための教育方法 在宅高齢者へのインタビューからの学び，香川県立医療短期大学紀要，4巻，105-111.