

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

原田瞳・石川幸代

The learning effects and subjects of the recreation that students planed
in the psychiatric nursing practice

Hitomi HARADA, Yukiyo ISHIKAWA

The purpose of this study is to enrich the psychiatric nursing practice by analyzing that the students learned in the recreation planed by themselves, and making a clear the effects of learning and subjects.

- 1) The student has understood the patient deeply from a patient's reaction and change, urging participation in the student plan recreation.
- 2) By a patient's reaction and change to a student plan recreation, the student has understood that a recreation had an effect in a patient's volition, autonomy, and social recovery.
- 3) It was nursing to a mental disorder patient for the student to have made the patient participate in a recreation and to have devised the participating method.

Key words : 精神看護学実習, 看護学生, 学生企画レクリエーション

I. はじめに

精神科の臨床における看護師の役割は、精神症状による苦痛の軽減や日常生活援助などの看護ケア、レクリエーションやSSTなどの治療的アプローチへの参加、コミュニケーションを通して患者との信頼関係を築きながら社会性を広げていくなど多岐にわたっている。

精神看護学実習では、精神機能に障害のある対象を総合的に理解し、日常生活への援助、伸ばせる力、あるいは改善する課題への働きかけを学ぶことを目的としている。実習までには必要な知識や技術を習得して臨めるように講義、演習などを重ねているが、「精神看護」と

いうと、「目に見えない部分への看護」というイメージが強く、実際に臨床の場では、特にセルフケアレベルの高い患者の受け持ちとなると「(看護として)何をしていいかわからない」という状況から、先に進めない学生も多い。

そこで平成23年度より精神看護学実習にて、総合的に患者を理解し精神科看護を実践する一助として学生企画レクリエーションを導入した。精神科病棟において看護師が実践するレクリエーションについては、患者の状態の客観的な評価や健康的な部分へのフォーカスなどの看護の視点に関する側面や、生活リズムの改善や体力の回復、感情表出の場、対人交流の増加などの看護ケアの側面、また、信頼関係構築を

促進するなどの患者—看護師関係に関する側面に対して有効であるという研究が報告されている^{1)~12)}。また、学生企画レクリエーションに関しても、健康的な部分や疾病理解などの患者理解や精神科看護技術の実践の場、患者—学生関係の深まりのきっかけなどの学習効果や、グループダイナミックスの促進、学生の達成感ややりがいから看護への自信や社会人としての成長が望めるなどの効果も報告されている^{13)~19)}。

今回、精神看護学実習において学生企画レクリエーションを導入し、学生はどのような学びが得られたのかを分析し、学生企画レクリエーションの学習効果と課題を明らかにし、今後の実習内容の充実につなげたいと考える。

II. 研究目的

本研究は、精神看護学実習において学生がレクリエーションを企画実施したことからの学びを分析し、学生企画レクリエーションの学習効果と課題を明らかにすることによって、今後の実習内容の充実につなげることを目的とする。

III. 研究方法

- 1) データ収集期間 2011年5月~11月。
- 2) 対象 A短期大学看護学科、3年次の学生89名中、同意の得られた87名とした。
- 3) データ収集方法

対象者の実習記録の中から、学生企画レクリエーションの計画用紙(行動目標、レクリエーション計画、実施、評価)を学生が記録した記述と、レクリエーション実施日の学生個人の日々の記録の中からレクリエーションの学びに関する記述をデータとした。

- 4) 分析方法

レクリエーションの学びを抽出し、カテゴリー分類し、カテゴリー化された学びから、学生企画レクリエーションの目的である、患者理解が深まったか、患者のセルフケアレベルの向上や主体性、社会性の回復や習得に重要であることを理解できたか、精神看護の実

践となり患者ケアとしての効果が得られたか、の視点に沿って、それらの目的は達成されているかどうか、また達成されていない場合はその理由について検討を行った。

IV. 倫理的配慮

本研究の主旨と方法、参加への自由意思、個人は特定されないこと、実習記録は研究目的以外に使用することはないこと、研究に同意しなくても成績等の不利益はないことを口頭及び文書にて説明し、署名にて同意を得た。本研究は、本短期大学看護学科研究倫理委員会にて承認を得た。

V. 結果

実習施設は3病院で、実習病棟は8病棟、(内訳は急性期閉鎖病棟が4病棟、回復期閉鎖病棟が2病棟、慢性期開放病棟が2病棟)であった。レクリエーションを企画した学生グループ数は25グループ、1グループの平均学生数は3.5人であった。レクリエーションの平均実施時間は43.6分、平均参加患者数は12人であった。

レクリエーションは15種目を実施し、内容は、自作の下絵を使ったカレンダー作りやぬり絵、自作の道具を使ったボーリング、手話や自作の楽器を使った歌などであった。レクリエーションを実施するためのグループの行動目標は、対人交流の促進、楽しさの共有と生活へのメリハリをつける、精神機能の調整や活性化などであった(表1)。レクリエーションの実施日は、病棟実習8日間のうち、7日目が15グループ、8日目が6グループ、6日目が1グループ、台風による中止が3グループであった。

実習記録から抽出されたレクリエーションの学びは、「患者の反応や変化からの気づき」、「効果を期待する働きかけや方法の工夫」、「実施後の効果および学び」、「方法や内容に関する改善点」に分類された。

「患者の反応や変化からの気づき」には、患者の「楽しかった」「宝物にします」という言

動や笑顔などの「情動的言動や反応への気づき」、参加しないといていたのに参加したなどの「意欲への気づき」、参加しないだろうという先入観があった、どう誘って良いかわからなかったなどの「声かけの工夫に関する気づき」があった。

「効果を期待する働きかけや方法の工夫」には、ポスター作成や声かけをして部屋を回ったなどの「声掛けの工夫」、患者同士で交流が持てるようにしたなどの「働きかけ」、患者のペースに合わせた、感想を言い合ったなどの「方法の工夫」があった。

「実施後の効果および学び」には、最初は“見てるだけ”といていたが参加できたなどの「対人交流や意欲への効果」、少しの時間でも症状を忘れられてよかったなどの「精神および運動機能に関わる効果」、妄想と付き合いながら生活するための対処法を考えるきっかけになったなどの「内容や方法の工夫による効果および学び」、 “楽しかった”などのうれしい言葉を聞いて、とても達成感に満ちている、司会をやって多くの患者が興味を持ってくれたのがうれしかったなどの「患者への効果による学生の喜び」、 “今日はいい（行かない）”という患者の気持ちを尊重した、参加を促せなかったなどの「不参加患者への対応からの学び」があった。

「方法や内容に関する改善点」には、ポスターを活用するなどの「参加の促し方の改善」、物品が足りなくなったなどの「準備不足」、患者の要望を取り入れるなどの「内容の改善」、転倒に気を付けるなどの「安全への配慮不足」があった。

VI. 考 察

1. 患者理解への深まり

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、参加する患者の生き生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見る事ができたことで、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。

2. レクリエーションを通して患者のセルフケアレベルの向上や主体性、社会性の回復や習得に重要であることを理解する

レクリエーションを実施するための行動目標として、最も多かったのは対人交流の促進、次に楽しさの共有と生活へのメリハリをつける、精神機能の調整や活性化であった。その目標を実践するためのレクリエーションの種目はさまざまであったが、それらを実践するための「効果を期待する働きかけや方法の工夫」として、ポスター作成や声かけをして部屋を回ったなどの「声掛けの工夫」、患者同士で交流が持てるようにしたなどの「働きかけ」、患者のペースに合わせた、感想を言い合ったなどの「方法の工夫」が目標達成に結びついていることが学びとして得られ、【患者の反応や変化からの気づき】や、【実施後の効果および学び】が得られたということから、「レクリエーションを実施する」という課題を通して、患者への主体性や社会性への働きかけの実践となり、これらを学ぶ機会となったと考える。田中ら¹⁴⁾は、学生の秘めた可能性を表出させるきっかけを作り、それをフルに活用し、実践に結びつけさせ、反応を学生自らが感じとれるようにすることが重要と述べていることから、自らがそれぞれの目標に沿って企画し実施した内容によって患者に変化をもたらすことができ、患者だけでなく学生自身も満足感や達成感、喜びが得られたことで、より肯定的に患者を理解し、さらにはレクリエーションの効果と必要性を理解できたと考える。

また、受け持ち以外の患者へも参加を促しており、これはレクリエーションでの効果を、受け持ち患者を含めた病棟全体の患者に対して期待するものであり、学生の視野の広がりがあっ

たことが分かった。

3. 精神看護の実践となり患者ケアとしての効果

実習は、8日間という限られた時間の中での精神看護の実践を学ぶ機会である。限られた時間の中でいかに患者を理解し、必要な看護を見極め実践していくかが大きな課題であるが、その中でレクリエーションを実施することが看護の実践の機会となりうるかという点では、学生らはレクリエーションを実施するにあたって「効果を期待する働きかけや方法の工夫」を行っている。そして、実施した内容は、学生の個別の立案した看護計画の中にも反映され、また、社会性の回復などの看護計画と一致している学生もいたことから、レクリエーションを通してケアプランを実施する機会となっていたと考える。さらには、レクリエーションへの患者の個別性に合わせた働きかけは、精神に疾患を持つ患者にとっては現実的なかわりとなり、それは一時的に妄想などの症状から離れられる機会になることが理解でき、レクリエーションが精神看護として重要なかわりの一つであるという学びにつながったと考える。

また、「実施後の効果および学び」の中には、「不参加患者への学び」があった。参加への促しを断られたが、参加しなくても興味があるように見えたなどの気づきや、参加したくないという患者の気持ちを受け止めることができていた。松岡ら¹⁶⁾は、レクリエーションを取り入れることは、学生-患者関係の不安や緊張感を和らげ、実習のスムーズな導入、患者-看護者を学ぶのに効果的であると述べていることから、レクリエーションに対する患者の反応を振り返ることで、学生の自己洞察を深める機会になったと考える。

4. 精神疾患を持つ患者への意識の変化

「方法や内容に関する改善点」では、もっと早めに声をかければよかった、もっと患者の要望を取り入れればよかったなどの改善点あった。田中ら¹⁴⁾は、学生の企画時の情報源として患

者の意向・意見の視点とするものがわずかに1回答であったことから、患者との接触が初期段階の学生に偏見や誤解が生じていたと述べている。学生は思った以上の患者の参加や反応から、その影響力や効果を実感したことで、患者の能力に対する先入観や誤解に気がつき、改善点を見出したと考えられ、精神に疾患を持つ患者への意識の変化があったと考える。

Ⅶ. 結 論

学生企画レクリエーションの学びから得られた学習効果は以下のとおりである。

- ① 学生が自ら企画したレクリエーションを通して、参加を促すことや患者の反応、変化から患者理解への気づきや深まりにつながった。
- ② 学生企画レクリエーションに対する患者の反応や変化から、レクリエーションが患者の意欲や主体性、社会性の回復に効果があることが理解できた。
- ③ 参加への促しや働きかけ、参加方法を工夫することで、精神に疾患を持つ患者への看護実践につながった。

よって、学生企画レクリエーションの目的に沿った精神看護学実習における学習効果があったと考える。

Ⅷ. 今後の課題

学生企画レクリエーションの今後の課題は以下のとおりである。

- ① より患者のニーズに合った効果的なレクリエーションを企画実施できるよう、企画の段階から、患者の持つ能力や可能性を見出せるような関わりの工夫や教育指導をすること
- ② 患者や臨床側の意見を取り入れながら学生企画のレクリエーションを運営できるような体制作り

よって、これらを踏まえて学生企画レクリエーションを継続し、より深い精神看護の実践能

力育成に努めていきたい。

Ⅸ. 終わりに

今回は、学びにスポットを当てたが、その一方でグループでの運営がうまくできなかったという感想や、患者が参加しなかったことでネガティブな感想にとどまってしまった学生もいた。企画にあたってはグループ内での結束力や連帯も必要になることから、段取りがうまくいかず、計画内容や準備が不十分なグループの背景には、グループダイナミクスがうまくいってなかったなどが反映されているとも考えられるが、今回の分析からはそこまでは得られなかった。

また、学生企画レクリエーションを通してこれまでの患者との関わりでは見られなかった学生の生き生きと取り組んでいる姿勢や意外な特技や能力を持っていたことが印象的であった。

今後は、より多くの学生の秘めた可能性を見出し、さらなる学習効果が得られるよう取り組んでいきたい。

参考・引用文献

- 1) 原克枝, 雨宮浩子, 塚田昌子他: 精神科におけるレクリエーション療法の検討, 日本看護学会集録第25回成人看護Ⅱ, P 119-121, 1994.
- 2) 高橋尚子, 阿川啓子, 日下和美他: 総合病院精神科病棟におけるレクリエーション療法の現状と課題, 日本精神科看護学会誌, 第41巻1号, P 193-195, 1998.
- 3) 日松浦千香子: 看護婦さん, 今日は何にすると一病棟単にレクリエーションの取り組み, 日本精神科看護学会誌, 第42巻1号, P 407-409, 1999.
- 4) 作島小百合, 井戸崎さつき, 内園綾乃他: レクリエーション活動に対する看護者の認識の変化, 日本精神科看護学会誌, 第43巻1号, P 127-129, 2000.
- 5) 木原和子, 丹波久子, 須藤清江他: レクリエーション活動をきっかけとした患者, 看護者の変化に関する検討, 精神科看護, 第28巻1号, P 47-50, 2001.
- 6) 池田依留, 徳田英司: 病棟レクリエーションプログラムに対するスタッフの意識調査, 日本精神科看護学会誌, 第44巻2号, P 138-142, 2001.
- 7) 河井英彦, 高松一樹, 渡辺修二他: 患者様の自発性, 自己決定を支えるかかわり, 精神保健, 第47号, P 77, 2002.
- 8) 斎藤由香: 基本的信頼関係を築くことが難しい患者へのかかわり, 日本精神科看護学会, 第49巻2号, P 138-142, 2006.
- 9) 橋本千明, 岸聖子, 原知子他: 精神科病棟のレクリエーション活動に対するかかわりの変化, 日本看護学会論文集, 第38号, P 196-198, 2007.
- 10) 大山由香: 対象者をとらえたレクリエーション, 日本精神科看護学会誌, 第50巻2号, P 670-674, 2007.
- 11) 河野あゆみ, 松田光信: 精神科リハビリテーションのレクリエーション療法の再生と評価に関する研究日本精神保健看護学会誌, 第17巻1号, P24-33, 2008.
- 12) 馬場眞由美: 閉鎖病棟における病棟レクリエーション活動の効果, 日本精神科看護学会, 第51巻第3号, P 103-106, 2008.
- 13) 元岡美由紀, 松岡緑, 小島富代他: 精神科実習における学生企画のレクリエーションがもたらした学習効果, 日本看護学会集録第20回看護教育, P 147-149, 1989.
- 14) 田中敦子, 落合道子: 精神科臨床実習における学生企画のレクリエーションに関する一考察, 看護教育, 34巻, 5号, P 369-373, 1993.
- 15) 中川幸子, 鈴木啓子, 永井優子他: 看護学生のリーダーシップ行動—精神科実習におけるレクリエーション活動運営を通して—, 日本看護学会集録第24回看護教育, P 138-141, 1993.
- 16) 松岡緑, 溝口全子, 瀬山良子他: 学

生・患者ともに効果的な臨地実習の試み,
nurse data, Vol.18, No.11, P108-112,
1997.

17) 茂木泰子, 長島緑, 渡會丹和子: 精神科
実習における看護学生のレクリエーション
での関わり, 日本看護科学学会学術講演集,
第28回, P 443, 2008.

18) 茂木泰子: 精神科実習終了時に看護学生

が捉えたレクリエーション活動の意義—
実習前オリエンテーションの効果—, 日
本看護学教育学会誌19巻学術集会講演集,
P 212, 2009.

19) 片野真, 寺田由紀子, 竹内真弓: 精神科
病棟実習に学生企画・実施のレクリエーシ
ョンを導入しての一考察, 帝京平成看護短
期大学紀要, 第20号, P 37-39, 2010.

表1. レクリエーションの種目と目標

種目 (グループ数)	目標	種目 (グループ数)	目標
カレンダー作り (7)	意欲を引き出す 活動性の向上 季節感や日付の感覚 集中力 達成感や自尊感情を高める 認知機能や感情機能を刺激する 気分転換 対人交流, 社会性の回復	クイズ (1)	気分転換 対人交流
		体操 (1)	生活への刺激 レクの効果
		七夕飾り (1)	主体性 他の患者へのかかわり
		風船ゲーム (1)	対人交流 楽しい時間の共有
ちぎり絵 (貼り絵) (3)	活動性の向上 健康面や伸ばせる能力の促進 協調性や達成感を得る	リラクゼーション体操 (1)	運動の促進 過度な集中力を避ける
		手話歌 (大きな古時計) (1)	感情機能を高める 集中力, 学習機能の活性化 対人交流
ボーリング (2)	運動の促進 自信を持つ 楽しみの共有 運動による気分転換 対人交流	季節の歌とぬり絵 (1)	達成感 楽しい気持ちを感じる
		ラジオ体操と絵伝言ゲ ーム (1)	活動性の向上 集中力, 認知, 学習機能の活性 化 対人交流
輪投げ (2)	筋力アップ 対人交流, 社会性の回復	体操と歌 (1)	社会性の回復 対人交流
玉入れ (1)	意欲を引き出す 患者のレベルに合わせる		楽しい気持ちの共有
漢字ゲーム (1)	課題に取り組む (集中力, 学 習機能) 対人交流		