

教育研究

ICTを活用した母性看護学実習プログラム開発

—クリッカーを活用した「文教ペンギンメソッド」の振り返りをベースにして—

小堀 ゆかり・川端 愛子*・多賀 昌江・片倉 裕子
永井 紅音・山田 晴佳・末森 結香・中島 平**・後藤 守*

(2017年1月5日受稿)

抄録： 子育て教育地域支援センター（以下、文教ペンギンルームという）と看護学科母性看護学領域が長期的な展望に立った「ニュータイプの看護師の養成」を目指して「母性看護学実習」に、文教ペンギンルームの子育て支援の活動を組み入れた「新しい実習プログラム」を導入した。この実習プログラムには「高度な子育て支援力」の素地を形成させる長期的な視点が組み込まれている。このプログラムの特徴は、後藤らが開発した関係力育成プログラム（通称文教ペンギンメソッド）によるロールプレイ実践と中島によって開発されたクリッカー（PF-NOTE）を用いて、ロールプレイ実習の振り返りをすするところにある。振り返りにあたっては「いい場面」と思われるところに着目させ、クリッカーを用いて特定させ、動画の時系列上に合わせてグラフ化させた。

その結果、母性看護学実習への文教ペンギンメソッドの導入の効果として、次の3点が明らかになった。1点目は、PF-NOTEを活用することによって、子育て支援場面を想定したロールプレイ実習のビデオ映像を可視化グラフに変換することが可能となったことからロールプレイの全体像が見えやすくなったこと。2点目は、可視化グラフを通して「他者がどのような見方をしているか」が明らかになったことから、他者の見方に対する理解の幅が広がったこと。3点目は、与えられた「いい場面」を可視化グラフとビデオ映像をあわせ見ることによって、自らが考える「いい場面」を探り当てる力量が育ってくるということが明らかにされたことである。

キーワード：母性看護学実習、クリッカー（PF-NOTE）、文教ペンギンメソッド、子育て支援力、振り返り

はじめに

近年、看護学の分野や保育学の分野において、地域子育て支援施設実習を組み入れた母性看護学実習の教育プログラムの効果に関する研究やICTを活用した実践的研究など、学際的な新しい研究の取組が認められ始めている¹⁻¹⁶⁾。北海道文教大学においても、人間科学部を構成している5つの学科間の共同研究が活発化してきている¹⁷⁻¹⁸⁾。これらの共同研究の流れの中で、子育て教育地域支援センター（以下、文教ペンギンルームという）

と看護学科母性看護学領域が「高度な子育て支援力」を併せ持つニュータイプの看護師の養成を目指して、実践と研究に着手し始めている¹⁸⁾。ここでは、これまでの「母性看護学実習」をベースに、文教ペンギンルームの子育て支援の活動を組み入れた新しい実習プログラムの開発を目指している。そのことによって「高度な子育て支援力」の素地を形成させることが可能であると考えからである。このプログラム開発の特徴は、看護学生がこれまで培ってきた母性看護学の知見のなか

に、後藤らが開発した関係力育成プログラム（文教ペンギンメソッド）と中島によって開発されたクリッカー（PF-NOTE）による振り返りを導入して、自らの母性看護学の理解の枠組みの中に定着させていくところにある。振り返りにあたっては、看護学生のもつ自己効力感及び他者肯定感を大切にしたい課題解決発展型の心の素地をさらに深化させることが重要である。文教ペンギンメソッドによる保育実践の分析にあたっては意図的に「いい場面」と思われるところに着目させ、中島¹⁹⁾の開発したクリッカーを用いてその場面を特定させ、動画の時系列上に合わせて可視化グラフを作成させていく。本研究の目的は、この可視化グラフを用いて、ロールプレイ場面の「どこに」実習生たちが着目しているかを分析することによって、長期的視点に立った新しい気づきを看護学生に持たせるところにある。

図1は、本研究を進めるにあたって、われわれが重要と考える「ICTを活用した母性看護学実習プログラム開発研究プロジェクト」を3つの研究

ブロックに大別し、その相互連関を図示したものである。第1ブロックの「関係力育成プログラム開発」では、「文教ペンギンメソッド」の開発研究に焦点が当てられている。「文教ペンギンメソッド」とは、文教ペンギンルームにおいて開発された「関係力育成プログラム」を指す^{1) 5) 7)}。文教ペンギンメソッドでは、「時間と空間を他者と共有するなかで生起するこどもの表出行動に対する応答性のある環境作り」と「場の構造化」を重視している（文教ペンギンメソッドの詳細については、川端によって集約されている「子育て・教育支援プログラムの分析評価法の探求」¹⁴⁾を参照されたい）。第2ブロックの「子育て支援力の育成に関する研究」は、本研究の中核的部分を占めている。ここでは、①文教ペンギンルームの実践研究の導入（後藤・川端及び母親アドバイザーチームから構成）、②文教大看護学科母性看護学実践研究（小堀・多賀・片倉及び母性看護学研究チームから構成）③テクノロジーを活用したPF-NOTE（反応収集提示装置に関する研究：渡部・

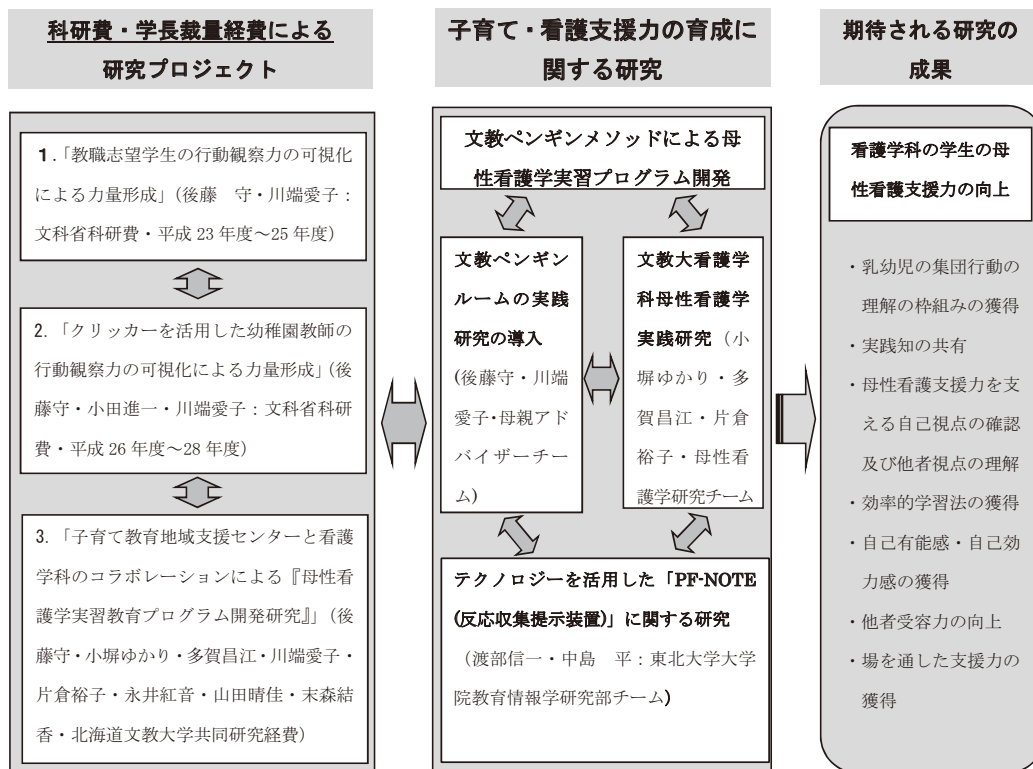


図1 研究プロジェクトを支える実践研究・関係機関・スタッフの関連図

中島及び東北大教育情報学研究部チーム) からなる研究チームから構成されている。これらの三者が有機的に関連を持ちながら、共同で研究を進めることによって、これからの母性看護学を学ぶ看護学生に求められる「高度な子育て支援力」について明らかにしていくことにする。

I. 研究の目的

子育て教育地域支援センター(以下、文教ペンギンルームという)と看護学科母性看護学領域がニュータイプの看護師の養成を目指して「母性看護学実習」に、文教ペンギンルームの子育て支援の活動を組み入れた新しい実習プログラムを導入した。この実習プログラムには「高度な子育て支援力」の素地を形成させる長期的な視点が組み込まれている。このプログラムの特徴は、後藤らが開発した関係力育成プログラム(文教ペンギンメソッド)によるロールプレイ実践と中島¹⁹⁾によって開発されたクリッカー(PF-NOTE)を用いて、ロールプレイ実習の振り返りをするとところにある。振り返りにあたっては「いい場面」と思われるところに着目させ、クリッカーを用いて特定させ、動画の時系列上に合わせてグラフ化させる。本研究の目的は、この可視化グラフを用いて、ロールプレイ場面の「どこに」実習生たちが着目しているかを分析して、この文教ペンギンメソッドによる実習体験がどのような有効性を持っているかを明らかにし、長期的視点に立った新しい気づきを看護学生に持たせるところにある。

II. 研究の方法

II-1. 研究協力者の内訳

II-1-1. 看護実習生の構成と役割

本研究に協力した看護実習生94名は3つの班に分けられ、それぞれの班の看護実習生は、さらに、①子ども役(3歳～4歳児)、②支援者役、③記録担当者チーム、の3つのグループに分けられている。各班の看護実習生は、3つの役割(子ども役、支援者役、記録担当役)を全員、体験するように

計画されている。

II-1-2. 本研究の対象となった看護実習生の内訳

本研究では、3つの班のうち1つの班を取り上げて、研究の対象とした。今後、残りの班の看護実習生の資料も順次、分析していく予定にある。本研究の対象になった看護実習生の内訳は、男子実習生4名、女子実習生28名、合計32名である。

II-2. 本研究の事前学習

事前学習として、次の4つの学習が設定された。

II-2-1. 文教ペンギンメソッドのマニュアルの学習

文教ペンギンメソッドのマニュアルは、事前に、実習生全員に配布され、実習当日までに予習をしておくように指示されている。本研究で用いられた文教ペンギンメソッドマニュアルは「母性看護学実習『大きなブロックを使って遊ぼう』～文教ペンギンメソッドによる支援マニュアル～ 子育て教育地域支援センター編2016年度版」²⁰⁾である。

II-2-2. パワーポイントを用いた文教ペンギンメソッドの解説

実習当日、文教ペンギンルーム担当教員が作成した、パワーポイントを用いた解説を実習生全員に実施する。

II-2-3. 文教ペンギンメソッドによる実際の支援場面のVTR視聴体験

実習に先立って、文教ペンギンルームでの文教ペンギンメソッドによる支援の実際場面のVTRによる録画資料の視聴の機会が提供され、看護実習生たちのロールプレイ実習のための手がかりを提供する。

II-2-4. 母親アドバイザーを囲んでの学習

文教ペンギンルームに通う子育て中の母親のうち、特に、文教ペンギンメソッドに精通した母親たち(以下、母親アドバイザーという)との話し合いの場が提供された。そこでは、5つのグループに分かれて、それぞれ5名の母親との話し合いが50分間実施され、その後、全体会が設定された。そこでは、どのような話し合いがされたかについて実習生から報告があり、それを受けて、

全体での討論及び情報の交換がなされた。この間、看護学科の教員は、各グループの話し合いの場に同席し、全体会では討論の進行とまとめ役を担当した。

II-3. ロールプレイの実施とビデオ資料の収集

II-3-1. ロールプレイの参加者及び記録チームの構成

32名の看護実習生が、支援者チーム(11名)と子どもチーム(11名)、及び記録担当チーム(10名)に分かれて、ロールプレイを30分間実施する。記録担当チームは、文教ペンギンルームで開発した「B-S評定スケール」を用いて、ロールプレイ場面を観察し、各評定項目ごとに評定作業を実施する(本論文では評定資料は取り扱わない)。

II-3-2. 看護実習生と文教ペンギンルームのスタッフとのカップリング

看護実習生たちは文教ペンギンメソッドによる実習体験が初めてであることから、支援者役のうちチーフ担当の実習生とアシスタント役の実習生には、文教ペンギンルームのスタッフがサポート役として伴走する形態を採用する。

II-3-3. ビデオ録画資料の収集

看護実習生のロールプレイ場面はビデオを用いて録画する。

II-4. ビデオ資料の分析

録画されたロールプレイ場面のVTR資料を視聴しながら、PF-NOTEを用いて全員(子ども役・支援者役・記録役)でクリッカーを打ち、可視化グラフを作成する。

II-4-1. 可視化グラフの特徴的部分の抽出及びキーワード分析

時間軸に沿って作成された可視化グラフの中から、大きな山の部分を3つ抽出し、その部分のビデオ映像を再度視聴したあと「どうしてこの山の部分のクリック数が多かったのか」について振り返りシートにその理由を記入してもらう。収集された振り返りシートは、主要な文教ペンギンメソッドのキーワードによって9つに分類される。

II-4-2. ロールプレイとクリッカー打ち体験の情報

の収集

各場面について振り返りシートに記入後、「今回のロールプレイ実習とクリッカーを用いた振り返り体験についての感想及び意見」を記入してもらう。

II-5. 倫理的配慮

倫理的配慮として、対象者に本研究の主旨とともに、研究への参加の自由、匿名性の保証、研究成果の公表等を書面で説明し、同意を得た。また、文教ペンギンルームでの体験場面画像の公表については同意を得たもののみを記載している。

III 結果と考察

写真資料1及び2は、最初の導入の場面と終わりの場面である。実習生はチーフを囲むように舞台(Communicative Space,以下Co空間という)の上に座り、「ペンギンルームのおともだち」の歌を歌っている。この歌の歌詞には、参加している子どもたち全員の名前が組み込まれており、チーフが先導して子どもの名前を呼ぶのに呼応して他のメンバーが全員、一斉にその子どもの名前を呼び返す「コール&レスポンス」の形で進められている。写真資料1及び2は、チーフが子ども役(黄色のベスト3歳児, オレンジ色のベスト4歳児)の名前を一人ひとり「ペンギンルームのおともだち」の歌のメロディに合わせて呼ぶのに合わせて、他の子どもたちがこれに呼応して、チーフが呼んだその子どもの名前を繰り返して呼んでいる場面である。ここではぬいぐるみも参加させている。このあと、バックグラウンドミュージックが流れ、ブロック遊びの活動が展開される。



写真資料1 最初の導入場面 写真資料2 終わりの場面

Ⅲ-1. 「いい場面」の可視化グラフとビデオ映像

図2は、参加メンバー全員がビデオ映像を視聴しながら「いい場面」についてクリッカーのボタンを押し、クリッカーの特徴的な場面（いい場面）の結果をグラフ化したものである。可視化グラフの構成は、縦軸にクリック数を、横軸に時間の推移を示すように作成されている。この可視化グラフを見ると、大きく、場面1と場面2及び場面3のところにクリック数が多く集中している。ここでは、場面1～3のそれぞれについて、「どうして、この部分の山が高くなっているか」、その理由を振り返りシートに記入してもらっている。

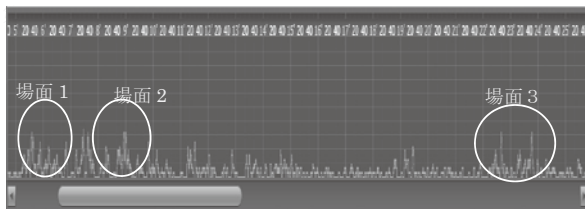


図2 母性看護学実習における実習生の可視化グラフ

実習生たちが取り上げた場面1は、子どもたちと支援者チームが協力して車を作り、作ったものに乗って舞台の周辺（Round Space；以下、Ro空間という）を回り、子どもと援助者がブロックのトンネルのそばにいるチーフのところに戻ってきて、チーフからブロックをもらっている場面である（場面1a）。この場面では、チーフからもらったブロックを自分のブロックカーに追加して、再び舞台の周辺（Ro空間）を何回も回ってチーフとの出会いを作っている。支援担当の実習生が子ども役の実習生を押してあげるなど、自分の役に成りきっている様子が映像化されている（場面1b）。実習生たちが取り上げた場面2は、何人か一緒にブロックカーに乗ったり、他の子どもたちと違った車の形を作り、自分の好みの車に乗っている場面である（場面2a, 場面2b）。また、舞台中央（Co空間）で支援者が建物を作り始めている（場面2b）。この流れのなかで、場面3では、

舞台空間で、何人かの子どもと支援者が「ぬいぐるみ」を入れる建物を作り始めている（場面3b）。この間、チーフをサポートしている専任スタッフが、Co空間にある建物とRo空間のトンネルをブロックでブリッジ状につないで、Co空間とRo空間の分極化を回避し、1つの軸空間（チーフの拠点空間）を1つにまとめる努力をしている。Co空間での建物作りでは、子ども役の実習生だけではなく、支援担当の実習生も入って大きいブロックの建物を一緒に協力して作り、できあがったものを見て、みんなで喜び合っている。

以上の3つの場面について、実習生たちの振り返りのコメントを通して、さらに掘り下げていくことにする。



図3 場面1a



図4 場面1b



図5 場面2a



図6 場面2b



図7 場面3a



図8 場面3b

Ⅲ-2. 「場面1」についての実習生たちのコメントとその意味するもの

表1は、可視化グラフの場面1に関する実習生の記述に組み込まれているキーワードを抽出して集計したものである。

表1 場面1におけるキーワードの分布状況

キーワード / 場面	ブロック	ブロックカー	Ro・Co・軸空間	チーフ	支援者	子ども	みんな	やり取り	楽しそう	合計
場面1	16 (17.2%)	14 (15.1%)	4 (4.3%)	7 (7.5%)	1 (16.1%)	20 (21.5%)	5 (5.4%)	4 (4.3%)	8 (8.6%)	93 (100%)

表2 場面2におけるキーワードの分布状況

キーワード / 場面	ブロック	ブロックカー	Ro・Co・軸空間	チーフ	支援者	子ども	みんな	やり取り	楽しそう	合計
場面2	14 (22.6%)	2 (3.2%)	0 (0%)	0 (0%)	18 (16.1%)	20 (32.3%)	0 (0%)	0 (0%)	8 (12.9%)	62 (100%)

最も高い割合を占めているキーワードが、ブロック・ブロックカーで32.3%に達している。次いで、子ども21.5%の割合が高い。さらに、チーフ・支援者が23.6%と高い割合を占めており、集団全体が早い段階から活性水準を上げていることがわかる。このことは、ブロックカーを活用して子どもたちが支援者ととも、舞台周辺の床面空間（Ro空間）を山手線の電車のように回り込み、チーフのいる軸空間に回り込んでいる様子が強く推測される。また、チーフがトンネルを作り場の構造化を進めている「軸空間」に触れたコメントをする実習生もおり、事前に配布した「文教ペンギンメソッドについてのマニュアル」を事前に読み込んでいることがわかる。特に、プレイルーム全体を統括している「チーフ」をキーワードにしてコメントをしている実習生が7.5%もいることは、この文教ペンギンメソッドの骨格を支えているコンセプトを捉え切っていることは、子育て支援力の萌芽をすでに持ち合わせている看護学生がいることを明示しているといえる。チーフ・支援者・子ども・みんなのキーワードによって全体のキーワードの50.5%を占めていることは、ブロック・ブロックカーの32.3%と合わせて、活動の立ち上がりの切れの良さが認められる。それに加えて、「楽しそう」というキーワードが8.6%の割合でコメントに組み込まれていることは、「子ども」

を中心に場が展開していること、チーフ・支援者が子どもたちを受容的・肯定的に受け止めようとする「応答的環境の構築」に意識を寄せていることを意味していると考えられる。

Ⅲ-3. 「場面2」についての実習生たちのコメントとその意味するもの

表2は、可視化資料「場面2」に関する実習生のコメントから、文教ペンギンメソッドに関するキーワードを抽出して集計したものである。

表2を見ると、第1場面と同様に、ブロック・ブロックカーの占める割合が高い。しかし、その内訳をみるとブロックカーについての記述が減少し、ブロックそのものの記述が高い割合にあることがわかる。一方、「子ども」についてのキーワードについては、「場面1」よりもさらに高い割合を示しており、全体の32.3%を占めている。また、「支援者」のキーワードについては「場面1」の割合と同様に高い割合を占めていることがわかる。

表2の資料を通して見ると、次の3つのことが指摘される。その1つは、「子ども」の活動に収斂化した動きが第1場面よりさらに強くなってきていること、第2として、ブロックカーに関する記述が15.1%から3.2%に減少し、逆に、ブロックに関する記述が17.2%から22.6%に増加していることからRo空間からCo空間への移行の兆しが指摘される。第3として、支援者に関する記述の

割合が16.1%と、場面1と同様に高い割合を維持し続けていることから、支援者の動きに評価される側面があると捉えていること。第4として、「楽しそう」のキーワードが8.6%から12.3%と上昇の傾向にあることから、場全体の動きが活性化していることが指摘される。これらを総合的にみると、子どもたちと支援者の動きが、Ro空間（舞台えお取り囲む床面空間）からCo空間（舞台空間）に比重をかけ始めていることを意味している。それと同時に、活動の内容がブロックカーを使って遊ぶという活動から、Co空間でブロックを使った活動に向かう流れが生まれてきていると実習生たちが捉えていることを予想させる。この活動の流れを視野に入れて、チーフとチーフ担当の実習生が床面空間に設定されているトンネルと舞台空間に作り始めている「ぬいぐるみのための建物」との間をリンクする形でブリッジ状に結び、チーフの構成している軸空間が分極化しないように工夫している場面とみることができる。

Ⅲ-4. 「場面3」 についての実習生たちのコメントとその意味するもの

表3は、可視化資料「場面3」に関する実習生

のコメントから、文教ペンギンメソッドに関係するキーワードを抽出して整理したものである。

表3を見ると、子どもをキーワードにしたコメントが最も高く、36.2%に達している。次いで、チーフ・支援者の割合が高く、29.3%がこのキーワードで占められている。特に、支援者の割合が25.8%と高い割合になっている。また、ブロック・ブロックカーの割合が17.2%と高く、特に、ブロックのキーワードが占める割合が高い。「楽しそう」というキーワードは高い割合ではないが、場面1及び場面2と同様に、この場面においてもコメントのなかに登場してきている。これらのキーワードの割合から推測すると、子どもと支援者の活動の流れは、舞台空間（Co空間）での活動に収斂していると判断される。

Ⅲ-5. 母性看護学実習への文教ペンギンメソッドの導入の効果

表4は、母性看護学実習への文教ペンギンメソッドの導入の効果について、クリッカーを用いた分析法に関する、看護学生からのコメントをまとめたものである。これを見ると、「映像をデータ化することで、どの場面が良かったか、その特

表3 場面3におけるキーワードの分布状況

キーワード / 場面	ブロック	ブロックカー	Ro・Co軸空間	チーフ	支援者	子ども	みんな	やり取り	楽しそう	合計
場面3	8 (13.8%)	2 (3.4%)	2 (3.4%)	2 (3.4%)	15 (25.9%)	21 (36.2%)	3 (5.2%)	1 (1.7%)	4 (6.9%)	58 (100%)

表4 クリッカーを活用した文教ペンギンメソッドの導入の効果（その1）

1. 映像をデータ化することで、どの場面が良かったか、その特徴を振り返ることができて、はじめて経験したが、このような分析方法があるのだと学ぶことができた。
2. クリッカーで分析することで、効率よく全員が良いと感じた場面を見ることができて、子どもとの関わりや場の作り方の検討がしやすいと思った。
5. 映像の振り返りをして視覚的に皆の関心のあった場面を見返すことができるともよい評価法だと感じた。
12. クリッカーを使用することで、動画の一番盛り上がる部分を引き抜きで見られることは、とても発達していると思いました。そして、とても便利であると感じた。
18. みんなが良いと感じる場面が数字となりグラフ化されて、とても分かりやすく色々なことに使えると思った。
22. 子ども一人をブロックで遊ばせるのではなく、支援者も協力してブロックで作りあげることで、みんなで楽しく遊べると感じた。クリッカー分析を行い振り返ることでいいところを気付けるのでいい分析法だと感じた。
25. 映像をこのように分析できるのだなと思いとてもおもしろいと思った。見たことのない技術で興味深かった。

徴を振り返ることができて、はじめて経験したが、このような分析方法があるのだと学ぶことができた」「効率よく全員が良いと感じた場面を見ることができて、子どもとの関わりや場の作り方の検討がしやすいと思った」「映像の振り返りをして視覚的に皆の関心のあった場面を見返すことができるとてもよい評価法だと感じた」「クリッカーを使用することで、動画の一番盛り上がる部分を引き抜きで見られることは、とても発達していてすごいと思った」「みんなが良いと感じる場面が数字となりグラフ化されて、とても分かりやすく

色々なことに使えると思った」「クリッカー分析を行い、振り返ることのでいいところを気付けるのでいい分析法だと感じた」「映像をこのように分析できるのだなと思いとてもおもしろいと思った。見たことのない技術で興味深かった」などの意見に代表されるように、映像のデータ化、特徴的場面の振り返り、効率のよさ、皆の関心のある場面の映像の共有を可能にするツールとして有効性を捉えた意見で占められている。特に、クリッカーを使用することで、動画の一番盛り上がる部分を引き抜きで見られるとする指摘には、絞り込

表5 クリッカーを実際に活用した文教ペンギンメソッドによる体験

4. <u>自分が押したところやみんなが押しているところが、支援者たちが自分の役割を果たしているところだと感じた。最初の先生の説明で軸空間の意味などが難しかったが、実際にやってみて理解できた。</u>
6. <u>みんながどの場面が良いと思ったのか知ることができてとおもしろいと思っし、自分と同じところを同じように感じたいのだなと思うこともできて良かった。</u>
7. <u>子どもたちが活発に活動している場面を中心に良い場面と感じることが多いのだと分かった。また、扱いやすいブロックを使用することで子どもの発想力が広がるのではないかと感じた。</u>
8. <u>単調な流れが少し変わる瞬間が主に山ができるところだと感じたので、そこがどのようなシーンだったかを振り返り、次に活かせると思った。</u>
11. <u>何かが始まったり、何かが完成したときにクリッカーが大きく揺れていたの、その映像の変化があるところが揺れやすい（多くクリッカーが打たれる）のではと思った。</u>
13. <u>クリッカーの分析を行うことで、自分では無意識に遊んだり支援したりしたが、画像を見てみると新たな出会いや発見があった。自分の中に眠っていたものが発見できた。</u>
14. <u>ブロックで遊んだり物を作ったり、物事を他人と協力しているのがいい場面になっているところが多いと思った。</u>
15. <u>手に持っていることで、良いところを探すことに集中して見れていた。</u>
16. <u>支援者と子どもが協力し合いながら楽しく作業したり、遊ぶ場面が良い場面なのかなと思った。</u>
19. <u>はじめはどこでボタンを押して良いか分からなかったが、次第に、ここが良いというポイントを見つけることができた。良いところを探すということの大切さが分かった。</u>
20. <u>山があったり、平坦であったり、様々なデータになっていた。</u>
21. <u>他の人も良いと思った場面が分かるところが良かったのと、それに対し、なぜ、どのような点が良かったのかを振り返えられる部分が良かったと感じた。映像の中のよし悪しに波が見られたところで、良い点または改善もできることが分かった。</u>
22. <u>子ども一人をブロックで遊ばせるのではなく、支援者も協力してブロックで作成することで、みんなで楽しく遊べると感じた。クリッカー分析を行い、振り返ることのでいいところを気付けるのでいい分析だと感じた。</u>
24. <u>3つの山に関しては、私自身もとても印象に残っている場面であり、実際の場面を見ることで振り返り、どのような良い場面があったのか客観的に見ることができた。</u>
26. <u>3つの山に共通していると思ったところは、楽しい場面であることや積極的な動きがあることで、ここから私たちが良いと思う場面は“楽しさ”や“活発さ”が重要な部分を示していると感じた。</u>
28. <u>一つの集団として、どの場面がよかったのか、振り返ることができたので、客観的に見ることができて良かった</u>
29. <u>直感的で他人の言葉などの影響を受けていない状態で、多くの人で共通した「よい場面」を抜き出すことができ、客観的な視点で見ることができ関心をもった。</u>
31. <u>それぞれが良いと思った場面をクリッカーで分析し、その後その場面を見て理由を考えることで、よりその場面に注目できて良かったと思う</u>

みを入れた実践の振り返りの可能性を示唆するものとして評価される。

表5は、クリッカーを実際に活用した文教ペンギンメソッドによる体験についての感想・意見をまとめたものである。これらの感想・意見には「他者の物の考え方、感じ方、行動の仕方」を理解するうえで貴重な情報が提供されているように思われる。特に、コメント番号4, 6, 21に代表されるような意見は、可視化グラフを手がかりにして場面を絞り込み、それと対応する映像を実習生が一堂に会して振り返ることによって、他者の視点に立って考えることができる複眼的観察力の獲得にとって重要であることを指摘しているように思われる。さらには、このクリッカーを押すという活動を通して、「いい場面」とはどのような場面を指しているのかを、自ら、探り続けている思考のプロセスが内包されていることが明らかにされた（コメント番号7, 8, 11, 14, 16, 19, 24, 31）。このような思考プロセスは、原因追求型の観察スタイルより、課題解決発展型の観察スタイルをもつ心理臨床家の展開とも共通性を持っているもので、長期的展望をもったなかで子どもの発達支援を考える「ニュータイプの看護学生」にとっても重要なもののように思われる。

表6は母性看護学実習のカリキュラムメニュー

のなかに組み入れた文教ペンギンメソッドの成果を実習生の目を通してコメントしてもらったものである。これを見ると、看護学生たちがこれまで学習してきた母性看護学の知見と今回、新たに組み入れた「文教ペンギンメソッド」の実習体験が相互に融合し合った形で、各自の体験学習のなかに組み入れられていることがわかる。「何人かで協力して何かを完成させたり、行動を共にしている場面がとてもいいなと感じた」「どの場面も支援者と子ども役が協力して遊んでいる場面であることが分かり、協力することが大切であることが分かった」「子どもと同じ目線で一緒に遊びを楽しむことで活気が生まれて、その場がとても盛り上がる感じた」「子ども一人をブロックで遊ばせるのではなく、支援者も協力してブロックで作りあげることで、みんなで楽しく遊べると感じた」「一人で遊んでいる場面より、多人数で遊び楽しんでいる場面の方に目がいくので、誰かとワイワイする方がコミュニケーションが取れると感じた」「一人ではなく数人の関わりによって、笑顔や楽しさ、達成感が生まれるとより空間が活発になり良い場となると感じた」「面白そう、自分も乗ってみたいという様な乗り物が登場した時に、皆は興味を引くのだと感じた」「リーダーがいる軸を何度も通った方が色々な人と触れ合うこ

表6 文教ペンギンメソッドの体験を通じた気づき

- | |
|--|
| <p>3. <u>何人かで協力して何かを完成させたり、行動を共にしている場面がとてもいいなと感じた。</u></p> <p>10. <u>どの場面も支援者と子ども役が協力して遊んでいる場面であることが分かり、協力することが大切であることが分かった。</u></p> <p>17. <u>子どもと同じ目線で一緒に遊びを楽しむことで活気が生まれて、その場がとても盛り上がる感じた。子どもたちのテンションについていくのは大変だと思うが、一緒に遊ぶことで疲れも吹き飛ぶと思う。</u></p> <p>22. <u>子ども一人をブロックで遊ばせるのではなく、支援者も協力してブロックで作りあげることで、みんなで楽しく遊べると感じた。クリッカー分析を行い、振り返ることでもいいところを気付けるのでいい分析だと感じた。</u></p> <p>23. <u>一人で遊んでいる場面より、多人数で遊び楽しんでいる場面の方に目がいくので、誰かとワイワイする方がコミュニケーションが取れると感じた。</u></p> <p>27. <u>一人ではなく数人の関わりによって、笑顔や楽しさ、達成感が生まれるとより空間が活発になり良い場となると感じた。30. <u>面白そう、自分も乗ってみたいという様な乗り物が登場した時に、皆は興味を引くのだと感じた。</u></u></p> <p>32. <u>リーダーがいる軸を何度も通った方が色々な人と触れ合うこともできるし、活発に動くことができるため良いなと思った。こだわって大きなブロックを作成するのではなく、たくさん遊んだ方が良いと感じた。</u></p> |
|--|

ともできるし、活発に動くことができるため良いなと思った」といったコメントに集約されている。これらの場面から、実習生たちはみんな一緒にいることの大切さを感じとっていることがわかる。さらに、コメント番号32の実習生のコメントは、舞台の周辺を山手線の電車のようにブロックカーで回るなかで、チーフからブロックをもらい、また、旅に出て行く旅人の行動とよく似ている。そこには、「人との出会い・交わり・別れ」という3つの行動の局面が織りなしていることを、優れた感性をもって受け止めていることがこのロールプレイを通して明らかにされている。

あとがき

この母性看護学実習プログラムのうち、文教ペンギンメソッド（関係力育成プログラム）による実習の取組では、子どもの活動に最大限の自由度を与えていることから、支援者チームの力量が大きく要求されている。このプログラムの実施にあたっては、チーフとサブとアシスタントの三者の連携が重要なポイントとなっている。今回は、チーフ担当の実習生には、文教ペンギンルームの専任スタッフがつき、軸空間の形成（トンネル作り）やブロックカーに乗って、回ってくる子ども役チームへの対応の仕方をリアルタイムでアドバイスをした。活動全体を見ると、このプログラムを進める上での活動の素地が実習生同士のなかに、すでに形成されていることもあって、活動の流れはスムーズであった。さらに、このプログラムが重視している「場の構造化」「場を通した支援」「子どもの行動の流れの中で捉える」という視点を持つことによって、「高度な子育て支援力」が一段と高められるように思われる。

本研究を進めるにあたって次のような研究の分担体制を取って進められた。本研究の全体計画を後藤 守、小堀ゆかり、多賀昌江が担当し、実施にあたっては、川端愛子がパワーポイントを用いた文教ペンギンメソッドの解説及びペンギンメソッドによる支援の実際を担当した。また、母親

アドバイザー（齋藤修子・平井 梓・山崎メラニー・小野誉子・安保真理子）を囲んでの学習については、各グループのサポートを多賀昌江、片倉裕子、永井紅音、山田晴佳、末森結香が担当した。さらに、クリッカーによる資料の収集と可視化資料の作成を川端愛子が担当した。これと並行させて、裏付け資料として収集した教員チームのクリッカー分析は、多賀、片倉、永井、山田、末森の5名が担当した。なお、論文の執筆は、分析資料表1～6を中心に、小堀、川端、多賀、片倉、永井、山田、末森、中島、後藤がそれぞれ担当し、執筆原稿の全体の調整を小堀ゆかりが中心となり、川端愛子、後藤 守の3人が担当し、協議のうえで、最終原稿を確定した。

附 記

本研究は北海道文教大学共同研究費によって充当された。

文 献

- 1) 川端愛子・後藤 守・植木克美・渡部信一：関係力育成プログラムを支える評価方法に関する研究。日本教育工学会論文誌，35（3）：289-295，2011.
- 2) 笹木葉子・小堀ゆかり：母性看護学実習における学生の技術経験状況調査－学生の母性看護学実習技術チェックリストから－。北海道文教大学紀要，35：81－91，2012.
- 3) 猫田泰敏：疫学講義におけるクリッカーの使用と学生の反応。日本看護研究学会雑誌，35（1）：137-143，2012.
- 4) 川端愛子・植木克美・後藤 守・渡部信一：教員養成系大学院における「クリッカーを活用した臨床観察学習」の効果。日本教育工学会論文誌，36（3）：251-260，2012.
- 5) 後藤 守・川端愛子・植木克美：子育て支援のための関係力育成プログラムに関する研究－可視化資料による学生の行動観察力の育成を通して－。学校臨床心理学研究（北海道教

- 育大学大学院研究紀要), 10: 43-59, 2013.
- 6) 後藤 守・後藤広太郎・川端愛子: 特別支援教育の授業におけるクリッカーを活用した学生の行動観察力に関する研究. コミュニケーション障害研究, 14: 7-23, 2013.
 - 7) 後藤 守・川端愛子・後藤広太郎: 文教ペンギンルームにおける子育て支援のための関係力育成プログラム実践 (第3報). 北海道文教大学研究紀要, 37: 219-235, 2013.
 - 8) 川端愛子・後藤 守: 文教ペンギンルームにおける子育て支援のための関係力育成プログラム実践 (第4報) - 「文教ペンギンルームニュース」を通して振り返るセンター活動のこれまで-. 北海道文教大学研究紀要, 37: 237-249, 2013.
 - 9) Aiko KAWABATA, Katsumi UEKI, Mamoru GOTOH, Shinichi WATABE: The Effectiveness of “Clinical Observation Learning Using Clickers” in a Graduate School for Teachers. Educational Technology Research ,Vol. 36, 167-178, 2013.
 - 10) 片倉裕子・高橋弘子: 看護学生が臨地実習で自己効力感を高める要因-4年次の実習を終了した学生へのインタビューの質的記述的研究-. 母性衛生, 54 (4) ,486-494, 2014.
 - 11) 後藤 守・川端愛子・小田進一・小西悦子: クリッカーを活用した幼稚園教師の行動観察力の可視化. 日本発達心理学会第26回大会論文集, P1-095, 2015.
 - 12) 川端愛子: インクルーシブな保育の実践者における行動観察力の可視化 - 熟達者の行動観察力の可視化資料との比較分析を通して-. 北海道児童青年精神保健学会研究誌, 29: 38-46, 2015.
 - 13) 唐田順子・大賀明子・畑野花奈: 地域子育て支援施設を組み入れた母性看護学実習の教育プログラムの効果. 母性衛生, 56 (4) : 667-676, 2016.
 - 14) 川端愛子: 子育て・教育支援プログラムの分析評価法の探求 - 関係力育成プログラムとPF-NOTEプロトタイプの活用を通して- 北海道文教大学研究紀要, 40: 15-28, 2016.
 - 15) 川端愛子・小田進一・後藤 守・後藤広太郎・植木克美・中島 平・渡部信一: これからのインクルーシブな保育実践に求められる行動観察力. -クリッカーを活用した保育支援を通して-. 第12回東北・北海道心理学会合同大会論文集, 2016.
 - 16) 山本真由美・渡邊由加利・山内まゆみ・多賀昌江・宮崎みち子: 母性看護学における客観的臨床能力試験を用いた教育の課題. 北海道母性衛生学会誌, 41 (1) : 25-29, 2012.
 - 17) 渡辺明日香・後藤 守・川端愛子・木村一志: クリッカーを活用した生涯発達支援のための集団ダンスセラピストの力量形成. 平成27年度基盤研究 (C) , 2015.
 - 18) 後藤 守・川端愛子・小堀ゆかり・多賀昌江・片倉裕子・中島 平: クリッカーを活用した北海道文教大学における「母性看護学実習」の新しい試み-文教ペンギンルームと看護学科のコラボレーション-. 第12回東北心理学会・北海道心理学会合同大会論文集, 2016.
 - 19) 中島 平: レスポンスアナライザによるリアルタイムフィードバックと授業映像の統合による授業改善の支援. 日本教育工学会論文誌, 32 (2) :169-175, 2008.
 - 20) 北海道文教大学子育て教育地域支援センター編: 文教ペンギンメソッド支援マニュアル 1. (改訂版) 2016年5月作成版.

Developing a Maternity Nursing Training Program Using ICT:

Based on the “Bunkyo Penguin Method” of Review Using Clickers

KOHEI Yukari, KAWABATA Aiko, TAGA Masae, KATAKURA Yuko, NAGAI Akane,
YAMADA Haruka, SUEMORI Yuka, NAKAJIMA Taira and GOTOH Mamoru

Abstract: The Community Support Center for Child-Rearing Education (referred to below as the Bunkyo Penguin Room) and Maternity Nursing Classroom of the Nursing Course have introduced a new training program incorporating the Bunkyo Penguin Room’s child-rearing support activities into maternity nursing training, with the aim of realizing a new type of nurse training based on a long-term outlook. This training program incorporates the long-term perspective of forming a foundation for advanced child-rearing support capabilities. The distinguishing features of the program are the practice of role-playing using a relationship skills development program (commonly called the Bunkyo Penguin Method) developed by Gotoh et al., and review of role-playing training using a clicker (PF-NOTE) developed by Nakajima. In review, students were asked to focus on what they feel are “good scenes,” identify them using the clicker, and then graph those points along a timeline for the video. As a result, the following three points were shown to be effects of adopting the Bunkyo Penguin Method in maternity nursing training. First, the use of PF-NOTE made it easier to gain an overall view of role-playing because it enabled the conversion of video of role-playing training in a child-rearing support situation into a graph for visualization. Second, the visualization graph clarified how other people see things, and thus broadened understanding of other perspectives. Third, it was shown that, by presenting the given “good scenes” together with the visualization graph and video, students develop the ability to find what they themselves regard as “good scenes.”

Keywords: maternity nursing training, clicker (PF-NOTE), Bunkyo Penguin Method, child-rearing support capability, review