

小児看護学演習でロールプレイ学習を採用した アクティブラーニングの実態

山 本 裕 子
荃 津 智 子
守 口 絵 里

I. はじめに

筆者らが取り組んでいる小児看護学演習では、小児看護学における看護技術や援助方法の修得を目標としている。看護基礎教育課程における各看護領域での演習にアクティブラーニングを導入している先行研究は数多く報告され、教育成果に実用性が高いことは示唆されている。また筆者らも学生が主体的、対話的な学びができることを期待し、小児看護学演習の授業において、ロールプレイ学習を取り入れた独自のアクティブラーニングを展開している。

本学看護学科の4年間のカリキュラムは、看護学科ディプロマポリシーを基盤に、リベラルアーツ科目と併行して、1年次では看護の基礎を学び、2年次では専門知識を身に付け、3年次では知識の定着と実践力を高め、4年次では高度な知識と技能を高めていくことを目指している。小児看護学領域の科目の履修時期と主題については以下の表に示す(表1)。小児看護学では、学修過程として2年次前期に小児看護学概論、後期に小児看護学演習Ⅰ、3年次前期で小児看護学演習Ⅱを学修し、これらを統合して3年次後期の小児看護学実習に臨むことになる。特に演習では、臨地実習に向けてのイメージ化を図ることが教育のねらいとして重要である。

これらを踏まえて本稿では、小児看護学演習Ⅱにおいてロールプレイ学習を採用したアクティブラーニングの実態と学生の学びの実態調査を報告する。

表1 小児看護学領域科目の履修時期と主題

看護学科目	履修時期	主 題
小児看護学概論	2年次前期	小児期の成長・発達を理解及び小児保健の動向を学び、小児医療における子どもの権利について学ぶ
小児看護学演習Ⅰ	2年次後期	子どもの権利や発達の視点を踏まえた入院環境や看護援助の方法、健康障害のある子どもと家族への看護を展開する基礎的知識を学ぶ
小児看護学演習Ⅱ	3年次前期	疾患をもつ子どもの事例展開を通して、小児看護における知識を統合する力を養う
小児看護学実習	3年次後期	子どもを発達主体として尊重し、その子らしく生活できるように、また各健康レベルに必要な支援のための看護実践能力を養う

II. 研究方法

1. 対象

小児看護学演習Ⅱの履修学生 89 名

2. 方法

小児看護学演習Ⅱにおいてロールプレイ学習を採用した取り組み(資料)を実践し、履修学生に対して半構成的な質問紙による自由記述の調査を行った。

3. データ収集期間

2019年7月

4. 調査内容

「ロールプレイで学べたこと、達成できたと思うこと」、「ロールプレイで難しかったこと、悩んだこと」、「ロールプレイのグループ発表に向けて学んだこと」、

「グループ学習で難しかったことや悩んだこと」、の項目、及びその他自由記述の回答を得た。

5. 分析方法

KJ法を参考に、意味内容が損なわれないように文脈を抽出し、切片化したラベルを類似性でまとめ構造化を導き出した。筆者を含め研究分担者とのピアレビューにより分析の妥当性を図った。

6. 倫理的配慮

本研究の倫理的配慮は、京都光華女子大学研究倫理委員会による倫理審査の承認を得た（承認番号：073）。履修生に対して、研究の主旨や調査方法、参加の自由意志と不参加による不利益や成績に影響が生じること是一切ないこと、個人が特定されないこと、本研究でのアンケートは無記名回答を行うためアンケート提出後の撤回は不可能であること、学会等での公表について説明した。なお、利益相反に関する開示事項はない。

Ⅲ. 結果

53名（回収率59.6%）の回答を分析対象とした。内容記述を切片化したラベルの総数は210、分類されたカテゴリー数は4、サブカテゴリーは17であった（表2）。カテゴリーを【 】, サブカテゴリーを〔 〕、ラベルを「 」で表した。カテゴリーは、【新たな発見】、【ロールプレイ学習からの学び】、【ロールプレイ学習の難しさや戸惑い】、【グループ学習について考える機会】の4つが生成された。各カテゴリーにおいて構成されているサブカテゴリーをもとに、小児看護学演習においてロールプレイ学習を採用した学びの実態調査の結果と分類について述べる。

(1) 【新たな発見】

【新たな発見】は、〔他のグループ発表からの新しい発見〕、〔他者を通しての考えや学びの広がり〕の2項目で構成されている。以下、新たな発見について具体的に内容を述べる。

〔他のグループ発表からの新しい発見〕では、「他のグループの発表のやり方、ほかのグループとの相違点を見つけることができた」、「他のグループ実技を見て、

疑問点や参考になる点が明らかになって嬉しかった」など、学生は他のグループのロールプレイ発表を見て、自己学習では気づかなかった視点が発見でき嬉しいと捉えていた。また、〔他者を通しての考えや学びの広がり〕では、「皆で学習することで、自分とは違う視点の考え方を知ることができ考え方の幅が広がった」、「グループ間で共有することで多角的に考えることにつながった」など、学生は自己学習を基盤に、他者との情報交流によって考え方や学びの広がりを感じ、面白いと捉えていた。

(2) 【ロールプレイ学習からの学び】

【ロールプレイ学習からの学び】は、〔自分たちで考え調べることで理解の深まり〕、〔具体的なことを考え取り組んだ学び〕、〔臨床現場を意識できた学び〕、〔自らが体験を繰り返し学んだ技術〕、〔家族へも目を向けることの大切さ〕、〔根拠をもって行うことの重要性への気づき〕の6項目で構成されている。以下、ロールプレイ学習からの学びについて具体的に内容を述べる。

〔自分たちで考え調べることで理解の深まり〕では、「講義と違い自分たちで考えるので、頭に入りやすいし具体的に理解できた」、「資料の中からどのように看護したらよいか調べ、取り組むことでより一層学びにつながった」など、ロールプレイ学習によって手順や知識の理解が深められたと実感していた。〔具体的なことを考え取り組んだ学び〕では、「何回も試行錯誤を繰り返し、援助方法をよりよくしていった」、「人に分かりやすく発表するにはどうしたらよいか、根拠を伝えるために教科書や参考書を用いた」など、ロールプレイの準備を通して、具体的な理解を求めて学習に取り組んだことを実感していた。〔臨床現場を意識できた学び〕では、「患者や看護師の気持ちになって感じる事ができた」、「実際にやってみることで実践に向けてイメージができた」など、ロールプレイ学習が実習につながると捉えていた。また、〔家族へも目を向けることの大切さ〕では、「患児だけではなく、母親への対応の必要性も分かった」など、家族への配慮の必要性を感じていた。〔自らが体験を繰り返し学んだ技術〕では、「子どもの重さを感じながら自分がどういう風に動けるかを学べた」、「知識だけでなく体で動きを覚えられた」など、ロールプレイ学習

表2 小児看護学演習Ⅱにおいてロールプレイ学習を採用した学生の学びの実態

カテゴリー (4)	サブカテゴリー (17)	ラベルの一部 (総数 210)
新たな発見 (47)	他のグループ発表からの新しい発見 (4)	自分だけでなく、他のグループのロールプレイの発表を見て新しい発見があった。 他のグループの発表のやり方、他のグループとの相違点を見つけることができた。 他グループの実技を見て、疑問点や参考になる点が明らかになって嬉しかった。
	他者を通しての考えや学びの広がり (43)	自己学習してきたものに足りない部分に気付くことができた。 グループで話し合うと一人では分からないことが分かるようになり、より良い方法を見つけることができた。 皆で学習することで、自分とは違う視点の考え方を知ることができ考え方の幅が広がった。 グループ内の人の技術や意見を取り入れることで、分からなかったことが解決した。 個人で学ぶよりも、なぜどうしても思うことが自然と出てきて疑問の解消につながった。 自分で調べ学んだ時よりもグループで話したほうがたくさんの方が学べた。 グループ間で共有することで多角的に考えることにつながった。
ロールプレイ学習からの学び (55)	自分たちで考え調べることで理解の深まり (9)	自分たちで手順について考え、技術についての知識の理解を深めることができた。 講義と違い自分たちで考えるので、頭に入りやすいし具体的に理解ができた。 資料の中からどのように看護したらよいか調べ、取り組むことでよりいっそう学びにつながった。 質問されたら答えられるように、具体的に理解できるように勉強できた。
	具体的なことを考え取り組んだ学び (13)	何回も試行錯誤を繰り返し、援助方法をよりよくしていった。 具体的な実施方法を考えることができた。 自分たちに不足している点がないかを考えて発表できた。 人に分かりやすく発表するにはどうしたらいいか、根拠を伝えるために教科書や参考書を用いた。
	臨床現場を意識できた学び (14)	患者や看護師の気持ちになって感じる事ができた。 現場の環境などを想像することができた。 実践を想定して行えたことが実習につながると思った。 実際にやってみることで実習に向けてイメージができた。
	自らが体験を繰り返し学んだ技術 (10)	子どもの重さを感じながら自分がどう風にも動けるかを学べた。 ロールプレイにより細かい技術を確認でき、注意点や成人との違いなどを技術を通して学べた。 知識だけでなく体で動きを覚えられた。 ロールプレイすることで手順が理解できた。 すべての技術をロールプレイで練習したことにより記憶に残りやすかった。
	家族へも目を向けることの大切さ (3)	患者、看護師だけでなく家族の事も気にかけることの大切さがわかった。 患児だけではなく、母親への対応の必要性も分かった。
ロールプレイ学習の難しさや戸惑い (49)	根拠をもって行うことの重要性への気づき (6)	なぜその技術が必要なのか、何のためにやらなければならないのかを考えるのが難しかった。 手順をどうすればスムーズに行えるのかを考えるのが難しかった。
	子どもや親への援助を考えることの難しさ (21)	どのようにすれば患児に負担がかからないか悩んだ。 児の年齢や発達段階に合わせた方法について工夫したり、根拠を考えるのが難しかった。 小児が対象なので、動くことを想定して、根拠をもってケアしていくのが難しかった。 子どもの発達に合わせて説明を行うのが難しかった。 親に対する説明等も具体的にを行うので、親御さんが安心できる説明はどうすればいいか悩んだ。 患児への声かけや患児の母親に協力してもらおう働きかけを行うのが難しかった。
	ロールプレイ発表の難しさ (16)	どうしたら人にわかりやすく説明できるかが難しかった。 発表の構成を考えるのが難しかった。 患者や家族への説明や声かけを行いながら発表することが難しかった。 何回か練習をしていたとしても本番になると緊張してうまくできなかったりした。
	正解が分からない中で進めることの難しさ (8)	何通りかやり方があるとどれがいいか悩んだ。 どうしたら一番いいのか正解のない問いに対してどう判断すればいいのか分からなかった。 実際の子どもの動きは想定だけでは分からなかったため、本当にこの援助がよいか悩んだ。
	事例の設定不足による戸惑いや難しさ (4)	細かい設定の指定がなく、授業内容や教科書、参考書だけでは判断できなかった。
グループ学習について考える機会 (59)	協調性・自主性・団結力などの大切さへの気づき (16)	グループワークがいかに協調性が大切であるか学んだ。 自分たちで練習をして、団結力を学んだ。 グループの一人ひとりが積極的にやらなければ、ワークが進まないことが分かった。 意見の出し合いの大切さや協力することの重要性を学べた。
	分担により学びの差を実感 (2)	自分の担当でない技術に関しては知識が薄くなり、知識や技術において偏りが出てしまった。
	メンバーとの練習時間などの調整の難しさ (23)	授業時間外で演習室が開いている時間が少ないため、グループで予定を合わせるのが難しかった。 様々な科目を履修している人がいるため、練習時間の調整が難しかった。
	メンバーとの意思疎通の難しさや戸惑い (11)	グループで話をして意見をまとめることが難しかった。 自分の意見を入れつつ、グループ全員の意見をまとめたり考えたりするのは難しかった。 普段あまり話さないメンバーと話すときに、コミュニケーションの取り方に少し戸惑った。 課題をしない人への意欲をもたせる声かけや相手が不快に思わないような言い方が難しかった。
	グループ内での役割の偏り (7)	ワークをやっている人、やっていない人に偏りがみられた。 役割分担をしたが、担当した技術の負担が均等にならなかった。 ワークをやらない人がいると他の人の負担になるので悩んだ。

により技術が習得できたと実感していた。〔根拠をもって行うことの重要性への気づき〕では、「なぜその技術が必要なのか、何のためにやらなければならないのかを考えるのが難しかった」など、手順の意味を考える必要性和その難しさを感じていた。

(3) 【ロールプレイ学習の難しさや戸惑い】

【ロールプレイ学習の難しさや戸惑い】では、〔子どもや親への援助を考えることの難しさ〕、〔ロールプレイ発表の難しさ〕、〔正解が分からない中で進めることの難しさ〕、〔事例の設定不足による戸惑いや難しさ〕の4項目で構成されている。以下、ロールプレイ学習の難しさや戸惑いについて具体的に述べる。

〔子どもや親への援助を考えることの難しさ〕では、「どのようにすれば患児に負担がかからないか悩んだ」、「親に対する説明等も具体的にを行うので、親御さんが安心できる説明はどうすればよいか悩んだ」など、子どもや親への援助の実際の場面を考える難しさを実感していた。〔ロールプレイ発表の難しさ〕では、「発表の構成を考えるのが難しかった」、「患者や家族への説明や声かけを行いながら発表することが難しかった」など、発表の構成や分かりやすい説明の仕方などを考えることが難しかったと感じていた。〔正解が分からない中で進めることの難しさ〕では、「何通りかやり方があるとどれがいいのか悩んだ」、「実際の子どもの動きは想定だけでは分からなかったので、本当にこの援助でよいのか悩んだ」など、正解が分からない中で自分たちの手技が合っているのか戸惑っていたことも明らかにされた。〔事例の設定不足による戸惑いや難しさ〕では、「細かい設定の指定がなく、授業内容や教科書、参考書だけでは判断できなかった」など、課題提示した学習内容の戸惑いが明らかにされた。

(4) 【グループ学習について考える機会】

【グループ学習について考える機会】では、〔協調性・自主性・団結力などの大切さへの気づき〕、〔分担により学びの差を実感〕、〔メンバーとの練習時間などの調整の難しさ〕、〔メンバーとの意思疎通の難しさや戸惑い〕、〔グループ内での役割の偏り〕の5項目で構成されている。以下、グループ学習について考える機会について具体的な内容を述べる。

〔協調性・自主性・団結力などの大切さへの気づき〕

では、「グループの一人ひとりが積極的にやらなければワークが進まないことが分かった」、「意見の出し合いの大切さや協力することの重要性を学べた」など、グループ学習を通して協調性や自主性の必要性に気づけたと捉えていた。〔分担により学びの差を実感〕では、「自分の担当でない技術に関しては知識が薄くなり、知識や技術において偏りが出てしまった」と実感していた。〔メンバーとの練習時間などの調整の難しさ〕では、「授業時間外で演習室が開いている時間が少ないため、グループで予定を合わせるのが難しかった」、「様々な科目を履修している人がいるため、練習時間の調整が難しかった」などメンバーと学習を進めていくうえでの時間調整の難しさを感じていた。〔メンバーとの意思疎通の難しさや戸惑い〕では、「自分の意見を入れつつ、グループ全員の意見をまとめたり考えたりするのは難しかった」、「課題をしない人への意欲をもたせる声かけや相手が不快に思わないような言い方が難しかった」など、メンバーと学習を進めていく戸惑いを実感していた。〔グループ内での役割の偏り〕では、「ワークをやっている人、やっていない人に偏りがみられた」、「役割分担をしたが、担当した技術の負担が均等にならなかった」など、グループ内での役割の偏りを感じていた。

IV. 考察

小児看護学の技術演習で実践しているロールプレイ学習を採用した学びの実態として、次の3つの視点から考察を述べる。

(1) 最善の解答を見出す過程の体験を通して学ぶ意欲を獲得

本研究の結果から、ロールプレイ学習を採用した学生の学びの実態は、教員が提示した課題の自己学習をもとにグループで議論を交わし、「グループで話し合うと一人では分からないことが分かるようになり、より良い方法を見つけることができた」などから、答えが一つとは限らない課題に向けて、グループでの学習を通して最善の解答を見出す過程を体験していることが明らかになった。これについて小林・鈴木他(2018)は学生が少人数のグループを組み、自分が学習してきたことをもとにグループ内で問題を解決する方法での

チーム基盤型学習は、議論をしながら解答に至るプロセスにおいて、実践の場で状況を判断しながら考える力を高められると述べている。つまりこれらの経験は、学生同士が情報交換し、助け合い、力を合わせて課題に取り組み、看護師に求められる臨床現場での状況判断ができる力を養う機会であったと考える。

また、学生はロールプレイ学習を通して、子どもや親への援助を考える難しさや、様々な小児看護技術の方法がある中、何を選択したらよいかを模索し、正解が分からない中でのロールプレイの発表準備を進めていく体験をした。その学習体験を踏まえながら、学生は「個人で学ぶよりも、なぜどうしてと思うことが自然と出てきて疑問の解消につながった」や「グループ間で共有することで多角的に考えることにつながった」などから、互いに学び合うことで新たな発見を見出し、グループ発表や他者を通じての考えや学びの広がりを実感していた。そして学生は、自己学習した知識が足りないことにも気づけていた。安永・須藤(2014)は仲間と交流して、ともに新しいものを創り上げることを示す考えの協同学習は、その交流過程においてメンバーそれぞれの理解が吟味され、それまで気づいてなかった新しい考えや理解に達すると述べている。つまり学生は、グループでの学習やメンバーとの交流を通して、新たな知識を主体的に得ることができ、各々が学びを深めていったといえる。

さらに、「他のグループの実技を見て、疑問点や参考になる点が明らかになって嬉しかった」などから、他のグループの発表を通して相違点を見出し、疑問が解消できた喜びを抱いていた。高橋・内藤他(2019)は学生が観察者となってロールプレイを観察することで、自分が演じている時には気づかなかったことを発見することができ学習効果があると述べている。このようにグループでの学習や他者のロールプレイ発表を通して、学生は学びの広がりを実感すると共に、学習に対する達成感を獲得し、学ぶ喜びや意欲を抱くことができたといえる。

(2) グループでの学習機会からメンバーシップのあり方を学ぶ

グループでの学習は前述したような学びとともに、学習自体に学生が何を考え、戸惑い、学びへとつながっているのかが改めて明らかになった。

特に、メンバーとの意思疎通において「自分の意見を入れつつ、グループ全員の意見をまとめたり考えたりするのは難しかった」などから、グループメンバーの意見を調整したり建設的にまとめることの戸惑いが伺えた。同様に江口・小川・中澤(2012)はグループメンバーの意見をしっかり聴くことができないことで、疑問に思ったことを質問することができず、意見を言ったつもりでも反対意見を述べるに留まってしまう傾向があると述べている。これらグループでの学習過程において、コミュニケーション技術能力を養う学びの機会であったといえる。次の学修課程の小児看護学実習でのグループカンファレンスにおいても、グループ間での意見交換を行う場がある。そこでもコミュニケーション技術の学びの機会として捉え、学びを期待したい。

その他、ロールプレイ発表に向けての仲間との取り組みの中でグループ内での役割の偏りを感じ、メンバーとの意思疎通の難しさを経験しながらも、学ぶ喜びや達成感を抱き、協調性や自主性や団結力などの大切さを捉えていた。つまり、これらの経験は、臨床現場におけるメンバーシップのあり方を学ぶ機会になったといえる。

(3) 小児看護学実習のイメージ化を図る

学生はロールプレイ学習を通して、援助方法の試行錯誤を繰り返しながら小児看護学実習のイメージ化を図ることができたが、その一方で今後の課題が明らかになった。具体的な内容について次に述べる。

小児看護の知識だけでなく技術についても「子どもの重さを感じながら自分がどういう風に動けるかを学べた」や「知識だけでなく体で動きを覚えられた」などから、自らが体験を繰り返すことで子どものイメージを図ることができ、技術を学んだと捉えていた。これらを踏まえると、ロールプレイ学習の体験は、グループでの学習活動を通して、小児看護の知識や理解、技術を身に付けながら、子どもやその家族への関心が寄せられていることが分かる。「どのようにすれば患児に負担がかからないか悩んだ」や「患児への声かけや患児の母親に協力してもらおう働きかけを行うのが難しかった」などから、看護師役として子どもや親への援助を考えることの難しさを実感しつつ、最善の解決策を考えたり、悩んだりしていた。これらは、自らより

良い方法を探すことの難しさを感じていたものであるが、臨床において子どもやその家族に何をどのようにすべきなのかを疑似体験したといえる。松井 (2010) は看護師役、子ども役、母親役などを演じながら演習することで、どのように子どもに接すればよいのかを考えるよい機会であると述べている。これらを通して、ロールプレイ学習は次の段階の学修過程である小児看護学実習の学習準備やイメージにつながったといえる。

学生たちは子どもと接する機会が特に少なく、子どもや家族のイメージを掴むことが難しい現状にある。しかしそのような中でも、学生が体験したロールプレイ学習を通して、子どもや看護師だけでなく家族への配慮の大切さに気づけていたことは、子どもや家族の立場から看護を考える機会になったといえる。また、日ごろから子どもに接したことの少ない学生にとっては、子どもの発達に合わせた説明の仕方や身体の動きを想定した援助は難しく、子どもを対象とした技術の実践についてイメージが得られにくいことが分かった。

今後の課題としては、より子どもをイメージでき、実践につなげられるための教育方法論の検討が必要であると考える。小児看護学実習では、乳幼児の成長発達の特徴や基本的生活習慣、コミュニケーション技術を学ぶための保育施設と健康障害をもつ子どもとその家族に必要な看護を学ぶための病院施設での臨地実習を設けている。この実習の前段階の授業で、子どものイメージ化を図る具体的なアプローチが必要である。

その方策として、本学付属幼稚園の協力を得ながら、子どもの成長と発達の理解、及び子どもとその家族との関わり方やコミュニケーション技術を育む機会を考えていきたい。また、実際の場面を疑似体験できるバーチャル・リアリティ (VR) の導入を検討していきたい。

V. おわりに

小児看護学演習におけるロールプレイ学習を取り入れたアクティブラーニングの実態を質的な観点から明らかにした。学生はグループでの学習を通して最善の解答を見出す過程を体験しながら、新たな発見や深い学びを獲得し、メンバーシップのあり方を学んでいた。

また、ロールプレイ学習では小児看護のイメージを回り、知識や理解、技術を身に付けながら、子どもとその家族へ関心を寄せることができていた。しかし一方では、学生にとって子どもを対象とした看護技術の実践のイメージを得ることが難しいことが明らかになった。これにより、実際に子どもと関わりが持てる演習プログラムや疑似体験できる教材の検討が必要であることが示唆された。

謝辞

本研究にご協力くださいました学生のみなさんに感謝申し上げます。本研究は、令和元年度学長裁量経費特別研究において調査し、日本小児看護学会第30回学術集会 (2020年9月) で一部を発表したものである。

文献

- 江口美希, 小川佳代, 中澤京子 (2012). 小児看護技術演習においてグループ学習を効果的に進めるための教育方法の検討. 四国大学紀要. (34). 47-52.
- 小林忠資, 鈴木玲子他 (2018). アクティブラーニングの活用. 医学書院. 97-112.
- 松井由美子 (2010). 小児看護学教育における技術演習の効果. 新潟医療福祉学会誌. 9 (2). 31-38.
- 高橋平徳, 内藤知佐子他 (2019). 体験学習の展開. 医学書院. 109-119.
- 安永悟, 須藤文 (2014). LTD 話し合い学習法. ナカニシヤ出版. 85-95.

資料

小児看護学演習Ⅱにおけるロールプレイ学習の取り組み

1. 単元目標

- (1) 子どもに特有な看護技術の目的と手順やその根拠を理解し、技術を習得する。
- (2) 子どもの発達段階に応じた安全で安楽、および子どもが協力や参加できる援助の方法を習得する。
- (3) グループでの学習を通して、仲間と協力できる。
- (4) グループでの学習を通して、自己の課題を振り返り、自己学習の理解を深める。

2. 学習内容とすすめ方

単元の授業初日に、以下の内容についてオリエンテーションを行った。

- (1) 対象とする小児看護技術は実習でよく遭遇する月齢を具体的に設定し、その月齢に合わせてどのような点に注意して行うかを実践するものとした。対象とする小児看護技術の内容は、以下に示す。
 - ① 生後2か月児と生後8か月児のバイタルサイン測定
 - ② 生後3か月児への服薬方法（水薬、散剤）
 - ③ 肺炎で入院中の8か月児のネブライザー吸入
 - ④ 2か月児の採尿（男児、女児）
 - ⑤ 乳児及び幼児の手背への持続点滴におけるシーネ固定
 - ⑥ 新生児の身体計測
 - ⑦ 8か月児の臀部浴

(2) 自己学習課題の説明

各小児看護技術についての目的と必要物品、手順とその根拠や留意点を整理する。

(3) グループ編成の説明

(4) グループでの学習の説明（ロールプレイの発表に備える）

自己学習をもとに、各グループのメンバー間で学びを共有し、ロールプレイの準備をする。

(5) 授業スケジュールや授業時間外の学習方法や実習室利用に関することの説明

各グループのロールプレイ発表する技術項目は、発表の当日に教員が指示した。

(6) 評価基準の説明

自己学習課題（5点）とグループによるロールプレイ発表（5点×2）とした。

3. 学生が課題に取り組んでいる様子

各グループで設定した月齢などを意識した小児看護技術の練習を行い、ロールプレイ発表の準備を行った。各グループで発表までの準備をしている様子（写真1）やロールプレイ発表の様子（写真2）を示す。



写真1 実習室での学習の様子



写真2 ロールプレイ発表の様子