

がん告知後の患者対応場面演習を行った 看護学生のコミュニケーション技術の変化 —実習前, 実習初期, 実習後期における自己評価の比較より—

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, 実習初期と後期にがん告知後患者対応場面演習を取り入れた。実習前と2回の演習後に記入する自己評価から, 看護学生のコミュニケーション技術の変化を明らかにし, 教育効果を検討した。実習前から実習初期演習後は, 10項目で有意差があり, 9項目で上昇, 1項目で低下した。特に患者の思いや考えを引き出す技術や情報提示に関する項目の得点が上昇した。また話題の導入の項目で得点が有意に低下した。実習初期から後期の演習にかけて, 全ての項目で得点は有意に上昇した。その中でも特に看護者の感情や考えなどを患者に表現する技術で得点が上昇した。

キーワード: コミュニケーション技術, 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

A大学短期大学部の慢性期・終末期患者を受け持つ成人看護実習では, 「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。成人看護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い。よって患者が様々な社会的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心理面へのアプローチが必要である。臨地実習で健康の危機的状況を生きる人を目の前に, 曖昧な混沌とした状況のなかで, 相手の状態や気持ち, 場の状況を瞬時に汲み取り関わるのはまさに至難の業である(荒谷, 2012)。さらに看護学生は, 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, また臨床経験も少ないため, 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, 3週間の成人看護実習において, 初期(実習開始2日目)と後期(実習3週間目)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。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(増田, 2003), 患者理解の深まり(桑原, 2006), 看護師に必要な姿勢の理解(富田, 2008)など様々な有効性が明らかになっている。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ける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成人看護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(生島, 2005)。そこで, 筆者らは実習初期のロールプレイング演習後の感想・学びの記録から, ロールプレイング演習を成人看護実習初期に取り入れる教育効果について検討した(坂根, 2011)。その結果, ロールプレイング演習は, 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の目標・動機づけとなる教育効果が明らかになった。

さらに先行研究ではロールプレイング演習における学びの内容を明らかにする研究が多く、コミュニケーション技術の変化を検討した研究は少なかった(武村, 2011)。本研究では、看護学生のコミュニケーション技術に関する自己評価から、コミュニケーション技術の変化に焦点を当て、ロールプレイング演習の教育効果を検討したので報告する。

Ⅱ. 研究目的

実習初期と実習後期にがん告知後患者対応場面のロールプレイング演習を取り入れた。実習前、実習初期演習後、実習後期演習後に記載した看護学生の自己評価からコミュニケーション技術の変化を明らかにし、成人看護実習でロールプレイング演習を行う教育効果を検討する。

Ⅲ. 研究方法

1. 対象

2010年4月から2010年12月までの期間に、A大学短期大学部の成人看護実習においてロールプレイング演習を行った3年次生82名のうち、コミュニケーション技術に関する自己評価を研究データとして使用することの同意が得られた65名を対象とした。

2. データ収集方法

成人看護実習前に行う実習オリエンテーション時、実習開始2日目に実施するロールプレイング演習後、実習3週間目に実施するロールプレイング演習後に、看護学生が自分自身のコミュニケーション技術を振り返るために、同じ内容のコミュニケーション技術の自己評価を記入した。成人看護実習前に記入する自己評価は、ロールプレイング演習を行う前の時期であり、学生が演習後に記載する自己評価の得点と比較し、今後の臨床場面に生かすために記入す

る。計3回分の自己評価を研究データとして収集した。

3. 調査内容

コミュニケーションに関する自己評価の内容は、川野が示す25項目の「効果的なコミュニケーション技術」であり、事前に承諾を得て使用した(川野, 2003)。「話題の導入」「観察したことを表現する」「問いかけ」といったコミュニケーション技術25項目に対し、今の自分が患者に対しどの程度できそうかを(「非常によくできる」「だいたいできる」「ふつう」「あまりできない」「全くできない」)の5段階尺度で回答を得た。尺度の信頼性を表すCronbachの α 係数は0.948(>0.80)であった。

4. 分析方法

統計解析にはPASW Statistics 18 for Windowsを使用した。同じ自己評価を3回記入したため、時間を独立変数、コミュニケーション技術に関する質問項目を従属変数とする1要因3水準の反復測定(対応のある因子)による一元配置分散分析を用いた(Mauchlyの球面性検定)。さらに検定後、有意差(5%水準)のあった全ての項目に対して、Bonferroni法による多重比較の検定を行った。なお、Mauchlyの球面性の仮説が成り立たない項目に関して、Greenhouse-Geisserによる自由度の修正を行った。

5. 倫理的配慮

所属施設の研究倫理審査委員会の承認を得て行った。実習が終了、成績評価が確定し、コミュニケーションの自己評価を学生へ返却した後、研究依頼文書を配布し、口頭で説明、依頼した。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自己評価を研究データとした。

Ⅳ. ロールプレイング演習の内容と方法

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

3週間の成人看護実習のうち、実習開始2日目と3週間目の実習日に学生カンファレンスの時間を利用して、同じ内容のロールプレイング演習を行う。場面の設定を表1に示す。

表1 ロールプレイング演習の事例と場面

<p>56歳男性。膵臓がん StageⅣ</p> <p>【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。</p> <p>【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。</p> <p>【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年程度だと思われれます。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のと思われれます。飲み薬と点滴での治療を検討したいと思います」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。</p> <p>【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。</p>

ロールプレイング演習は、がん告知後の患者のもとへ看護学生が訪問する対応場面であり、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人のグループとする。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う。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、2グループ(5～6人)に分かれ役割分担する(患者役、看護師役、観察者)。

その後グループ毎に、ロールプレイ1回目を行い、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、グループ毎に話し合った内容や学びを発表し合い、意見交換を行う。

その後、各自で自分の受け持ち患者との対応を振り返り、コミュニケーション技術に関する自己評価を記入する。

V. 結果

1. 対象の概要

研究協力に同意の得られた学生65名のうち、自己評価が3回分全て提出され、1回分の質問項目のうち無回答が3項目未満のものを有効回答とした。その結果、対応のある62データが得られた(有効回答率75.6%)。全体の有効回答のうち、設問単位での無回答は1回目に2データ、2回目に2データあり、分析から除外した。

2. コミュニケーション技術得点

成人看護実習前、実習初期に行うロールプレイング演習後、実習後期に行うロールプレイング演習後のコミュニケーション技術に関する自己評価について、反復測定の一元配置分散分析を行った。その結果、コミュニケーション技術得点の主効果が認められた。結果を図1、表2

に示す。また、実習前の段階をT1、実習初期演習後の段階をT2、実習後期演習後の段階をT3と表す。

コミュニケーション技術得点について、実習前の段階で得点の高かった項目は順に、「問いかけ」「話題の導入」「受け止める」であった。実習初期の演習後では順に、「受け止める」「自己決定を促す」「問いかけ」であった。実習後期の演習後では順に、「受け止める」「問いかけ」「話題の導入」であった。

コミュニケーション技術得点が低かった項目は、実習前の段階では順に、「要約」「焦点化」「効果的な沈黙」であった。実習初期の演習後では順に、「焦点化」「会話を促進する」「看護師が自分の考えを表現する」であった。実習後期の演習後では順に、「焦点化」「要約」「ユーモアを表す」であった。

3. コミュニケーション技術得点の多重比較

コミュニケーション技術得点に有意差のあった全ての項目について、Bonferroni法による多重比較を行った。結果を表3に示す。

実習前から実習初期の演習において、10項目で有意差があった。そのうち自己評価が有意に上昇した項目は9項目あり、「焦点化」「効果的な沈黙」「患者の感情表現を促す」「患者が考えていることを表現できるように促す」「看護師の自己提供」「ユーモアを表す」「時間の経過を追う」「情報提示・提案」「要約」であった。自己評価が有意に低下した項目は「話題の導入」1項目であった。

実習初期の演習から実習後期の演習にかけて、25項目全てで有意差が認められた。全ての項目で自己評価は上昇していた。

実習前から実習後期の演習にかけて、24項目で有意差があった。「問いかけ」の項目を除く24項目全てで有意差があり、自己評価は24項目すべてで上昇していた。

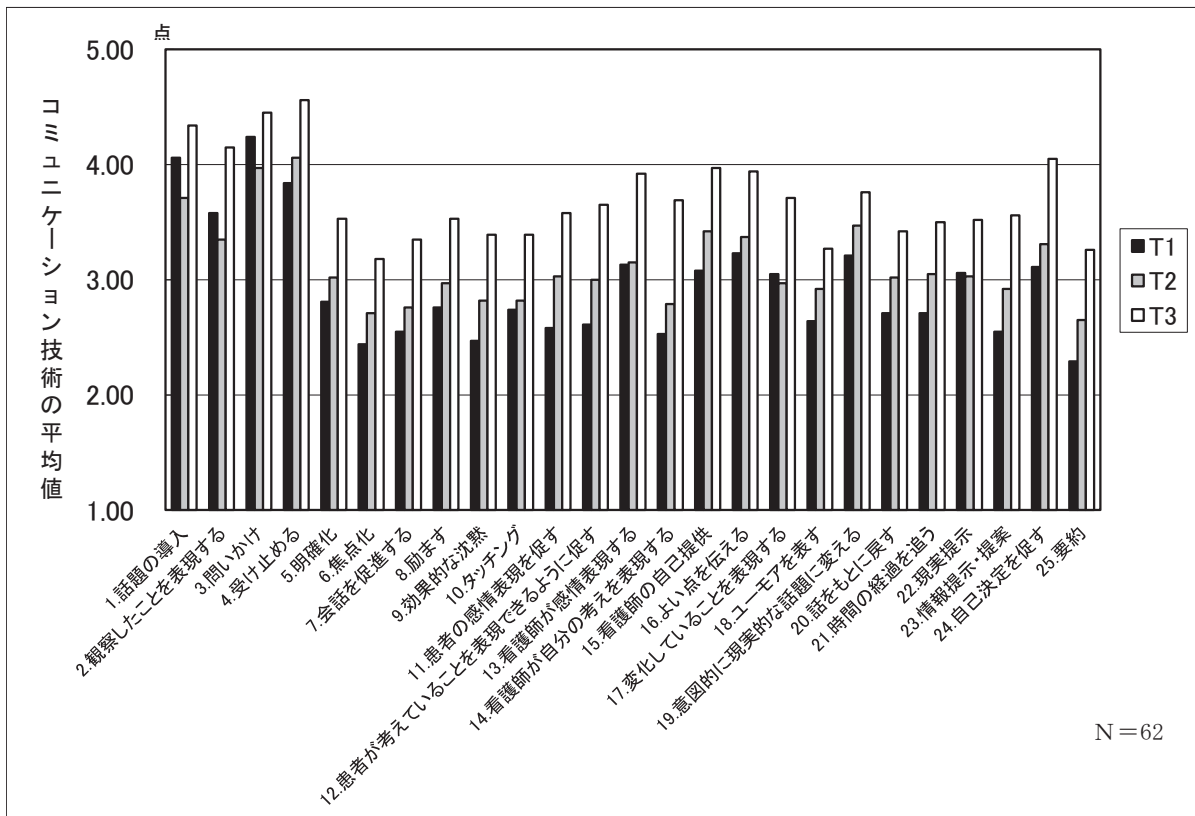


図1 コミュニケーション技術得点平均値の変化

表2 コミュニケーション技術得点平均値

N = 62

	T1	T2	T3	自由度	F 値	p
	実習前	実習初期演習後	実習後期演習後			
	平均値±SD	平均値±SD	平均値±SD			
1.話題の導入	4.06±0.74	3.71±0.98	4.34±0.75	2.00	13.36	**
2.観察したことを表現する	3.58±0.80	3.35±1.03	4.15±0.72	2.00	22.88	**
3.問いかけ	4.24±0.72	3.97±0.97	4.45±0.72	2.00	7.10	**
4.受け止める	3.84±0.77	4.06±0.83	4.56±0.69	2.00	27.30	**
5.明確化	2.81±0.85	3.02±1.00	3.53±0.80	2.00	23.26	**
6.焦点化	2.44±0.64	2.71±0.91	3.18±0.78	2.00	26.25	**
7.会話を促進する	2.55±0.80	2.76±0.80	3.35±0.77	2.00	32.87	**
8.励ます	2.76±0.72	2.97±0.85	3.53±0.94	1.79	24.53	**
9.効果的な沈黙	2.47±0.69	2.82±0.74	3.39±0.71	2.00	41.33	**
10.タッチング	2.74±1.09	2.82±1.08	3.39±1.15	2.00	14.45	**
11.患者の感情表現を促す	2.58±0.64	3.03±0.89	3.58±0.78	2.00	38.27	**
12.患者が考えていることを表現できるように促す	2.61±0.73	3.00±0.96	3.65±0.81	2.00	36.99	**
13.看護師が感情表現する	3.13±0.88	3.15±0.97	3.92±0.89	2.00	20.48	**
14.看護師が自分の考えを表現する	2.53±0.78	2.79±0.89	3.69±0.88	2.00	50.93	**
15.看護師の自己提供	3.08±0.74	3.42±0.84	3.97±0.81	2.00	27.02	**
16.よい点を伝える	3.23±0.80	3.37±0.83	3.94±0.77	2.00	18.15	**
17.変化していることを表現する	3.05±0.73	2.97±0.81	3.71±0.88	2.00	24.36	**
18.ユーモアを表す	2.64±0.86	2.92±0.97	3.27±1.03	2.00	18.44	**
19.意図的に現実的な話題に変える	3.21±0.91	3.47±0.97	3.76±1.02	1.74	9.49	**
20.話をもとに戻す	2.71±0.69	3.02±0.91	3.42±0.92	2.00	18.33	**
21.時間の経過を追う	2.71±0.76	3.05±0.88	3.50±0.80	2.00	22.04	**
22.現実提示	3.06±0.74	3.03±1.01	3.52±0.97	2.00	11.47	**
23.情報提示・提案	2.55±0.76	2.92±0.87	3.56±0.82	2.00	42.96	**
24.自己決定を促す	3.11±0.75	3.31±0.92	4.05±0.80	2.00	34.31	**
25.要約	2.29±0.64	2.65±0.83	3.26±0.87	2.00	49.97	**

p<0.05*,p<0.01**

表3 コミュニケーション技術得点の変化

N = 62

	T2-T1	T3-T1	T3-T2
1.話題の導入	-0.36*	0.27*	0.63**
2.観察したことを表現する	-0.23	0.57**	0.79**
3.問いかけ	-0.27	0.21	0.48**
4.受け止める	0.23	0.73**	0.50**
5.明確化	0.21	0.73**	0.52**
6.焦点化	0.27*	0.74**	0.47**
7.会話を促進する	0.21	0.81**	0.60**
8.励ます	0.21	0.77**	0.57**
9.効果的な沈黙	0.36**	0.92**	0.57**
10.タッチング	0.08	0.65**	0.57**
11.患者の感情表現を促す	0.45**	1.00**	0.55**
12.患者が考えていることを表現できるように促す	0.39*	1.03**	0.65**
13.看護師が感情表現する	0.02	0.79**	0.77**
14.看護師が自分の考えを表現する	0.26	1.16**	0.90**
15.看護師の自己提供	0.34*	0.90**	0.56**
16.よい点を伝える	0.15	0.71**	0.57**
17.変化していることを表現する	-0.08	0.66**	0.74**
18.ユーモアを表す	0.28*	0.64**	0.36**
19.意図的に現実的な話題に変える	0.26	0.55**	0.29*
20.話をもとに戻す	0.31	0.71**	0.40**
21.時間の経過を追う	0.34*	0.79**	0.44**
22.現実提示	-0.03	0.45**	0.48**
23.情報提示・提案	0.37*	1.02**	0.65**
24.自己決定を促す	0.19	0.94**	0.74**
25.要約	0.36**	0.97**	0.61**

p<0.05*,p<0.01**

VI. 考 察

以上の結果から成人看護実習とがん告知後の患者対応場面のロールプレイング演習を行った看護学生のコミュニケーション技術の変化、実習と演習の教育効果について考察する。

1. 実習前から実習初期の演習におけるコミュニケーション技術の変化

実習前から実習初期の演習にかけてコミュニケーション技術に有意差が見られた項目は10項目あり、そのうち9項目は得点が有意に上昇した。

9項目中、特に得点が上昇した項目は、「患者の感情表現を促す」「情報提示・提案」「患者が考えていることを表現できるように促す」であった。演習の事例では病気の告知を受けた患者の思いを知ろうと看護学生が対応する場面であり、演習を通して、会話の中から患者の思いをうまく引き出すコミュニケーション技術についての学びが大きかったと推察される。学生はがん告知後という心理的に大きな衝撃を受けている患者に対し、患者の思いを理解したいと必死に聞き出そうとすることも多い。演習では、患者の思いを引き出すうえで、言葉一つ一つを必死に伝えようとする学生の一生懸命さや必死に思いをくみとろうと聴く姿勢が大切であることも学んでいた。

また、事例中患者役が「この薬で私の病気は本当に治るんですね」と投げかける場面で、患者の薬に対する不安に対して、治療薬の作用や副作用など知識を正しく伝えるべきではないかという意見が出ており、患者に正しい知識や方法を提供する重要性について気づいたと考えられる。

有意差が見られた項目のうち、得点が低下した項目が「話題の導入」であった。「話題の導入」は実習前の段階から平均値が高い項目であったが、演習において、患者の気持ちを知らうと焦るあまり、会話の導入から病気のことを口にする学生も少なくなかった。演習後の振り返りで、患者役の学生から「急に病気のことを聞かれると動揺する」という感想や「会話の初めは日常

会話が良い」という意見があった。ロールプレイは自分がどのように患者に接しているか振り返ることができ、自分を客観視することで自分の患者に対する思いや、緊張していて相手の気持ちを考える余裕もなかったことに気づくといわれている（桑原，2006）。今回の演習で、できると思っていたことも、演じてみると実際には想像以上に難しいことに気づいたと考えられる。

以上から、成人看護実習初期に行う演習の教育効果として、患者の思いや考えを引き出す技術や情報提示する技術の習得、話題の導入におけるコミュニケーション技術の未熟さの自覚が示唆された。

2. 実習初期から実習後期の演習におけるコミュニケーション技術の変化

実習初期の演習から実習後期の演習間では、コミュニケーション技術25項目全てで有意差が認められた。全ての項目で得点は有意に上昇しており、全体的にコミュニケーション技術に対する自信がついたと推察される。

その中でも特に得点が上昇した項目は順に、「看護師が自分の考えを表現する」「観察したことを表現する」「看護師が感情表現する」であった。コミュニケーションにおいて、自分を表現することは、相手を理解することと同じくらい大切であるといわれている（近藤，2008）。実習初期の演習では「看護師が自分の考えを表現する」項目は得点が低く、自信がなかったと推察される。実習後期の演習で学生は、患者から思いを引き出すだけでなく、自分の思いや考えも患者に伝えなければ信頼関係が築けないことに気づいていた。また、患者の表情やしぐさから感じたことを伝え、理解しようとしている姿勢を示す技術について学びが深まったと推察される。

実習後期の演習では、実習初期と比較して、患者役と学生役の会話もスムーズであり、学生役は患者の思いを聴いて自分も辛い気持ちであること、患者を心配していること、できる限りのサポートをしたいと考えていること等を伝えることができていた。実習初期からこのように対応の変化が生じたのは、実習初期の演習でが

ん患者が告知後どのような思いを抱えているのか学びを共有し、どのような対応がよりよいのかその後の実習で考えていくことを意識づけたためと推察された。

さらに、実習後期の演習における振り返りでは、事例の患者と自分が受け持った患者を重ね合わせて考えた学生も多かった。実習中ロールプレイをする教育効果について、患者との関わりにおける自己の課題が自発的に表出され、ロールプレイ後の実習における患者理解への深まりがみられるといわれている（増田，2003）。実習後期の演習における学びの深まりは実習中患者の病気を抱えた深い思いを知ろうと学生が努力してきた成果であると考えられる。

以上から、成人看護実習後期に行う演習は、実習初期の演習や実習における受け持ち患者との関わりで、コミュニケーション技術が全体的に上昇し、自分自身の成長を実感する機会になっていると考えられる。とくに学生が自分の思いや考え、観察したことを患者へ伝える技術について学びを深める効果が示唆された。

3. 実習前から実習後期の演習におけるコミュニケーション技術の変化

実習前から実習後期の演習後にかけて、コミュニケーション技術 25 項目中 24 項目で有意に得点が増加していた。とくに得点が増加した項目は、「看護師が自分の考えを表現する」「患者が考えていることを表現できようように促す」「情報提示・提案」であった。

学生は 3 週間の実習で、受け持ち患者の力になりたいという真摯な気持ちがあっても、臨床経験や生活体験が乏しいことからどのように患者の考えを聞き、どのように関係を築けばよいのか戸惑うことも多い。また成人期の患者では社会的背景に関わる不安も大きく、学生にとっては心理面の理解や介入が難しいと考えられる。さらに学生は、がん告知後という患者が心理的に衝撃を受けている状況でも関わっていくことが臨地実習でも実際にあり、演習後の実習で事例と似たような場面に出会う学生も少なくない。がん告知後の患者対応演習では、表面上は動揺する様子がなくても、実際には内面で不安や葛藤、苦悩を抱えている患者像を設定して

いる。演習の中で、患者の力になりたいという学生の思いを伝えたり、表面上の言葉ではわからないがん患者の深い思いについて踏み込んで聞いてみたり、適切な情報提供について学びを得たことは、実習における受け持ち患者の心理面理解や患者とより良い関係を築く上でサポートになったと考えられる。

4. 成人看護実習に 2 回の演習を取り入れる教育効果

実習に 2 回の演習を取り入れる意義について考察する。実習初期の演習では受け持ち患者と関わり始めた時期であり、実習という臨場感のある教育環境で演習ができ、また学んだことをすぐに実践で活かせる環境にあったことで、コミュニケーションのサポートになったと考えられる。さらに実習後期の演習では、受け持ち患者と事例の患者を重ね合わせて考えることで、学生自身が実習中行ってきたコミュニケーションを振り返る機会になっていた。さらに、コミュニケーションが成長できたことを実感する機会となり、自信がついたと考えられる。以上のことから、実習において初期と後期に演習を取り入れることは学生にとって有意義であったと推察される。

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と実習の初期と後期にロールプレイング演習を行った看護学生のコミュニケーション技術の変化を量的に明らかにし、教育効果について検討した。本研究結果を一般化するためには、対象数を増やすこと、他の看護系大学の学生で同様の調査を行い検討する必要がある。また演習によるコミュニケーション技術の影響を比較調査し検討すること、さらに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、看護学生のコミュニケーション技術の変化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. 実習前から実習初期の演習後にかけて、コミュニケーション項目 10 項目に有意差があり、そのうち 9 項目が上昇した。とくに得点が増えた項目は、「患者の感情表現を促す」「情報提示・提案」「患者が考えていることを表現できるように促す」であった。また、「話題の導入」1 項目で有意に得点が低下した。
2. 実習初期から実習後期の演習では、全ての項目で有意に上昇した。とくに得点が増えた項目は、「看護師が自分の考えを表現する」「観察したことを表現する」「看護師が感情表現する」であった。
3. 成人看護実習で 2 回の演習を行う意義として、実習初期の演習では、演習で得た学びをすぐに実践に活かせる教育環境にあり、実習後期の演習では、受け持ち患者と重ね合わせて考え、自分のコミュニケーションを振り返ることで成長を実感する機会となっており、演習の有効性が示唆された。

文 献

- 荒谷美香 (2012) : 専門学校 1 年生が患者とのコミュニケーションに戸惑うとき、看護教育, 53 (2) 97 - 99.
- 生島祥江, 杉野文代, 岩切由紀, 他 (2005) : 学生間の role-play 法による患者教育演習の臨地実習における学習効果に関する質的研究, 神戸常盤短期大学紀要, (27), 38.
- 川野雅資 (2003) : 実践に生かす看護コミュニケーション, 学研, 5 - 6.
- 近藤浩子 (2008) : 基本的コミュニケーションスキル, 臨牀看護, 34 (12), 1718 - 1738
- 桑原和恵, 山根恵利子 (2006) : 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, 日本看護学会論文集 精神看護, 37, 21 - 23.

増田安代, 上田孝男, 田口尚子 (2003) : 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.

坂根可奈子, 平野文子, 別所史恵 (2011) : 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—, 島根県立大学短期大学部出雲キャンパス研究紀要, 5, 169 - 177.

武村史, 武村尊生, 清水徹男 (2011), ロールプレイ形式によるコミュニケーション技術教育の医学生における有用性の検討—がん診療における『悪い知らせ』を伝える場面を中心に—, 秋田医学, 38 (2), 57-61.

富田幸江, 天野雅美 (2008) : 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.

The Transformation of the Nursing Student's Communication Skill in the Role Playing

Kanako SAKANE, Fumiko HIRANO and Fumie BESSHO

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