

学生企画のレクリエーションにおける学習効果への一検討 —精神看護実習への取り組みを通して—

増田 安代* 山村 順子** 上田 俊子** 月野 三千子** 藤本 君代**

要 旨

平成14年度のJ精神病院の精神看護実習において、学生企画のレクリエーションを実習項目に加えた。K看護大学3年生60名のレポートの記述内容とアンケート結果およびJ精神病院療養型閉鎖病棟看護師へのアンケート結果から、以下の学習効果が明らかになった。①レクリエーションの準備や実施過程において患者との一体感や楽しさを味い、患者との接近が容易になっている。②「患者にとってレクリエーションの意義」については、「人間関係の改善」「自己価値の向上」「気分転換」「生活リズムの回復」の4項目、「プロセス自体からの学生の学び」については、「患者との関係づくり」「患者理解の広がり」の2項目について学んでいた。③グループ・メンバー全員で協同して学生主催のレクリエーションを企画・実施することでグループとしての凝集性が高まっている。

キーワード：精神看護実習 学生企画のレクリエーション グループ活動

はじめに

精神科におけるレクリエーション活動は、生活療法や作業療法の一貫というもとに実施されている。精神を病む人の健康な側面に働きかける援助としてレクリエーションは、看護師が独自に展開することができ、看護においても重要な位置を占めている。しかし、ほとんどの大学や専門学校において、作業療法師や看護師が企画したレクリエーションに参加して実習が終了することが多く、学生の自主運営による取り組みは少ない現状にある。レクリエーションの企画は、将来看護を実践していく上で、基礎教育の期間中に習得しておかねばならないものであると考える。精神看護実習におけるレクリエーションの教育的意義について、坂江¹⁾ 松岡²⁾ 南³⁾ 中川⁴⁾ 田中⁵⁾ らによって、患者理解や治療的援助技

術の方法、看護学生のセルフエスティームの視点から検討されている。また、グループダイナミックスの視点からも効果があると言われている。

最近の学生は、核家族および少子社会で育ち、集団としての結束力や連帯感も薄く、グループでの協同的な活動を苦手とする傾向にある。また、他者との関係の取り方を苦手とし、学生間の全体的な交流も少なく、臨床実習において初めて交流をもつ学生も少なくなっている。K大学における精神看護実習は、Y精神病院とJ精神病院において3から4カ所の病棟に分かれて実習しており、グループメンバーが全員集まる機会はない。そこで、このような学生達が、精神看護実習に臨んだ場合、精神を病む人への恐れからどのように関わればよいのかについて不安と緊張を感じたり、

* 九州看護福祉大学看護福祉学部看護学科

** 城ヶ崎病院

受持ち患者との関係の取り方に重荷を感じたり、どのようにコミュニケーションを取ったら良いのかについて戸惑いの声が聞かれる。K大学での精神看護実習目標に、「精神を病む人との関係やその発展に必要なコミュニケーションの持ち方について理解する」をあげている。2週間という短い実習期間では、患者—学生関係の発展について難しい現状がある。そのような中で、作業療法や病棟活動の一貫として実施されているレクリエーション活動に参加することは、学生にとって患者の思わぬ健康な側面をみる機会や患者との自然な交流の場となったり、リラックスできることから、患者や学生同士の関係づくりの場となったりする。

そこで、平成14年度より、J精神病院の精神看護実習において、学生企画・運営のレクリエーションをグループメンバー全員で主催する取り組みを実施した。目標は、1. 精神を病む人との一体感を味わうことができる 2. 統合失調の障害特性との関連で、レクリエーションのもつ意味について考察することができる 3. グループとしての凝集性を高めたり、協同することの大切さについて学ぶとした。それで、学生主催のレクリエーションを目標に沿って実施し、各実習グループのレクリエーション終了毎に、病棟看護師及び学生へアンケート調査、また学生のレポートから学習効果について検討したので報告する。

I. 研究目的

K大学の精神看護実習における学生企画・運営のレクリエーション活動の学習効果について明らかにする。

II. 研究方法

1. 研究対象

K看護大学3年生J精神病院実習生60名
J精神病院療養型閉鎖病棟看護師34名（延べ人数）

2. 研究期間

平成14年10月29日～平成15年3月7日

3. 方法

1) レクリエーションの実施方法

本学の精神看護実習は2週間で、1グループが12～13名であり、グループは全体で5グループからなり、2カ所の精神病院で実習している。今回、J精神病院において取り組み、4つの病棟に別れ実習している。レクリエーション実施の対象場所は、主に精神状態が落ち着いた慢性の統合失調症の患者が多い刺激を必要としている療養型の閉鎖病棟とした。学生企画・運営によるレクリエーションは、実習2週目の水曜日13時20分から14時までの40分間で、身体を主とする活動的なレクリエーションは大ホールで、静的な活動は病棟のホールで実施した。なお、企画・運営については次の通りである。1週目の金曜日に学生全員で企画を立案する。企画書の内容は、目的、対象者、種目、必要物品、メンバーとの役割分担、タイム・スケジュールである。2週目の月曜日に企画書を指導者に提出し、企画段階での指導をうける。当日の指導をもとに実習終了後学生全員でミーティングを行う。再検討後、それぞれ役割を分担し準備に取り組む。レクリエーション終了後、カンファレンスでふりかえりをする。レポートにレクリエーションの意義について記述する。

2) 調査方法

(1) 学生企画のレクリエーション終了毎に、参加した病棟の看護師にアンケート調査を実施した。回収率100%（延べ34名）、有効回答率100%（延べ34名）であった。

(2) 精神看護実習終了時に、学生へアンケート調査を実施した。学生のアンケートの回収

率97%(58名)、有効回答率97%(58名)であった。また、学生企画のレクリエーション終了後のレポートから、レクリエーションを通しての学び関するものを整理した。

4. 調査内容

1) 学生のアンケートの内容

①あなたの参加度(協力・主体性) ②グループへの親密度(親しみ・仲間意識) ③自分の意見や考えの表出 ④患者との一体感・楽しい取り組み ⑤達成感 ⑥今後の継続の必要性 以上の5項目について、5段階で評価し、点数が高いほど満足度が高いことを示している。なお、学生主催のレクリエーションを通して、患者の反応で印象に残ったことについては記述とした。

2) 看護師へのアンケートの内容

①主体的な取り組み ②親密性や凝集性の高まり ③患者との一体感・楽しい取り組み ④患者は楽しんでいたか ⑤指導者のアドバイスを活かしていたか ⑥達成感を味わっていたか ⑦今後の継続について 以上について、学生のレクリエーションへの取り組みについて3段階(良い、まあ良い、不良)で評価した。なお、レクリエーションへの感想や意見については記述とした。

5. 分析方法

1) 学生のレポートの記述内容からレクリエーションの意義や学びに関する判読可能なキーワードになる主文をデータとして取り出し、KJ法を用いてカテゴリー化した。

2) 学生と看護師へのアンケートの中でレクリエーションへの感想については、記述された内容毎に分類・整理しカテゴリー化した。

3) 看護師、学生へのアンケート結果は、エクセルで単純集計し比較・検討した。

6. 倫理的配慮

学生主催のレクリエーションに関するデー

タについて、次年度にむけて評価を活用することや研究について同意を得た。

III. 結 果

1. レクリエーションのグループ毎の実施内容については以下の通りである。

活動的なレクリエーションの取り組みは、3つのグループで実施された。「踊ろうオテモヤン」は、サンバおてもやんの曲に合わせて輪になって踊った。「玉入れ」は、赤と青のチームに別れ、学生各々が赤と青に分かれ背中に担いだ籠を背負いホールを走り回る中で玉入れを行い、優秀チームには賞状とメダルの授与をおこなった。「がんばれ運動会」は、赤と青のチームに分かれ綱引きを行い、優勝チームには賞状と学生が折り紙で作製した作品の授与した。

静的なレクリエーションの取り組みは、2つのグループで実施された。「クリスマスツリーの作製」は、ダンボールの箱でもみの木をつくり、ツリーを皆んなで作り、もみの木に飾る。学生は、病棟のサンタクロースの服を着用しムード作りをし、クリスマスソングを歌いながらケーキで祝った。この時のみ80分、なおケーキでのコーヒータイムは病棟の協力を得た。「貼り絵・春をめぐる」は、模造紙に桜の木を書き、桜の切り絵や貼り絵を作り模造紙に描いた木に貼っていく。タンポポや春の花を木の根本に貼っていく。完成後、参加者全員で記念写真を撮った。

2. レクリエーションの意義について学生のレポートの自由記載から得られたキーワードになる主文の記述は、総数66抽出された。その文をKJ法を用いて整理すると、下位カテゴリー11、それらを統合した中位カテゴリーが6、その後、患者にとってのレクリエーションの意義とプロセス自体からの学生の学

びの2つの上位カテゴリーに分類された。カテゴリー毎の分類と内容は以下の通りである。表1参照。

表1

上位カテゴリー	中位カテゴリー	下位カテゴリー
患者にとってのレクリエーションの意義 プロセスからの学び	人間関係の改善	対人交流・協調性
	自己価値の向上	自信・主体性・自己表現
	気分転換	楽しい体験・ストレス解消
	生活リズムの回復	刺激のある生活
	患者との関係づくり	関係形成・一体感
	患者理解の広がり	主体性の尊重

1)「患者にとってのレクリエーションの意義」に関するものは55であり、「人間関係の改善」「自己価値の向上」「気分転換」「生活リズムの回復」の4つの中位カテゴリーと8つの下位カテゴリーに分類された。表2参照。

表2

①人間関係の改善【10】	対人交流(7)	・対人交流を促して社会性を自然に身につけることができる ・対人関係を学ぶ場所になる ・患者同士の交流を育む場であり、社交性を養う場である 他
	協調性(3)	・チームワークの形成になる ・協調性や親近感を高めることができる 他
②自己価値の向上【26】	自信(8)	・集団意識の向上や自信を養うことといった効果をもたらす ・ほめることによって自信を持つことができ、安定感を得ることができる ・競争への楽しみが集団行動の向上や自分達にもできるんだという自信を養う機会になる 他
	自主性(4)	・受け身の役割から積極的な役割にさせる ・積極性を引き出すことができる 他
	自己表現(14)	・言語的な表現が苦手な人でも自己の意志や感情を表現することができる ・患者それぞれの持ち味や能力が発揮され、自己表現につながる ・感情の表現が豊かになり、自分をだせる機会になると思う ・心の内を開き、意志や感情の表現を豊かにする機会でもある 他
③気分転換【14】	楽しい体験(6)	・生活の中の楽しみや息抜きの方法を見いだすことができる ・楽しいという感情を引き出す力を活用することで、生きる力へとつながっていく ・楽しみながら緊張を和らげることができる 他
	ストレス解消(8)	・気分転換や達成感から爽快感をえることができる ・不安をいくらかでも和らげようとする ・ストレス発散につながり情緒の安定につながる 他
④生活リズムの回復【5】	刺激ある生活(5)	・生活のリズムを与える ・身体の解放感、表現の自由を味わったり、単調な生に潤いをもたらす ・生活の中での緊張や疲れを娯楽や休憩によって気分転換すると共に単調な生活にメリハリをつける役割を担っている 他

2)「プロセス自体からの学生の学び」に関するものは11であり、「患者との関係づくり」「患者理解の広がり」の2つの中位カテゴリーと3つの下位カテゴリーに分類できた。表3参照。

表 3

①患者との関係づくり【8】	関係形成(3)	・患者さんと打ち解ける良い機会になる　・患者さんの気持ちをリフレッシュするだけではなく、コミュニケーションをとるきっかけにもなる　・信頼関係を築いていくことにもつながる　他
	一体感(5)	・遊びの意味、楽しさを共有することができる　・看護者と患者が一体となって楽しむ場である ・時間を患者さんと共有することができる　他
①患者理解の広がり【3】	主体性の尊重(3)	・患者さんのいきいきとした表情や自主的な動きを確認することができる　・レクの本質は自由と自主性にあり、他から強制されて行うものではないと実感することができた　他

3. レクリエーション企画毎の患者の反応に 対する学生の感想（アンケートの記述から）

記述内容は、「楽しそう」「笑顔」「活動への積極的参加」「コミュニケーション」に分類でき、グループ毎に上記の項目で整理したものは以下の通りである。

1)「楽しそう」

おてもやん	楽しそうに一生懸命ふりを覚えようとしていた。終わった後も一人で踊りの練習をされ難しかったけど楽しかったという返事が返ってきた。他3名。
玉入れ	患者の積極的な参加、見に来るだけの患者であっても同じ楽しい空気を味えたのではないだろうか。患者さんが積極的に参加していて生き生きと楽しそうだった。
クリスマス会	クリスマスソングを患者さんと学生と一緒に楽しんでいる姿は普段みられないことなので良かった。みんな楽しそうにうれしそうに子供のようでいつも表情が異なっていた。他4名。
綱引き	計画や準備は大変だったが「楽しかった」と笑顔で答えられ、この一声でやってよかった。
春	レクリエーション後、患者さんから「頑張りました。楽しかったです」という声が聞かれた。患者さん同士「あなたのはいいわね。きれいね」と話されていて楽しそうにされていた。男性の患者さんが「ばんざい」と言って喜んでくれた。　他2名。

2)「笑顔」

おてもやん	もう1回やりたいと笑顔ではしゃいでいた。無表情の患者に笑顔がみられた。　他2名。
玉入れ	いつも布団をかぶって病室にいた患者さんが手伝ってくれて、笑顔をみた時の喜びと親密度が増したことがとても印象に残っている。メダルをつけてあげた時の喜んだ表情と表彰状をもらって涙を流した患者に実施してよかったと思った。　他6名。
綱引き	病棟では床をはって歩いたりポーッと立ったり奇妙な行動ばかりしている患者さんが綱引きで積極的に行い優勝された時に表彰状を渡すと笑顔で御礼を言われた。
春	隣の患者の作品をみながら「うまいね」と言われた患者さんが笑顔で返しており、他患者との交流の場として生きていると感じた。笑顔が印象的で、その笑顔をみて本当にやってよかったと思った。　他2名。

3)「活動への積極的参加」

おてもやん	今まであまり参加されなかった患者さんが参加された。　他1名。
玉入れ	レクリエーションの準備で玉作りを患者に手伝ってもらった時、いつも布団をかぶって病室にいる患者さんが手伝ってくれた。活動に参加しなかった人が玉入れの時は目で玉をおいやろうとしている姿がみられてうれしかった。他1名。
クリスマス会	レクリエーションに対してすごく興味をもって患者さん自ら参加して「自分も飾りを作りたい」と積極的に取り組んでいた。
綱引き	案内のアナウンスをした時いつも部屋にいる患者さんがホールへ移動していた。綱引きが始まり今まで座って見ていた人が私も参加したいと飛び入り参加した。集団行動がとれ勝ったとき喜びをわちあったり他者（勝者）に拍手を送ることができていた。ひっくりかえっても一生懸命綱を引いて参加していた。1病棟の患者が自分達も参加したかったと言われた。病院内で接している患者さんからは想像できない力強さが印象に残った。　他4名。

4) 「コミュニケーション」

おてもやん	2週間一度も話すことができなかった人（病棟でもいつでも無表情、孤立というイメージがあり近寄りがたかった）と話すことができた。
玉入れ	5病棟の患者と初めて接したがレクリエーションを通してコミュニケーションをとることができた。
クリスマス会	初めてあった患者さんとすぐにうち解けていくことができ一緒に楽しむことができた。皆様が終わりにありがとうございましたと言われた。

4. 学生主催のレクリエーション企画に対する「新鮮さ」に分類でき、グループ毎に上記の看護師の感想（アンケートの記述から）項目で整理したものは以下の通りである。

記述内容は、「楽しい時間」「参加の拡大」

1) 「楽しい時間」

おてもやん	楽しいレクリエーションが出来た。患者さんは楽しい時間を過ごせた。
玉入れ	定番の玉入れをうまくアレンジされ、いつもと比べ患者さんも楽しそうだった。
クリスマス会	楽しく、面白く、患者さんもととても嬉しそうに色紙を折ったり、願い事を書いていた。素敵なアイデアでみんなを楽しませてくれてありがとう。私達職員も楽しい時間が過ごせた。学生さんが楽しめるとそれにつられたように患者さんが集まり楽しんでいた。
綱引き	患者さんはとても楽しんでいたように思いで、ナースとして継続してもらえば嬉しい。
春	とても新鮮なアイデアで患者さんも楽しんでいたので継続してほしい。患者さんの表情や喜ぶ取り組み方の様々がみれたのではないと思う。

2) 参加の拡大

おてもやん	大ホールへは全部で34名の参加があり、日頃参加しない患者さんの参加があり笑顔が見られた。また、踊りには参加されなくても患者さんは踊りを見ていた。
クリスマス会	病棟内での企画だったので、次第に盛り上がり、殆どの患者さんが参加できた。
綱引き	綱引きは転倒して危険だと考えやっていたが今回、参加したことのない患者さんが何人か参加していたので驚いた。病棟のレクリエーションやカラオケでも参加は最高36人であった。今回43人の参加で驚いている。
春	体の不自由な患者さんも椅子に座ることができたので参加できた。

3) 新鮮さ

おてもやん	レクもマンネリ化になっているので若い風を吹き込んでもらった。
クリスマス会	季節感を感じられ理解しやすく、一体感を味わうことが出来た。創作という点で患者はピンとこず思案していたが勉強になったのではないと思われる。
綱引き	参加している患者さん達はとてもいきいきして病棟ではみられないような表情を見受ける事ができ、班分けも色紙でしてありアイデアも良かった。
春	年齢的に活動に無理が効かない身体に患者にレクリエーションの内容が難しかった面もあったがよく考えてあった。私たちスタッフも貼り絵は無理と思っていたが、パーツにすることで皆が参加できてよかった。良く考案された企画だった。

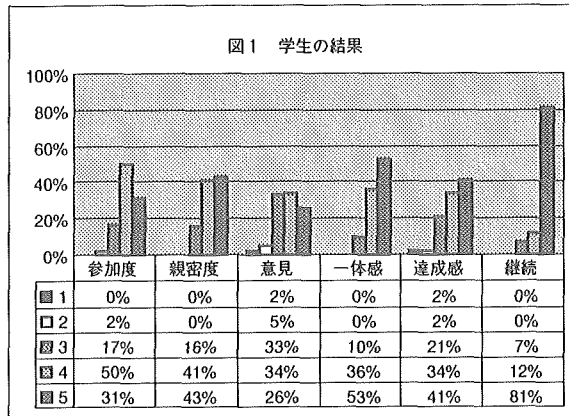
5. アンケートの結果

1) 学生のアンケート結果

各質問項目において4以上を回答していた

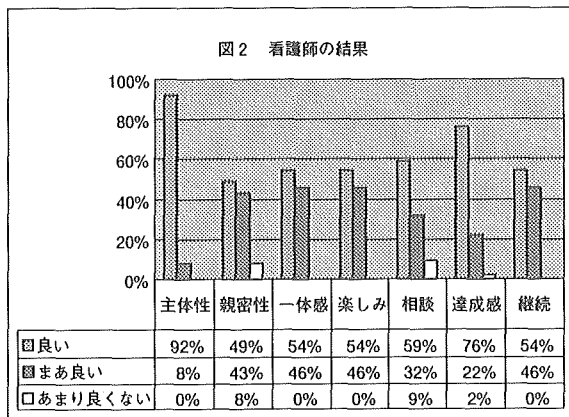
者は、一体感・楽しい取り組みについて9割、参加度と親密度につて各8割、達成感について7割強、自分の意見や考えの表出について

6割の順であった。9割の学生が、今後もレクリエーションの継続は必要であると回答していた。図1参照。



2) 看護師のアンケート結果

看護師からみた学生のレクリエーションへの取り組みについては、主体的に取り組まれていたと9割が、達成感を味わっていた8割弱、親密性や凝集性の高まりや患者は楽しんでいたについては5割が答えていた。図2参照。



Ⅲ. 考 察

精神看護実習の実習目標のひとつに「精神を病む人との関係やその発展に必要なコミュニケーションの持ち方について理解する」があげられている。今回、実習目標との関連で学生企画のレクリエーションを通して、患者との関係や発展、患者への理解が深まることを目的に、「1. 精神を病む人との一体感を

味わうことができる」「2. 統合失調の障害特性との関連で、レクリエーションのもつ意味について考察することができる」をあげた。また、レクリエーションを学生主体で企画・運営するという体験学習を通して、集団としての在り方を考える機会とすることを目的に「3. グループとしての凝集性を高めたり、協同することの大切さについて学ぶ」をあげた。

以下、学生企画・運営のレクリエーションに対しての各目標にそって考察していく。

目標1の「精神を病む人との一体感を味わうことができる」については、①アンケートから患者との一体感を9割の学生が味わっていた ②学生のアンケートやレポートの記述内容からも患者の楽しそうな様子や笑顔、通常の生活場面で見られない活動への積極的な参加、コミュニケーションを容易にする機会になっていた ③カンファレンスの時自らも楽しむことができたという声も聞かれた ④看護師へのアンケートからも全員が一体感や楽しい取り組みになっていたと答えていた 等から、学生と患者との相互開放と相互疎通が伺え、目標への到達はできたのではないかと考えられる。

精神を病む人は、その障害特性から自分で遊ぶことが苦手であり、遊びの経験が少なくうまく遊べない状況にある。学生そのものが真に楽しいと感じ、学生と患者という枠をこえ情緒的一体感を味わいながら相互に開放されていくことで、学生にゆとりが生まれ、患者との接近を容易にしている。また、健康な側面を見ることでネガティブな感情が薄れていき、精神を病む人への理解が深まり、患者—学生の関係成立にむけての視点が形成されていっていることや発展につながっていることが推察された。そして、患者そのものもノルマとしてのレクリエーションではな

く、自由に楽しむことができるような状況を呈していったことも推察された。

ところで、統合失調症の患者の特性として、臨機応変さのなさや融通がきかない、対人関係の取り方が下手である、自己価値の低下があげられる。それで、上記でも述べたが遊びが下手であったり、遊びのなかで成長する経験をほとんどしてこなかった人が多い現状がある。そこで、レクリエーションのもつ意味は大きい。山根は、「作業療法でレクリエーションをリハビリテーションとして行う場合には、①療養生活に憩いとゆとりを持つ（治療、療養生活への適応）②人との関わりを広げ、仲間を作る（社会性の改善）③楽しい体験から楽しめるようにする（自主性、意欲の向上）④抑圧された衝動を発散する（感情の適切処理）⑤現実的な体験をする（病的自閉から現実世界へ）⑥体力の回復、維持、改善（身体機能の賦活）といったこと目的としておこなう」⁹⁾と述べている。

目標2の「統合失調の障害特性との関連で、レクリエーションのもつ意味について考察することができる」については、患者にとっての効果として「患者にとってのレクリエーションの意義」、患者－学生関係と発展にとっての効果として「プロセス自体からの学び」について大別された。まず、「患者にとってのレクリエーションの意義」については、レポートの記述内容から「人間関係の改善」「自己価値の向上」「気分転換」「生活リズムの回復」の4項目のカテゴリーが抽出された。山根のレクリエーションの目的と照合すると、「人間関係の改善」は②、「自己価値の向上」は③⑤、「気分転換」は④、「生活リズムの回復」は①に匹敵し、学生はレクリエーションの目的、つまり意義について学んでいることが伺える。また、山根は、「レクリエーションは心や身体の疲れを回復するために余

暇として、おもしろい、楽しいから自発的に、それ事態を目的におこなわれる活動である。このレクリエーションの原則を忘れると、レクリエーションという名の仕事になってしまう」¹⁰⁾とも述べおり、「患者理解の広がり－主体性の尊重」において、レクリエーションの真意と看護者としての関わり方について学んでいた。

次に、「プロセスからの学び」については、レポートの記述内容から「患者との関係づくり」「患者理解の広がり」の2つのカテゴリーが抽出され、相互に関連しながら患者との関係が深められおり、K大学における臨床実習目標の到達につながっていた。

目標3の「グループとしての凝集性を高めたり、協同することの大切さについて学ぶ」については、学生のアンケート結果から、「一体感・楽しい取り組み」「参加度」「親密度」について高い満足がみられた。看護師のアンケート結果から、「主体性」や「達成感」において高い評価を得ており、「親密性」においては5割の看護師が良いと答えていた。アンケート結果から、レクリエーションの企画・運営という課題遂行への協同のプロセスを通して、チームとして結束していったことが伺えた。

そこで、学生同士の凝集性を高め、協同関係を強めた要因をまとめてみると以下の6項目があげられた。

①1週目の金曜日（実習にも少し慣れてきて緊張も少しとれてくる時期）に全員でレクリエーション企画案を作成し提出しなければならない。対象病棟の学生が、患者の特性について説明し、時間をかけながらアイデアを出し合うことで親密性を図る機会になったこと。

②企画案提出後、その日の内に指導者からアドバイスがもらえ、昼休みや実習終了後十分

な話し合いをもつことを通して親密性が高まっていったこと。

③毎回、対象病棟の指導者から各病棟へ学生企画のレクリエーションの内容が伝達され、対象病棟以外の患者も巻き込んで下準備等が実施できたこと。

④対象病棟への見学や予行練習の機会を実習時間内に設けたこと。

⑤対象病棟の看護師のほとんどが、学生へポジティブな感情もち、協力や率直なアドバイスと賞賛してもらえたこと。

⑥患者の反応が楽しそうであり、笑顔がみられ、レクリエーションに対して肯定的に受け止めてもらえ、感謝されたり、思わぬ患者の参加もあり、それが喜びにつながり、グループ全体の達成感につながっていったこと。

なお、グループ全体で企画・運営していく過程でメンバー間での葛藤もみられたが、自己洞察をさせる機会（精神看護実習目標の中の「自己のもつ知覚、感情、思考が、精神を病む人の理解に影響することを理解する」との関連もふまえ）とした。グループ・ダイナミックスを体験させる上で、山内らは「グループダイナミックスを体験することは大切であるが、その開示のさせ方や看護へのつなげ方を考えていく必要がある」⁹⁾と述べているように、“終わりよければすべて良し”ではなく、学生の自己への気づきへの直面化する機会としたり、カンファレンスでのふりかえりや評価を丁寧にしていくことが、学習効果をあげる上で重要であるということを痛感した。

以上のことから、グループ・メンバー全員での企画・運営の体験を通して、患者にとってのレクリエーションの意味への理解と患者との関係形成・発展にむけての一助になること、また楽しさがゆとりへつながり、企画・運営・評価という一連のプロセスを通して学

生の結束意識の高まりや凝集性にむけて、学習効果があがったことが示唆された。

なお、今回、患者自身から直接レクリエーションの評価を聞く機会を設けることができなかった。しかし、学生のアンケートの感想から「楽しさ」「笑顔」「活動への積極的参加」が、担当病棟の看護師からのアンケートの感想から「楽しい時間」「参加の拡大」と同様の結果が得られていることから、患者さん達にとって楽しい時間をもつことができ、それが学生の企画・運営のレクリエーションへの参加の拡大につながっていったことが推測された。また、普段参加しない患者の参加がみられたことや病棟でのレクリエーションの時より患者の参加が多かったこと、学生の新鮮な発想により患者が生き生きとした表情で楽しんでいた状況等、また今後も継続して欲しいと全員の看護師が答えていたことから、対象病棟の看護師にとってもプラスの刺激として作用していったことが伺えた。今後も学生企画・運営のレクリエーションを継続して実施し、少しでも療養生活のなかで楽しい時間を患者さん達へもってもらえることができればと考えている。

IV. 結 論

今回の調査から以下のことがわかった。

①学生は、レクリエーションの準備や実施過程において患者との一体感や楽しさを味わうことができている。そして、患者との接近が容易になっている。②学生は、「患者にとってのレクリエーションの意義」として「人間関係の改善」「自己価値の向上」「気分転換」「生活リズムの回復」の4つの項目を、「プロセス自体からの学び」として「患者との関係づくり」「患者理解の広がり」の2つの項目を学んでいた。③グループ・メンバー全員で協同してレクリエーションを企画・実施する

体験を通して、グループとしての凝集性が高まっている。④看護師にとっても学生が企画・運営するレクリエーションは刺激となっている。

謝 辞

学生企画・運営のレクリエーションにご協力いただきましたJ病院の臨床実習指導者や看護師の方々、理学療法士の方に深謝いたします。

引用文献

- 1)坂江千寿子他. 精神看護実習中の学生レクリエーションの意義—学生への意識調査から—, 第32回日本看護学会集録 (看護教育), 197—199(2001)
- 2)松岡緑他. 学生・患者共に効果的な臨地実習の試み 精神看護実習における学生企画レクリエーションを通して, ナースデータ18 (11), 1997
- 3)南好子. 精神科看護学実習における小集団レクリエーション導入に関する研究, 精神科看護56号, 60—63(1996)
- 4)中川幸子他. 看護学生のリーダーシップ行動—精神看護実習におけるレクリエーション活動の運営を通して—, 第24回日本看護学会集録 (看護教育), 138—141(1993)
- 5)田中淳子他. 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位置考察, 看護教育34(5), 369—373(1993)
- 6)山根寛. 精神障害と作業療法, 三輪書店 (東京), 110 (1998)
- 7)山根寛. 同掲載, 109
- 8)山内久子他. ・精神科実習における実習形態の評価—レクリエーションを企画・運営させることの教育的意義—, 看護展望14(4), 80(1989)

Study on Learning Effect of Recreation Organized by Students
— from the Perspective of Group Activities in the Psychiatric Nursing Training —

**Yasuyo MASUDA, Junko YAMAMURA, Toshiko UEDA,
Michiko TSUKINO, Kimiyo FUJIMOTO**

Abstract

Student-organized recreational activity - involving juniors from “K” University of Nursing - was added to the training items for psychiatric nursing course at “J” Psychiatric Hospital in 2002. Results from (a) a questionnaire targeting, and reports written by, 60 juniors of “K” University of Nursing and (b) a questionnaire targeting nurses at the convalescent closed wards of “J” Psychiatric Hospital revealed the following learning effects. 1) Students felt joy and unity with patients during the processes of preparation and operation of the recreation activity, which facilitated their approach to the patients. 2) Students learned “the significance of recreation for patients” as “improving human relationships”, “increasing self dignity”, “a change of pace”, and “regaining the daily routine”, and recognized their “leaning from the processes” as “building relationship with patients” and “better and wider understanding of patients”. 3) Cooperation among all members of the group to organize a student-driven recreation activity strengthened their unity as one group. .

Key Words : psychiatric nursing training, student-organized recreation, group activity