

高齢者看護学実習におけるレクリエーション演習の  
授業効果と課題 レクリエーションに関する実習後  
アンケートの分析

メタデータ	言語: Japanese 出版者: 公開日: 2021-02-10 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 釜屋, 洋子, 佐藤, 光栄, KAMAYA, Yoko, SATO, Mitsue メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.50818/00000036">https://doi.org/10.50818/00000036</a>

## 【実践報告】

## 高齢者看護学実習におけるレクリエーション演習の授業効果と課題

## －レクリエーションに関する実習後アンケートの分析－

The Effects of Recreational Exercises and the Issues in Elderly Nursing Practices

-Analysis of a Questionnaire after the training program about Recreation-

釜屋 洋子 佐藤 光栄  
Yoko KAMAYA Mitsue SATO

## 要 旨

高齢者看護学実習では、高齢者を対象に学生企画運営のレクリエーションを取り入れている。3年次前期の「高齢者看護援助論」の授業において、レクリエーションの企画運営に「模擬発表」を加えた演習を行い、後期の実習終了時に、実践後の学びについてアンケートを行った。結果、学生は高齢者が楽しめるものを安全面に配慮しながら実施したいと考えて企画書を作成していた。また、レクリエーション実施中は高齢者の反応を観察し、日常と違う表情や普段見られない能力に気づき、模擬発表での高齢者の理解の不足に気づくことができていた。そこで、学内演習時の課題としては、対象理解の確認と、運動機能の維持向上や脳の活性化の企画等の意図と内容の関連、レクリエーションの効果およびQOLを高める援助であることを強調し、実習においては、学生が実感した高齢者の尊厳、自己効力感等の内面にかかわる気づきを学びとして結び付けられるよう指導する必要があることが示唆された。

キーワード：高齢者看護学、レクリエーション、授業効果、看護学生

## I. はじめに

高齢者施設は、身体上または精神上の障害のために日常生活を営む上で支障がある者が、やむを得ない理由により自宅で介護を受けることが困難となった場合に入所し、共同で生活する場である。高齢者は、施設の中で毎日決められた日課を過ごすため、その生活は単調で刺激の少ない生活となり、失見当や感情の平坦化が起りやすくなる。そのため、高齢者施設では職員がレクリエーションを工夫し、生活に潤いや気晴らしをもたらし、QOLの向上につながるよう努力している。施設で暮らす高齢者にとって、レクリエーションの効果は非薬物療法の一つとして実施され、認知機能の低下の緩徐化の効果や、快感情をもたらす楽しみとしての効果がある。

学生が高齢者看護学実習において行うレクリエーションにおける学びについて研究したものは多くみられているが、授業において模擬発表を行い、実習において学生企画のレクリエーションを行ったことから授業の学習

効果について検討した研究は少ない。

A大学看護学科では、3年次前期に「高齢者看護援助論」の授業を行い、その中の高齢者看護援助技術としての「活動」において、高齢者施設でのレクリエーションについて企画書作成の演習を行い、後期実習に臨んできた。演習の目的は、「高齢者が興味を持てる題材を使って、QOLの維持・向上を図るためのレクリエーションを企画し、集団で楽しめるよう役割分担・演出ができる」としている。

しかし、実習場所でのレクリエーションでは、高齢者の精神活動を活発化し、ADLを拡大することを目的としているが、はたして学生は高齢者の普段見ることのできない様子や、日常とは別な一面（残存機能、強み）の発見など、高齢者の特性や可能性について十分に理解し実施しているか疑問が残ることも多い。中岡と上西<sup>1)</sup>は、レクリエーション前の学生について、「学生はこれまでの知識を基に老年者を理解していたが、実際の具体的な状態を予想できていなかった」と述べている。A大学でも、レクリエーションが円滑に実施できない理由として、学生の知識と実際の高齢者の状態の違いが考えられた。

東都医療大学ヒューマンケア学部看護学科

そこで平成 26 年度は、レクリエーションの企画書作成の演習に「模擬発表」を取り入れ意見交換することで、高齢者に対する理解を深め、実践するにあたり考慮すべき点について考えることができ、実習場所でのレクリエーションが効果的に運営できるのではないかと考えた。

本研究の目的は、「高齢者看護援助論」におけるレクリエーションの企画書の作成、「模擬発表」を取り入れたことで、実習でどのような効果があったかを知り、授業効果および今後の教育指導上の示唆を得ることである。

## Ⅱ. 方法

### 1. 調査期間と対象

平成 26 年 10 月 13 日～平成 26 年 11 月 21 日の間に高齢者看護学実習Ⅰを行った、A 大学看護学科 3 年次学生 37 名

### 2. 実践方法

施設で暮らす高齢者の理解については、2 年次後期、「高齢者看護総論」において認知症の理解についての講義 4 時間、施設における看護の役割について 2 時間、3 年次前期、「高齢者看護援助論」の授業 60 時間 2 単位のうち認知症ケア 6 時間と、10 時間を用いてレクリエーションの演習を行った。レクリエーションの企画は実習のグループ人数と同様に 1 グループ 5～6 名編成で、あらかじめ対象者を「医療依存度の低い状態（脳梗塞後遺症、高血圧、骨折後の後遺症、糖尿病、認知症など）、要支援 1～2、要介護 1～5、車いす利用者（約半数）、認知症高齢者（約 1/3～1/2）」と大まかな情報と、約 30 分間で実施するという指示を与え、最後の 4 時間で 3 グループを 1 つの単位として「模擬発表」を実施した。

3 年次後期、2 週間（90 時間 2 単位）の高齢者施設実習において、学生主体のレクリエーションを実習 1 週目に企画案を作成し、2 週目に実施した。

### 3. データ収集および分析方法

施設実習後に、無記名のアンケート用紙を配布した。アンケートの内容は、①レクリエーションの企画書を作成する際に配慮した点、②企画したレクリエーションを行った感想、および評価、③学内の演習に関する評価、学内演習の改善点に関する意見、④レクリエーションを実施して、高齢者に対するイメージの変化や、新たな発見について、⑤日常の高齢者と、レクリエーションを通してみた

高齢者の違い、⑥高齢者看護とレクリエーションについて、感じたり考えたりしたことの 6 点についてであった。

回収は、実習室に設置した専用の回収箱で回収した。実施したレクリエーションの評価、高齢者のイメージ変化、学内演習の効果について、項目ごとに内容が類似しているものをまとめて分類整理した。

## 4. 倫理的配慮

本研究の意義、概要の説明を行い、個人情報保護、研究参加は自由意志であり参加の可否により成績等への影響はまったくないことを説明し、アンケート用紙の回収をもって同意が得られたものとした。また、本研究を行うにあたり、本学の研究倫理委員会の承認（承認番号 H2620）を得た。

## Ⅲ. 結果

### 1. 対象

アンケートの回収は 30 名で回収率は 81.1%であった。そのうち、研究に同意が得られた 27 名のアンケートを調査対象とした。

### 2. 記述内容

アンケートの集計結果は、表 1 に分類した。内容について、項目ごとに述べる。①～⑥「」は質問項目であり、〈〉は記述内容の類似性を示している言葉で表現した。（）は有効回答数におけるパーセントを示した。

①「レクリエーションを企画する際に、どのような点に配慮して企画書を作成しましたか」については、〈高齢者にも実施が可能なものにした〉が 11 名（40.7%）、〈高齢者の安全面に配慮した〉が 10 名（37.0%）、〈高齢者が楽しめるようにした〉が 7 名（25.9%）、〈目的に沿うようにした〉が 5 名（18.5%）、〈高齢者にもわかるようにした〉が 4 名（14.8%）であった。

②「企画したレクリエーションを実際に行った感想、評価を教えてください」については、〈高齢者に笑顔が見られた、楽しそうだった〉が 17 名（63.0%）、〈安全に実施できた〉が 3 名（11.1%）であった。〈進行がスムーズにできなかった〉が 6 名（22.2%）、〈高齢者の観察ができていなかった〉が 3 名（11.1%）、〈物品などの準備が不足していた〉が 1 名（3.7%）、〈転倒の危険があった〉が 1 名（3.7%）であった。

③「学内の演習は、どのくらい役に立ちましたか。学内演習で、こうすればよいなどの意見があれば教えてください」

ださい]については、〈とても役に立った〉が5名(18.5%)、〈役に立った〉が10名(37.0%)で、半数以上が〈役に立った〉と答えた。〈役に立たなかった〉と答えたのが1名(3.7%)で、その理由は「忘れてしまっていた」であった。〈演習時、高齢者役になりできればよかった〉が7名(25.9%)、〈高齢者の理解が不足していた〉が1名(3.7%)、〈企画書をもっと具体的にすればよかった〉が2名(7.4%)であった。また、どのようにすればよかったかを具体的に記述したものはなかった。〈学内演習の時間を増やしてほしい〉が1名(3.7%)であったが、ほとんどのグループは時間内に準備できていた。

④「レクリエーションを実施して、高齢者に対するイメージの変化や、新たな発見はありましたか」については、〈考えていた以上の能力を持っている〉が11名(40.7%)、〈意欲的である〉が6名(22.2%)、〈楽しそうである〉が5名(18.5%)、〈優しい〉が1名(3.7%)であった。また、〈消極的である〉が2名(7.4%)、〈思っていたより耳が遠い〉が1名(3.7%)、〈安全面に配慮する必要がある〉が1名

(3.7%)であった。未記入・無効回答が3名で、回答数はのべ27であった。

⑤「日常の高齢者と、レクリエーションを通して見る高齢者に、どのような違いがありましたか」については、〈笑顔が多くなった〉が12名(44.4%)、〈楽しそうだった〉が10名(37.0%)、〈活気が出た〉が3名(11.1%)、〈他者と交流がみられた〉が2名(7.4%)であった。

⑥「高齢者看護とレクリエーションについて、感じたり考えたことは何ですか」については、〈刺激を与えたり非日常を提供する〉が5名(18.5%)、〈生き生きと生活できる〉が4名(14.8%)、〈笑顔を引き出す〉が3名(11.1%)、〈残存機能の維持につながる〉が3名(11.1%)、〈普段見られない能力の発見ができる〉が3名(11.1%)、〈高齢者にとってレクリエーションは大切〉が2名(7.4%)、〈高齢者にあつた内容にする必要がある〉が1名(3.7%)、〈安全に配慮する必要がある〉が1名(3.7%)、〈高齢者に共通する問題解決のために行うもの〉が1名(3.7%)、〈企画する側も一緒に楽しむことが大切〉が1名(3.7%)であった。

表 1. レクリエーション後のアンケート結果 n=27(重複回答あり)

質問内容	記述内容	数	(%)
1. レクリエーションを企画する際に、どのような点に配慮して企画書を作成しましたか。	高齢者が実施可能なものにした	11	40.7
	高齢者の安全面に配慮した	10	37.0
	高齢者が楽しめるようにした	7	25.9
	目的に沿うようにした	5	18.5
	高齢者にもわかるようにした	4	14.8
2. 企画したレクリエーションを実際に行った感想、評価を教えてください。	高齢者に笑顔が見られた、楽しそうだった	17	63.0
	進行がスムーズにできなかった	6	22.2
	安全に実施できた	3	11.1
	高齢者の観察ができていなかった	3	11.1
	物品などの準備が不足していた	1	3.7
	転倒の危険があった	1	3.7
3. 学内の演習は、どのくらい役に立ちましたか。学内演習で、こうすればよいなどの意見があれば教えてください。	とても役に立った	5	18.5
	役に立った	10	37.0
	役に立たなかった	1	3.7
	演習時、高齢者役になりできればよかった	7	25.9
	企画書をもっと具体的にすればよかった	2	7.4
	高齢者の理解が不足していた	1	3.7
	学内演習の時間を増やしてほしい	1	3.7
4. レクリエーションを実施して、高齢者に対するイメージの変化や、新たな発見はありましたか。	考えていた以上の能力を持っている	11	40.7
	意欲的である	6	22.2
	楽しそうである	5	18.5
	消極的である	2	7.4
	優しい	1	3.7
	思っていたより耳が遠い	1	3.7
	安全面に配慮する必要がある	1	3.7
5. 日常の高齢者と、レクリエーションを通して見る高齢者に、どのような違いがありましたか。	笑顔が多くなった	12	44.4
	楽しそうだった	10	37.0
	活気が出た	3	11.1
	他者と交流がみられた	2	7.4
6. 高齢者看護とレクリエーションについて、感じたり考えたことは何ですか。	刺激を与えたり非日常を提供する	5	18.5
	生き生きと生活できる	4	14.8
	笑顔を引き出す	3	11.1
	残存機能の維持につながる	3	11.1
	普段見られない能力の発見ができる	3	11.1
	高齢者にとってレクリエーションは大切	2	7.4
	高齢者にあつた内容にする必要がある	1	3.7
	安全に配慮する必要がある	1	3.7
	高齢者に共通する問題解決のために行うもの	1	3.7
	企画する側も一緒に楽しむことが大切	1	3.7

## IV. 考察

### 1. レクリエーションの企画書を作成する際に配慮した点

〈高齢者が実施可能なもの〉, 〈安全面への配慮〉, 〈楽しめるもの〉, 〈目的に沿うようにした〉, 〈高齢者にもわかるもの〉という回答から, 学生はレクリエーションを行うことによって高齢者に安全で無理なく楽しんでもらおうと考えていることが分かった。しかし, 記述内容が具体性に欠け漠然とした表現にとどまったことは, 「高齢者看護援助論」ですべての講義が終了していたにもかかわらず, 高齢者の状況を具体的にイメージできていなかったと考える。また, 質問項目に具体的に何を意図して企画し実施上の留意点は何であったかなど記述内容についての方向性を示さなかったことで, 回答も具体性を欠いたと考える。楽しめるもの, 目的に沿うようにしたという回答からは, 学生は意図をもって実施したと考えられるが, 演習の目的をこの点に求めているため, 企画書作成の段階での指導を検討する必要があると考える。

### 2. 企画したレクリエーションを実際に行った感想, 評価

〈高齢者に笑顔が見られた, 楽しそうだった〉, 〈安全に実施できた〉という回答が多くあり, 企画書作成の段階で配慮した〈高齢者にも実施が可能なものにした〉, 〈高齢者の安全面に配慮した〉, 〈高齢者が楽しめるようにした〉, 〈目的に沿うようにした〉, 〈高齢者にもわかるようにした〉などの点についてはレクリエーション実施の際にも意識して行うことができたと考える。しかし, 〈進行がスムーズにできなかった〉, 〈高齢者の観察ができていなかった〉, 〈物品などの準備が不足していた〉, 〈転倒の危険があった〉の回答もあり, 何をどのようにするかなど企画書が具体的にならなかったことがレクリエーションの実施に影響したと考える。学生は, レクリエーションの進行がスムーズにできなかったことから, 実施してはじめて, 企画段階から認知症高齢者の特徴を十分に把握していなかったことに気がついたと考える。

### 3. 学内の演習に対する評価

半数以上が〈役に立った〉と答えた。〈役に立たなかった〉と答えたのが1名で, その理由として「忘れてしまっていた」であったが, 授業と実習の間が長くなる学生には, 実習前の復習を必ずするよう促す必要がある。

〈演習時, 高齢者役になりできればよかった〉の回答については, 高齢者役の学生の中には設定した通りの対

象者になり切れなかった者がいたと考えられ, 授業への参加姿勢についても課題が残った。〈高齢者の理解が不足していた〉, 〈企画書をもっと具体的にすればよかった〉の回答については, レクリエーション中に高齢者が学生の言葉を聴き取れなかったり理解できなかったことや, 進行がスムーズにできなかったことから, 企画書作成の段階でも, 「模擬発表」の段階でも高齢者の理解が不十分であったと考える。また, どのようにすればよかったかを具体的に記述したものがなく, 今後の改善にはつながりにくいと考える。ここに一つの課題があると考え, 中岡と上西<sup>1)</sup>は, 「学生は, レクリエーション前には, 〈ADLレベル〉について老年者個々によって様々である予想する一方で, ADLの低下及び自立, または想像できないと, 学生個々によって老年者の理解にばらつきがあることが分かった」と述べている。本調査でも, 半数以上の学生が学内の演習が〈役に立った〉と答えてはいるものの, 実習前の知識の差から, レクリエーションを通しての気づきや学びにも学生間で差が出たと考える。〈学内演習の時間を増やしてほしい〉が1名であったが, ほとんどのグループは時間内に準備できていたことや, 総時間数の中での演習の占める割合を考えると時間配分としては適切であったと考える。

### 4. レクリエーション実施後の, 高齢者に対するイメージの変化や, 新たな発見

〈考えていた以上の能力を持っている〉, 〈意欲的である〉, 〈楽しそうである〉, 〈優しい〉と答えており, 身体面, 心理面, 感情面において学生が理解していた高齢者のイメージとの違いに気づくことができたと考える。また, 〈消極的である〉, 〈思っていたより耳が遠い〉, 〈安全面に配慮する必要がある〉と答えたものもあり, 高齢者についての理解が不足していた点にも気づくことができたと考える。この違いに気が付いたことで, さらに高齢者の持てる力を発見する学びとなるように助言することが必要である。松久<sup>2)</sup>は, 「高齢者のレクリエーションを考える場合は参加者の個人個人を良く知り, その人には何が必要かを知り, その必要なことを集団により援助することが理想であるが, 高齢者との関りが短い(少ない)看護学生には限界があることが感じられる」と述べている。授業時には, 今回の学生の体験からのコメントを知らせるなど, さらに認知症高齢者のイメージ化ができるように助言する必要があると考える。また, 実習においては, レクリエーションの企画段階から施設職員と事前相談を行い, 協力して実施できるように調整し対象者に適切な

内容となることや、持てる力をさらに引き出せるよう助言を得ることも、今後の実習方法として有効であると考えられる。

この項目の未記入・無効回答が3名、回答数がのべ27と少ない結果であった。また、そのように回答した理由が述べられていないものが多かった。これは、学生がレクリエーション実施後に高齢者に対する自己の学びを十分に整理することができていたか疑問も残る。

これまでも、レクリエーション実施当日に振り返りの時間を設けているが、これを効果的に実施するためには、「高齢者の特性や可能性についての理解」に焦点を当て、学内での既習内容と実習での体験から、さらに高齢者への理解を深めていけるようにする必要があると考える。学内演習の振り返りの際に、高齢者の特性である難聴や理解力、動きなどを踏まえた振り返りになるよう、改善点についての方向性を示しておくことで、実習での企画運営、実施評価する際の方向性を示すことにもつながると考える。アンケートの設問についても、「そう考えた理由」を記入するよう指示しておく必要があったと考える。

## 5. 日常の高齢者と、レクリエーションを通して見る高齢者との違い

〈笑顔が多くなった〉、〈楽しそうだった〉、〈活気が出た〉、〈他者と交流がみられた〉という回答であった。しかし、レクリエーションを通して高齢者の様子を観察してはいるが、具体的な場面や様子の記述がなく感想をのべるにとどまっており、高齢者の具体的な状態を把握できていないと考える。この課題については、レクリエーション実施後の評価の際に、意図的に「持てる力」やその力を発見できた理由を検討する機会を持つことで学びを意識化、可視化することができると考える。

## 6. 高齢者看護とレクリエーションについて、感じたり考えたこと

〈刺激を与えたり非日常を提供する〉、〈残存機能の維持につながる〉、〈普段見られない能力の発見ができる〉、〈笑顔を引き出す〉などは、山本ら<sup>3)</sup>が述べている【活動による生活】に分類された内容と類似していた。また、少数ではあったが〈生き生きと生活できる〉や、「5 日常の高齢者と、レクリエーションを通して見る高齢者との違い」の回答にある〈活気が出た〉〈他者との交流が見られた〉のように、【よりよく生きる力】の内容にある〈尊厳〉〈充実感〉〈人と人との関係性〉と同様の結果が見られ、施設で生活する高齢者のQOL向上のために

レクリエーションが必要であることを理解していたと考える。実施する際の企画者の心構えとして〈高齢者にとってレクリエーションは大切〉、〈高齢者にあった内容にする必要がある〉、〈安全に配慮する必要がある〉、〈高齢者に共通する問題解決のために行うもの〉、〈企画する側も一緒に楽しむことが大切〉の回答があり、一部の学生の意見であるが、高齢者にとって皆と集まり楽しいことをする行為がQOLを高めるきっかけになり、そのことを企画する際には、対象をよりよく理解し、特徴を捉える必要があったとの学びができていたと考える。

今回の調査からは、レクリエーションの効果や実施上の留意点については学べたが、高齢者看護学の基本姿勢である「高齢者の《尊厳》」に関連する内容としては少なく、《尊厳》について意識していたかについては文面からは読み取れなかった。山本ら<sup>3)</sup>は、看護学生の、レクリエーション体験の学びのレポートを分析し、「レクリエーション体験は高齢者のQOLを高めるための学習として重要な体験である」と述べている。今回の調査においては、看護学生は、高齢者の生きてきた社会背景や人生を理解してかかわることの重要性は理解しているようであったが、QOLを高める援助であると自覚し、よりよく生きるために必要な援助であるという認識を持って実習を行うためには、その指導も含めて課題であると考える。

授業中のレクリエーション演習を行う際には、レクリエーションの目的をより意識して企画できるように指導し、「模擬発表」においては高齢者役を行う際には認知症を持つ高齢者について再度イメージし演じられるようにすることで、実際の援助に生かすことができる学内演習になると考える。今後は、学生が施設で生活する高齢者をより具体的にイメージでき、高齢者やレクリエーションについての知識と技術を結び付けた援助を考えていけるよう指導内容・方法について考えることが必要である。

## V. 結論

「高齢者看護援助論」の授業において、レクリエーションの企画運営に「模擬発表」を加えた演習を行い、実習後にアンケートを行った結果、演習についての授業効果と教育指導上の課題が明らかとなった。

1. 学生は高齢者が楽しめるものを安全面に配慮しながら実施したいと考えて企画書を作成していた。

2. 実習前の知識の差から、レクリエーションを通しての気づきや学びにも学生間で差が出たことが考え

られた。

3. レクリエーション実施中は高齢者の反応を観察し、日常と違う表情や普段見られない能力(持てる力)に気づくことができていた。

4. 高齢者の《尊厳》《自己効力感》とレクリエーションの効果については、実習において学生の体験からの気づきを経験知に結び付ける指導が必要である。

5. 学内における模擬発表においては、高齢者のイメージづくりに助言し、実施結果の気づきを意識化できるように教育指導することが課題である。

## VI. 実践報告上の限界

今回、研究としてまとめるにあたり同意を得られた学生数も少なく、アンケートの回収率も非常に少なかったため、授業における「模擬発表」の評価を行うには限界があった。学生は意図をもって企画実施していたものもあったが、アンケート項目から察することしかできず、学びを具体化することが難しかった。今後はアンケートだけでなく、実際にグループで使ったレクリエーションの企画書、実施評価、学びの用紙も研究対象とし、多方面から検討することが必要である。

## 文献

- 1) 中岡亜希子, 上西洋子:老人ホームでのレクリエーションを通して看護学生が学んだ老年者に対する気づき. 大阪市立大学看護学雑誌. 1: 31-37. 2005
- 2) 松久照子:看護学生が介護老人保健施設実習で実施したレクリエーションの検討. 岐阜市民病院年報. 22: 99-101. 2002
- 3) 山本純子, 小林菜穂子, 三井京香, 吉岡由喜子, 秦康代ら:老年看護学実習のレクリエーション体験における看護学生のQOLの学習効果. 太成学院大学紀要. 14: 161-168. 2012

受理日: 2016年1月5日