

令和 2 年 7 月 3 日現在

機関番号：14401

研究種目：挑戦的萌芽研究

研究期間：2016～2018

課題番号：16K13525

研究課題名（和文）高等教育における演劇的手法を用いた教育プログラムの事例分析と設計指針の構築

研究課題名（英文）Case analysis and design guidelines for educational programs using drama methods in higher education

研究代表者

蓮行（Ren, Gyo）

大阪大学・人間科学研究科・特任研究員

研究者番号：10591555

交付決定額（研究期間全体）：（直接経費） 2,300,000円

研究成果の概要（和文）：高等教育機関における教育への演劇的手法の活用に関して、特に看護分野での活用事例を分析し、プログラムの設計指針を構築することができた。さらに、事例分析の結果と作成した設計指針から、主に看護分野を対象としたロールプレイの手法を用いた教育プログラムである「模擬健康相談」を提案し、看護学部におけるモデル授業の実施と評価も行った。その結果、プログラムの有用性の実感には課題が残ったものの、参加者が楽しんでプログラムに参加しており、また、看護師として患者に対応することの難しさを実感したことが示唆された。

研究成果の学術的意義や社会的意義

イギリスやアメリカといった海外の大学では、ロールプレイやインプロなどの演劇的手法がコミュニケーションを学ぶ手法として教育に導入されており、ドラマ教育の専門家養成課程が設置されている大学もある。日本でも近年、演劇的手法への注目が集まっているものの、どの程度普及しているのか、どのように活用されているのか、どんな課題があるのか、といったことが把握されてこなかった。本研究は、国立大学の看護分野における演劇的手法の活用という狭い範囲ではあるものの、これまで個別に展開してきたプログラムの事例分析と設計指針の構築に取り組んだ萌芽的研究であり、学術的にも社会的にも意義がある。

研究成果の概要（英文）：With regard to the application of drama methods to education in higher education institutions, we were able to analyze the use cases, particularly in the nursing field, and to formulate program design guidelines. Furthermore, based on the results of case analysis and the design guidelines created, we propose "simulated health consultation", which is an educational program using role play methods mainly for the nursing field, and conduct and evaluate model classes in the nursing department. As a result, although the task remained in realizing the usefulness of the program, it was suggested that the participants enjoyed the program and also felt that it was difficult to interact with patients as a nurse.

研究分野：演劇教育

キーワード：演劇 演劇的手法 ロールプレイ 演劇教育 ドラマ教育 看護教育

様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19、CK - 19 (共通)

1. 研究開始当初の背景

2005年以降、高等教育機関での育成が重要視される「社会人基礎力」とは、職場や地域社会で多様な人と協働する上で必要な成人の基礎的能力として経済産業省が提唱する概念である。社会人基礎力は「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」の3能力と、それを構成する12能力要素から成る(社会人基礎力育成の好事例の普及に関する調査報告書、経済産業省、2013)。

社会人基礎力の育成に向け工夫された授業やゼミナールが大学をはじめとする高等教育機関で広がる中、演劇的手法はその有効性が期待される手法の一つであり、教育現場での導入が進む。演劇的手法を用いた教育プログラムとは、学生が主体的に行うロールプレイや演劇作成のプロセスを取り入れたもの等を指すが、そういった手法には、複雑な事象をメタ化して認識させる機能や、動的な思考や判断を要求する機能がある。これらの機能により、演劇的手法を用いた授業やゼミナールは、主体性や想像力、柔軟性や状況把握能力等、社会人基礎力が含む能力要素を向上させることができる有効なツールである。

海外ではミシガン大学やハーバード大学等の様々な教育現場で積極的に演劇的手法が導入されている。国内ではまだ一般的ではないが、大阪大学、京都大学、日本大学のように演劇的手法を用いる例は多数存在する。しかし各地で単発的に行われるそういった事例の動向は把握されていない現状にある。また演劇的手法は、用いる手法や期待される結果がファシリテーターによって大きく異なる性質を持つため、演劇的手法による教育プログラムの体系化もなされてこなかった。

2. 研究の目的

本研究では、以下の3点を主要な目的とした。

- 1) 高等教育機関における演劇的手法を用いたプログラムの事例を分析すること
- 2) 高等教育機関での授業に演劇的手法を導入する上での設計指針を作成すること
- 3) 指針に沿って設計した演劇的手法を用いたプログラムを実践しその効果を検証すること

3. 研究の方法

演劇的手法を用いたプログラムの事例分析と設計指針の作成においては、全国の国立大学で公開されているシラバスの記載情報を収集し、特に看護学分野を対象に事例分析を行った。看護学部へ焦点を当てた理由としては、看護学は特に対人スキルが求められる分野であり演劇的手法の導入が効果的と考えられること、模擬患者を取り入れたロールプレイ等の授業実践がこれまでも多く見られ事例分析に適すると考えられることが挙げられる。データ収集の作業は、具体的には下記の手順で進めた。

- (1) Web上で国立大学のシラバスにアクセスし、シラバスが公開か非公開かを確認する。
- (2) シラバスが公開されているものについて、4種類のキーワード、「演劇」「ロールプレイ」「ドラマ」「模擬」を一つずつ検索する。
- (3) 検索で該当した授業について、シラバスでの記載情報(科目名、対象者、開講部局、目的、内容など)をExcelファイルにまとめ、授業データベースを作成する。なお、「模擬」のキーワードで検出されたものは、何に関する模擬なのか判別できるよう、使用されていた熟語(模擬授業、模擬患者など)も記録する。
- (4) 授業データベースに格納したデータのうち、「開講部局」「対象者」「科目名」の範囲に「看護」のキーワードが含まれるデータを、看護学部において開講されている授業として抽出する。判定には、Excelの関数(IF、COUNTIF)を用いて、「開講部局」「対象者」「科目名」の範囲に「看護」のキーワードが含まれる場合は「1」、含まれない場合は「0」を、各データの欄外に表示させる。「1」が表示されたシラバスデータを手作業で別のシートに転記し、看護学部の授業データベースを作成する。
- (5) 看護学部の授業データベースを確認し、本研究の対象にはならないと判定される授業については、データベースから削除する。

演劇的手法を用いたプログラムの実践と効果の検証においては、事例分析の結果と作成した設計指針をもとに看護分野向けのプログラムを設計し、実際に看護学部の学生を対象としてプログラムを試行し、参加者への質問紙調査により評価を行った。

4. 研究成果

1) プログラムの事例分析と設計指針の作成¹⁾

「3. 研究の方法」で述べた方法により、本研究の調査対象にあたる授業データ 69 件が収集された。

キーワード別に集計すると「ロールプレイ」が 53 件 (76.8%)、「模擬」が 17 件 (24.6%)、「演劇」が 0 件 (0%)、「ドラマ」が 0 件 (0%) であった。「ロールプレイ」と「模擬」で重複してヒットした授業は 1 件あった。「模擬」で収集された授業については、「がん患者模擬体験演習」(1 件)、「模擬授業」(6 件)、「模擬指導」(1 件)、「模擬援助」(1 件)、「模擬患者」(4 件)、「模擬事例」(1 件)、「模擬実施」(1 件)、「模擬対象」(1 件)があった。

大学別に集計すると、新潟大学 (10 件, 14.5%)、弘前大学 (9 件, 13.0%)、滋賀医科大学 (7 件, 10.1%) をはじめとする 18 大学で演劇的手法を用いた授業が開講されていた。看護師の養成課程が設置されている国立大学は、2018 年 5 月 1 日時点で 42 大学 (文科省, 2018) ある。このうち、42.9% の大学で演劇的手法を用いた授業が開講されていることが明らかになった。

分析の結果、全 69 件の授業データのうち、「ロールプレイ」が用いられている授業が 69 件 (100%)、「演劇創作・上演」が用いられている授業は 0 件 (0%) であった。国立大学に設置されている看護師養成課程では、演劇的手法としてロールプレイは授業に導入されているが、演劇創作・上演は授業に導入されていないことが明らかになった。

さらに、「ロールプレイ」が用いられている 69 件の授業について、学習者が演じるロール(役割)がどのように設定されているかに着目し、さらに分析を進めたところ、4 カテゴリーに分類された。カテゴリーの種類と定義、各カテゴリーに該当する授業数および全体に占める割合を表 1 に示す。

表 1 ロールプレイ設計による分類カテゴリーの定義

カテゴリー	定義	授業数 (件)	割合 (%)
I	学生が供給者役、需要者役、観察者の 3 役を体験することがシラバスに明記されている。	2	2.9
II	学生が供給者役、需要者役の 2 役を体験することがシラバスに明記されている。	4	5.8
III	学生が供給者役または需要者役のいずれかを体験することがシラバスに明記されている。	10	14.5
不明	ロールプレイを行うことは明記されているが、シラバスの記載内容からは学生がどのような役を演じるのかという詳細は不明。	53	76.8
	合計	69	100

表 1 より、役割の設計が「不明」となっている授業が 4 分の 3 を超えることから、カリキュラムデザインを行う教員側が、「何のロールを学習者に演じさせるべきか、そしてそれがどういう学習効果をもたらすのか」ということに「意識的でない」、あるいは「シラバスにそこまで具体的な内容が求められていない」可能性が示されている。

ロールプレイの設計では、「供給者」、「需要者」に加え「観察者」のロールも設定することで、第三者的視点からの細かいフィードバックや、観察そのものからの気づきを得ることができる。したがって、少数の例外を除き、ロールプレイでは「供給者」、「需要者」、「観察者」の 3 つのロールを設定することが有効であると考えられる。

2) プログラムの実践と評価

1) の結果を踏まえて、ロールプレイの手法を用いた「模擬健康相談」のアクティビティを設計し、天理医療大学においてモデル授業 (60 分間) と質問紙調査を実施した。

模擬健康相談のルールは下記の通りである。

- (1) 3~4 人のグループを複数作り、グループ内でメンバーに 1~4 の番号を振る
- (2) ファシリテーターが 1~4 の各番号に以下のロールを割りあてる
ロール: 相談者、新米看護師、精霊 (観察者)
[4 人チームのみ] 相談者の付き添い、または、先輩看護師
- (3) 「相談者」のロールに割り当てられた参加者はトランプを 1 枚引く。カードのマークと数字に応じて、相談者のキャラクター (性別、年齢、職業、病名) を決める。
- (4) 1 分でそれぞれ役作り 3 分で模擬相談 90 秒で振り返りを行う。なお、精霊 (観察者) は、3 分間の模擬相談中は模擬相談の様子を自由に観察する。精霊 (観察者) は、自分のグループだけでなく、他のグループを観察しに行ってもかまわない、
- (5) 全てのロールを 1 周するまで、(2)~(4) を繰り返す
- (6) 終了後、チームで 5 分間のふりかえりを行う

¹⁾ なお、本節の研究成果は、協同教育学会に投稿済 (in press) である。

モデル授業の実施後に、参加者に、プログラム自体の楽しさ、有用性の実感、学習意欲、相談者とのコミュニケーションの難しさの実感について尋ねる質問紙への回答を依頼した。

質問項目は「Q1. 将来、自分が就く仕事の役に立ちそうでしたか?」「Q2. このゲームは楽しかったですか?」「Q3. これからの実習に役立ちそうですか?」「Q4. ゲーム中は緊張しましたか?」「Q5. このゲームをまたやってみたいと思いましたか?」「Q6. 他の科目の学習意欲は向上しましたか?」「Q7. 患者役としてふるまうのは難しかったですか?」「Q8. 看護師役として、相談者とコミュニケーションをとるのは難しかったですか?」の8項目に対して、「そう思う」「ややそう思う」「どちらともいえない」「あまりそう思わない」「そう思わない」の5段階で回答する形式とした。合わせて、意見や感想を訪ねる自由記述欄を用意した。

有効回答数は17件(男性3人、女性13人、どちらともいえない1人)であった。回答結果を図1に示す。「Q2. このゲームは楽しかったですか?」については「そう思う」(23.5%)、「ややそう思う」(23.5%)、「Q4. ゲーム中は緊張しましたか?」については「そう思う」(5.9%)、「ややそう思う」(41.2%)と、ゲームの楽しさや気軽さについては比較的肯定的な評価が得られた。一方で、「Q1. 将来、自分が就く仕事の役に立ちそうでしたか?」については「そう思う」(0%)、「ややそう思う」(23.5%)、「Q3. これからの実習に役立ちそうですか?」については「そう思う」(5.9%)、「ややそう思う」(23.5%)と、有用性の実感については課題が残る結果となった。ただし、「Q7. 患者役としてふるまうのは難しかったですか?」については「そう思う」(29.4%)、「ややそう思う」(29.4%)、「Q8. 看護師役として、相談者とコミュニケーションをとるのは難しかったですか?」については「そう思う」(41.2%)、「ややそう思う」(29.4%)と、看護師として患者に対応することの難しさや、患者の立場を想像することの難しさを実感するきっかけとして機能したことが伺えた。

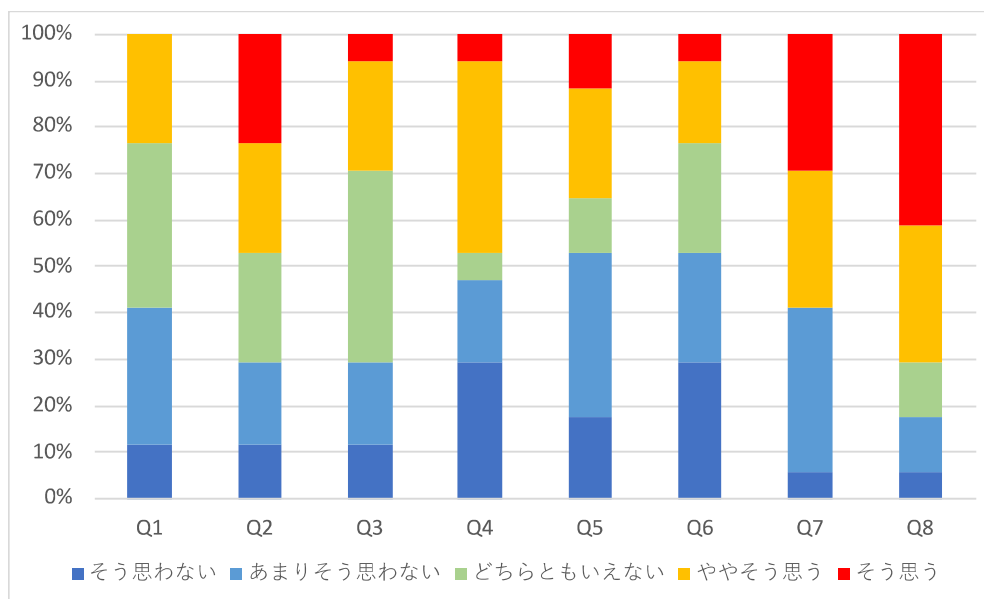


図1：プログラム実施後の参加者からの評価

5. 主な発表論文等

〔雑誌論文〕(計 2 件)

蓮行、鈴木星良、末長英里子、演劇ワークショップの政策実装に関する考察、実践政策学、査読有、2巻、2016、203-209

蓮行、川島裕子、平田オリザ、田口真奈、安藤花恵、斎藤有吾、芝木邦也、松下佳代、国立大学看護学教育分野に於ける「演劇的手法」の導入に関する実態調査と設計指針の提案、協同と教育、16号、2020 (in press)

〔学会発表〕(計 3 件)

蓮行、演劇的手法を用いた卒前看護教育プログラム「模擬健康相談」の提案：科研萌芽研究「高等教育における演劇的手法を用いた教育プログラムの事例分析と設計指針の構築」の成果として、大学教育研究フォーラム、2019年

鮫島輝美、蓮行、基礎看護教育における演劇ワークショップの導入とその教育的意味についての検討、大学教育研究フォーラム、2018年

蓮行、岡崎研太郎、医療・看護教育に於ける演劇ワークショップの活用について、大学教育研究フォーラム、2017年

〔図書〕(計 0 件)

〔産業財産権〕

出願状況(計 0 件)

取得状況(計 0 件)

〔その他〕

ホームページ等

なし

6. 研究組織

(1)研究分担者

研究分担者氏名：松下佳代

ローマ字氏名：Matsushita Kayo

所属研究機関名：京都大学

部局名：高等教育研究開発推進センター

職名：教授

研究者番号(8桁)：30222300

研究分担者氏名：田口真奈

ローマ字氏名：Taguchi Mana

所属研究機関名：京都大学

部局名：高等教育研究開発推進センター

職名：准教授

研究者番号(8桁)：50333274

研究分担者氏名：平田オリザ

ローマ字氏名：Hirata Oriza

所属研究機関名：大阪大学

部局名：CO デザインセンター

職名：特任教授

研究者番号(8桁)：90327304

研究分担者氏名：斎藤有吾

ローマ字氏名：Saito Yugo

所属研究機関名：新潟大学

部局名：経営戦略本部教育戦略統括室

職名：准教授

研究者番号(8桁)：50781423

(2)研究協力者

研究協力者氏名：安藤花恵

ローマ字氏名：Ando Hanae

研究協力者氏名：芝木邦也

ローマ字氏名：Shibaki Kuniya

研究協力者氏名：川島裕子

ローマ字氏名：Kawashima Yuko

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。