

# 老年看護学における教育方法としての体験学習

## — 「高齢者擬似体験」学習に関する文献分析から —

清水 初子<sup>1)</sup> 水戸美津子<sup>1)</sup> 流石ゆり子<sup>1)</sup>

### 要 旨

本研究の目的は、高齢者擬似体験の教育的意味とこの学習の範囲と限界を考察することである。今回の文献研究で得た成果は、以下のことである。

1. 『高齢者擬似体験』学習の実施時期と学習効果との関係を検討していく必要がある。
2. 『高齢者擬似体験』学習を行う場合、討論時間を含めた計画を立てることが大切である。
3. 『高齢者擬似体験』学習は、学生が高齢者の身体状態を知り、学生が捕らえていた高齢者像がつくりかえられ、高齢者の立場に立った援助方法を発見することができる。
4. 『高齢者擬似体験』の学習は5段階からなり、特に体験直後の討論で体験中の自己の感情に気づき、言語化することが重要である。
5. 学生の中には『高齢者擬似体験』学習で老いに対する否定的な感情を抱くことがあるが、体験は個別であり同じ体験はないので、教師は実施時に学生への配慮を行うことと、その後十分なフォローが必要である。

キーワード：老年看護学、高齢者、高齢者擬似体験、体験学習、教育方法

### I. はじめに

老年看護は、健康問題を抱えながらも高齢者がそれまで蓄積してきた生活を重んじ、その質をいかに保つかという独自の対象理解と働きかけの方法を必要とする<sup>1)</sup>。従って、老年看護学では高齢者を身体・心理・社会的側面から理解し、QOLを踏まえた援助ができることをねらいとし教育している。社会の変化に伴い、核家族化や隣人関係の希薄化等の要因により、高齢者との生活体験の少ない学生が増えており身近に高齢者をイメージすることがむずかしい。さらに、老年期は学生が体験したことのないライフステージなため、高齢者の理解を一層困難にしている。それゆえ、看護基礎教育の場では高齢者の理解に時間をかけ、様々な工夫をしている。

高齢者理解の一教育方法として、シミュレーシ

ョンゲーム『INTO AGING』を考案し、最初に実践報告したのは千葉大学看護学部である。『INTO AGING』はHoffmanとReif<sup>25)</sup>による『INTO AGING』体験プログラムを参考に行っている。これは、老年期を生きることを理解するためや高齢者への対応についての心構えを動機付けることを目的<sup>2)</sup>とし、身体に擬似体験装具をつけたり生活出来事カードにより自己のイメージを変える体験を通じて、高齢者の生活を擬似体験するものである。これとは別に1992年に日本ウエルエージング協会が『インスタント・シニア』を、1993年に社団法人長寿社会文化協会が『WACシニアシミュレーター<愛称：うらしま太郎>』を開発した。これらのプログラムは世代の異なる人々が、加齢に伴う高齢者の肉体的、心理的变化を擬似的に体験することで、高齢者を理解し、高齢者の立場に

(所 属)

1) 山梨県立看護大学

(専攻分野)

老年看護学

立って幅広い視点から高齢者対策を推進することを目的としている<sup>3)</sup>。これらが開発されて以降、教育現場でも“うらしま太郎”を教材とした授業の報告がみられ、また一般の人々を対象とした『高齢者擬似体験』も介護普及センター等で実践され、新聞<sup>(注1)</sup>等でも報道されている。

このような体験学習は、講義形式では習得困難な教育内容に対する一方法である。体験学習は教育の場からその展開について多くの報告がされているが、『高齢者擬似体験』学習の客観的な評価は十分されているとはいえない。我々は体験学習のもつ意味、限界を看護基礎教育の中でさらに検討し、授業展開されるべきだと考える。

そこで、本論文では、既に報告されている『高齢者擬似体験』学習の文献を中心に検討し、高齢者擬似体験の教育的意味を探ると共に、教育方法としての『高齢者擬似体験』がもつ学習の範囲と限界について考察した。

## Ⅱ. 研究目的

体験学習として的高齢者擬似体験の教育的意味とその学習の範囲と限界を明らかにする。

## Ⅲ. 用語の定義

### 1. 高齢者擬似体験

高齢者理解の学内演習は、文献中では明確に定義されないまま擬似体験演習、擬似老人体験、シミュレーションゲーム等と使用されている。それらは擬似体験装具をつけて高齢者を擬似体験するものと、シミュレーションゲームのような自分の高齢者像を描き、自己イメージを具体的に膨らませ、身体に擬似体験装具をつけたり、生活出来事カードにより自己のイメージを変える体験を通じて、高齢者の生活を擬似体験するもの等様々であった。そこで本論文では、これら高齢者理解のために学内で行う擬似体験プログラム全てを含めて『高齢者擬似体験』とした。

### 2. 体験学習

体験学習は「体験的学習ともいわれている。子ども（学習者）が観察・調査・見学・飼育・栽

培・勤労・奉仕等の実際的な活動を通じて、そこから事実や法則を習得する学習方法」<sup>4)</sup>と定義されており、体験的学習とほぼ同義で使用されている。本論文中では実際的な活動の中で、五感を働かせて体全体で学ぶ学習方法の一つと定義とした。なお、体験的学習と体験学習は前述したように同義と判断し体験学習とした。

## Ⅳ. 研究方法

### 1. 文献のデータベースと収集の方法

- 1) 老年看護学が独立科目となった1990年から1998年までを『医学中央雑誌CD-ROM版』で検索した。キーワードは『体験学習』と『理解』とした。『体験学習』のキーワードでは119件。検索後は高齢者擬似体験に焦点がある文献を選択し11件。次に『理解』をキーワードとして検索した後『老年期』と『老人』で履歴検索を行い33件。さらに、看護基礎教育における高齢者擬似体験に焦点がある文献を選択した結果8件。この両者の重複文献を除くと17件。
- 2) 最新看護索引集の1990年から1998年まで、タイトルに『擬似体験』『体験学習』『演習』等があるものを選択し、これらの中で高齢者に焦点がある文献は16件。1)の文献との重複文献を除くと9件。
- 3) 『高齢者擬似体験』の記事を朝日新聞のデータベースより検索した結果31件。そのうち実際に擬似体験を行った報告29件、高齢者体験学習講座のお知らせ2件、高齢者擬似体験追跡調査報告1件。

### 2. 文献の分析方法

- 1) 1-1)、1-2) から全文献数は35件、重複文献を除くと26件あった。その中で、『高齢者擬似体験』の教育方法が書かれている14文献をタイトル、研究者、実施時期、ねらい、擬似体験方法、体験学習の成果のカテゴリーで整理した。
- 2) 1-3) 文献は、記事の内容を対象と目的別に整理した。

## V. 教育方法としての体験学習

体験・経験は古くから人間が知識・技術を獲得していく上で、重要なものと考えられてきた。それゆえ体験学習は学校教育や看護基礎教育で取り入れられている教育方法である。

学校教育では子どもの主体性、自発性を尊重し、身体を使って、子ども自身の自己表現を重視していくという考え方がある。一方看護基礎教育においては体験学習についての定義付けがなされていないまま用いられている。そこで、両者の体験学習の捉え方を明らかにした上で、『高齢者擬似体験』学習の教育的意味について検討した。

### 1. 学校教育における体験学習の捉え方

体験学習は、小・中学校で多く取り入れられている。本項では、小学生を中心とした体験学習について述べる。

『体験学習』は、新教育学大事典では前述した内容に加えて「子どもが自分の五感を使って、自然や社会の事象に働きかけ、そこから働き返される事実を体験し、認識することによってその事象の本質・知識・技術をつかむことができる。その過程で学習者は既存の知識や体験のすべてを使って問題解決に当たるが、その過程は必然的に既存の知識体系を再構成し認識を深めていく」<sup>5)</sup>と記述されている。新しい知識獲得のスタートであり、新しい知識構造を獲得していくのである。体験学習の教育的意義の基盤は『わかった』という発見の喜びが生じ、次の学習への自信につながることにある<sup>4)</sup>。新学校用語辞典に記述されている体験

学習の背景を整理し、この体験学習のプロセスを筆者らが図式化した(図1)。

次に体験学習の形態を新学校用語辞典でみると、手段としての体験学習と目的としての体験学習がある。手段としての体験学習は「知識を獲得し理解を確かなものにする手段として用いられており、手段としての体験学習は綿密な予想と計画に従うと、その過程で子どもの認知構造が修正され、一回の体験活動から事象の特性を読み取ることが可能」<sup>4)</sup>である。一方、目的としての体験学習は「活動の中で対象そのものの特性を認識しなければならない場面に出会い、その結果として知識を獲得する。視点を変えたり、取り組みを変えたり、再考して得られた知識は論理性を含み、技能等も統合され、最終的に生きた知識となる。ある体験を通して有能な経験知や実践能力へと発展させるためには、子どもがその体験を主体的に受け止め、そこに働いている諸法則を発見的に学ぶ必要」<sup>4)</sup>がある。そこで、新学校用語辞典を基に体験学習の形態とプロセスを筆者らが図式化した(図2)。

体験学習は、学習者の感性を揺さぶり、真実の探求活動が行われる。この時大事なのは、学習者が綿密な予想と計画を立てて体験学習に臨むことで認知構造が修正され、学習者の科学的認識が育てられることにあるといえる。また、体験活動において取り組みを変えたり、繰り返したり振り返ることで、認知構造が修正されたり、学習者の主体性が育てられることだと考える。

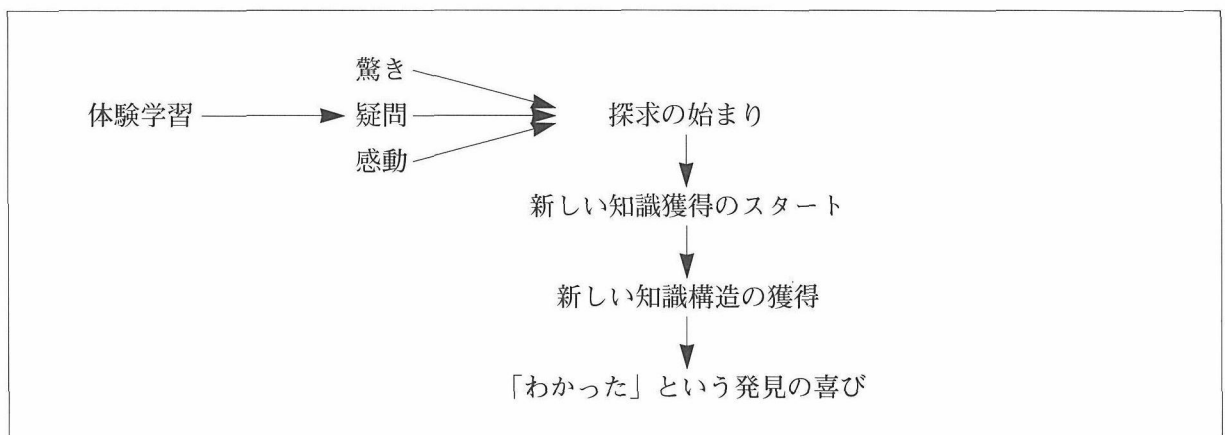


図1 体験学習のプロセス

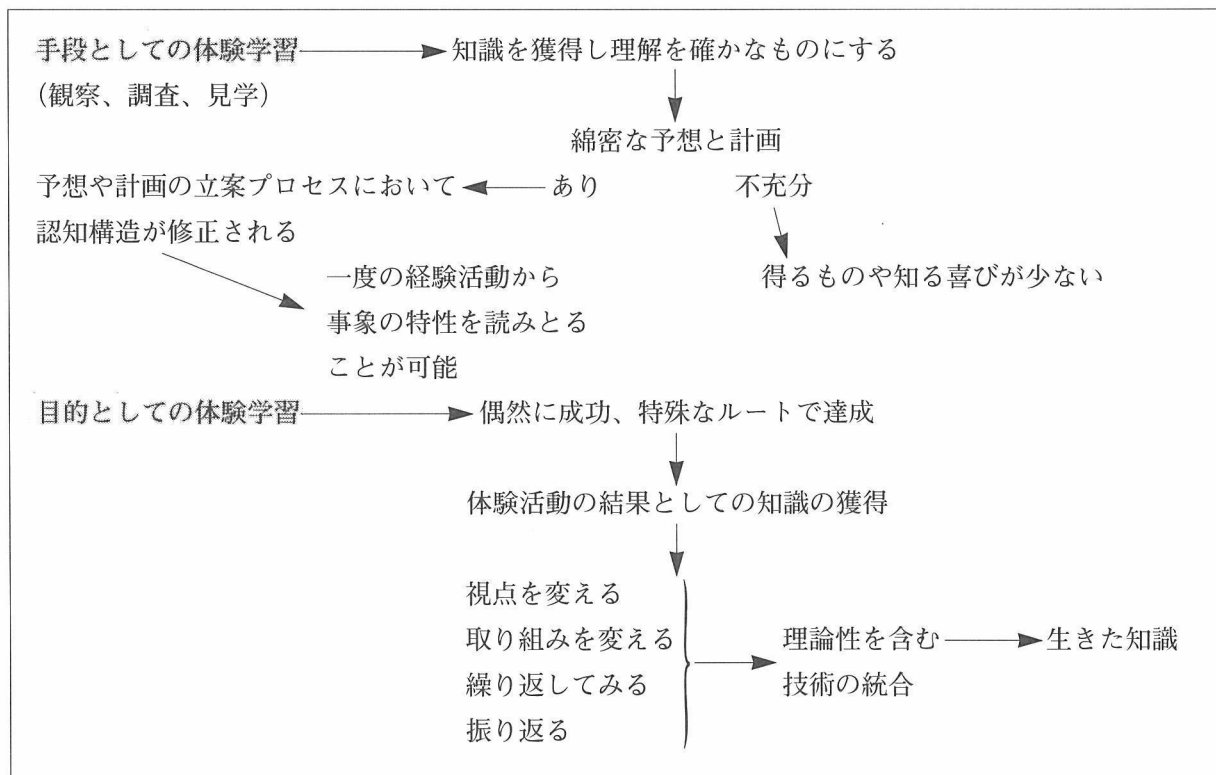


図2 体験学習の形態とプロセス

(小括)

学校教育において体験学習が行われているのは、知識主義教育への反省から生まれた教育活性化運動の流れに沿ったものである<sup>6)</sup>。その根底には、きびしい受験体制において知的な学力育成をめざす教育ではなく、子どもの主体性、自発性を尊重し、身体を使って、子ども自身の自己表現を重視していくという考え方がある。体験学習は、子どもたちが自分の五感を使い、生き生きと活動することができ、その中で自然・社会事象への能動的な関わりをもたせ、そこに作用する法則や原理を実感させ、さらに科学的な認識へと高めていく学習方法である。

## 2. 看護基礎教育における体験学習

浅川<sup>7)</sup>は、「看護のような実践を基盤にすえた学問の追及には、知識よりは体験から学ぶという主体的な学習態度が必要とされとし、体験学習は自分に気づき、自分を変化させ、より望ましい自分へと成長させるための新しい教育方法」と述べている。また、木場<sup>8)</sup>は「気づき、自己認識、動機付け等を深めるために体験学習を活用でき

る」と述べ、看護に必要な感性を育むことができる可能性があることを示唆している。

看護基礎教育において、注射や採血の技術のように、お互いに患者の役割と看護者の役割を体験する学習方法は古くから行われていたが、教育方法として意識され報告され始めたのは1970年代以降である<sup>9)</sup>。学内で行う体験学習の報告を見ると、排泄や清潔への援助、採血や注射技術、移動動作等看護技術に関するものが多い。看護技術には、看護者の知・情・意が統合されて表現されなければならない。これらの看護技術を学生は講義やビデオ視聴、教師のデモンストレーション等から学ぶが、理解や感性を高めるまでには至らない。そのため、情意領域における患者への共感的理解に基づく態度形成の一方法として、体験学習を取り入れた授業が行われている<sup>10) 25)</sup>。

江口<sup>10)</sup>らは、導尿と浣腸の技術演習の実際を「学生は患者体験時、露出部が多い場合恥ずかしさ等マイナスイメージを持つが、看護者に立場を転じた時、患者体験で感じた尿汚染への不安は、適切な介助をしようとする意識へと変わり、より相手の立場になって考えることが学習できた」と

述べているが、「学生は尿器を適切な位置に置くことさえできなかった」とも報告している。大石<sup>11)</sup>らは、「不快感、不潔感、羞恥心、排尿する困難さ等は講義で得られた知識や想像では実感しえないものであり、体験を通して初めて知ることができる」と述べている。確かに、排泄体験することで患者が感じる不快な感情の理解は容易になるう。しかし、このことは学生に羞恥心を抱かせたり、苦痛を体験させなければ理解できないのであろうか。体験してみなければ相手の立場に立てず、看護に必要な共感性を育むことができないのか疑問が生じる<sup>26)</sup>。そこでは、感性は体験しないと育てられない能力として捉えられてしまっている。排泄時の羞恥心に関しては、学生は体験しなくても想像することは可能である。それより、その羞恥心を軽減するために必要な援助技術を体験する方が、知・情・意を統合する学習になると考える。

#### (小括)

看護基礎教育において体験学習の持つ教育的意味は、看護技術の習得と相手の立場に立った視点をもってケアしていく能力を育てることにあるだろう。体験学習では患者の立場に立って理解する能力が育成できることを前提としている文献が多くあったが、その根拠となる理論の説明がなされているものはほとんどなかった。

体験学習は体験のもつ内面化を基礎とする対象理解のための教育方法であるといえる<sup>12)</sup>が、共感性は体験しなければ育てられないわけではなく、それを育てる教育方法としては、患者の体験記を読むことやマルチメディア教材を用いる方法もあり、教師は体験学習というスタイルに固執せず、目標にあった方法の選択をすべきである。

### 3. 老年看護学教育における体験学習

老年看護学で高齢者理解の方法としての体験学習には、健康老人へのインタビュー、紙オムツへの排尿体験、高齢者擬似体験等がある。

高齢者と接触する機会が少ない学生が増えている中、老いに関する情報はマスメディアの影響を受けるため、生活の中で高齢者と接するのと違い、

イメージ形成はステレオタイプとなり偏見が生じやすい。そのため、実際に健康老人と接する体験学習が高齢者の理解を目的として行われている。坂倉<sup>13)</sup>は、学生が自分の祖父母にインタビューし、ライフレビューするという学習方法を行った。その中で学生は、「肉親である祖父母にインタビューし、生き方を知ることによって人生の先輩としての尊敬の念を表し、老いの捉え方が肯定的認識を示した」と述べている。健康老人へのインタビューという身近な高齢の肉親との交流体験学習は、学生にとって他人の感情を移し入れることが容易にできる体験となったといえる。このような健康高齢者との交流体験学習は、学生に驚きや感動を与え、そこから学生の高齢者に対する知識の獲得が起こり、認知構造が修正され、新たな高齢者像が作りかえられるという体験学習のプロセスが行われている。

中村<sup>14)</sup>はオムツ内排尿体験学習を実施し、「排尿後はオムツをはやくはずしたい、尿漏れや臭いに対する配慮が必要という学生の感想から、学生は自分自身の苦痛を伴った心身の状態を通して高齢者を理解する心が育ってきている」と述べている。高橋<sup>15)</sup>は、高齢者の尿失禁対策と予防を学習させる目的で紙オムツへの排尿体験を行い「無意識行為でない点を限界としながらも、学生は高齢者の尿失禁援助に関して、高齢者のつらい気持ちの理解や尿意の有無の確認、自尊心を傷つけないようにすることへの配慮等を学んでいる」と報告している。その上で、高齢者の失禁に対する工夫と具体的な援助方法についての指導の必要性を指摘している。

紙オムツへの排尿体験学習では、学生は排尿体験を振り返り、排泄障害によるオムツの使用が高齢者にショックを与えることに気づき、精神活動の停滞につながることを学んでいる。教師は学生が高齢者の排尿自立への援助、高齢者の自尊心の保持に関する援助の必要性を通して高齢者の理解を深められるよう支援している。

## (小括)

老年期は身体・精神・社会的側面を含めて生から死に向かって成長・発達していく過程の最終段階である。その老年期にある対象は、長い生活のプロセスを反映し、しかも加齢による機能低下は多様で個人差が大きい。従って、今まで見てきたような多様な対象理解のための教授活動が行われている。しかし前述したように、学生に羞恥心や苦痛を体験させることが本当に必要であろうか。この苦痛体験が看護に必要な共感性を育むことになり、高齢者理解へとつながるのだろうかという疑問が生じる。ここでも相手の立場に立つ能力は患者体験しなければ育てられないと捉えられている可能性がある。

## Ⅵ. 教育方法としての高齢者擬似体験

老年看護学で重視している教育内容は、対象である高齢者の理解と高齢者を取り巻く社会の動向に関するもの、および高齢者への働きかけの特徴に関するものがある<sup>1)</sup>。我々の研究<sup>27)</sup>でも、看護系大学の教師の多くが臨地実習の中で高齢者の理解に重点を置いている。

学生は老いることを“頑固”“受身的”と連想しがちであり、高齢者には発達過程がない、あるいは成人から先は変化しないという間違った理解と偏見を持ち高齢者をマイナスイメージで捉えがちであるが、そのイメージは高齢者ケアに直接影響を及ぼすことになる。そのため、高齢者の理解において学生の先入観や否定的な高齢者観を取り払い、学生が老年期を自分の人生の延長線上にあるものとして考えられるような教育方法として『高齢者擬似体験』がある。

『高齢者擬似体験』に関する文献の内容を詳細に検討しタイトル、研究者、対象・時期・教科、ねらい、教育方法、体験学習の成果に分類しまとめたものが表1である。

## 1. 学習の時期

『高齢者擬似体験』はほとんどの文献が2年次に行っていたが、実習初日に行なっているところもあった。『高齢者擬似体験』学習を学内演習に

適宜取り入れることは、学内演習と臨地実習とを関連付け、学生の高齢者に対する理解を深め、実習で出会う高齢者に自然に共感できる態度を養うことを助けるためである<sup>16)</sup>。太田ら<sup>1)</sup>は、「教育内容の順序性として学生にとって身近な内容から未知のことへ、教育内容の単純なものから複雑なものへという学習の原理に沿ってすすめることが効果的である」と述べている。また、擬似体験がどの教科目の位置付で行われているのかをみると、老人看護学概論、老人看護方法、老人臨床看護と様々であり、地域看護学でも擬似体験が行われていた。Layton<sup>28)</sup>は体験的教育方法は患者への共感を育てる方法であるとし、学年が低学年の方がこの教育の効果が高いとしている。我々は高齢者理解のために『高齢者擬似体験』を用いる場合、講義の進行状況と実施時期、実施時期と学習成果等を踏まえ、効果的な実施時期の検討が必要と考える。

## 2. 学習の成果

老年看護学における擬似体験学習の必要性は、高齢者の立場や気持ちに共感し、その上で看護することが重要と認識することにある。学生は自分の苦痛を伴った心身の状態を表現することを通して、高齢者を理解する心が育ち、現実感の希薄な高齢者観から学生自身の生活に身近な認識へと変化が起こる。また、「援助者としての認識も観念的で漠然としたものから、障害をもつ高齢者の可能性に気づき、高齢者の理解や自立の重要性をはっきりと認識できるように変化した」<sup>16)</sup>との報告もある。人間が対象を捉え理解する際に対象を一定の客観性をもって把握する合理的理解と、対象に没入して内面的にできるだけ接近して自我を同一化して把握しようとする体験的理解がある<sup>17)</sup>。『高齢者擬似体験』は、自分が相手の側に“なっ”て理解することになる。また、外側の“みかけ”からの想像ではなく、内側に入り込んで、活動や変化を高齢者の立場から外の世界を関係付けて見ることである。佐伯<sup>18)</sup>は「“なってみる”ことによる理解というのは、知識が得られるというよりも、結局は自分が変わるということであり、新し

表1 高齢者疑似体験のねらい・方法

| タ イ ト ル                                                           | 研 究 者                         | 対 象・時 間・教 科                                 | ね ら い                                                                                                                                                                              | 教 育 方 法                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 体 験 学 習 の 成 果                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1<br>老人を理解するための<br>体験学習の意義について—<br>腰曲げ歩行の体験<br>学習の検討から—<br>(1992) | 鳴海喜代子<br>遠藤 英子<br>佐瀬真粧美<br>ほか | 短大2年次後期<br>老人看護学の授<br>業の29%                 | 学生が老人を理解するため<br>に、老年期になって遭遇する<br>可能性の高い障害と考えられ<br>る「腰曲げ歩行」「オムツへ<br>の排尿」「2時間の同一体位<br>保持」「目隠しをしての歩行」<br>「エレベーターバスや車椅子<br>への移動」の5つの老人の体<br>験学習を行う。                                    | 学生は老人役と看護婦役の二人一組として腰を曲げて歩く。腰曲げを意<br>識するために1～5kgの砂嚢を腰に寄せ、角度も45°と90°の2通りを<br>行う。3階から1階までと3階までの2コースを階段時、体験時、介<br>助された時の気持ち、想像できた老人の気持ちなどを記述させる。                                                                                                                                                                                  | 教師は、学生が体験後に自分の苦<br>痛を伴った心身の状態を記述する<br>ことを通して老人を理解できたと<br>ことが育っていると考えていた。<br>学生の考えた老人への援助内容は<br>「老人のペースに合わせる」「相手<br>を尊重した態度で接する」等あり、<br>このことから、教師は腰曲げ歩行<br>の体験は老人理解の一つの方法と<br>していた。        |
| 2<br>老人看護学演習におけ<br>る老いの体験学習<br>(1993)                             | 宮地<br>赤木 知子                   | 専門学校3年<br>課程2年次<br>老人臨床看護60<br>時間の内6時間      | 効率的な老人看護実習を行う<br>ため、Skinnerの方法をもと<br>に老いのイメージ化を意図し<br>た。疑似体験での学生のイメ<br>ージ体験の反応、変化からの実<br>習にどう生かしているのか<br>を吟味する。                                                                    | 新聞が読める程度の汚れた眼鏡。人の会話がからかうように聞こえる程度の<br>耳栓。会話時はマスクを着用。両手に軍手をはめる。両膝関節部に1巻<br>宛、巻軸包帯をする。両足背に1kgの砂のうを装着固定する。オムツの<br>使用、一回排尿を試み、10分後に取り除く。                                                                                                                                                                                          | 疑似体験学習前後の変化で学習効<br>果を見ていた。体験前は負のイメ<br>ージが強いが、体験後学生は老人<br>との心理的距離が短くなり、若い<br>を自分のこととして捉えられよう<br>うになった。また、援助方向とし<br>てセルフケア要素に気づくことが<br>できたとしていた。                                            |
| 3<br>老年期を生きたる事理<br>解するためのシミュレ<br>ーションゲームの効果<br>について<br>(1993)     | 佐藤 弘美<br>正木 治恵<br>永江美千代<br>ほか | 大学3年次<br>看護各領域の看護<br>方法の講義が<br>行われる最終学<br>期 | 老年期を生きたる事について<br>理解すること、老年者への対<br>応についての心構えを動機付<br>けることを目的として、自分<br>の老人像を描き、様々な生活<br>できごととに遭遇するシミュレ<br>ーションゲームを行う。ゲー<br>ム感覚を通して老年期の不確<br>実性の要素を模擬体験する。                             | 7人1グループで90分のシミュレーションゲームを実施。自分が生きたる<br>であらう年齢から5歳引いた年齢の自己イメージを具体的に実感できるように膨らまし<br>ていく。老人の生活様式を3つのテーブルに用意する。「テーブル1」はほぼ<br>は自立した生活、「テーブル2」は半自立の状態。「テーブル3」はほぼ<br>依存の状態を要介護施設を想定している。体験内容は生活出来事カード<br>で決定されていく。生活出来事カードは、身体に模擬体験、運<br>命を感じたり、自己のイメージを変える体験（喪失体験、獲得体験、運<br>命を感じる体験）をする。                                             | 3つのテーブルを移動する中で学<br>生は様々な老いを体感しているこ<br>とから、これは老いの自覚を体験<br>させ得ると評価していた。教師は<br>学生が老年期の生活に直面するこ<br>とにより、感情を伴って老いを<br>「自分に起こる老い」として理解<br>でき、老いへの理解に心情的にせま<br>ることができた点で、シミュレ<br>ーションは有効としていた。   |
| 4<br>老人理解のための体験<br>学習—INTO AGING—<br>(1993)                       | 佐藤 弘美<br>永江美千代<br>黒田久美子<br>ほか | 大学3年次後期<br>老人看護方法論                          | 「INTO AGING」では、老い<br>と老年期を模擬体験し、その<br>理解を深める。ゲームの進行<br>につれて老化が進み、大切な<br>ものを失ったり、自己のイメ<br>ージが変わったりしていく過<br>程を体験する。ゲームとして<br>行うことこの意図は、人間性の<br>解放できるゲームの要素や運<br>命的偶然性を活用するもので<br>ある。 | 体験人数7～13人、進行役4人、アシスタント3人。所要時間は体験学<br>習に70分程度。自分が生きたるであらう年齢から5歳引いた年齢の自己の<br>イメージづくりを行う。具体的生活場面を引き起こされる感情に近づく<br>体験方法として老人の生活様式を3つのテーブルに用意し、生活出来事<br>カードも用意する。「テーブル1」は自立した生活で62枚、「テーブル2」<br>は半自立の状態42枚、「テーブル3」はほぼ依存の状態33枚。体験<br>内容は生活出来事カードで決定されていく。生活出来事カードの体験内<br>容は、身体に模擬体験用具をつけたり、自己のイメージを変える体験<br>(喪失体験、獲得体験、運命を感じる体験)をする。 | 体験学習を行うことは、学生は現<br>時点での自分自身の老人像を自覚<br>でき、老人の身体的な模擬体験を<br>通して身体的な苦痛を体感した<br>り、基礎実習時の老人から聞いた<br>言葉の意味の理解を深めることが<br>できた。さらに、カードによって<br>老人の心情に気づくことができた<br>り、他の体験者の感じたことから<br>も老人の心情を知ることができた |

|   | タ イ ト ル                                                           | 研 究 者                         | 対象・時期・教科                                                                     | ね ら い                                                                                                                   | 教 育 方 法                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 体 験 学 習 の 成 果                                                                                                                             |
|---|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5 | 老年期を生きる事を理解するためのシミュレーションゲームの開発(1995)                              | 佐藤 弘美<br>湯浅美千代<br>黒田久美子<br>ほか | 介護福祉科学生<br>1年次<br>高校1～3年生<br>老人施設で働く<br>看護婦・寮母・<br>ヘルパー<br>看護学以外を専<br>攻する大学生 | ゲームにより、老年期を生きることへの理解の様々な方向を見出すことと、各々の特徴を見出すこと。                                                                          | 自分が生き生きと年々から5歳引いた年齢の自己のイメージづくりを行う。オペレーターは体験者が自己イメージを具体的に実感できるように膨らましていく。老人の生活様式を3つのテーマに用意する。「テーマ1」は自立の生活。「テーマ2」は半自立の状態。「テーマ3」はほぼ依存の状態。要介護施設を想定している。体験内容は生活出来事カードで決定されていく。生活出来事カードの体験内容は、身体に模擬体験用具をつけたり、自己のイメージを変えたり、自己のイメージを感じる体験(喪失体験、獲得体験、運命を感じる体験)をする。                                                                                                                 | 高校生は体験後老化についての気づきが深まった。大学生は自分のこととして捉える中から同情心の芽生えが可能であった。介護福祉科学生は理解の深まりが導き出された。実践家は自らの実践を反省しさらに老人に適したケアを考案するまでに至った。                        |
| 6 | 「老年期を生きる」を「理解する」展開シミュレーションゲームを用いて(1996)                           | 佐藤 弘美<br>湯浅美千代<br>田川 由香<br>ほか | 大学3年次後期<br>老人看護方法                                                            | 高齢者の問題や加齢について実感すること、高齢者への対応の心構えについて学習を動機付ける。ゲームという要素を導入している意図は、イメージがわくように。                                              | 体験人数7～15人、オペレーター4人、アシスタント4人。所要時間は体験学習に70分、体験学習直後の討論に60分。自分が生き生きと年々から5歳引いた年齢の自己イメージづくりを行う。具体的生活場面から5歳引き起こされる感情に近づく体験方法として老人の生活様式を3つのテーマに用意し、生活出来事カードも用意する。「テーマ1」は自立した生活で62枚。「テーマ2」は半自立の状態42枚。「テーマ3」はほぼ依存の状態33枚。体験内容は生活出来事カードで決定されていく。生活出来事カードの体験内容は、身体に模擬体験用具をつけたり、自己のイメージを変えたり、自己のイメージを感じる体験(喪失体験、獲得体験、運命を感じる体験)をする。70分の体験終了後60分で体験で自分が一番印象に残っていること、体験の中で実感できた内容などの討論を行う。 | 学生は3つのテーマを移動する中で、老人が職業をなくすことや趣味をあきらめることが一つの病気の变化を恐ろしいと実感していた。教師は体験学習の中で学生の共感性を育む手が必要だと有効であるとしていた。                                         |
| 7 | シミュレーションゲームによる「老年期を生きる」体験学習の効果の検討—看護実習前後の学生の反応の分析及び展開方法の評価—(1996) | 富田ゆき恵<br>沼本 教子<br>岡本 妙子<br>ほか | 大学3年生後期<br>から4年生後期<br>の臨床看護実習<br>期間<br>老人看護実習1<br>日目のオリエン<br>テーション等          | シミュレーションゲームによる体験学習を老年期にある人の理解と老人看護実習への動機付けとして行う。                                                                        | 12～15人の学生を1グループに分け、体験者とアシスタントを交代して行う。自分が生き生きと年々から5歳引いた年齢の自己イメージづくりを行う。進行係(教員)は体験者が自己イメージを具体的に実感できるような膨らましていく。老人の生活様式を3つのテーマに用意する。「テーマ1」は加齢に伴う身体機能障害や老年期に起こりうる出来事を体験する。「テーマ2」は疾病による障害が加わり、半自立生活を体験する。「テーマ3」は施設や病院といった場所でのほぼ全介助生活を体験する。体験内容は生活出来事カードで決定されていく。                                                                                                               | 体験学習は学生の認知領域での老いの理解が情意領域での老いの理解に発展した。さらに自己の老人感を意識しながら老人と関わった。しかし、痴呆症による障害は体験学習では体験できず、限界がある。体験学習後に討論の時間を設けて体験を振り返り、自己の感情を整理して学びを深める必要がある。 |
| 8 | 老いの理解を深める—ロールプレイを取り入れた演習の評価—(1996)                                | 谷垣 静子<br>小田 真子<br>上野加寿子       | 短大                                                                           | 在宅で生活する高齢者とその家族に対するケアへの関心を動機付けることを目的として、ロールプレイを含めた体験学習を行う。                                                              | 演習は20名ずつ(全体80名)行う。4人1グループとなり、その中から老人役を一人選出する。老人役は自己イメージカードを作成し自己紹介をする。2段階に分けた「生活出来事カード」を引く。老人役のイメージをもとに家族や地域住民を想定し役柄を決める。その上で、「生活出来事カード」にそった場面を想定して、ロールプレイを行う。                                                                                                                                                                                                            | 学生は模擬体験から身体面の不自由さだけではなく、ロールプレイで社会的な不自由さを感じとっていった。家族や地域住民を演じたことからそこに関心が向いた。                                                                |
| 9 | 左上肢麻痺を体験学習する意味について(1996)                                          | 斎藤 好子                         | 専門学校2年次                                                                      | 左上肢麻痺の体験学習は、学生が障害者や老人の健康を理解し、さらに脳卒中予防の重要性を認識する上で有用である。また、特別な準備も不要で、学生個々の動機付けや生活状況に合わせて体験内容が変化させられる個別性や自主性に合わせた学習が可能である。 | 学生が選んだ半日間(曜日、開始時刻は問わない)。左上肢が麻痺している、どのようにな事が起こるかを予測した上で、左上肢を使わないで生活する。                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 教師は左上肢麻痺の体験は身体的精神的苦痛から学生が患者を理解することができ、社会的な不自由さを感じとっていった。家族や地域住民を演じたこととが、社会的な困難について気づきは乏しかったとしていた。                                         |

|    |                                             |                               |                                   |                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                  |
|----|---------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10 | 看護学生の老人に対する<br>擬似体験<br>(1996)               | 平出 京子<br>小高                   | 専門学校1年次<br>老人看護学概論                | 老人看護概論の中で老いという特性を学生自身が体験することによって、老人理解に近づくと考える。                                    | 体験時間一人10～15分程度。グルーブに分かれ「うちらしま太郎」を参考く。包帯を利き手側の肘関節と膝関節に伸展した状態で巻く。包帯を利き手の前腕と下腿にそれぞれ1kgの重りをつける。サンダラスをかけ、両耳に耳栓をする。両手に手首サポーターをつけ、ゴム手袋、縮手袋を着用する。ベストを着用し、両ポケットに砂袋0.5kgを入れる。この状態で、日常生活動作の体験を行う。(歩く、階段昇降、ドアの開閉、電話使用、和洋式トイレ使用、本を読む、椅子に座る、靴の履き替え、蛇口使用、落ちているものを拾う) | 教師は学生が擬似体験を通して、老人の不自由さや動作の遅さを身体的に実感できた、また老人の消極的な気持ちにも気づいていたとしている。擬似体験は老人の機能低下の確認、機能低下が心理に及ぼす影響を身をもって把握することに役立った。                                                 |
| 11 |                                             | 千田みゆき                         | 短大2年次後期<br>地域看護学全講<br>議終了後        | 学生が主體的に高齢障害者の理解を深めるための試みとして、擬似体験の演習を行う。                                           | 白内障、難聴、構語障害を有する片麻痺の状態を再現する。①包帯を前側の肘関節と両側の膝関節に伸展した状態を貼った白内障眼鏡をつける。②包帯を利き手の前腕と下腿にそれぞれ1kgの重りをつける。③黄色セロファンを貼った白内障眼鏡をつける。④両耳に綿球をつめる。⑤マスキングテープを貼る。⑥両手に軍手をはめる。この状態でテキストを読む。ベッドから起き上がった椅子に座る。扉を開閉し廊下にて歩く。階段の昇降を行う。コップを持つて水を飲む。直径1cmのお菓子を取る。                   | 擬似体験の有無に関わらず、学生は高齢障害者に違い、不健康、鈍い等のイメージを持つ傾向があった。演習後、学生の高齢障害者観は肯定的なイメージに変化したことが心理的側面に対する理解には変化がなかった。                                                               |
| 12 | 老年者を理解するための<br>疑似体験<br>(1997)               | 嶋田えみ子<br>流石ゆり子<br>渡辺 裕子<br>ほか | 短大2年次<br>老年看護概論                   | シミュレーションすることによって老年者の実像に近いイメージを描けるようにする。                                           | 体験時間は25分、体験直後に10分程度の全体討議を行う。1 グループ6～7人で2 グループがペアとなり、体験者とアシスタントを交互に経験して行う。自分が生きている年齢から5歳引いた年齢の自己のイメージづくりを行う。この5年間に起こりうる出来事を体験する。Aカードは「自立できている身体障害」Bカードは「自立した中で起きる心理的・社会的出来事」Cカードは「自立できなくなるような身体障害」Dカードは「自立できなくなるような心理的・社会的出来事」。                        | 自立できている身体障害者の体験では、身体的苦痛が老年者をイメージしやすくと回答している学生が多かった。外観の不快は恥ずかしさや不安感が多かったが、イメージには至っていない。多くの学生は「電車の中で席を譲ってもらった」で老年者をイメージしていた。排泄に関する出来事は学生が実感もイメージも多くの看護ケアまで考えられていた。 |
| 13 | Imagination Aging老人<br>理解のための疑似体験<br>(1997) | 堀口由美子                         | 専門学校3年<br>課程2年次<br>老人臨床看護10<br>時間 | 加齢に伴う身体的変化を擬似的に体験することによって、加齢が及ぼす身体的・精神的変化を理解する。                                   | 視力：ピンホール検眼紙枠と色付きセロファン使用。聴力：耳栓を用いる。嗅覚：ハンカチで顔を覆う。味覚：固定帯で固定し重りをつける。触覚：手袋着用。上着の前ポケットに砂のうを入れる。その条件で、日常生活動作・生活関連動作を行う。                                                                                                                                      | 疑似体験で学生が加齢に伴う老人の身体的・精神的変化を体験したことによって、観念的で漠然としたイメージが老人の理解として変化した。身体面での変化を体験したことによって、老人の精神の機微に気づいた。                                                                |
| 14 | 高齢者疑似体験学習を<br>活用した老年看護学<br>展覧会<br>(1998)    | 土屋志保里<br>佐藤 重美<br>奥野 茂代       | 大学2年次後期<br>老人看護概論                 | 老化に伴う身体的変化を自ら体験することにより高齢者が生活上でできること、できないこと、不便なこと、気づくことができない。また、体験を通して高齢者への援助を考える。 | 4人1組の20グループで90分行う。一人当たり10分～15分程度の体験時間。「うちらしま太郎」を使用。各グループ毎10テーマの課題から4課題を選択し、一人一課題を行う。体験課題は「外来受診、新聞、掃除、薬、靴と靴下、更衣、伝言、布団、貯金、鍵」である。体験一週間後の講義で体験学習のまとめを行う。                                                                                                  | 学生は体験課題によって感想に違いがあり、視覚に関してはどの課題でも感想として挙げられていたが、聴覚、上肢関節、全身に関しては、一部の課題のみ感想として挙げられていた。心理的側面では主に体が利かないことによる日常生活の不便さに思いを寄せていた。                                        |

い自分として世界を新しく、今までと違う別の自分との関わりで見直し、また新しく関わり合うこと」と述べている。擬似体験は“なってみる”ことによる理解として自分が変わる体験になると言える。高齢者がどういう身体状態なのかを知ること、学生の認知構造が修正され、今まで自分が捕らえていた高齢者のイメージが変わり、高齢者への共感が生まれ、援助へと導かれるのではないだろうか。

### 3. 学習の評価

教師は『高齢者擬似体験』の成果を学生の体験前後の変化を比較することで評価していた<sup>29) 30)</sup>。佐藤ら<sup>2)</sup>は「高齢者擬似体験の効果として、高齢者の問題や加齢の体験について実感を伴って理解を深めることができ、その上で高齢者援助への考えを見出す方法として有効であるとしながらも、学生の中には『高齢者擬似体験』で展開された老後と同じようになるのではないかと深刻に考える学生がいた」と述べている。また富田ら<sup>30)</sup>も、「擬似体験をすることで老いに対する否定的な感

情を抱く学生がいた」と述べている。『「高齢者擬似体験」は、高齢者への共感性を育む手がかりとなるが、欠点として現実を歪める、怒りやフラストレーションを引き起こすかもしれないこと<sup>19)</sup>が挙げられている。これらの欠点は、看護者としての職業の決定的ダメージになる可能性もあり、このあたりのフォローアップも考慮した上で行うことが必要である。

### 4. 体験学習の強化のための工夫

あらゆる体験は学習になり得るが、体験さえすればそれがそのまま学習になるのではない。体験を学習までに高めるためには、教育的関わりが重要である。我々は文献研究を基に高齢者擬似体験の学習過程は5段階あると考えた。①高齢者擬似体験を行う（経験する）、②そこで体験している自己の感情に気づく、③体験していた時の自己の感情が沸き起こった原因や影響されたものを討論の中で言語化する、④自己の高齢者像のつくりかえがなされる、⑤高齢者の立場に立った援助方法を発見する。このように、学生はこの5段階を経

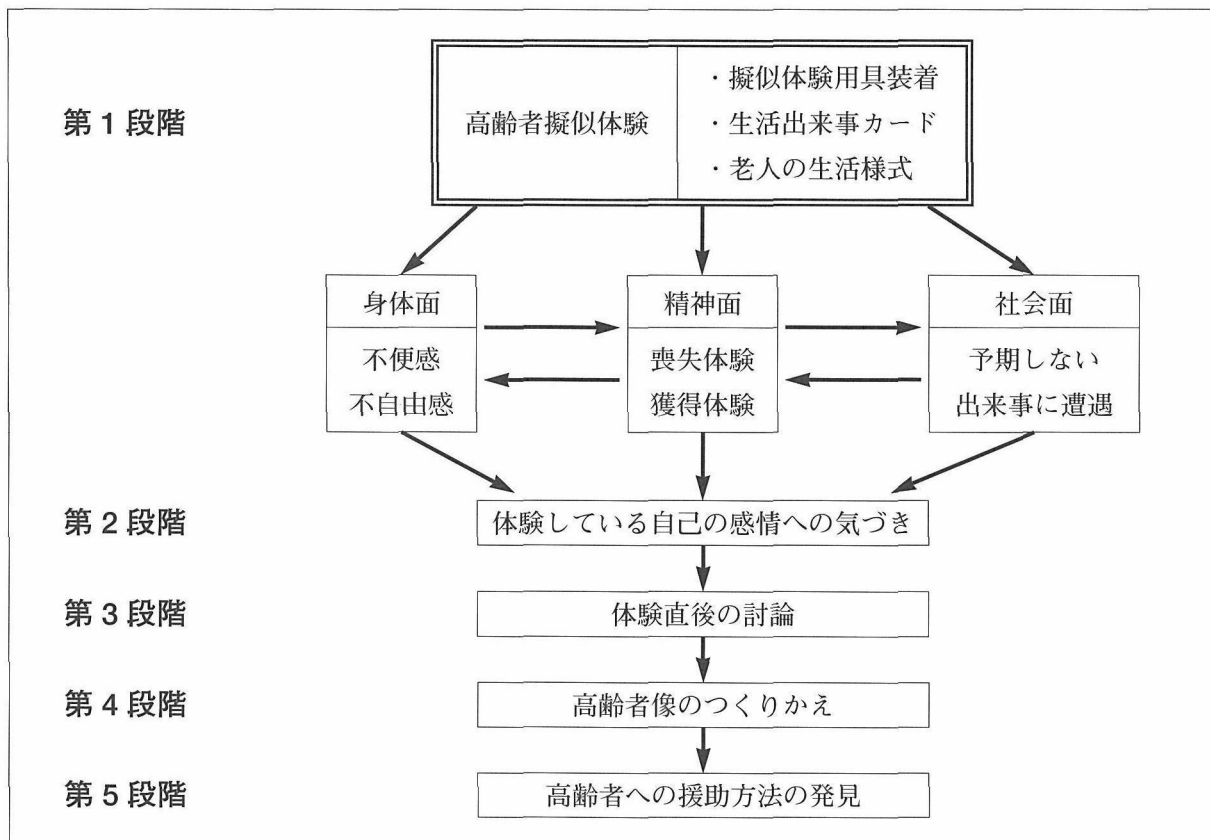


図3 高齢者擬似体験学習のプロセス

ることで体験が学習されていくと考える。この考えを基に『高齢者擬似体験』学習のプロセスを図式化すると図3のようになる。

Marte<sup>20)</sup>が、『Into Aging』で価値判断を公式化するのを参加者に要求する演習は貴重であると主張しているように、この過程で特に重要なのは『③体験していた時の自己の感情が沸き起こった原因や影響されたものを討論の中で言語化する』である。『高齢者擬似体験』の報告の中に、「身体面の変化を目的としながら、体験を通して高齢者の精神の機微にも気付けた」<sup>21)</sup>と述べているものがあつたが、討論の時間は設けられておらず、それでは体験学習の教育的意味は薄れてしまう。また、擬似体験の効果は身体面より精神面の方が大きいとの報告や、逆に演習の限界として精神面の体験を挙げているものもあつた。体験の前の段階でその体験から引き出され得るものをよく検討して、「体験の核心部分を的確に体験者に提供できるようにすること」<sup>22)</sup>が重要になる。

『高齢者擬似体験』直後の討議は、この活動の本質的な部分の一つとされており、「学生が体験をまとめ、再考し、知識を適用し、活動の中に用いた問題解決法を“外在化”できるよう援助すること」<sup>19)</sup>と言われている。体験を強化するためには体験学習直後の討論時間が必要である<sup>21)</sup>が、この討論の時間を含めて計画されている学校は文献で見ると限り少なかった。体験後の教育的関わりでは、振り返りを行い、体験のプロセスを見なおして、その場で生じたことやその意味を考えられるようにすることが大切である。今回の文献検討を通して、『高齢者擬似体験』を行う場合は体験直後の討議時間を含めた計画を立てることの重要性が示唆された。

(小括)

『高齢者擬似体験』は“なってみる”ことによる理解として自分が変わる体験になると言える。しかし体験さえすればそれがそのまま学習になるのではない。体験を強化するためには体験学習直後の討論時間が必要であり、教師は学生が体験の振り返りを行いプロセスを見なおして、その場で

生じたことやその意味を考えられるように関わることが大切である。

## 5. 『高齢者擬似体験』学習の限界

『高齢者擬似体験』学習は、教師が意図的・計画的な活動として『高齢者擬似体験』を提供するが、実際に複数の学生がグループになり活動するため、学生一人一人にとって個人的レベルの学習になりにくい側面も持ち合わせている。

Marte<sup>20)</sup>は、「極めて個人的レベルで学習するという状況下の経験に個人がさらされない限り、姿勢の変化を達成するのは非常に困難である」と述べている。体験は個別であることが重要で、教師は個別であるがゆえに同じ体験はないことを自覚することが重要である。また山田<sup>13)</sup>は、「体験が強烈であればあるほど内面化され人間の根幹をつくる。それだけに体験で得たものから解放されにくい。そのときに絶対の真理となり、個人の動かしがたい判断基準となりやすい」と述べている。

このように、『高齢者擬似体験』学習で学べる限界はあるであろうし、それを教師がいかに認識しているかが重要になる。体験学習は、共感性を育む万能な教育方法ではなく、難点も持ち合わせていることを教師は自覚しておかなければならないのである。

## Ⅶ. ま と め

今回の文献研究で得た成果は、以下のことである。

1. 『高齢者擬似体験』学習の実施時期と学習効果との関係を検討していく必要がある。
2. 『高齢者擬似体験』学習を行う場合、討論時間を含めた計画を立てることが大切である。
3. 『高齢者擬似体験』学習は、学生が高齢者の身体状態を知り、学生が捕らえていた高齢者像が作りかえられ、高齢者の立場に立った援助方法を発見することができる。
4. 『高齢者擬似体験』の学習は5段階からなり、特に体験直後の討論で体験中の自己の感情に気づき、言語化することが重要である。
5. 学生の中には『高齢者擬似体験』学習で古い

に対する否定的な感情を抱くことがあるが、体験は個別であり同じ体験はないので、教師は実施時に学生への配慮を行うことと、その後十分なフォローが必要である。

注1)

新聞のデータベースでの『高齢者擬似体験』実施報告は29件あった。その内訳は1993年1件、1994年6件、1995年2件、1996年6件、1997年5件、1998年5件、1999年6件。対象は一般市民10件、行政機関で働く者4件、公共交通職員4件、小・中学生3件、高校生2件、20歳代の者3件、その他3件。目的は、「老いる」体験12件、お年よりや障害者の立場に立つ9件、高齢者問題を考える3件、在宅看護に対する理解3件、安心して生活できる環境づくり2件。報告の多くは、高齢者擬似体験により体験者は高齢者の気持ちや行動パターンを理解することができ、高齢者の立場に立った見方ができるように変化したと述べていた。

### 引用文献

- 1) 太田喜久子他：「老年期にある人々への看護」の学士課程における教育内容と方法，聖路加看護大学紀要，21，34，1995.
- 2) 佐藤弘美他：老人理解のための体験学習 Into Aging，看護展望，18 (8)，880，1993.
- 3) 社団法人 長寿社会文化協会：News Letter「WAC シニアシミュレーター＜愛称：うらしま太郎＞」，1，1993.
- 4) 牧昌見編：新学校用語辞典，776，ぎょうせい.
- 5) 細谷敏夫他：新教育学大事典，54，第一法規，1990.
- 6) 大野連太郎：低学年の合科的指導における体験学習，現代教育科学，27，(11)，76，1984.
- 7) 浅川明子：自己実現の指針としての体験学習，看護学雑誌，49 (3)，280，1985.
- 8) 木場富喜：看護基礎教育における情意教育の今日的意義，看護展望，18 (3)，866，1993.
- 9) 太田節子他：看護技術の指導方法（第一報）—体験学習を導入して—，滋賀県立短期大学学術雑誌，35，66，1989.
- 10) 江口伸枝他：患者理解に近づく日常生活の援助技術習得とは—排泄の援助技術から—，看護展望，19 (12)，1386，1994.

- 11) 大石杉乃他：看護教育における床上排泄体験の意義，月刊ナーシング，11 (4)，104，1991.
- 12) 山田勉：「体験学習」がなぜ今問題になるのか—「体験学習」の必然性と課題，現代教育科学，27 (11)，46，1984.
- 13) 坂倉恵美子：インタビュー体験が学生に及ぼす教育効果，北海道大学医療短期大学部紀要，83，1998.
- 14) 中村弥生他：老人看護を考えるための体験学習—看護学生のおむつ内排尿体験学習を通して—，京都府立医科大学医療技術短期大学部紀要，4，10，1994.
- 15) 高橋フミエ他：高齢者に対する尿失禁看護の関心—学生の紙オムツへの排尿体験の反応，Quality Nursing，2 (3)，65，1996.
- 16) 千田みゆき：擬似体験学習による高齢障害者に対する看護学生の認識の変化，埼玉医科大学短期大学紀要，8，30，1997.
- 17) 奥田真丈他：現代教育大事典，ぎょうせい，206-207，1979.
- 18) 佐伯胖：「学ぶ」ということの意味，120，岩波書店，1998.
- 19) レバド トニエほか：看護学教育のストラテジー，医学書院，25，1993.
- 20) Annabelle Lee Marte :Experiential Learning Strategies for Promoting Positive Staff Attitudes Toward the Elderly, The Journal of Continuing in Nursing 22 (2)，1991.
- 21) 堀口由美子：Imagination Aging 老人理解のための擬似体験，看護教育，38 (6)，456，1997.
- 22) 藺田碩哉：体験学習のすすめ—体験を学習化する—，社会教育，47 (9)，20，1992.

### 参考文献

- 23) 鳴海喜代子他：老人を理解するための体験学習の意義について—腰曲げ歩行の体験学習の検討から—，日本看護学会23回集録 看護教育，156-159，1992.
- 24) Hoffman, T. L., & Reif, S. D. : Into aging. Thorofare, NJ : Slack, Inc, 1984.
- 25) 足立みゆき他：看護学生のおむつ着用による体験学習に関する研究—おむつ着用による排泄体験を通して—，鳥取医療短期大学紀要，26，45-50，1997.
- 26) 成田伸他：授業研究「体験学習」の文献的考察，看護

- 教育, 34 (2), 91-100, 1993.
- 27) 清水初子他：看護系4年制大学における老年看護学臨地実習の実態と課題, 山梨県立看護大学紀要, 1, 41-53, 1999.
- 28) Layton, J. M. : The use of modeling to teach empathy to Nursing students. Research in Nursing and Health, 2, 163-176, 1979.
- 29) 宮地緑他：老人看護学演習における老いの体験学習, 看護教育, 34 (11), 865-870, 1993.
- 30) 富田ゆき恵他：シミュレーションゲームによる「老年期を生きる」体験学習の効果の検討 ―看護実習前後の学生の反応の分析及び展開方法の評価―, 聖隷クリストファー看護大学紀要, 4, 29-43, 1996.
- 31) 佐藤弘美他：老年期を生きることを理解するためのシミュレーションゲームの効果について, 千葉大学看護学部紀要, 15, 155-159, 1993.
- 32) 佐藤弘美他：老年期を生きることを理解するためのシミュレーションゲームの開発, 千葉大学看護学部紀要, 17, 129-133, 1995.
- 33) 佐藤弘美他：「老年期を生きる」ことを理解する授業の展開 シミュレーションゲームを用いて, 看護教育, 37 (4), 280-284, 1996.
- 34) 斎藤好子：左上肢麻痺を体験する意味について, 福井県立大学看護短期大学部論集, 3, 119-125, 1996.
- 35) 平出恵子他：看護学生の老人に対する擬似体験, 日本看護学会27回集録看護教育, 131-134, 1996.
- 36) 嶋田えみ子他：老年者を理解するための擬似体験 INTO AGINGによるシミュレーションゲームを試みて, 山梨県立看護短期大学紀要, 2, 83-95, 1997.
- 37) 谷垣静子他：看護とその創造と実践 老いの理解を深める ロールプレイを取り入れた演習の評価, 看護実践の科学, 21 (4), 72-74, 1996.