

口 演

教育史かるたの実践発表
— 知識と思考との関係を考察する —
奥井 現 理

【目 的】

本研究の目的は、本学の教職科目である教育史における新たな取組みの実践発表をすることを通して、知識と思考との関係を考察することである。本発表は、その手がかりとしての実践報告およびそれに基づく推論の発表を行うものである。

【方 法】

発表者は、平成27年度教育史の授業を、毎回三部に分けて運営した。一部目が「近現代西洋教育史シート」の演習である。これは著名な教育思想家・教育者の人名（レベルⅠ）、出身国名（レベルⅡ）、代表的著書名・理論等（レベルⅢ）を暗記することを目的としている。シートは全く同じものが15回用いられるが、学生は自分のペースで学習を進め、任意にレベルを上げてゆくことができる。数分の演習の後、学生は匿名で個別指導を受けることとなる。二部目が、伝統的なスタイルの講義である。古代ギリシャに始まり現代まで、西洋と日本における教育思想、教育制度等の説明が行われる。そして三部目が、「教育史かるた」である。これは、一部目の「シート」に掲載されている人物を中心に、国名や著書名・理論等のキーワードを組み合わせて作成

されたカードゲームである。発表者はこれを用いて、いわゆる小倉百人一首におけるちらし取りや源平合戦といったゲームを毎回行い、授業を締めくくっていた。

【結果と考察】

学生からの反応（アンケートによる）は、単に「面白い」「楽しい」というものだけではなかった。「シート」と「かるた」の相乗効果を感じるという回答が多く寄せられたのである。

その構造上、「シート」の内容習得が「かるた」遊びの習熟を促すことは発表者によって想定されていたし、それは成功したと考えている。しかし、その逆の流れ、すなわち「かるた」の習熟が「シート」の習得を促す流れまでは、希望的観測に過ぎないと考えていた。

「教育史かるた」は、そのゲーム性が暗記を促す仕組みになっていると考えられる。たとえば「ドイツ」だけで四人（ルター、カント、フレーベル、ヘルバルト）の該当者があるため、学生は最初に読み上げられる国名だけを聞いて手を出すことはできない。その次の著書名や理論等が読み上げられて、初めて一枚の札を特定することができる（講義者は、これを小倉百人一首の競技かるたにちなんで

「〇枚札」と読んでいた)。これにより、学生は「かるた」において良好なパフォーマンスを発揮するためには(ここが最も想定できないところである)、必然的に人名、国名、著書名・理論といったキーワードの習得に励まなくてはならない。つまり、一部の「シート」を暗記する動機付けができたと考えられるのである。

本研究の主眼が注がれるべきは、この実践により、二部目の講義内容も生きることになったのではないか、というものである。人名を中心に国名、著書名、教育理論を説明してゆくという講義のスタイルは従来から変えていない。しかし、講義内容が「かるたに出てきた人」「覚えていて知っている人」の話

であることは、学生の思考・理解を促すものであるように思われた。これにより発表者は、知識は、それがあまり印象・評判の芳しくない「暗記」を通して得られたものであったとしても、「思考」の手がかりとして有効に機能するのではないかと推論するに至った。

【結 語】

本発表で紹介した取組みおよび推論は、半期の実践をのみ経たものにすぎないため、取組みの練度も低く、それゆえにこの推論も実証性に乏しい。しかし、これまでになく手応えを感じることでできた取組みであったため、今後の研究の手がかりを残し、かつ基礎を固めるために、本取組みを発表したものである。

口 演

聴覚的協和感・不協和感の知覚に関する研究

— 楽音を用いた検討 —

山 本 由紀子

1. はじめに

我々の周囲には様々な音が存在し、それらの音は、複数の周波数成分(以降、成分)を持つ複合音である。複合音には協和/不協和が生じる。協和とは、音楽学的には「同時に鳴った二つ以上の音が快く調和して響く状態」と定義されており、音や音楽が協和している/いないと感ずる感覚を協和感/不協和感という。聴覚的協和感とは、旋律や和声進行といった音楽の流れから切り離された、音そのものに感ずる協和感と定義されており、音楽における協和感の基礎を成すとされている。聴覚的協和感における協和/不協和の選好や弁別判断においては、音楽の専門家と非専門家は同様の傾向を示し、乳児でも成人と同様の傾向を示すことが見出されている。そ

のため、聴覚的協和感は音楽経験に依存しない生得的なものであり、音楽に特化しない聴覚のメカニズムを反映していると考えられる。本研究ではこの聴覚的協和感に注目した。

2. 目 的

Helmholtz(1877)や、PlompとLevelt(1965)による加法モデルの発表以降、現在に至るまで様々なアプローチで研究が進められている。特に近年では、脳機能計測装置を利用することにより、協和感の神経基盤が解明され始めている。このように研究が発展しているにも関わらず、定量的な研究で対象とされている音は、少数成分で振幅変動のない単純な複合音に限られている。そこで、本論文では、臨界帯域内に3成分以上が同時に存在する場合に生じる相互作用が、複雑な構造をもつ楽

音の不協和感の知覚に与える影響を検討し、協和感／不協和感知覚のメカニズムに関する基礎的な知見を得ることを目的とした。

3. 実験方法

参加者：正常な聴力を持つ成人男女68名

刺激：ピアノ音とオルガン音の短2度音程、完全5度音程、および12成分複合音と3成分複合音、各12種類

不協和度を「澄んだ／濁った」で対比較法により測定した。

4. 結果

既存の加法モデルは、先行研究で主に用いられてきた少数成分で振幅変動のない単純な複合音の不協和度を推定することはできたが、楽音および3成分複合音の不協和度を推定することはできなかった。これらの結果により、臨界帯域内（2成分が分離して聞こえる最小の周波数差）に3成分以上が同時に存在すると、それらの成分間で相互作用が生じているため、加法モデルがあてはまらないという可能性が示唆された。そこで、臨界帯域

内に3成分以上が同時に存在する場合の実験結果に基づき、加法モデルを拡張したモデルを提案した。提案モデルで、前述の刺激の不協和度を計算したところ、それらの刺激の不協和度を推定することができた。

5. まとめ

これまでの聴覚的協和感と音の物理的属性とを定量的に関係づける研究では、楽音が用いられることはほとんどなかった。計算機的能力が飛躍的に向上し、複雑な音声刺激を作成・解析することが容易になった現在でも、ほとんどの研究において、少数成分からなる単純な複合音のみが用いられている。そのような状況の下、本研究では、楽音を対象として不協和度の測定とモデルによる推定を行った。その結果、楽音のような臨界帯域内に3成分以上が同時に存在する音の場合、それら成分の間で生じる相互作用が、協和感／不協和感知覚に影響を与えているという、聴覚メカニズムに関する基礎的な知見を得ることができた。

口 演

看護基礎教育におけるシミュレーション教育導入の背景とシミュレーション演習の紹介

鈴木真由美・熊谷寛美・刈部亜美・下村美枝子・田中真由美

【目的】

本研究では、看護基礎教育の初年次にシミュレーション演習を体験した学生の学びの実態を明らかにすることを目的とした。調査は平成28年2月からの実施であるため、今回は研究の背景について紹介する。

【シミュレーション教育導入の背景】

近年の看護基礎教育の課題は、大学・専修学校進学率が80%を超えるという「高等教育のユニバーサル化」（マーチン・トロウ）と、

臨床現場で学生が体験を積むことが困難な状況という2点がある。高等教育のユニバーサル化は、主体性・自立性に欠ける学生が多くなるという学習者の姿勢や、アセスメント能力の未熟さ、実践力の乏しさに影響する。臨床現場は、入院期間の短縮化、患者の権利意識の高まり、医療安全の強化など看護学生（以降、学生）が患者の重症度や回復の速さについていくことができない、実習期間中に1人の患者とじっくり向き合えない、無資格者で

あるために体験できる技術が制限されるといった状況を生み出している。基礎看護学領域では、この課題への対応としてシミュレーション教育の導入を試みた。シミュレーション教育とは、臨床の事象を学習要素に焦点化して再現した状況の中で、学習者が人や物にかかわりながら医療（看護）行為やケアを経験し、その経験を学習者が振り返り、検証することによって専門的な知識・技術・態度の統合を図ることを目指す教育（学習）のことをいう。

【シミュレーション演習の有用性と限界】

看護基礎教育におけるシミュレーション教育あるいはシミュレーション演習に関する5つの文献が述べるシミュレーション演習の有用性は、①自分の行動をより広い視点で見直したり向上心を刺激する機会となる②自分が体験する以外にも他の学生の実施している様子を見ながら学習することが可能である③ノンテクニカルスキルを学ぶことが可能である④チーム単位で体験し考えていくことが学びを深めている⑤わかるからできることへの転換の効果がある、の5つであった。シミュレーション演習は繰り返し学べる、失敗から学ぶことができるという利点がある一方で、シ

ミュレーションを設計しデザインする教員の教育実践力に左右されるという限界もある。

【シミュレーション演習の展開方法】

1. シミュレーション演習の流れ：演習は個人・グループでの事前学習、学生-教員間における学習目標の共有やシミュレーション環境などを説明するブリーフィング、シミュレーションの体験、体験を振り返り仲間とディスカッションするデブリーフィングを一連とする。

2. シナリオの作成：学生のレディネスを前提に作成する。臨床現場で起こる患者状況を作成し（事例）、その文脈の中で起こる様々な場面を模擬体験することでその中に埋め込まれた学習ポイントを学べるものとする。

3. シナリオのテストラン：シナリオの作成後は、指導する教員間で学習者役を決めて行う α テストと、実際の学習対象者に近い学習者を立てて行う β テストのテストランを行う。

*この調査は、飯田女子短期大学研究倫理委員会の承認を得ており（27-2）、研究に関する費用の一部は学内共同研究助成金をうけて実施している（27A01）。

口 演

基礎看護学領域におけるシミュレーション演習の授業プログラムの紹介

刈部 亜美・鈴木真由美・熊谷 寛美・下村美枝子・田中真由美

【目的】

本研究の目的は、看護基礎教育の初年次にシミュレーション演習を体験した学生の学びの実態を明らかにすることである。今回の報告では、シミュレーション演習の授業プログラムの紹介をする。

【授業プログラムの紹介】

1. 演習の位置づけと対象者：1年次後期の科目、基礎看護技術論Ⅳ（フィジカルアセスメント）の総合演習（180分2コマ）、57名の1年次看護学生を対象とした。

2. レディネス：本演習の事例を学習するにあたり人体構造機能学、病理学、看護学概論、基礎看護技術論、コミュニケーション論の履

修が済んでいる。

3. 演習のねらい：フィジカルアセスメントのための系統的な観察と判断を学習することをねらいとした。近年の学生の傾向として、学内でバイタルサイン測定をはじめとするフィジカルイグザミネーション（フィジカルアセスメントのための手技）を習得しても、臨地実習ではその手技のみに終わりアセスメントができない課題があった。その解決策として、事例の患者に関心を持ち、知識を活用して状況判断し、必要なケアを考えるシチュエーション・ベースド・トレーニングを取り入れた。また、模擬患者を設定することで、コミュニケーションや対人援助技術のノンテクニカルスキルの向上を図ることをねらいとした。これらの学習において、学生同士がグループで協力し合い主体的に学べることを目指した。

4. 学習目標：本時の到達目標は、「事例の患者の看護援助についてアセスメントからケアの実際までを学ぶことができる」であり、学習目標を、①対象の状態を観察できる②観察した状態の判断ができる③その判断から対象を安楽にするためのケアを考えることができる、と設定した。

5. 演習展開：グループ編成は学生を1グ

ループ3～4名に分け、さらに1セッション5グループの3つのセッションとした。展開は、ブリーフィング(15分)、シミュレーション(10分)、デブリーフィング(20分)を1セットとし、4回繰り返した。デブリーフィングでは、シミュレーションを経験した学生だけではなく、観察していた学生も全員でホワイトボードへ意見を出し合い、振り返りを行い次のシミュレーションへ繋げていった。

6. 事例と課題：62歳男性。1週間前から倦怠感、咳嗽、発熱があり受診した。肺炎と診断され入院し抗生剤投与となる。課題「入院1日目、10時の検温を行ってください。」

7. 事前学習課題：演習要領を1週間前に配付し、フィジカルアセスメント、体温管理・保温の援助、患者の疾患についての学習を促した。

【シナリオのテストラン】

演習の事例、レイアウト、物品などの準備ができた後テストランを実施し、展開方法の検討を行った。

*この調査は飯田女子短期大学研究倫理委員会の承認を得ており(27-2)、研究に関する費用の一部は学内共同研究助成金をうけて実施している(27A01)。