

問題解決能力向上を目指した成人看護学事例演習の検討

■ 青木 早苗（高知大学 教育研究部医療学系看護学部門）

はじめに

国立大学法人高知大学では、「地域社会の諸問題を幅広い教養と綿密な観察力に基づく学際的な視点で自ら捉える課題探究力、さらには諸課題への対応策と解決策を自ら構築し提案できる能力とともに意欲を持った人材を育成する」ことを中期目標にあげている。それを受け、医学部看護学科では、平成22年度から看護学教育授業開発検討会を立ち上げ、活動を開始した。委員会の主な活動目標は、学生の問題解決能力がどの程度備わっているのかを把握できる「問題解決能力測定尺度」を開発すること、「問題解決能力測定尺度」を用いて、4年間の大学生活において学生の問題解決能力がどのように変化しているのかを明らかにすること、看護学科の学生の問題解決能力向上を目指した授業開発を行い、「問題解決能力測定尺度」を用いて授業を評価することであった。

今回は、問題解決能力向上を目指した授業開発を行うために、看護過程の展開の授業を選択した。看護師に求められる実践能力には、①ヒューマンケアの基本的な能力、②根拠に基づき、看護を計画的に実践する能力、③健康の保持・疾病の予防・健康の回復にかかわる実践能力、④ケア環境とチーム体制を理解し活用する能力、⑤専門職者として研鑽し続ける基本的能力がある¹⁾。看護過程の展開はこの②に該当し、卒業時に

は「批判的思考や分析方法を活用して看護計画を立案できる」、「問題解決法を活用し、看護計画を立案し展開できる」、「実施した看護実践を評価し記録できる」ことが求められる。看護過程の展開では問題解決の思考が重要であると同時に繰り返し看護過程の展開を行っていくプロセスの中で根拠に基づき看護を計画的に実践する能力が養われていくと考える。特にアセスメント能力は簡単に身に付くものではなく、継続した訓練も必要である。患者の個別性を考慮し、看護的視点でアセスメントを行う際には、豊富で質の高い情報が必要である。そのためには、情報収集に必要な基礎知識やフィジカルアセスメント能力に加え、患者の主観的情報（subjective data）を受け止め、疑問や関心を持ってそこから客観的視点（objective data）で情報を広げていく能力が求められる。

そこで成人看護援助論の事例演習を取り上げ、能動的な学習法として効果があると言われている²⁾ PBL（Problem-Based Learning）を主軸に、体験（ロールプレイ）を組み入れたアセスメントまでの段階の学びを強化する授業を実施し、学生からの調査により、その効果を明らかにしたので報告する。

1. 授業の実際

1) 授業の概要

事例演習は、2年生2学期に行う成人看護援助論60時間（4単位）のうち14時間（7回）で、慢性期疾患患者（急性骨髄性白血病の事例）の看護過程の展開を実習で使用する記録様式を用いて行う。以下、看護過程の基本的用語は文献³⁾を参照。

2) 対象者のレディネス

1年次に解剖生理学、病態学などの専門基礎分野の講義は終了している。基礎看護学にて看護過程の授業を終了し、各専門科目が同時進行している。また基礎看護学実習は終了している。今回の事例で用いる「血液疾患患者の看護」の講義は演習を行う前に行った。

3) 指導案作成過程（図1）

単元の教材観、学生観、指導観に関しては、定期的学習会を持って何度も話し合い、教員間で共有しながら、授業展開を考案した。

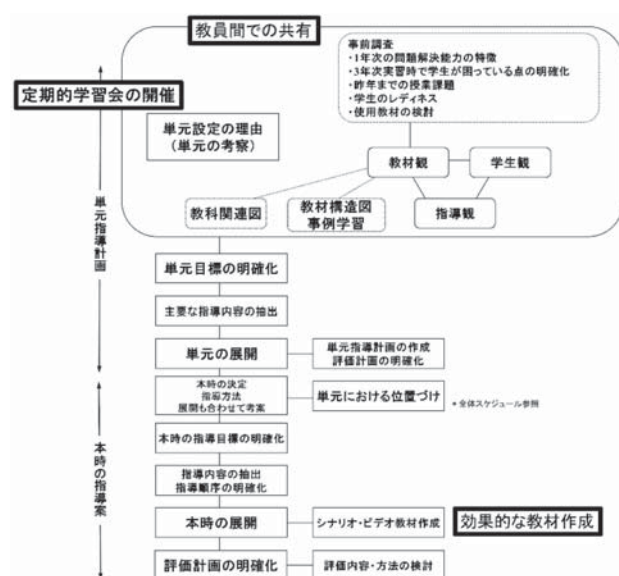


図1 指導案作成過程

4) 授業展開の工夫（表1）

この演習は、1年次の問題解決能力の特徴を踏まえ、アセスメントまでの段階の学びを強化することを特に意識し、3年生の実習に向けて学生が看護過程の展開を主体的に学習し、理解できることを目的とした。また、グループワークや全体討議で話し合ったプロセスを重要視し、お互いのアセスメントをクラス全体で共

有することにより、「正解」ではなく、様々な考え方を通して自分たちの看護過程を修正したり、納得したりできることをチュータは支援するように心掛けた。チュータは4人であり、それぞれの臨床経験・教員経験が学生サポートに影響しないようにするため、指導要領を作成し、それを元にチュータとして学生に関わるようにした。学習形態はグループワークを主体とし、PBLの進め方に沿い、1人の教員が2～3グループを担当し、演習を進めていった。

ペーパーペイシエントでは、どうしても患者がイメージしにくく、リアリティにかけるため、教員が演じた場面のビデオ学習や実際にロールプレイを行うことにより、臨場感を持たせる工夫を行った。

また、データベースアセスメントを行う際に、まず不足している情報に学生が気づくこと、そして不足している情報を実際に患者役の教員から収集する体験を取り入れた。したがって初回の患者情報はA4用紙1枚に家族構成、既往歴、現病歴、治療、検査データなど学生が事前学習するために最小限必要な情報のみとした。

2回目の不足情報を収集するロールプレイでは、実習初日をイメージしながら、どのような情報をどのような方法で収集するのか、グループで事前に話し合っ

てまとめておくように指示した。そして、教員が演じる患者・家族に対し、学生が面接・フィジカルアセスメントを実施していく。このとき教員は、学生から出てきた必要な不足情報・また学生から出てきていない不足情報を元に役作りを行い、それぞれの役を演じるようにした。

この場面で得られた情報を学生たちが記録用紙に整理しながら、データベースアセスメントを行う。成人看護学実習で学生が最も躓くのはこのデータベースアセスメントであり、情報収集の段階で1週間を費やしてもまだ全体像を捉えられない学生も多い。このことを踏まえ、初回事例提示は最小限の情報にとどめ、そこからcueとなる情報をどのように広げていくのか、またどのように患者から情報を収集していくのかを実際に学んでいけるような授業展開とした。このときに

表1 授業展開

	回	授業形態	内容
アセスメント (データの整理)	1	<①-④レイン> <個人学習> <グループワーク>	①オリエンテーション・看護過程復習 ②ロールプレイにて事例紹介(患者・看護師を教員が演じたビデオ教材視聴) ③個人学習:情報の整理 ④グループワーク(各グループで情報の整理,不足データ)
	2	<①-④レイン> <全体討議> <グループワーク>	①不足情報についてロールプレイ(役割:患者・家族-教員,学生役:学生) このとき,どのような内容を聞きたいのかグループごとに不足情報をまとめておく。 ②各グループでの演習
	3	<全体討議>	①全体討議 ・Ⅰ軸,Ⅱ軸,Ⅲ軸ごとのデータの解釈・分析について ・患者の全体像のイメージについて
アセスメント (重点)	4	<グループワーク>	①グループワーク ・キーワードを抽出し,関連図を作成する。 ・問題,原因と誘因(関連因子または危険因子),強みを明らかにする。
	5	<全体討議>	①全体討議:4回目の内容について
診断・計画	6	<全体討議>	①全体討議:優先順位の設定,看護目標,看護計画
実施・評価	7	<①-④レイン> <個人学習>	①ロールプレイ(学生が立案した計画をもとに患者・看護師を教員が演じたビデオ教材視聴):実施の評価,健康問題の評価,看護計画の評価 ②個人で実施・評価記録の記載 ③演習のまとめ・質問等

知識が不足しているとアセスメントのエビデンスが不十分になるため、「成人期の特徴」「成人期の発達課題」「病態生理・診断・治療・看護のポイント」などを事前学習してから演習に臨むように提示した。

7回目の実施・評価のロールプレイでは、学生が立案した看護計画をもとにシナリオを作成し、看護師の一援助場面を教員が演じ、実施・評価の記録様式に学生に記載してもらい、記載した記録は学生個々にフィードバックしていくために、学生が記載した記録をもとに全体討議で学びを共有した。

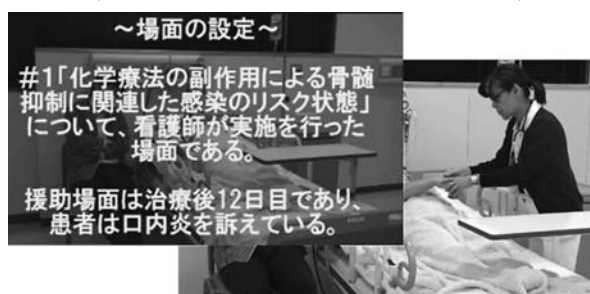
〈第1回目:事例紹介〉DVD視聴2場面



〈第2回目:学生と教員によるロールプレイ〉
不足情報について



〈第7回目:実施・評価のロールプレイ〉



2. 学生による授業評価

1) 調査対象者

成人看護援助論事例演習を受講した2年生60名

2) 調査時期:平成26年2月~3月

3) 倫理的配慮

授業開始前に、調査目的について口頭で説明を行い、調査への同意を得た。調査協力の有無は個人評価には影響がないことを伝えた。プライバシーの保護については、協力が得られたデータのみを使用し、対象者の特定ができないようにコード番号として扱った。

4) 調査内容と方法

回答は無記名とするが、授業前後での比較を行うため、学生に自分が考えたコード番号を記載してもらうこととした。またデータはオンライン学習支援システムに期間を決めて入力してもらうことを呼びかけた。調査は以下の内容について行う。

(1)《体系的方法で問題を解決する能力》、《態度》、《思考力》、《実行力》、《情報処理力》の5カテゴリー36項目からなる「問題解決能力測定尺度 Ver.2（資料1）」を用いて授業前後で調査を行う。

(2) 問題解決能力はその時々 の出来事が影響することが考えられるため、調査をしたときの回答が、どのような出来事に影響を受けているのか具体的に記載してもらう。

(3)「授業評価」は、授業過程評価スケール（講義用、演習用、実習用）⁴⁾を参考に、事前学習・オリエンテーションに対する評価（3項目）、ロールプレイに対する評価（7項目）、授業の参加・全体に対する評価（4項目）で構成し、授業終了時に調査した。

5) 分析方法

(1)「問題解決能力測定尺度 Ver.2」は、まず、4段階の尺度のうち、「当てはまる」、「だいたい当てはまる」の2段階を「肯定的評価」、「あまり当てはまらない」、「当てはまらない」の2段階を「否定的評価」として分ける。そして、「問題解決能力測定尺度 Ver.2」の調査項目ごとに基本統計を算出後、授業前後で χ^2 検定を用いて比較した。

(2) 問題解決に影響していると考えられる出来事は文中に表現された意味ごとに分類し、その特徴につ

いて質的に分析した。

(3)「授業評価」は、4段階の尺度のうち、「当てはまる」、「だいたい当てはまる」の2段階を「肯定的評価」、「あまり当てはまらない」、「当てはまらない」の2段階を「否定的評価」として分け、項目ごとにその特徴をまとめた。

6) 分析結果

調査票の回収数は授業開始前が51名（回収率85.0%）、授業終了後が50名（回収率83.3%）であり、そのうち欠損値がないデータ、前後のIDが同じデータ42名分を分析対象とした。

(1)「問題解決能力測定尺度 Ver.2」を用いた授業前後の比較

①《体系的方法で問題を解決する能力》（図2）

《体系的方法で問題を解決する能力》10項目全てにおいて、授業後に肯定的評価が増加していた。〈様々な場面で問題に気がつくことができる〉、〈問題に気がついた時、何が問題なのかを明確にできる〉、〈問題を解決するためにいろいろな方法を考える〉、〈解決策を実行する過程で、上手くいかない時には解決方法を修正して再度実行する〉の4項目では、授業前後で有意差が見られた。8項目では、実習終了時に8割を超える肯定的評価になっていたが、〈立案した解決策を実行できる〉、〈解決策の実行により、問題が解決したのを見極める〉、〈問題を解決する過程やその結果を見て、良かったところ、良かったところを見極める〉、〈解決策を実行した後、実際の結果と予測していた結果を比較する〉、〈解決策を実行する過程で、上手くいかない時には解決方法を修正して再度実行する〉

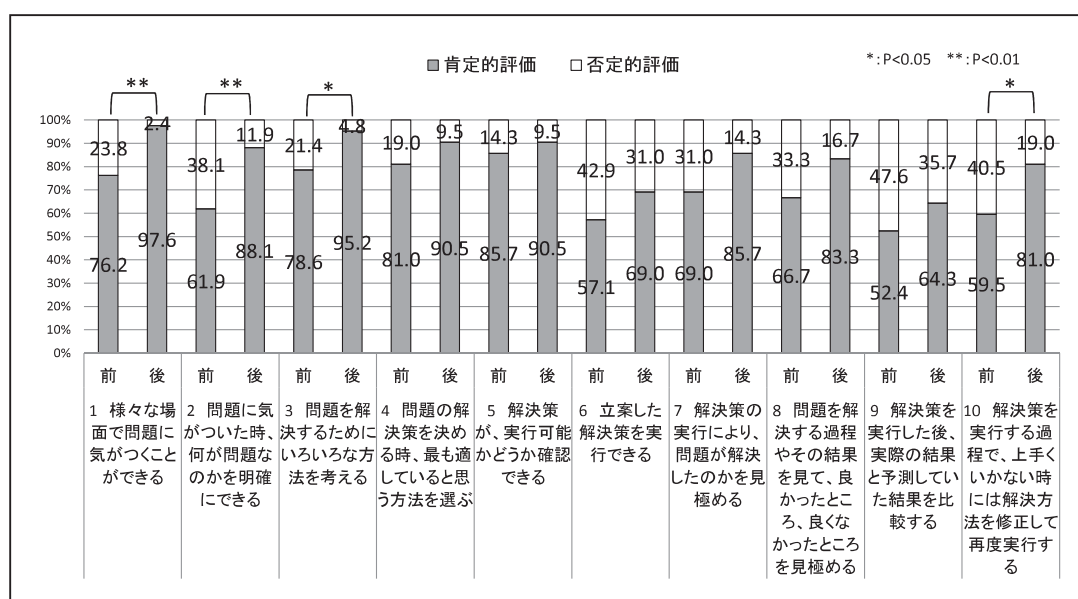


図2 体系的方法で問題を解決する能力

行できる)、〈解決策を実行した後、実際の結果と予測していた結果を比較する〉の2項目は授業後肯定的評価が増加しているものの、8割に達していなかった。

②《態度》(図3)

《態度》8項目全てにおいて、授業後に肯定的評価が増加していたが、授業前後で有意に差は見られなかった。〈他者からの自己に対する評価を素直に受け止める〉、〈やるべきことは自主的に行う〉の2項目は、肯定的評価が授業後8割に達していたが、他の6項目は8割に達していなかった。特に、〈日頃から疑問や

問題意識を持って生活している〉、〈新しい問題や難しい問題が生じてでも解決する自信がある〉、〈失敗を恐れず難しいことに挑戦する〉の3項目は、授業後も肯定的評価が5割に達していなかった。

③《思考力》(図4)

《思考力》5項目中、4項目において、授業後肯定的評価が増加していた。〈問題に気がついた時、似たような過去の問題について考える〉では、授業前後で有意差が見られた。〈好奇心が旺盛で、色々なことに挑戦している〉は、授業後に肯定的評価が減少してお

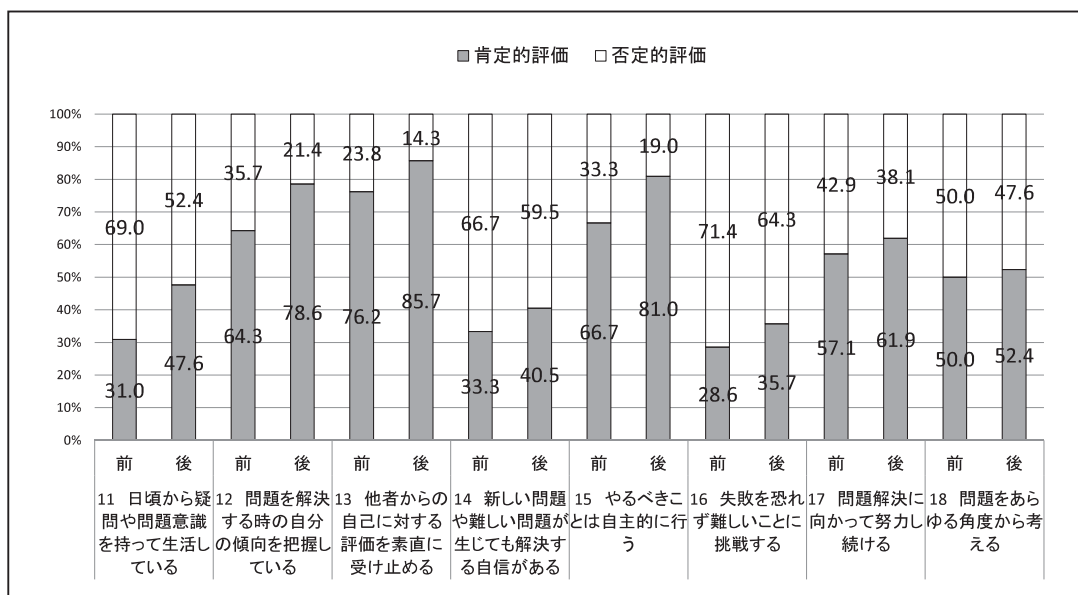


図3 態度

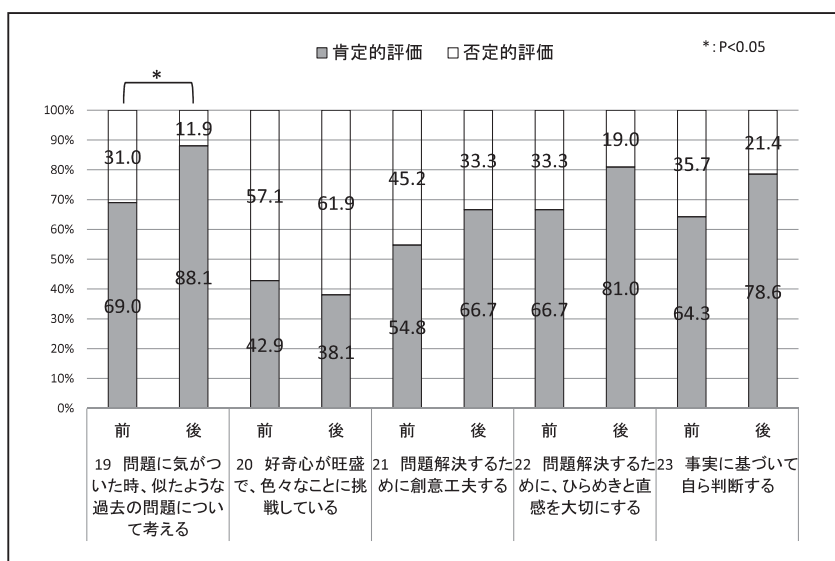


図4 思考力

り、38.1%と5割に達していなかった。

④実行力（図5）

《実行力》8項目全てにおいて、授業後に肯定的評価が増加しており、〈考えていることを正確に相手に伝えることができる〉、〈誰もが納得できるような説明ができる〉、〈問題を解決するために、時間を有効に使うことができる〉の3項目では、授業前後で有意差が見られた。しかし、授業後肯定的評価が8割に達した項目は、〈問題解決するために必要な知識を活用できる〉、〈チームで協力しあい問題を解決できる〉、〈チー

ムの中でお互いに尊重しあい、意見や考えを交換できる〉の3項目であり、他の5項目は8割に達していなかった。特に〈誰もが納得できるような説明ができる〉は授業終了後も肯定的評価が5割に達していなかった。

⑤情報処理力（図6）

《情報処理能力》5項目全てにおいて、授業後に肯定的評価が増加しており、〈問題に気がついた時、問題の関連要因について分析する〉、〈収集した情報を関連付けて分析する〉の2項目では、授業前後で有意差が

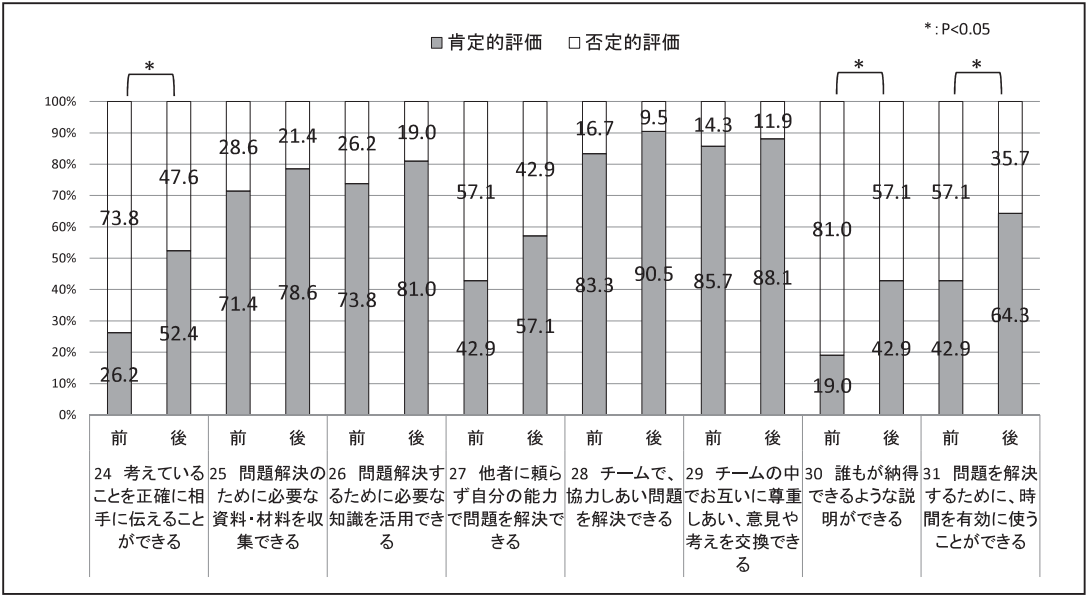


図5 実行力

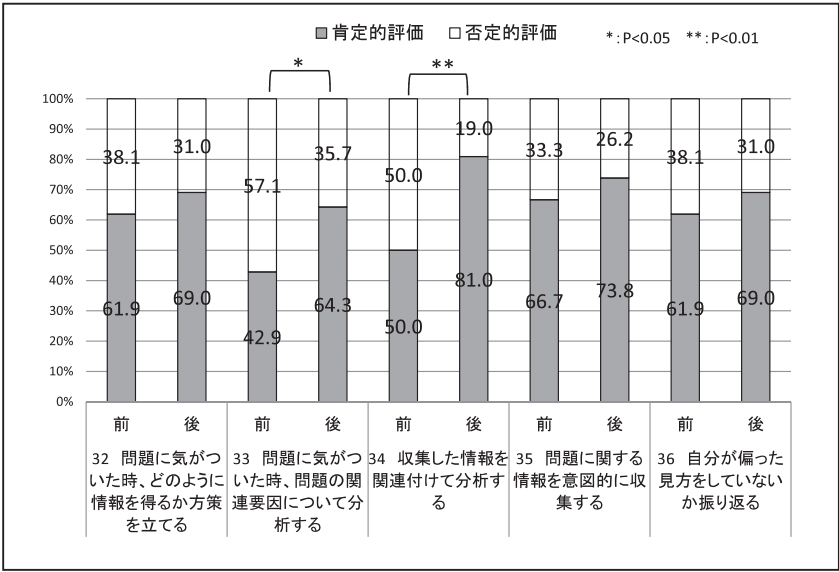


図6 情報処理能力

見られた。しかし、授業後肯定的評価が8割に達した項目は、〈収集した情報を関連付けて分析する〉の1項目だけであり、後の5項目は8割に達していなかった。

(2) 授業後の問題解決に影響していると考えられる出来事の分析(表2)
以下カテゴリーを《 》、サブカテゴリーを〈 〉、

コードを「 」で示す。

授業後の自由記載には、95のデータを43のコードに分類し、最終的に類似内容を5つのカテゴリーに分類した。授業後に学生が問題解決能力に影響していると考えていた出来事は、《自ら学んだ先の成功体験》、《他者と協働する》、《リフレクション》、《可能性の広がり》、《興味・関心》であった。

表2 授業後の問題解決に影響していると考えられる出来事

カテゴリー	サブカテゴリー	コード
自ら学んだ先の成功体験	事前学習・事後学習	事前学習してからグループワークに臨む
		復習をする
	主体的に取り組む授業	座学ではなく、自分で体験する学習法
		主体的に取り組む姿勢
	深く物事を追及する	深く物事を考える
		分からないことを深く学習する
		何度も繰り返し考え直す
	「分かる」喜び	学習するにつれて知識量が増える
		授業の回数が増えるたびに情報量が増え、見えてくる患者像 ありきたりの計画ではなく、「その人」を考慮した視点
		過程を踏んで考えていく
他者と協働する	グループワークで求められる協調性	毎週少しずつ理解していることを実感する
		苦手意識の克服
		満足感や達成感を得る
	責任感を問われる	今までよりできるようになったという自信
		他者に合わせる
	納得いくまで話し合う	自分の意見が言えない雰囲気での発言
		休日でも皆で集まって学習する
	自分と違う考えに触れる	一人ひとりの責任感
		皆が納得できるまで話し合う
		意見が違ふと理解したうえで自分の考えを述べる
		メンバーとの意見交換で考え方の違いを知る
		違う考えをまとめていく
リフレクション	学習において自分に不足していることに気づく	他のグループとの意見の違いを知る
		プレゼンテーションする機会
	自己を振り返る	同じことを見ても人によって捉え方が違う
		グループで学習することにより他者がどのような視点から考えているのか理解できる
可能性の広がり	学習において自分に不足していることに気づく	学習を振り返り自分の知識のなさ・アセスメント力のなさに気づく
		知識が必要不可欠であると再認識する
	自己を振り返る	グループワークを通して自己を見直す
		自分自身の物事に対する見方を見直す
興味・関心	学習に関する興味・関心	今まで以上の知識や能力を求められる
		教員からのアドバイス
	実際にイメージしやすい状況での授業	定期的な課題
		実習に活かせるという思い
興味・関心	学習に関する興味・関心	看護師として患者に対する向き合い方
		もともと成人の学習に関心があった
	実際にイメージしやすい状況での授業	学習するにつれて深まる興味
		実際の看護場面に近い状態から情報収集する体験
興味・関心	学習に関する興味・関心	視覚で分かりやすい教材
		精神的な問題やケアについて親身に考えやすい授業
	実際にイメージしやすい状況での授業	ロールプレイにより具体的にイメージできた
		グループワークや、ロールプレイをすることにより身をもって体験する

(3) 授業評価（図7）

事前学習・オリエンテーションに対する評価（3項目）すべての項目において8割以上の学生が肯定的評価をしていた。ロールプレイに対する評価（2項目）では、7項目中6項目において8割以上の学生が肯定的評価をしていたが、「ロールプレイ中、目的意識を持てることができた」の項目のみ、78.6%の肯定的評価であった。授業の参加・全体に対する評価（4項目）では、4項目中3項目において8割以上の学生

が肯定的評価をしていたが、「担当教員から必要に応じて支援を受けた」の項目のみ、78.6%の肯定的評価であった。

7) 考察・今後の課題

以下特徴のある結果より、授業の振り返りと今後の課題について考察する。

(1)「問題解決能力測定尺度 Ver.2」を用いた結果について

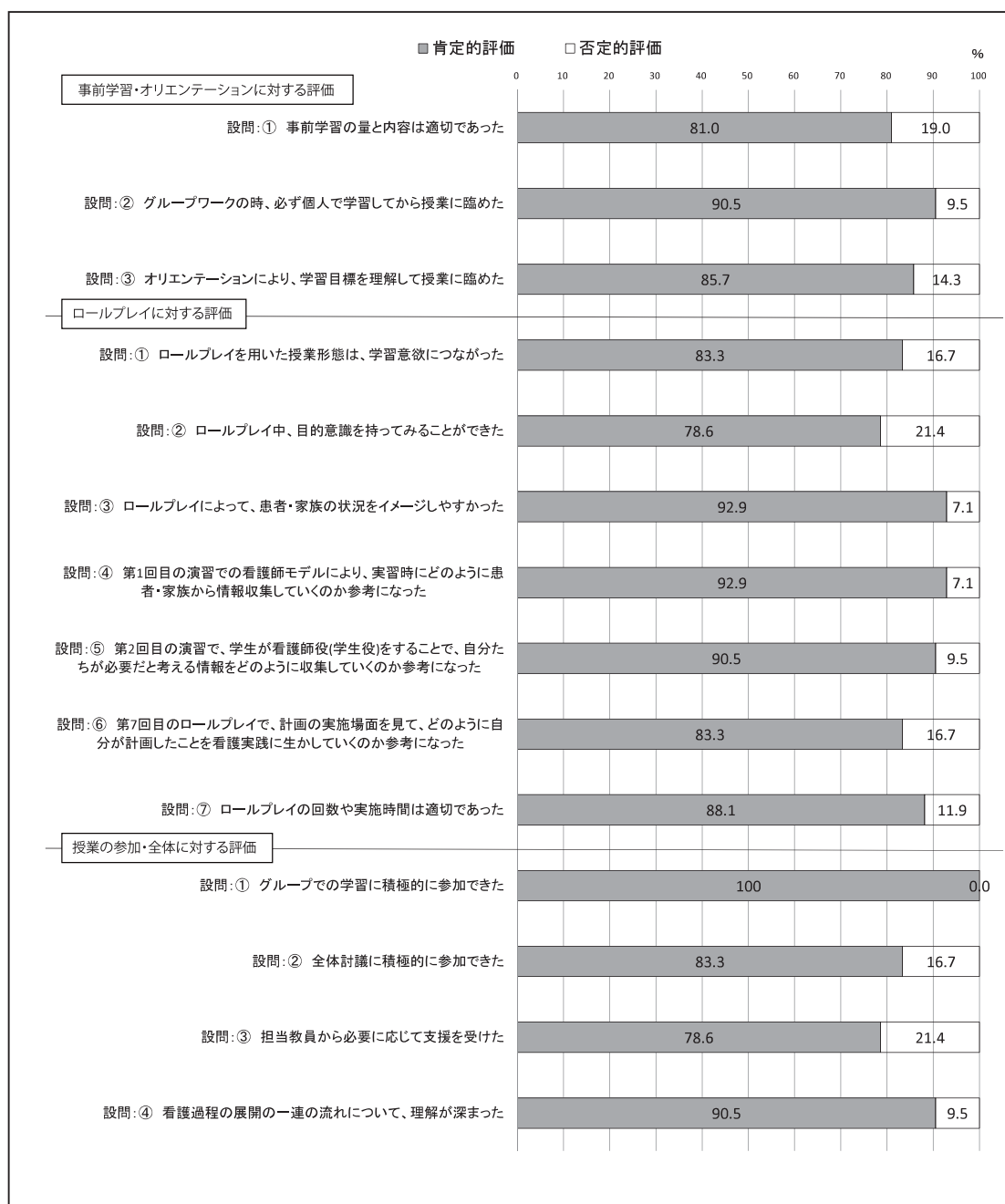


図7 授業評価

図2～図6の結果を見ると、概ね今回のロールプレイを取り入れた授業は学生の問題解決能力を向上させることに有効であったといえる。

《体系的方法で問題を解決する》では、10項目中8項目が8割を超える肯定的評価であった。特に有意差が見られた〈様々な場面で問題に気がつくことができる〉、〈問題に気がついた時、何が問題なのかを明確にできる〉、〈問題を解決するためにいろいろな方法を考える〉、〈解決策を実行する過程で、上手いかわい時には解決方法を修正して再度実行する〉の項目は、3回のロールプレイを通して実際の場面をイメージしながら看護過程を展開したり、グループワークの中で他学生とディスカッションを繰り返したりしながら学生が「できるようになった」という達成感が肯定的評価になったことに影響しているのではないかと考える。逆に8割に達しなかった「立案した解決策を実行できる」、「解決策を実行した後、実際の結果と予測していた結果を比較する」の2項目は、ペーパーペイシェントでは限界があり、今後の臨地実習において教員の意図的な関わりが求められる項目であると言える。

《態度》では、授業後も8割に達している項目が少なかった。特に〈日頃から疑問や問題意識を持って生活している〉、〈新しい問題や難しい問題が生じてでも解決する自信がある〉、〈失敗を恐れず難しいことに挑戦する〉の3項目では肯定的評価が5割に達していなかった。自信は体験を繰り返すうちに育まれると考えるが、失敗を恐れ挑戦しなければ、自信も持てない。演習の中でも正解を求めず、考えた努力を認めるようにチュータ間で話し合っていたが、次年度は難しい課題に挑戦した結果、得た成果を学生にフィードバックして、自信に繋げることができるように関わっていくことも必要である。

《思考力》では、〈問題に気がついた時、似たような過去の問題について考える〉の項目で有意差が見られた。これは、ロールプレイにより実際の場面がイメージでき、基礎看護学実習で体験した場面などを想起しやすかったことが一要因にあげられる。また、〈好奇心が旺盛で、色々なことに挑戦している〉は、授業後

に肯定的評価が減少しており、創造性豊かに色々なことに挑戦できる授業・実習の工夫が今後必要であることが示唆された。

《実行力》では、〈考えていることを正確に相手に伝えることができる〉、〈誰もが納得できるような説明ができる〉の項目で、授業前後で有意差が見られた。これはグループワークやプレゼンテーション、そして学生が看護師の役割を演じるロールプレイにおいて肯定的評価が増加したと考える。しかし、授業後の肯定的評価がそれぞれ52.4%、42.9%と8割に達しなかった。学生は自分の考えていることを正確に相手に伝えたり、誰もが納得できるような説明をしたりすることが苦手であるという意識を持っている。今後はこのような授業形態をうまく利用しながら学生が苦手意識を克服できる体験を増やしていくことが必要であると考え

る。《情報処理能力》では、〈問題に気がついた時、問題の関連要因について分析する〉、〈収集した情報を関連付けて分析する〉の2項目において、授業前後で有意差が見られた。これらの項目は、今回の授業で私たちが強化したいと思っていた問題解決能力であった。気になる情報をどのように増やしていくのか、得た情報をどのようにアセスメントしていくのかと考えるプロセスが「できるようになった」と答えた学生が増加したことは、この授業を工夫して実施した成果であると考え。看護の中で意図的に情報収集していくことは重要であり、この科目のみならず、今後も継続して強化していく必要があると考える。

(2) 授業後の問題解決に影響していると考えられる出来事について

学生はグループワークに主体的に取り組むために事前学習・事後学習をして演習に臨んでいた。そして、グループワークを通して、〈深く物事を追及する〉ことをしながら、〈「分かる」喜び〉、〈できるようになった自信〉を体験していた。このような《自ら学んだ先の成功体験》が、学生の問題解決能力を向上させることに影響していると学生は感じていた。今後の授業でも、学生が自ら学べる課題の提示や〈主体的に取り組

む授業〉を組み立て、学生の成功体験を積み重ねることで学生の学習に対する自己効力感も高まっていくのではないかと考える。このような体験の繰り返しが、「問題解決能力測定尺度 Ver.2」の《態度》で肯定的評価が低かった〈新しい問題や難しい問題が生じてでも解決する自信がある〉、〈失敗を恐れず難しいことに挑戦する〉の2項目や《思考力》の〈好奇心が旺盛で、色々なことに挑戦している〉の項目を高めることにつながると考えられる。その授業の組み立てには、《興味・関心》を引き出す工夫が必要である。

また学生はグループワークを通して、〈納得いくまで話し合う〉、〈自分と違う考えに触れる〉体験をしており、《他者と協働する》ことの意味も感じていた。今回は個人でも看護過程の展開を行うと同時にグループでディスカッションして意見をひとつにまとめていくことも課題であった。そのため、個人で学習して臨む責任感や〈納得いくまで話し合う〉ことの重要性を認識できたのではないかと考える。そして学生はグループワークやプレゼンテーションの中で《リフレクション》しており、自分を見つめ直すことができていた。しかし「問題解決能力測定尺度 Ver.2」の《情報処理能力》で、〈自分が偏った見方をしていないか振り返る〉の項目において授業後肯定的評価が69.0%と低かった。教員は、学生が〈学習において自分に不足していることに気づく〉、〈自己を振り返る〉体験をしていることを意味づけていくことで、学生自身が《リフレクション》できていることに気づく関わりが必要である。

また学生は、〈将来活かせる授業〉を望んでおり、それは〈今まで以上を求められる体験〉であったとしても、《可能性の広がり》を感じていることが明らかになった。課題を多く課すことは学生の負担にはなるが、適度な期待や課題は学生にとって《可能性の広がり》を感じることに繋がるということが分かった。

(3) 授業評価について

事前学習・オリエンテーションに対する評価より、事前学習の量と内容・オリエンテーションについては良好であったといえる。今後は、個人学習のフィード

バックや事前学習の提示時期・方法を再検討していく。

ロールプレイは、患者・家族の状況をイメージしやすく、今後の学習に活かしていけるという学生評価を得た。しかし、「ロールプレイ中、目的意識を持ってみることができた」の項目のみ、78.6%の肯定的評価であった。今後はロールプレイを行うとき、またビデオを視聴するとき、どのような視点でみていくのかを指示していく必要性が示唆された。

授業の参加・全体に対する評価では、「担当教員から必要に応じて支援を受けた」の項目のみ、78.6%の肯定的評価であった。今後は時間外学習における学生支援の方法について再度考えていく必要がある。

おわりに

今回学生の問題解決能力向上に向けて授業方法を工夫してその効果を明らかにした。PBLをモデルにした今回の学習形態は問題解決能力を身につけるにおいて有用な方法であると言える。しかし、学生の問題解決力を高めるためには、科目単位の方法論のみでなく、看護基礎教育4年間のカリキュラム全体を通して他の科目との関連も見直すことも重要であり、継続した、組織的な学生への関わりが必要であることが今後の課題であると考ええる。

〈引用・参考文献〉

- 1) 厚生労働省ホームページ、「看護教育の内容と方法に関する検討会報告書」について、<http://www.mhlw.go.jp/stf/shingi/2r9852000001316y.html>.2016.1.11.
- 2) 阿部幸恵：看護に必要とされるシュミレーション教育とは、メヂカルフレンド社、38(2)、p7、2013。
- 3) 青木早苗,高橋永子：看護アセスメントを総点検 - 患者個々の状態・背景を反映したアセスメントの基礎知識と身に付け方、日総研、23(1)、p2-17、2013。
- 4) 舟島なをみ監修：看護実践・教育のための測定用具ファイルー開発から活用の実際までー、医学書院、2009.
- 5) 東京女子医科大学チュートリアル委員会：チュー

- トリアル教育 新たな創造と実践、医学書院、2009。
- 6) 堀公俊他：ファシリテーション・グラフィック - 議論を「見える化」する技法 -、日本経済新聞出版社、2009。
- 7) 森美智子編：PBL チュートリアル教育研究 - プロフェッショナルを目指す看護教育 -、風間書房、2007。
- 8) ドナルド R. ウッズ著、新道幸恵訳：PBL - 判断を高める主体的学習 -、医学書院、2001。
- 9) B. マジェンダ、竹尾恵子：「教えられる学習」から「自ら解決する学習」へ PBL のすすめ、学習研究社、2004。

問題解決能力測定尺度 (Ver.2)										資料1
1. あなたの自身の事についてお聞かせします。当てはまる番号に○を付けてください。										
1) 年齢	()	① 1年生	② 2年生	③ 3年生	④ 4年生					
2) 学年		① 男性	② 女性							
3) 性別		① 家族と同居	② 1人暮らし	③ その他						
4) 住まい		① 参加している	② 参加していない							
5) 部活・サークル		① している	② していない							
6) アルバイト		① 友人	② 先輩・後輩	③ 家族	④ 教員	⑤ その他				
7) 相談する相手										
2. この質問項目は、あなたの大学生活において問題解決能力がどのように変化していくかを尋ねるために お尋ねするものです。質問項目を読み、今のあなたに最も当てはまる番号に○をつけてください。										
1	様々な場面で問題に気がつくことができる	4	3	2	1					
2	問題に気がついた時、何が問題なのかを明確にできる	4	3	2	1					
3	問題を解決するためにいろいろな方法を考える	4	3	2	1					
4	問題の解決策を決める時、最も通していると思う方法を選ぶ	4	3	2	1					
5	解決策が、実行可能かどうか確認できる	4	3	2	1					
6	立案した解決策を実行できる	4	3	2	1					
7	解決策の実行により、問題が解決したのを見極める	4	3	2	1					
8	問題を解決する過程やその結果を見て、良かったところ、良くなかったところを見極める	4	3	2	1					
9	解決策を実行した後、実際の結果と予測していた結果を比較する	4	3	2	1					
10	解決策を実行する過程で、上手くいかない時には解決方法を修正して再度実行する	4	3	2	1					
11	日頃から疑問や問題意識を持って生活している	4	3	2	1					
12	問題を解決する時の自分の傾向を把握している	4	3	2	1					
13	他者からの自己に対する評価を素直に受け止める	4	3	2	1					
14	新しい問題や難しい問題が生じていても解決する自信がある	4	3	2	1					
15	やるべきことは自主的に行う	4	3	2	1					
16	失敗を恐れず新しいことに挑戦する	4	3	2	1					

17	問題解決に向かって努力し続ける	4	3	2	1
18	問題をあらゆる角度から考える	4	3	2	1
19	問題に気がついた時、似たような過去の問題について考える	4	3	2	1
20	好奇心が旺盛で、色々なことに挑戦している	4	3	2	1
21	問題解決するために創意工夫する	4	3	2	1
22	問題解決するために、ひらめきと直感を大切にしている	4	3	2	1
23	事実に基づいて自ら判断する	4	3	2	1
24	考えていることを正確に相手に伝えることができる	4	3	2	1
25	問題解決のために必要な資料・材料を収集できる	4	3	2	1
26	問題解決するために必要な知識を活用できる	4	3	2	1
27	他者に頼らず自分の能力で問題を解決できる	4	3	2	1
28	チームで、協力しあい問題を解決できる	4	3	2	1
29	チームの中でお互いに尊重しあい、意見や考えを交換できる	4	3	2	1
30	誰かが納得できるように説明ができる	4	3	2	1
31	問題を解決するために、時間を有効に使うことができる	4	3	2	1
32	問題に気がついた時、どのように情報を得るか方策を立てる	4	3	2	1
33	問題に気がついた時、問題の関連要因について分析する	4	3	2	1
34	収集した情報を関連付けて分析する	4	3	2	1
35	問題に関する情報を意図的に収集する	4	3	2	1
36	自分が備った見方をしていないか振り返る	4	3	2	1

3. 今までの質問のような内容(問題解決能力)に、日ごろどのような出来事が影響していると思いますか。
具体的に記述してください。* 例えば○○の授業で行ったグループワークでの出来事(具体的な内容)