

グループ・ワーク型授業を活性化させるための取り組み -コックピット・リソース・マネージメントの授業への応用-

岩佐幸恵 奥田紀久子 安原由子

(徳島大学大学院ヘルスバイオサイエンス研究部)

1. はじめに

グループ・ワーク型授業は、講義形式を主とした授業よりも学習成果が高いとして、多くの授業で取り入れられている。しかし、その成果は保証されたものではなく、授業の運営によっては発表をこなすだけで終わってしまう場合もある。そこで、基礎看護学の授業では、グループ・ワークを取り入れるに際し、導入としてコックピット・リソース・マネージメント (Cockpit Resource Management: CRM) ゲーム¹⁾を実施している。

CRMとは飛行機が安全に運航するために、操縦室内で得られる全てのリソースを効果的に活用し、チームメンバーの力を結集して、チームの業務遂行能力を向上させるというものである。飛行機は医療・看護とは無関係のように思えるかもしれないが、CRMスキルにはコミュニケーション、状況認識、ワーク・ロードの管理、意思決定、チーム・ビルディングなど、医療・看護においても重要な要素が含まれており、最近では医療分野でも応用されている。

今回は、基礎看護学の導入で用いられているCRMゲームが、その後のグループ・ワークにどのような効果をもたらしたかを評価した。

2. 方法

授業を実施したのは2010年7月で、受講者は69名(女性62名、男性7名)であった。授業科目は「看護技術Ⅱ」、単元は「看護過程」で、2年次前期に実施している。グループ・ワークの課題は、事例をもとにアセスメントから看護問題を抽出し看護計画を立案をすることである。

グループ・ワークに先立ち、CRMゲームを実施した。CRMゲームとは、メンバー間のコミュニケーションを促進させ、同時によりよい判断ができるようになるというゲーム学習である。具

体的には、コックピットに緊急事態が発生した場合のパイロットが取る行動を15項目書いた問題用紙を配布し、グループ・メンバーは飛行機のパイロットになったつもりで、緊急性と重要性に基づいて優先順位決定する。まず、自分ひとりで考えて決定し、次に、グループで話し合い、グループでの決断を出してもらおうというゲームである。最後に模範解答と個人の決定、集団の決定を比較し、誤差を算出する。個人の平均誤差の方がグループの誤差よりも大きい場合はグループでコミュニケーションをした成果が得られたと解釈できる。

(今回は10グループ中9グループが個人の平均誤差の方が大きかった。)このゲームの目的は、①危機的場面での判断を考えること、②グループでの話し合いからひとつの決断を下すプロセスを学ぶこと、③個人の決断とグループによる意思決定との相違について学ぶことである。

グループの人数は6~7名で、説明5分、個人作業10分、グループ決定10分、振り返り15分の時間配分で行った。振り返りは「自己評価シート」を用いて①あなたは、グループ・ワークのなかでどのような役割を果たしましたか?②あなたは、グループ・ワークを通じて、どのような感想をもちましたか?③あなたが、今回のグループ・ワークを通じて、改善すべき点はどんな点ですか?④あなたは、次回のグループ・ワークを有益に行うために、何を準備しなければなりませんか?の四つの発問に自由記述で答えさせた。

本来の課題である看護過程のグループ・ワークの後にも同様の振り返りを行い、学生一人一人の変化を確認した。今回は、その内の「あなたは、グループ・ワークのなかでどのような役割を果たしましたか?」に焦点を絞り、学生が、どのようにリーダーシップ、メンバーシップを発揮しグループ・ワークに参加したか検討した。分析方法は学

生の書いた自由記述の文章を、文脈ごとに抽出し、分類した。また、CRM ゲームの自己評価とグループ・ワークの自己評価を比較し、その変化をみた。

なお、本研究発表に際しては、対象学生にプライバシーの保護や成績には影響しないこと等を説明し、同意を得た。

3. 結果

1) CRMゲームの自己評価

CRM ゲームの中で学生が果たしたとした役割は、11 のカテゴリーに分類できた。一番多かったのは「自分はこう思うとしっかり主張できた」「周りの意見に流されず、自分の意見を主張した」などの「積極的発言」で24名、次いで「人の話をだまって聞いていた」「意見を言わず、一人で考えてしまった」など「発言なし」が10名、「司会・進行・まとめ役」が7名、「自分の意見も言い、他人の意見も聞く」が6名、「他人の意見に自分の意見を付け加えて発言した」「人が提案した話題に乗っかって議論をすすめた」など「他人の意見をもとに、自分の意見を言う」が4名、「論点の整理」が4名、「新しい視点の提案」が4名、「進行方法の提案」が3名、「書記など」が3名、「司会の人に振られたら意見を言うぐらいでした」など「消極的発言」2名、「他人の意見を引き出す」が1名であった。

2) グループ・ワークの自己評価

グループ・ワークの自己評価では、果たした役割は14のカテゴリーに分類できた。一番多かったのは「積極的発言」で22名、「発言なし」が1名、「司会・進行・まとめ役」が7名、「自分の意見も言い、他人の意見も聞く」が5名、「他人の意見をもとに、自分の意見を言う」が2名、「論点の整理」が1名、「新しい視点の提案」が3名、「進行方法の提案」が4名、「書記など」が7名、「消極的発言」0名、「他人の意見を引き出す」が3名であった。重複回答があり、単純には比較できないものの、発言なしが1名に減少したことは特筆に値する。また、新たに四つのカテゴリーが追加された。その内の一つである「意見を出しまとめた」には10名が該当し、「自分の思ったことは発言し、周囲の意見を聞き、まとめようとし

た」「意見を積極的にだして、皆の意見をまとめようとした」など、単に意見を言うに止まらず、集団で意思決定をしようとする姿勢が認められた。残りの3つである、看護問題や看護計画の[提案]17名、[資料収集]9名、[発表資料の作成]3名はグループ・ワークの内容に関係するものであった。

3) CRMゲーム時に「発言なし」に分類した学生のグループ・ワークでの変化

「発言なし」に分類した10名の学生全員が、グループ・ワークでは参加しようとする態度が見られた。例えば、「人の話をだまって聞いていた」と回答した学生は、「三つのテーマを決めてグループワークを進めるうえで、7人グループだった私たちは、2人、2人、3人に分かれて、一つのテーマの担当を決めてグループワークを進めました。その中で、自分の意見を出していきなりました」と変化しました。また、「あまり話せなかった。次がんばる。」と回答した学生は、「本を借りたり、調べたり、意見を言ったり、原稿を書いたり、発表したりしました。自分から進める役ではありませんでしたが、意見を言ったりして自分なりにがんばるようにしました。」と変化しました。

4. 考察

グループ・ワークに参加するには自発性と主体性が必要である。また、参加者同士の相互学習において学んでいくという特徴がある。グループ・ワークは集団の意思決定をする体験学習であり、グループのコミュニケーションの学習でもある。そして、グループ・ワークを成功させるには、集団の一員として果たさなければならない役割や態度（メンバーシップ）が要求される。今回、CRM ゲームをグループ・ワークの導入に用いたことは、グループ活動に学生自身がコミットする態度、人間関係の対話力を養うのに役立つと考える。

文献

1) 坂口順治:実践・コミュニケーションゲーム, 182-197, 日本生産性本部, 東京, 1992