

看護学生の認知症高齢者との関わりと学び

—— ロールプレイング後の記録内容の分析から ——

Learning and relationship with nursing students of dementia

—— Recorded contents after over role-playing ——

加賀谷紀子¹⁾

成田 真樹²⁾

中畑 年子³⁾

要約 本研究は学生が実施するロールプレイングをとおり認知症高齢者の対応方法についての学びを記録内容から明らかにすることを目的とし、学びを臨地実習に繋げられることをねらいとすることである。H大学看護学生52人を対象にグループ毎の事例をとおして認知症高齢者の関わり方をロールプレイングで演習を行った。その結果、学生はロールプレイングのためのシナリオ作成段階では、認知症高齢者への対応の気付きが少なかったが、ロールプレイング後の記録の分析の結果、他のグループのロールプレイングや、教員のアドバイスなどから対応の仕方に多くの気付きを学びとっていた。学びを1) 信頼関係の保持 2) 尊重・受容、傾聴的態度の構築 3) コミュニケーション能力の習得 4) 認知症高齢者の理解 5) 役割演技と自己評価の5つにカテゴリー化することができた。記録内容を演習のねらいに照らし合わせ分析した結果、学生の認知症高齢者への対応の学びを明確にすることができた。

I. はじめに

少子高齢化時代、高齢者が確実に増えてい
るにもかかわらず近年高齢者と触れ合う機会
が少なく高齢者の接し方が苦手としている若
者が増えている。それは高齢者との同居が少
ない核家族化の影響も原因とされているがH

大学の看護学生は祖父母との同居は決して少
ないわけではない。しかし学生が老年看護学
実習で患者と向き合う時、最初に直面するこ
とが「コミュニケーションが取れない、会話が
できない、どう対応したら良いか分からな

1) 八戸学院短期大学 看護学科

2) (社福) 緑風会 特別養護老人ホーム 緑青園

3) (公社) 認知症の人と家族の会 青森県支部 副代表

い」などの声が聞かれ不安や戸惑いを持つことが多い。特に老年看護学実習では介護老人福祉施設や介護老人保健施設（以下施設とする）で実習をしている関係上、認知症高齢者を受け持つことが多く、認知症の人は「怖い」、「対応が難しい」の声を聞かれる。そのため、できるだけ不安や戸惑いを軽減するため実習前に事例を用い認知症高齢者の理解と関わり方についてロールプレイングを用いた演習を試みている。

研究者が担当する教科目の老年看護学Ⅱで、臨地実習前に認知症高齢者との関わりについて学び、臨地実習の導入としている。

今回、教師の他にゲストイチャー（講師—介護職 協力者と称す）の参加による演習を試みた。学生が演習から学んだ内容の記録を分析した結果、多くの学びがあったと同時に認知症高齢者に対する不安や戸惑いが軽減できるための動悸づけとしてさらなる教材検討等の必要性を感じた。

II. 研究目的

本研究は、学生が実施するロールプレイングをとおし認知症高齢者の対応方法について

の学びを記録内容から明らかにし、学びを臨地実習に繋げられることを目的とする。

III. 方法

方法その1)

1) 対象：看護学生3年次（52名）のロールプレイング体験後の記録物。

2) 教科目：老年看護学Ⅱ（2単位、60時間）中、2コマ（180時間）認知症の原因、症状については既習済みで復習をして演習に臨むよう指示している。（ただし、具体的な関わり方、看護については演習後の講義でおさえる）

3) 分析方法

記録内容— ① 役割演技をして何を学んだか ② 認知症の人に対する対応について、気付いたこと、配慮したこと について記載し、その内容からカテゴリー化をし分析する。

方法その2)

ロールプレイングの具体的方法—事例紹介と事例のねらい*

(1) 協力者2人による事例に沿って<認知症の人に対する好ましくない対応について>のロールプレイングの実際を見学する。（協力者とは「認知症高齢者を抱える家族」のメンバーであり現職の介護福祉士、ケアマネージャーでもある）

(2) 見学を通しグループで何が問題か、どうすべきかを話し合い、<認知症の人に対する望ましい対応>についてシナリオ作成と留意点を模造紙に記載する。

(3) 学生によるロールプレイングの実際（1グループ6～7人×8グループ編成 7～10分）

*事例

ロールプレイングのねらい

- 1) 認知症の原因、症状が理解でき、認知症高齢者の特徴が理解できる
- 2) 認知症の人の関わり方ができる
- 3) 認知症の人の家族の理解ができる
- 4) ロールプレイングをとおして役割演技の評価ができる

＜ロールプレイングの事例＞

登場人物

お姑 Aさん 80歳（女） 認知症（通称 おばあちゃん）
左足不自由のため杖を使用 難聴あり 几帳面な性格
物盗られ症状がひどい

長男の妻 Bさん 45歳（通称 お嫁さん）
お姑さんの面倒をみている。（夫は会社勤務、帰りが遅い）
子供2人（中学3年と高校3年）

場面：協力者によるロールプレイング（方言を使用して）

お嫁さんBさんは閉じこもりがちなお姑Aさんのことを気遣っている。ある日、一緒に買い物に出かけることを勧めた。Aさんは渋々外出に応じて、財布を持っていこうとし、お財布を捜すが見つからず捜すことに時間がかかってしまう。財布が見つからないことに次第にイライラ感が募り、最後はお嫁さんに「お前が盗んだではないか」と言い出す。お嫁さんも感情的になり「私を泥棒扱いして！」と怒鳴ってしまう。

結局財布はおばあちゃんの腹巻の中にある事が分かり、お嫁さんがそれを見つけ出した。「私は泥棒じゃない！ おばあちゃんが持ってたじゃないの」と怒りがおさまらない。暫くしてお互いの感情が落ちついたものの、不満が残りそのまま買い物に出かける。

*さあ、あなたがAさん（お嫁さん）だったらどう対応しますか。「望ましい対応例」を考えてみましょう。

*グループワークをし、みんなで考えてみる。（シナリオ作成→ストーリーを考える）

*役割分担を決め自由に行ってみましょう。（シナリオにとらわれずアドリブ・方言使用可）

*グループで5分～8分で、「望ましい対応例」を演じてみましょう。

————— 休憩 10分 —————

方法その3)

- (4) 学生によるロールプレイングの実際
(1グループ×5～8分) 30～40分
- (5) ロールプレイング後各グループに対する質疑応答 (15分)
- (6) 講師、教師によるまとめ
- (7) ロールプレイングをとおして学んだ

事、気付いたこと記録し後日提出。

4) 倫理的配慮

H大学看護学部倫理委員会で審査を得ている。学生に研究の主旨を口頭及び文書で説明し同意を得た (①得られたデータは厳重に保管 ②研究以外に使用しない ③データは研究終了時にシュレッダーにて破棄等)

IV. 結

1. ロールプレイングをとoshi事例に対してのシナリオ作成のポイントと実践する上での留意点について意見交換を行いグループで模造紙に記載（記載内容表-1）

A グループ

① シナリオのポイント（場面設定）：引きこもりがちなおばあちゃんを買い物に誘う。疑われたことに触れずに一緒に捜す、お嫁さんが腹巻のお財布を発見、財布が見つかってよかったねと安心させる。

② 実践での留意点

- ・心当たりがないか一緒に捜しながら声掛けした
- ・おばあちゃんを責めたり否定をしない
- ・一緒に問題解決をする姿勢を持つこと

B グループ

① シナリオのポイント（場面設定）：2人で買い物に行こうとするが財布がないことに気付く、一緒に捜す、財布はおばあちゃんの自分のポケットに入っていた

② 実践での留意点

- ・財布を一緒に捜す
- ・財布の置き場所を一定にする
- ・財布を見つけた時は一緒に喜ぶ

C グループ

① シナリオのポイント（場面設定）：引きこもりがちなおばあちゃんを買い物に誘う、焦っているおばあちゃんを落ち着かせる、財布を盗んでいないことをはっきりと告げる、不自然な体型に気づきお腹に触れてみる

② 実践での留意点

- ・買い物については前日のうちに話してお

果（表-1）

く

- ・財布が見つかった時は怒らず感情的にならない
- ・おばあちゃんの性格や特性を把握して対応する
- ・一緒に捜すように誘導する

D グループ

① シナリオのポイント（場面設定）：孫を登場させ一緒に買い物に行く、孫を誘い一緒に出かける、財布は腹巻に入れる、休憩（お茶の時間）をとりゆっくり行動する。

② 実践での留意点

- ・無理やり誘わず、孫を介入させる
- ・一緒に財布を捜す
- ・責めないで受容する
- ・財布が見つかって不機嫌にならずに冷静に対応する

E グループ

① シナリオのポイント（場面設定）：おばあちゃんは財布を捜すが見つからない、盗んだ盗まれたという言葉に触れない、捜すことで疲れるので会話をしながら休憩

② 実践での留意点

- ・盗んだと言われても感情的にならない
- ・急かせない
- ・目線を合わせる

F グループ

① シナリオのポイント（場面設定）：引きこもりがちなおばあちゃんはTVを見ている、ポケットに財布を入れる、難聴なので声掛けに気を付ける

② 実践での留意点

- ・難聴である事を気遣う

表-1 ロールプレイングの計画および実施

グループ	シナリオ作成（場面設定等）	ロールプレイングで留意した点
A (7人)	<ul style="list-style-type: none"> 引きこもりがちなおばあちゃんを買い物に誘う お財布はおばあちゃんの腹巻に入れておく 	<ul style="list-style-type: none"> 心当たりがないか一緒に捜しながら声掛けした おばあちゃんを責めたり否定したりしない 左足麻痺の具合を確認し誘導 高齢者を責めるのではなく一緒に問題解決していく姿勢を持つ 売り言葉や買い言葉にならないようにする 腹が立っても疑われても否定・肯定をしない
B (5人)	<ul style="list-style-type: none"> 2人で買い物に行こうとするが財布がない 一緒に捜す おばあちゃんが自分のポケットに財布を入れていた 	<ul style="list-style-type: none"> いままで事例について考えたことがなかったので、どうかが相手の機嫌を損ねる事かわからなかった 財布を一緒に捜す 財布の置き場所を一定にする 一緒に捜し見つけた時は一緒に喜ぶ 急かさない
C (6人)	<ul style="list-style-type: none"> 引きこもりなおばあちゃんを買い物に誘う 焦っているおばあちゃんを落ち着かせる 財布を盗んでいないことをはっきり告げる おばあちゃんの不自然な体型に気づきお腹に触れる 	<ul style="list-style-type: none"> 引きこもりの人には前日に買い物について話しておく 財布が見つかった時には怒ってはいけない 焦らず一緒に捜すように誘導する 盗んだと言われても感情的にならない おばあちゃんの性格や特性を把握して対応
D (7人)	<ul style="list-style-type: none"> 買い物に誘われたおばあちゃんはどうしようと渋る 孫を誘い一緒に買い物に行く お財布はおばあちゃんの腹巻に入れておく 探すことで疲れてしまったので、お茶（休憩）をする *孫を登場させる 	<ul style="list-style-type: none"> 感情的にならない 無理やり誘わず、孫を介入させる 一緒に財布を探す 責めないで受容する 財布が見つかった後も不機嫌にならず冷静に対応
E (7人)	<ul style="list-style-type: none"> おばあちゃんは財布を探すが見つからない 盗んだ、盗まれたという言葉に触れない 探すことで疲れたので休憩し会話をしながら時間をかける 	<ul style="list-style-type: none"> 盗んだと疑われても感情的にならない 急かせない おばあちゃんの体を気遣う 疲れさせないようにゆっくりと進めていく 目線を合わせる
F (6人)	<ul style="list-style-type: none"> 引きこもりがちなおばあちゃんはTVを観ている おばあちゃんの不自然な体型に気付く ポケットに財布が入っている 財布が見つかり、機嫌がよくなったところで買い物へ 難聴なのでゆっくり、はっきり声掛けする 	<ul style="list-style-type: none"> 難聴に気遣う 財布の置き場所を一定にする おばあちゃんが財布を探せるよう誘導する 泥棒と言われても不機嫌にならない
G (7人)	<ul style="list-style-type: none"> 引きこもりなおばあちゃんを嫁さんが外出に誘う ポケットや腹部（腹巻）を一緒に捜す 学校から帰ってきた孫を登場させ一緒に捜す 	<ul style="list-style-type: none"> 一緒に捜す 感情的にならない おばあちゃんの気持ちを落ち着かせる言葉かけ
H (7人)	<ul style="list-style-type: none"> 引きこもりがちなおばあちゃんに夏服の買い物に誘う 仏壇や、冷蔵庫、TVの上、筆筒の引き出しなどいろいろな場所を探してみる 	<ul style="list-style-type: none"> 相手を傷つけず相手のペースにあわせる 一緒に捜す 財布が見つかった後の対応が大切 相手のミスを責めない お互いが感情的にならない 落ち着いて接する

- ・財布を捜せるよう誘導する
- ・財布の置き場所を一定にする
- ・泥棒と言われても不機嫌にならない

G グループ

① シナリオのポイント(場面設定): おばあちゃんを外出に誘う、ポケットや腹部を一緒に捜す、できるだけ家族を登場させる

② 実践での留意点

- ・一緒に捜す
- ・感情的にならない
- ・おばあちゃんの気持ちを落ち着かせる言葉かけ

H グループ

① シナリオのポイント(場面設定): 引きこもりがちなおばあちゃんに夏服の買物に誘う、一緒に捜す、相手のミスを責めない、互いに感情的にならない、落ち着いて接する

② 実践の留意点

- ・相手を傷つけずに相手のペースにあわせる
- ・感情的にならない
- ・一緒に捜す

2. ロールプレイングで学んだこと、気付いた事をロールプレイング後に記載した個人記録の内容結果(表-2)

学生の個人記録から上記の「ねらい」に沿って分析した結果、全140件の内容と5つのカテゴリーに分類でき学生の学びの抽出ができた。

- 1) 1 カテゴリー「信頼関係の保持」— 31件 (22.1%)
- ・一緒に財布を捜す
 - ・お嫁さんが財布を見つけて手柄にしてはいけない、あくまでもおばあちゃん自ら

捜すことができた、自ら探し出すことができるよう配慮することが必要。

- ・財布の置き場所を一定にする、決めておく

2) 2 カテゴリー「尊重・受容・傾聴的態度の構築」— 26件 (18.6%)

1 カテゴリーの「信頼関係の保持」と関連するカテゴリーであるが、学生の記録から態度、姿勢に対する内容として表現していることから1 カテゴリーとは分けて分類した。

- ・相手のペースに合わせて傾聴する姿勢が大切
- ・焦らず、冷静に対応する態度が必要
- ・相手の状況を理解し意見や考えを受容する態度が大切

- ・認知症であっても一人の人間として尊重する態度を持つことが重要
- ・自分でお財布を捜し出せるための自立と相手を尊重する姿勢が必要

3) 3 カテゴリー「コミュニケーション能力の習得」— 38件 (27.1%)

1 カテゴリー及び2 カテゴリーとの関連ではあるが、ここでは事例の中のおばあちゃんとお嫁さんとの関係で望ましいコミュニケーションのあり方とグループのロールプレイングの実際を見学した演習から気になったコミュニケーションの在り方を記録したものと推測する。

- ・目線・視線を合わせる
- ・難聴のため、ゆっくり大きな声で話す
- ・背後から話しかけない
- ・方言で話すことによって安心感を与える
- ・方言(津軽弁)使用するときは乱暴にならないように話すことよい

4) 4 カテゴリー「認知症・高齢者の理解」

— 23 件 (16.4%)

- ・高齢者を急かせてはいけない
- ・認知症があるので、財布が見つかった後の対応が大切
- ・演習を機会に認知症の学習や予習ができた
- ・認知症の人を抱えている家族の気持ち、対応の仕方について考えさせられた

5) 5 カテゴリー「役割演技力と評価」— 22 件 (15.7%)

- ・講師（協力者）による演技が素晴らしく迫力があり圧倒されてしまった
- ・認知症をもっと理解して演じるべきだった

た

- ・難聴なので聞き取り易いように話しかけた（嫁さん役を演じて）
- ・難聴である事、足が麻痺していることを忘れ演技がうまくできなかった（おばあちゃん役を演じて）
- ・孫を登場させたことで役割演技の幅が広がり好評であった（Dグループ）
- ・方言を活用してロールプレイングをしていたグループがいたが、親しみがあってよかった、自分たちも方言で演じたらよかったと思う

V. 考 察

個人記録（カテゴリー化 表-2）に沿って考察をする。

《信頼関係の保持》

一緒に財布を捜すことや、対象者の視線で物事を決めること、お嫁さんが見つけたと手柄にしてはいけない、方言を使用する事で安心感を与えるとあげていることから、認知症の人の物盗られ症状の強い人に対しての基本的な関わり方、とるべき態度として最も基本的で大切なことに気付いている。おそらく事前学習時にテキスト等で目にした可能性もあり、またどこかでの情報から知識として得ていたものと判断する。物盗られ症状のある人に対する対応の仕方では「一緒に捜す」、「身内の手柄にしてはいけない」が望ましい接し方であり、学生はこのようなことからお互いの信頼性に関わると判断しており大事な要素として気付いている。また、信頼関係の視点

で考えると、身内の人が財布を見つけ手柄にしたり自慢をしてはいけないことはない。今回の事例から、お嫁さんがお財布を見つけ、自慢したとしても、おばあちゃんとしてはお嫁さんによって発見され、むしろ「頼りになる良くできた嫁さん」として受け止めこれを機にお互いの信頼関係が深まることにも繋がると言える。

また、財布の保管場所を決めておく必要であるとの記録が多かったが、物盗られ状態のおばあちゃんには保管場所の説明についてはあまり意味がないことであり、上記の例とは別に家族が自分の財布を管理していることが「財布を盗られた」ことに発展しかねない。「信頼関係」に重きを置くとすれば上記の例同様、日頃のおばあちゃんの性格や考え方をしっかり把握した上で対応することが「信頼関係」が築けることを筆者は授業で必ずおさえるべ

表-2 学びのカテゴリー化

全体で学んだこと（他のグループから、協力者及び教員からの助言も含めて）		
カテゴリー	サブカテゴリー（140件）	
ね ら い と の 関 係	1. 信頼関係の保持 (31件) 22.1%	<ul style="list-style-type: none"> ・一緒に財布を捜す ・対象者の視線で物事を決めることが大事 ・お嫁さんが見つけと手柄にはいけない ・財布の置き場所を一定にすることで、おばあちゃんが疑心暗記にしない ・前日に買い物することを話しておくことが大切 ・方言を使用する事で安心感を与える
	2. 尊重・受容、傾聴的態度の構築 (26件) 18.6%	<ul style="list-style-type: none"> ・相手のペースに合わせ傾聴する姿勢が大切 ・焦らず落ち着いた態度 ・自分で見つけられるよう嫁の役割が良く分かった ・認知症であっても丁寧に話し、しっかりと受け止め、一人の人間として尊重する ・認知症高齢者の意見・考えを受け止め理解しようとする姿勢を持つこと ・自分でお財布を捜し出せる配慮（受容）が必要 ・自分で捜しだせるための自立と相手を尊重する姿勢が必要
	3. コミュニケーション能力の習得 (38件) 27.1%	<ul style="list-style-type: none"> ・視線を合わせる ・難聴があるためゆっくり大きな声で話す ・相対面して、背後から話しかけてはいけない ・方言で話すことで安心感を与える ・方言使用はよいが乱暴にならないように話すことが大切 ・怒り口調で話してはいけない
	4. 認知症・高齢者の理解 (23件) 16.4%	<ul style="list-style-type: none"> ・高齢者を急かしてはいけない ・足に麻痺があるのでもっと配慮すべきだった ・認知症であるため財布を見つけた後の対応が大事 ・演習を機会に認知症の学習、予習ができた ・認知症高齢者を抱えている家族の気持ち、対応の仕方に考えさせられた
	5. 役割演技と評価 (22件) 15.7%	<ul style="list-style-type: none"> ・講師（協力者）の演技が素晴らしく圧倒された ・難聴なので聞き取り易いように話しかけた（お嫁さん役を演じて） ・認知症をもっと理解して演じるべきだった ・緊張して役割演技が発揮できなかった ・自分たちのグループも方言を使って実施すると良かった ・難聴である事、足が悪いことを忘れてしまい、役割が果たせなかった ・恥ずかしかったが一生懸命演じた（認知症の人） ・財布捜しに疲れ、休憩（お茶）したこと良かった（他のグループの演技から） ・左足の麻痺にもっと配慮すべきだった（お嫁さん役を演じて） ・孫を登場させたことで役割演技の幅が広がり好評であった

き事項としている。

《尊重・受容、傾聴的態度の構築》

ここでは・相手のペースに合わせ傾聴すること、焦らず、冷静に対応する態度、相手の状況を理解し意見や考えを受容する態度、認知症者に対する一人の人間として尊重する、

自分でお財布を捜し出せるための自立と相手を尊重する姿勢・態度が必要であると気付いている。筆者の意図とする尊重、受容、傾聴する内容が多く記録されていた。

《コミュニケーション能力の習得》

内容として目線・視線を合わせる、難聴の

ため、ゆっくり大きな声で話す、・背後から話しかけない、方言で話すことによって安心感を与える、方言（津軽弁）使用するときは乱暴にならないように話すといいがあげられていた。学生が演じたロールプレイングでは言葉かけや視線を合わせる、背後から話しかけないなど留意しながら演じていたグループが多かった。また、恥ずかしそうな様子ではあったが、お互い方言を使用し演じていたグループがあり柔らかく安心感のある雰囲気が漂っていた。方言使用の強みを感じさせる一コマであった。

《認知症・高齢者の理解》

認知症の原因、症状、認知症の分類については既習済みであり、また今回の演習に臨むに当たり復習することを説明をしていたため、知識としては持ち合わせていると判断した。しかしながら、ロールプレイング上では理解しているか否かの確認は難しく中には＜難聴がある、左足不自由＞であることを忘れ演じていたグループもあり事例を十分把握していなかったものと想像できる。

高齢者を急かせてはいけない、財布が見つかった後の対応が大切、演習を機に認知症の学習や予習ができた、認知症の人を抱えている家族の気持ちや対応の仕方について考えさせられたなどの記録から、認知症の人の理解について深刻に受け止めていると思われる。認知症および対応の仕方について今後の講義の

中でさらに強化する必要性を感じた。

《役割演技と評価》

ねらいの一つとして＜ロールプレイングをとおして役割演技の評価ができる＞としている。役割を体験する学生数が限られていたが体験しなかった学生の記録も含めて22件であった。その中で事例の内容を十分把握できていなかった、認知症の人を演じたが緊張のため充分演技ができなかった、感情を表出することが十分でなかったなど、やはり演技に対し期待と完璧さを求めていると思われる。しかし、方言を使って演じたグループは迫力ある演技を披露し皆からの拍手喝さいを受け、また、おばあちゃんの気持ちを落ち着かせるために孫を登場させ一緒に財布を捜すグループがあったり、財布捜しに疲れ休憩（お茶）を入れるグループもあり発想豊かに展開していたことは大いに評価できる。

講師（協力者）による迫力ある演技に全員が圧倒されてしまった感があるが、＜好ましくない対応＞の演技を見学して、逆に＜望ましい対応の仕方＞が強く想起されたのではないと思われる。

ここでは、演技力を競うのではなく、その人物に近づこうという一生懸命さと前向きに関わっている姿・態度を評価したいと考え、最終的に振り返りができて望ましい対応の学習できればよいと判断をした。

VI. お わ り に

今回、事例＜認知症の人と家族との関係＞でロールプレイングを試みたが、一事例だけ

で学生が認知症の人に対する不安や戸惑いが軽減されるものではないと充分認識してい

る。

認知症には様々な原因、症状があり個別的で、接し方にも100人100様であることを踏まえ、学生には今後の実習での学びに期待せざるを得ない。しかしながら少なからず自分たちのロールプレイングの体験とおし、信

頼関係を保つ、尊重・受容する、コミュニケーションのあり方について多くの学びや気付きがあったことから、ある程度学生への実習前の動機付けになったといえる。今後事例の内容検討、演習等のさらなる教材研究が必要であると自らの課題として受け止めたい。

VII. 参考・引用文献

- 1) 加藤真理：ロールプレイングを用いた接遇向上への取り組み、第38回看護学会論文集（総合看護）p 532, 2007
- 2) 川野雅資：患者—看護師間関係とロールプレイング、日本看護協会出版会、2005
- 3) Trebor Adams, Charlotte L. Clarke 著：神郡博他訳、認知症の人々へのケア、日本看護協会出版会、2006
- 4) 松田伯彦他：教育実習生の授業におけるロールプレイングの効果、千葉大学出版会
- 5) 厚生労働省 HP：<http://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/> 2014
- 6) 糸井真帆、石田 弓：カウンセリング技法の学習を目的としたロールプレイの問題点に関する研究—教員を目指す学生を対象に、広島大学大学院心理臨床教育研究センター紀要9巻、2011