

## 小児看護実習における装飾活動について

小 出 扶美子・小 島 洋 子・梶 山 委都子

### Decorating Activity in Child Nursing Practice

#### はじめに

こどもが入院するということは病気による身体的な苦痛だけでなく、今まで慣れ親しんできた環境から離れ、人的にも物理的にも環境が大きく変化することによる苦痛も受ける。またこどもは、入院中でも病院という場で生活しながらも成長発達の過程におかれている。そのようなことをふまえて、こどもが入院する施設では、こどもに対して新しい環境への適応を助け、成長発達を促していくような環境作りが求められているのである。

小児看護実習では、病気のこどもに対する看護を考え実践するという看護過程の展開を中心にした実習を行っている。さらに、実習中にこどもが入院し生活するのにふさわしい環境を考えてもらうことを目的とし、病棟実習の目標として「小児の入院環境を見直し改善の工夫をする」をあげ、各グループ毎にプレイルームなどの装飾活動を行わせている。その活動も10年以上に及んでいるが、学生にとってその活動がどのような意味があったのかなどの評価が今まで一度もされていなかった。また来年度よりこどもの専門病院に実習場所が変更することもあり、その活動の位置づけや実習方法を検討していきたいと思い今回装飾活動を見直すことにした。

現在まで記録に残されている活動の内容を調べるとともに、本年度の実習の学生に対して取り組みや感想などについても調査したので報告したい。

#### 研究方法

##### 1) 装飾活動内容の調査

昭和61年から平成8年10月までの実習で、装飾活動などの記録が写真などで残されている作品より、活動内容、作品のテーマ、描かれているもの、材料、工夫されている点とこどもたちの参加度について調査する。

対象となる作品の数は90である。

##### 2) アンケート調査

平成8年度に実習を行った第一看護学科3年生の27名に対して、実習終了時に装飾活動に関するアンケート用紙(無記名・自記式)を調査の目的を話したうえで配布し、実習の記録物と一緒に回収した。

## 装飾活動の概要と実習病院について

### 1) 装飾活動の概要

小児看護実習の初日のオリエンテーション時に、装飾活動の目的とその活動についての説明を行っている。グループのメンバー全員で何を行うのかを話し合ってもらい、必要な材料を教員側に知らせてもらっている。折り紙や色画用紙、模造紙、はさみ、のりなどの材料は教員の研究費で購入している。実際の作業についてはグループのリーダーが中心になって進め、病棟実習の終了日までには完成させている。装飾活動としての時間は特別に設けてはいないが、実習の進行状況によっては第三週の水曜日の午後をその活動時間としてあてる場合もある。

学生は、こどもの入院環境については小児看護学の授業の中で、小児(科)病棟の構造と管理でスライドやVTRを用いた講義を受けている。また、実習の初日には学生同志で病棟の中をぐるりと探検させ、小児らしい構造上の特徴や成人病棟の違いなどについて気がついた部分を発表させ、補足説明を行っている。

### 2) 実習場所について

第一看護学科3年生は全員、第二看護学科2年生は1グループを除いた4グループが、浜松医科大学付属病院小児科・小児共同病棟で実習を行っている。実習時間は、第一看護学科は3週間、第二看護学科は2週間である。

病棟の定床は49床でありそのうちの6床が未熟児・新生児である。患者は小児科だけでなく小児共同病棟でもあるため、外科や耳鼻咽喉科などの他科の患者も入院している。入院患児の年齢層は、0～17,8歳である。悪性腫瘍で化学療法などの治療を受けている長期入院のこどもや肺炎、下痢などの急性疾患により入院しているこどもが多い。学生が受け持つケースとしては、幼児期から学童期前期の悪性腫瘍のこどもや先天性の異常により運動精神の発達遅滞のあるこどもが多い。

病棟の看護度は特3類であるが、こどもの情緒面を配慮して特別に親の付添いを許可している。

病棟には、16畳分ぐらいのスペースのプレイルームがあり、テレビや本、おもちゃなどが置かれている。その部屋の壁への装飾については、看護婦側ではほとんど行われてはいない。プレイルームを利用するこどもは、手術目的で入院したこどもや急性疾患のこどもと付き添いの家族が多く、年齢層としては、乳児、幼児、学童期の前期にあるこどもが多い。抵抗力の弱いこどもは、個室や清潔区域の大部屋に収容されているので利用する頻度は低い。

プレイルームとは...ベットを離れて遊ぶことができるこどものために、適当な遊具やおもちゃをそろえた部屋のことをいう。

## 結果

### 1) 装飾活動の調査

活動の分類(表1参照)

記録に残されている写真をどこの場所に装飾したのかという視点で分類したところ、a.プレイルーム内の壁への装飾活動、b,プレイルーム入口,廊下側窓への装飾活動、c.その他に分類された。最も多いのは、aのプレイルーム室内壁への装飾であり、90作品中71作

表1 活動の分類( )内%

a	71(77.8)
b	12(13.3)
c	7( 7.8)
合計	90(100.0)

品であった。c.その他として、こどもが直接入って遊べる家や、こども同志や付添いの家族と遊ぶことのできる魚釣りゲ-ムなどの遊び道具を創作したグル-ブが2グル-ブあった。

テ-マの分類(表2参照)

それぞれの作品につけられている題材を検討したところ4つに分類できた。

- a. その時の季節, 季節感を表しているもの。
- b. 行事、イベント事。

これは行われる時期が限定しており、季節感を感じさせるが、行事として成立し定着しているものはbとした。(例、豆まき、ひなまつり、七夕、運動会、クリスマスなど)

- c. 物語(童話、昔話), テレビ番組や映画などのストーリー-を題材にしたもの。

但しそれらに登場してくるキャラクタ-で季節や行事などを表現しているものについてはそれぞれa, bとした。

- d. その他。上記a, b, cのいずれにも分類できない場合。

aは30作品である。春は春の小川、花、梅雨時はあじさい、夏はひまわり、海水浴、花火、秋はお月見、秋のくだもの、冬は雪の結晶などがあげられる。

bは次に多く27作品である。そのうちクリスマスが15作品と最も多く、豆まきが5作品、たなばたが4作品であった。

cはディズニ-映画が多く、白雪姫やアリスなど10作品であり、その時代に人気があった映画の「となりのトトロ」、「魔女の宅急便」などが7作品であった。1グル-ブだけであったが、昔話の「うさぎとかめ」を4つの場面にわけ絵本調に装飾していた。

dはあそび道具やこどもたちが好きな場所である動物園や水族館などである。9作品であった。

表2 テ-マの分類( )内%

a	30 (77.8)
b	27 (30.0)
c	24 (26.7)
d	9 (10.0)
合計	90(100.0)

描かれているもの

ディズニ-やアニメなどのキャラクタ-を使って描いているものは、aでは13作品、bでは15作品であった。こどもたちが好きな動物などもマンガ調にかわいらしく描かれていた。

材 料

最も使用されている頻度が高いのは折り紙、色画用紙、模造紙、マジック、絵の具などでの、こどもたちが日常生活の中で遊びや工作の時に使用しているものであった。その他に布や綿などを使用したグル-ブもあった。

工夫されている点

記録に残されている創作活動時の工夫されている点について代表的なものをあげると豆

まきに登場してくる鬼の髪の毛を毛糸、雪を綿、服を布地を利用するなど、紙以外の材料を使用して工夫している点である。

その他に、装飾を飾る位置をこどもの視線にあわせる、歌詞がひらがなで大きく書かれていたり、キャラクタ - の名前がわかるように名札をつけるなど、こどもがわかりやすいように工夫されている作品もあった。また、少数ではあるが装飾の絵のなかになぞなぞが書かれていたり、実際に動かし楽しめる（彦星が織り姫に会う、機関車ト - マスの目が動く）作品もあった。

魚釣りゲ - ムでは遊ぶこどもの年齢を考えて池のふちを低くしたり、お片付けの習慣がつくようにその箱を作ったりして工夫していた。

#### 子どもたちの参加度について

装飾活動への子どもたちの参加度について、記録が残されている活動は29である。その内容として代表的なものをあげる。あじさいの花を折り紙で折る、星や葉っぱなどを切って作る、万国旗、動物などの絵を描く、学生が下書きした絵を塗る、たんざくに願いごとを書くなど創作している過程での参加があげられる。最後に葉っぱや折り紙などで作った作品を貼るなど仕上げの段階での参加もあった。

何歳のこどもに何を手伝ってもらったのかについては記録に残されていないかった。

## 2) アンケートの結果（表3参照）

アンケートの回収率は27人中、26人で96.2%であった。

の創作活動が好きですかという質問については、はいと答えた学生が26人中17人（65.4%）と最も多く、どちらともいえないが8人（30.8%）、いいえは1人であった。装飾活動をしていくうえで必要な何かを作ったり、描いたりする作業が好きな学生が多いことがわかった。

の今回の装飾活動についての感想は自由記載とした。書かれている内容を分析してみたところ、楽しかったと答えた学生が14名（53.8%）であった。その内容としてあげられていたことは、みんなでアイデアを出し合うこと、みんなと一緒に作ることなど創作過程における楽しさであった。（14名中10名）また、楽しかったと答えた学生の中で5名は、はじめは苦手だからいやだな、面倒くさいなと思っていたが、途中から楽しくなったと気持ちの変化を述べていた。

装飾によってプレイル - ムの雰囲気の変化がよかった、明るくなったなど装飾の成果についての感想が8名いた。また、満足のいく活動が行えたなど充実感や達成感を述べた学生は3名であった。

時間ももっとあったら、時間が足りなかったなど時間不足を述べていた学生も多く、10名であった。その他少数の感想は、こどもと一緒にいたかった、こどもといっしょに行くことができよかったですなどである。

、 の質問はグル - プで創作した内容やそれを決めた理由、活動の進め方などであるため、個人で記入されていたものをグル - プ単位でまとめた。（表4, 5, 6参照）

決めた理由で最も多いのは、病棟、病室という限られた空間では季節感を味わうことができないのでという季節感であり、5グル - プ中4グル - プあった。小児らしく楽しいものに

表3 装飾活動についてアンケート結果(質問の3.4.6については別表参照)

1. あなたは何かを作ったり描いたりするような創作活動は好きですか。 a. はい 17名(65.4%) b. いいえ 1名(3.8%) c. どちらともいえない 8名(30.8%)
2. 活動を行っての感想を自由にお書き下さい。 ・楽しかった。 14名(53.9%) その内容 ... みんなでアイデアを出し合って作っていくのは楽しい。(10名) 童心に帰り楽しめた。 不得意だが楽しい。面倒くさいと思ったが楽しかった。(5名) ・時間が足りなかった。 10名(38.5%) ・プレイルームの雰囲気がこどもらしくなった。明るくなった。 8名(30.8%) ・完成した後、充実感があった。達成感を感じた。(3名) ・こどもたちにも参加してもらえそうな内容にしてよかった。学生同士で作る事になってしまって残念。(2名)
3. 今回の活動では何を創作しましたか。 表4参照
4. 創作の内容を決めるにあたって考慮したことはなんですか。また決めた理由は何ですか。 表5参照
5. 創作活動はどのようにすすめましたか。 a. 積極的に参加 9名(34.6%) b. ふつう 17名(65.4%) c. ほとんど参加できなかった 0名
6. 創作活動はどのように進めましたか。 表6参照
7. 最後にこの活動についての意見があればなんでもよいのでお書き下さい。 ・もっと時間がほしかった。ゆとりがなかった。 ・自分たちの気分転換になる。楽しむことができる。 ・今後も続けてもらいたい。 ・スタッフやこどもたちの意見がきけず評価できないのが残念。 ・自分の受持ち患児にもつくってあげたいと患児に対する気持ちが高まった。

したいと雰囲気をあげているグループもあった。考慮にいられたこととしてあげられていたことは、プレイルームを利用するこどもの年齢、何であるのかがはっきりとわかるものなどであり、また1グループだけが安全性や生活習慣について考慮していた。

作業の進め方については、実習の第1週目に何を行うのかを話し合い、看護計画の発表が終わる第2週めの終わりごろより、実習のあいている時間やこどもの安静時間を利用して活動を行っている。また、各自分担して家に持ち帰って作ってきたり、実習終了後に残って行っていたりしていた。第3週めの水曜日の午後などをプレイルームの装飾活動にあてたグループは、その時間を活動にあてていた。ほとんどのグループが実習の終了日の完成になっていた。

表4 グループ別創作内容について

1 G	あじさい(壁への装飾) 本箱への装飾
2 G	本箱への装飾、既存の装飾物(壁)に虹
3 G	ムーミン一家の夏まつり、朝顔(壁への装飾)
4 G	秋(壁への装飾)
5 G	さかなつりゲームとおかたづけ箱(遊び道具)

表5 グループ別 決めた理由と考慮したこと

1 G	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 季節感。(6月だからあじさいをイメージした) 病棟、病室という限られた空間では季節感をあじわうことができない。</li> <li>・ あじさいを折り紙で折るのは患児にも協力してもらえる。</li> <li>・ ダンボールの本箱では見た目が悪い。本をかたづけするように本箱をよくすることもこどもたちの環境作りには大切。</li> </ul>
2 G	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ プレイルームを利用することの年齢や性別が違うため、全てのこどもが違和感を感じないようにする。</li> <li>・ 誰がみてもわかるもの。</li> <li>・ 季節感(梅雨時なので雨あがりの虹で明るい雰囲気を出す)</li> <li>・ ダンボール箱にこどもたちの好きなキャラクターを貼って、楽しさを与える。</li> </ul>
3 G	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 季節感。(入院生活を送っていると外出することが少なく、季節を感じる機会が少ないので)</li> <li>・ 何であるかがはっきりとわかるもの。</li> <li>・ 短時間でできるもの。分担して作業が行えるもの。</li> <li>・ こどもたちと一緒に作れるもの。</li> </ul>
4 G	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 季節感を重視し秋をイメージした。</li> <li>・ 誰がみてもわかりやすいものとかわいらしさ、きれいだなと思えるようなもの。</li> <li>・ 作業はできるだけ分担し、家でもできるようにした。</li> </ul>
5 G	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ プレイルームを利用している子どもは幼児が多かったので、幼児でもでる遊びを考えた。</li> <li>・ 点滴など活動に制限があってもできる遊びで、危険性がないもの。</li> <li>・ こども同志で遊べるもの。</li> <li>・ おかたづけの習慣がつくようにおかたづけ箱を作る。</li> </ul>

表6 グループ別 活動の進め方

1 G	一週目に何をするかを話し合う。あじさいは、折り紙を各自に割り当てて、家または実習中に折った。三週目の安静時間などグループメンバーで時間に余裕のあるひとたちで少しずつ作業をすすめていった。最終日に全員で本箱を装飾した。
2 G	二週目の帰校日に何をするかについて計画し、その次の日から空き時間を利用して、個々で細かい作業を分担して行った。三週目の水曜日に完成させた。プレイルームは患児もいたので一緒に話しをしたり、手伝ってもらったりした。
3 G	一週目に何をするかを実際にその場の雰囲気や場所を見てから具体的に話を進めていった。その後、処置や記録の合間を見て、それぞれ作業を分担して行った。三週目にプレイルームの装飾の時間にグループメンバー全員と患児で創作した。その日にできなかった分は、最終日に創作した。
4 G	二週目に何をするか決め、実習の空き時間を利用して、各自である程度まで進めた。三週目の実習終了後に、各自で作ったものを二日間に分けて貼り、完成させた。
5 G	一週目に何をするかを決めた。二週目に午前中で実習が終了した日の午前にプレイルームやカンファレンスルームでグループメンバー全員で途中まで創作した。さかなはみんなで分担して家や実習のあいている時間を利用して各自で行った。実習終了日に終わった後残りの部分をみんなで完成させた。

の参加度についての質問は、ほとんど参加できなかった人はいなかった。積極的参加が9人(34.6%)、ふつうが17人(65.4%)で全員なんらかの形で参加されたい。

最後にこの活動に対する意見を求めたところ、時間が欲しい、ゆとりがないなど活動時間の確保を述べている学生が7名いた。気分転換になる自分たちも楽しめる、続けてもらいたいという意見は5名であった。少数ではあるが、自分の受持ち患者にも作ってあげたい、患者に対する気持ちの高まりを訴えた学生や、出来上がった作品に対してスタッフや子どもたちの意見がきけずに評価できなくて残念という学生もいた。

### 考 察

はじめにでも述べたが、こどもが大人と違うのは、成長発達の過程におかれていることである。それはもちろん、入院中のこどもにもいえることである。こどもは入院により、病気や検査、治療による身体的な苦痛だけでなく、病院という限られた空間の中で生活していくことや親と離れて入院する場合は分離による苦痛など、様々な苦痛を受けることが考えられる。また、入院によってこどもは家族と離れ、医療従事者や同室者などの見知らぬ人たちとの出会いがあり、人的環境が大きく変化するとともに、見たこともないモニターなどの機械、医療器具、ベットやモニターなどのアラームの音など物理的な環境も大きく変化することによる影響も受ける。それは、こどもの情緒面にも不安や恐怖として大きな影響を及ぼすと考える。そのような情緒面への影響を最小限にとどめ、こどもの成長発達に配慮した親しめる環境作りの必要性は、いくつかの文献で述べられているところである。

今回のブレイル・ムなどの装飾活動は入院している子どもの成長発達や心身への影響を考慮した環境作りの必要性を考え、グルーブで何か工夫をすることを目的としている。

こどもの入院環境として考えなければならない項目は多い。人的なこととしてあげられるのは、看護要員や他職種との人員構成、勤務体制、家族の参加形態などである。物理的なこととして、病室や洗面所、浴室、処置室、ブレイル・ムなどこどもが療養し生活していくうえで必要な病棟の設備などがあげられている。我々がやっているブレイル・ムなどへの装飾活動は、こどもの入院環境の一部である。そして、その装飾がこどもにとって成長発達や心身への影響を考慮しており、ふさわしいものであったかどうかについては、入院しているこどもや付き添っている家族、医療関係者などからの客観的な評価が必要である。今回はそのことについては調査していない。

過去十年間の活動を分類してみた結果、最も多い活動はブレイル・ム室内壁への装飾活動であった。これは実習要項の目標に対する方法としてブレイル・ムなどへの装飾活動を行うことをあげていることと、前のグルーブの装飾を見てそれにならったこと、壁への装飾が一段と目立つことや取りかかりやすさなどが考えられる。ブレイル・ム窓への装飾は第二看護学科の学生が主として行われていた。二看生は一看生に比べて実習時間が少ないことにより、装飾の大きさや作業量から考えて短時間でできる窓への装飾を選ぶ傾向にあったと考えられる。窓への装飾は廊下側から見るとその中は楽しい空間であることをイメージ付ける効果が考えられる。その他として、少数ではあるが遊ぶ道具を活動としてとりあげたグルーブがあったが、遊び道具も入院環境のなかでは必要なものとしてとらえられていたと考える。

テ・マとして多くとりあげられていたのは季節と行事に関するものである。その実習時期にあった(近い)行事をとりあげたり季節に関係の深いもので季節感を表現していた。それはア

ンケ - トの結果からもいえることだが、限られた空間や外出も少ないので装飾によって季節感を出し今の季節を感じさせてあげたい、その行事を楽しみに待ってほしいという学生側の意図があったと思われる。

描かれている内容で多かったものは、その時代に子どもたちに人気のあったテレビアニメや映画のキャラクター - などのふだん目にしているものであり、日常生活に近い雰囲気を与えられるものであった。

壁には癒しの役割があり、また装飾の場でもあり季節感を表す役割もあるといわれている。視覚をとおしての接触が子どもたちのにとって快の刺激になる具体的実践方法として、プレイル - ムの壁への装飾活動をあげている報告もある。また、小児看護に関する教科書では、できるだけ病院くさい雰囲気にしないために、壁には小児の好む童話の主人公やテレビ番組の英雄などの絵を張って楽しい雰囲気をつくるのが望ましいとされている。今回、客観的評価は得られなかったが、学生が行った装飾活動が子どもたちに白一色の壁より楽しい雰囲気を感じさせたものであったと考える。

装飾活動で工夫された点については、ただ絵を描いて貼るだけのグル - プと、いろいろとアイデアを出し合って工夫するグル - プなどグル - プ差がある。紙以外のものを使用することにより立体感をつくったり、視覚的にも変化をださせている。また、見て楽しむだけでなく触れることによって触覚を楽しんだり、動かすことによって遊んだりできるよう、楽しい雰囲気をより高める効果もあったと思われる。

装飾物を飾る位置を子どもの視線あわせたり、小さな子どもでも字が読めるようにひらがなで書くなどわかりやすくする工夫がいくつかあった。ただ作るだけでなく、見る対象はどれくらいの年齢なのか、その年齢の子どもの視線はどの位置か、漢字は読めるのかなど、子どもの発達段階を振り返っていたのではないかと考える。このことは、装飾活動が子どもの発達段階や子どもに対する理解を深めていく機会にもなっていたということである。しかし、教員として、創作過程や完成した作品をみて評価し、どの年齢層を対象にして創作したのか、その年齢層の発達段階の特徴はなどフィ - ドバックして学習効果を高めていくという指導は行っていなかった。

子どもやその発達段階の理解につながるのは、子どもと一緒に創作することでもいえることである。子どもに協力してもらうにあたり、この子は5歳だからはさみを使うことができるのか、折り紙が折れるのかなどを考える機会になったり、実際に行わせてみることによって発見したこともあったのではないかとと思われる。これについても意識的に働きかけていく必要があったと思われる。

子どもたちが参加するということは、子どもたちにとっても遊びの一つであり楽しめるものであったのではないだろうか。悪性腫瘍で長期入院している子どもたちから、「今度は何をつくるの？また一緒につくりたい。飾り終わったらちょうだいね。」などのような言葉をよく聞かされた。装飾活動は、長期入院している子どもたちにとっては1日の生活の中で変化を与える遊びであり、楽しみのひとつになっていたと思う。

また、活動は主にプレイル - ムや食堂などで行っていた。そこは子どもたちがよく出入りする場所であり、受持ち以外の子どもたちにも手伝ってもらうことにより、その子どもたちともコミュニケーションをとったり一緒に遊ぶことができたのではないだろうか。受持ちとは違う発達段階の子どもにも接することもできたと思われる。付き添っている母親も参加しているこ



とにより、緊張することの多い入院生活で母親も童心に戻れる一時を提供できたのではと思う。

アンケートの結果、創作活動に対する感想してあげられたのは、時間が不足していたということであった。進め方の状況でも家に持ち帰ったり、実習終了後に残るなど実習時間以外の時間を使っていた。また装飾活動で時間をとられ、受持ち患児と接する時間が少なくなったなどの意見を出している学生もいた。安静時間やあいている時間を利用して行うようにオリエンテーションしても装飾内容を決める際、どのくらいの作業量が適当なのか検討もつかないだろう。慌ただしい実習時間の中だけで行わせるのではなく、きちんと活動時間を設け、その中でできる範囲の活動内容をアドバイスし考えさせていけば、学生にとっては息抜きにもなる楽しい活動になったと思う。また、子どもたちの反応も確かめ、自分たちの装飾を評価していくためにも時間確保は必要であった。

また、アイデアを出し合ってみんなで協力して制作するということがグル・プメンバ-をまとめ、グル・ブダイナミックスを働かせる効果をもたらすこともある。それは、充実感や達成感を生み、実習の思い出作りにもなったのではないだろうか。

他の学校の小児看護実習の実習時間に手作りおもちゃをとおして遊びを实践するという報告では、その活動をとおして、“この子のために”という自発的な学習意欲を喚起し、看護への関心を高める原動力になったという。今回のアンケートでも、自分の受け持っている児のためにもこれをつくってあげようと児に対する気持ちが高まるという意見がだされているため、この装飾活動が受持ち患児の病室やベット周囲などの環境の見直しにもつながっていったのではないだろうか。

現在の実習は、病気のこどもの発達段階をふまえた看護を考え実践するという看護過程の展開が中心となっている。来年度は、病棟実習の時間が現在の14日間から8日間に減ることもあり、今までのような装飾活動を行って入院環境を考えていくことは難しい。しかし、実習をとおして実際の場面をみることにより、こどもが入院する環境として配慮されている点を発見させたり、のぞましい、ふさわしい入院環境について考えさせていくことは、成長発達や入院による影響を知りこどもの看護を学習していくうえで大切である。今後は、実習中のカンファレンスなどを利用して考えさせていくなどの方法を検討していくとともに、こどものベット周囲や病室内の雰囲気も少しでも変化させることを目的に、こどもたちと一緒に装飾活動を行うこと看護計画に取り入れ実践していけるよう、来年度も引き続き材料などを準備し、実習場に用意していきたい。

#### おわりに

今回小児看護実習における装飾活動をまとめるにあたり、過去10年にも及ぶ装飾活動を写真などで振り返ってきた。活動内容にはグル・プ差はあるが、どの作品もこどもを対象とした楽しい雰囲気のある作品であり、作品中の工夫においては学生のアイデアに驚かされることもあった。この装飾活動は、入院環境を考えるを目的にしているが、ただ活動をやりなさいというのではなく、活動時間を保証したうえで、その活動を考え制作していく過程でこどもの発達段階を振り返えさせたり、学生の考えやアイデアを目的にあわせてきちんと評価していかなければならなかったことを反省する。そして来年度に向けて活動方法や教員の関わり方については今後さらに検討を重ねていきたい。

## 引用・参考文献

- 1) 小嶋謙四郎編：小児看護心理学，32，医学書院，1971
- 2) June Jolly，鈴木敦子訳，病めるこどもの入院生活と看護，108- 124 ，1989
- 3) 服部満生子：子どもの病院に必要なやすらぎ、思いやりへの配慮，病院設備，33(3) 221 - 224 ，1991
- 4) 添田恵子他：小児の入院と環境，小児看護，16(4)，488- 495，1993
- 5) 相原治美：療養環境としての小児病棟，小児看護，19(5)，563- 567 ，1996
- 6) 高柳和江：壁について考えてみよう，看護教育，37(4)，256- 257，1996
- 7) 今井澄子他：小児看護学における遊びと教育と実践，慶応義塾大学看護短期大学紀要 6，107- 114 ，1996

[ 1996年10月30日受理 ]



プレイル - ム壁への  
装飾活動例：  
テ - マは「お月見」

プレイル - ム窓への  
装飾活動例：  
テ - マ  
「こんなこいるかな」



その他の例：遊び道具  
「さかなつりゲ - ム」

