

研究区分	教員特別研究推進 教育推進
------	---------------

研究テーマ	大学看護英語教材のマルチモーダル分析—内容理解を促す視覚教材を探る—				
研究組織	代表者	所属・職名	言語コミュニケーション研究センター・特任講師	氏名	相羽 千州子
	研究分担者	所属・職名	京都府立医科大学・助教	氏名	ジェイソン・バローズ
		所属・職名	埼玉県立大学他・非常勤講師	氏名	出水 純二
		所属・職名		氏名	
	発表者	所属・職名	言語コミュニケーション研究センター・特任講師	氏名	相羽 千州子

講演題目	看護英語のマルチモーダル分析
研究の目的、成果及び今後の展望	<p><b>研究の目的</b> 看護英語の特徴には、専門用語、器具・機器の名称、教材における図表、対人関係の中で使用する英語表現などがある。本研究では、マルチモダリティの観点から、研究代表者・分担者が教員として行う看護英語の授業実践を捉えなおすことを目的とする。</p> <p>研究課題：(1) 協働行為に取り組む看護学生は、言語的コミュニケーションのみに頼ることなく、教室でパートナーとどのように行動を調整しているか。特に緊急時の即興性を必要とする場面ではどうなのか。(2) 紙ベースのワークシートを使う場合と、オンラインの情報共有ボード (Padlet) を使う場合に大きな違いがあるか、あるとすればそれは何か。学生はこの2つの言語学習空間をどのように受け止めているのか。</p> <p>方法：(1) 参加者は A 大学看護学部 2 年生必修英語受講生 31 名、および B 大学看護学科 2 年生必修英語受講生 25 名、(2) A 大学では、実施時期、ペアの作り方、事前の準備、動画の記録方法などを変えて 3 回ロールプレイを実施、(3) B 大学では、ビデオから切り出した複数のコマを見て英語を産出するタスクを紙と Padlet で実施、(4) アンケートでタスクごとの効果、実施上の困難、紙とウェブの選好を尋ねた (A, B 大学)。</p> <p><b>成果</b>： 主な結果は、(1) 定性的な相互行為分析から、学生自身がシナリオやスクリプトを書いて役割を練習するロールプレイに比べて、その場でタスクやロールを与えられる方が、英語の言い直しは増えるものの、姿勢、視線、手の動き、頭の動きなど、身体を使った協調動作を含み、実際の患者とのコミュニケーションに近づく、(2) A 大学では 63.6% の学生、B 大学では 69.6% の学生がウェブでの提出を希望している、の 2 点である。</p> <p>教育的示唆：結果 (1) は、(a) 映像を見ながら、患者との協調的コミュニケーションにおいて非言語的リソースが果たす役割を学ぶ、(b) 即興性のあるタスクにおいて、学生自身が自分のパフォーマンスの振り返りを行うことにより、コミュニケーションを円滑に行うための気づきを促す、などの教育方法の有用性を示唆する。</p> <p>本研究の成果は 2024 年 3 月 2 日、日本教育工学会 2024 年春季全国大会 (於：熊本大学) で発表した。</p> <p><b>今後の展望</b>：(1) 文献研究では、身体化 (embodiment) と共感 (empathy) をキーワードに、看護英語はもとより看護現場でのコミュニケーションについて先行研究を調査する。(2) ロールプレイの相互行為分析では、マルチモーダルアノテーションソフト ELAN を用いてクラス単位の定量分析を行う。(3) 看護師と患者の協調行為を可能にするデジタル空間の創出を目標として VR テクノロジーを試用する。</p>