

## 他人の教え方を、見て学ぶ

シミュレーション医学教育の本髄は、現実の世の中では体験しにくい事をバーチャル体験し、体験を通して学習をする事にあります。初心者がいきなり医療をする、つまり本番兼練習は、実は効果的な学習方法ですが、現実の医療では許されません。しかしバーチャルなら、可能なのです。

学習者に即物的な知識・技能を提供するのも大切ですが、むしろ、学習者の「気が付き」を促進する「場」を提供するのが、シミュレーション医学教育の最大利点です。これは言うに易く、行うに難しいです。

あなたが見学したシミュレーション医学教育では、どうでしたか？ 下記のチェックポイントを中心に、採点して見ましょう。・・・オカメハチモクって？

**私は見た、第三者の目による評価**

**チェックリスト**

Yes の時は、( ) に✓をつけて下さい。

No の時は、空白のままです。

判断に迷う時も、空白のままにしてください。

無理に✓をつける必要は、ありません。

記入できたら、自分ならどうする？ を考えて見ましょう。

### 到達目標

学習が終わった段階で、どのような事が出来る状態になっているのか、その目標が明示されていると、成人の学習者には、学習に取り組みやすいです。

- ( ) 到達目標になっているのは、医療的に意義のある技術・技能である。
- ( ) 到達目標は、学習者が分かるような表現で書かれている。
- ( ) 到達目標は、訓練後に学習者が到達可能なレベルである。
- ( ) 学習者が一步一步階段を昇るが如く到達できるように数段階で示されている。
- ( ) 達成できたか否か、客観的に判定できる内容である。

## 方法

- ( ) 到達目標の達成に妥当なシミュレーション（シミュレータ）を使った。
- ( ) シミュレータの役割は、「ミニ講義を補う単なる説明用の小道具」に過ぎなかった。
- ( ) インストラクターと学習者が、インターアクティブな関係であった。
- ( ) インストラクターと学習者の人数比は、適切であった。
- ( ) 配布資料が充実していて、インストラクターが説明しきれない箇所を補っていた。

## 評価 と reflection

- ( ) reflection 用のハード（ビデオ録画の再生など）が完備している。
- ( ) reflection を上手く使っていた。  
シミュレーションの後こそ **teachable moment** である。つまり、学習者に上手く **reflection** させ、何が足りなくて、何を勉強すべきか、気がつかさせる。
- ( ) 出来て当たり前的事でも、それが出来た事を、指摘・承認した。
- ( ) 出来た事を誉め、達成感を与えていた。
- ( ) 出来なかった時、直接Noと言うのではなく、学習者が自ら気がつくような表現でアドバイスした。
- ( ) PNPを上手く使っていた。  
つまり、まず **Positive** な点を指摘して学習者に居場所を与え、次にどうしても改善して欲しい **Negative** な点を教示、終わりに、**Positive** な総括をする。
- ( ) 失敗があっても、学習者に挫折感を与えなかった。
- ( ) 「〇〇さんは△△さんより上手かった」式の比較評価をしなかった。
- ( ) 次回への挑戦意欲を掻き立てる総括であった (**coaching**)。  
つまり、「あと〇〇が出来たら、完璧だ。」「あなたには出来ると、私は思う。」など。

## 雰囲気づくり

シミュレーション医学教育は、まるで演奏会のようなものです。演奏者と聴衆が一体となって演奏会を作るが如く、インストラクターと学習者が織り成す即興の共同作業です。つまり筋書きが有る様でいて筋書きが無いドラマなものですから、学習の雰囲気づくりは、とても大切です。

- ( ) アイスブレイクが上手く、学習者が発言しやすい雰囲気をつくった。
- ( ) インストラクターは、学習者の発言を遮らなかった。

- ( ) 学習者がモタモタしていても、no イライラ。
- ( ) 終わってみて満足したのは、結局、インストラクターだけだった。
- ( ) 全員が当事者、という雰囲気にさせた。
- ( ) 馬鹿げた質問にも、「タイミング良く質問が出ました」「良い着眼点ですね」とか、どうにでも解釈できる無難な誉め言葉から始まって答え始め、最後には、適切な説明で終わった。これ以降、質問が出やすくなった。
- ( ) インストラクターが醸し出すプロフェッショナルリズムは、凄かった。到達目標に書いてある技能・技術 (curriculum) は勿論、それ以上に大事な「仕事への取り組み態度」を、学習者は学んだはずだ (hidden curriculum)。

## 今後の改善点

- ( ) 本シミュレーションで学ぶ技術・技能が、現実の医療実務の流れの中で、どのような位置にあるのか、どのように役立っているのか学習者にわかる形で表示すべき。
- ( ) コンピューターやシミュレータが **Just on Time** で作動するように事前に十分チェックすべし。
- ( ) もっと良いインストラクション・ガイドを用意すべき。このガイドでやれと言われても、インストラクターが可哀想。
- ( ) もっと時間が欲しい。全員に **hands on** させるのを義務のようにこなしたただけだった。
- ( ) 飲み込みの早い学習者は、退屈そうだった。即物的な知識や技能を与えるだけなら、**hands on** 順番が終わり見学に回った段階で、退屈してしまう。シミュレーションや他人の **hands on** をどのような視点で見るべきかを教え、常に考えさせた方が、良い。