

教育企画 1

看護師の思考過程を鍛えるシミュレーション教育

東京医科大学病院 シミュレーションセンター

阿部 幸恵



近年、医学・医療技術の急速な進歩、人口の高齢化、在院日数の短縮化等、医療を取り巻く環境は急激に変化している。それに伴い、看護に対する社会のニーズは複雑かつ多様化している。そのような中、基礎教育修了時点の臨床能力と実際の臨床で求められる能力とのかい離が指摘され、臨床での実践力を有した人材育成は、看護学教育での大きな課題となっている。その課題を解決するためには、基礎から卒後教育へシームレスな教育を展開し、生涯に渡って、専門職者としての研鑽ができる仕組みを構築していくことが必要とされている。

看護師が、患者の状況や状態に応じた最善の看護を提供していく力（実践力）を発揮するには、看護実践に至るまでの思考過程が重要となる。その思考過程とは、専門的な知識に基づいて、患者の一次情報から状態を予測し、その予測に基づいて患者や家族から直接情報を収集し、この情報収集にも予測を繰り返し、アセスメントに必要な情報を判断して情報収集を行い、収集した情報を専門的な知識に照らし分析し、アセスメントを導きだし、行うべき看護を判断していく過程である。このような問題探索型の思考過程が看護実践力を支える核となる。臨床で、患者の状態やニーズに即した看護を実践していくためには、この看護師としての思考過程をどのような場面でも使えるように、基礎教育から系統的に学習し、卒後教育においても、Off および On The Job において意識的かつ主体的に学習し続け、強化していくことが重要となる。この思考過程の学習は、On The Job で実際の Case に基づいて考えるのが一番効果的であるが、多忙な臨床現場では、限界がある。そこで、一つの効果的な Off The Job での学習方略としてあがるのがシミュレーションを使った学習である。シミュレーションでの学習は、臨床で遭遇する Case を教材化して、学習者らが実際に体験をし、その後のデブリーフィングで専門的知識や技術についてじっくりとディスカッションを交えて学習できる。単に手順を正しく行うための技術練習や心肺蘇生法の訓練は、シミュレーション学習のほんの一部にすぎない。本教育企画では、Case に基づいたシミュレーション学習を実際の学習者の協力を得て行い、指導者がデブリーフィング学習者の思考過程をどのように強化していくのかを、参加者に参観していただくことで、より具体的に示していきたい。

【略歴】

1986 年、防衛医科大学校高等看護学院卒業。循環器、救命救急、高齢者施設、保育園で臨床を経験。1997 年から 2006 年、大学、大学院に在籍し、小学校教員免許、児童学博士を取得。2006 年東京医科大学病院卒後臨床研修センタークリニカルシミュレーションラボ専任管理者として、研修医を対象としたシミュレーション教育を担当。その後、全医療者・医療系学生対象のシミュレーション教育を開発。2011 年からは、「おきなわクリニカルシミュレーションセンター」設置に向けて、琉球大学医学部附属病院地域医療教育開発講座准教授就任。2012 年より同講座の教授およびセンター副センター長に就任。2014 年 4

月から現職。

専門分野：医療者のためのシミュレーション教育

著書：

- ・シミュレータを活用した看護技術指導（日本看護協会出版会）
- ・看護のためのシミュレーション教育 はじめの一步ワークブック（日本看護協会出版会）
- ・臨床実践力を育てる看護のためのシミュレーション教育（医学書院）
- ・1年で育つ！ 新人&先輩ナースのためのシミュレーション・シナリオ集 春編（日本看護協会出版会）
- ・1年で育つ！ 新人&先輩ナースのためのシミュレーション・シナリオ集 夏編（日本看護協会出版会）
- ・1年で育つ！ 新人&先輩ナースのためのシミュレーション・シナリオ集 秋編（日本看護協会出版会）
- ・1年で育つ！ 新人&先輩ナースのためのシミュレーション・シナリオ集 冬編（日本看護協会出版会）
- ・症状別病態生理とフィジカルアセスメント（照林社） ほか

教育企画 2

価値に基づく診療（VBP）ワークショップ ：根拠に基づく診療を補強する枠組み

東京大学医学系研究科医学教育国際研究センター

大西 弘高、野村 理

VBP (values-based practice : 価値に基づく診療) は、患者医師関係において行われる臨床上の意思決定を改善する方法論です。根拠に基づく診療 (evidence-based practice) を重要なパートナーとしながら、ナラティブに基づく医療 (NBM)、臨床倫理やプロフェッショナリズムといった分野を包含します。またコミュニケーション技法を重要なスキルとして、治療やマネジメントに関する臨床推論にも適応可能とされています。

「価値に基づく診療：VBP 実践のための 10 のプロセス」という翻訳の書籍が出版され、これまで理解しにくかった枠組みが少し見えやすくなったかとは思いますが、まだ取っかかりが十分につかみにくいと言われる方々も少なくありません。その理由として、臨床上の意思決定を最善のものにしていこうとしたときに、これまでも NBM や臨床倫理など、様々な枠組みが提唱され、それらと VBP との異同が気になって前に進めないということが生じるのではないかと考えています。

VBP については、大まかな枠組みはありますが、この手順でやれば大丈夫と言えるような明確な手順はありません。逆に言うと、様々な職種の人々が集まり、患者さんや家族も含めてみんなで話し合うということの重要性が前面に押し出されています。しかし、ただ話し合うのではなく、方向性、各自の立場（権威勾配のなさ）といったことを確認した上で、必要な情報のある程度網羅し、その上で話し合う必要があります。

このワークショップでは、参加者の皆様に VBP の 10 のプロセスに簡単に触れていただくと共に、ディスカッションをどのような形で進めることがよいのかについても各自で感じ取っていただきたいと思っています。よって、すぐに使えるような考え方の枠組みについても少し触れますが、どちらかという継続的にそれぞれの職場で継続して改善していけるような枠組みを各自で開発するための考え方を提供するという形の内容と考えていただくのがよいでしょう。

是非、ワークショップを体験していただき、今後の医療現場を変えていくようなディスカッションの進め方を感じ取っていただければ幸いです。

教育企画 3

看護教育におけるシミュレーション学習の現状と課題

東京医科大学病院 シミュレーションセンター¹⁾ 広島文化学園大学大学院看護学研究科²⁾
阿部幸恵¹⁾、岩本由美²⁾

1999年にIOMから報告書が発表されて以降、看護教育におけるシミュレーション学習は導入され、行われてきた。それまで技術の獲得を目標にロールプレイリターンデモンストレーションしていたことが、模擬患者を用い、コミュニケーションや態度を意識しながら技術を提供することが必要となっていた。臨床現場での患者の権利や医療倫理の問題においても、臨床現場で練習することには限界があり、シミュレーションできる場があることは学習者にとって、気づき、学び、発見ができる場となっている。しかし、その気づき、学び、発見のできる場を作り出すためには、学習目標を意図したファシリテーションを用いたディブリーフィングが必要である。

そこで、看護基礎教育、新人教育、現任教育の場で活用されているシミュレーション学習の現状と課題をそれぞれ取り組んでいる方々から実践例として共有していただき、ファシリテーションの場をつくりだし、お互いに気づき、学び、発見ができる場を体験する。

※パネリストは当日発表されます。

教育企画 4

初めてのの方のための医療教授システム学

日本医療教授システム学会

池上敬一

対象：JSISH 総会に初めて参加される方々

目的：これまでの教育とこれからの学習の違いを理解し、医療教授システム学を使って講義・実習や研修をデザインしたくなること

方法：簡単な説明とクイズ（参加者は自分のスマートフォンで Kahoot を利用して行います）及び質疑
Kahoot と医学教育については以下を参照：https://book.mynavi.jp/macfan/detail_summary/id=35770

私たちが受けてきた教育（小学校、中学校、高校、大学・専門学校：知識伝達型教育）の特徴

- ・ 教えられる知識：教科書に記載された知識
- ・ 教える人：教師（教員）
- ・ 教え方：教員が教壇に立ち知識について説明する、Sage on the stage
- ・ 教えられる人：学童、生徒、学生
- ・ 学び方：教師（教員）の説明を聞く
- ・ 評価の方法：暗記した事実を思い出し再生できるか
- ・ 合格の条件：最低点 60 点、出席率（教室で過ごした時間数）
- ・ アウトカム：なるようになる

教授システム学で設計した授業・講義・演習・実習の特徴

- ・ 学習内容：できなくては困ることができるようになること
- ・ 合格の条件：できなくては困ることができるようになったことを複数の例題で示す（満点）ことができる、失敗したら何度でも挑戦できる
- ・ 評価の方法：できなくては困ることができる
- ・ アウトカム：できなくては困ることができるようになる（全員）
- ・ 教師（教員）の役割：全員が合格できるように学習活動をデザイン、実行し改善し続ける（Plan-Do-See サイクルを回し続ける）
- ・ 学習者の役割：能動的に学習活動に参加する、他の学習者と協調する