

援助要請訓練を目的とした新規エデュテイメント教材の薬学部生への適用

Application of new edutainment materials for help-seeking skill development to pharmacy students

新垣 知輝^{*1}, 白澤 秀剛^{*2}
Tomoteru SHINGAKI^{*1}, Hidetaka SHIRASAWA^{*2}

^{*1}城西国際大学

^{*1}Josai International University

^{*2}東海大学

^{*2}Tokai University

Email: shingaki@jiu.ac.jp

あらまし: コロナ禍によって遠隔による学習が大きく進展した一方、自身で解決困難な課題に対して援助要請をどう行うか、そのスキルの養成が薬学教育の中でも大きな課題となっている。本研究では、現在開発が行われている看護師向けの援助要請訓練教材を用い、薬剤師や薬学部生に対しても援助要請のスキルの育成に効果があるか検討を行ったところ、訓練を通じて援助要請のスキルが修得されるとともに状況を客観的に判断するメタ認知の醸成が行われていることを示唆する結果が得られた。

キーワード: 援助要請, 薬学教育, メタ認知, エデュテイメント教材

1. はじめに

日本の社会では、困難な場面に直面しても人間関係などに配慮し、他者に援助を要請することをためらう傾向にあることが知られている。特に近年において、コロナ禍によって遠隔授業やテレワークが行われるようになり、アフターコロナにおいても継続されているところも多いが、このような環境において解決不可能な困難に直面した場合、他者がその様子を確認して支援を申し出ることが困難であることから、自らの状況を把握して他者に対して自ら援助を要請するスキルが求められる。薬学部においても、外部の薬局で実務実習を行う際、指導薬剤師に対して適切に援助要請を行えることが実習を進める上で極めて重要である。このスキルを養成するため、現在、白澤らによって援助養成訓練教材の開発が行われている⁽¹⁾が、テーマが看護師向けのため同じ医療従事者としての薬剤師や薬学部生にも効果があるか不明な点も多い。そこで、本研究では、薬学部生を対象に本教材を用いた訓練を行い、その効果を測定することで、薬学教育においても同等の教育訓練が可能か検証を行った。

2. 教材について

2.1 概要

今回用いた教材は3名で協力して問題を解決するゲーム形式になっており、参加者3名は看護師という設定でそれぞれ自分の受け持ちの患者(最大3名)からの要請を適宜解決することでゲームは進行する。患者の要請(10種類)は様々に組み合わせられており、解決には要請に対応するスキルを用いなければならない(図1)。それぞれのスキルには「苦手」「普通」「得意」の3段階が設定されているため、「苦手」なスキルの場合には自身で解決するより他者の援助を

要請した方が望ましい結果が得られるように教材ではデザインされている。

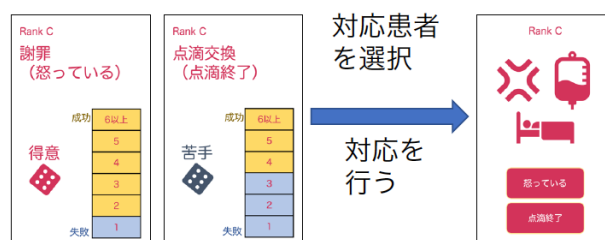


図1 スキルによる患者対応例

2.2 教材による訓練の流れ

参加者3名にはそれぞれサイコロ3個と10種類のスキルカードが配られ、自分の受け持ちとして対応が必要な患者が3人いる状態からスタートする。自分の手番になったら、(1)今は対応しないを選ぶか、自分の受け持ちの患者の中から患者を1名選び、(2)自分で対応する(3)代わりにやってもらう(4)手伝ってもらう(5)教えてもらうの中から1つ行動を選択する。行動を選択したらサイコロを1つ消費して患者の要請が解決したかの判定を行う。患者の要請を全て解決できたら好感度を1点得る。行動はサイコロが残っている限り行うことができるが、サイコロを全て消費してしまうと他者からの援助要請に対応できなくなってしまうため、サイコロを温存する(1)の行動はいつでも選択することが可能である。手番終了時に対応した患者の要請を解決できなかったり、自分の受け持ちの患者が3名残っている場合には、病院へのクレームが1点増える。3人全ての行動が終わったら1ラウンドが終了し、サイコロを元に戻した後、新たな患者が1名追加され、次のラウンドに移る。3人全員の好感度の合計

が 20 点になる（成功）か、病院へのクレームが 3 点貯まる（失敗）と訓練終了となる。

3. 実験及び結果

今回、公募に応募した薬学部 1 年生 10 名と薬学部 5 年生 11 名を対象に援助要請回数計測実験の実施を行った。実験では教材を用いた演習を 100 分程度で実施した。1 回の訓練は 30~60 分程度のため、1 回の演習中に 2 回訓練を実施した。薬学部 5 年生に対しては演習を複数回実施した。本教材は看護師向けの題材であるものの、訓練に違和感を覚えたものはおらず、全員最後まで脱落せずに訓練を行うことができた。

3.1 事前・事後アンケート結果

訓練前に行ったアンケート結果を表 1 に、訓練後に実施したアンケート結果を表 2 に示す。両アンケートとも 21 名分の回答が得られた。自分では解決できない問題に直面した時の行動として、それでも自分でなんとかしようとする回答した割合は、訓練前後で比較すると若干低下傾向にあるものの、大きく変化していなかったのに対し、誰かに「助けてください」と援助を求める割合は上昇しているのが認められた。これは訓練を通じて参加者の援助要請への意識が高まっており、訓練の成果が認められる一方、自分でなんとかしようという意識は損なわれておらず、依存的援助要請といった過度の援助要請には繋がっていないことが示唆された。

表 1 援助要請に対する意識（訓練前）

自分では解決できない問題に直面したさいの行動	まったくくしない	たまにする	するときにしないときがある	よくする	いつもする
それでも自分でなんとかしようとする	4	6	6	4	1
誰かに「助けてください」と援助を求める	1	3	10	4	3

表 2 援助要請に対する意識（訓練後）

自分では解決できない問題に直面したさいの行動	まったくくしない	たまにする	するときにしないときがある	よくする	いつもする
それでも自分でなんとかしようとする	5	6	7	3	0
誰かに「助けてください」と援助を求める	0	0	5	14	2

3.2 訓練時に選択した行動の変容

それぞれの訓練において参加者各人がどの行動を何回行ったかを計測したところ、2 回目の訓練で自発的な解決行動の割合が減少し、援助要請の割合の増加が見られた。繰り返し訓練を行う過程で、援助要請を行うことが進行を有利にすることを学習したためと思われる。この結果からも、薬学部生においても本教材を用いることで自発的に援助要請を行うスキルが向上する可能性を示唆する結果を得た。

3.3 自由記述の回答結果

訓練終了後に訓練についての感想と、どのような

学びがあったかについて自由記述回答を行ってもらった。その結果を表 3 に示す。本教材は看護師をテーマにした内容であったが、被験者は特に違和感をもたず訓練に没入できたこと、訓練中は援助要請を活発に行っていたこと、相手の状況を観察することで適切に援助が得られることを学習しており、主観的な視点だけではなく、状況を客観視することを通じて援助要請を行っており、メタ認知を活用している様子が窺えた。

表 3 自由記述回答（抜粋）

普段はハードルが高く感じていた援助要請も訓練中はそこまで高く感じることなくできた。
「相手に迷惑がかかってしまうのでは」と援助要請をし辛く思っていたが、広い視野で見れば他者に任せたり手伝ってもらうことが、有益であることもあることが学べた
相手のスキルが苦手か得意かが見て分かるので、助けを求める相手の情報が一目瞭然だったので、ふだんより助けを求めやすかった
ゲーム感覚で行うことができたので、楽しみながら援助要請の必要性を学ぶことができたので受けて良かったと思える訓練でした。

4. まとめと今後

今回の実験結果から、今回用いた教材は、看護師を素材とした教材であり、薬学とは直接関係ない内容であるが、薬学部の学生にも違和感なく受け入れられており、教材の汎用性を確認することができた。本教材はゲームをベースとすることで日常の人間関係から切り離された形で援助要請を行うため、人間関係の煩わしさから解放され、援助要請が行いやすくなっていること、またゲーム中は相手の状況が刻一刻と変化していくことから、自然と相手を観察するようになり、適切なタイミングで援助要請を行えるようになっている様子が観察された。このことから、ゲームという仮想的な状況を活用することで、相手を客観的に捉えることができ、結果としてメタ認知の醸成を促している可能性が示唆される。本教材のもつゲーム性とメタ認知との関連について、今後、更に検証を進める予定である。

5. 倫理承認

本実験は城西国際大学「人を対象とする研究倫理審査」に関する倫理審査委員会の承認を受けて実施したものである。

参考文献

(1) 白澤秀剛, 岩屋裕美: ” 看護師の多重課題時における援助要請訓練を目的としたエデュテインメント教材開発の試み”, 第 47 回教育システム情報学会全国大会, B3-3, pp. 163-164 (2022)