

研究者：長谷由紀子（所属：静岡県立大学短期大学部 歯科衛生学科）

研究題目：卒前教育における医療コミュニケーション能力の向上とプロフェッショナルリズムの醸成を目指す模擬患者参加型シミュレーション教育の試行的導入

目的：

模擬患者（SP：Simulated patients）は、演技能力や患者として受けた印象や感じたことを学修者へフィードバックする言語化能力などを獲得するための専門的な教育を受けて養成されている。そのため SP 参加型シミュレーション教育は、学生同士等で行うロールプレイよりも臨床現場のリアリティが高く、実践的な診療能力、コミュニケーション能力だけでなく、医療者のプロフェッショナルリズムなどの情意領域への有効性も示唆されている。その有用性により欧米を中心に医療者教育に早期から導入され、効果的な手段として研究報告されている。日本においても卒前教育から積極的に導入する医学部・歯学部・薬学部などの医療者養成校が多い。しかし、歯科衛生士教育においては SP 参加型の教育を実施している養成校は未だ少ない。そこで本研究では、歯科衛生士の卒前教育において SP 参加型シミュレーション教育を実施し、その学修効果について調査・分析を行った。本研究結果は、歯科衛生学生における SP 参加型シミュレーション教育プログラムの構築と歯科衛生教育への導入とともに、それを担う歯科衛生士教員のファシリテーターおよび指導者養成ガイド作成に展開・応用していくことを目的としている。

対象および方法：

【対象者】

静岡県立大学短期大学部歯科衛生学科の2年生のうち、SP 参加型医療コミュニケーションの講義および演習を受講した 39 名を対象とした。

【方法】

医療コミュニケーションの講師および SP 参加型シミュレーション教育のファシリテーターは、歯学部における SP 参加型医療コミュニケーション教育の著名な専門家である学外の研究分担者と経験豊富な SP が担当した。授業は連続した 180 分で実施した。

授業はまず始めに医療コミュニケーションの意義、メタコミュニケーションや傾聴などといった技法について、また初診時の医療面接のポイントなどの医療コミュニケーションの基礎となる内容の講義の後、学生全員がペアになり初診時の医療面接のロールプレイを行った。その後、2名の学生を代表として選出し、それぞれ SP と初診時の医療面接のロールプレイを行った。その他の学生は、代表者各 2名の SP とのロールプレイの良い点・改善点等をフィードバックシートに記載しながら観察を行った。各ロールプレイの直後にロールプレイを行った学生からの振り返り、SP からのフィードバック、ファシリテーターからのフィードバックがあり、全員でその内容を共有した。

さらに、行動変容モデルの講義の後、1名の学生を代表者として選出し、SP との患者の行動変容を目的とした動機づけ医療面接のロールプレイを実施した。その他の学生は前回と同じよう

にフィードバックシートを記載しながら観察を行った。

【データ収集】

授業終了時点で、学生による SP 参加型シミュレーション教育の有意性に関する 5 段階評価（この授業は、あなたにとって有意義でしたか。4：そう思う 3：どちらかと言うとそう思う 2：どちらとも言えない 1：どちらかと言うとそう思わない 0：そう思わない）を実施した。また、今回の授業による学生の学びの内容の分析には学生が授業後に記載した振り返り記録を用いた。

【分 析】

授業の有意性に関する 5 段階評価は集計処理を行った。学生の振り返り記録から学びの内容についてテーマ分析法を用いて質的に分析を行い、カテゴリー化を行った。

結果および考察：

結 果

本授業の有意性に関する評価は、4（そう思う）が 82.0%、3（どちらかと言うとそう思う）が 10.2%、1（どちらかと言うとそう思わない）が 2.6%、無回答が 5.2%であった。

本授業における学生の学びの内容の分析から 6 つカテゴリーが抽出された。その下位概念として 18 個のサブカテゴリーが抽出された。[表]

学生は医療コミュニケーション講義により、基礎的に〈コミュニケーション技法を理解〉し、それらを活用した学生同士の〈ロールプレイの不出来から反省〉し、自らの〈歯科的知識の不足から焦り〉と〈医療コミュニケーション実践力への不安〉を感じ、認知的な学修意欲や〈スキルトレーニングへの意欲〉を高め、【自己の能力の自覚によって学修意欲】を向上させていた。SP と代表者によるロールプレイは学生同士のロールプレイとは違い、【SP のリアリティと緊張感】から〈診療場面の現実的なイメージ〉を湧かせ、また SP からのフィードバックを聞いたことで新たに〈患者の視点〉を獲得していた。また、SP とのやり取りを体験、あるいは観察し〈コミュニケーション技法の活用によるエラー防止〉の効果を実感し、【コミュニケーション技法の認知的理解】を深めていた。さらに、ロールプレイの観察や SP やファシリテーターのフィードバックを全員で共有したことで、医療者は〈能動的な患者理解〉を心掛け、〈患者との信頼関係を構築〉し、〈患者にとっての安心安全な医療〉の提供が使命となることを認識していた。その中で〈医療中のコミュニケーションの意義〉、〈コミュニケーションを通じた歯科衛生士の役割〉といった、学生の各々が【医療人歯科衛生士の在り方を模索】する機会となっていた。代表者となり SP とロールプレイを実践した学生は、〈SP からのフィードバックを実直に受容〉し、〈フィードバックからの自己省察〉を行い、【自分のコミュニケーションスタイルの気づき】を得ていた。観察者の学生は仲間のロールプレイを観察しながら自己を〈投影した学修〉を行っていた。また、観察者ならではの〈客観的な視点からの気づき〉を得て、自らも〈客観的視点を受容し自己改善〉に役立てようと、【多視点の理解と活用】に目が向いていた。

表 SP参加型シミュレーション教育における学生の学びの内容

カテゴリー	サブカテゴリー	テキスト
受講者全員		
コミュニケーション技法の認知的理解	コミュニケーション技法の理解	傾聴の姿勢と言動も重要 コミュニケーションを活用することで円滑な医療面接に繋げることができるとわかった
	技法の活用によるエラーの防止	患者がどんなことを考えているかということを要所所で確認・繰り返しをしながら理解の相違が無いように気持ちよく進めていく必要がある サインポストがあった方が患者さんがこれが何についての話なのか分かりやすい
自己の能力の自覚と学修意欲	ロールプレイの不出来と反省	うまく聴きだせなかった 分かりやすく説明することのむつかしさ
	歯科的知識の不足と焦り	知識が必要だと思った 人に教える前に確実な知識をつけることと説明の順序を知る
	医療コミュニケーション実践力への不安	患者の希望を聴きだしてそれに沿うことがいかに難しいか分かった 不快に思わずに自然に患者の生活習慣を聴きだすのは非常に難しいことだ
	スキルトレーニングへの意欲	コミュニケーションの技法を使えるようにする 知識だけでなく自分の技術として使えるようにする
模擬患者のリアリティと緊張感	診療場面の現実的イメージ	本当の医療面接をみているように感じた 歯科衛生士として患者さんにどう話そうかイメージできた
	患者の視点	ロールプレイ後のSPさんが「こういう聞き方がとてもうれしかった」と言っていたことでコミュニケーションの工夫の効果が知れた ロールプレイで模擬患者がどんなことを思っていたかという感じたことを聴けたことがとても勉強になった
医療人歯科衛生士の在り方の模索	能動的な患者理解	患者さんの背景を知るためには自分も上手く聞きだせるようにしないといけない 医療面接時において患者から知りたいこと、注意することを十分に聞き出すためにはメタコミュニケーションや繰り返し等の気泡をうまく取り込むことでより良いコミュニケーションが取れる
	患者との信頼関係の構築	ただ知識を話すだけでなく患者さんの気持ちに配慮しながら話を聴くことが患者さんの心を開くことに繋がると感じた コミュニケーションの工夫で患者さんのリラックスや情報を詳しく知ることにつながったり、患者さんとより繋がったり共感できるとわかった
	患者にとっての安心安全な医療	不安を与えることなくわかりやすい説明 患者の気持ちを聴きだすことで治療を行う上で配慮でき安心安全に行える
	医療中のコミュニケーションの意義	コミュニケーションがうまくいかないと思いや主訴が伝わらず、意味のない診療になってしまう 医療面接で患者に不安や不満が残らないように丁寧かつ正しい医療を提供できる力を身に付ける
	コミュニケーションを通じた歯科衛生士の役割	患者にとって私たちは菌のことならなんでも知っているプロフェッショナルであるため、こちら側がキチンと患者を誘導できることが大切 歯科衛生士として患者さんと歯科医師の橋渡しの役割や患者の不安をくみとってあげたりという寄り添うような存在であることが大切
SPとのロールプレイ実践者		
自分のコミュニケーションスタイルの気づき	SPからのフィードバックの実直な受容	自分の話の運び方や癖がわかった 自分が少しテンポが速く、より患者さんに踏み込めていないことがわかった
	フィードバックからの自己省察	実際にやってみることで、改善点やポイントなど理解することができた 頭でわかっていても、実際はあまりわかっていないことを自覚できた
SPとのロールプレイ観察者		
多視点の理解と活用	投影による学修	自分だったらこう言おうと考えることができた 自分が行うのであればここを気を付けようとして認識できた
	客観的視点からの気づき	第3者として良い点改善点を発見することができた 導入の違いで印象も変わってくると感じた
	客観的視点の受容と自己改善	フィードバックがあって実際のコミュニケーションのとり方について考えやすかった 客観的に何が足りないのか指摘してもらい反省して直す

考 察

今回の SP 参加型シミュレーション教育は、学生の 92.2%が有意義であったと回答し、概ね学生の満足度が高かったと考えられる。ネガティブな回答については今後調査を継続し、改善に生かしていきたい。

本授業は医療コミュニケーション技法の講義の後、学生同士でロールプレイを行った。そこで学生は認知的な理解には達していたが、実践となると技法を使いこなすことができず、認知領域の理解が必ずしもパフォーマンスで発揮できないことを認識し、学修やトレーニングの必要性に気づきを得ていたと考えられる。また、SP 参加型シミュレーション教育のリアリティの高さは、未だ臨床実習を経験していない学生に臨床現場をイメージさせることができた。さらに、実際の臨床現場では聴くことができない患者の思いや気持ちを SP のフィードバックとして聴けたことは、患者に寄り添うためのコミュニケーションに必要な視点を獲得できる機会であったと考えられる。それにより、患者がどのような歯科衛生士を望んでいるのか、自分は患者とどのような関係を構築したいのか、歯科衛生士として何をしなければならないのかといった、自分なりの歯科衛生士のプロフェッショナルリズムを考察していたことが示唆された。本授業による SP 参加型シミュレーション教育は学生のプロフェッショナルリズム醸成に有効であったことが示唆された。

今回は学生 39 名中 3 名のみ SP とのロールプレイを実践した。実践できた学生は SP やファシリテーターからのフィードバックを素直に受け止め、自らのコミュニケーションを振り返り、改善に向けた対応を考察していた。一方で、観察者は観察の中で自分を歯科衛生士役に投影し、シミュレーション学修を行っていたことが分かった。また、自らの客観的な視点からの気づきや SP、ファシリテーターからのフィードバックの共有により、客観的視点からの評価を自己改善に生かす意欲を向上させていたことが分かった。自己改善や医療者が患者や多職種と連携した医療を提供するためには、主観的な見方だけではなく、多視点を理解し客観的評価を有効に活用していくことが求められる。今回の授業において、多視点の理解とその活用で学生が気づきを得たことは、今後の患者や多職種との関わりにおいても大変有用であったと考えられる。

今後は、さらに全員が能動的に介入できるような学修形態に改善した SP 参加型シミュレーション教育を継続し、教育プログラムの構築とともに、それを担う歯科衛生士教員のファシリテーターおよび指導者養成ガイド作成の展開・応用へ繋げられるようデータを蓄積していきたいと考える。

成果発表：（予定を含めて口頭発表、学術雑誌など）

第 39 回日本歯科医学教育学会での発表に向けて準備中である。