

# 30E13-am03

薬学知識の口頭アウトプット演習の構築—実務実習や臨床現場で活躍するために—  
○渡邊 美智留<sup>1</sup>, 水田 尚子<sup>1</sup>, 富澤 崇<sup>1</sup>, 田村 祐輔<sup>1</sup>, 吉井 智子<sup>1</sup>, 小島 可寿子<sup>1</sup>,  
小清水 治太<sup>1</sup>, 小川 潤子<sup>1</sup>, 田島 純一<sup>1</sup>, 武田 直子<sup>1</sup>, 加藤 眞由美<sup>1</sup>, 三原 潔<sup>1</sup>,  
油田 正樹<sup>1</sup>(<sup>1</sup>武蔵野大)

【目的】大学教育における学生の知識のアウトプットは、Computer-based Test やマークシートでの回答のような客観試験がほとんどである。一方、臨床現場では口頭による情報伝達や説明など、早さと簡潔な表現力が求められるアウトプットの機会が非常に多い。実際、実務実習において指導薬剤師の口頭試問に十分な回答ができなかったという学生が多く見受けられた。そこで、臨床現場での会話をモチーフとした口頭試問のロールプレイ演習を事前学習で試みた。

【方法】薬学部4年生135名に対して担当教員2名で90分授業を2回実施した。学生2名をペアで口頭試問者と返答者とし、1問5分ずつ交互にロールプレイさせた。すでに学習している輸液や救急医薬品を題材とし、指導薬剤師や看護師が質問したような口語形式で全14題を出題した。演習終了後、自己学習した内容と感想を提出させ、さらに演習について無記名の5段階アンケートを実施した。

【結果】“有意義でしたか”の設問に対して、意義あり（上位2段階）と回答した学生は53%（112人）、意義なし（下位2段階）は13%であった。意義なしと回答した学生の41%人は「高等過ぎる」、47%は「理解できない」と回答している。また、「テストではマークで答えていたので、文章にして説明することの難しさが分かった」、「口頭で聞かれると文字で見ると考えるより難しかった」、「知識の曖昧さを痛感した」、「恥ずかしかった」、「口頭説明したり、されたりすることにより、記憶に残った」などの感想が多かった。

【考察】半数以上の学生が「意義あり」と回答し、有意義な演習であることが示された。薬学生は、口頭でアウトプットすることに慣れていない、あるいは口頭返答できるほど知識を習得していないと考えられる。