

## P1-32 臨床基礎教育への体験先導型シナリオベース実習の導入と教育効果

○諸富 孝彦<sup>1</sup>, 角館 直樹<sup>2,3</sup>, 鷺尾 絢子<sup>1</sup>, 吉居 慎二<sup>1</sup>, 宮下 桂子<sup>1</sup>, 西原 達次<sup>3,4</sup>, 北村 知昭<sup>1</sup>

<sup>1</sup>九州歯科大学口腔機能学講座口腔保存治療学分野, <sup>2</sup>九州歯科大学健康増進学講座臨床疫学分野, <sup>3</sup>九州歯科大学歯科医学教育センター, <sup>4</sup>九州歯科大学健康増進学講座感染分子制御学分野

### Educational effects of the experience-led learning with scenario-based pre-clinical training

○Takahiko MOROTOMI<sup>1</sup>, Naoki KAKUDATE<sup>2,3</sup>, Ayako WASHIO<sup>1</sup>, Shinji YOSHII<sup>1</sup>, Keiko MIYASHITA<sup>1</sup>, Tatsuji NISHIHARA<sup>3,4</sup>, Chiaki KITAMURA<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Division of Endodontics and Restorative Dentistry, Department of Oral Functions, Kyusyu Dental University, <sup>2</sup>Division of Clinical Epidemiology, Department of Health Promotion, Kyusyu Dental University, <sup>3</sup>Center for Advanced Dental Education, Kyusyu Dental University, <sup>4</sup>Division of Infections and Molecular Biology, Department of Health Promotion, Kyusyu Dental University

#### 【目的】

本学では複数の臨床基礎教育科目の実習に仮想患者を想定したシナリオベース実習を導入している。加えて、歯学科3年で学習する「歯の治療学」ではアクティブ・ラーニングの一環として、①予習課題の自己学習レポート提出、②シナリオに沿った実習を受講後に実習内容に即した講義の受講、③技術習熟のため定着実習の受講の順で学習する体験先導型教育を実施している。我々は前大会で平成26、27年度実施のシナリオベース実習と体験先導型教育法の有効性について報告した。今回、28年度分も加えた3年間の検証を行った。

#### 【対象と方法】

研究の主旨に同意した第3学年の全学生を対象に、講義/実習最終回にアンケート調査を行った。アンケートでは講義前の実習、シナリオベース実習、本教育法他教科への導入、実習前の予習と自宅学習、使用するノートブック（実習書）の内容について調査した。

#### 【結果および考察】

74.1%の学生は実習が講義より先が良いと回答し、そのうち86.2%が実習で体験した内容を講義で確認するため理解しやすいと答えた。シナリオは84.6%があった方がよいと回答し、「予習が苦痛だったかとの設問に「(強く)そう思う」と「(全く)そう思わない」(34.8%/29.0%)は近似したが、予習に積極的に取り組めたかという設問では「(強く)そう思う」が「(全く)そう思わない」より多く(56.0%/12.6%)、学習内容が記憶に残りやすいかとの設問でも「(強く)そう思う」が「(全く)そう思わない」より多かった(54.6%/12.3%)。一方で、他教科への本教育法の導入希望は58.8%にとどまっていること、予習教材は成書に次いでインターネット上のウェブサイトが多く学術雑誌を用いた者は3年間で3名にとどまっていることから、適切な学習方法指導の必要性も示唆された。

#### 【結論】

シナリオベース実習と体験先導型教育法の有効性が示された。