

リーディング大学院で災害医療に関する講義とワークショップを行いました(2013/10/10, 17)

場所：工学部リーディング大学院講義室（仙台市）

テーマ：「災害医療の現状と課題、成人教育と実践的防災学習の方略」

10月10日、17日（水曜日）にリーディング大学院実践防災学7において江川新一教授が、「医学教育と災害医療」「実践的防災学習のための方略」の2回にわけてアンサーパッドを用いた双方向性講義と避難所運営ゲームを題材としながら参加型方略について学ぶワークショップを開催しました。

講義は、近年卒後初期研修医の臨床研修に携わる臨床研修指導医の講習会（ワークショップ形式）で取り入れられている成人教育とその学習のプロセスについて説明し、需要や要求によって形成されるニーズに基づいた学習目的、一般目標、(General Instructional Objectives: GIO)と個別行動目標(specific behavioral objectives: SBO)の概念、学習の主体が教育者ではなく学習者にあること、学習の方略、評価をカリキュラムとして立案し、新たな目標につながっていくこと、学習者の主体性を成人学習として引き出すことの重要性、学習したことは学習者の行動変容によってのみ証明されることをアンサーパッドを用いた双方向性授業により学んでもらいました。

2回目のワークショップは、学習の方略に、講義や映像などの受動的なものと、参加型の on the job training, シミュレーション、ロールプレイング、教育などの能動的なものがあることを理解したうえで、災害という特殊な状況を想定しながら多くの避難者を受け入れる避難所を運営するゲーム(HUG)がどのような学習効果を持つかを実践しながら体感してもらいました。まずゲームの説明を行ったあとにリーディング大学院生を2チームに分け、アイスブレイキング、チームビルディングを行い、同時進行でHUGにより避難所の運営を行ってもらいました。効率よく配置・意思決定をしていく面や、合意形成を大切にする面などチームの特色がそれぞれに出た結果となり、終了後にお互いの配置やその意思決定の背景を聴きあうなど積極的に参加してくれました。ワークショップのプロダクトとして、「学習の方略について説明できる能力」「実践的防災学習として避難所運営ゲームを実践できる能力」が得られました。



お互いの結果をみる大学院生



違いにびっくり

文責：江川新一（災害医学研究部門）