

伝わる・身につく教育研修

— 対面とオンラインを組み合わせることで教育の効果・効率・魅力を高める —

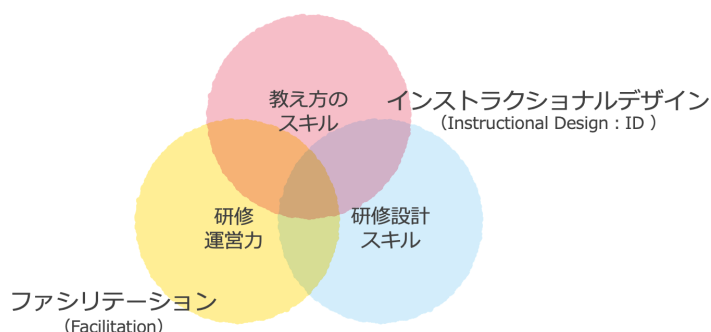
北海道大学大学院教育推進機構オープンエデュケーションセンター 杉浦 真由美

教え上手な研修講師

- ① 参加者の状況を把握している
 - 事前に部署の声を聞いて、何をどう教えればいいのか明確にしている
- ② 参加者にちょうどよい知識を提供する
 - やさしすぎず、難しすぎない、ちょうどよい知識を提供している
- ③ 参加者に練習する機会とフィードバックを与えている
 - 演習を中心に行い、成功体験を与えて、個別にフィードバックする
- ④ 部署の教育担当と連携している
 - OJTで実施してほしいことを伝えて、練習する機会を作ってもらう
- ⑤ 研修が役に立ったかどうか確認している
 - 教えたことが実践場面で活かされたかどうか、部署の教育担当、参加者の声を聞く
 - 研修でうまくいった事は継続する
 - うまくいかなかった場合は、研修方法を改善する
 - フォローアップするための研修を企画する

研修の成果は「実践」でしか測れない

- ・ 研修で教える内容は、実践現場で活かせるトピックにする
 - 研修のニーズとともに研修がうまくいったかどうか評価が必要
 - 「満足した」「ためになった」といった感想だけでは測れない
- ・ 意欲を引き出す動機づけが必要である
 - 研修を受ける必要性、学ことが実践のどのような場面で活かせるのか説明する
- ・ 参加者に研修を受けるための事前準備をさせる必要がある
 - 部署や経験知が異なるため、事前に一定程度の足並みを揃える
 - ※ ニーズに合致しない場合は、部署の特色に合わせて別途研修を企画する
 - 研修前からサポートする



インストラクショナルデザイン（Instructional Design：ID）

教育を中心とした学びの「効果・効率・魅力」の向上を目指す手法

効果：学習者がある一定の成果を出す

効率：時間的にも物理的にもムダや手間がない

魅力：学習者に継続動機を与え達成感を実感させる

ファシリテーション（Facilitation）

参加者が講義を聞くなど“受け身”の状態に終始するのではなく「主体的な学びを実現するために、研修をどうデザインし、参加者とどう関わるとよいのか？」を追求した理論と手法

基本モデルと学習方法

L：レクチャー

- ・レクチャーは、知識を習得させる必要があるときに行う
- ・新しいことを聴いたり見たり，そのことについて深く考えることにより，初めて自分のものとして知識を獲得することができる

W：ワー ク

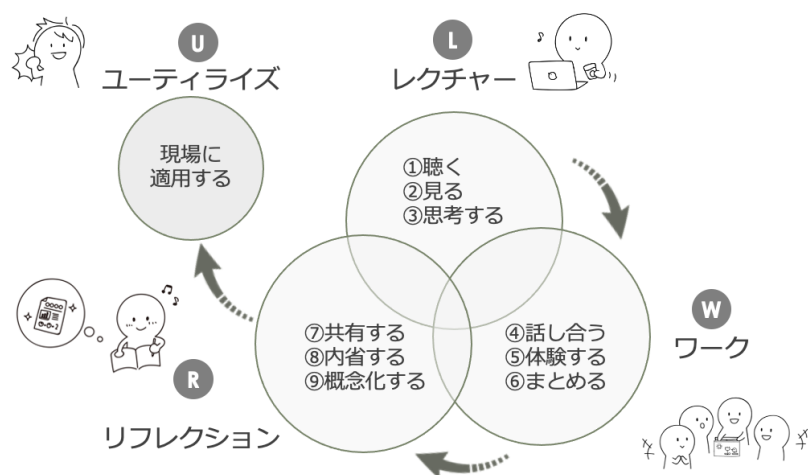
- ・ワークでは，協同学習（コラボレーション）を行う
- ・グループまたは全体で学習することによって，相互作用が起こり，新たな学びを引き出すことができる

R：リフレクション

- ・参加者全員でトピックに対する考えや思いを共有する
- ・自分なりの教訓を導き出したり，これから学んでいくべきことを見出したりする

U：ユーティライズ

- ・研修で新たに学んだことを現場で適用できるように促す
- ・研修後のフォローアップも視野に入れて設計する



杉浦（2021）第4章 図1 研修の基本モデル

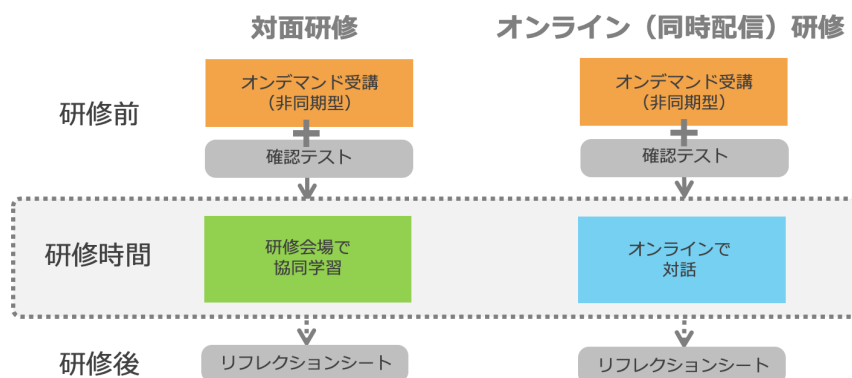
研修形態の基本

	対面	同時配信配信	オンデマンド配信
場所	研修会場（同期型）	オンラインツール（同期型）	オンライン（非同期）
特徴	- 講師と参加者，参加者間のやりとりが簡便にできる - 参加者の学習状況がリアルタイムで把握できる	- 講師は配信ツールを使えば，対面講義と近いスタイルで研修が実施できる - 講師と参加者，参加者間のやりとりがリアルタイムで行える	- オンデマンド（eラーニングなど）で参加者は講義内容を理解できるまで，自分のペースで繰り返し学習できる - 参加者は研修講時にとらわれず受講できる
適する活動例	ロールプレイなどの演習や実技をととしてスキルを習得するとき	対話やディスカッションなど，同期的なやりとりが比較的多いとき	知識を習得する場合，対話など，同期的なやりとりが不要なとき

- ・ 対面（同期型），リアルタイム配信（同期型），オンデマンド配信（非同期型）の組み合わせが大切
- ・ 研修の目的に応じて研修の形態を選択する
- ・ 異なる研修形態を適切に組み合わせることで，対面研修のみよりも学習効果が上がる

反転研修の特徴

- ・ 研修と事後課題の役割を「反転」させる研修形態
 - ー 研修に先立ち自己学習する：オンデマンド教材（eラーニング），配布資料
 - ー 知識確認のための課題に取り組む：確認テスト，ミニレポート
 - ・ 研修では，学んだ知識を「使うことで学ぶ」活動を行う
 - ー 協同学習に取り組む：ディスカッション，ロールプレイ，問題解決学習
- 協同学習など「活動」により多くの時間を割くことができ，実践的な知識の定着につながる



研修の形態を選択する3つのポイント

- 何を習得する必要があるのか
- ・ 知識の習得を目指す場合は，オンデマンド配信（非同期型）を選択
 - ー eラーニングやビデオ教材の視聴後に，知識の習得を確認する簡単なクイズを設ける
 - ー クイズがあることによって，動機づけが高まる
 - ー クイズで不正解が多い箇所について，補足説明する

- ・看護技術やコミュニケーションなど演習が必要な場合は、対面（同期型）を選択
 - ー 技術習得に必要な知識の部分は事前学習を課す
 - ー 対面（同期型）では演習を中心として設計する
- リアルタイム（同期型）の必要性はあるのか
 - ・実技
 - ー 実技に取り組むために必要な知識は、事前にオンデマンド配信を行う
 - ・対話やディスカッション
 - ー リアルタイムでやりとりが必要な場合は、対面で行う
 - ー 非同期の場合は、コミュニケーションツール（Slackなど）を用いる
 - ・ロールプレイ
 - ー ロールプレイの説明（場面設定やシナリオ）やデモンストレーションの動画などは、事前にオンデマンドで配信する
- 研修で参加者がどのような活動をするのか
 - ・対面またはリアルタイムオンライン（Zoomなど）による講義
 - ー 講師と質疑応答しながら知識を習得する
 - ー 最新の情報など、資料で配布できない内容を学ぶ
 - ・オンデマンド配信（非同期型）による講義
 - ー 個人のペースで課題に取り組みスキルの習得を目指す
 - ー eラーニングを理解できる（クイズに全問正解する）まで繰り返し視聴する
 - ー 理解できるまで資料を読む
 - ー トピックについて自身の考えをまとめる

動機づけ（motivation）とは？

学習意欲の問題に深く関わる概念として主に心理学の分野で研究されてきた「やる気」や「意欲」で、ある行動を起こして、その行動を持続させ、一定の方向へ導くプロセス

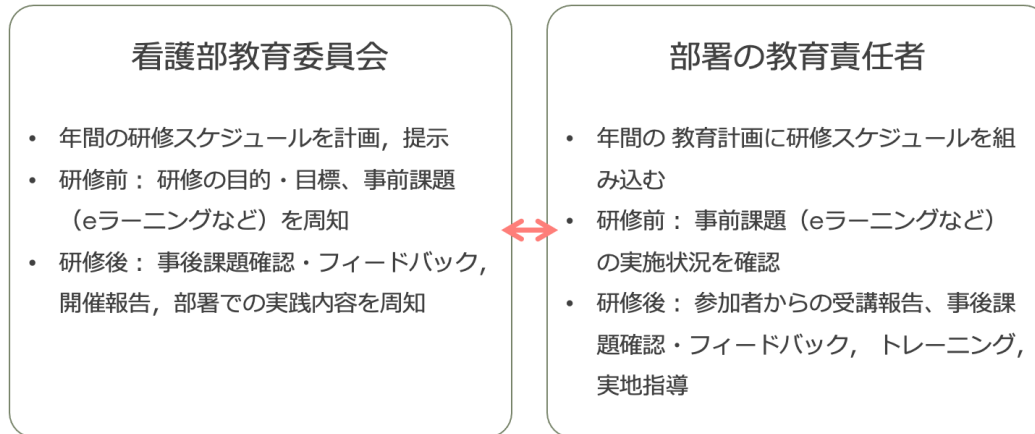
● ARCS動機づけモデル

- A：attention：注意
- R：relevance：関連性
- C：confidence：自信
- S：satisfaction：満足感

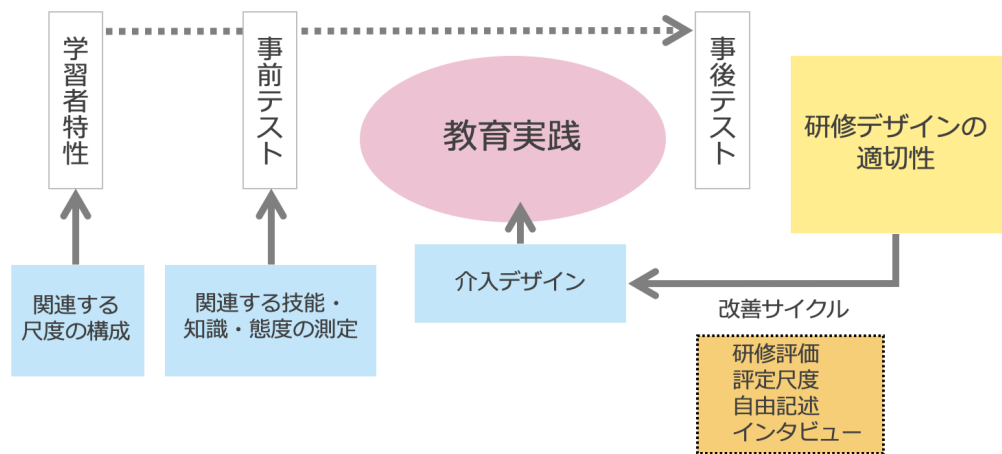
● eラーニングで研修の効果を高める

- STEP1 事前学習：根拠や知識を習得
- STEP2 講義：eラーニングに基づいて実践のコツを説明
- STEP3 演習：とくに重要な手技を練習 eラーニングを見ながらでもOK！
- STEP4 事後課題：確認テスト

看護部全体で取り組む



教育実践研究のパターン



向後（2010）図1・図2を参考に作成

カークパトリックの4段階評価

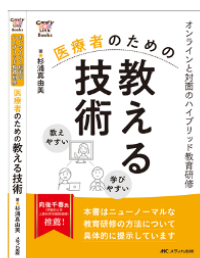


教える技術の道具箱



<https://www.ms-lab.info/>

医療者のための教える技術 オンラインと対面のハイブリッド教育研修



ナースのための教える技術



参考・引用文献

- ・ 杉浦真由美（2021）医療者のための教える技術 オンラインと対面のハイブリッド教育研修 メディカ出版
- ・ 杉浦真由美（2017）ナースのための教える技術 メディカ出版
- ・ 北海道大学 ハイブリッド型授業ガイド <https://sites.google.com/huoec.jp/onlinelecture/home>
- ・ 重田勝介（2014）反転研修 ICTによる教育改革の進展 情報管理, 56（10）
- ・ 向後千春（2010）教育実践の改善サイクルから教育実践研究のパターンへ 日本教育工学会研究報告集, 10(5) 159-162
- ・ 市川尚・根本淳子（編著）鈴木克明（監）インストラクショナルデザインの道具箱101 北大路書房, 京都
- ・ 杉浦真由美・向後千春（2017）新人看護師を支援するプリセプター育成のための研修コースの開発と効果の測定 日本教育工学会, 40(4) 337-347