

WS-11(要旨) 明日から使える医学教育×ゲーミフィケーション

Let's start using Gamification in Medical education from tomorrow.

司会：田中 淳一（東北大学）

伝統的な「講義」形式だけでなく、近年は多様な教育方法が出現しています。その中には、ゲームやゲーム要素を様々な活動に取り入れる「ゲーミフィケーション」が活用されています。またゲームがなぜ学習に役立つのかという理論背景も明らかになり、医学教育分野では、best evidence medical education (BEME) Guideでも報告され、最近ではゲーム・ゲーミフィケーションを活用する実践報告が行われています。しかし日本では実践報告例が乏しく、まだ開発の余地があると考えます。そこで、本ワークショップ (WS) で、参加者の所属している施設の教育活動にゲーム・ゲーム要素を取り入れる実践ができるかどうか、考えるための理論・きっかけを提供します。WSでは、最初に、ゲームがいかに教育に関わることができるのか、それに関する理論背景を概説します。その後、AMEE（欧州医学教育学会）2019のWSでも行われた「Games Squared Card」というカードゲームを、考案者の許可を得て、実施します。このゲームは、教育内容とそれに関わる問題点を書かれた課題カードと、ゲームやゲーム要素が記載してある解決カードの2種類でなっています。課題カードは原作者が作成したもの他に、日本の医学教育の文脈に沿ったものもご用意する予定です。これらの課題カードをランダムに選択していただき、参加者に配布された手持ちのゲーム・ゲーム要素が書かれた解決カードをみて、どのように解決すべきか考えていただきます。この活動を通して、医学教育の内容にゲーム・ゲーミフィケーションを実装する方法に関するブレインストーミング・実践的な議論を参加者のなかで楽しく行いたいと思います。

・参加対象者教育者

学習者問わず、医学教育に関わりがある人、教育プログラムを考える立場の方がより楽しめると思います。また、ワークショップ中、データのやりとりのため、当日メールアドレスを用いたファイルの送付を行います。そのため、メールアドレスに関してお伺いしますが、その点ご理解いただければと思います。

ファシリテーター：荻野 美恵子（国際医療福祉大学）

Mieko Ogino (International University of Health and Welfare)

近藤 猛（名古屋大学）

Takeshi Kondo (Nagoya University)

柴田 綾子（淀川キリスト教病院）

Ayako Shibata (Yodogawa Christian Hospital)

照屋 周造（沖縄県立八重山病院）

Shuzo Teruya (YaeyamaHospital)

西垣 悦代（関西医科大学）

Etsuyo Nishigaki (Kansai Medical University)

藤井 達也（医療法人社団晃山会 松江病院）

Tatsuya Fujii (Matsue Hospital)