

2021年度「漢方医学教育研究助成」 採択決定者一覧

一般研究助成：3件/7件			
No.	研究題目	施設名・所属（役職）	申請者（代表）
1	「がん支持医療におけるエビデンスに基づいた漢方活用の教育コンテンツ作成と実践」	岡山大学病院 血液・腫瘍内科 助教	西森 久和
	2020年11月に日本がんサポーターケア学会より「がんサポーターケアのための漢方活用ガイド」が発刊され、がん支持医療における漢方活用の大きな流れが学会として示されたことを背景に、早急な医学教育への導入が必要である。本研究では、医学部の「腫瘍学」の講義における漢方活用の教育コンテンツを作成すること、臨床実習での学生との対面議論で「がん支持療法」を取り上げて漢方の役割を明示する資料を作成すること、そして臨床研修において漢方活用の実践を指導するためのFDコンテンツを作成することで、シームレスな教育と適切な実践を実現する。		
2	「漢方講義テキストを用いたチュートリアル漢方教育の設計と知識定着における検証」	東京大学大学院医学系研究科老年病学 准教授	小川 純人
	漢方医学の教育においてはモデルコアカリキュラムに漢方医学の記載はあるものの、これまで決まった共通のテキストもなく各大学独自の教育が実施されているのが現状である。そこで今回我々は、老年病学のチュートリアル教育の中で、2020年12月に出版された「基本がわかる漢方医学講義」のテキスト（日本漢方医学教育協議会編集/株式会社羊土社発行）を用いて学生に漢方医学教育を実際に行い、知識定着度・漢方医学への興味の変化・テキストだけでは不十分と感じる内容等、その教育効果を検証することを目的として計画した。		
3	「ゲーミフィケーションを利用した漢方医学教育」	奈良県立医科大学 教育開発センター 准教授	若月 幸平
	医学科4年を対象とした東洋医学（漢方医学）コースの授業の一部をアクティブラーニング型授業（反転授業を主体とした）とし、学生の主体的な学習を引き出す手段としてゲーミフィケーションを利用した授業設計を行う。授業を実施する際には、漢方に対する知識、印象、感想などが確認できるようなアンケートを授業の前後で実施し、学生の漢方医学に対する知識や意識の変化を確認する。また、漢方を学ぶための15分程度のオンデマンド動画教材を作成し、反転授業の事前学習教材としても活用する。5年もしくは6年次の臨床実習では、実習の一部でゲーミフィケーションによる漢方を題材としたCase-based Lecture (CBL) で実施し、実臨床での漢方の使用を議論する。		

グループ研究助成：2件/2件

No.	研究題目	施設名・所属（役職）	申請者（代表）
	研究要旨		
	「漢方医学教育における舌診の習得のためのプログラム構築」	広島大学病院 総合診療科 助教	河原 章浩
1	漢方医学診察は、診断に必要な情報を得るために必要である。しかしその習得は比較的難しく、経験を積んだ漢方医の外来に陪席が必要である。漢方医学診察に習熟した医師が不在の施設では、研修医や医学生が身に着けることは難しい。また、COVID-19パンデミックにより、実習が困難となっている。ここで、舌診は、患者さんに触れることなく得られる情報であるうえに、色情報と形態を観察するため、ある程度はパターンを学習することができる。本研究では、患者さんの舌画像を収集することによって、深層学習をし、経験を積んだ漢方医の診断との相関を解析し、基本的な舌診の診断を決定できるようにし、舌診を習得できるシステムを構築する。		
	「アクティブラーニングによる症例検討モデル授業ガイド開発研究」	富山大学附属病院和漢診療科 特命教授	貝沼 茂三郎
2	本研究では、これまでの我々の漢方医学教育の経験と実績を発展させて、医学教育学の知見を活用しながらアクティブラーニングによる双方向の症例検討モデル授業ガイド開発研究をすることである。少人数によるアクティブラーニング形式による双方向の症例検討会の良い点としては学生の理解度を見ながら検討会をすすめることができるが、その分教員の漢方医学に関する理解の深さが求められる。そこで我々がこれまで行ってきたアクティブラーニングによる双方向による症例検討から教員向けのモデル授業ガイドを作成し、それらを実践してもらうことでその有用性について検証する。		