

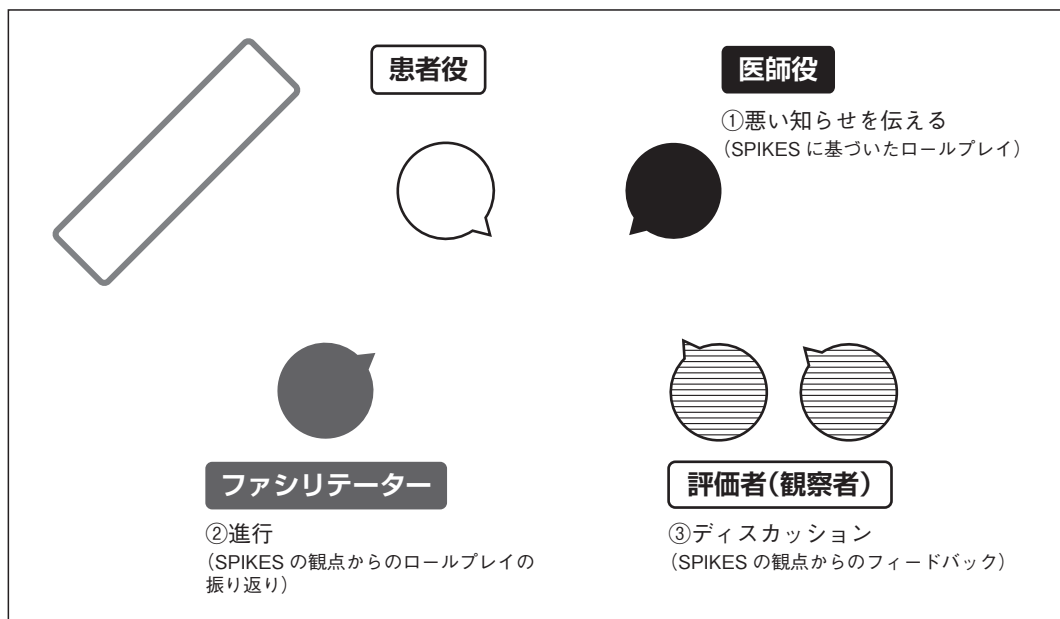
ロールプレイの進め方

1. ロールプレイとは

ロールプレイとは、医師役・患者役を設定して面接場面を演じ、そのなかで生じたコミュニケーションにおける問題点を解決していく、参加型の学習法です。

グループ内でファシリテーター・医師役・患者役・評価者の役割を決め、ロールプレイとディスカッションを行います。

《セッティング》



2. ロールプレイのルール

名前：“役割上の名前≠自分の本名”であり、医師役、患者役ともに、シナリオ上の名前でもロールプレイを行います。名前を呼び合う際は、敬称を「さん」とし、「△△さん」とします。

秘密保持：この場での話し合いはこの場だけのものとします。個人を特定する情報は、参加者以外には決して話さないことで、安心してロールプレイを行うことが可能になります。

3. ファシリテーターの役割

- ・主体は参加者であり、ファシリテーターは参加者の体験がより深まるよう援助・促進する役割である。
- ・参加者全員に発言の機会を提供する。
- ・ロールプレイの円滑な進行を助け、参加者がグループワークに集中できるよう援助する。

- ・参加者同士の討論からグループの総意を導き出すように試みる。
- ・ディスカッションが本題からそれないように可能な範囲でコントロールし、ディスカッションを深い内容にまで促進させる。
- ・学習者が新たな情報や技術を習得できるように促す。
- ・ディスカッションの終り（または一区切りつけたいとき）には、グループで何をして何を学んだかを要約しまとめる ⇒ 参加者の学びがより刺激される。

《ファシリテーターの心得》

- ・参加者の行為や発言の背景にある感情に配慮する。
- ・あらかじめ答え（自分の判断や見解）を用意しない。
- ・参加者に敬意を払い、参加者の感想や意見からともに学ぶ姿勢で接する。

4. フィードバックの方法

① 評価・批判ではなく、説明的なコメントをする

良い、悪い、正しい、正しくないといった評価や批判はしない。

ex. 悪い例：“患者さんに対する配慮がないように思えました”

良い例：“医師役の〇〇先生がコンピュータの画面に目を取られていたために、アイコンタクトができなかったように思えました”

② 一般論ではなく、具体的なフィードバックをする

ex. 悪い例：“患者さんにおもいやりを示していなかった”

良い例：“患者さんが涙ぐんでうつむいた時、医師役の表情がわからなかったの
で感情への対処ができていたかがわかりませんでした”

③ 受け手の反応に注意する

フィードバックをする時は、患者との場合と同じように、受け手の言葉や非言語な反応に注意を向ける。フィードバックがどういう結果（受け手の反応）をもたらすかを考えること。

④ フィードバック量を限定する

気づいたことをすべては述べず、受け手が対処できる量に限定する。

例えば、5つ気づいても、2つの指摘にとどめる。

⑤ 謙虚にフィードバックする

押し付けるのではなく、謙虚な態度でコメントする。受け手が積極的にフィードバックを得ようとした時や、特定の質問に対して助けを求めている時、フィードバックはより効果的に受け止められる。

⑥ **人格よりも行動に焦点を当てたフィードバックをする**

ex. 悪い例：“お話し好きな方だと思いました”

良い例：“医師役の話が多かったように思えました。患者さんはあまり話すことができませんでした”

⑦ **受け手の利益を考えてフィードバックをする**

フィードバックをする側の欲求を満足させるのではなく、あくまでも受け手の利益を考える。

ex. 悪い例：“患者さんが明らかに落ち込んでうつむいていたのに、あなたはその大事なサインを見逃してしまいました”

良い例：“患者さんがうつむき、落ち込んだ様子だったとき、医師役の○×先生は患者さんに治療のことをお聞きになりました。どうして落ち込んだかについては、患者さんは、話をしませんでした。あなたはどう思いますか”

⑧ **情報を共有する態度でフィードバックをする**

アドバイスをするのではなく、ともに学ぶ姿勢でコメントする。

ex. 悪い例：“将来的には、患者さんにまず話をしてもらってから情報を与える事がベストだと思います”

良い例：“医師役は患者さんが話し終えるたびに、数秒待ってから相槌をうち、患者さんに話してもらっていました。患者さんは、抱えている問題や不安について自分の言葉で話していました”

“そうですね。最初どうやったら、患者さんが心をひらいてくれるかわかりませんでした。沈黙がとても効果的に働いたと思います”