



Qカード - 病態把握能力向上ゲーム -

	都道府県名	滋賀県
	所 属	湖南広域消防局 北消防署
	氏 名	片 山 直 広
	職名・階級	係長 ・ 消防司令補
	指導救命士養成研修 受 講 時 期	令和元年度 指導救命士養成研修 第2期 修了

1. はじめに

救急救命士は病院で勤務する医師や看護師とは活躍する場が違うので、当然求められる能力も違います。救急救命士に求められる能力とは、大きく次の二つです。

- ① 傷病者の生命危険を回避し容態悪化を防ぐこと
- ② 迅速に適切な医療機関へ搬送すること

これらの目的を達成するために必要な能力の一つとして「病態把握能力」があります。救急隊は、限られた時間と資器材の中で活動しているため、医療機関に比べると曖昧な部分が多くなる特性を有しています。また、人員も限られていることから、マルチタスクとなり、必然的に個人の生産力が低下します。その中で、搬送が主たる任務であることから、迅速性が求められるため、多くの知識を関連性のある形や組み合わせができるよう整理しておく必要があります。また、次に起こりそうなことを予測する「予見力」や、病態変化することに対する「修正能力」も不可欠になり、非常に専門性の高い分野と言えます。

これらの能力を養うために、指導救命士が中心となり、ゲーム感覚で病態把握能力を向上させるための教材として「Qカード」を考案しましたので、その内容を紹介します。

2. Qカードとは

Qカードは、5種類のカード（症状、検査所見、既往歴・リスク、次に起こること、観察・処置）を組み合わせることで、病態把握に必要な知識を増やすと同時に、状況に応じて知識を組み合わせることができ、知識を関連性のある形に整理する能力を養成することができます。また、変化する病態に対して修正する能力と、次に起こることを予見する能力をゲーム感覚で養うことができる、今までにない全く新しいカードゲーム型教材です。Qカードは、病院前救護で必要とされる知識の構造化を目的に実施するものです。よって、救急救命士の有資格者に限らず、救急隊員資格者、これから救急救命士を目

指すために養成所や大学、専門学校に通っている人、消防機関以外で活躍する救急救命士など、参加対象者は、病院前救護に関わる全ての人です。プレーは対戦形式で行い、2人～8名程度で行います。Qカードの詳細は以下二次元コードを読み込み動画で確認してください。



▲ Qカードプレーの様子



Qカード【Play編】



Qカード【ルール説明編】



▲ Qカード提出例

3. Qカードの学習効果

Qカードの学習効果には以下の7点があります。

① 知識の構造化/精緻なスキーマを構築

症状、検査所見、リスク因子を組み合わせることで、病態把握能力を向上させることができます。また、病態把握した結果、次に起こること、またそれに伴う必要な観察や処置を組み合わせることで、予見力の向上に必要な知識の関連性を強化することができ、知識を整理することができます。

② 知識応用力・修正能力を強化

手札を引かれたり、山札から取ったりすることで、手札は常に変化することから、変化に応じた知識の組み合わせ能力や修正能力、応用力が身につきます。

③ 自らの知識量が可視化される

自らの知識量や知識構造力を確認することができるため、分からないことが分かるようになることから、テキストを開いて学習するきっかけを作ることができます。

④ 他者の知識量・構造化レベルを把握

他のプレイヤーの知識量や知識構造力を把握することができ、指導方針を決定する材料になります。

⑤ 新たな知識を獲得

ゲームのルールに則り出札の関連性について質問するので、通常業務の中で質問するより、聞きやすい環境にあることから、新たな知識を獲得しやすくなります。

⑥ 病院交渉力・情報伝達能力が向上

提出理由を説明することを繰り返すことで、情報伝達力や病院交渉力が向上することができます。

⑦ 新たな学習スタイル・集団学習の場になる

ゲームディスカッションという新たな学習スタイルにより楽しく互いの知識を共有し学ぶ環境ができます。

4. Qカードの工夫した点

勉強＝辛いというイメージは少なからず皆さんの中にもあるのではないのでしょうか。勉強はしなければならぬ、そう考えた時点で継続することは難しくなります。学びを継続するためには、ゲームの要素を取り入れ、「勉強＝楽しい」の構図に変換する必要があります。楽しさには、遊びの要素が存在することから、遊び感覚で学べるように以下の3要素をバランス良く配合しました。

① 結果がどうなるか分からないという不確実性

② 自分の力である程度結果に影響を与えられるというコントロール性

③ 繰り返し行っても、結果によって得られるものが常に違う変則性

例えば、宝くじは、①、③の要素はありますが、②の要素がありません。一方、麻雀やカードゲームはこれらの条件を満たしているため、本教材もカードゲーム型としました。

5. 最後に

時代は刻々と変化しています。昨日の常識は明日の非常識とまではいかなくとも、これからは従来どおり、例年どおりでは通用しないことも多くなってくるでしょう。常識に囚われることなく、時代の変化を読み、時代に即したやり方を模索しながら、必要に応じて修正を加えて実行する。これこそが指導救命士の果たすべき責務です。大切なことは常識を疑うこと、この1歩が「進歩」となり、進歩の継続が「進化」に繋がるのだと私は考えます。

Qカードによって作り出される学びの場が、救急隊だけでなく、病院前救護に関わる全ての人の能力向上に繋がり、それが全国の病院前救護の質向上に繋がることで、助かる命が一つでも多く救えることを願っています。