

Original Article / 원저

## 의사-환자 역할극을 통한 참여형 임상실습 만족도 조사

송민경 · 홍승욱

동국대학교 한의과대학 안이비인후피부과학교실

### A Survey of Students' Satisfaction on Participation Learning Using Role-play in Clerkship

*Min-Kyung Song · Seung-Ug Hong*

Dept. of Korean Medical Ophthalmology & Otolaryngology & Dermatology,  
College of Korean Medicine, Dongguk University

#### Abstract

**Objectives** : The purpose of this study is to evaluate students' satisfaction on participation learning using role-play in clerkship of Oriental Ophthalmology & Otolaryngology department.

**Methods** : In 2012, 93 sixth grade students undergoing Oriental Ophthalmology & Otolaryngology clerkship were included in this study. The students listened to a lecture on nasal disease. And three days later, Students were randomly divided into two groups, doctor or patient, and performed role-play in their role. After role-play, they completed the questionnaire, the questionnaire was composed of 16 items.

**Results** : Mean of total satisfaction score was 4.14, Mean of interest and appropriacy score was 4.48, mean of usefulness satisfaction was 3.93. There was no significant difference in mean scores by the role groups. Students evaluated the role-play in clerkship positively.

**Conclusions** : Students evaluated the role-play that it was interesting and useful educational tool in clerkship. It is necessary to undergo further trials and complement programs to upgrade the quality of Oriental medical clerkship.

---

**Key words** : Role-play; Participation learning; Satisfaction; Clerkship

## 서 론

의과 대학의 공통 교육 목표는 졸업생들이 의학 교육을 마친 후 일차 의료를 수행하는 데 필요한 자질을 갖추게 하는 데 있다<sup>1)</sup>. 이는 핵심적으로 임상 실습이라는 교육과정을 통해 이루어지는데, 의료에 대한 사회적 시대적 요구에 부응할 수 있는 의사를 양성하고자 효율적인 임상 실습 교육을 위한 움직임이 계속되었다.

구체적으로는 문제 중심 학습(Problem Based Learning, PBL)이나 표준화 환자(Standardized Patients, SP), 시뮬레이터(simulator), 역할극(Role-play) 등을 활용하고 있으며, 평가 방법으로는 객관 구조화 진료 시험 (Objective Structured Clinical Examination, OSCE), 임상수행능력평가시험 (clinical performance examination, CPX) 등을 사용하고 있다. 또한, 이러한 변화는 자격시험에도 영향을 미쳐 2009년부터 의사국가고시에 OSCE와 CPX로 구성된 임상실기시험이 시행되고 있다.

의학 교육계에서는 오래전부터 이러한 다양한 임상 실습 프로그램의 시도와 경험, 연구와 평가가 많이 이루어졌다. 특히 참여형 임상실습과 관련하여서는 피부과 실습에서 역할극의 활용 및 평가<sup>2)</sup> 진료참여형 임상실습 교육과정의 개발<sup>3)</sup> 등의 연구가 있었으며 간호학에서도 참여학습과 관찰학습의 실습만족도<sup>4)</sup> 등의 연구가 있었다.

한외과 대학에서도 이러한 임상 실습 교육 및 평가의 필요성을 인식하고 있으며, 2011년부터 한외과 전문대학원의 임상실습에 OSCE와 CPX를 활용한 평가를 시행하고 있다. 한외과 대학의 임상 실습과 관련하여서는 일반한외과의 임상실습 만족도 조사<sup>5)</sup>, OSCE를 위한 진맥 시뮬레이터<sup>6)</sup>, 일개 질환의 표준화 환자

프로그램 연구<sup>7)</sup> 등의 연구는 있으나 참여형 임상실습을 시행해 본 경험에 대한 연구는 없었다.

이에 동국대학교 한외과대학 안이비인후과교실에서는 학생들의 환자 면담 기술과 임상 실기 능력을 향상시키고자 참여형 임상실습의 한 방법인 '의사-환자 역할극'을 시행하였으며, 설문지를 통해 학생들의 반응을 보고자 하였다. 이를 통해 한외과 학생들의 임상실습에 대한 만족도를 높이고 효율적인 임상 실습 교육을 위한 개선방향을 모색하는데 기초자료를 제공하고자 한다.

## 대상 및 방법

### 1. 연구 대상

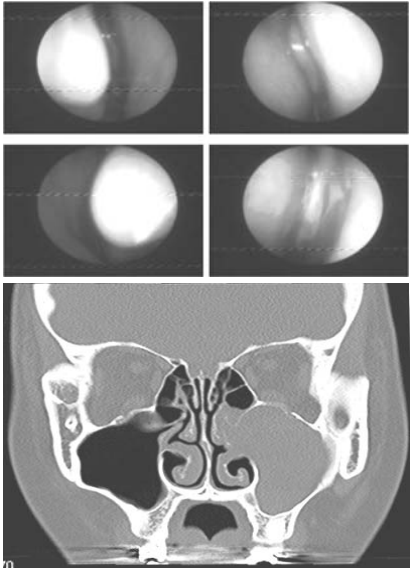
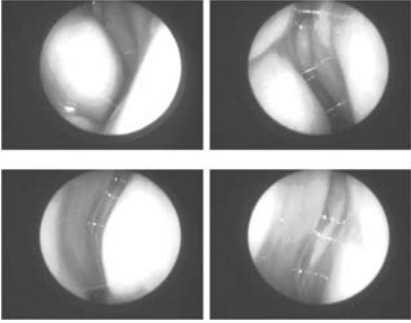
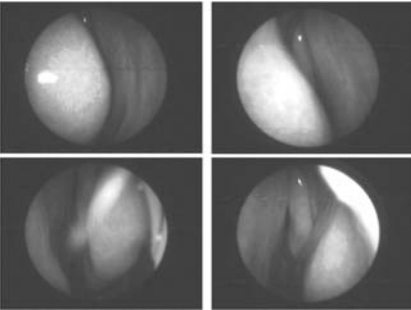
2012년도 한외과대학 본과 4학년 93명의 학생들을 대상으로 의사-환자 역할극을 하였으며, 각 학생들은 7~8명씩 조를 이루어 참여하였다. 93명의 학생 전체가 설문에 응하였다.

### 2. 증례 구성

본 연구에서는 안이비인후과목 중 비과(鼻科) 영역에서 증례를 구성하였다. 지역사회에 흔하고 일차 의료에서 흔히 겪게 되는 질환인 급성 비염, 알레르기 비염, 부비동염의 3가지로 질환을 선정하고 각 질환의 전형적인 환자 사례를 바탕으로 재구성하여 증례를 작성하였다. 증례에는 병력과 신체 진찰 소견, 병명에 부합하는 비내시경 사진을 포함하였고, 한외과적인 변증을 내릴 수 있는 증상들을 포함하였으며 각 증례의 내용은 다음과 같다(Table 1). 각 증상은 역할극에 맞도록 서술형으로 구성하여 환자 역할을 하는 학생들에게 제공하였고, 설진과 맥진 소견 및 비내시경 결과는 실제로 환자에게 시행할 경우에만 준비된 내용 및 사진을 의사 역할의 학생에게 제공하였다. 증례1은 타 병원 진료 후 영상 검사 결과를 가지고 온 경우로 설정하여 CT 사진을 제공하였다.

교신저자 : 홍승욱, 경기도 고양시 일산구 식사동 814  
동국대 일산한방병원 한방안이비인후과  
(Tel : 031-961-9085, E-mail : heenthstu@duih.org)  
• 접수 2012/7/11 • 수정 2012/7/28 • 채택 2012/8/1

Table 1. Descriptions of Cases

		Description
<p>Case 1. 부비동염, 습열증 (濕熱證)</p>	<p>M/16, 170cm/70kg. 어릴 때 중이염을 앓았어요. 어릴 때부터 코막힘과 콧물이 있었어요. 끈적한 콧물이 흐르고, 목 뒤로도 넘어가는 느낌이 있어요. 자주 쿵쿵 거리게 되요. 기침도 가끔 해요. 냄새를 잘 못 맡아요. 컨디션이 안 좋을 때는 머리가 무겁거나 머리가 아프고 공부에 집중이 잘 안 되요. 수면 양호, 식사 소화 양호. 공부하느라 늦게 자고 야식 자주 먹는 편이에요. 대변 변비경향이예요. 설담홍 치흔 백태 맥활(舌淡紅 齒痕 白苔 脈滑).</p>	
<p>Case 2. 알레르기 비염, 폐기허증 (肺氣虛證)</p>	<p>F/20, 160cm/46kg. 어릴 때 자주 감기에 걸렸어요. 증상 있을 때 마다 이비인후과, 한의원 다니면서 약 먹었는데 먹을 때는 괜찮다가 증상 반복되요. 아침마다 재채기가 나고 맑은 콧물이 흘러요. 추울 때에 좀 더 심해지는 경향이며 맑은 콧물이 설새 없이 흐르며 가끔씩 코가 막히기도 해요. 환절기에는 눈이 가려울 때도 있어요. 적게 먹는 편, 소화가 잘 안되는 편이고 특히 신경쓰면 잘 체해요. 잠드는데 시간이 오래 걸려요. 손발차고 추위를 많이 타요. 땀은 거의 안나는 편이에요. 대변은 1-2일에 한번씩 봐요. 설담홍 박백태 맥완(舌淡紅 薄白苔 脈緩). 어머니 알레르기 비염.</p>	
<p>Case 3. 급성 비염, 외감풍한증 (外感風寒證)</p>	<p>F/40, 165cm/60kg. 한의원 내원시 측정된 체온 : 37.3℃ 1년에 한두번 정도 감기에 걸리는 것 같아요. 어제부터 콧물 나고 머리가 아프고 멍해요. 맑은 콧물도 나고 노란 콧물도 나요. 코가 막히기도 하고 어제 밤에는 좀 더 심했어요. 열이 좀 나는 것 같은데 재보지는 않았어요. 얼굴이랑 코 쪽으로 열감이 느껴져요. 원래는 잘 먹는데 지금은 입맛이 없어요. 몸이 좀 쑤시고 빠근해요. 코막힘 때문에 잠들 때 불편해요. 설담홍 박백태 맥삭(舌淡紅 薄白苔 脈數).</p>	

### 3. 시행 방법

한 주 동안의 임상 실습 시간 중 의사-환자 역할극과 관련하여 매주 화요일에는 비과 질환에 대한 일반적인 강의, 비경 및 비내시경 사용법에 대한 실습을 진행하고, 3일 뒤인 금요일에 역할극을 시행하였다. 역할 분담은 제비뽑기를 이용하여 무작위로 이루어졌으며, 각조 7~8명 중 4명은 의사 역할, 3~4명은 환자 역할을 수행하였다. 환자 역할을 맡게 된 학생들에게는 환자의 병력이 기록된 예문지를 나눠준 뒤 10분 정도의 시간을 주고 케이스를 숙지하도록 하였다. 학생 2명만 진료실에 들어와 역할극을 진행하였으며 전공의 1명이 참관 하였다. 각 조당 4회의 역할극이 끝난 뒤 모든 케이스에 대해 간략하게 설명하고 피드백을 주었으며, 이후 설문지를 배포하여 작성하게 하였다.

### 4. 설문 조사 문항

본연구의 설문지를 만들기 위해서 양방 임상 실습 교육 및 평가 방법과 관련한 국내 선행 연구를 참고로 하여 선택식 16문항을 개발하였다(Table 2). 문항의 내용은 크게 두 가지로, 교육 방법으로서의 흥미와 적절성에 관한 방법 만족도와 교육 효과에 관한 유용도로 나눌 수 있다.

학습 방법의 만족도 측면에서는 ‘문1. 역할극 수업은 흥미로웠다, 문2. 나는 역할극 수업에 적극적으로 참여하였다, 문3. 역할극 수업 이후 한방안이비인후과 학 교과목에 대한 흥미는 증가하였다, 문4. 실습 교육 방법으로 역할극을 하는 것은 적절하다고 생각한다, 문5. 다른 과의 실습 교육에도 역할극을 적용하는 것을 추천한다, 문6. 앞으로 후배들의 실습교육으로 역

Table 2. Questionnaire

Characteristics	Questionnaire
Interest	Q 1. Role-play class was exciting.
	Q 2. I participated actively in the Role-play class.
	Q 3. Interest of Oriental Ophthalmology and Otolaryngology was increased after Role-play class.
Appropriacy	Q 4. Role-play is appropriate as clerkship program.
	Q 5. I'll recommend Role-play to other departments.
	Q 6. I'll recommend Role-play to junior's clerkship.
Knowledge	Q 7. Role-play was useful in getting clinical knowledges.
	Q 8. I got to learn diagnostic skill about nasal disease by Role-play class.
	Q 9. Role-play was useful to know about my clinical skill state.
Skill	Q10. Role-play was useful to upgrade my skill of nasal endoscopy.
	Q11. Role-play was useful to upgrade my skill of external medical treatment.
	Q12. Role-play was useful to upgrade my skill of acupuncture.
	Q13. Role-play was useful in getting confident about clinical skills.
Attitude	Q14. Role-play was useful to improve my patient consultation skill.
	Q15. Role-play will become useful to get medical control ability in actual clinic.
General ability	Q16. Role-play will become useful to treat patients as a oriental medical doctor in future.

할극을 하는 것에 찬성한다.’의 6개 문항으로 구성되어 있다(Table 2의 Q1~Q6).

학습 유용성 만족도 측면에서는 ‘문7. 역할극이 나의 임상 지식에 도움이 되었다, 문8. 역할극을 통하여 해당 질환의 진단 능력을 익혔다고 생각한다, 문9. 역할극이 나의 임상수기 상태를 파악하는데 유익하였다, 문10. 역할극이 나의 비내시경 기술 향상에 도움이 되었다, 문11. 역할극이 나의 외치술 향상에 도움이 되었다, 문12. 역할극이 나의 침술 향상에 도움이 되었다, 문13. 역할극을 통하여 환자에게 직접 임상수기를 행할 수 있는 자신감을 얻었다, 문14. 역할극이 나의 면담 능력 향상에 도움이 되었다, 문15. 역할극은 나의 실제 상황에 대한 대응 능력에 도움이 될 것이다, 문16. 역할극은 미래 한의사로서 환자를 치료할 때 도움이 될 것이다.’의 10개 문항으로 구성되어 있다(Table 2의 Q7~Q16).

## 5. 통계처리

설문지의 각 질문에 대해 매우 그렇다=5점, 그렇다=4점, 보통이다=3점, 그렇지 않다=2점, 전혀 그렇지 않다=1점으로 Likert 5단계 평점 척도를 사용하여 점수를 주었다. 수집된 자료는 SPSS 12.0 for windows를 이용하여 처리하였는데, 문항의 신뢰도는 Cronbach's  $\alpha$  값을 구하였고, 연구대상자의 일반적인 특성을 알아보기 위해 빈도와 백분율을 구하였으며, 임상 실습 만족도를 알아보기 위해 평균과 표준편차, 응답 빈도와 백분율을 구하였다. 역할극에 따른 임상실습 만족도 차이를 알아보기 위해 t-test를 이용하였고 유의 수준은 P(0.05로 하였다.

## 결 과

### 1. 연구대상자의 일반적인 특성

우선 설문지의 신뢰도를 분석한 결과, 전체 16개의 항목에서 신뢰도 계수(Cronbach's  $\alpha$ )가 0,876이

었다. 그리고 연구대상자의 일반적인 특성을 알아본 결과, 93명 중 남녀의 비율은 남자 63명(67.7%)이며 여자 30명(32.3%) 이었다. 나이 분포는 21~25세 32명(34.4%), 26~30세 41명(44.1%), 31세 이상은 20명(21.5%)으로 평균 나이는 27.88세였다 (Table 3).

Table 3. General Characteristics

Characteristics		N(%)	
Gender	Male	63(67.7%)	93(100%)
	Female	30(32.3%)	
Age	21~25 years	32(34.4%)	93(100%)
	26~30 years	41(44.1%)	
	Over 31 years	20(21.5%)	

## 2. 임상실습 교육에 관한 만족도

### 1) 역할극 교육에 대한 만족도

총 16개 문항에 대하여 만족도를 조사한 결과 각 문항에 대한 평균과 표준편차는 다음과 같다(Table 4). 평균 점수는 4.14점이었으며 방법 만족도 측면에서는 4.48점, 유용도 측면에서는 3.93점으로 나타났다.

#### ① 실습 방법으로서의 만족도

임상 실습 방법으로서 역할극의 흥미도와 적절성에 관한 측면의 6개 문항을 조사하였고 각 문항별 응답 수와 응답 비율은 다음과 같다(Table 5).

#### ② 유용도에 대한 만족도

교육 방법의 유용도 측면에서 10개 문항을 조사하였고 각 문항별 응답 수와 응답 비율은 다음과 같다(Table 6).

### 2) 역할에 따른 만족도의 차이

① 역할에 따른 실습 방법으로서의 만족도 차이  
 역할극에서 맡은 역할에 따른 만족도의 차이가 있는지 조사해보았다. 총 93명 중 수행한 역할군은 의사군 52명(55.9%) 환자군 41명(44.1%)

Table 4. Satisfaction Scores of Role-play

Characteristics	Q	M±SD	
Interest	Q1	4.48±0.54	4.39±0.48
	Q2	4.49±0.58	
	Q3	4.18±0.72	
Appropriacy	Q4	4.59±0.59	4.57±0.50
	Q5	4.49±0.56	
	Q6	4.63±0.51	
Knowledge	Q7	3.93±0.80	3.97±0.72
	Q8	4.01±0.76	
	Q9	4.25±0.69	
Skill	Q10	3.83±0.92	3.73±0.61
	Q11	3.52±0.94	
	Q12	3.30±0.89	
	Q13	3.72±0.70	
Attitude	Q14	4.23±0.55	4.23±0.55
General ability	Q15	4.14±0.70	4.24±0.60
	Q16	4.34±0.65	

4.14±0.42

3.93±0.52

Table 5. Number and Percentage of Response : Interest-Appropriacy

		Strongly disagree	Disagree	Moderate N (%)	Agree	Strongly agree	
Interest	Q1			2 (2.2)	44 (47.3)	47 (50.5)	93 (100)
	Q2			4 (4.3)	39 (41.9)	50 (53.8)	93 (100)
	Q3			17 (18.3)	42 (45.2)	34 (36.6)	93 (100)
Appropriacy	Q4		1 (1.1)	2 (2.2)	31 (33.3)	59 (63.4)	93 (100)
	Q5			3 (3.2)	41 (44.1)	49 (52.7)	93 (100)
	Q6			1 (1.1)	32 (34.4)	60 (64.5)	93 (100)

Table 6. Number and Percentage of Response : Usefulness Satisfaction

		Strongly disagree	Disagree	Moderate N (%)	Agree	Strongly agree	
Knowledge	Q7		2 (2.2)	26 (28.0)	41 (44.1)	24 (25.8)	93 (100)
	Q8		2 (2.2)	20 (21.5)	46 (49.5)	25 (26.9)	93 (100)
	Q9		1 (1.1)	10 (10.8)	47 (50.5)	35 (37.6)	93 (100)
Skill	Q10	2 (2.2)	2 (2.2)	30 (32.3)	35 (37.6)	24 (25.8)	93 (100)
	Q11	2 (2.2)	9 (9.7)	35 (37.6)	33 (35.5)	14 (15.1)	93 (100)
	Q12	1 (1.1)	16 (17.2)	38 (40.9)	31 (33.3)	7 (7.5)	93 (100)
	Q13	1 (1.1)	1 (1.1)	30 (32.3)	52 (55.9)	9 (9.7)	93 (100)
Attitude	Q14			6 (6.5)	60 (64.5)	27 (29.0)	93 (100)
General ability	Q15		1 (1.1)	14 (15.1)	49 (52.7)	29 (31.2)	93 (100)
	Q16		1 (1.1)	6 (6.5)	46 (49.5)	40 (43.0)	93 (100)

Table 7. Difference of Interest-Appropriacy Scores according to the Role-related

		Doctor Role N=52 M±SD	Patient Role N=41 M±SD	p
Interest	Q1	4.40±0.57	4.59±0.50	.111
	Q2	4.44±0.61	4.56±0.55	.332
	Q3	4.06±0.64	4.34±0.79	.059
	subtotal	4.30±0.45	4.50±0.49	.050
Appropriacy	Q4	4.58±0.67	4.61±0.49	.793
	Q5	4.50±0.54	4.49±0.60	.918
	Q6	4.62±0.53	4.66±0.48	.685
	subtotal	4.56±0.53	4.59±0.47	.841
Total		4.43±0.41	4.54±0.40	.206

Table 8. Difference of Usefulness Satisfaction Scores according to the Role-related

		Doctor Role N=52 M±SD	Patient Role N=41 M±SD	p
Knowledge	Q7	4.00±0.82	3.85±0.76	.379
	Q8	4.00±0.82	4.02±0.69	.879
	subtotal	4.00±0.75	3.94±0.69	.689
Skill	Q9	4.37±0.60	4.10±0.77	.061
	Q10	3.92±0.36	3.71±0.96	.262
	Q11	3.62±0.87	3.39±1.02	.253
	Q12	3.25±0.81	3.37±0.98	.532
	Q13	3.71±0.67	3.73±0.74	.891
	subtotal	3.77±0.54	3.67±0.70	.407
Attitude	Q14	4.31±0.51	4.12±0.60	.109
	subtotal	4.31±0.51	4.12±0.60	.109
General ability	Q15	4.08±0.71	4.22±0.69	.333
	Q16	4.31±0.73	4.39±0.54	.547
	subtotal	4.19±0.66	4.30±0.52	.373
Total		3.95±0.49	3.89±0.55	.578

이었다. 방법 만족도에서 총 6문항의 평균 점수는 의사군은 4.43점, 환자군은 4.54점으로 환자군이 약간 높았으나 두 군 사이에 유의한 차이가 없었다. 항목별로 보았을 때는 의사군에서 ‘문6. 앞으로 후배들의 실습교육으로 역할극을 하는 것에 찬성한다’는 항목이 4.62점으로 가장 높았고, ‘문3. 역할극 수업 이후 한방안이비인후과학 교과목에 대한 흥미는 증가하였다’는 항목이 4.06점으로 가장 낮았다. 환자군 또한 ‘문6. 앞으로 후배들의 실습교육으로 역할극을 하는 것에 찬성한다’는 항목이 4.66점으로 가장 높았고, ‘문3. 역할극 수업 이후 한방안이비인후과학 교과목에 대한 흥미는 증가하였다’는 항목이 4.34점으로 가장 낮았다(Table 7).

② 역할에 따른 유용도 만족도 차이

유용도 측면에서 의사군의 평균 만족도는 3.95점이고, 환자군에서는 3.89점으로 의사군이 약간 높았으나, 각 군에 따른 유의한 차이가 없었다. 세부 항목별로 살펴보면, 의사군은 ‘문9. 역할극이 나의 임상수기 상태를 파악하는데 유익하였다’는 항목이 4.37점으로 가장 높았고, ‘문12. 역할극이 나의 침술 향상에 도움이 되었다’는 항목이 3.25점으로 가장 낮았다. 환자군에서는 ‘문16. 역할극은 미래 한의사로서 환자를 치료할 때 도움이 될 것이다’는 항목이 4.39점으로 가장 높았고, ‘문12. 역할극이 본인의 침술 향상에 도움이 되었다’는 항목이 3.37점으로 가장 낮았다(Table 8).

고 찰

오늘날 한의사의 역할은 보다 전문화 되고 있으며 임상에서 다양한 정보를 처리하고 문제를 빠르게 해결하기 위한 지식과 기술의 향상이 요구된다. 이를 위해 각 한의과 대학에서는 임상 실습 교육을 시행하고

있으며, 이 과정은 졸업 후 대부분 개원의로서 일차 의료를 맡게 되는 한의사의 업무를 원활하게 수행하기 위해 가장 중요한 교육과정이라 할 수 있다.

이러한 임상 실습 교육에서는 지식, 술기, 태도 능력을 고루 학습할 수 있는 교육 과정의 운영이 필요하다. 즉 실제 임상 현장에 대한 이해를 높이고 습득한 지식과 기술의 적용력을 향상시키며 학생들의 잠재력을 최대한 끌어내어, 일차 의료에서 만나는 문제를 해결할 수 있는 능력을 양성하는 것을 위주로 하는 교육이 이루어져야 한다.

현재 한의과대학에서의 임상 실습 교육 방법은 보통 병동 회진, 외래 참관, 소규모 강의, 세미나 참석 등으로 이루어진다. 이 중 강의와 참관 등에 의존하는 관찰 위주의 실습 교육이 대부분의 시간을 차지하는데, 이는 임상에서 발생할 수 있는 실제 상황에 대해 학생들이 이해하는데 필요한 구체적인 경험을 제공하지 못하므로 임상 전 실무 교육의 목적을 충분히 달성하지 못하는 실정이다<sup>8)</sup>.

의과 대학에서는 전통적인 의학 교육의 단점을 보완하기 위해 실습 교육에 여러 가지 방법을 도입하여 시행해 왔다. 문제 중심 학습(Problem Based Learning, PBL)은 7~9명 정도의 소집단 학생들이 주어진 증례를 스스로 해결해 가는 과정으로, 주어진 문제를 학생들이 스스로 풀어나감으로써 의사결정, 문제해결능력, 판단력 등의 고차원적인 사고를 할 수 있도록 구성되어 있다<sup>9)</sup>. 표준화 환자(Standardized Patients, SP)는 환자가 아닌 사람을 훈련시켜 실제 환자처럼 가장해서 의과대학생이나 전공의를 면담케하여 이들의 임상 수행능력을 교육하거나 평가할 목적으로 개발된 것이다. 또는 시뮬레이션 방법으로 실제 상황과 유사한 경험을 하여 임상 적응력을 높이고자 시뮬레이터(Simulator), 역할극(Role-play) 등을 도입하기도 하였다<sup>10)</sup>.

또한 임상 평가에서도 단편적인 임상 수기 중심의 객관 구조화 진료시험 (Objective Structured Clinical Examination, OSCE)<sup>11)</sup>이나 포괄적인 진료현실에 가



깝게 구성된 임상 수행능력 평가시험 (clinical performance examination, CPX)등 객관적 평가도구가 많이 개발되어 임상 능력의 종합적인 평가 목적으로 활용되고 있으며, 때로 임상실습 경험이 없는 학생을 대상으로 한 임상입문 과정에서 활용되기도 한다<sup>12)</sup>. 이러한 변화는 자격시험에도 영향을 미쳐 2009년부터는 의사 국가고시에서 CPX와 OSCE로 구성된 임상실기시험을 시행하고 있다.

이와 같이 의과 대학의 임상 실습 교육에서 현장감 있는 교육 및 평가 등이 점차 확대되고 있으며, 한의과 대학에서도 이러한 실습 교육 및 평가 방법의 필요성이 대두되고 있다. 2011년도부터 1개 한의학 전문대학원에서 OSCE와 CPX로 구성된 임상실기시험을 시행하였으나 그 외에서는 임상 실습 교육이나 임상 실기 시험에서 상기의 방법들이 흔하게 시행되고 있지는 않은 실정이다. 한의과 대학의 임상 실습 관련 연구도 미진한 상태로, 일반한의원에서 임상실습 만족도<sup>5)</sup>, OSCE를 위한 진맥 시뮬레이터<sup>6)</sup>, 일개 질환의 표준화 환자 프로그램<sup>7)</sup>에 관한 연구가 있으며 참여형 임상실습 프로그램을 시행해 본 연구는 없었다. 병원 임상실습의 중요성은 누구나 공감하고 있음에도 불구하고 실제 임상 현장에서 체계적인 실습 지도가 어렵기 때문에 병원 임상실습의 효율성을 높이기 위한 다방면의 연구가 시행되어야 한다<sup>13)</sup>. 이에 따라 한의과대학에서의 효율적인 임상 실습 교육을 위한 시험적인 실습 방법으로 본 연구에서 '의사-환자 역할극'을 시도하였다.

역할극은 표준화환자, 마네킹 등과 더불어 시뮬레이션의 종류 중 하나이다. 시뮬레이션 교육은 임상 실습 교육에서 실무 중심 교육이 강조되고 있으나 대상자에 대한 실습 기회가 제한되면서 효율적인 실습 교육을 위한 대안의 한 방법으로 제시된 것이다. 시뮬레이션 방법은 실제에 근거한 상황학습이므로 이론과 실제의 괴리에서 느끼는 부담과 스트레스를 어느 정도 극복할 수 있으며, 의사소통 능력 및 임상 수행 능력과 관련된 지식습득을 향상시킨다<sup>14)</sup>.

교육 효과 면에서도 강력하여 학생들에게는 교실 수업에서 느낄 수 없는 현실감을 주는데, 자기가 배운 지식을 실제로 적용했다는 경험을 갖게 되고 피드백 과정에서 자신의 의사결정 중 옳았던 것과 미숙했던 것을 확인해 보는 효과가 있다<sup>10)</sup>. 또 학생들의 실습교육에 대한 만족도 및 자신감 증진, 학습동기 유발 등에 효과가 있는 것으로 알려져 있다<sup>14)</sup>.

병원 임상실습의 효율성을 극대화하기 위해서 가능한 미래에 일하게 될 실제 상황을 학습할 수 있는 기회가 실습생에게 제공되어야 한다<sup>15)</sup>는 측면에서 실제 업무와 유사한 역할극을 통해 한의과대학 임상실습에서 참여형 교육방법 또는 시뮬레이션 교육방법의 도입 가능성과 학생들의 반응을 평가해 보고자하였다. 본 실습 교육을 통해 모의 환자를 문진하고 치료 계획을 세움으로써 질환과 관련된 일반적인 지식을 되새길 기회를 주고, 실제와 비슷한 상황을 제공하여 지식과 술기를 통합하여 응용해 볼 수 있는 기회를 제공하고자 하였다. 또한 면담 기술을 향상시키고, 새로운 방식의 교육을 통해 학생들의 실습 흥미도를 높이고자 하였다.

본 한의과 대학 안이비인후피부과 교실에서 참여형 임상실습 교육은 처음 시행되었으며, 실제 실습에 임하는 본과 4학년 학생을 대상으로 하였고, 각 조에서 임의로 의사 역할 수행군(이하 의사군), 환자 역할 수행군(이하 환자군)의 두 군으로 나누어 역할극 실습을 시행하였다. 종료 후 설문지를 통해 역할극의 임상 실습 만족도를 조사하고, 수행한 역할군 사이에 만족도에 차이가 있는지 조사하였다.

우선 전체 16개의 설문 항목에서 신뢰도 계수는 0.876으로 연구도구로서의 설문지는 내적 일치성이 있다고 할 수 있다.

임상 실습에 참여한 본과 4학년 학생 93명 전수가 설문문에 응답하였으며, 남자 63명(67.7%) 여자 30명(32.3%)이었고 평균 나이는 27.88세였다. 총 93명 중 수행한 역할군은 의사군 52명(55.9%) 환자군 41명(44.1%) 이었다.

설문지를 분석한 결과 역할극을 수행한 임상 실습 만족도에서 모든 문항의 총 평균점수는 4.14점으로 역할극의 만족도는 높은 편이었다. 설문 항목은 교육 방법으로서의 흥미와 적절성을 물어본 '방법 만족도'와 교육 효과를 물어본 '유용도'의 둘로 크게 나눌 수 있다. 방법만족도 측면에서는 4.48점, 유용도 측면에서는 3.93점으로 모두 높은 점수를 보였으나, 유용도 측면 보다 방법만족도 측면에서 더 높은 점수를 얻었으며, 참여형 프로그램인 역할극이라는 새로운 실습 방식에 대한 만족도가 높았던 것으로 생각된다.

방법만족도 측면의 세부 항목 중 '문6. 앞으로 후배들의 실습교육으로 역할극을 하는 것에 찬성한다'는 항목에서 4.63점으로 가장 높은 점수를 나타냈다. 그리고 가장 낮은 점수의 항목은 4.18점을 받은 '문3. 역할극 수업 이후 한방안이비인후과학 교과목에 대한 흥미는 증가하였다'는 항목이다. 이는 역할극을 직접 한 뒤 학생들이 역할극을 실습 교육에 적절한 방법으로 생각하였다고 볼 수 있으며, 역할극의 시행으로 오관과 과목에 대한 흥미도가 약간은 증가한 것으로 생각 할 수 있다.

유용도 측면에서 세부 항목은 지식, 시기, 태도, 전반적인 부분으로 구성되어있다. 각 항목 중 '문16. 역할극은 미래 한의사로서 환자를 치료할 때 도움이 될 것이다'는 항목이 4.34점으로 가장 높았는데, 현장감을 살린 역할극의 시행이 졸업 후에 도움 될 것이라는 기대감이 반영된 것으로 보인다. 그 다음으로는 '문9. 역할극이 나의 임상수기 상태를 파악하는데 유익하였다'는 항목이 4.25점, '문14. 역할극이 나의 면담능력 향상에 도움이 되었다'는 항목이 4.23점으로 차례로 높았다. 평소의 교육 방법에서는 수동적인 역할만 하다가 실제 현장과 유사한 역할극에서 능동적이고 주도적으로 참여하면서 본인의 상태에 대한 인식이 가능해진 것으로 보이며, 이는 시뮬레이션 수업 후 대부분의 학생들이 지식 습득에 대해 구체적인 필요성을 느끼고 자신들이 공부해야 하는 부분에 대해 현실 감각을 갖게 되는 것을 볼 수 있다<sup>10)</sup>는 연구 결

과와도 유사한 내용으로 학습 동기 유발에 도움이 될 것으로 보인다. 또한 학생들은 역할극이 면담 능력을 높이는 데에 도움이 되는 것으로 평가하였는데, 의학 면담 기술의 교육방법으로서 역할극을 활용하였던 연구<sup>2)</sup>에서도 모의 역할극 및 면담 평가와 실제 환자 면담 및 평가를 시행하여 모의 역할극이 진행되면서 환자 면담 기법에 대한 점수가 향상되는 것을 볼 수 있었다.

한편 '문12. 역할극이 나의 침술 향상에 도움이 되었다'는 항목이 3.30점으로 가장 낮은 점수를 받았다. 한방 고유 영역인 침 치료는 취혈, 보사 등에 관한 집중적인 수업과 반복된 훈련이 필요한 영역임에 비해, 본 실습에서 한번 시행해 보는 것으로 침술 수기의 향상을 기대하기는 어렵다는 생각이 반영된 것으로 보인다.

학생들은 각자 의사역할이나 환자역할 중에 무작위로 뽑힌 한 가지 역할을 수행하였으며, 역할군에 따른 만족도에 차이가 있는지 살펴보았다. 의사군이 실제 환자를 진료하는 과정을 전체적으로 해본다는 측면에서 환자군 보다 만족도가 높을 것으로 예상하였으며, 특히 유용도 측면에서 차이가 날 것으로 예상하였다. 분석 결과, 의사군이 지식, 시기, 태도 유용도 측면에서 평균 점수가 높았으나 환자군과의 차이는 유의하지 않았다. 이외의 항목인 방법의 흥미도와 적절성 및 전반적인 유용도에서 환자군의 평균 점수가 높았으나 유의한 차이는 없었다.

참여 학습과 관찰 학습의 차이를 연구한 논문으로 간호학 임상실습에서 두 방법 간의 실습만족도 및 임상수기기술의 차이를 비교분석한 연구<sup>4)</sup>가 있는데, 이 연구에서는 산소화 간호에 참여 학습 방법으로 실습한 학생들의 실습만족도( $p=.043$ )와 임상수기기술( $p=.000$ )이 관찰 학습군에 비해 유의하게 높았다. 본 연구에서는 전반적으로 역할군에 따른 만족도의 차이가 유의하지 않아, 참여형 프로그램의 시도 자체에 대한 만족도가 높은 것으로 생각해 볼 수 있다. 또한 환자군에서는 환자역할을 수행하면서 의사역할을 하는 상대 학생을

통해서 면담기술에 대해 생각해보거나, 수기술의 피험자가 되면서 받는 느낌을 통해서도 간접적으로 도움이 되었다고도 할 수 있다.

서술형으로 장단점과 개선방안 및 소감을 받아보았는데 주요 의견을 보면 ‘모든 학생이 의사 역할과 환자 역할을 다해보았으면 좋겠다’, ‘막연했던 실습이 생동감이 있고 신선했다, 능동적인 자세로 실습에 임할 수 있었다’는 의견이 많았다. ‘모든 임상과로 확대해서 정규화 하면 도움이 많이 될 것 같다, 임상 관심도와 현실감이 증가되었다, 역할극이 생소하여 적응이 어려웠다, 표준화된 예시를 보여줬으면 좋겠다, 다른 친구의 역할극을 관찰하면 도움이 될 것 같다, 증례를 주고 진단 및 치료법을 함께 해보는 토론 시간이 있었으면 좋겠다, 증례가 비과 영역에 국한되지 않고 여러 케이스가 있었으면 좋겠다, 실제 환자가 아닌만큼 몰입도가 떨어졌다’ 등의 의견도 많았다.

특히 의사군에서는 ‘실제와 유사한 경험을 얻을 수 있어서 임상에서 적응력을 높일 수 있을 것 같다, 직접 환자를 대면할 기회가 많지 않는데 간접 체험을 할 수 있었다, 이론과 실제의 접목으로 실전대비에 유익했다, 실제 진료시 개선해야할 점을 느낄 수 있었다, 나의 부족한 점을 파악할 수 있게 되어 공부 방향에 도움이 되었다, 진단, 치법, 환자 티칭 등 필수 문진 사항을 익히고 통합적인 지식을 기르는데 도움이 되었다, 환자와의 대화, 면담 능력을 향상시키기에 좋았다, 피드백을 받을 수 있어서 좋았다’ 등을 장점으로 기록하였다. 아쉬운 점으로는 ‘환자와 외형 등이 맞지 않아 혼란스러웠다, 문제점은 파악되었으나 부족한 부분을 향상시키기 위해서는 여러 번 실시했으면 좋겠다, 질병에 대한 지식이 부족하거나 술기 능력이 부족하면 별 도움이 안 될 것 같다’ 등의 의견이 있었다.

환자군에서는 ‘환자 입장에서 의사의 태도와 면담 과정, 문진 기술, 병원 경영시 고려해야할 점 등에 대해 생각할 수 있는 기회가 되었다’는 의견이 많았고, ‘환자 역할은 의사 역할에 비해 참여도가 적고 기술을 익히기는 힘들다, 1회에 충분히 체득하거나 포괄적으로

로 접근하기 힘들다’ 등의 의견이 있었다.

선택식 설문 항목과 서술 의견을 종합해보면, 임상실습과정에서 새로운 방식의 교육에 대해 대부분의 학생들은 흥미 있게 참여하였으며 그 필요성에 대해서 긍정적으로 평가하였다. 그러나 처음 시도된 방식인 만큼 부족한 점이 많았다. 역할극을 통해 임상 능력 배양, 면담 능력 향상 등의 교육 목표를 달성하기 위해서는 체계적이고 충분한 준비가 필요할 것으로 생각된다. 우선 시행 전 역할극에 대한 충분한 고지 및 설명으로 학생들의 프로그램에 대한 이해도가 높아진다면, 기대감과 참여 의욕이 높아질 것이며 자율적인 선행 학습을 유도할 수 있을 것이다. 또한 만족도 점수에서는 의사군, 환자군의 만족도에 차이가 없었으나, 모든 학생의 임상 능력 배양 및 실습 형평성을 위해 모든 학생이 의사의 역할을 임상 실습에서 경험해보는 것이 좋겠다.

또한 증례 개발에 있어서도 본 연구에서는 비과 질환에 국한 하였으나, 안이비인후피부과 영역에 걸쳐 임상에 부합하며 적절한 난이도를 가지는 증례를 개발한다면 상견 질환에 대한 지식, 수기, 태도를 습득하는 데에 도움이 될 것이다. 특히 한의학에서는 문진 외에도 망진, 촉진 등을 통해 변증하고 진단을 내리게 되는데, 증례에 맞게 잘 선정되고 교육된 표준화 환자를 임상 실습에 도입한다면 학생들의 몰입도 및 교육 효과가 더 높을 것으로 생각된다.

증례에 대한 토론 형식의 실습을 원하는 목소리도 많아, 한의학 실습 교육 과정에서 체계적인 PBL 프로그램의 도입을 생각해 볼 수 있겠다. 그리고 실제 진료에 있어서는 환자와의 관계도 중요하므로, 면담 기술에 대한 교육도 필요할 것으로 생각된다. 또한 학생들에게 적절하고 충분한 피드백을 해준다면 교육 효과를 더욱 높일 수 있을 것이다.

본 연구의 제한점은 우선 일개 한의과대학 본과 4학년 총 93명을 대상으로 하였으므로 실습의 효과를 측정하기에는 비교적 적은 수로, 타 대학 또는 타 학년 등으로 연구대상을 확대할 수 있겠다. 또한 역할극

을 하지 않은 군과의 비교가 되지 않았으므로, 추후 참여 학습군과 관찰 학습군을 비교하여 조사하거나, 타 임상실습 프로그램과의 비교 또는 수개 년의 경험 누적 등 광범위한 연구를 통한 보완이 이루어져야 할 것으로 사료된다. 또한 이번 연구에서 각 항목은 전반적으로 높은 점수를 받았으나 설문 항목의 내용과 구성에 따라 만족도는 달라질 수 있으므로 결과를 일반화하는데 제한이 따른다. 따라서 문항을 더욱 다양하고 적절하게 구성하여 조사해보아야 할 것으로 생각된다. 또한 학생들의 만족도 이외에 성취도나 실제 임상능력의 향상에 미치는 영향에 대한 평가가 되어야 할 것이다. 이러한 지속적인 후속 연구를 통해 보다 나은 임상실습환경을 만들어 나갈 수 있을 것으로 사료된다.

본 연구에서는 한의과 학생의 지식, 수기, 태도의 향상을 위한 임상 실습 교육이 이루어질 수 있는 기초자료를 제시하고자 다양한 교육 방법의 일환으로 역할극을 활용하였고 만족도를 조사하였다. 학생들은 참여형 임상 실습이라는 새로운 방식의 교육에 대해 적극적으로 임하였고, 역할극에 대한 만족도는 높았다.

본 연구는 역할극의 시행 경험과 학생들의 만족도 및 연구의 제한점 등을 제시함으로써 임상 실습 교육의 질을 향상시킬 계기를 제공하고자 하였으며, 차후 임상실습 교육과정을 계획하는 데 중요한 기초 자료가 될 것이다. 본 연구의 시행경험을 바탕으로 지속적인 연구를 통해 효율적인 임상실습교육을 위한 개선 방향을 모색하여 참여형 교육 프로그램을 한의학 임상실습에 적용한다면 현재 임상 실습 교육의 부족한 부분을 보완함과 동시에 미래에 접하게 될 임상현장에서의 문제해결 능력을 높이는 데 도움이 될 수 있을 것으로 사료된다.

### 결 론

한의과대학의 임상실습교육은 이론과 실습을 병행

하는 학문으로, 한의학 임상 실습에 응용 가능하며 학생들의 임상실습에 대한 만족도를 높이고 효율적인 임상 실습 교육을 위한 개선방향을 모색하는데 기초 자료를 제공하고자 '의사-환자 역할극'을 시행하였다.

1. 역할극 실습 시행 후 총 16개 문항에 대하여 만족도를 조사한 결과 평균 점수는 4.14점이었으며 방법 만족도 측면에서는 4.48점, 유용도 측면에서는 3.93점으로 나타났다.
2. 방법 만족도 측면에서 의사군은 4.43점, 환자군은 4.54점으로 각 군에 따른 유의한 차이가 없었다. 세부 항목에서 두 군 모두 '후배들의 실습교육으로 역할극을 하는 것에 찬성한다'는 항목의 점수가 가장 높았고, '역할극 수업 이후 한방안이비인후과학 교과목에 대한 흥미는 증가하였다'는 항목의 점수가 가장 낮았다.
3. 유용도 측면의 만족도는 의사군에서는 3.95점, 환자군에서는 3.89점이었으며, 각 군에 따른 유의한 차이가 없었다. 세부 항목 중 의사군에서는 '역할극이 나의 임상수기 상태를 파악하는데 유익하였다'는 항목이 가장 높았고, 환자군에서는 '역할극은 미래 한의사로서 환자를 치료할 때 도움이 될 것이다'는 항목이 가장 높았다. 두 군 모두에서 '역할극이 나의 침술 향상에 도움이 되었다'는 항목이 가장 낮았다.
4. 새로운 방식의 교육에 대해 대부분의 학생들은 흥미롭게 실습에 임하였고 역할극에 대한 만족도는 높은 편이었으며, 유용도에 대해서도 긍정적으로 평가하였다.

본 연구를 토대로 광범위하고 지속적인 연구가 진행되어 현행 임상 실습을 보완하고 개선한다면 전문적인 지식과 기술의 습득 및 면담 능력과 문제 해결 능력의 향상에 효율적인 임상실습 교육이 이루어 질 수 있을 것이다.

## 참고문헌

1. Park HK, Clinical Application of Objective Structured Clinical Examination (OSCE), Korean J Med Educ, 2004;16(1):13-23.
2. Lee JH, Shin JS, Suh DH, Eun HC, Evaluation of the Outcome of Communication Skill Training Using a Role Play Model in the Dermatological Clerkship, Korean J Dermatol, 2004;42(11):1440-8.
3. Park GH, Lee YD, Oh JH, Choi IS, Yim YM, Kim YI, Program Development of Student Internship(Subinternship) in Gachon Medical School, Korean journal of medical education, 2003;15(2):113-30.
4. Shin EJ, Satisfaction of Practice and Clinical Skill in Participation Learning and Observation Learning, J of Oriental Neuropsychiatry, 2008;19(2):195-207.
5. Lee HW, Song MK, Hong SU, A Survey of students' satisfaction on Oriental Dermatology Clerkship in oriental medical clinic, The Journal of Korean Oriental Medical Ophthalmology & Otolaryngology & Dermatology, 2011;24(2):57-67.
6. Kim KS, Kim KH, Choi CH, Lee SJ, Kim BS, Study on Pulse Simulator of Oriental Medicine for Objective Structured Clinical Examination (OSCE), J Korean Oriental Med, 2011;32(1):1-11.
7. Lee HW, Hong SU, Study of Standardized Patient Program Using Case Report of Atopic Dermatitis, J Korean Oriental Med, 2011; 32(5):78-89.
8. Beeson SA, Kring DL, The effects of two teaching methods on nursing students' factual knowledge and performance of psychomotor skills, J Nurs Educ, 1999;38(8):357-9.
9. Kim S, A Study on the Improvement of Evaluation Method in Problem-Based Learning, Korean J Med Educ, 1997;9(1):73-85.
10. You EY, Medical Simulation, J Korean Med Assoc, 2005;48(3):267-76.
11. Harden RM, Stevenson M, Downie WW, Wilson GM, Assessment of clinical competence using objective structured examination, Br Med J, 1975;1(5955):447-51.
12. Kim BS, Lee YM, Ahn DS, Park JY, Evaluation of introduction to clinical medicine by objective structured clinical examination, Korean J Med Educ, 2001;13:289-98.
13. Park SM, Choi ES, Influencing Factors on the Satisfaction of the Paramedic Students in Clinical Training, The Journal of the Korean Society of Emergency Medical Technology, 2012;16(1):91-101.
14. Roger Kneebone, Simulation in surgical training: educational issues and practical implications, Medical Education, 2003;37 (3):267-77.
15. Regehr G, Norman GR, Issues in cognitive psychology: implication for professional education, Academic Medicine, 1996;71: 988-1001.