

원전 수업에서 변증(辨證) 기반 진료수행시험(CPX) 시나리오를 이용한 역할극에 대한 학생 만족도 조사

조학준¹⁾ · 조나영²⁾ · 박정수³⁾*

¹⁾ 세명대학교 한의과대학 원전외사학교실 교수,

²⁾ 세명대학교 한의과대학 진단학교실 조교수,

³⁾ 세명대학교 한의과대학 예방의학교실 조교수

A Survey of Student Satisfaction after Role Play using Syndrome Differentiation-based Clinical Performance Examination Scenario in Class of Korean Medical Classics

Hak-Jun Jo¹⁾, Na-young Jo²⁾, Jeong-Su Park³⁾*

¹⁾ Professor at Department of Korean Medical Classics & Medical History, College of Korean Medicine, Semyung University,

²⁾ Professor at Department of Korean Medical Diagnosis, College of Korean Medicine, Semyung University,

³⁾ Professor at Department of Preventive Medicine, College of Korean Medicine, Semyung University

Abstract

Objectives : The purpose of this study was to investigate the satisfaction of students who participated in a role play using the syndrome differentiation CPX (Clinical Performance Examination) scenario in Korean Medicine Classics class, and to find out whether the results were correlated with self-assessment of treatment skills and subject achievement.

Methods : In the Korean Medicine Classics class in the first semester of 2022, 44 first-year students in the Department of Korean Medicine completed theoretical education and formative evaluation on the subject of internal damage fever, and then role-played using CPX scenarios. Among them, 41 students consented to the study. Students who agreed to the study answered the satisfaction questionnaire consisting of 13 questions in 2 areas on learning methods and effects, and self-evaluation was conducted according to the evaluation items of medical technology consisting of 23 questions. Satisfaction and self-assessment results were analyzed for correlation, and additionally, correlation with Korean Medicine Classics subject achievement was also analyzed.

Results : The result of student satisfaction with the role play was 4.87 ± 0.06 while the result of student self-assessment of clinical skill was 4.73 ± 0.16 . The student satisfaction with the role play showed statistically-significant correlations with the self-assessment of clinical skill and quiz score of Korean Medical Classics while it did not show correlations with the total score of Korean Medical Classics and paper test. Also, the self-assessment of clinical skill did not show correlations with the total score of Korean Medical

• 접수 : 2022년 11월 22일 • 수정접수 : 2022년 12월 19일 • 채택 : 2022년 12월 22일

* Corresponding author : Jeong-Su Park, Department of Preventive Medicine, College of Korean Medicine 65 Semyung-ro, Jecheon, 27136, Republic of Korea

전화 : +82-43-649-1698, 팩스 : +82-43-649-1702, 전자우편 : suyahpark@gmail.com

Classics, paper test, and quiz.

Conclusions : Even though the students who performed the role play using the syndrome differentiation based CPX scenario highly assessed their clinical skill and showed high satisfaction, it did not show significant correlation with the achievement of Korean Medical Classics.

Key words : Syndrome Differentiation, Role Play, Clinical Performance Examination(CPX), Class of Korean Medical Classics, Korean Medicine Education

1. 서론

역할극(roleplaying) 또는 역할연기(role play)는 어떤 사람에게 마치 특별한 상황을 맞이한 자신 또는 다른 사람처럼 상상하도록 요청하는 연극이다.¹⁾ 이를 통해 특정 상황을 실제처럼 재현해 봄으로써 문제를 완전히 이해시키고 그 해결 능력을 촉진하는 교육·훈련의 방법으로 교육학, 상담학, 사회복지학, 경제학, 의학, 보건학 등에서 두루 사용된다.

역할극은 이처럼 수많은 영역에서 다양한 목적으로 시행되고 있고 그 효과, 평가, 만족도 등을 꾸준히 연구하고 있다. 의학교육에서 역할극을 피부과 실습에서 활용하고²⁾ 진료 참여형 임상실습 교육과정에 도입하고³⁾ 의학과 1학년 재학생에게 의사소통 교육에 역할극을 시행한 이후 의사소통능력의 전반적인 향상을 확인하였으며,⁴⁾ 의예과 2학년 재학생을 대상으로 성찰일지의 효용성을 분석하기 위해 의학 인터뷰 역할극을 사용하였으며,⁵⁾ 치의학교육에서 치의학과 4학년 재학생에게 소아치과 행동조절영역 역할극 실습에서 만족도와 성취도를 조사하였으며,⁶⁾ 간호학교육에서 통합간호실습에서 역할극의 학습능력 향상과 교수법의 효과를 확인하였고⁷⁾ 분만 역할극을 활용하여 간호학과 재학생의 의사소통 능력, 학습 주도성의 효과를 분석하였다.⁸⁾ 한의학교육에서 임상실습 이전 교육과정에서 수행된 역할극에서 진료 기술에 대한 자가평가와 짝평가의 일치도를 조사한 연구⁹⁾가 있으나 역할극에 대한 학생 만족도와 성취도 등을 조사한 연구는 아직 발표되지 않고 있다.

원전 과목은 대체로 한자와 한문으로 이루어진 원서를 강독하고 해석하는 것을 위주로 강의가 진행되고 있다. 그 때문에 한자와 한문에 큰 거리감을 느끼거나 이론에 치우쳐 임상 실제에 활용성이 떨어진다고 느끼는

학생들이 점점 많아짐에 따라 새로운 교수·학습 방법의 도입이 시급한 실정이다. 이에 S대학교 한의과대학 원전 교실에서 강독 또는 해석 위주의 강의를 줄이고 학생들의 지식 습득을 돕는 형성평가로서의 Quiz, 수강 직후 학생 자신의 수강 내용 요약 발표(또는 소감)와 짝의 칭찬(격려)을 동영상으로 녹화·공유하는 Flipgrid(온라인 토론 서비스로서 2022년 9월 현재 그 명칭이 Flip으로 바뀜), 팀 활동을 통한 특정 증례에 대한 스키마(Schema) 제작, 역할극 수행 등 다양한 교수·학습 방법을 늘림으로써 학생들이 더욱 능동적으로 학습에 참여하고 진료기술까지 습득하는 기회를 제공하고 있다.

이처럼 한의학 변증(辨證) 기반 진료수행평가(Clinical Performance Examination, CPX)를 대비하고자 내상발열(內傷發熱)¹⁰⁾, 두통, 비만(痞滿), 요통 등을 주제로 복수의 변증(辨證)으로 개발된 시나리오를 한의학과 1학년 원전 수업에서 이론 강의 후 역할극으로 시행하고 있다.

이 연구의 목적은 S대학교 한의학과 1학년 재학생을 대상으로 2022년 1학기 원전 수업에서 내상발열을 주제로 이론 강의와 Quiz, 짝 활동(Flipgrid), 팀 활동(Schema 제작) 등을 경험하고 한의학 변증(辨證) 기반 내상발열 CPX 시나리오로 역할극 시행 후 역할극에 대한 학생 만족도를 조사하는 것이다. 역할극 종료 후 역할극에 대한 학생 만족도와 진료기술 자가 평가 결과 사이에 상관성이 있는지 분석하였고, 추가로 그 결과들과 원전 과목의 성취도 사이의 상관성을 각각 분석하였다.

이 연구가 원전 과목에서 시도한 한의학 변증(辨證) 기반 역할극은 기초한의학에서 임상의학으로 이행하는 교육 시기에서 교수학습 방법의 한 가지로서 역할을 맡기에 적절한지, 기초한의학 과목에 대한 학생 만족도를 높이는 한 가지 방안이 될 수 있는지 등에 대한 의문을 어느 정도 해소하길 기대한다.

2. 자료 분석

II. 연구방법

1. 연구대상 및 방법

본 연구는 충북 소재 S대학 한의과대학 한의학과 1학년 1학기 재학생 44명이 수강하는 2022년 원전 과목에서 『경악전서(景岳全書)·잡증모(雜證模)』 노권내상(勞倦內傷)에 대한 이론 교육, Quiz, 짝 활동(Flipgrid), 팀 활동(Schema 제작) 등 다양한 교수학습 방법을 경험하고, 역할극에서 수행한 자신의 진료기술에 대한 평가 결과와 학생 만족도를 조사하는 것이다. 학기 초 2인 1조의 22개 짝으로 편성하고 내상발열 증례 중 기허발열(氣虛發熱)¹⁰⁾과 그것을 바탕으로 개발된 변증(辨證) 기반 CPX 시나리오가 제공되었다.

내상발열 증례는 기아노권(飢餓勞倦) 중 기허(氣虛), 혈허(血虛), 화울(火鬱), 상식(傷食), 양허(陽虛), 음허(陰虛), 담증(痰症), 어혈(瘀血), 간기울(肝氣鬱) 등 9가지로 분류하였다. 변증(辨證) 기반 CPX 시나리오는 기허, 혈허, 화울, 상식, 양허, 어혈, 간기울 증례에 대해 개시단계(4항목), 정보수집단계(6항목), 종결단계(6항목) 등 3단계, 14개 항목으로 나누고 구조화한 채점기준과 채점표에 따라 작성되었다.

COVID-19 유행에 따라 방역이 갖추어진 상태에서 대면 강의와 온라인강의가 병행하여 이루어졌고, 역할극은 임상술기센터에서 대면으로 시행되었다. 2인 1조의 짝은 한의사 역할과 환자 역할을 번갈아 수행함으로써 학생 모두 한의사 역할과 환자 역할을 둘 다 경험하도록 하였다. 역할극 종료 후 내상발열(內傷發熱)의 채점표 및 채점기준표에 따라 학생들이 자신의 진료기술 역량에 대해 자가 평가하도록 하였다. 이후 연구에 동의한 재학생 41명을 대상으로 역할극에 대한 학생들의 만족도를 조사하였다.

진료기술에 대한 학생들의 자가 평가 결과와 역할극에 대한 학생들의 만족도 조사는 원전 과목의 성적에 반영되지 않음을 학생들에게 사전에 충분히 공지하고, 자가 평가 직전에 학생들이 자신의 진료기술 역량 향상을 위해 공정하게 평가할 것을 서면으로 약속함으로써 평가의 공정성을 확보하고자 노력하였다. 또한 원전 과목의 실제 평가에서 역할극 이후 자가 평가 결과는 성적으로 반영하지 않았다.

역할극 종료 후 역할극에 대한 학생 만족도와 학생들의 진료기술 자가 평가 결과 사이의 상관성을 분석하고, 추가로 그 결과들과 원전 과목에서 이루어진 다양한 성취도 사이의 상관성을 분석하였다.

이 연구에서 만족도 등을 조사하기 위해 사용된 설문지는 2015년 Hong 등¹¹⁾이 개발한 것(신뢰도 계수, Cronbach's $\alpha=0.933$)으로 의학교육에서 피부과의 실습,¹²⁾ 치의학교육에서 소아치과 행동조절영역 실습⁶⁾에서 사용된 것을 한의학교육에 맞게 재구성하였다. 학습 방법으로서의 흥미와 적절성, 학습 효과 유용성에 대한 만족도 등 2개 영역, 총 13문항으로 이루어져 있으며, 별도로 역할극의 내용, 수준(흥미, 난이도)에 따른 적절한 교육 시기를 추가하였다.

학습 방법으로서의 흥미와 적절성에 대한 영역은 6개 문항이며, '(흥미)Q1. 역할극 수업은 흥미로웠다.' '(흥미)Q2. 나는 역할극에 적극적으로 참여하였다.', '(흥미)Q3. 역할극 수업 이후 원전 수업과 변증(辨證)과 한의학적 치료에 대한 흥미가 증가하였다.' '(적절성)Q4. 수업 방법으로 역할극을 하는 것이 적절하다고 생각한다.' '(적절성)Q5. 다른 수업에도 역할극(환자-한의사)을 적용하는 것을 추천한다.' '(적절성)Q6. 앞으로 후배들의 교육으로 역할극을 하는 것에 찬성한다.'로 구성되었다.

학습 효과 유용성에 대한 영역은 7개 문항이며, '(지식)Q7. 역할극이 나의 임상 지식 습득에 도움이 되었다.' '(술기)Q8. 역할극을 통해 나의 임상 지식 수준을 파악하는 데 유익하였다.' '(술기)Q9. 역할극이 나의 의사소통 기술을 향상하는 데 도움이 되었다.' '(술기)Q10. 역할극을 통하여 변증(辨證)과 한의학적 치료에 자신감을 얻었다.' '(태도)Q11. 역할극이 나의 의사소통 능력 향상에 도움이 되었다.' '(일반적인 능력)Q12. 역할극은 나의 진료 상황에 대한 대응에 도움이 될 것이다.' '(일반적인 능력)Q13. 역할극은 미래 한의사로서 환자 치료에 도움이 될 것이다.'로 구성되었다(부록 1 참고). 각 문항은 리커트 척도 5점으로 자가 평가하도록 설계하였다.

진료기술에 대한 평가항목은 이 연구팀이 개발했던 내상발열의 채점표 및 채점기준표¹⁰⁾의 25항목에서 일부 중복 항목을 삭제하여 수정한 23개 항목을 사용하였다.

진료기술에 대한 평가항목(23개)은 첫인사, 자기소개, 면담목적, 동의 구하기 등 4개(개시단계), 주증상, 발생 시점, 경과, 현병력, 약화/경감 요인, 가족력, 약물력, 핵

심 증상, 관련 증상(Associated Symptoms), 한의학 변증(辨證)을 위해 다른 증상과의 감별, 기타(한의학적 원인)/생활습관(사회력 등)/체질 감별, 의학적 신체검사, 한의학적 신체검사 등 13개(정보수집단계), 면담 결과 요약, 질문 기회 제공, 치료 권고, 추후 계획 설명, 치료 동의, 끝인사 등 6개(종결단계)로 구성되었다(부록 2 참고). 각 문항은 리커트 척도 5점으로 자가 평가하도록 설계하였다.

진료기술 자가 평가와 역할극 만족도의 상관관계를 구하였고, 전체 총점과 영역별 합계의 상관관계를 분석하였다. 진료기술 자가 평가 결과(합계)는 진료기술평가 문항의 총점을 사용하였고, 영역별 상관관계 분석 시 영역별 합계를 사용하였다. 역할극 만족도(합계)는 만족도 문항의 총점을 사용하였고, 만족도(1영역)는 만족도 설문지 중 흥미와 적절성에 대한 6개 문항의 점수 합계, 만족도(2영역)는 학습 효과 유용성에 대한 7개 문항의 점수 합계를 사용하였다.

원전 과목에서 성취도 평가(만점 109점)는 Quiz 20 점, 지필고사(중간고사, 기말고사)는 41점, 짝 활동 과제(Flipgrid) 10점, 팀 활동 과제(중례 스키마 제작·발표, 동료평가, 팀 평가) 12점, 역할극 관련 과제 8점, 출석 10점, 기타 8점(보너스 점수 포함)으로 이루어졌고, 그 중 배점이 높은 Quiz, 지필고사 결과와 총점이 역할극에 대한 학생 만족도와 상관성이 있는지, 진료기술 자가

평가와 상관성이 있는지 각각 분석하였다.

자료 분석에는 R 4.1.1 for windows (The R Foundation)을 사용하였다. 기술통계로 리커트(Likert) 척도에 대해 각 문항에 대한 평균과 표준편차, 백분율을 산출하였다. 변수 간 상관관계는 각 변수들의 정규성을 확인하여 정규성을 만족하면 피어슨 상관계수를, 정규성을 만족하지 않은 경우 스피어만 상관계수를 구하였다. 유의수준은 0.05로 설정하였다.

3. 윤리적 문제

이 연구는 세명대학교 생명윤리위원회로부터 승인을 받았다(SMU-2022-01-005).

III. 결 과

1. 연구대상자 특성

이 연구에는 2022년 1학기 S대학 한의학과 1학년 원전 과목 수강 완료 학생 44명 중 연구에 동의한 41명이 연구대상자로 참여하였다. 남성은 24명(58.54%), 여성은 17명(41.46%)이었고 응답자의 연령은 22.32±3.39 세(평균±표준편차)였다.

Table 1. Interest and suitability as a learning method

No.	n (%)	Strongly Disagree	Disagree	Neutral	Agree	Strongly Agree	Mean±SD
Section 1							
S1	(Interest) The role play class was interesting.	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	6 (14.63)	35 (85.37)	4.85±0.35
S2	(Interest) I actively participated in the role play.	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	3 (7.32)	38 (92.68)	4.93±0.26
S3	(Interest) After the role play class, my interest in the class of Korean Medical Classics, syndrome differentiation, and Korean medical treatment increased.	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.44)	6 (14.63)	34 (82.93)	4.80±0.45
S4	(Appropriacy) I think it is suitable to perform a role play as a class method.	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (4.88)	1 (2.44)	38 (92.68)	4.88±0.45
S5	(Appropriacy) I recommend the application of role play(patient-Korean medicine doctor) to other classes.	0 (0.0)	1 (2.44)	1 (2.44)	3 (7.32)	36 (87.80)	4.80±0.59
S6	(Appropriacy) I agree on performing the role play for the education of junior students in the future.	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.44)	1 (2.44)	39 (95.12)	4.93±0.34
							4.87±0.05

Table 2. Usefulness of learning effects

No.	n (%)	Strongly Disagree	Disagree	Neutral	Agree	Strongly Agree	Mean±SD
Section 2							
S7	(Knowledge) The role play was helpful for my acquisition of clinical knowledge.	0 (0.0)	2 (4.88)	1 (2.44)	1 (2.44)	37 (90.24)	4.78±0.72
S8	(Skill) The role play was useful for understanding the level of my clinical knowledge.	0 (0.0)	0 (0.0)	2 (4.88)	1 (2.44)	38 (92.68)	4.88±0.45
S9	(Skill) The role play was helpful for the improvement of my communication skills.	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	4 (9.76)	37 (90.24)	4.90±0.30
S10	(Skill) The role play gave me confidence in syndrome differentiation and Korean medicine treatment.	0 (0.0)	1 (2.44)	2 (4.88)	2 (4.88)	36 (87.80)	4.80±0.64
S11	(Attitude) The role play was helpful for the improvement of my communication ability.	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	3 (7.32)	38 (92.68)	4.93±0.26
S12	(General ability) The role play would be helpful for my response to diagnosis & treatment situation.	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.44)	1 (2.44)	39 (95.12)	4.93±0.34
S13	(General ability) The role play would be helpful for patient treatment as a Korean medicine doctor in the future.	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	3 (7.32)	38 (92.68)	4.93±0.26
							4.88±0.06

2. 변증(辨證) 기반 CPX 시나리오 역할극에 대한 학생 만족도

변증(辨證) 기반 CPX 시나리오 역할극에 대한 학생 만족도는 4.87±0.06(평균±표준편차)으로 나타났다. 그 결과를 학습 방법으로서의 흥미와 적절성 영역(Q1~Q6)과 학습 효과 유용성 영역(Q7~Q13)으로 구분하여 나타내면 아래와 같다.

역할극이 학습 방법으로서의 흥미와 적절성에 대한 만족도는 6개 문항(Q1~Q6)으로 구성되었다. 해당 영역의 결과는 4.87±0.05이고, 문항 결과는 Table 1과 같다.

역할극이 학습 효과가 유용한지에 대한 만족도는 7개 문항(Q7~Q13)으로 구성되었다. 해당 영역의 결과는 4.88±0.06이고, 문항별 결과는 Table 2와 같다.

‘진료기술 습득에 가장 큰 도움이 되었던 교수·학습 방법은 어떤 것이었습니까?’라는 문항에 강의, Quiz, 짝 활동(Flipgrid를 통한 강의 소감 발표와 짝의 칭찬), 팀 활동(증례 Schema 제작·발표), 증례를 이용한 역할극, 기타로 나누어 설문한 결과(중복 허용), Table 3과 같다.

가장 도움 되었던 내용은 강의(29명, 70.7%)와 짝

활동(29명, 70.7%)이고, 그다음은 증례를 이용한 역할극(26명, 63.4%), 그다음은 팀 활동(12명, 29.3%), 그다음은 퀴즈(10명, 24.4%)이고, 기타(0명, 0%)를 선택하였다.

‘역할극의 내용과 수준(흥미, 난이도)을 고려할 때, 적절한 교육 시기는 언제라고 판단합니까?’에 대한 문항을 ① 기초한의학 교육 초반, ② 기초한의학 교육 중반, ③ 기초한의학 교육 후반 ④ 기초한의학-임상한의학 이행 시기, ⑤ 임상한의학 이론 교육 시기, ⑥ 임상한의학 실습 교육 시기로 나누어 설문한 결과, ①은 2명(4.9%), ②는 15명(36.6%), ③은 12명(29.3%), ④는 10명(24.4%), ⑤는 2명(4.9%), ⑥은 0명(0.0%)으로 나타났다.

Table 3. Useful contents in learning clinical skills

No.	Content	n	%
1	Lecture	29	70.7
2	Quiz	10	24.4
3	Pair activity(Flipgrid)	29	70.7
4	Team activity(Case Schema)	12	29.3
5	Case Role Play	26	63.4
6	Others	0	0

3. 진료기술에 대한 학생 자기평가의 결과

진료기술에 대한 학생 자가 평가 결과는 4.73 ± 0.16 이

며, 그 결과를 개시단계(Q1~Q4), 정보수집단계(Q5~Q17), 종결단계(Q18~Q23)로 구분하여 나타내면 아래와 같다.

Table 4. Opening stage_Student Self-Assessment

No.	n (%)	Strongly Disagree	Disagree	Neutral	Agree	Strongly Agree	Mean±SD
Section 1							
Q1	I gladly greeted a patient I had never met before.	0 (0,0)	0 (0,0)	1 (2,44)	4 (9,76)	36 (87,80)	4.85±0.42
Q2	I accurately introduced my position and name.	0 (0,0)	0 (0,0)	1 (2,44)	2 (4,88)	38 (92,68)	4.9±0.37
Q3	I clearly presented the purpose of interview.	0 (0,0)	0 (0,0)	1 (2,44)	2 (4,88)	38 (92,68)	4.9±0.37
Q4	I notified the fixed time and asked for consent.	0 (0,0)	0 (0,0)	0 (0,0)	2 (4,88)	39 (95,12)	4.95±0.22
							4.90±0.04

Table 5. Data collection stage_Student Self-Assessment

No.	n (%)	Strongly Disagree	Disagree	Neutral	Agree	Strongly Agree	Mean±SD
Section 2							
Q5	I asked questions about main symptoms.	0 (0,0)	0 (0,0)	1 (2,44)	3 (7,32)	37 (90,24)	4.85±0.52
Q6	I understood the onset.	0 (0,0)	0 (0,0)	0 (0,0)	3 (7,32)	38 (92,68)	4.93±0.26
Q7	I asked questions for understanding the course, experience, and etc.	0 (0,0)	1 (2,44)	2 (4,88)	3 (7,32)	35 (85,37)	4.76±0.65
Q8	I asked questions for understanding the history of present illness.	0 (0,0)	0 (0,0)	1 (2,44)	8 (19,51)	32 (78,05)	4.76±0.48
Q9	I asked questions for understanding the aggravating/relieving factors.	1 (2,44)	1 (2,44)	0 (0,0)	5 (12,20)	34 (82,93)	4.71±0.80
Q10	I assessed the family history.	2 (4,88)	0 (0,0)	0 (0,0)	1 (2,44)	38 (92,68)	4.78±0.87
Q11	I asked questions about the medical history/drug currently taken.	1 (2,44)	0 (0,0)	1 (2,44)	1 (2,44)	38 (92,68)	4.83±0.70
Q12	I asked questions about the key symptom.	1 (2,44)	1 (2,44)	2 (4,88)	8 (19,51)	29 (70,73)	4.54±0.89
Q13	I asked questions for understanding the associated symptoms.	2 (4,88)	1 (2,44)	2 (4,88)	9 (21,95)	27 (65,85)	4.41±1.04
Q14	(Korean Medicine) I asked questions for distinguishing from other illnesses(symptoms).	0 (0,0)	1 (2,44)	2 (4,88)	9 (21,95)	29 (70,73)	4.61±0.69
Q15	(Korean Medicine) I asked questions for distinguishing others, life habit(social force and etc.)/constitution.	0 (0,0)	1 (2,44)	4 (9,76)	11 (26,83)	25 (60,98)	4.46±0.77
Q16	Physical examination 1 - I performed the medical physical examination.	0 (0,0)	0 (0,0)	1 (2,44)	6 (14,63)	34 (82,93)	4.80±0.45
Q17	Physical examination 2 - I performed the physical examination of Korean Medicine.	0 (0,0)	0 (0,0)	2 (4,88)	7 (17,07)	32 (78,05)	4.73±0.54
							4.71±0.15

Table 6. Closing stage_Student Self-Assessment

No.	n (%)	Strongly Disagree	Disagree	Neutral	Agree	Strongly Agree	Mean±SD
Section 3							
Q18	I properly summarized the results of interview.	0 (0.0)	3 (7.32)	2 (4.88)	10 (24.39)	26 (63.41)	4.44
Q19	I provided the patient with a chance to question, and then listened to it.	0 (0.0)	0 (0.0)	4 (9.76)	5 (12.20)	32 (78.05)	4.68
Q20	I advised recommendations helpful for treatment.	1 (2.44)	1 (2.44)	1 (2.44)	6 (14.63)	32 (78.05)	4.63
Q21	I explained the further plan.	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.44)	3 (7.32)	37 (90.24)	4.88
Q22	I asked the patient for consent to the future treatment.	1 (2.44)	2 (4.88)	2 (4.88)	5 (12.20)	31 (75.61)	4.54
Q23	I said goodbye to the patient.	0 (0.0)	0 (0.0)	1 (2.44)	2 (4.88)	38 (92.68)	4.9
							4.68±0.17

Table 7. Importance of teaching clinical skill

No.	n (%)	Strongly Disagree	Disagree	Neutral	Agree	Strongly Agree	Mean±SD
Q24	How much important do you think is the clinical performance course for developing the professionalism of Korean Medicine Doctors?	0 (0.0)	0 (0.0)	0 (0.0)	5 (12.2)	36 (87.8)	4.88±0.33

진료기술에 대한 자가 평가에서 개시단계는 4개 문항(Q1~Q4)으로 구성되었다. 해당 영역의 결과는 4.90±0.04이고, 문항 결과는 Table 4와 같다.

진료기술에 대한 자가 평가에서 정보수집단계는 13개 문항(Q5~Q17)으로 구성되었다. 해당 영역의 결과는 4.71±0.15이고, 문항 결과는 Table 5와 같다.

진료기술에 대한 자가 평가에서 종결단계는 6개 문항(Q18~Q23)으로 구성되었다. 해당 영역의 결과는 4.68±0.17이고, 문항 결과는 Table 6과 같다.

진료기술역량에 대한 자가 평가에서 한의사의 전문성을 기르는 데 진료기술 수업의 중요성에 대한 결과는 Table 7과 같다.

4. 역할극 만족도와 진료기술에 대한 자가 평가 결과 사이의 상관관계

역할극 이후 학생들의 역할극 만족도(합계)와 진료기술 자가 평가 결과(합계) 사이의 spearman 상관계수는

0.3571(p=0.0219)로 통계적으로 유의한 상관관계를 나타내었다. 영역별 상관관계를 분석하였을 때, 진료기술 자가 평가 2영역과 진료기술 자가 평가 3영역은 spearman 상관계수 0.4848로 중간 정도의 상관관계를, 진료기술 자가 평가 2영역과 역할극 만족도 2영역은 spearman 상관계수 0.3764, 진료기술 자가 평가 3영역과 역할극 만족도 1영역은 spearman 상관계수 0.3359, 역할극 만족도 1영역과 역할극 만족도 2영역은 spearman 상관계수 0.3609로 약한 상관관계를 나타내었다. 역할극 만족도 1영역과 역할극 만족도 2영역은 spearman 상관계수 0.6604로 강한 상관관계를 나타내었다. 결과는 Table 8과 같다.

5. 역할극 만족도와 원전 과목 성취도 사이의 상관관계

역할극에 대한 만족도와 원전 과목 성취도 사이에서 총점, 지필고사는 통계적으로 유의한 상관관계가 나타나

Table 8. Correlations between role play satisfaction and self-assessment of clinical skill

	Self-assessment of clinical skill_section 1	Self-assessment of clinical skill_section 2	Self-assessment of clinical skill_section 3	Satisfaction_section 1	Satisfaction_section 2
Self-assessment of clinical skill_section 1	-	0,1070	0,1005	0,2487	0,2429
Self-assessment of clinical skill_section 2	0,1070	-	0,4848**	0,1344	0,3764*
Self-assessment of clinical skill_section 3	0,1005	0,4848**	-	0,3359*	0,3609*
Satisfaction_section 1	0,2487	0,1344	0,3359*	-	0,6604**
Satisfaction_section 2	0,2429	0,3764*	0,3609*	0,6604**	-

*p<0.05, **p<0.01, Spearman's rho

Table 9. Correlations between role play satisfaction and achievement of Korean Medical Classics

	Total score	Paper test	Quiz
Satisfaction_Total	0,2031 (p=0,2026)	0,1199 (p=0,4554)	0,3650* (p=0,0189)

*p<0.05, Spearman's rho

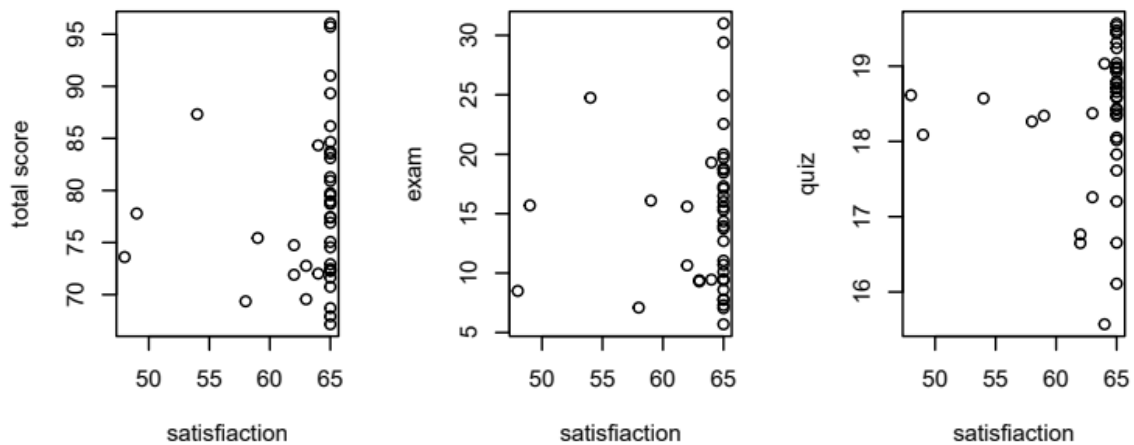


Fig. 1. Correlations between role play satisfaction and achievement of Korean Medical Classics

지 않았으나, 역할극에 대한 만족도와 퀴즈 점수는 통계적으로 유의한 상관관계가 나타났다(p=0,0189). 결과는 Table 9, Fig. 1과 같다.

6. 진료기술 자가 평가 결과와 원전 과목 성취도의 상관관계

진료기술에 대한 자가 평가 결과는 원전 과목의 총점, 지필고사, 퀴즈와 모두 통계적으로 유의한 상관관계를 나타내지 않았으며, 결과는 Table 10, Fig. 2와 같다.

IV. 고찰

최근 한의과대학에서의 교수·학습은 교수자 위주의 강의에서 교수자와 학습자의 활발한 상호작용이 이루어지는 다양한 교수·학습으로 전환하고, 역량을 배양, 평가하기 위해 그 영역을 지식으로부터 술기, 태도까지 확장하고, 평가 결과에 대한 피드백을 통해 교수자와 학습자의 교수·학습을 재차 개선하도록 요구되고 있다. 또한 대학마다 졸업성과를 효과적으로 달성하기 위해 수

Table 10. Correlations between self-assessment result of clinical skill and achievement of Korean Medical Classics

	Total score	Paper test	Quiz
Self-assessment of clinical skill_Total	0.1426 (p=0.3737)	0.0679 (p=0.673)	0.2304 (p=0.1473)

Spearman's rho

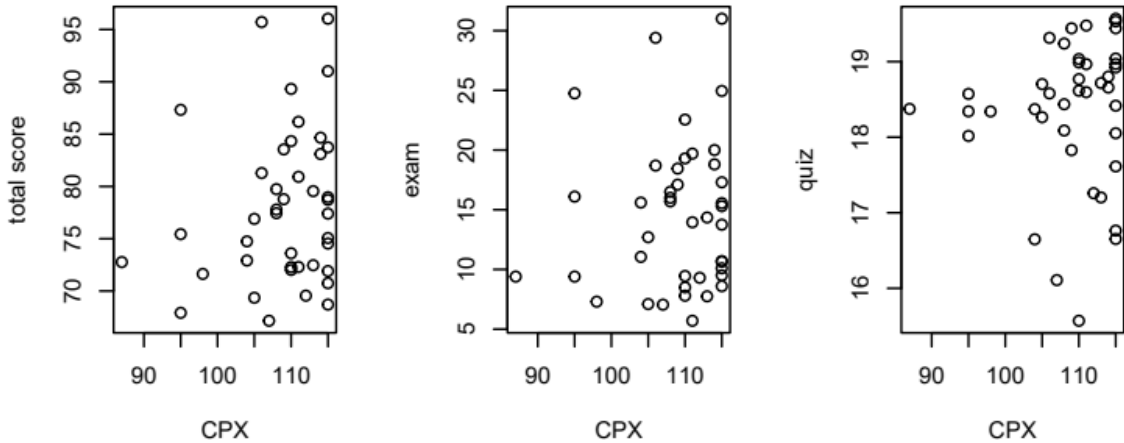


Fig. 2. Correlations between self-assessment result of clinical skill and achievement of Korean Medical Classics

평통합, 수직통합 교육과정에 적합하도록 다양한 교육 프로그램을 개발하고 있으며, 그 결과가 새로운 교육과정에 적용될 예정이다.

이에 대해 S대학교 한의과대학 원전의학 교실은 이러한 교육 흐름에 따라 교수학습에 변화를 시도하고 있다. 원전 과목에 대한 교수학습에서 『황제내경(黃帝內經)』을 주로 강독, 해석하는 방법에서 탈피하고자 2019년부터 『황제내경』에 기초하여 임상 실재에 활용 가능한 의서(醫書)인 『경악전서·잡증모』를 주교재로, 『황제내경』을 부교재로 삼아 교육하였다.

해당 내용은 70여 종류의 내과 잡병(雜病)에 대한 논치(論治)로 이루어져 있는데, 병증(病症)마다 대체로 경의(經義), 논증(論證), 논치(論治), 술고(述古) 등 네 가지로 구분하여 설명하였다. 『경악전서』의 저자인 장개빈(張介賓)은 경의에서 해당 병증과 밀접한, 『황제내경』에서 곳곳 산재(散在)된 내용들을 모음으로써 해당 병증에 대한 설명이나 병증의 분류, 다양한 치료 방법 등에 대한 근거가 『황제내경』에 있음을 나타내었다. 그는 논증에서 자신의 평생 임상경험을 바탕으로 해당 병증(病證)을 자세히 설명하거나 분류하고, 논치에서 그 자신이 발명한 처방과 당시 널리 사용되는 치료를 기술하고, 술고에서 이동원(李東垣), 주단계(朱丹溪), 설립재(薛立齋) 등 유명 의가(醫家)의 논술을 추가하였다. 이러한 체계는 자

신의 학설과 주장이 당시 의료 상황에서 공인된 합리적 근거(즉 『황제내경』)가 있으며, 정통성·계통성이 있음을 은연중 드러낸 것이다.

원전 과목의 특성을 살리기 위해 2019년에는 『황제내경』에 기초하여 임상 실재에 『경악전서·잡증모』를 강독하고 나서 주어진 증례의 진단, 치료를 팀 단위로 해결해 나가는 팀 기반 학습(Team-Based Learning, TBL)을 도입하였다. 2020년에 이르러 내상발열을 주제로 한의학 변증(辨證) 기반 CPX 시나리오를 개발하여 한의학과 4학년 재학생을 대상으로 임상실습교육과 평가에 적용하였다.

내상발열 증례는 기아노권(飢餓勞倦) 중 기허(氣虛), 혈허(血虛), 화울(火鬱), 상식(傷食), 양허(陽虛), 음허(陰虛), 담증(痰症), 어혈(瘀血), 간기울(肝氣鬱) 등 9가지로 분류하였다. 내상발열에 대한 변증(辨證) 기반 CPX 시나리오는 기허, 혈허, 화울, 상식, 양허, 어혈, 간기울 증례에 대해 개시단계(4항목), 정보수집단계(6항목), 종결단계(6항목) 등 3단계, 14개 항목으로 나누고, 개시단계에서는 면담 예절에 대해 4가지 세부 문항(4점)을, 정보수집단계에서는 증상의 시작(Onset), 위치(Location), 지속시간(Duration) 등을 비롯하여 계통적 문진(Associated Sx.), 약화/경감 인자(Factor), 신체검진(P/E) 등 18개 세부 문항(40점)을, 종결단계에서는 환자교육에 대해 6

가지 세부 문항(6점)을 구조화한 채점 기준과 채점표에 따라 작성되었다. 이렇게 개발된 시나리오를 임상실습 교육에 활용하여 CPX를 시행하고 그 채점 기준과 채점표에 따라 평가하였다.

그 경험을 살려 두통, 소화불량, 요통을 주제로 한의학 변증(辨證) 기반 CPX 시나리오의 개발을 완료하였고, 시나리오의 개발에 따라 2021년 한의학과 1학년 원전 과목의 교수학습에서 역할극을 도입한 뒤 2022년 2학기 현재 지속하고 있다.

원전 과목은 이론 과목에 해당하고 강독과 같은 기존의 교수학습 방법을 통해서 학습자들이 1차 진료를 수행하는 한의사로서 학습의 필요성이나 효과성을 실감하지 못하기에 다양한 교육자료의 개발, 임상과 연계된 강의 개발이 필요함이 지적되고,¹³⁾ 그 이후 Flipped Learning을 도입하거나¹⁴⁾ 임상한의학입문 역할을 반영한 원전학 수업을 설계하는¹⁵⁾ 등 긍정적인 변화가 뚜렷하게 나타나고 있다.

한편 역할극과 관련한 연구로, 한의학교육에서 안이비인후과부와 임상실습에서 참여형 임상실습으로 사용되고¹⁶⁾ 신경정신과 임상실습에서 역할극 참여 방식에 따라 의사소통과 진료기술 수준을 비교하였으며¹⁷⁾, 의학교육에서 의사소통 교육⁴⁾, 환자안전 인식 향상¹⁸⁾ 등을 목적으로 사용되었으며, 치의학교육에서 학생들의 환자 면담 기술과 상호작용 능력을 향상하는 데 도움이 되었으며⁶⁾, 간호학 실습교육에 적용되어 자기주도 학습능력을 향상하고⁷⁾ 학생 자신의 치료적 사용 능력의 발전에 효과가 있음¹⁹⁾이 보고되고 있다. 이를 통해 역할극은 의학, 치의학, 간호학, 한의학 등 여러 교육 분야에서 활발하게 사용되고 그 교육 효과가 긍정적임을 알 수 있다.

이 연구는 충북 S대학 한의과대학 2022년 1학기 원전 과목을 수강한 한의학과 1학년 재학생 44명을 대상으로 『경약전서·잡증모』 노권내상에 대해 이론 교육, 그 주제로 개발된 변증(辨證) 기반 CPX 시나리오(기허발열[氣虛發熱])를 이용한 역할극을 시행한 후 역할극에 대한 학생 만족도를 조사하는 것이다. 그 결과와 학생들이 진료기술에 대해 자가 평가한 결과 사이의 상관성과 Quiz, 지필고사, 출석 등 성취도와와의 상관성을 분석하였다.

역할극에 대한 학생 만족도 결과는 4.87 ± 0.06 (평균 \pm 표준편차)이며, 영역별 결과는 학습 방법으로서 그 흥미와 적절성에 대한 6개 문항(Q1~Q6)에서 4.87 ± 0.05 , 학습 효과가 유용한지에 대한 7개 문항(Q5~Q13)에서

4.88 ± 0.06 으로 나타났다. 이로써 학생들은 역할극이 학습 방법으로서 흥미와 적절성이 매우 높고 학습 효과가 매우 유용하다고 생각하는 것을 알 수 있다.

진료기술(주제: 내상발열)에 대한 학생 자가 평가 결과는 4.73 ± 0.16 이며, 영역별 결과는 개시단계 4개 문항(Q1~Q4)에서 4.90 ± 0.04 (평균 \pm 표준편차), 정보수집단계 13개 문항(Q5~Q17)에서 4.71 ± 0.15 , 종결단계 6개 문항(Q18~Q23)에서 4.68 ± 0.17 로 나타났다. 이로써 학생들은 자신의 진료기술역량에 대해 전반적으로 매우 높게 평가하는 것을 알 수 있다.

한편 선행 연구⁹⁾의 결과를 소개하면, 2021년 2학기 원전 과목을 수강한 한의학과 1학년 재학생 42명을 대상으로 진료기술(주제: 요통)에 대한 학생 자가 평가 결과는 4.97 ± 0.04 이며, 영역별 결과는 개시단계 4개 문항(Q1~Q4)에서 4.95 ± 0.01 (평균 \pm 표준편차), 정보수집단계 13개 문항(Q5~Q17)에서 4.97 ± 0.05 , 종결단계 6개 문항(Q18~Q23)에서 4.97 ± 0.04 로 나타났다.

2022년 1학기과 2021년 2학기에 각각 시행된 진료기술에 대한 학생 자가 평가 결과를 비교하면, 둘 다 매우 높지만 2022년 1학기의 결과가 2021년 2학기의 그것보다 개시/정보수집/종결단계 전반적으로 약간 낮음을 알 수 있다. 학생들이 자신의 진료기술에 대해서 매우 높게 평가할 뿐만 아니라, 그런 경향이 특정 학생집단에 국한하지 않고 반복될 가능성이 있으므로 통시적으로 추적할 필요가 있다.

역할극에 대한 학생 만족도(합계)와 진료기술 자가 평가 결과(합계) 사이의 spearman 상관관계수는 0.3571 ($p=0.0219$)로 통계적으로 유의한 상관관계를 나타내었다. 영역별 상관관계를 분석하였을 때, 만족도 1영역과 진료기술 자가 평가 3영역은 spearman 상관관계수 0.3359, 만족도 2영역과 진료기술 자가 평가 2영역은 spearman 상관관계수 0.3764로 약한 상관관계를 나타내었다. 이로써 학생들이 수행한 역할극에 대한 만족도는 진료기술 자가 평가 결과와 비례하여 증가하는 경향이 있다고 판단할 수 있다.

역할극에 대한 만족도와 원전 과목 성취도 사이에서 통계적으로 의미 있는 상관관계를 나타내지 않았다. 역할극에 대한 만족도와 퀴즈 점수는 통계적으로 유의한 상관관계가 나타났다. 퀴즈는 수업 시간에 제공되어 원전 수업 시간 중의 참여도를 반영하는 것으로, 수업에 참여도가 높은 학생은 수업 시간 중의 역할극에 대해서도 만족하는 경향이 있다고 추측할 수 있다.

진료기술에 대한 자가 평가 결과와 원전 과목의 성취도 결과 사이에서 유의미한 상관관계를 나타내지 않았다. 이로써 학생들은 원전 과목에 대한 성취도와 상관없이 자신의 진료기술을 평가하였음을 추정할 수 있다.

진료기술 습득에 도움이 되었던 교수·학습 방법들 학생들은 강의(29명, 70.7%)와 짝 활동(29명, 70.7%) 이고, 그다음은 증례를 이용한 역할극(26명, 63.4%), 그다음은 팀 활동(12명, 29.3%), 그다음은 퀴즈(10명, 24.4%)의 순서로 선택하였다. 이로써 학생들은 역할극보다 강의가 진료기술 습득에 더 도움이 된다고 인식함을 알 수 있다.

역할극의 적절한 교육 시기를 학생들은 기초한의학 교육 중반 15명(36.6%), 기초한의학 교육 후반 12명(29.3%), 기초한의학-임상한의학 이행 시기 10명(24.4%), 기초한의학 교육 초반과 임상한의학 이론 교육 시기 각각 2명(4.9%)의 순서로 선택하였다. 이로써 학생들은 현재 역할극이 시행된 한의학과 1학년 시기가 앞으로도 적절하다고 인식함을 알 수 있다.

진료기술역량에 대한 자가 평가에서 한의사의 전문성을 기르는 데 진료기술 수업이 얼마나 중요성은 4.88로 나타났다. 참고로 2021년 2학기 결과는 4.79로 나타났다.

이 연구는 1개의 대학, 1개의 학년(한의학과 1학년 41명)이 연구 참여에 동의하였고 일회성 검사이므로 역할극에 대한 만족도 결과를 일반화하기에 제한적이므로 추후 중단 연구를 수행하거나 다른 대학으로 확대하여 참여자를 늘릴 필요가 있다.

학생들이 역할극에 대해 매우 만족한다고 하였으나, 역할극 외에도 강의, Quiz, 짝 활동(Flipgrid), 팀 활동(Schema 제작) 등 다양한 교수학습 방법이 사용되었기에 교육 효과를 같은 레벨에서 비교하기에는 한계가 있다. 강의만으로 진행된 학생군과 역할극으로만 진행된 학생군을 비교하거나 피험자를 나누어서 한 집단에서는 역할극 수행 후 강의를, 또 다른 집단에서는 강의 후 역할극을 수행하는 순서로 실험조건을 달리한다면 더 정교한 연구가 될 것으로 예상된다.

V. 결론

S대학교 2022년 1학기 원전 수업에서 내상발열을 주제로 한 이론 교육과 Quiz, 짝 활동(Flipgrid), 팀 활동(Schema 제작) 등 다양한 과제를 수행하고 한의학 변증

(辨證) 기반 CPX 시나리오로 역할극을 시행한 한의학과 1학년 재학생은 역할극에 대해 매우 높은 정도(4.87±0.06) 만족하고 자신의 진료기술에 대해 매우 높은 수준(4.73±0.16)으로 평가하였다.

역할극에 대한 학생 만족도는 진료기술 자가 평가, 원전 과목 퀴즈 점수와 각각 통계적으로 유의한 상관관계를 나타냈으나, 원전 과목 총점, 지필고사와는 그렇지 않았다. 또한 진료기술 자가 평가는 원전 과목 총점, 지필고사, 퀴즈와 모두 유의한 상관관계를 나타내지 않았다.

원전 과목에서 시도한 한의학 변증(辨證) 기반 역할극에 대한 경험을 다른 기초한의학 과목으로 확장하여 임상한의학입문 교육과정으로 발전한다면, 학생들의 학습 만족도 향상, 진료기술역량의 점진적 향상, 기초한의학-임상한의학 연계 강화 등 효과를 기대할 수 있다.

Acknowledgement

이 연구는 한국연구재단의 “변증(辨證) 기반 진료수행평가(CPX)를 도입한 한의학교육모델의 개발과 적용(2020R1F1A1069681)”으로 수행된 연구임

참고문헌

1. Van Ments, M. 1990. The effective use of role play: A handbook for teachers and trainers. Kogan page.
2. Lee JH, Shin JS, Suh DH, Eun HC. Evaluation of the Out-come of Communication Skill Training Using a Role Play Model in the Dermatological Clerkship. Korean J Dermatol. 2004;42:1440-1448.
3. Park GH, Lee YD, Kim YI, et al.. Program Development of Student Internship (Subinternship) in Gachon Medical School. Korean J Med Educ. 2003;15:113-130.
4. Lihm HS, Kim HY, Choi JS. The Effectiveness of Medical Communication Skill of Medical Students, through an Emphasis on Role Play. Kosin Medical Journal. 2012;27(2):151-159.
5. Kim YJ, Lee SH, Yoo HH. Analysis of Students' Reflective Journals on Medical Commu-

- nication Role Plays. Korean Medical Education Review. 2017;19(3):169-174.
6. Kim MJ, Song JS, Shin TJ, Kim YJ, Kim JW, Jang KT, Lee SH, Hyun HK. Student Satisfaction and Achievement after Role-playing in a Pediatric Dentistry Class. J Korean Acad Pediatr Dent. 2018;45(3):280-289.
 7. Kim SO, Kim SM. Effects of the Role Play-Based Practice Education on Nursing Students. Journal of The Korean Data Analysis Society. 2015;17(5):2837-2848.
 8. Cho EA. Effects of Nursing Education Using Role Play of Delivery on Communication Ability and Self-directed Learning of Nursing Students. The Korean Entertainment Industry Association. 2015;9(4):351-360.
 9. Jo HJ, Jo NY, Park JS. Consistency of Student Self-Assessment of Role Play Using the Syndrome Differentiation-Based Clinical Performance Examination Scenario and Improvement Measures. Journal of Society of Preventive Korean Medicine. 2022;26(2):37-53.
 10. Jo HJ, Jo NY. Developing a Standardized Patient Program using Internal Damage Fever Cases in Korean Medical Education. The Journal Of Korean Medical Classics. 2020;33(4):33-56.
 11. Hong JW, Kim JW, Kim YJ. A Survey of Students' Satisfaction on Participation Learning Using Role-play in Clerkship. J Korean Acad Pediatr Dent. 2015;42:1-9.
 12. Song MK, Hong SU. A Survey of Students' Satisfaction on Participation Learning Using Role-play in Clerkship. J Korean Orient Med Ophthalmol Otolaryngol Dermatol. 2012;25:65-77.
 13. Kim DH. A Study on the Current education of Oriental Medical Classics in Korea -A Study focused on Hwangje-Naegyong(黃帝內經). The Journal Of Korean Medical Classics. 2000;19(4):101-112.
 14. Choi JB, Kim YJ. A Study on The Education of Medical Classics through Flipped Learning. The Journal Of Korean Medical Classics. 2018;31(2):1-16.
 15. Jo HJ, Jo NY. Curating the Korean Medical Classics Curriculum with a Focus on Its Introductory Role to Clinical Korean Medicine. The Journal Of Korean Medical Classics. 2021;34(2):1-22.
 16. Han CY, Kang DW, Park JG, Kim BH, Kim KS, Kim YB, Nam HJ. An Analysis of Clerkship Satisfaction in College of Korean Medicine : Focusing on Doctor-patient Role-play and mock CPX. J Korean Med Ophthalmol Otolaryngol Dermatol. 2020;33(1):12-24.
 17. Kim KS, Jeong SY, Kim KY. A Study on the Level of Communication and Clinical Skills of Korean Medical Students by the Participatory Method of Role Playing. J of Oriental Neuropsychiatry. 2019;30(3):177-18.
 18. Lee Won, Pyo JH, Jang SG, Choi EY, Ock MS, Jo MW, Lee SI. Effectiveness of Patient Safety Role-Playing Education for Medical Students to Improve Patient Safety Awareness. HIRA RESEARCH. 2021;1(1):64-80.
 19. Son MR. Experience of Nursing Students' Therapeutic Use of Self in Web-Based Psychiatric Nursing Practicum Focusing on Role-Playing. J Korean Acad Psych Mental Health Nurs. 2022;31(2):204-218.

부록 1

원전 수업에서 변증(辨證) 기반 CPX 시나리오를 사용한 역할극에 대한 학생 만족도 조사

1. 항목별로 그 정도를 ✓로 표기하시기 바랍니다.

No.	문항 내용	전혀 그렇지 않다 ↔ 매우 그렇다				
		1	2	3	4	5
I	◎ 학습 방법으로서의 흥미와 적절성(6항목)					
01	(흥미) 역할극 수업은 흥미로웠다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02	(흥미) 나는 역할극에 적극적으로 참여하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03	(흥미) 역할극 수업 후 원전 수업과 변증(辨證)과 한의학적 치료에 대한 흥미가 증가하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04	(적절성) 수업 방법으로 역할극을 하는 것이 적절하다고 생각한다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05	(적절성) 다른 수업에도 역할극(환자-한의사)을 적용하는 것을 추천한다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06	(적절성) 앞으로 후배들의 교육으로 역할극을 하는 것에 찬성한다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
II	◎ 학습 효과 유용성(8항목)					
07	(지식) 역할극이 나의 임상 지식 습득에 도움이 되었다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08	(술기) 역할극을 통해 나의 임상 지식 수준을 파악하는 데 유익하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
09	(술기) 역할극이 나의 의사소통 기술을 향상하는 데 도움이 되었다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	(술기) 역할극을 통하여 변증(辨證)과 한의학적 치료에 자신감을 얻었다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	(태도) 역할극이 나의 의사소통 능력 향상에 도움이 되었다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	(일반적인 능력) 역할극은 나의 진료 상황에 대한 대응에 도움이 될 것이다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	(일반적인 능력) 역할극은 미래 한의사로서 환자 치료에 도움이 될 것이다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. 진료기술 습득에 가장 큰 도움이 되었던 교수·학습 방법은 어떤 것이었습니까?(중복 허용)

- ① 강의
- ② Quiz
- ③ 짝 활동(Flipgrid를 통한 강의 소감 발표와 짝의 칭찬)
- ④ 팀 활동(증례 스키마 제작·발표)
- ⑤ 증례를 이용한 역할극(임상술기센터에서 시행)
- ⑥ 기타 ()

3. 역할극 내용과 수준(흥미, 난이도)을 고려할 때, 적절한 교육 시기는 언제라고 판단합니까?

- ① 기초학 교육 시기 초반(현행: 한의예과 1학년 2학기 이전)
- ② 기초학 교육 시기 중반(현행: 한의예과 2학년 1학기 ~ 한의학과 1학년 1학기)
- ③ 기초학 교육 시기 후반(현행: 한의학과 1학년 2학기)
- ④ 기초학-임상한의학 이행 시기(현행: 한의학과 2학년)
- ⑤ 임상학 이론 교육 시기(현행: 한의학과 3학년)
- ⑥ 임상학 실습 교육 시기(현행: 한의학과 4학년)

4. 역할극과 관련하여 건의 사항이나 개선사항을 자유롭게 기술하여 주십시오.

()

5. 귀하의 성별은 무엇입니까?

- ① 남자 ② 여자

6. 귀하가 태어난 연도는 언제입니까?

_____년

-설문에 응답하여 주셔서 감사합니다-

부록 2

진료기술(23항목)에 대한 자가 평가

1. 항목별로 그 정도를 ✓로 표기하시기 바랍니다.

No.	문항 내용	전혀 그렇지 않다 ↔ 매우 그렇다				
		1	2	3	4	5
I	◎ 개시단계(4항목)					
01	처음 만난 환자와 반갑게 인사하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
02	자신의 신분과 이름을 정확하게 밝혔다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03	면담 목적을 명확하게 제시하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04	정해진 시간을 고지하고 동의를 구하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
II	◎ 정보 수집 단계(13항목)					
05	주증상에 대해 질문하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
06	Onset(증상의 발생 시점)에 대해 파악하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
07	증상 발생 경과 등(Course, Experience)을 파악하는 질문을 하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
08	현병력을 파악하는 질문을 하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
09	악화/경감 요인(Factor) 파악에 관한 질문을 하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	가족력에 대해 평가하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	현재 복용하고 있는 약물/병력에 대한 질문을 하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	핵심증상에 대한 질문을 하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	관련 증상(Associated Sx) 파악에 대한 질문을 하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	(한의학) 다른 질환(증후)과의 감별을 위한 질문을 하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	(한의학) 기타(한의학적 원인, 생활습관(사회력 등), 체질 감별을 위한 질문을 하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	신체검사 1 - 의학적 신체검사를 시행하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17	신체검사 2 - 한의학적 신체검사를 시행하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
V	◎ 종결 단계(6항목)					
18	면담 결과를 적절히 요약하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	환자가 질문할 기회를 제공하고 청취하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20	치료에 도움 되는 권고를 하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21	추후 계획을 설명하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22	향후 치료에 대해 환자의 동의를 구했다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23	환자와 끝인사를 하였다.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

2. 진료기술 자가 평가와 관련하여 건의 사항이나 개선사항을 자유롭게 기술하여 주십시오.

()