



---

## 의료 시뮬레이션 센터

---

헬스케어 시뮬레이션 디브리핑  
평가를 위한 도구 (DASH)©

---

## 평가자 안내서

---

# 소개

헬스케어 시뮬레이션에서 얻은 학습(배움)을 명확히 하고 통합하기 위한 중요한 단계는 이러한 시뮬레이션 경험과 디브리핑은 즉 일어난 일과 그 이유를 체계적으로 검토하는 것입니다. 디브리핑을 선도하는 것(이끌어 나가는 것)은 학습된 기술이며, 연습과 피드백을 통해 향상될 수 있습니다. 헬스케어 시뮬레이션 디브리핑 평가를 위한 도구 (Debriefing Assessment for Simulation in Healthcare [DASH©]) 안내서 및 평가 양식은 디브리핑 기술을 평가하고 개발하는 데 도움이 되도록 설계되었습니다. 추가 정보, 평가 양식 및 연락처 정보는 DASH 웹 사이트에서 확인할 수 있습니다: <http://www.harvardmedsim.org/dash.html>.

## 디브리핑 과정에 대한 배경

헬스케어 시뮬레이션의 맥락에서, 디브리핑은 시뮬레이션된 사건 또는 활동을 검토하기 위해 두 명 이상이 하는 대화입니다. 디브리핑에서 참여자들은 실제 상황에서 수행을 향상시키기 위해 자신의 행동과 사고 과정, 감정 상태 및 기타 정보를 탐색하고 분석합니다. 강사가 참여자의 높은 참여를 장려할 때, 이는 더 깊은 학습과 더 나은 기억을 제공하고, 임상 또는 더 광범위한 의료 환경에 새로운 혹은 보강된 지식, 기술 및 태도를 전달할 가능성을 높입니다.

디브리핑 수행자(디브리핑 하는 강사)는 희망 수행 수준과 시뮬레이션에서 관찰한 수행 수준을 암묵적으로 비교합니다. 희망 수행과 실제 수행의 차이를 수행 격차라고 합니다. 이 격차는 크거나 작을 수 있고, 혹은, 수행이 좋거나 우수한 경우 0 일 수 있습니다. 이 격차에 대한 강사의 사정평가를 묘사하고 그 근원을 조사하는 것은 효과적인 디브리핑의 일부입니다.

© 2022 Center for Medical Simulation. Version translated and validated linguistically and culturally into Korean.  
Last Revision August 2022

강사는 피훈련자의 행동을 비판하고 논의함으로써 부족한 수행을 개선하거나 우수한 수행을 강화하는 것을 도와줄 수 있습니다. 대안으로 또는 추가적으로, 강사는 피훈련자의 행동을 유발하는 "프레임(의역: 사고의 틀)", 즉 외부 현실에 대한 내적 이해와 가정을 탐색할 수 있습니다. 거의 모든 복잡한 행동은 사고의 틀에 의해 이루어집니다. 디브리핑은 사고의 틀이나 행동 또는 두 가지 모두에 초점을 맞출 수 있습니다.

의료분야 전문가들은 동료와 강사가 자신의 수행을 지켜보고 분석할 수 있도록 허용할 때 심리적 위험을 감수합니다. 그러므로, 모든 사람들의 전적인 참여를 위해서는 심리적으로 안전한 학습 환경을 개발하고 유지하는 것은 필수입니다. 이를 위해, 숙련된 강사는 참여자들에게 유리하고 (즉, 학생이 좋은 의도를 가지고 어떤 행동을 했다고 가정하도록 함), 실수와 우수한 수행을 처벌받아야 할 범죄나 단순히 칭찬받아야 할 성공이 아닌 분석되어야 할 미스터리(수수께끼)로 간주합니다.

현재 수행에 대한 피드백은 디브리핑 과정의 중요한 부분입니다. 숙련된 강사는 지나치게 가혹하게 하거나 부정적이지도 않고, 거짓으로 친절히 대하거나 비판단적이지도 않습니다. 오히려 그들은 직접적이고 정중한 피드백을 제공하고 피훈련자의 수행에 대한 근본적인 동인을 탐색합니다. 대부분의 디브리핑은 수행의 결손을 개선하는 것을 목표로 하지만, 어떤 행동이나 사고 과정이 사람이나 팀을 효과적으로 해주었는지를 알아보는 것과 같은 우수한 수행에 대해서도 탐색 할 수 있습니다.

## DASH 란 무엇입니까?

DASH 는 경험적 맥락 속 학습과 변화를 촉진하는 강사의 행동을 사정평가 합니다. DASH 에 설명된 행동은 관련 이론과 이전 연구를 통한 증거뿐만 아니라 수백 건의 디브리핑에 대한 전문가의 관찰에서 도출되었습니다.

DASH는 다채로운 참여자 수와 통합 기술에서 전체 병원의 재난 관리에 이르는 수행까지 광범위한 교육 목표를 포함하는 다양한 의료 분야 및 학과목에서의 디브리핑의 사정평가를 안내하도록 설계되었습니다. DASH는 각종 물리적 및 시간적 제약이 있는 다양한 환경에서 기능합니다. DASH는 시뮬레이션 과목/교육과정에 대한 소개(요소 1)와 시뮬레이션 후 디브리핑(요소 2-6)를 평가하는데 사용할 수 있습니다. 강사가 학습에 도움이 되는 환경을 얼마나 잘 설정하느냐는 그 다음 활동에 큰 영향을 미칩니다. 그리고 도입부 소개의 점수를 매기는 것은 종합 점수의 의미를 강화합니다.

DASH는 디브리핑의 6 가지 핵심 요소를 추적하고 평가합니다. 이는 강사가 다음을 하였는지에 대한 여부와 그 방법을 포함합니다:

- (1) 참여형 학습 환경을 구축한다,
- (2) 참여형 학습 환경을 유지한다,
- (3) 체계적인 방식으로 디브리핑을 구조화 한다,
- (4) 참여적 논의를 유도한다,
- (5) 수행 격차를 파악하고 탐색한다,
- (6) 피훈련자가 미래에 우수한 수행을 성취하거나 유지할 수 있도록 도와준다.

DASH는 행동 기반 평가 척도이며, 이는 효과적인 디브리핑을 실행하는 데에 필요한 행동들 뿐만 아니라 부실한 디브리핑의 특징에 기반한다는 것을 의미합니다. DASH의 "평가요소"는 디브리핑 행동의 전체 영역을 설명하는 높은 수준의 개념입니다. 각 평가요소는 높은 수준의 역량의 부분들을 반영하는 "측면"들로 구성됩니다. 각 측면아래에 나열된 "행동"들은 이 평가요소를 수행하는 구체적인 예입니다. 나열된 행동들은 예시이며, 가능한 행동은 나열된 행동에만 국한되지 않습니다.

## 점수 평가 방법

평가자는 측면에 대한 설명과 예제 행동을 지침으로 사용하여 각 평가요소의 점수를 매깁니다. 전체 DASH 점수는 5 개 (또는 6 개- *요소 1: 과목/교육과정에 대한 소개*가 관찰된 경우) 요소 평가점수를 포함합니다. 평가점수는 7 점 효과성 평가척도를 기반으로 합니다.

## 평가 척도

평가 점수	서술어
7	극도로 효과적임 / (질적으로) 탁월함
6	일관되게 효과적임 / 매우 우수함
5	대부분 효과적임 / 우수함
4	다소 효과적임 / 보통
3	대부분 비효과적임 / 부족함
2	일관되게 비효과적임/ 매우 부족함
1	극도로 비효과적임 / (질적으로) 해가 될 정도로 부족함

평가자로서 당신은 평가요소를 학습하고 완전히 숙지해야 합니다. 평가요소를 정의하는 개별 측면과 행동에 대한 당신의 관찰을 기반으로 **전체 평가요소의 전반적인 효과성**에 대한 당신의 인상을 요약하십시오. 측면들의 누적 영향을 고려하기 위해 산술적으로가 아닌 전체론적으로 생각하십시오. 각 측면은 모두 동일한 중요성을 가지지는 않을 수 있습니다. 평가자인 당신은 평가요소에 대한 당신의 전체적인 관점을 바탕으로 측면들의 중요성을 고려합니다. 만약 정의된 측면의 사정평가가 불가능 하거나 없어서 할 수 없는 경우, 이가 평가에 부정적인 영향을 미치지 않도록 하십시오. 예를 들어, 만약 어떤 참여자도 속상해하지 않았다면 강사가 속상해 하는 사람을 어떻게 처리하였는지에 관한 측면은 무시하십시오.

평가자들은 평가요소를 완전히 숙지하고 나면, 평가척도가 사용하기 쉽다고 보고합니다. 숙련된 평가자는 타당성과 신뢰성이 있는 점수를 산출합니다.

짧은 디브리핑과 행동에만 초점을 두고 사고의 틀을 탐색하지 않는 디브리핑은 4, 5, 때로는 6 보다 더 높은 점수를 받지 못할 것으로 예상됩니다. 디프리핑 환경이 평가점수에 영향을 미칠 수 있음을 이해해야 합니다. 만약 디프리핑 환경이 이상적이지 못하고 (예를 들어, 디브리핑이 시뮬레이션과 같은 공간에서 혹은 집중력을 방해하는 요소들과 가까운 비좁은 방에서 시행되는 경우) 시간이 단 몇 분 밖에 없다면, 최고점수가 "다소 또는 주로 효과적" 밖에 나올 수 없을 것입니다. 참여자가 시간적 압박을 느끼거나 프라이버시가 부족하거나 실제 임상적/관리적 집중력 방해요소에 너무 가까이 있을 때, 행동 이면에 있는 생각(행동에 대한 원인 또는 사고의 틀)에 대한 심층 분석을 지속하기 어렵습니다.

평가요소들 사이에는 *의도적인 중복*이 있습니다. 예를 들어, 평가요소 1 "참여형 학습 환경을 구축한다" 과 평가요소 2 "참여형 학습 환경을 유지한다" 는 동일한

측면들을 가지고 있습니다. 모든 경우 그리고 모든 평가요소에 대해 평가자는 중복을 무시하고 *각 평가요소를 다른 평가요소와 독립적으로 점수를 매깁니다.*

## 평가점수 기록표

평가자는 두 종류의 평가점수 기록표를 이용할 수 있습니다. 단문 양식 (short form) 은 평가요소 점수만 획득하도록 설계되어 특히 종합 평가에 적합합니다. 장문 양식 (long form)은 평가요소와 측면에 대한 점수를 획득하도록 설계되어 특히 강사에게 형성평가의 피드백을 제공할 때 유용합니다.

## 평가요소 1

### 참여형 학습 환경을 구축한다

강사가 얼마나 잘 시뮬레이션 학습경험을 소개하느냐에 따라 이후에 따라올 학습의 전반적인 분위기가 형성될 수 있습니다. 시뮬레이션을 시작하기 전에 강사는 참여자가 자신에게 기대/예상되는 바를 명확히 하고 모의 임상 설정의 이점과 한계를 이해하도록 돕습니다.

강사는 피훈련자에게 사례, 사건 또는 절차가 나중에 어떻게 디브리핑 (즉, 토론 및 분석) 될 것인지와 시뮬레이션의 영상 녹화 여부를 알려줍니다. 강사는 실수하는 사람을 '잡아내는' 것이 아니라 학습에 초점이 맞춰져 있음을 분명히 하고, 참여자들이 곧 있을 시뮬레이션과 디브리핑 때 수치심이나 굴욕에 대한 두려움 없이 안심하고 본인의 생각과 감정을 공유할 수 있는 환경을 조성해야 합니다.

#### 평가요소 1 측면들

**과목/교육과정 목표, 환경, 역할 및 기대/예상되는 사항을 명확히 한다.**

시뮬레이션을 기반으로 한 과목/교육과정은 자신이 하는 행동이 어떤 의미를 가지는지(요점), 자신의 역할, 강사의 역할, 그리고 자신에게 무엇이 기대/예상되는지를 이해했을 때 더 매끄럽게 진행되고 참여자들은 더 많이 참여하게 됩니다.

**이 측면의 긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:**

- 자기 소개 및 다른 사람들이 자기 소개를 하도록 초대/요청한다

- 자신의 개인적 자격과 경험, 배경 및 본 과목/교육과정에 가지는 관심에 대한 정보를 공유하고 다른 사람들도 그렇게 하도록 초대/요청한다.
- 과목/교육과정 개요 및 학습 목표 제시한다.
- 시뮬레이터, 보조 장비, 공급물 위치, 연기자의 역할 등을 소개하고 설명한다.
- 참여자가 장비를 대할 때 기대되는 바를 시범 보인다(예: 모의환자 [SP: simulated patient]를 돌볼 때 "진짜인 것처럼 진지하게" 임함)
- 시뮬레이션 할 사례, 절차 또는 사건의 기원과, 특정 사례 또는 과제가 과목/교육과정에 포함된 이유(예: 좋지 않은 결과를 가졌던 실제 사례, 특히 연습이 어렵거나 가능한 경우 등)를 논의한다.
- 시뮬레이션 과목/교육과정과 후속 브리핑에서의 참여자의 역할에 대해 기대하는 바를 명시한다.
- 참여자들이 디브리핑 토론에 참여하고 자신을 되돌아 보는 시도를 해보도록 요청한다.
- 디브리핑에 대한 에티켓 규칙 명시: 다른 사람의 생각과 행동에 대해 존중하고, 호기심을 갖고, 공손해야 한다.
- 참여자들이 거리낌 없이 의견을 말할 수 있도록 하고, 정중한 이의 제기를 허용한다.
- 강사의 역할을 명백하게 설명한다: 토론을 촉진 하는 것, 유사한 사건이나 시뮬레이션 관찰을 바탕으로 한 수행에 대한 견해 제시, 자신의 전문 분야(예: 전문소아소생술, 전문심장소생술, CRM[Crisis Resource Management]; 팀워크; 임상)의 자원으로서의 역할수행, 그리고 훈련 목표가 충족되도록 하는 것.

**부정적, 비효율적인 행동은 다음을 포함합니다:**

- 목표, 역할 또는 기대치를 설명하지 않는다.
- 시뮬레이션이나 디브리핑을 설명할 때 모호하거나 오해의 소지가 있다.
- 학생에게 질문할 시간이나 기회를 주지 않는다.

## 참여자들과 "허구 계약"을 맺는다.

그 허구계약 (fiction contract)은 디브리핑자와 학생들이 공동으로 노력하려 만드는 것입니다. 그 속에서 강사는 시뮬레이션이 현실과 정확히/같을 수 없다는 것을 인정하지만 자원과 기술 제약 내에서 시뮬레이션을 최대한 현실적으로 만든다는 것에 동의합니다. 참여자들은 모든 것이 진짜인 것처럼 행동하기 위해 최선을 다하는 것에 동의합니다.

### 이 측면의 긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:

- 강사와 참여자가 협업하여 흥미로운(참여를 유발하는) 시뮬레이션 및 학습 환경을 조성해야 한다는 점을 설명한다.
- 강사의 의무는 자원 및 기술 제약 내에서 시뮬레이션을 가능한 현실과 같게 만들기 위해 모든 걸 다 해는 것이라고 명시한다.
- 참여자가 실제 임상 환경과 시뮬레이션 환경에서 다르게 행동할 수 있다는 점을 인정하면서, 최대한 시뮬레이션이 실제인 것처럼 행동하는 본인의 몫을 하도록 요청한다.
- 시뮬레이터의 강점과 약점에 대한 공정하고 균형 잡힌 사정평가를 진술한다.

### 부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:

- 학생들이 시뮬레이션의 현실성을 "받아들이는" 과정에서 직면하는 어려움들을 사소한 것으로 간주한다.
- 피훈련자가 실제 임상 환경에서와 같은 방식으로 행동해야 하고 그럴 것이라고 진술하거나 가정한다.
- 시뮬레이션이 실제처럼 보이지 않을 경우 그것은 학생의 잘못이라고 암시하거나 진술한다.

## 실행계획 세부 사항을 신경 쓴다.

비록 그것이 부차적인 것처럼 보일지라도, 참여자들에게 실행계획 세부사항에 대해 알리고 물리적으로 편안한 환경을 제공하는 것은 그들이 학습에 집중하는데 도움이 됩니다.

### 이 측면의 긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:

- 학습 공간 또는 회의실이 깨끗한지 확인한다. 이용 가능한 경우, 참여자가 도착했을 때 의자, 테이블, 화이트보드, 영상, 시뮬레이션 기기 또는 기타 교육 자료가 질서정연하고 깨끗하며 준비되어 있다.
- 참여자에게 시뮬레이션이 어디서 진행될 것인지와 얼마나 오래 지속될 것인지 브리핑 한다.
- 참여자에게 음식 및 음료의 유무 교통 또는 물리적 고려사항, 화장실 위치 등을 알린다.
- 시뮬레이션 사례, 절차 또는 사건을 언제 어디에서 디브리핑 할 예정인지 참여자에게 알린다.

### 부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:

- 참여자에게 과목/교육과정 실행계획 및 물리적 환경에 대해 안내하지 않는다.
- 시기, 장소 또는 물리적 요구에 대한 피훈련자의 우려를 무시하거나 가볍게 여긴다.
- 특정 신체적 상황과 관련된 개개인의 잠재적인 어려움을 다루지 못하는 경우(예: 휠체어 또는 기타 장치를 사용하는가, 라텍스 알러지가 있는가)

## 학습자를 존중하고 학습자의 관점을 이해하려는 의지를 전달한다.

참여자들은 종종 시뮬레이션이 자신의 약점을 드러내거나 굴욕감을 주기 위해 고안되었다고 걱정합니다. 이러한 관념에 대항하기 위해, 강사들은 피훈련자가 좋은 의도를 가지고 있고 최선을 다하려고 노력하지만, 도중에 실수를 할 가능성이 있다고 가정한다는 것을 전달함으로써 대안이 되는 명확한 접근법을 제시해야

합니다. 이곳은 실무 수행 개선에 대해 이야기하기에 좋은 장이기 때문에 실수하는 것은 전적으로 괜찮습니다.

**이 측면의 긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:**

- "실수는 해결해야 할 수수께끼이지 처벌해야 할 범죄가 아니다"와 같은 말을 진술한다.
- 피훈련자가 실수를 하더라도 긍정적인 것을 성취하려고 노력한다는 것을 이해한다고 진술한다.
- 피훈련자가 지적이고, 잘 훈련되어 있으며, 배우고 개선하기 위해 최선을 다하려고 노력한다는 일종의 "기본 가정"을 표현한다.

**부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:**

- 참여자의 불안함에 대한 표현을 놀리거나 경시하거나 무시한다.
- 시뮬레이션에서 피훈련자의 부족한 수행이 그들에게 불리하게 작용할 것이라고 명시하거나 암시한다.
- 학생의 역량에 대해 경시하는 발언을 한다.
- 유능한 의료인이 되고자 하는 학생의 열망을 약화하는 말을 한다.

## 평가요소 2

### 참여형 학습 환경을 유지한다

이 요소는 평가요소 #1 과 명확하게 겹치며, 디브리핑자가 좋은 학습 환경을 얼마나 잘 유지하는지 포함합니다. 디브리핑 초반부, 특히 하루 중 첫 번째인 경우, 그리고 디브리핑 내내 강사는 피훈련자가 자신에게 기대되는 바를 명확히 알 수 있도록 도와야 합니다. 강사는 학생들이 생각과 감정을 나누기에 안전한 환경, 즉, 그들이 수치심이나 굴욕감을 느끼지 않을 것이며, 초점은 실수하는 사람을 '잡아내는' 것이 아니라, 학습에 맞춰져 있다는 확신을 갖도록 해야 합니다.

#### 평가요소 2 측면들

##### 디브리핑의 목표, 역할 및 기대 사항을 명확히 한다.

디브리핑은 참여자가 자신이 하는 행동이 어떤 의미를 가지는지(요점), 자신의 역할, 강사의 역할, 그리고 자신에게 무엇이 기대/예상되는지를 이해했을 때 더 매끄럽게 진행되고 참여자들은 더 많이 참여하게 됩니다.

##### 긍정적이고 효과적인 행동은 다음과 같습니다.

- 다들 주제 영역을 명시한다 (예: "부정맥을 식별하는 방법에 대해 논의하고 싶습니다").
- 디브리핑에서 참여자의 역할에 있어 기대되는 바를 명시한다.
- 참여자들이 디브리핑 토론에 참여하고 자신을 되돌아 보는 시도를 해보도록 요청한다.
- 강사의 역할을 명백하게 설명한다: 토론을 원활히 하는 것, 유사한 사건이나 시뮬레이션 관찰을 바탕으로 한 수행에 대한 견해 제시, 자신의

© 2022 Center for Medical Simulation. Version translated and validated linguistically and culturally into Korean.  
Last Revision August 2022

전문 분야(예: 전문소아소생술, 전문심장소생술, CRM; 팀워크; 임상)의 자원으로서의 역할수행, 그리고 훈련 목표가 충족되도록 하는 것.

##### 부정적, 비효율적인 행동은 다음과 같습니다.

- 디브리핑하는 강사 또는 참여자의 역할에 대해 아무 말도 하지 않는다.
- 디브리핑 목표가 모호하거나 명시되지 않은 상태로 남겨 놓는다.
- 학생에게 질문할 시간이나 기회를 주지 않는다.
- 목표에 대해 혼동을 나타내는 참여자의 언어적 또는 비언어적 신호에 대응/조정하지 않는다.

##### 참여자들이 제한된 현실적 상황에 참여할 수 있도록 돕는다.

참여자들은 종종 특정 시뮬레이션을 거치기 전까지는 시뮬레이션의 현실성 제약에 대해 제대로 인식하지 못하거나 분개하지 않습니다. 그들은 우수한 수행을 하고 싶어하고 그렇지 못했을 때 종종 상심합니다. 만약 그들이 시뮬레이션 기술에 불만스럽거나 속임 당했다고 느껴지거나 그들이 유능해 보이지 않을까 걱정하면, 그들은 불평할 것입니다. 때때로 그들은 단지 현실의 제약 때문에 그들의 문제 해결 과정이 혼동된 것만으로도 좌절할 수 있습니다. 디브리핑하는 강사는 불만 사항의 정당성을 인정하면서도 디브리핑이 장비가 아닌 학습 목표에 초점을 맞추으로써 피훈련자가 이런 문제를 해결할 수 있도록 도울 수 있습니다. 강사는 시나리오 또는 절차 시뮬레이션을 적절한 경우 "사례"로 취급하고, 시나리오에서 마네킹, 표준화/배우 환자 및 기타 배우를 진실성과 실제 동기를 가진 사람인 것처럼 처리함으로써 시나리오 또는 절차 시뮬레이션의 심각성과 현실성을 모범적으로 보여줍니다. 예를 들어, 만약 다른 임상가의 역할을 맡은 배우가 화가 나있고 소리를 지른다면, 디브리핑하는 강사는 참여자들이 그 인물의 정당한 우려를 탐색하는 것에 대해 생각할 수 있도록 도와줄 것입니다.

##### 긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:

- 시뮬레이터의 물리적 특성이 현실(세상)과 다르다는 것을 명시한다.



- 참여가 시뮬레이션 환경에서 다르게 행동할 수 있음을 명시한다.
- 시뮬레이션 제한에도 불구하고 논의 할 유용한 사항이 있음을 명시하거나 실례를 들어가며 보여준다 (예를 들어 사건 및 상황을 실제와 비교함으로써).
- 참여자가 가진 불만이나 문제/사안을 다른 말로 바꾸어 표현하고 수용함으로써 이를 인정한다.(예: "당신은 호흡음 때문에 불만감을 느꼈군요. 네, 호흡음이 좋지 않습니다.")
- 참여자의 경험을 인증한 후 토론을 생산적인 영역으로 안내/유도한다. (예: "사실입니다, 호흡 소리는 마네킹에서 식별하기 어려울 수 있으므로 이에 동의합니다. 여기 계신 분 중에 현실상황에서 숨소리를 진단하는 데 어려움을 겪은 적이 있는지 그리고 그게 당신에게 어떤 경험이었는지 궁금합니다.")
- "~인 척 가장하는" 것에 특정 어색함이 있다는 것을 인정한다.

**부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:**

- 현실성에 대해 피훈련자와 언쟁을 한다.
- 참여자 불만사항의 정당성을 부인한다.
- 참여자가 시뮬레이션에 완전히 참여하지 않은 것에 대한 분개를 표시한다.
- 시뮬레이션에서 기술 또는 배우를 비웃거나 경시한다.
- 학생들이 사례, 절차 또는 사건의 허구에 완전히 빠져드는 것에 대해 어리석게 느끼게 한다.

**학습자에 대한 존경과 그들의 심리적 안전성에 대한 고려/관심을 전달한다.**

참여자에 대한 존경과 긍정적인 배려를 전달하는 것은 바람적인

디브리핑에 필요한 대화적 탐색에 도움이 되는 환경/정황을 형성하는데 도움이 됩니다. 강사가 참여자를 주어진 직종에서 존경받는 팀 구성원으로 대우할 때 강사는 호의적인 환경을 조성합니다. 그러한 존중을 소통하는 것은 참여자의 수행에 대한 날카로운 비판과 함께 병행할 수 있습니다. 이는 자신의 판단을 숨기는걸 요구하지 않습니다. 질문을 하고 그에 대한 답변을 정중하게 경청하는 것을 요구합니다.

**긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:**

- 참여자의 생각을 이끌어내고 답변을 들음으로써 진정한 호기심을 보인다.
- 참여자들이 자신의 생각을 탐구/탐색하도록 장려하는 개방형 질문을 한다.
- 참여자가 이야기한 내용을 메모하거나 기억하고, 이를 통찰력이나 설명에 대한 디브리핑 때 연결 짓도록 한다.
- 사람이 아닌 행동을 비판한다. (예를 들어, "당신은 성급/충동적이죠, 그렇죠?" 라고 말하는 것 대신, "간호사에게 소리치는 것으로 당신이 필요로 하는 반응을 얻지 못했습니다"고 말하는 것)

**부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:**

- 질문하고 스스로 그 질문에 대답한다.
- 참여자가 발언하는 중에 말하거나 방해한다.
- 참여자를 비하하거나 참여자의 답변을 비웃는다.
- 참여자를 바보처럼 보이거나 느끼도록 하기 위한 일련의 질문을 계속한다.
- 참여자의 행동이나 사고를 논의할 때 악의적인 풍자나 역설을 사용한다.

## 평가요소 3

### 체계적인 방식으로

### 디브리핑을 구조화 한다

디브리핑 방식마다 단계 수는 다르지만, 거의 모든 접근 방식은 참여자가 1) "증기를 내뿜는" 즉, 즉각적인 반응을 내보내도록, 2) 발생한 일을 분석하고 현재 또는 미래의 실무에 적용하거나 일반화 하도록, 3) 학습 내용을 요약하도록 허용하는 논리적 흐름을 지지합니다. 따라서 효과적인 디브리핑은 참여자들로부터 초기에 반응을 이끌어내는 것으로 시작해야 합니다. 중간은 분석과 다른 환경으로 일반화 하는 것을 모두 포함하는 이해 단계로 구성해야 합니다. 디브리핑은 요약 단계로 마무리되어야 합니다.

#### 평가요소 3 측면들

**피훈련자에게 그들의 (감정)반응을 표현하도록 격려하고 필요하다면 초기에 시뮬레이션에서 무슨 일이 있어났는지 안내한다.**

디브리핑의 초기 단계는 참여자들이 시뮬레이션에 대한 초기 감정 반응을 표현하고, 필요한 경우 강사가 시뮬레이션의 기초가 되는 사실을 명확히 하는 정보를 제공하거나 이러한 대화를 촉진할 수 있게 합니다.

참여자의 말에 대한 강사의 질문과 반응은 심리적 안정감의 발달에 도움을 주거나 이를 저해할 수 있습니다. 반응을 유도하고 관심을 가지고 듣는 것은 안정감을 조성하는 데 도움이 됩니다. 강사는 사례, 절차 또는 사건에 대한 참여자의 이해를 확인하고 가장 중요한 사실/실상을 명확히 할 수 있습니다. 참여자의 코멘트는 그들의 우려/관심사에 대한 힌트(단서)를 제공하고, 어떤 목표를 중요하게 다루어야 하는지를 강사에게 알려줍니다.

**긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:**

- 참여자들이 사례, 절차 또는 사건에 대한 초기 반응을 표현하도록 유도하는 질문을 하고 감정을 표현할 수 있도록 한다.
- 고개를 끄덕이거나 다른 말로 바꾸어 표현하는 등을 통해 반응을 수용하고 장려한다.
- 참여자에 의해 표현된 혼란을 제거하기 위해 필요한 경우 사실/실상을 논의하고 사건을 검토한다. 이는 분석 단계에서도 일어날 수 있습니다.

**부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:**

- 경험에 대한 참여자의 반응을 비웃는다.
- 참여자가 사례, 절차 또는 사건에 대해 표현할 수 있는 부정적인 반응에 대해 방어적이 된다.
- 반응 단계를 건너뛰어 참여자가 불안하거나 불안정하게 느끼도록 한다

**세션 중간에 피훈련자의 수행에 대한 분석을 지도한다.**

분석 단계의 목적은 참여자가 시뮬레이션 사건들을 이해하고, 그들의 우려를 다루고, 참여자가 교육 목표 달성을 향해 나아갈 수 있도록 돕는 것입니다. 강사는 참여자의 행동을 유도하는 사고 과정과 감정을

이끌어내도록 시도해야 하고, 행동의 근본적인 원동력을 재고하거나 증가시켜 미래에 비슷한 상황에서 더 나은 환자관리를 할 수 있도록 피훈련자와 협력해야 합니다. 또한 이 단계에서 디브리핑을 하는 강사는 참여자가 다른 상황에 어떻게 교훈을 일반화할 수 있는지 볼 수 있도록 도와줍니다.

**긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:**

- 참여자가 무엇을 생각했는지, 무엇을 느꼈는지, 시뮬레이션 중에 어떤 일이 일어났는지 토론하고 성찰하도록 유도하는 질문을 한다.
- 강사는 학습자가 제기한 문제들을 경청하여 그것들을 해결하기 위해(학습자가 모르는 것을 알려주기 위해) 짧은 맞춤형 강의를 제공한다.
- 교육과정에 포함되는 필요주제들을 다루면서 동시에 피훈련자의 관심사가 높은 주제에도 적절한 시간을 할애한다
- 질문을 던지고 토론을 유발하여 참여자들이 시뮬레이션에서 배운 교훈이 의료 환경에서 어떻게 적용될 수 있는지 추측하게 한다. 즉, 참여자가 시뮬레이션 경험을 통해 일반화하는 걸 돕는다.

**부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:**

- 참여자로부터 무엇을 왜 했는지에 대한 생각을 이끌어 내지 않고 다음 번에 *다르게 해야 할 행동*(예: "즉시 도움을 요청하십시오. 기다리지 마십시오!")이 무엇인지 즉시 말해준다.
- 피훈련자의 관점에서 사례, 절차나 사건 중 긍정적이거나 부정적인 특정 사건에 대해 고려 않고 커리큘럼 상 교육 요점 목록을 검토한다.

- 특정 행동 방침을 지속한 이유에 대한 참여자의 설명(말)을 자른다.

**끝날 무렵에 참여자와 협력하여 세션의 학습 내용을 요약한다.**

요약 단계의 목적은 디브리핑의 종료를 알리고, 중요한 요점을 검토하고, 디브리핑에서 배운 교훈을 피훈련자가 수행 개선을 위해 가져갈 수 있는 기억할 만한 원칙으로 변환하는 것입니다.

**긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:**

- 토론이 마무리되어야 할 때라고 언급하고 참여자들이 배운 내용을 요약할 수 있는 시간을 만든다.
- 참여자에게 질문 또는 일련의 질문들을 던져 배운 내용을 요약할 수 있도록 돕는다(예: "어떤것이 잘 되었습니까? 비슷한 상황이라면 당신은 다음 번에는 어떻게 다르게 할 수 있을까요? 임상에서 어떤 교훈을 사용할 건가요?")
- 참여자가 놓친 중요한 사항을 요약한다.
- 참여자들이 개선을 지속할 수 있는 교재 또는 활동을 추천한다.

**부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:**

- 주요 학습 사항에 대한 요약없이 갑작스럽게 디브리핑을 종료한다.(예: "오, 시간 좀 보세요! 오늘은 여기까지 입니다. 좋은 하루 되세요.")
- 피훈련자에게 맺음말에 참여할 기회를 주지 않고 마무리를 독차지한다.
- 과거 및 미래의 실무와의 연관성을 강조하지 않고 디브리핑을 실무와 분리된 경험으로 취급한다.

## 평가요소 4

### 참여적 논의를 유도한다

*디브리핑을 하는 강사가 참여자를 흥미로운 토론에 참여시키고, 그들의 말을 경청하며, 그들이 성찰적인 실무자가 되도록 얼마나 잘 도와줍니까? 디브리핑의 목적은 참여자들이 중요한 주제에 집중하고 심층적인 토론을 하도록 만드는 것입니다. 디브리핑은 단순히 지식과 사실을 도출하는 것에만 초점을 맞춰서는 안 됩니다. 오히려, 바람직한 디브리핑은 참여자가 정보를 적용, 분석, 합성 및 평가하도록 요구합니다. 디브리핑의 궁극적인 목표는 참여자들이 임상 실무 또는 의료 관리에 대한 접근 방식을 개인적으로 성찰하고 개선을 고무하도록 격려하는 것입니다.*

#### 평가요소 4 측면들

**구체적인 사례와 결과를 질문 및 토론의 기초로 사용한다.**

눈에 보이는 임상적, 사회적 또는 팀워크 행동을 검토하는 것과 사례, 절차 또는 사건의 결과는 강사와 참여자가 검증 가능한 공공 데이터를 토론의 출발점으로 삼을 수 있도록 합니다. 여기에는, 예를 들어, 환자가 응급 상황을 겪었는지(coded) 또는 중요한 정보가 손실되었는지 여부가 포함될 수 있습니다. 그 출발점부터, 디브리핑은 참여자의 행동을 야기시킨 개인의 "사과의 틀"에 대해 탐색합니다.

**긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:**

- 관찰된 행동 및 결과에 기반한 질문을 한다. "그래서 제게는 그 환자를 제세동하는데 3분이 걸린 것 같아 보였습니다."
- 행동 및 상호작용에 대한 관찰을 사용하여 사고 과정 또는 향후 행동 개선 방법에 대한 논의를 시작한다. "그래서 제게는 그 환자를 제세동하는데 3분이 걸린 것 같아 보였습니다. 지난 디브리핑에서 우리는 환자에게 빨리 제세동쇼크를 주는 것의 중요성에 대해 토론했습니다. 제가 보기엔 이 일을 완수하는 데 어려운 점이 있다는 생각이 들었습니다. 모두들 어떻게 보십니까?"

**부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:**

- 피훈련자의 수행에 대한 추측이나 생각을 추측이 아니라 사실이라고 말하고 (예: "당신은 그 심장리듬이 무엇인지 몰랐군요."), 그것을 참여자들이 수정하도록 한다.
- 분석을 위해 행동 순서를 세분화하지 않고, 특히 미흡한 사례, 절차 또는 사건의 결과에 대해 반복해서 이야기한다.

**자신만의 추론과 판단을 드러낸다.**

헬스케어 교육에는 소크라테스식 대화와 질문의 오랜 전통이 있습니다. 이런 식의 대화는 가르치는 사람과 배우는 사람 모두의 사고 과정에 의문의 여지를 남겨야(질문할 수 있어야) 하는데, 이 과정은 너무 자주 소크라테스식 대화의 방식과 의도를 침해하는 방식으로 실행되었습니다. 대신, 헬스케어 분야의 강사들은 자신의 생각을 드러내지 않고 일련의 질문을 하는 경우가 많습니다. 자신의 생각을 숨긴 결과는, 피훈련자들이 종종 왜 이런 질문을 받는지 혼란스러워 하는 것입니다.

더 심하게, 그들은 조종당한다고 느끼거나 부당하게 궁지에 몰렸다고 느낄 수 있습니다. 강사는 일련의 질문을 하는 자신의 논리나 근거를 밝힘으로써, 또한 학습자에 대한 호기심과 존경을 보이는 방식으로써 이러한 문제를 피할 수 있습니다. 강사가 피훈련자의 수행을 보고 내린 가정이나 결론은 의사소통을 통해 피훈련자가(강사의 가정이나 결론을) 수정할 수 있도록 하는 것이 이상적입니다. 즉, 강사는 건전한 의구심을 통해 자신의 결론을 보아야 하고 피훈련자가 지적이며 좋은 의도를 지녔다고 가정해야 합니다.

**긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:**

- 그 주제가 왜 디브리핑 하기에 중요한지를 명확히 하기 위해 자신의 논리/추론을 설명한다. 예를 들어, "흉부 압박이 비교적 간단한 것처럼 보이지만, 사람들은 응급상황 중 종종 그것에 어려움을 겪습니다. 그래서 흉부압박시 어려운 점과 올바른 속도를 유지하고 좋은 흉부 반응을 하기 위한 요령에 대해 이야기하고자 합니다."
- 참여자가 질문을 왜 받고 있는지 추측하거나 설명자의 관점에 대해 혼란을 느낄 필요가 없도록 참여자 수행에 대한 개인적 판단 또는 우려 사항 (좋은, 나쁜, 특이한, 흥미로운, 경각심이 드는 등)을 정중히 진술한다. 예: "저는 당신이 그 약의 복용량을 재확인 하는 것을 보지 못했어요. 두 번 확인하지 않으면 환자가 잘못된 복용량을 받을 위험이 더 커진다는 것이 저는 염려됩니다. 그 당시 어떤 생각을 했었는지 궁금합니다."
- 개인적 경험, 관찰 경험, 독서 등과 같은 강사의 관점을 지지하는 정보를 말한다.
- 참여자가 그 당시 무슨 생각을 하고 있었는지 안다고 가정하지 말고 피훈련자의 수행에 대한 추론이나 신념을 잠정적인 용어로 말한다 (예를 들어, "당신에게는 리더가 없었습니다"고 말하는

대신, "당신은 이 경우에 리더를 임명하는 데 어려움을 겪는 것 같아 보였습니다").

**부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:**

- 자신의 우려나 추론을 숨긴다.
- 판단이나 해결책이 그 속에 숨어있는 유도신문을 한다. (예: "훨씬 일찍 도움을 요청했다면 더 좋지 않았을까요?")
- 질문의 목적을 밝히지 않고 참여자가 지식 부족을 표시하거나 실수를 인정하도록 궁지에 내몰리도록 유도된 질문을 한다. (예: "이러한 베타 차단제는 언제 권장됩니까?").
- 자신의 결론을 진실로 진술한다. 예: "당신은 고정적이었어요. 당신은 과민증을 가능한 진단으로 고려하지 않았습니까."

**언어적 및 비언어적 기법을 통해 토론을 촉진한다.**

강사는 디브리핑 중에 의식적으로나 무의식적으로 언어적 및 비언어적 기법을 사용합니다. 이 평가요소는 피훈련자들의 의견을 이끌어 내고 들어주는 것뿐만 아니라 토론을 조절하기 위해 이러한 기술을 사용하는 것과 관련이 있습니다.

**긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:**

- 모든 사람을 참여시킨다. 한 명 또는 두 명이 토론을 장악하지 못하게 한다.
- 주제에 대한 이해를 강화하기 위해 다양한 관점을 도출하고 활용한다. "그러니까, 프랭크 씨, 당신은 환자의 문제가 의원성인지 아닌지 여부가 사전의료의향서 준수에는 영향을 미치지 말아야 한다고 생각하는 것처럼 들립니다. 하지만 엘레나, 당신은 그것이 고려되어야 한다고 생각하군요. 당신의 주장 뒤에 숨은 생각을 제가 이해하도록 설명해 주시겠어요?"
- 시나리오에 대한 실질적이고 중요한 질문을 함으로써 조용한 사람들을 토론에 끌어들인다. 예: "라비, 환자의 기록을 검토하는 걸 봤는데, 어떤 것들이 당신의 관심을 끌었나요?"

- 참여자 발언을 방해하지 않고 주의 깊게 듣는다.
- 머리 고덕임, 눈 마주침, 자세, 근접성 및 거리, 서 있거나 앉아 있는 자세, 얼굴 표정 등의 바디 랭귀지를 사용하여 문제를 제기하거나 관심, 친절, 힘을 보여주는데, 이는 모두 생산적인 토론을 제공하기 위함이다.
- 참여자가 질문에 대해 생각할 시간을 가질 수 있도록 침묵을 허용한다.
- 참여자의 말을 다른 말로 바꾸어 표현하거나 따라한다.

#### 부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:

- 얼굴을 찌푸리고, 눈을 굴리고, 손가락을 두드리며, 지루해하는 표정을 짓는다.
- 참여자들이 의견을 숨김없이 표현할 수 있는 침묵 시간을 주지 않는다.
- 작은 목소리로 중얼거린다.
- 참여자의 말을 반복적으로 방해하거나 중단시킨다.
- 일부 참여자가 토론을 지배하도록 허용하거나, 그들에게 더 많은 관심을 보여 편애 한다.
- 일부 참여자가 대화에서 배제되도록 놔둔다.

#### 비디오 녹화, 재생 및 검토 장치(사용 가능한 경우)를 사용한다.

비디오 녹화, 재생 및 검토 장치는 효과적인 교육 기법이며, 참여자들이 자신의 행동을 디브리핑의 주요 목적과 관련지어 볼 수 있도록 도움을 주는 데 사용될 수 있습니다.

#### 긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:

- 주제를 설명하고 소개하기 위해 선정된 짧은 영상을 한두 개 정도 보여준다.

- 영상 재생을 토론의 발판으로 사용한다.
- 영상 장비를 효율적으로 작동시킨다(예: 보여줄 구간을 바로 찾는다).
- 영상을 주요 목표와 연관지어 흥미로운 논점을 만들거나 토론을 심화 시키다.
- 상당한 논의가 진전될 경우 영상 재생을 일시 중지한다.

#### 부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:

- 목적에 대한 설명이나 표현 없이 긴 영상을 재생한다.
- 영상이 중요한 점을 강조하거나 의견충돌을 해결할 수 있지만 영상을 전혀 참고하지 않는다.
- 카메라에 담긴 사람의 외모나 소리에 대해 놀린다.

#### 속상해 하는 참여자를 인식하고 관리한다.

*속상해 하는 참여자가 없는 경우 이 측면의 점수 기록을 건너뛰십시오.*

시뮬레이션이 가장 잘 될 때 참여자는 정서적으로도 참여합니다. 그렇기 때문에, 자연스럽게 참여자가 속상해질 때가 있을 수도 있습니다. 숙련된 강사는 참여자들의 기분을 전환하고 그룹이 정서적으로 안정된 상태로 돌아갈 수 있도록 도울 것입니다. 다소 속상한 참여자라도 이 측면을 고려할 것입니다.

#### 긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:

- 누군가가 속상할 때 알아차리고 알아주는 것; 이를 관찰이라고 명시하고 강사의 관찰이 정확한지 여부를 참여자에게 정중히 확인한다.
- 참여자가 원할 경우, 참여자가 자신의 감정을 설명하도록 요청하거나 허용한다.
- 행동을 합리화하거나 (예: 우리는 이 시나리오를 40 번 돌렸고, 거의 모든 참여자가 당신이 한 행동과 똑같이 하였다고 말하는 등 참여자의 행동을 비슷한

시뮬레이션에서 다른 참여자들이 어떻게 했는지 그 맥락에서 설명한다)  
다른 참여자에게 동료 참여자를 옹호하거나 힘을 실어주도록 하는 등  
마음의 평정심을 되찾기 위한 다양한 방법을 시도한다.

- 속상한 감정적 문제의 근원을 터놓고 다룬다.
  - 참여자가 속상함을 직면하고 해결할 수 있도록 토론을 인도한다.
- 토론의 속도를 조정한다;속상해 하는 참여자에게만 독점적으로 초점을 맞추는 대신 대화에 다른 사람을 참여하도록 하여 곤란한 문제에 대한 그들의 관점이나 그들이 제공한 원인을 탐색하도록 한다; 감정적인 문제는 잠시 뒤로 했다가, 디브리핑 중이나 디프리핑 후 참여자와 개인적으로 다시 어려운 사안으로 돌아온다.

**부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:**

- 속상해 하는 참여자를 무시하거나, 괴롭히거나 배척한다.
- 남이 속상해 하는 이유를 비웃거나 경시한다.
- 의견 충돌 사안에 대해 참여자 간의 경쟁 관계를 조성한다.



## 평가요소 5

### 수행 격차를 파악하고 탐색한다

이 요소를 평가할 때 강사가 수행 차이, 즉 실제 수행과 최적의 수행 간의 차이를 얼마나 잘 설명하는지 고려합니다. 디브리핑은 참여자들에게 수행에 대한 구체적인 피드백을 제공해야 합니다. 강사는 수행 간 차이의 파악을 넘어 그 원인을 탐색해야 합니다. 수행이 최적에 미달될 경우, 강사는 참여자와 함께 피훈련자의 "사고의 틀"(지식 및 태도 포함)과 기술이 어떻게 수행 격차를 초래했는지 분석합니다. 학생이 잘한다고 해서 할 이야기가 없다는 뜻은 아닙니다. 수행이 우수하거나 탁월한 경우, 강사는 참여자가 수행을 잘하는데 기여한 지식, 기술 및 태도를 파악할 수 있도록 도와주도록 합니다.

#### 평가요소 5 측면들

##### 수행에 대한 피드백을 제공한다.

복잡한 기술을 배우는 경우, 처음 운전을 배우는 사람이 차선 내 위치를 파악하는 데 어려움을 겪을 수 있는 것처럼 학습자는 종종 자신이 어떻게 발전하고 있는지에 대한 뚜렷한 느낌이 부족합니다. 학습자는 피드백을 필요로 하며, 이는 일반적으로 자신이 원하는 위치와 현재 위치 간의 차이를 집어내어 강조하는 것을 의미합니다. 참여자의 수행이 어떻게 시뮬레이션 교육과정에서 원하는 수행 수준에 미치지 못하거나, 충족하거나,

초월하는지에 대한 명확한 피드백(비판)은 학습에 매우 중요합니다.

##### 긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함한다:

- 참여자의 수행에 대한 판단 또는 비판을 구체적이고 실행 가능한 형태로 진술한다. (예: "소통이 원활하지 않았다"는 말 대신 "당신이 환자의 눈을 마주치는 것이나 그녀가 한 말을 다른 말로 바꾸어 다시 말하는 것을 보지 못했습니다."라고 말한다.)
- 부족한 수행뿐만 아니라 우수한 수행에 대해서도 견해를 제시한다.
- 정중하지만 직설적으로 말한다 (예: "저는 당신의 실수에 대해 환자에게 사과하는 것을 듣지 못했습니다. 저는 이것 때문에 환자가 화를 내었다고 생각합니다; 예: "저는 당신이 약물용량을 재확인하는 것을 보지 못했습니다. 저는 그것이 투약 오류 위험성을 높일까 걱정됩니다.")

##### 부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:

- 피훈련자 수행에 대한 관찰 내용을 설명할 때 의견이나 판단을 밝히지 못한다.
- 사탕발림, 위장술, 혹은 "샌드위치 기술 (긍정적인 발언 뒤에 비판적인 발언, 그 뒤에 긍정적인 발언)"을 사용하여 비판을 숨긴다.
- 강사가 피훈련자의 실수를 관찰했지만 본인이 말하고 싶지 않아서 참여자가 자신의 실수를 직접 진술하도록 유도 질문을 한다.
- 판단을 비교거나, 상처를 주거나, 모욕하거나, 무례한 방식으로 표현한다 (예: "환자가 고통을 치기 시작한 것은 당연합니다! '죄송합니다'의 어떤 부분이 그렇게 말하기 어려운가요?")

## 수행 격차의 근원을 탐색한다.

교육생의 기대수준이 아닌 현재 수준에 있게 된 이유나 원동력을 탐색하는 것은 좋은 디브리핑의 독특한 특징입니다. 참여자가 자신의 사고의 틀 (예: 지식, 가정, 신념 또는 감정)이 어떻게 자신의 수행에 기여했는지를 이해하도록 돕는 것은 유용합니다. 강사는 참여자들이 이러한 자신의 행동의 기반들을 탐색할 수 있도록 도와주어야 합니다. 때때로, 참여자들이 그들의 사고의 틀을 탐색하고 재고하도록 돕는 것보다는 단지 행동을 교정하는 것에만 집중하는 것이 시간 제약 때문에 필요하거나 교과목 목표이기 때문에 그걸로 충분하기도 합니다. 행동에만 집중적으로 초점을 맞춘 디브리핑은 일반적으로 4 점을 넘지 않으며 이 요소에서 5 점을 받는 경우는 거의 없습니다.

### 긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:

- "무엇"을 넘어서 그 "이유"까지, 즉, 참여자들이 참여자 행동의 해야 할 것과 하지 말아야 할 것에만 집중하지 않고 그들이 왜 그 행동을 했는지 탐색한다.
- 참여자들이 그 당시 어떤 생각을 하고 있었는지 성찰하도록 격려한다.
- 구체적이고 실행 가능한 비판을 제공한다. 예: "저는 당신이 엄마의 우려를 요약하는 것을 듣지 못했어요." 또는 "당신 어깨가 귀 가까이로 굽었습니다. 여기 비디오에 보이죠? 저는 이러한 점이 당신이 복강경 검사 중에 느끼신 어색함과 피로감의 원인이었을 것이라 생각합니다. 다음에는 어깨의 긴장을 풀고 편안히 아래로 내려보세요."
- 교육과정의 목표에 적합한 경우, 참여자가 의사소통 유형, 계획, 업무량 관리 등 수행 격차의 원인이 된 행동적 문제를 탐색하고 이해할 수 있도록 돕는다.
- 교육과정의 목표에 적합한 경우, 참여자가 흥부 압박의 불충분한 깊이

또는 장 문합 시 부족한 봉합 기술 등 수행 격차의 원인이 된 운동감각성의 또는 정신운동성의 문제를 이해할 수 있도록 돕는다.

- 교육과정의 목표에 적합한 경우, 공기 색전증의 식별 및 치료 지연의 원인이 무엇이었는지 등과 같이, 참여자가 자신의 임상 지식과 가정 또는 그 적용이 수행 격차에 어떻게 기여했는지 이해할 수 있도록 돕는다.

### 부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:

- 행동 교정에만 초점을 맞춘다.
- 참여자의 사고 과정에 대한 논의를 중단한다.
- 피상적이거나 너무 추상적인 행동 묘사를 활용한다 (예: "당신은 환아엄마(SP)의 말을 듣지 않았습니까." 예: "어깨의 긴장을 좀 더 풀어야 긴 시술 동안 피로해지지 않습니다.").
- 피훈련자의 가정, 잘못된 지식 또는 신체적인 자세나 동작을 비웃는다.

## 평가요소 6

# 피훈련자가 미래에 우수한 수행을 성취하거나 유지할 수 있도록 도와준다.

이 요소를 평가하기 위해서는 학습자가 자신의 가상의 향후 수행을 기대치에 맞춰 조정하거나, 우수하거나 탁월한 수행을 반복하도록 강사가 학습자를 얼마나 효과적으로 돕는지를 측정하는 것이 필요합니다. 디브리핑은 강사가 원하는 수행 수준과 관찰된 수행 사이의 격차를 좁히기 위해 참여자가 지식, 기술 및 태도를 개발하는 데 도움이 되어야 합니다. 수행이 우수하거나 탁월한 경우, 강사는 수행이 특히 더 성공적이거나 좋은 행동이나 반응을 파악하고 이를 가능하게 한 근본적인 사고 과정을 도출해내야 합니다. 학생들이 어떤 행동이나 사고의 틀이 잘 작용하는지 인지할 수 있도록 돕는 것은 좋은 수행을 유지하는 데 도움이 됩니다. 숙련된 강사는 주제/지식 분야에 정통하며 시뮬레이션에서 드러난 수행 격차를 활용하여 다른 환경이나 미래에 임상 또는 팀워크 수행을 개선하거나 유지하는 방법에 대한 논의를 생성할 수 있습니다.

### 평가요소 6 측면들

토론과 교육을 통해 수행 격차를 줄이거나 해소하는 것을 돕는다.

수행 격차의 기반이 파악된 후에는 참여자들이 다음 번에 더 효과적으로 수행하는 방법을 이해할 수 있도록 도와야 합니다. 수행 격차를 줄이거나 해소하기 위한 접근방식은 사고의 틀과 행동의 변화 (이를 통해 강사가 더 높은 DASH 점수를 받게 됨)을 논의하거나 행동 변화에 대해서만 논의하는 것으로 할 수 있습니다.

#### 긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:

- 피훈련자로부터 향후 수행을 개선할 수 있는 방법들을 유도하기 위해 현재 사례, 절차 또는 사건을 논의한다.
- 학생이 토론을 통해 적절한 새로운 실무 수행을 산출해내지 못하면, 매우 짧은 강의를 사용하여 참여자들에게 어떻게 수행 개선 할 수 있는지 알려주는 지식, 경험 또는 연구 결과를 공유한다.
- 수행 격차의 원인이 되는 부족한 특정 정보 또는 지식을 제공한다.
- 참여자가 공유한 정보를 사용하여 임상 또는 팀워크 문제에 대해 생각하고 해결할 수 있는 새로운 방법에 도달하도록 돕는다.
- 주된 관심사는 환자의 건강(웰빙)이라는 점을 강조한다

#### 부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:

- 향후 실무에서 수행을 개선할 수 있는 방법을 제안하거나 도출하지 않는다.
- 설명하기 위한 지식으로 가르침/지시를 뒷받침하지 않는다.
- 피훈련자에게 다른 직업을 고려해보아야 한다고 비꼬아 말한다.
- 우수하거나 뛰어난 수행을 무시한다.

#### 주제에 대한 견고한 이해력을 보여준다.

유능한 강사는 주제 분야에 대한 전문성을 갖추고 있습니다. 디브리핑의 주제는 임상 상황, 행동, 팀워크, 윤리 등과 관련된 문제를 포함할 수

있습니다. 강사는 전문 분야 경계선을 넘지 않고 주제를 전문적 지식을 가지고 논의합니다.

**긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:**

- 합리적이고 현재 통용되는 지식을 전달한다.
- 올바른 임상 수행을 장려하고 근본 원칙을 유식하게 상세히 설명한다.
- 논의되는 자료에 대해 잘 알고 있어야 하며, 참여자가 잘 이해했는지 확인한다.
- 강사의 지식의 한계에 대해서는 참여자에게 알려준다
- 강사가 모든 것을 알고 있는 것처럼 보이는 것보다 최선의 지식을 참여자로부터 이끌어 내는 것에 관심을 가진다.

**부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:**

- 오래되었거나 잘못된 정보를 제공한다.
- 잘못된 임상 수행을 언급하지 않고 넘어간다.
- 학생을 포함한 다른 사람으로부터 배우는데 개방적이지 않다.

[참고: 6 번 요소 내의 다른 측면들이 잘 수행되었더라도, 강사가 심각한 실수나 터무니 없이 잘못된 정보를 전달할 경우 이 요소 전체를 1 점으로 평가하는 원인이 됩니다.]

**세션의 중요한 목표를 충족한다.**

*평가자는 이 측면을 사용하려면 목표를 알고 있어야 합니다.*

모의 사건, 절차 또는 기타 활동은 더 광범위한 교육과정 내에서 발생하며 특정 교육 목표를 가지고 있습니다. 강사는 교육과정의 목적을

충족합니다. 계획되지 않았던 다른 교육목표가 논의되는 경우, 강사는 이성적 선택을 하는 것으로 보입니다.

**긍정적이고 효과적인 행동은 다음을 포함합니다:**

- 시나리오의 모든 중요한 교육 목표를 논의한다.
- 높은 교육적 이익이 있을 때에는 커리큘럼에서 벗어나거나 또는 더 높은 수준의 또는 매우 중요한 목표를 달성하기 위해 더 근본적인 구성 요소를 되짚는다.
- 목표와 관련하여 편안함과 전문성을 보여주는 방식으로 목표를 논의한다.
- 참여자들이 논의 중인 원칙, 기술 또는 접근방식을 이해하는지 확인한다.
- 목표를 달성하지 못한 경우, 어떻게 또는 왜 그러한 일이 발생했는지에 대해 이야기한다.

**부정적이거나 효과적이지 않은 행동은 다음을 포함합니다:**

- 대화가 교육과정 중요하지 않은 주제들로 두서없이 진행되도록 허용한다.
- 핵심 학습 요점을 놓치는 것을 허용한다.