

科目名 Course Name	調剤薬局事務 Pharmacy Clerical Work				ナンバリング No.	D3-006	
年次	2 年	期別	前期	単位数	2	授業形態	講義
担当者氏名	堀口 智栄子						
連絡方法	C-Learning で対応						
必修／選択	選択						
関連 DP	DP2, DP3, DP5						
授業の概要と 到達目標	保険医療制度において患者さまに対する投薬は、保険医療機関と保険薬局の二通りがある。この講義では保険医療機関の処方医が交付した処方箋を、保険薬局に保険薬剤師が処方するシステムを学び、調剤請求事務の習得を図る。 ① 調剤薬局における受付業務を習得できるようにする。 ② 調剤報酬明細書を作成できるようにする。 保険薬局が取り扱う処方箋を正しく算定できるようにする。						
授業の方法	医療機関で発行される処方箋を事例検討しながら調剤費の計算を行い、手書きと PC ソフト(調剤 OXRYⅢ)の活用にて調剤報酬明細書を作成する。						
学習成果	L01	調剤薬局における受付業務を習得できる。 受付の役割として、患者さまとのコミュニケーションや職種間のチームワークにスムーズに対応できる。					
	L02						
	L03	保険薬局が取り扱う処方箋を正しく算定することができる。 調剤報酬明細書を作成することができる。					
	L04						
課題に対する フィードバック	小テスト、提出レセプトに対する模範解答を示し、間違い箇所に対しては、授業内で各自にフィードバックする。						
教科書／ 参考図書	調剤薬局事務講座テキスト(ニチイ学館)、ハンドブック(ニチイ学館)						
履修上の留意点 やルール等	●毎時間、講義(説明)と実技(演習)を繰り返し行うので積極的な授業参加が望ましい。医療事務(医科)の応用の要素が強いので、医療事務(医科)の授業を履修し、投薬料(薬剤料)の計算を理解していることが必須である。電卓を必ず用意すること。●事前・事後学習に費やす目安は各回 180 分とする。						
担当教員の実務 経験							

成績評価の方法と基準							
評価の領域	評価基準	学習成果の割合					
		L01	L02	L03	L04		
授業参加態度	授業に集中して取り組むことができる。 わからないところは積極的に質問してくる。	20					
レポート／作品							
発表							
小テスト	授業の進捗に合わせて随時確認テストを行い、理解度に応じて評価する。			20			
試験	期末試験を実施し、授業の到達目標に掲げた項目の理解度に応じて評価する。同時に、校内検定試験の可否としての評価とする。			30			
その他	PC 操作にて出力したレセプトの提出により、正確度・進捗度により評価する。			30			
合 計		20		80			

回数		授業計画
1	授業内容	ガイダンス(学習成果、成績評価)、薬剤料の計算
	事前・事後学習	医療事務(医科)の投薬部分の復習、薬剤料の計算練習
2	授業内容	調剤報酬とは 調剤報酬明細書に必要な保険情報
	事前・事後学習	医療保険制度概要一覧表の確認
3	授業内容	医療従事者として必要な患者接遇マナー
	事前・事後学習	言葉遣い、身だしなみの確認
4	授業内容	薬学の基礎知識 (小テスト I)
	事前・事後学習	ハンドブックにて薬理の確認
5	授業内容	調剤報酬算定で必要な薬剤計算・保険医療材料の算定方法
	事前・事後学習	練習問題 1～5 の計算
6	授業内容	処方箋の記載と保険薬局での取り組みについて
	事前・事後学習	各症例の算定ポイントの確認
7	授業内容	調剤報酬点数表と調剤録・調剤報酬明細書作成 (小テスト II)
	事前・事後学習	PC ソフト画面、入力操作確認
8	授業内容	調剤報酬明細書作成 PC ①
	事前・事後学習	症例 1～3 の入力および出力
9	授業内容	調剤報酬明細書作成 PC ②
	事前・事後学習	症例 4～6 の入力および出力
10	授業内容	調剤報酬明細書作成 PC ③ (小テスト III)
	事前・事後学習	症例 7～10 の入力および出力
11	授業内容	調剤報酬明細書作成 PC ④
	事前・事後学習	症例 11～15 の入力および出力
12	授業内容	調剤報酬明細書作成 PC ⑤
	事前・事後学習	症例 16～20 の入力および出力
13	授業内容	調剤報酬明細書作成 PC ⑥
	事前・事後学習	症例 21～25 の入力および出力
14	授業内容	調剤報酬明細書作成 PC ⑦
	事前・事後学習	誤算定、誤入力の発生しやすいものの検証
15	授業内容	調剤報酬明細書作成 PC ⑧、授業のまとめ
	事前・事後学習	誤算定、誤入力の発生しやすいものの検証