

# 週刊センターニュース No.246



第246号(2009年2月23日) 毎週月曜日発行  
発行: 金沢大学 大学教育開発・支援センター  
URL: [http://www.kanazawa-u.ac.jp/faculty/daikyou\\_rche/index.htm](http://www.kanazawa-u.ac.jp/faculty/daikyou_rche/index.htm)

## ○●○ 授業でのクリッカー使用より ○●○

2008年度後期共通教育科目「日本国憲法概説」(水曜5限)にて、クリッカーを使用した。これまで共同学習会などでご紹介したクリッカーの実践例は理系の科目が中心であった。そこで文系科目で使用した例として書かせていただいた。日本国憲法概説は青野先生が担当されていたが、その中で一コマだけ私が担当した。通常授業の中では、取り上げた条文の中で、学生の興味の傾向や知識の程度を確認するために使用していた。また授業を受ける前と、受けた後で、その日のテーマに関しての考え方の変化、アンケート結果、その授業を受けている学生の意識の違いの比較などにも使用した。

授業では、憲法をそれぞれに作ってもらい、その活動を通して憲法に深く触れてもらうこと、またこれまで小・中・高の中で関わってきた生徒会・生徒総会・校則と憲法・国会とを比較し、民主主義や日本の制度について考えることを目的とした。

一コマ分しかなかったため、事前に受講生をグループ分けし、それぞれに17個の憲法条文を考えポータルで提出してもらった。詳細に関しては省くが、提出された各グループの憲法を念頭に置きながら授業を行うことにした。授業の流れは次の通りである。

「自己紹介」と授業で伝えることを考え得た背景と今日のポイント→「憲法作りの感想」と、課題に書いてもらった感想からの問いかけ(クリッカー使用)→実際に各グループの作った憲法を見る(ポータルの解説機能使用)→「グループ活動の目的」憲法を創ることを通して体験して欲しかったことなどの説明→「校則・生徒総会」について聞き取りと憲法作りとの関係について説明(クリッカー使用)→講義を聴き、ルール作りを行った上で、児童・生徒時代の体験を振り返り、掲示板に書き込み、それぞれの意見を見る(ポータル会議室機能使用)→「生徒会・生徒総会」の存在意義、そして大学や社会での生活にどう繋がるか→「憲法改正」手続きと民主主義について→最後に本日の授業の評価(クリッカー使用)→ミニッツペーパーをポータルのテスト・アンケートを使って記入。

クリッカー使用の問題数は、評価アンケートも含め全部で9つ。90分の授業の中で使用する回数としては多い方と言える。これまで他大学や海外の使用例でよく見かけたのは、授業の前半において知識やヒントの少ない状態で問題に解答してもらい、その後学生同士の討論で正しい答えに誘導していくという形であった。話し合いの時間を入れると平均3~4問程度の使用となる。他の授業からわかったことだが、知識の有無の確認、出席確認のためだけに使うことはむしろ学生の不満につながる。確認問題に使った際には「意味がない」という意見が出ていた。このような使い方を使用数を増やすのは難しい。さらに今回は正しい答えが明確にできるテーマではない。文系の科目で導入するにはこの点においても工夫が必要となる。そこで課題として取り組んできてもらった作業と組み合わせ、さらに掲示板を利用してすぐにコメントが共有できる環境でクリッカーを使用した。

こうした形で授業を行った結果次のようなことが分析できた。

まず、ただ話をするよりも授業の中の楔としやすいことがあげられる。授業開始を明確にすること。

教員に意識を向けさせることである。授業の流れを切りたくないと思われる方も多いかもかもしれないが、ある程度の強弱、メリハリが存在しなければ学生の意識を学習内容に向けさせ続けることは不可能である。集中力を保つためにあえて課題を振り返ったり、個人と受講者全体の意識の差を聴くことで楔を打ち、話を展開させるようにすれば学生がポイントをひろいやすくなる。

次に教員が想定しているプラン通りに授業が進行しているか、学生がこう捉えている、こう考えているという状況を短い時間で確認できる効果がある。クリッカーで聴いた設問に対する解答の傾向が想定内であれば当初の予定通り授業を続けられる。逆に想定外の結果が出た場合内容を微調整するかどうかの判断基準になる。考えていることを言ってもらったりコメントを書いてもらって集めるよりも、結果授業の流れが妨げられずにすむわけである。

これらのことからクリッカーの使用の際には、正解のない設問の場合は傾向の読める選択肢にしなければならないということがわかる。理解されているか YES/NO で聴くだけでは使用する効果はみこめない。その前後の流れの展開が可能な設問を行うことで、メリハリを生むことができるようだ。クリッカーは、無理矢理ではなくこれまで行ってきた授業に自然な形で導入することで、授業改善のポイントや反省点を自分で発見するために使うことができると考えられる。受講生のコメントが必要なものも、ポータルの掲示板を利用することで5分程度で集めることができる。クリッカー使用後コメント記入、そして考えてもらい話を進めるという手順もスムーズに進めることができる。クリッカーを使用することで授業内容を減らさなければならないという意見もあるが、使用方法次第ではむしろさらに増やすことも可能だと考えられる。結果大学教員もそうなのだが、受講者への働きかけに慣れていない場合や、どう伝えて良いか迷っているような内容を取り扱うとき、クリッカーを使った授業という形で設計することで、授業内容の定着及び満足双方を受講者側の意識にもたって考えることに繋がらないだろうか。

今回の実践で、受講生への質問の投げかけ方、意見の引き出し方という点では、これは教育実習に向かう前の学生の模擬授業で利用するのも有効なのではないだろうかと思えた。

(文責：FD・ICT 教育推進室 鎌田康裕)

## ○●○ 新着図書を紹介 ○●○

大学教育開発・支援センター図書室（総合教育1号館南棟6階 613号室）に、授業技術・方法に関するものを中心に、以下の図書が入りました。貸出・閲覧が可能ですので、是非ご活用下さい。

- ・ デザイナーとしての教師 アクターとしての教師、吉崎 静夫、金子書房、1997年
- ・ 授業の研究 教師の学習—レッスンスタディへのいざない、秋田喜代美、キャサリン・ルイス編著、明石書房、2008年
- ・ はじめての質的研究法—教育・学習編、秋田 喜代美、東京図書、2007年
- ・ 大学授業改善の手引き—双方向型授業への誘い、木野茂、ナカニシヤ出版、2005年
- ・ 教師たちの挑戦—授業を創る、学びが変わる、佐藤学、小学館、2003年
- ・ 授業を変える学校が変わる—総合学習からカリキュラムの創造へ、佐藤学、小学館、2000年
- ・ 授業デザインの最前線—理論と実践をつなぐ知のコラボレーション、高垣マユミ、北大路書房、2005年
- ・ 教師のための教育相談の技術、吉田圭吾、金子書房、2007年
- ・ 知りたいやつはついてこい！ ノーベル賞をめざすスーパー授業、有馬朗人監修、NHK 出版、2007年