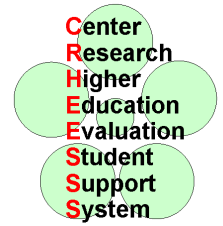


# 週刊センターニュース No.320



第320号(2010年8月17日)火曜日発行  
発行: 金沢大学 大学教育開発・支援センター  
URL: <http://www.rche-kanazawa-u.jp/>

## ○●○ 学習動機を高めるためのクリッカー活用法 ○●○

8月7日～9日に東北大学で開催された「PCカンファレンス2010」に参加し、8日の分会において、標記タイトルで報告をする機会を得た。

このカンファレンスは、コンピュータ利用教育協議会(CIEC)が主催し、<教職員がそれぞれの専門領域を越えて、コンピュータ教育、それを使った教育、研究について議論し経験を交流すること>などを趣旨に開催されている。内容も多彩で、私の直前の報告は、杉光一成(金沢工業大学)「大学等における『コピペ』問題の現状と対策及びその課題」と題するもので、フロアーから質問された妹尾堅一郎会長(東京大学)の指摘によれば今最も関心の高いテーマであるとのこと、また、直後の報告、吉田賢史(早稲田大学)「学習者の思考スタイルによる学習効果の差異」は、<教員が学習者にとって「わかる」授業をおこなうためには、教員と生徒、生徒同士のコミュニケーションスキルが必要となる。学習者の思考スタイルを考慮しなければならない。学習者の思考スタイルの分析としてエマジネティクスプロファイルを用い、教員の授業内容がどのように伝わり、概念化されるか>高校生を対象に行った調査結果を報告する、という先端的な試みであった。

さて、私の報告は、**昨年度(愛媛大学にて開催)における報告に続き、科学研究費補助金「学習意欲を高める授業科目が教育成果全般に及ぼす影響とその評価(基盤研究c2060007)平成20年度—24年度」による研究成果の一部をなすものとなった。その概要は以下のとおりである。**

・昨年のカンファレンスで、<クリッカーの活用は、教室におけるリアルタイムの理解度確認が可能となり、補足説明の気づきにつながる。根拠のある授業改善である。適切な授業客観化・対象化による研究がFDには求められる。クリッカーは、一人でも出来る効果的な授業内容改善の具体的手法である>と指摘した。教員の視点からクリッカー活用の意義について確認を行った。今回は、学生たちの学習との関わりの観点から報告する。

・共通教育科目で、クリッカー(KEEPAD社 TurningPoint®)を使用した学生たちの感想は、概ね肯定的であった。理由として、「リアルタイムで同じ授業を受けている同級生の意見を知ることができて面白かった」「楽しい。授業の動機づけになる」「匿名なので、素直に答えられたし、自分とは違う考えの人がたくさんいるということが分かった」「あまり自分の考えを言えないようなことでも、質問して答えることができるので良い」「学習意欲が高まる」等が挙げられ、「動機付け」「匿名」「共有」「意見」「考え」というキーワードが見つかった。とりわけ、どのような意見を持っているのが他人に知られたくない、という性質の問いに対して、学生の全体の傾向を知るのにクリッカーは有効である。

・薬学部専門科目では知識、理解度そして賛否を問う設問をクリッカーで行った。「体細胞クローン技術を人間に適用することは認められるか」等の問題について回答することを求めた。回答結果が明らか

かになる前に、学生たちに、受講生全体の結果はどうなると思うかを、個別に問うことも試みた。授業終了後は、ポータルの会議室で、ミニッツペーパーの内容やクリッカーによる賛否等の意見分布を材料に問題提起を行い、学生たちの書込による意見交換、および思索の深化を促した。授業最終回に、クリッカーについて、①知識確認のための意義②授業内容理解確認のための意義③賛否確認のための意義、それぞれについて5段階評価で受講生に答えてもらった。受講生たちは、クリッカーで、知識や理解度を回答するよりも、賛成か反対かを回答することに意義がより多く認められると答えた。

・クリッカーを「何のために」使うのかと自問することは、「誰のために」クリッカーを使うのかの確認を意味する。知識の有無や授業理解度は教員だけが知りたがっていることである。小テストでもしなければ本当の知識や理解度は分からない。クリッカーをクイズの道具としてのみ利用するのでは学生たちは飽きてしまう。クリッカーでの問いは、その回答結果が、教員も学生も共に気になるもの、画面を皆で注視するものでなくてはならない。学生たちにとって、自分のひと押しの結果が意味あるものであれば、回答とその後の説明に身が入る。学生の中に、授業に **take part in** 参加しているという一体感が醸成される。

・教室での授業の価値は、そこにいる受講生と教員とが、知識や意見を相互に確認しあいながら行うことにある。自らのものの見方の狭さや浅さに気づき、あるいは自説をそこで変えることになる。授業は学生のために行っている。問うのは教員の役割ではなく、むしろ学生が問うべきなのである。受講生を授業時間中に学ぶ主体とする、考える主体とするために種々の授業方法改善が肝要である。ミニッツペーパーへの学生の書き込みを次回の授業で紹介すると、学生はこれに敏感に反応する。他の学生の意見についてどう思うか、学生にマイクを向けるとそれへの感想を述べる。ポータルでの書込もえんえんと続く。学生たちは授業中も考え続けることになる。

・クリッカーの特徴を積極的に活かせば、学生の理解のスピードに合わせた授業進行、そして学生の視点に立つ、学生のための授業になる。クリッカーはそれ自体では、問う→答えるだけの一方通行のメディアでしかないが、教員自身がリアクションを丁寧に返し、あるいは、それを起点に学生同士で討議しあえば、双方向・多方向の授業を形成していくかけがえのない道具となる。

**報告後、質疑応答となり、昨年のカンファレンスでも聴いてくださった大分大学の**大岩幸太郎教授**などからの射た質問が続いた。クリッカーで参加者に報告内容についての理解度、納得度を尋ねたところ、非常に高い数値を得た。報告の意義はあったと考えている。**

(文責：教育支援システム研究部門 青野 透)

## ○●○ センタースタッフの研究成果公開活動記録 (2010年7月) ○●○

### 教育支援システム研究部門

・青野 透 「学生支援および障害学生支援に関する法令」『文部科学教育通信』247号(ジアース教育新社、2010年7月12日発行)22-23頁。

・青野 透 7月26日 島根大学クリッカー研修会において、「クリッカーは何のために、誰のために使うのかー学生の力を借りるFDに向けてー」と題して報告。

・青野 透 7月27日 島根大学第5回SDフォーラム「学生の視点から考えるーこれからの学生支援についてー」において、「学生支援の新たな課題と充実策ー障害のある学生への対応を中心にー」と題して講演。