

学生の学習意欲向上と授業理解度確認のためのクリッカー活用

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-10-05 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/2297/29680

学生の学習意欲向上と授業理解度確認のためのクリッカー活用

金沢大学 大学教育開発・支援センター教授 青野 透

「クリッカーをもっと使すべき」65%

筆者が担当した金沢大学二〇一〇年度前期共通教育科目「日本国憲法概説」の最終回の授業において、受講生たち（一六〇名）は、「この授業全体について」との問いに、「十分満足している」二五%、「満足している」五四%、「どちらともいえない」一七%、「不満である」二%、「とても不満である」三%とクリッカーを用いて回答した。この授業は、クリッカーをシラバス設計時から意識した初めての授業であったが、「クリッカーについて」の問いには、「もっと使すべき」六五%、「どちらともいえない」二六%、「使う必要は無い」一〇%という結果であった。受講生の学習意欲を向上させるための、授業方法の工夫が学生にそれなりに認められたと実感できた瞬間であった。

学生たちには、クリッカーは当初から好評であった。上記の科目でその前年度に初めてクリッカーを使った授業での受講生の感想はカーが、私の授業の特徴である。

ミニッツペーパーとは、①授業で初めて学んだこと、②そのうちで最も重要と思ったこととその理由、③疑問に思ったことの三つの項目について、授業終了前五分間に書かせ、提出させるものである。次回授業のテーマ、例えば「信仰を理由とした輸血拒否について」に関する意見などを記入させる場合もある。

第一回の授業では、その目的を「まとめる力、判断する力、質問する力を養う。まとめること・質問することを前提に授業を受ける。九〇分の内容をその時間内にきちんと振り返る」ところにあると指摘する。これらの力は、日常生活でも職場でも要求される能力であり、しかも、意識して鍛えれば誰でも伸ばすことができる能力だから、教養教育で試してみようと言った。授業は講演会ではないことを意識させ、まとめること・質問することを前提に、「この教員は何を伝えようとしているのか、何を強調しようとしているのか、教員に何を質問しようか」意識をしながら、授業を受けることを義務づけている。良く書かれたミニッツペーパーは、ポータルおよび翌週の授業で紹介し、同じ授業を聴いていても、まとめた結果も、重要と判断した事項も、疑問に思ったことも人によって違うという事実を知る。それによって、ものの見方の多様性に気付くことになるのである。

その結果、上記授業で最終的に学生たちは自己判断として、授業内容をまとめる力は「十分伸びた」一〇%、「少し伸びた」六八%、「変化無し」二二%、大事だと判断したこと

次のとおりである。「自分も授業に参加している感があった。匿名であることは、周りの空気でやる人がいなくなるので、効果的であると感じた」「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です」「初めて利用してみて、とても面白いと感じた。質問者と回答者、どちらもありリアルタイムで結果を知り、共有できる点がすごいと感じた」「楽しい。授業の動機づけになる」「匿名なので、素直に答えられましたし、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りました」「手を上げないで済むのはとてもよかったです」「他の人の意見を聞けるのは面白かったです、質問内容によっては、つまらなくも感じた。二択よりも四・五択のほうがやって楽しかったです」「クリッカーを使うと、結果などに興味を持って授業を聴く姿勢になれ、面白かったです」「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と思います」「学習意欲が高まるすばらしいも

を文章にする力は「十分伸びた」一六%、「少し伸びた」五八%、「変化無し」二七%、どんな質問をしようかと考えて受講する「習慣が身についた」四四%、「ときどき出来た」四六%、「しなかった」一〇%質問力は「十分伸びた」一一%、「少し伸びた」五三%、「変化無し」三五%、と答えた。三カ月続けたの実感であり、授業の満足度を高める一因にもなったと考えられる。さて、ミニッツペーパーは毎回の授業終了時に学生自身が内容理解度を確認する手段であるが、授業中にそれを簡便に行うことができるのがクリッカーというわけである。

授業中の理解度と賛否確認

『平成十九年度 私立大学教員の授業改善白書』（平成二十年五月、私立大学情報教育協会）の、大学専任教員（三三四校二万一九七名）の回答によれば、「授業で直面している問題点」として「動機付け・学習意欲を高める工夫が難しい」四七・六%となっており、また、授業改善に向けた課題としては、「学習意欲を高めるような授業設計・運営を工夫したい」七九・一%となっており、より具体的には「授業中に学生の反応を捉え、理解度に応じた授業をしたい」六〇・〇%となっている。白書は、「新しいITの活用方法として、授業中の理解度把握に携帯電話を活用する割合が一割程度となっており、二年後には四倍程度の計画が見込まれ、今後の授業環境に欠かせないツールとなりつつある」と指摘しつつも、「情報技術の問題点として、『学

のだと思います」「クリッカーはその場でやるので楽しく、グラフとなって出てくるので、一目でわかるのがうれしいです」「授業が単調にならず、みんな画面に集中できたいたからよかったと思う」「授業中に他の人の意見がリアルタイムで見られて良かった」

ミニッツペーパーによる理解度確認

この科目はシラバスに、①遅刻しないこと②途中退室をしないこと③私語をしないこと④毎回、新聞を読んでから授業に出席すること（社会についての関心を抜きにした社会分野の学びはあり得ない）（新聞は図書館で読めます）⑤ミニッツペーパーでどんな質問をしようかと考えながら受講すること⑥学習主体として授業への参加意識を持つこと⑦アカンサスポータルを毎日確認すること。この七つの事項を守る気がない人は、他の受講生の学習の妨げになるので受講しないでください」と明記し、第一回授業でも念押しをする。ミニッツペーパー、ポータル、そしてクリッ

生たちは授業内容を理解しているよう理解していない』は、三年前と同じ五割程度となっており、依然として解決策は見出されていない」と指摘している。クリッカー導入の必然性はまさにここにある。

具体的に、例えば筆者担当の薬学部専門科目「医療・生命倫理」では、「設問 母体保護法に基づく人工妊娠中絶で正しいのはどれか。（医師国家試験過去問より）1 妊娠二四週未満に適用される。2 産婦人科専門医が行うことができる。…」といった五択問題をクリッカーで問う。授業の最初では正解は少ない。説明後に再度、同じ質問を行う。理解を確かめた後、次のテーマに移る。テーマによっては、知識を問うのではなく、例えば「多胎妊娠時の減数中絶について」賛否を問うことも行う。これはその後の学生間の意見交換の呼び水とするためである。賛成意見が多いけれど理由を言ってもらえるかな、と呼びかけ、受講生の意見発表を促す。倫理の問題は、なぜそれが問題なのかを理解させれば、その後は、教員はファシリテーターとなって学習主体である学生たちの意見交換をサポートするという授業を進めるのが望ましい。クリッカーを組み込むことで授業設計に幅が広がるだけに、教員としては自らの質問力向上が課題となる。質問によっては、受講生たちがすぐに「無意味な質問はするな」と厳しくミニッツペーパーに書いてくる可能性さえある。教育能力を自ら発展させることを教員に強いるのが、クリッカーなのである。