

## 魅力ある授業づくり

### —Cumoc を活用した双方向対話型授業への取り組み—

大学教育研究センター副センター長 教授 杉井俊夫



#### Cumoc とは

本学では『魅力ある授業づくり』の取り組みの中で、この9月から学生の携帯電話をツール（クリッカー）として活用できる Cumoc（キューモ：Chubu University Mobile Clicker）を大学院も含めたすべての授業に提供を開始した。

元来、クリッカーは米国の教育界で使われ始め、授業などを双方向対話型にするために受講者からアンケートや設問の回答をリアルタイムに集計する装置（オーディエンス・レスポンス・システム）である。

Cumoc は、2008年度から本学で開発、運用している「授業改善アンケートシステム」を一歩進め、携帯電話を回答機器として利用するクリッカーシステムであり、アンケートの集計（結果のグラフ化）および自由記述の収集の2機能に特化したものである。

#### Cumoc の活用と効用

クリッカーの活用は、授業に学生を参加させる有効な手法の一つであり、クリッカーの効用として主に下記の表に示した6点が挙げられる。

この Cumoc は、いろいろな場面で使うことができる。テーマの導入や理解度の確認を目的とした使い方は

はじめ、大人数講義でのロールプレイを目的とした使い方は、まさにこのシステムを有効に使う一つの方法だといえる。授業中にテーマに沿った設問を行い、受講生に仮想体験（ロールプレイ）をさせ、そのテーマの理解に役立てる。このような使い方こそ、このシステムの目指すところでもある。ロールプレイを行うためには、毎回の授業の組み立ての見直しから始まり、設問、回答選択肢の検討などの授業シミュレーションを教員自身が入念に行う必要がある。学生の目線に立った設問でなければ、受講生の理解の促進につながらないからだ。そして、これらの一連の作業こそが授業改善につながるものである。

実際に Cumoc を利用した受講生の意見を紹介する。「授業に興味を持てるようになり、アンケート結果も他の学生がどう考えているのか分かる」「携帯を使うことで授業に参加している気持ちになれる」などの好意的な意見から、「このシステムを使う意味が分からない」などの意見もある。

特に最後のよう意見が出てきた時こそ教員は、「なぜこのシステムを使っているのか」その目的などを受講生に説明していただきたい。私たち教員は、受講生のさまざまな意見や疑問（自由記述）に対して真摯に

応えていく、これらのやり取りもまた双方向型授業の目指すところでもある。

#### Cumoc を利用して

最後に、筆者自身が授業で Cumoc を活用した事例を紹介したい。設問は理解度を確認する目的で正解が1つ（選択肢は4つ）であったが、学生の回答分布は2つの選択肢でほぼ二分したのである。「半数の学生が理解していない…」この結果を見て、私は愕然とした。その後、念入りに解説したのは言うまでもない。改めて私たち教員は、受講生の理解度を把握しつつ授業の進捗を見直すなど常に受講生を見つめ、時には振り返りながら授業の進捗を修正していく必要があると感じた。

もちろんこのシステムは万能ではなく、その利用を強制するものではない。あくまでも授業運営のためのツールの一つとして有効に活用できる場面で工夫しながら利用していただくことが『魅力ある授業づくり』につながるものと信じてやまない。

※大学教育研究センターでは、Cumoc に関する問い合わせや利用のための支援を行っています。

クリッカーの効用	対象	
	学生側	教員側
① 大人数授業においても双方向対話型授業が実施できる	○	○
② 匿名性による回答のしやすさ	○	
③ 受講生の気分転換と集中力アップ	○	
④ 多くの学生の意見・考えが一度に集計できる		○
⑤ 学生の理解度を教員がリアルタイムに把握できる		○
⑥ 記憶定着効果を上げることができる	○	○

表 クリッカーの効用と対象



Cumoc を使った授業風景と携帯画面イメージ