

Cumoc (キューモ : Chubu University Mobile Clicker) の運用について

ー携帯電話・スマートフォンからクリッカーを利用した授業運営による授業改善ー

中部大学は、「授業改善アンケートシステム」において携帯電話やスマートフォンを利用したクリッカー機能 **Cumoc** を提供します。

1. 目的

1) 大人数授業における対話型授業（ソクラテス型授業）の実現ツールとして活用できる。

※ ソクラテスは、対話により無知の自覚に至らせ、そこから共に真の知識を
探求しようとした！

※ 少人数（20人程度）でもクリッカーの利用は、有効であるとの報告もある。

2) 緊張感、臨場感がある学生参加型の授業の構築ができる。

2. クリッカーを利用した授業の効果

クリッカー：レスポンスアナライザー（アンケート・理解度の集計）

クリッカー(Clicker)は、授業やセミナーを双方向対話型にするために、受講者からアンケートや回答をリアルタイムに徴収、結果を公表できるものです。

（学生側からみた効果）

(1) 大人数授業においても双方向型の授業の実施可能

(2) 匿名性による回答のし易さ

⇒集計結果がリアルタイムに得られ、学生が他の受講生の意見を理解することができる

(3) 受講生の気分転換と集中力アップ

⇒学生に緊張感や参加意識を芽生えさせる

（教員側から見た効果）

(4) 回答のし易さから多くの学生の意見・考えが一度に回収できる

⇒挙手では捉えられない少数意見の吸い上げが可能

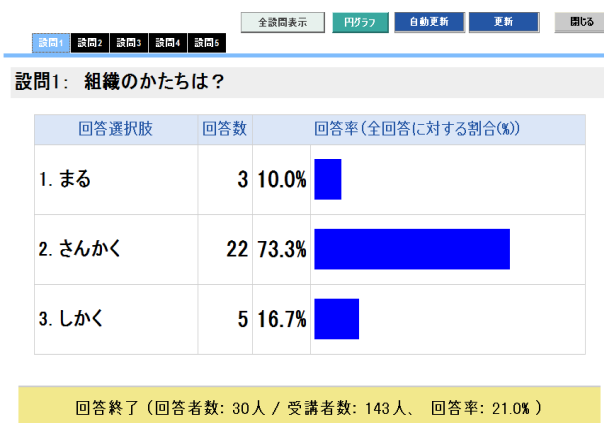
(5) 学生の理解度を教員がリアルタイムに把握可能

⇒理解度を把握、ケアをすることで授業改善、授業の活性化

(6) 記憶定着効果を上げることが可能

3. **Cumoc** を利用できる授業

卒業研究等一部の授業をのぞく全ての授業（大学院授業を含む）で利用が可能です。ただし、携帯電話等の電波状況が悪い講義室など一部の講義室で利用できない場合があります。



学生に見せる集計結果の画面イメージ

Carrier 8:55 AM
回答入力

生物科学
2010/07/01アンケート1

設問1: 授業で配布したプリントはわかりやすいと思いますか。

☒ 1. 非常にわかりやすい
☐ 2. わかりやすい
☐ 3. わかりにくい
☐ 4. 非常にわかりにくい

回答画面イメージ

4. **Cumoc** を使った授業の具体的な活用法・目的（運用例）

Cumoc（クリッカー）を用いた授業の運用方法は教員や授業形態により様々ですが、その回答結果に基づいて授業進度等を随時見直しつつ授業を進行させたり、ティーブレイク的な使い方により受講生の緊張感を持続させる効果、また学生の授業への参加意識を高める効果を狙います。

□授業開始直後の利用目的例

- 1) テーマに関する設問を課して、テーマに興味を持たせたり、授業進行の指標とする
- 2) 前回のテーマに関する設問を課して理解度を把握し、再説明の指標とする

□授業途中での利用目的例

- 3) テーマを転換させる手段や関連テーマに関する設問で、気分を一新させる効果を活用する
- 4) 途中までの理解度を把握し、授業の進行速度の調整をする

□授業終了前での利用目的例

- 5) テーマに関する理解度を把握して、授業のまとめに活用する
- 6) 授業の運営に関する設問で次週以後の授業改善を行う
- 7) 予習・復習用の設問を課して、受講生に時間外学習を促す

□模擬テストとしての利用例

- 8) 学期末試験や国家試験等の対策用設問などを課して、解説時の指標とする

5. その他、運用上の注意など

- 1) 実際に授業で利用する場合は、ログイン等の学生向け使用説明書を大学企画部にて教員の要請に応じて用意します。
- 2) 授業時間内に **Cumoc** を利用する場合、携帯電話等で Web 契約していない学生や携帯電話等を所持していない学生は、**Cumoc** に直接投票参加することはできません。
※ クリッカーは、実際に成績評価に反映するものではないこと、また、本来の目的として全体の概要を掴むために利用するものであるため、その効果の有用性には大きく影響されないことをご理解ください。

6. 問い合わせ先

中部大学 大学企画部（2号館3階）

Tel : 0568-51-4434 E-mail : chubu-kikaku@fsc.chubu.ac.jp