

【研究資料】

リアルタイムクイズアプリケーションの利活用による学生エンゲージメントの促進†

—三重大学ダイバーシティ授業に関する実践報告—

鄭 漢模*

三重大学 高等教育デザイン・推進機構*

授業中に、教員と学生間、または、学生間のエンゲージメントを促す方法として、リアルタイムクイズアプリケーションの利活用を挙げることができる。本実践報告では、三重大学ダイバーシティ授業における教員（筆者）の実践に基づき、1回の授業を前（準備）、中、後の3段階に分け、アプリケーションの使用方法、及び、留意事項などについて説明する。

キーワード：アクティブ・ラーニング、エンゲージメント、リアルタイムクイズアプリケーション

1. はじめに

近年、大学教育においてアクティブ・ラーニングが普及し、学生のエンゲージメントを促すための様々な取組が試みられている。本実践報告では、学生のエンゲージメントを促す一つの方法として、授業中に学生とコミュニケーションを取ることができるリアルタイムクイズアプリケーションを活用した事例を紹介する。以下では、授業の概要、使用したアプリケーションの紹介、アプリケーションの使用にあたって授業前の授業設計において考慮した点、授業中、授業後において行った点などについて説明する。

2. 本実践報告の概要

2.1. 授業の概要及びアプリケーション利活用の動機

本実践報告は、2023年度前期に実施された授業科目である「現代社会理解特殊講義 2/男女共同参画と多様性」を対象とする。同授業科目の学修の到達目標は、①男女共同参画を含むダイバーシティ社会について、正しく理解する、②社会の様々な分野におけるダイバーシティに関する知識やノウハウを修得する、③ダイバーシティ社会の実現に向けて主体的に活動できるようになる、である。同授業科目は15回（2単位）で構成され、各部局及び学外からのゲストスピーカー14人によりオムニバス型で行われる。授業代表者のみ授業を2回担当する。本実践報告の対象は、筆者が担当した第13回の「ダイバーシティ&インクルージョンと教育 - 女子大学とダイバーシティ -」である。同授業では、志願者数の減少による存廃の危機、LGBT 学生の受入に関する議論、共学化に関する議

論など、女子大学を取り巻く様々な課題について扱った。同授業の目的は、各学生がダイバーシティ社会の一員として、高等教育分野におけるダイバーシティに関する議論について学び、自分ならではの意見を持つとともに、その意見を他者と共有できるようになることである。なお、本授業科目の評価は、学生が各授業の中で最も印象的だったテーマを選び、それについてレポートを書いて提出することとなっている。同授業は対面で行われた。

オムニバス型授業は、学生にとっては複数の教員により授業テーマに関する知識や観点について幅広く学ぶことができるというメリットを有する。しかし一方で、教員側からすれば1回きりの授業の中で、各学生の個人能力や関心事などの把握、教員と学生間の信頼関係の構築が難しいため、一般的な授業に比べてエンゲージメントを促すことが比較的容易でない。特に筆者は、上述したように自身の意見を持ち、共有することを授業の目標として設定したため、対策の必要性を強く感じた。そこで思いついたアイデアが、教員と学生がSNSを使用する感覚でお互い気軽に意見を交わすことができるリアルタイムクイズアプリケーションの利活用である。

2.2. 受講生について

本授業科目は全学部生を対象としている。2023年度前期には、合計41人が受講した。筆者が担当した第13回の授業には、うち35人が出席した。なお、同年度における本授業科目の男女の割合は約4対6で、受講生の中で留学生はいなかった。

2.3. アプリケーションの選定

アプリケーションの選定では、①費用（教員及び学生が無料で使用可能、かつ、学生が入会なしで使用可能）、②使いやすさ（インストールなしで使用可能、回答方法など使用方法が簡単）、③リアルタイム（リアルタイムで、学生が回答でき、教員による結果の確認及び公表が可能）を基準に、各アプリケーションをリストアップし、最終的にソクラティブ（Socrative）¹⁾を選定した。但し、ソクラティブは上記のすべての条件を満たすが、費用については注意が必要である。つまり、人数及び問題数の制限があり、学生数上限 50 人以下、提出可能な問題数が 5 問以下の場合のみ無料となっている。筆者は、本授業科目の受講人数及び授業中に示す予定の質問の数を考慮し、無料で使用が可能であると判断した。ソクラティブ以外の候補としてカフト（Kahoot）²⁾があった。同アプリケーションは、クイズアプリケーション系のベストセラーである。教員にとっても非常に使いやすく、ゲーミフィケーションの概念を導入することで、学生にとっても楽しく回答できる。さらに、回答した結果を示す視覚化にも優れている。しかし、無料で使用できる学生数が 40 人以下であったため、候補から除外した。

3. アプリケーションを用いた授業実践

3.1. 授業前（準備）

アカウント作成 ソクラティブを使用するためには、まず教員用の無料アカウントを作成する必要がある。アプリケーションには「クラス管理機能」が備わっているが、この機能を使用しない限り学生に対してはアカウントの作成は不要である。本授業では、学生の負担をできるだけ減らすため、学生用のアカウントの作成を求めなかった。

質問の準備（授業資料） ソクラティブでは事前に質問を登録することも可能であるが、「Quick Question（クイッククエスチョン）」という機能がある。この機能は、画面

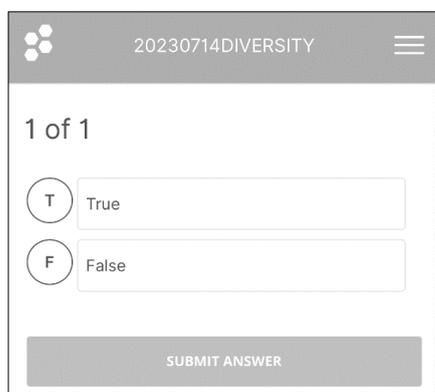


図 1 学生側が見る Quick Question の画面（スマートフォンを使用した場合）



図 2 授業中に用いたスライドにおける質問の提示

上に質問などは表示されず、選択肢のみが表示されるものである（図 1 を参照）。そのため、質問はパワーポイントのスライドなどで別途用意する必要がある。筆者は、授業中に学生の質問、理解度などを反映し、その都度より高い教育効果が期待できる質問に変える意図で、この「Quick Question」を使用した。基本的な問いとしては、「Q1 女子大学には女性しか入れない？」（二者択一式）、「Q2 女子大学を共学化すべきだと思いますか」（自由記述式）、「最終 あなたは女子大学を救いたいと思いますか」（二者択一式）（図 2 を参照）を用意した。他にも、授業のアイスブレイクを兼ねて、学生にアプリケーションの使用法に慣れてもらう目的で、「三重県は東海？関西？」を用意した。実際の授業においては、質問を変える必要があるほど学生の質問や理解度に予測外のことは発生しなかったため、すべての問いをそのまま使用した。

BYOD (Bring Your Own Device) の確認 授業中に学生が質問に答えるためには、パソコン、スマートフォン、タブレット PC などのデバイスを使用する必要がある。そのため事前に、大学における BYOD 指針を確認し、本授業科目において学生に電子機器の持ち込みを依頼しているかなどの確認を試みた。結果として、筆者が勤務する三重大学では、2018 年度から学部入学生を対象に BYOD が推奨され、また、本授業科目においても事前に BYOD に関する告知がなされていたことが確認された。

3.2. 授業中

質問の提示 上記の図 2 は、筆者が実際に使用したスライドである。各学生がパソコンだけでなく、スマートフォンを用いやすくするため、スライドには、URL だけでなく、QR コードも提示した。こうした配慮は、学生がパソコンを持参しなかった場合、授業に参加できなくなることを可能な限り防ぐためでもある。各質問を示すと同時に、その都度残りの授業時間、回答に対する学生の負担などを考慮し、制限時間を設けて伝えた。

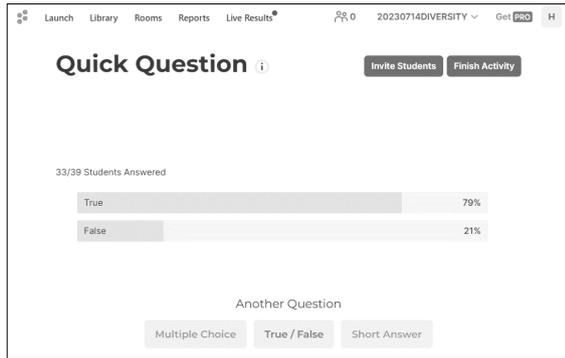


図 3 最終質問に対する回答
(True=賛成, False=反対)

回答中 教員は、ソクラティブに接続した学生の数、回答などをリアルタイムで確認することができる。しかし、回答は基本匿名で行われるため、接続していないか、回答していない学生を特定することは難しい。筆者は可能な限り多くの学生に答えてもらうため、回答中に教室の中をまわり、場合によっては声をかけた。

回答の提示(エンゲージメント) 制限時間に達した後、回答を学生に公開し、学生に意見を聞いた。例えば、「Q2 女子大学を共学化すべきだと思いますか」において賛否とそう考えた理由について記述式での回答を求めた。筆者は、意見の中で自身の考えをよく示しているものを学生全員に紹介し、無作為で学生を指名し示された意見に対する考えを聞いた。自身の意見であることを明かしても良い学生に対しては、必要に応じて自身の意見に対する補足を求めた。これらは、教員と学生間の意見交換と同時に、学生間の意見交換を促すためである。授業の最後には、授業全体をまとめる質問として「あなたは女子大学を救いたいと思いますか」について聞き、回答を集めた(図2を参照)。上記の図3はその結果を示したものである。得られた結果は全員に示し、最終的にLMS上に女子大学、ダイバーシティ、共学化などについて自身の考えを自由に書き込むように指示した。

留意事項(回答の保存) 本授業において用いたQuick Question機能は、質問を変える度に、質問と回答が消えてしまうというデメリットがある。そのため、その都度バックアップをする必要がある。筆者の場合、授業設計段階から学生が本授業のテーマを用いてレポートを書く可能性を考慮し、授業後に質問と回答を共有することを予定していた。そのため、各質問及び回答のバックアップに細心の注意を払った。

3.3. 授業後

各質問及び回答の共有 上述したように、各質問及び回答をまとめ、受講生全員に共有した。授業中は匿名による

回答を前提としているが、念のため名前を書く欄に実名を書いていないか確認し、必要に応じて匿名加工を行った。

アンケートの実施 LMSを通して授業に関する質問やコメントを集めた。出席した35人のうち、30人から回答を得た。うち11人からは授業の最後に求めた自身の考えだけでなく、授業方法に関するポジティブな評価が寄せられた。

4. むすびにかえて

一人の教員が多数の学生に対してエンゲージメントを促すことは非常に難しい。学生に関する情報が少なく、また、信頼関係の構築が難しいオムニバス型の授業ではなおさらそうである。しかし、アプリケーションを用いることで、克服することが可能である。本授業の中で実施したアンケートにおいて、他の学生がダイバーシティについてしっかり考えていることが分かってよかったなどの意見があった。このことは、授業中に筆者が意図していたエンゲージメントが起こった可能性があることを示す。さらに、今回の授業では実現しなかったが、回答次第では、質問を適宜変えながら教育効果の向上を図ることが可能である。つまり、アプリケーションの使用は形成的評価としての意義を有する。一方、課題も明らかになった。まず、回答結果を学生に示し、挙手し意見を述べてほしいと依頼した際に、積極的に発言する学生が少なかった。また、今回の授業の場合留学生がいなかったが、留学生と日本語でのコミュニケーションが難しい場合、アプリケーションの利活用が難しい可能性がある。今後、授業における多文化・多言語対応に関する工夫が求められる。

謝辞

本実践報告を投稿することを許可して頂いた授業科目代表者の村田真理子先生、また、「現代社会理解特殊講義2/男女共同参画と多様性」を受講しアプリケーションの使用に積極的に参加して頂いた学生の皆様にこころより感謝申し上げます。

注

- 1) <https://www.socrative.com/>
- 2) <https://kahoot.com/>

SUMMARY

Real-time quiz applications can serve as an effective means to foster interaction between a lecturer and students, as well as among the students themselves. This report draws upon the experience gained in a

diversity class at Mie University, where the author delineates the class into three key stages: preparation, in-class engagement, and post-class feedback. The report provides insights into utilizing the application and highlights considerations for each stage.

KEYWORDS: Active Learning, Engagement, Real-time Quiz Applications

† JEONG Hanmo*: Use of Realtime Communication Application in Class: Based on Case of Mie University Diversity Class.

* Organization for Higher Education Design & Promotion Mie University 1577 Kurimamachiyachou, Tsu, Mie, 514-8507, Japan