

研究課題 (テーマ)		Web とアプリによるクリッカーを用いたアクティブラーニング教育の開発、 試行	
研究者	所属学科等	職	氏名
代表者	情報システム工学科	主任教授	松田弘成
	情報システム工学科	准教授	岩本健嗣
研究結果の概要			
<p>現在、本学ではアクティブラーニングを授業に取り入れる施策を行っている。特に今年度を目処にアクティブラーニング教室を整備する予定である。一方、アクティブラーニングにおいて什器などの設備だけでなく、学生の積極的な参加を促すためにクリッカーが活用されている例がある。しかし、ハードウェアのクリッカーは以下のような問題がある。</p> <p>(1)部屋に紐づいていて他の部屋で利用できない</p> <p>(2)授業毎に機器を配布する手間がある。</p> <p>そこで、スマートフォン、タブレット、PC から利用できるクリッカーシステムを構築する。また可能な限り本学の教室や学生の情報を利用し、本学特有に使いやすいシステムを目指す。本プログラムの開発については、有志の学生を中心に行った。8名の学生が参加し、週1回のミーティングで進捗を確認しつつ、開発を行った。具体的には、出席管理や問題の設定などが可能な教員用のシステム、問題への回答や、チャットによるディスカッションが可能な学生用システム、並びにこれらの情報を管理するサーバシステムの開発を行った。</p> <p>教員、学生用のシステムは、Web、Android 端末、iOS 端末から利用できるように各クライアントソフトウェアを実装した。</p> <p>おおむね、計画通りのソフトウェアを実装できたが、当初、計画していた授業での試行はスケジュールの関係で実施できなかった。しかし、学内の教育改善チームで発表を行い、内容についておおむね好意的な評価を得ることができた。</p>			
			
今後の展開			
<p>現在、サーバシステムの運用主体と方法について事務局と協議中であり、決定次第、実際の授業で利用できるように整備する。</p> <p>また、機能や使い勝手などについては、今年度複数の授業で試行しつつ、改善を行う。その際は、教育改善チームで率先して試行、評価を行う予定である。</p>			