

朝日ネットが東洋大学へMMOアンケートアプリ respon (レスポん) を導入

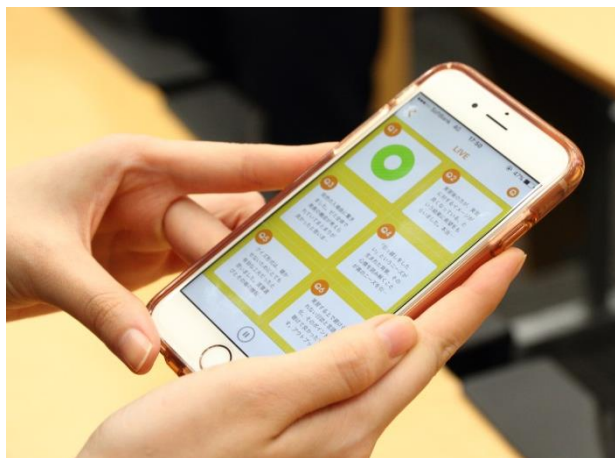
～スマートフォンで意見をリアルタイムに共有する「全員参加」の授業へ～

株式会社朝日ネット（東証一部、本社：東京都中央区、代表取締役社長：土方次郎）は、大規模多人数同時参加型オンライン（MMO）アンケートアプリ「respon」（レスポん）を東洋大学（東京都文京区）に導入しました。respon は、昨年7月の発表以来、同校のような数万人超の大規模校を含む、16の大学で導入されています。

respon は、スマートフォンやタブレットにインストールして使う無料アプリとサーバから構成されるコミュニケーションツールです。授業やイベント等でアンケートを回収するだけでなく、集計結果をアニメーション化して、参加者が一斉にリアルタイムで共有できる強力なツール「プレイヤー機能」を備えていることが大きな特徴です。

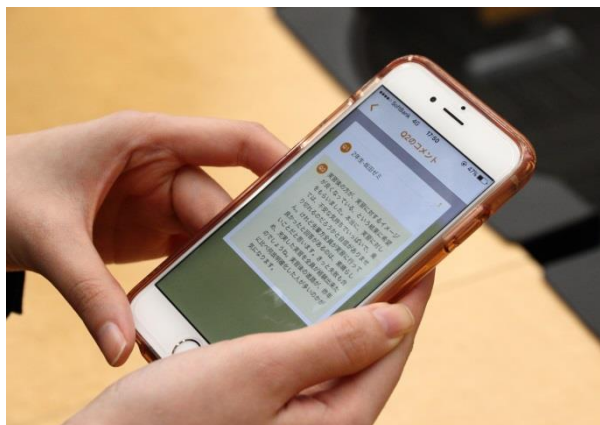
プレイヤー機能により、教員も学生も、アンケートの集計結果を授業中にリアルタイムで確認したり、授業後に共有したりできます。他の回答者の多様な意見に触れることは非常に刺激的な体験であり、学生の授業への参加意欲を高める効果があります。共有を行うタイミングを教員がコントロールすることで、事前学習・事後学習、各種実習での活用など、さまざまな使い方の工夫ができます。東洋大学では、respon を導入したことで、スマホ世代の学生にマッチした新しい教育方法を実践するための環境が整いました。

2月5日に行われた東洋大学 社会福祉学科の「ソーシャルワーク実習」報告会では、各ゼミの発表の感想を respon で投稿しました。参加した学生が、報告会の後に意見を投稿し、互いの感想を respon で読み合いました。



報告会に参加された教員、職員の方からお寄せいただいた声をご紹介します。

「多くの学生にとって発言することは、『恥ずかしい』気持ちから心理的なハードルが高く、これまでの授業では、近くの学生と数分間話をさせてから発言を促していました。しかし、responがあれば、自信のない学生も、他の学生のコメントを見ることでそのハードルを少し下げ、発言しやすくなりそうです。それにより、学生がこれまで以上に多様な意見に触れる機会となることを期待しています」
(東洋大学 社会福祉学科 川原恵子先生)



「紙を使った思考法は今でも有効です。ただ、限られた授業時間内での記入・回収では、一方通行になりがちでした。携帯メールや LINE に慣れた今どきの学生たちは、アタマで思考した内容を、即座にスマホ上に表現することができます。respon は、受け身がちであった学生を『主体的な学生』に変える大きな助けになりそうです。授業が『全員参加』に変わり、『学生個人の学力や個性を伸ばすための時間』に進化していくと考えています」
(東洋大学 情報システム課 藤原喜仁氏)

「respon」のホームページ <http://respon.jp> で、システムの利用イメージや実際の授業での活用の様子を、動画で紹介しています。

【respon に関する情報や事例動画は】
<http://respon.jp>

【報道機関等からのお問い合わせ先】
株式会社朝日ネット 経営企画室
電話: 03-3541-8311

