

# 自作のチャットアプリによる双方向性を確保したリアルタイム型の演習授業

科目名：プログラミング演習

担当教員： 谷口雄太 助教（情報基盤研究開発センター）

形式：リアルタイム型

学年：基幹教育科目

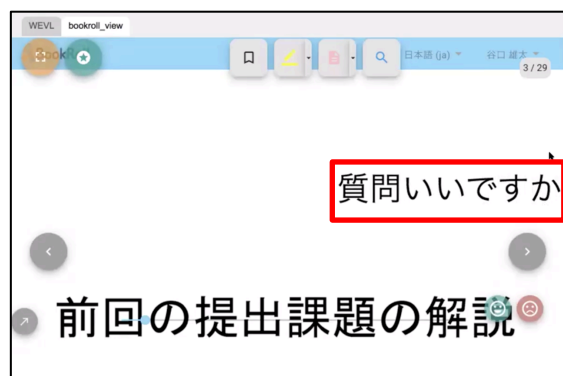
人数：70人

ツール：Teams

評価方法：課題（毎回の課題＋最終課題）

## Q1. この授業で取り入れられた工夫について、改めて具体的に教えてください

私は、今回のオンライン授業実施にあたり新たにチャットアプリを開発しました。このチャットアプリでは、教員がプログラムをコーディングする様子や講義資料を使って説明をする傍ら、学生がコメントをするとそのコメントがそのまま画面上に流れてくるため、教員が学生のコメントに即座に反応することを可能にするものです。Teams や Zoom に備わっているチャット機能を用いた場合、教員が気づかないこともあるので、このようなアプリを作成しました。



チャットアプリで学生のコメントが右から流れてくる様子

## Q2. 取り入れた結果、学生の反応はどうでしたか

チャットアプリに関して、学生に尋ねたところ、75%の学生が「便利だと思う」と答えてくれました。また、「他人の質問が役立つことがある」にも63%の学生が当てはまると回答しているほか、オンラインならではの匿名性や即時性を評価する意見も見受けられました。教員と学生1対1のやり取りではなく、このようにみんなでコメントを共有できる機能を作ってよかったと感じています。

## Q3. 取り入れるために必要な準備

現在正式にローンチしているものではありませんので、ご要望がありましたら私の方で個別に対応させていただきます。イメージとしては、M2BのBookQの画面にチャット機能を付与するような形で、Moodleコースから立ち上げて使用することになります。なお、ご要望が多い場合は全てには対応できかねますので、ご了承ください。

## ～インタビュー雑感～

「チャットが画面に流れてきたらいいのにな」というニーズにぴったり対応する機能だと思いました。また、こうしたアプリをご自身で作れる技術は、本当に憧れます。今回は紹介できていませんが、LA（ラーニング・アナリティクス）に関しての実践も精力的にされているので、今後も谷口先生に注目したいと思います。