

# 考動力を育む学習環境“コラボレーションコモンズ”のデザイン

岩 崎 千 晶  
池 田 佳 子

## 要旨

本稿は、協同的な学習や学習者が自律的に学ぶことにより、自ら考え行動する「考動力」を育むための学習環境“コラボレーションコモンズ”をいかにデザインしたのかについて論じている。具体的には、学習環境を構築する際に検討すべき Scott (2012) の提示する 6 つの質問に答えていくことで、コモンズで生成することが望ましい学びや育成したい学生像を検討し、コモンズの運用や学習支援の在り方について述べる。

**キーワード** コラボレーションコモンズ、ラーニング・コモンズ、学習環境デザイン、学習支援

## 1. コモンズ開設の背景

ラーニング・コモンズ、ステューデント・コモンズ等、コモンズと称する施設が大学生の学びを支える学習環境として開設されている。その背景には、PISA 型能力 (OECD2001) に代表される新しい能力を育成したり、学力格差を縮めるために学習者を授業外に支援したりするための学習環境を整備しようという大学側の意図がある。新しい能力は、高等教育分野では学士力 (中央教育審議会 2008)、社会人基礎力 (経済産業省 2006)、就職基礎能力 (厚生労働省 2004) が挙げられる (松下 2010)。これらの新しい能力には、3 つの力を育成することの必要性が共通して述べられている。それは、自律的に学ぶこと、他者と協同して学ぶこと、道具を相互作用的に活用して学ぶことである。

このような力を育成するために、大学は何を提供すればよいのか。そのためにはいくつかの方法が考えられるが、そのひとつがアクティブ・ラーニングである。アクティブ・ラーニングは、協同的な学習や学生自らの思考を促す能動的な学習を行い、学習者が自律的に学ぶことを重視している。自律的な学習は授業内にとどまらず、授業外においても学習者が継続して学習することを重視している。このような学習を可能にするうえで鍵となるのが、ラーニング・コモンズのような学習を促

す環境の構築である。

ラーニング・コモンズは、主に図書館において協同的な学習、自律的な学習を支援する学習施設である。ラーニング・コモンズでは、ライティングの指導等をする学習者支援の機能を備え、学力に課題を抱える学生が授業外に自分で学ぶことを支援している。文部科学省も 2012 年 8 月 28 日の答申「新たな未来を築くための大学教育の質的転換に向けて～生涯学び続け、主体的に考える力を育成する大学へ～」において、学修時間を増加させるために、授業外学習を促進するための学習環境を整備することの重要性を指摘している。以上のような背景から、関西大学はコモンズを整備することになった<sup>1</sup>。

### 1.1 さまざまな特色を持つコモンズ

ラーニング・コモンズの特徴として、河西 (2010) は図書館メディアを活用した自律的な学習支援、協同的な学習の支援、ライティング等のアカデミックスキルの支援を提示している。従来の図書館では、館内静粛が当たり前で、学習者は沈黙を保ち、個別に学習を進めるスタイルが主流である。一方、ラーニング・コモンズでは、学習者が図書館機能を活用して対話をしながら、協同的に学ぶことを促進しようとしている。静粛を保つ機能と対話を通じて協同を促す機能、この 2 つの機能を

備えた図書館が現在大学で相次いで設置されている。たとえば、国立大学では、筑波大学、名古屋大学、金沢大学、大阪大学、私立大学では東京女子大学、立命館大学等があげられる(山内 2011)。

コモンズは、図書館に設置するラーニング・コモンズに限られるわけではない。大阪大学は図書館のラーニング・コモンズに加えて、全学共通科目を学ぶ学舎にステューデント・コモンズを設置している。ステューデント・コモンズは、大学の教育目標である「教養」「デザイン力」「国際力」を総合的に追求する学習活動を展開するための共有空間(コモンズ)(大阪大学 2012)であり、カフェがあるラウンジスペースや全壁面がホワイトボードになった協同学習スペースがある。このように、コモンズには、学生同士のコミュニティを支える場としての機能に加え、学習の目的や学生生活の特色に応じた施設があり、その特色に応じてラーニング・コモンズ、ステューデント・コモンズといった名称がつけられている。

## 1.2 コモンズを構築する際に問うべきこと

コモンズを構築する際、大学は何から検討すればよいのか。従来のやり方は、施設の運用やサービスをどう展開するべきなのかを検討することから始まっていると Scott (2012) は批判している。そして、まず考えるべきことは、その施設でどんな力を培った学生を育成したいのかという学びの特性を検討することであると主張している。そのために、繰り返し検討すべき事柄として以下の 6 つの質問を掲げている。

「質問 1：私たちがすすんで仮想学習スペースよりも、従来型の学習スペースを建築したいと思わせる、このスペースで起こるであろう学習とはなにか。質問 2：学生が勉強に使う時間を増やし、勉強の生産性の向上を促進させるためには、このスペースをどのようにデザインするのか。質問 3：学習スペースの設計は単独学習から協同学習までのどこの領域に焦点を当てるべきか。質問 4：スペース・デザインによって知識の権限についての要求をどの様に扱うのか。質問 5：このス

ペースは教室外での学生と教員の交流を推進するように設計すべきか。質問 6：このスペースで教育経験の質を高めるにはどうするか。(Scott 2012「ラーニング・コモンズ」第 7 章、勁草書房、筆者により一部修正)」

Scott (2012) は、この 6 つの問いを幾度となく繰り返して検討することで、よりよい学習環境の構築へとつながっていくと指摘している。

## 2. 本稿の目的

本稿では、Scott の提示する 6 つの質問を検討することで、関西大学におけるコモンズをどうデザインしたのかに関して論じる。その際、各学部の専門領域により特定されない部分に焦点をおいたコモンズの議論を行う。これは Scott が質問の前提としていることでもある。

## 3. 関西大学におけるコモンズの概要

2012 年度私立大学教育研究活性化設備整備事業において採択された取組として、関西大学は 2013 年 4 月に「コラボレーションコモンズ」を開設する。関西大学は、これまで連続採択されたライティング支援、アクティブ・ラーニングの促進、ピアコミュニティ活動、留学支援の GP に加え、高度教育研究、ボランティア活動を促進し、成果を上げてきた。これらの学内の教育活動を有機的に結合、実質化させた学習環境としてコラボレーションコモンズを整備することで、他者と協力し合いながら、考え、行動する「考動力」を培った人材を育成する。

コラボレーションコモンズは、ライティング、グローバル、ボランティア、ピア、ICT、ラーニングエリアから構成される専門エリアに加え、コラボレーションエリアを設けている。

専門エリアでは、各専門性を活かした学びの生成と学習支援を行う。ライティングエリアでは、レポート作成に関するワンポイント講座や TA によるライティング支援を行う。グローバルエリアでは、学生スタッフを導入し、留学生による外国語交流会、留学生との TALK セッション、留学情

報の提供、留学をした学生との交流会、留学生向け相談受付アワーを実施する。ボランティアエリアやピアエリアでは、ボランティア・ピアに関する情報の提供や活動に参加する学生への説明会を実施する。ICT エリアでは、グループで PC を囲んで作業ができる。ハードスペックの PC を備えており、動画、マルチメディアプレゼンテーション、冊子を制作、作成できる。ラーニングエリアは、プロジェクタ、モニター、ホワイトボードを配置し、ゼミでの学習、サークルや課外活動の勉強会、研修などグループワークを実施しやすい環境となっている。

コラボレーションエリアは、多目的スペースとなっている。このエリアには、ゼミや課外活動の発表を行える KU ステージ、くつろぎながら雑誌や新聞を読めるコラボレーションラウンジがあり、エリアの利用案内・予約、機材貸出を KU コンシェルジュが担う。また、コモنزの全域には無線 LAN を構築しており、ノート PC、iPad を貸し出し、ICT を活用した学習を推進している。

このような機能を持つコラボレーションコモنزでは、正課や課外における学生同士の学び合いを促進し、グローバル・ライティング等の専門性を持った学生スタッフが学習支援をし、学生の学びを深めることを目指している。つまり、コモنزで生成する活動には、学生、学生スタッフ、教員、職員様々な立場にいる関与者が関わるため、「学生同士のコラボレーション」、「学生と学生スタッフとのコラボレーション」、「学生スタッフ同士のコラボレーション」、「学生、教員、学生スタッフ、職員とのコラボレーション（ひいては社会とのコラボレーション）」といった多層のコラボレーションが生成されることが想定される。互いに協力し合うことで、相互作用がおこるコモنزになるよう願いを込めてコラボレーションコモنزと名付けた。

#### 4. コラボレーションコモنزのデザイン

コラボレーションコモنزをどのようにデザインしたのかについて、Scott が掲げる 6 つの質

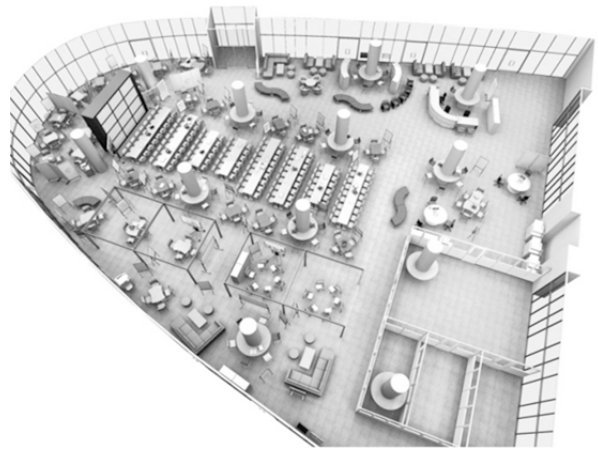


図1 コラボレーションコモنزイメージ図

問に答えていく形で提示する。

**4.1 「質問 1：私たちがすすんで仮想学習スペースよりも、従来型の学習スペースを建築したいと思わせる、このスペースで起こるであろう学習とはなにか。」**

##### (1) 考動力をはぐくみ、正課と課外をつなげる学習

北米では授業を撮影して WEB で公開する OPEN エデュケーションや e ラーニングが盛んに行われているため（鄭 2008）、仮想学習スペースと物理的な学習スペースでおこる学習の違いについて十分に議論する必要があると Scott は指摘している。関西大学は、「学の実化」を建学の理念とし、学問と実際を融合させ、考え行動する「考動力」を培った学生の育成を目指している。そのためには、授業で学んだ理論や概念を活かして、実際の社会における問いや課題に対して思考し、解決策を見出し、行動していく力を培った学生を輩出する必要がある。たとえば、異文化コミュニケーションを学ぶ学生が、実際に地域の国際交流センターでボランティアに参加することで、授業で学んだ事柄を実社会で生かしていく。さらに、活動内容やそこで学んだことを学習成果として学内で発表したり、地域の人とイベントを企画したりすることもあげられる。また、教職科目を受講している学生が学校ボランティアに参加することで、

実際の学校において授業で学んだ教育方法がどう活用されているのかを学ぶこともある。異文化について考える学生が、教職について学ぶ学生と連携し、小学校で異文化理解のためのボランティアをするなどの発展的な活動も考えられる。

このような活動を支援するために、ボランティアエリア、ピアエリア、グローバルエリアが必要となる。こうした学習は正課にとどまるものではなく、課外活動にも及ぶものである。この接続を促すことで、考動力の育成や学修時間の増加にもつながる。このような理論と実践の往還を促す環境を整備することで、本学コモンズは知識基盤社会にふさわしい、知の創出を他者と協同し生み出す拠点となる。

## (2) 授業外におけるグループ学習

学生同士のグループワークによる調べ学習やプレゼンテーションを初年次教育や演習に取り入れている教員は多い。調べ学習の一連のプロセスは授業内で完結するものではなく、授業外での活動を伴う。授業外に学生同士で集まり、授業の準備をすることは学習内容の理解深化や学修時間の増加にもつながる。

調べ学習を効果的に行うには、インターネット接続ができる環境やスライドを作るための PC が必要になる。グループで話し合い、調査結果を整理するにはホワイトボードが便利である。また、プロジェクトとモニターがあると授業前に調べ学習の成果を発表するためのプレゼンテーションの練習ができる。本学には、現在グループ学習用に図書館 2F のグループ閲覧室（6 人掛けのテーブル席 4 つが 2 室）や、IT センターにグループワーク用の PC を備え付けた部屋（5 人掛けのテーブル席が 2 つ）、また学部に自習室が設けられている。しかし ICT 環境が整い、グループ学習を実施しやすい環境が十分整っているとはいえない。そこで、ラーニングエリアを設け、ワイヤレスネットワークを構築し、PC、iPad、プロジェクト、モニター、ホワイトボードを利用できる環境をつくることにした。

## (3) 書く力をはぐくむ学習

学生が主体的に学んでいくためには学生の基礎的な能力として、書く力の向上は欠かせない（鈴木 2009）。学生は、授業のレポート課題、卒業論文、就職活動のエントリーシートなど自らの学習成果を示すために書くことが求められているが、それは、書く力がこれまで学んだことを統合的に思考表現する力であるからである。学生は、初年次教育や全学共通科目である「文章力を磨く」「スタディスキルゼミ（レポートを作成する）」などの授業で、書くための基礎的な技術を授業で学ぶことができる。しかし、卒業論文を書くためには、ライティングに関する授業に加えて、他科目で課されるレポートを作成するプロセスを通じて、卒業論文を書くために求められる応用的な書く力を育成する必要がある。そのためには、授業で課されるレポートやゼミでの卒業論文の準備段階において、個々の学習者が自分の状況に応じてライティングに関する指導を受けられる場所が必要である。早稲田大学、ICU、熊本大学など他大学では、TA が指導を行うライティングに関する学習支援が充実している（佐渡島 2009、畠山 2011、渡邊 2011）。そこで、本学にもライティングエリアを設けることにした。エリアには、ライティング TA が文章力ワンポイント講座や論文の指導を行う場所や、ゆったりと論文の構想を考えるソファ席を設けた。また、インタラクティブホワイトボードを設置し、実際に書いた文章をどのように改善するのかを学習者らに提示しながら、指導できるようにした。

なお、関西大学では 2012 年より第一学舎にもライティングラボを設けており、ライティング TA が常駐してライティングの支援をしている。

## (4) グローバル力を培う学習

現代社会ではどの職業分野でも、立場、文化背景が異なる多様な人々に関わる。こうした環境下でも、互いに違いを尊重しつつ、生産的な解決策を検討できてこそ、真の「考動力」を培うことができたといえる。これを、本稿では「グローバル力」と定義する。グローバル力を育むには、留学

生との交流事業に参加したり、海外の学生とテレビ会議システムを利用し議論をすることなどが考えられる。留学生や外国に関心を持つ大学生同士が話し合うことで、異文化の人間とどう接し、共生していけばよいのかについて考えることができる。

そこで外国語に関心を持つ学生スタッフを導入したグローバルエリアを設け、留学生主催の会話交流会を実施できるコーナーや、日本人学生と留学生が気軽に話ができるソファ席、海外の大学とテレビ会議ができるモニターを整備するようにした。

#### (5) 学習成果、活動成果を発信する学習

学生の学習成果は、教員に向けた試験やレポートだけではない。とりわけアクティブ・ラーニングでは、試験やレポートで学生を評価する方法に加えて、プレゼンテーションやその資料であるビデオやマルチメディアを学習成果として評価することがある。ボランティア活動に参加した学生が、活動内容をビデオで紹介し、それをボランティア先の受け入れ団体が評価するという真正の評価という方法もある。

これは正課の学習に限ったことではない。学生の中には、問題意識を抱えた学生同士が集まり、課外活動の成果としてフリーペーパーを発行する学生団体もある。しかし本学ではグループで動画や冊子を作成できる環境は十分ではない。そこで、ICT エリアを設け、正課の学習成果や課外活動での活動成果を発信するために、マルチメディアプレゼンテーション制作に対応するハイスペックのPC を設置し、グループで話し合いながら制作に取り組める場を設置することにした。

#### (6) コラボレーションを誘う

これまでに提示した学習は、それぞれが独立し、個々の学生が展開していくものではない。調べ学習、文章を書くこと、グローバル力を高めることは学習者の学びのプロセスの中に埋め込まれており、それぞれがつながりをもつ。学習者は授業をいくつも受けており、学習するために必要なタイミングで、各エリアを活用する必要がある。そこ

で、オープンなアクセスエリアとしてコラボレーションエリアを設け、各エリアを活用した学生がコラボレーションエリアで学びを深め、相互作用を生み出していく場となることを目指すことにした。

例えば、異文化を考える、コミュニケーション論、外国語等の授業を受ける学生は、授業外にグローバルエリアで情報収集やテレビ会議システムで意見交換を行う。その成果をまとめるため、ICT エリアで動画や冊子、WEB を制作する。レポートを書く際は、ライティングエリアで TA の助言を受け、課題解決を提言する文章力を高める。学習支援スタッフの支援を受けることで、学生は主体的に授業外学習を進めることができる。

このように、学生同士が協同的に学んでいく環境を支えることは、学生の自律的な学び、対話を介した協同的な学びを生み出すきっかけになるのではないだろうか。また、そのためには、学習者同士が互いの活動を「見える」ようにすることがのぞましい。「隣のグループが、何かおもしろそうなことをやっている、ちょっと話しかけてみようか」、こんな思いが新たなつながりをうみ、学習者同士の対話による協同的な学びが生成されることになる。O'Connor (2005) も、人は他者が学習をしている姿を見て学ぶ「並んだ学習」があると指摘し、そうした環境を作ることの重要性を指摘している。そこで、エリアは仕切らずにオープンなスペースとした。また、メイン・キャンパス中央に位置し、大学生協があり、学部を超えた学生、教職員が集う場として成立している「凜風館」1F のオープンスペース (1012 m<sup>2</sup>) に開設することにした。凜風館であれば、学部にとどまらず、他学部の仲間ができ、学習者が学部の学びを新たな視点からとらえたり、より深めたりするきっかけになると考えている。

#### (7) 仮想学習のスペースを活かす学習

これまで述べてきたような学習は仮想現実の場のみでは生み出せない。本学には、CEAS/Sakai、S-maqs、まなかんウェブなどの仮想学習スペースともいえるシステムがある (植木 2011)。これら

のシステムはいずれも、授業中に限らず、授業外の学習にも着目して設計されており、学生の自習学習を促進する手立てとなっている(本村 2013)。加えて、他者と協同した学習を促す手立てともなっている。たとえば、学生たちは議論のプロセスを CEAS/Sakai に記録したり、S-maqs を活用して提示された結果をもとにグループで話し合うことができる。しかし、本学では学生らが授業外に集い、CEAS の画面を見ながら議論をし、その成果を CEAS やまなかんウェブに記録するような活動を実施する場が十分に整備されていなかった。授業外にも協同して学べる場を整備してこそ、学生はシステムをより有効的に活用できると考える。

そこでコラボレーションコモンズでは Wifi の構築、ノート PC・iPad の貸出を行うと共に、マルチメディアを制作できる ICT エリア、まなかんウェブを活かしレポート作成を支援するライティングエリア、海外とのテレビ会議を行うグローバルエリア等を整備し、システムを活かした学生による自主学習、協同的な学習の実現を支援する。

#### 4.2 「質問 2 : 学生が勉強に使う時間を増やし、勉強の生産性の向上を促進させるためには、このスペースをどのようにデザインするのか。」

スワニーサウス大学の学生調査によると、学生は食堂やカフェ、キャンパスの道で学習に関する話を友人らと行っている場合が多く、学生が好む学習スペースの特徴として、利便性と快適性を挙げている (Scott2012)。利便性は学習に必要なものが整っていること、快適性は具体的には飲食がとれる、休憩が取れる、音楽が聴ける、くつろぐ場所があるなどを意味する。そして次に静寂が続く。つまり、学生は友人同士でお茶を飲みながらソファに座り学習をするという利便性と快適性を追求する一方で、静寂な環境も望んでいる。この結果に基づくと、利便性と快適性、ならびに静寂な環境を確保するためのゾーニングをし、学生が目的に応じて学習の場を選ぶことが望ましいと考える。関西大学では、図書館や各学部の自習室において個人で学ぶ静寂な環境は確保されてい

る。しかし、学生同士の対話を保ちつつ、利便性と快適性を持った学習空間に関しては、改善の余地がある。

以上のことから、コラボレーションコモンズでは他者との交流や快適性、利便性に重きを置いた学習環境の場とした。静寂や個別学習に関しては、図書館等の場所を活用し、学習者が自分の学習スタイルに応じて適切な場所を選ぶことができるようにした。

#### 4.3 「質問 3 : 学習スペースの設計は単独学習から協同学習までのどこの領域に焦点を当てるべきか。」

本学が目指す「考動力」をはぐくむためには、学生同士が議論をするという協同学習が欠かせないと考え。しかし、対話を介した協同的な学びを重視するために、個別で学習する空間が消失してしまっているはいけない。学習は、協同で学ぶ部分も重要であるが、そこで学んだことを元に一人で省察すること、文献を整理し自分なりの考えを再構築することも必要になるからである。そのため、静粛を保ち個別学習を促す機能と、対話による協同的な学びを重視する機能を持つことが必要となる。

4.2 節で述べたように本学では個別で学習する施設はすでに整備されつつあると言える。そこで、コラボレーションコモンズでは、協同学習に重きを置いた学習スペースを設計することにした。しかし、グループワークをしながらも、時には個人でじっくり考えることを希望する学生もいると考えため、協同学習に焦点を当てつつも、学生が一人で学習できる席もいくつか確保した。

#### 4.4 「質問 4 : スペース・デザインによって知識の権限についての要求をどの様に扱うのか。」

知識の権限を強化するために設計された典型的なスペースについて、Scott(2012)は、教員がホワイトボードの前に立ち、学生が教員の方を向いている教室を例示している。この背景には、行動主義に基づく知識伝達による知識観がある。これ

は、教員が知識を伝達することで、学生が知識を獲得することができるという考え方である。これを効率的に行えるのが、教卓と学生の席が向かい合っている講義型の教室である。

しかし、現在高等教育で必要だとされている新しい能力は、構成主義に基づく知識構築による知識観が主軸となりつつある。コモンズにおいても、教員や学生とのやり取り、学生同士のやり取りを通じて、学生の知が再構成、構築されて、学生が変容していくという考え方を重視した取組みを行う。そのため、コラボレーションコモンズでは、教員による権限を強化するのではなく、学生による知の生成に関する権限を保持するようにした。学生同士が互いに教えあい、学び合う。それをサポートするために、学生同士がグループで学べるテーブル席などに加えて、学生の知の生成を支える学生スタッフを導入することにした。それがライティングエリアやグローバルエリアで活躍する学生スタッフである。

#### 4.5「質問5：このスペースは教室外での学生と教員の交流を推進するように設計すべきか。」

コモンズでは、教員と学生の交流よりもむしろ、学生同士が協力し合うことで考動力を育成することを目指している。そのため、教員が直接的に学生と関わることを推進する設計とはなっていないが、学生と教員との交流を排除しているわけではない。授業外のゼミ活動やレポート作成には、教員の指導が関わっている。たとえば、教員がライティングエリアでレポート指導をうけるようにと学生に助言した際は、教員とTAが連携を取り、学生の指導にあたるといった具合に連携をとることを心掛けるようにしている。

しかし、教員の指導があればコモンズがより充実したものになる可能性が高い。そこでコモンズでの学びをより深めるためにライティング、グローバル、ICT等のエリアを担当する教員が参加するワーキンググループを設けることにした。学生スタッフと教員が連携を取ることで、コモンズでの活動を改善し、より深めていく。

#### 4.6「質問6：このスペースで教育経験の質を高めるにはどうするか。」

コモンズでの学びの質を高めるためには、学びを深めるために専門エリアを行き交うことが有益であると考ええる。たとえば、教育に関心を持つ学生が、学校ボランティアに参加し、その様子を紹介する動画や冊子を制作する。この際には、ボランティアエリア、ICTエリア、発表にはKUステージを活用する。このように、専門エリアを行き交い、越境していくことで、視野を広げ、学生と学生がつながり、新たな学びへと展開させていきたいと考えている。

そのために、学生が目的に応じた学習を円滑にサポートできるよう学生スタッフへの教育を充実させ、スタッフ同士の交流を行う必要がある。エリアでの学生スタッフの知や経験をエリア内にとどめるのではなく、情報を共有し合うことで、エリアのスタッフ同士の交流を可視化し、越境をめざす。例えば、グローバルエリアとライティングのスタッフが協力して、留学生支援のライティング講座を実施したり、ボランティアエリアとグローバルエリアスタッフが学生参画型の交流事業を企画・運営したりすることなどがあげられる。また、エリアを担当する教員同士が交流することで、合同研修を開催したり、ワーキンググループで各エリア間での新たな企画の実現も期待できる。

### 5. 今後の展望と課題

本稿ではScottの提示する6つの問いに応えることで、コラボレーションコモンズのデザインについて検討した。コラボレーションコモンズでは、正課にとどまらず、課外活動も組み込んだ学びを支援する学習環境の実現を目指している。日常的な知識に加え、学術的な知識の融合を目指すことで、理論と実践の往還がなされ、考動力が育成され则认为る。本稿では、いくつかの例をあげてどのような学びの生成を目指すのか、またそれをどう支えるのかについて論じた。しかし、ここにあげた学習は一例である。学生が実際に多層なコラボレーションをはぐくむことで、今後広がり

持つことを期待している。

また、コラボレーションコモンズの運用や効果を評価していくワーキンググループや委員会を立ち上げ、検証結果を元に、学びの質やスタイルに応じたコモンズを形成的に評価し、改善していく。さらに、こうした学習環境は、コラボレーションコモンズだけにとどまるものではない。関西大学は大規模大学であるため学生数が多く、キャンパスも広い。今後は、学生が目的に応じて、コラボレーションコモンズ、図書館、IT センター、学部の学舎における授業外の学習環境を選べるように整備していくことが重要になる。そのためには、学生や教員に対して授業外の学習に関する調査をし、学部の教育の目的、全学的な教育目的に応じた授業外の学習環境をデザインし、実質化させていく必要がある。

## 参考文献

- 鄭仁星、鈴木 克明、久保田 賢一 (2008)「最適モデルによるインストラクショナルデザイン—ブレンド型 e ラーニングの効果的な手法」『東京電機大学出版局』
- 畠山珠美 (2011)「ライティング・センター：構想から実現へ(<特集>ラーニングコモンズと利用者サポート)」『情報の科学と技術』 61(12), 483-488
- 金沢大学附属図書館「金沢大学中央図書館ラーニング・コモンズパンフレット」
- 河西由美子 (2010)『“自律と協同の学びを支える図書館” 学びの空間が大学を変える』ポイックス, 101-12
- 松下佳代 (2010)「<新しい能力>は教育を変えるのか—学力・リテラシー・コンピテンシー—」『ミネルヴァ書房』
- 溝上慎一 (2007)「アクティブ・ラーニング導入の実践的課題」『名古屋高等教育研究』第 7 号, 269-287
- 本村康哲、岩崎千晶、山本敏幸、池田佳子、冬木正彦 (2013)「ユーザ中心の教育支援環境～学生と教員の実態とニーズを反映したシステム
- の設計と運用～」e ラーニング協議会総会・フォーラム 2012, 7-8.
- O'Connor, Richard A. (2005). “Seeing duPont [Library] within Sewanee and Student Life,” an appendix to Task Force Final Report (2005): pp. 59-70.
- 佐渡島紗織 (2009)「自立した書き手を育てる：対話による書き直し」『国語科教育』, 66, 11-18
- Scott Bennet (2012)「高等教育における学習スペースの設計に当たって最初に問うべき質問」、加藤信哉、小山憲司編訳「ラーニング・コモンズ 図書館の新しいかたち」勁草書房
- 鈴木宏昭 (2009)「学びあいが生みだす書く力—大学におけるレポートライティング教育の試み (青山学院大学総合研究所叢書)」丸善プラネット
- 植木泰博、伊部奏美、井阪孝信、木本茉結、徳尾有紀、冬木正彦 (2011)「CMS/LMS 環境で利用できるスマートケータイ出席確認テストシステム S-maqs」『情報処理学会研究報告. コンピュータと教育研究会報告』 2011-CE-111(11), 1-6
- 渡邊 淳子 (2011)「ライティング教育に向けた指導法および教材開発：2010 年度基礎セミナー 共通講義「レポート作成の基本」報告」『大学教育年報』 14, 25-32
- 山内祐平 (2011)「ラーニングコモンズと学習支援」『情報の科学と技術』 61 巻 12 号、478-482
- 付記
- なお本研究の一部は、文部科学省科学研究補助金・若手研究 (B) (課題番号 24700917) の助成を受けている。
- 本稿は、岩崎千晶 (2012)「学生の授業外学習を支える学習環境を考える—ラーニング・コモンズ、ステューデント・コモンズ—」関西大学教育推進フォーラム第 2 号に大幅に修正加筆を加え、新たに執筆した。



註 1

関西大学は、2012 年度私立大学教育研究活性化設備整備事業において採択された取組＜「考動力」を育む学習環境「コラボレーションコモンズ」の構築（取組担当者岩崎千晶）＞として 2013 年 4 月にコラボレーションコモンズを開設する。