

## ラーニング・コモンズに関する研修を受講して

上 田 夏 実

### 1. はじめに

平成 27 年 4 月本学総合図書館に新しく学びの空間が誕生した。本学では既に「コラボレーションコモンズ」「サテライトステーション」が設置されており、学内 3 番目のコモンズとして「総合図書館ラーニング・コモンズ」が開設した。

私は平成 26 年度に入職し、右も左も分からないながらも開設準備に参加させていただいた。その際、関係する研修に参加させていただいたので本レポートではその内容を報告する。

### 2. 研修報告

#### (1) 学習環境の変化とアクティブラーニング

そもそも、ラーニング・コモンズ（以下、LC という。ラーニングコモンズも同義とする。）の目的であるアクティブラーニング（以下、AL という。）とは何を指すのか、また、どのような効果や課題を生むのかを本研修で学んだ。

現代の仕事はワーカー個人で解決できる問題ではなく、社内でコミュニケーションを取りながら、グループで課題に取り組むものが主流だ。社会の課題が複雑化しているため、働き手に求められる要件も変化し、企業は主体的で課題解決型の学生を欲している。そのニーズに応えるために、大学の学び方や学ぶ場も変化しなければならない。

研修名：学習環境の変化とアクティブラーニング

研修日：平成 26 年 7 月 23 日(水)

会 場：グランフロント大阪ナレッジキャピタル  
ワー C

#### (ア) なぜアクティブラーニングか

京都大学高等教育研究開発推進センター  
教育学研究科

溝上 慎一氏

大学と社会の機能が合わなくなってきた昨今、そのチューニングのために AL が必要となった。

1990 年代のアメリカでは全入時代に突入し、従来の教育方針では授業がなりたたなくなるという問題が浮上する。また、社会自体も共同作業で複数人と課題をシェアするというプロジェクトベースの仕事が主体となってきた。

そこで、社会へと繋がる学生を育成するべく、AL が誕生する。ここでの AL の定義は「一方向的な知識伝達型講義を聴くという学習を乗り越える意味での、あらゆる能動的な学習」である。能動的な学習とはアウトプットのトレーニングを指す。このトレーニングを如何にデザインしていくかが、授業にうまく取り込めるか否かの鍵となるのだ。

そして、上記の問題は今やアメリカのみならず、世界的なものとなっている。特に日本では、学生たちが主体的に学ぶ力が低いと言われている。将来への問題意識が、対課題への積極性を生むのだが、その思考は公共圏（共通する問題への関心によって成り立つ関係領域）の人々と触れ合うことで身に付くものだ。親密な間柄の人間としかコミュニケーションを取らない人は情報・知識の収集・分析、思考を磨くことが出来ない。

ただ、AL によって育つ能力を適切に表現しきれていないという問題点がある。あくまでアウトプットの作業であるため、インプットされた知識の有無がその価値を大きく左右する。AL 単体での的確な評価は難しいのが現状だ。

また、知識とはただインプットすべきものでもない。現代では ICT の発展により知識の社会的機能が完全に变化した。自らの知とするためには、数多の情報を整理し、活用する力が必要なのは明白である。

結論として、AL とは変化する環境に対応するため、「対課題」「対他者」「対人生」への積極性を修得する学習方法である。

(イ) アクティブラーニングと学習環境

東京大学 情報学環

山内 祐平氏

溝上氏の講義と一部重複するが、アメリカの大学が大衆化する中でALは誕生した。第一危機として講義型授業の破綻が起こり、第二危機として社会の変化が発生したためである。日本ではこの2つの危機が同時に起こっているため、ALの整備は火急の用である。

この100年間、講義の形式は変化してこなかった。つまり、サクセスパターンとされているものが古いのである。そのため、現在の問題には対応できないことが発生するのだ。本講義でALの技法として挙げられていたものは以下の12項目である。

1. コンセプトマップ  
(抽象的なアイデアを図にする)
2. 協同的執筆  
(分担して執筆し、持ち寄ってまとめる)
3. ブレインストーミング  
(意見を集約する)
4. 協調学習  
(グループで話し合いながら学ぶ)
5. ミニッツペーパー・自由記述  
(教員からの問いかけで、数分間に短い文を書く)
6. シナリオ・事例研究  
(教員のシナリオ等についてディスカッションする)
7. Problem-Based Learning  
(あらかじめ答えのある問題設定型学習)
8. チーム学習  
(グループで応用課題に取り組む)
9. 事例設定教授  
(必要な知識・技能について学び、その後現実状況に学んだことを活かす)
10. パネルディスカッション  
(発表した事柄に関して質問を受け議論する)
11. 相互教授  
(教え合う)
12. ロールプレイ、演劇、シミュレーション  
(体験する)

しかし、ALの定義や技法は様々あり大学により事情も違うので、目的や運用により型は異なる。大

切なのは学習環境(空間・活動・共同体)のマネジメントである。まず、活動や共同体を想定しデザインする。そして、それらの基地となる空間を作る。箱となるものがあることで、最初に想定していたもの以外の活動も呼び込むことができる。

LCとALはセットであり、授業を行う場所とグループ活動の場を分け空間の位置づけを区別することに意味がある。学習環境は空間・活動・共同体という3つで構成されている。ALはグループで通常の授業よりも激しく活動するため、意味を感じられるものでなくては学生がついてこない。誰がどこで何を行うのか、しっかりとマネジメントすることでALは成績上位・中位・下位すべての群に対して効果を発揮するのだ。

(ウ) 働く場所から見る学びの変化

コクヨファニチャー株式会社

松本 毅氏

社会の変化を受けて、大学が変化している。そのため、大学よりも先にその変化を体験した企業の対策に、今後大学が取るべきヒントがある。

変革のキーワードは「場・技・型」だ。「場」は空間やインフラ、「技」は意欲やスキルを指し、「型」とはルールである。

企画が発生しやすいのはどういったときか。それは人が計画的に会い、関心を示す態度を取った時である。見て見られることによる「刺激」を得るために会う機会を増やすべく、コクヨファニチャーではオフィス内にチーム横断型の休憩スペースを設け、コーヒー等はその場所で飲むように工夫されていて、さながらカフェのような空間が存在している。

企画立案率と姿勢の関係性

		企画立案率		
		計画的に会う	偶然に会う	会わない
姿勢	関心あり	◎	○	×
	普通	○	△	×
	なし	△	×	×

また、オフィス全体がこの企業のモデルルームとなっており、実際に商品である什器等がどうやって活用しているのかが分かりやすい施設だった。今回の見学会では写真撮影ができなかったが、「総合図書館ラーニング・コモンズ」にもこちらの企業の椅子等を採用している。

## (2) 龍谷大学ラーニングコモンズ開設記念

### 第10回龍谷大学FDフォーラム

本学LCと同時期にオープンを抑えた龍谷大学の構想を伺い、今後の参考としようとして参加した。また、基調講演では、関西学院大学の巳波弘佳先生が、関西学院大学アカデミックコモンズの取組みについて講演され、運用開始からしばらく経過した大学の状況も把握することが出来た。

龍谷大学では学生の主体的な学びを支援するため、学生生活から多様な学びをサポートする。学ぶ学生の集う、学ばせる大学がこれから求められている。

研修名：ラーニングコモンズを学びの空間として育てていくために

研修日：平成27年3月13日(金)

会場：龍谷大学 和顔館

#### (ア) 基調講演

##### 学生とともに創るアカデミックコモンズ

関西学院大学学長補佐 理工学部情報科学科教授  
アカデミックコモンズ活性化委員会コンビナー  
巳波 弘佳氏

関西学院大学はコモンズに力を入れている。「アカデミックコモンズ」の運用を既に開始しており、その事例は大変貴重な資料である。しかし、以前にも関西学院大学の方のお話を伺ったが、一貫して主張していることは「コンセプトを明確にすること」だ。自学では何を学生にさせたいのか、コンセプトを持たなければ生き残れない。そのため、他大学の事例を参考にしてもそのままそれを自学に適用できることは限らないということを念頭におく必要がある。

アカデミックコモンズでは、生きた学びの場として「出会う→気づく→深める→形にする→共有する(→出会う)」といった循環を目標としている。まずは、教職員が主体となり、イベントをできるだけたくさん企画する。学生にコモンズの使い方や可能性を知ってもらうきっかけとするためだ。次に、そのイベントに参加した学生にこちらから声をかけ、潜在的な学生の興味関心を表面へと引き出す。今後、新しいイベントを企画する学生の登場を待つのではなく、こちらから可能性のある学生を育てるためだ。また、イベント等を行う集団としてプロジェクトなるものが存在し、学生の申請が通れば活動場所を得

ることができる。その申請条件の一部として、特定のゼミや集団と関わらないことというものがある。できるだけ様々な環境の人と一つのものを作り上げた方が発見することは多いからだ。これらの活動により、社会人基礎力である前に踏み出す力、考え抜く力、チームで働く力を養うことができる。

コモンズに完成などなく、常にその時々々の学生とともに作り上げ続けるものであるということだった。教職員側と学生で議論しあい、学生が何を求めているのか、そのために教職員はどんなサポートができるのか、対峙する熱意と覚悟が必要になる。

#### (イ) 報告 「龍谷大学ラーニングコモンズ」の構想

龍谷大学 大学教育開発センター長 経営学部教授  
長谷川 岳史氏

龍谷大学図書館長 文学部教授 安藤徹氏  
龍谷大学国際センター長 経営学部准教授

ホワイト・ショーン氏  
各コミュニティ 学生スタッフ

4月に開設を抑えた龍谷大学のコモンズは全面ガラス張りであり、見通しが大変良い。遠くまで見えることで、高揚感を得ることができるとのことだった。外からも目に触れやすいため、建物に入ることへの垣根が低くなる効果もあるそうだ。そして、教育・研究・学生生活が関わっている施設が全て1つの建物内にあるということも魅力的だ。様々な施設があるため、便利な反面、学生にとってはどこに行けば良いのかわからなくなりやすくもあるが、龍谷大学の長谷川先生は「サービスはできるだけワンストップにし、学生を動かす時は的確に〇〇に行ってください、と伝える」とおっしゃっていた。

コモンズは「グローバルコモンズ」「スチューデントコモンズ」「ナレッジコモンズ」の3つのエリアに分かれており、それぞれに学生ボランティアスタッフが割り当てられている。無償でありながらも、今回の発表に参加する学生もおり、とても活気に溢れた活動をしていることが伺える。また、これらのボランティアとは別にコモンズ共通の有償スタッフも配置されている。彼らは学習支援を主に担当しており、特定の所在地は決まっていない。さらに、図書館では図書館業務を行う有償の学生スタッフも雇っているとのことであり、学生と共同していることが強く感じられた。

何より、私がこの報告で強く感じたことは「学生

を一人の大人」として扱っているということだった。「当たり前」の忠告はしない。だから、掲示物はほとんどない。」と長谷川先生はおっしゃっていた。確かに、館内はすっきりとしていて本当に必要最低限の説明しか目にしない。上述した学生スタッフとの関わりもしかり、龍谷大学では学生とできるだけ対等な付き合いをしようとしている。それは学生の主張と向き合うことだと私は思っていたが、学生を甘やかさない、ということも含まれているのだと実感した。研修当時はまだ運用が開始されていなかったが、教職員は学生のためにできる限りのサポートをし、その代わりに、学生は基本的なことについては、自分で責任を持つ、という関係はまさに理想的だと感じた。

### 3. おわりに

まず、このように勉強する機会を与えていただいたことに感謝申し上げます。業務を進めるにあたり LC とは、その目的である AL とは、から始まり、実際の他大学の様子まで学べたことはこれ以上なく有難いことだった。

LC は完成がゴールではない。研修で学んだように、始動してからが本当の始まりである。文部科学

省のホームページによれば LC とは「複数の学生が集まって、電子情報も印刷物も含めた様々な情報資源から得られる情報を用いて議論を進めていく学習スタイルを可能にする『場』を提供するもの。その際、コンピュータ設備や印刷物を提供するだけでなく、それらを使った学生の自学自習を支援する図書館職員によるサービスも提供する。」とされている。図書館に LC があるということは情報収集から思考のアウトプットまでを一つの場所で行えることを意味する。考える材料が近くにあり、すぐに実行まで進められる「知」の象徴としての図書館であるから、図書に関するだけでなく可能性は幅広い。「考動」の基地として学生の知的好奇心をくすぐり、刺激的な学生生活を創り上げることができるよう、LC 関係者の一員として職員・教員・学生の 3 者が一体となってお互いの可能性を引き出せるにはどうすれば良いかを知るところから始めたい。

運用開始後、私は直接の LC 業務を外れることになってしまったが、「総合図書館ラーニング・コモンズ」がこれから多くの学生に受け入れられ、共に育ち、より大きなものになっていくことを期待している。

(うえだ なつみ 図書館事務室)