

ラーニング・コモンズの理論的枠組み

「知の仕掛け，ラーニング・コモンズをどう捉えるか」

国立情報学研究所

米澤 誠

2010.9.9

1

1.1 大学生への教育方法の変化

山形大学教養棟



多様な授業に対応できない講義室

2

1.1 大学生への教育方法の変化

東京大学アクティブラーニングスタジオ



多様な授業に対応できるICT設備

3

1.2 アクティブ・ラーニングとは

<高等教育>

アクティブ・ラーニング

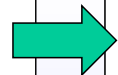
(個別的呼称)

- ・学生参加型授業
- ・協調／協同学習
- ・課題解決／探求学習
- ・能動的学習
- ・PBL

(広い定義)

学生の自らの思考を促す
能動的な学習

具体的には



<初中等教育>

オープン教育

(講義型学習プロセス)

- ・コメント, 質問
- ・リフレクション
- ・ディベート
- ・クリッカー

(演習型学習プロセス)

- ・情報収集
- ・インタビュー
- ・実験, 制作
- ・野外観察
- ・グループ討論・学習
- ・プレゼンテーション

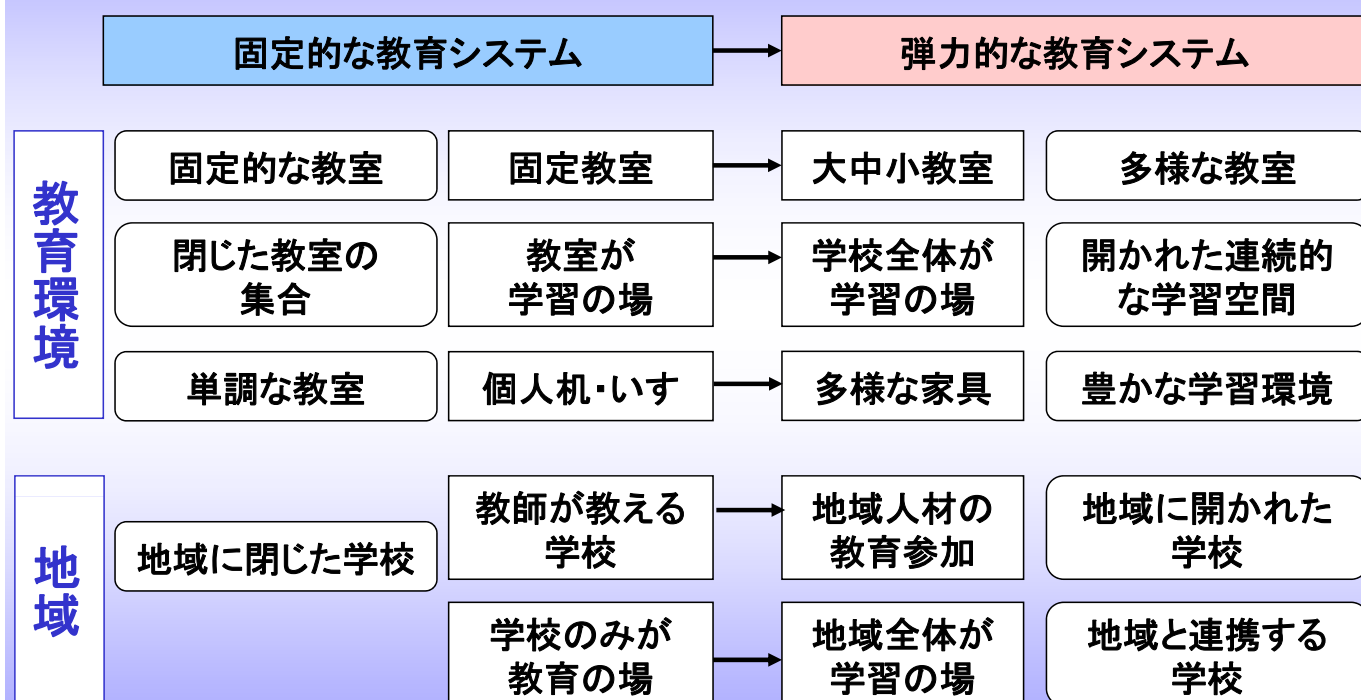
1.3 教育システムのオープン化



「日本建築学会編，建築設計資料集成，総合編(平成13)」を参考に作成

5

1.3 教育システムのオープン化



「日本建築学会編，建築設計資料集成，総合編(平成13)」を参考に作成

6

1.4 学校図書館のオープン化(1)

中央大学附属高校

50台の端末を使った調べ学習

年間100冊の必読書



7

1.4 学校図書館のオープン化(2)

発表型の授業ができるスペース

3年生には8千字の課題レポート



8

1.4 学校図書館のオープン化(3)

恵泉女学園中高校



図書館と同一フロアに2教室

9

1.4 学校図書館のオープン化(4)



PC実習室も2教室

10

1.5 「学士力」と情報リテラシー

2.汎用的技能

(3)情報リテラシー

情報通信技術（ICT）を用いて、多様な情報を収集・分析して適正に判断し、モラルに則って効果的に利用することができる。

これはコンピュータ
リテラシーにすぎない

中央教育審議会大学分科会資料『学士課程教育の構築に向けて答申』（2008）から 11

1.5 「学士力」と情報リテラシー

各専攻分野を通じて培う学士力

1.知識・理解

2.汎用的技能

(1)コミュニケーション・スキル

(2)数量的スキル

(3)情報リテラシー

(4)論理的思考力

(5)問題解決力

本来はこれら全体が
情報リテラシー

中央教育審議会大学分科会資料『学士課程教育の構築に向けて答申』（2008）から 12

1.6 情報リテラシーとは

「情報リテラシーとは、情報の必要性を判断し、アクセスし、評価し、効率的に利用することができる能力のことである」

北米大学図書館協会（ACRL）の定義

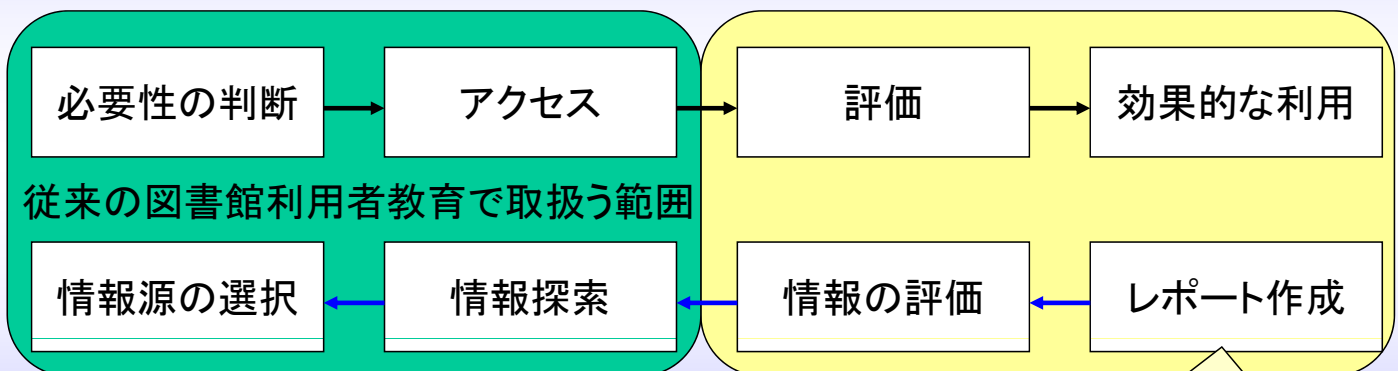
「教育内容としては、学内LANを利用するために必要な操作方法・技術・ルールや、情報セキュリティ、倫理・マナーなどが行われています」

文部科学省『学術情報基盤実態調査』

13

1.7 情報リテラシーのプロセス

情報リテラシーのプロセス



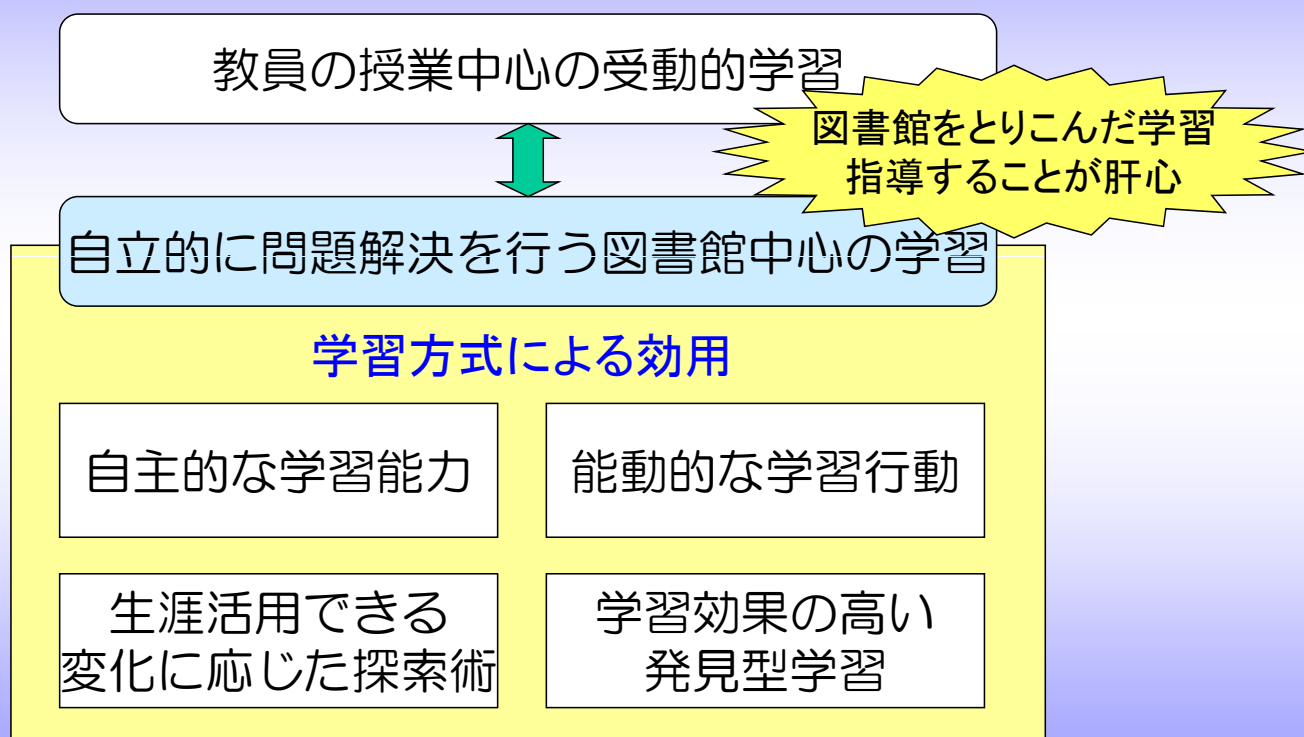
教授課程

逆問題とは、結果から逆に要因を導き、解決策を示す手法。
(←→ 順問題)

学生が目標とする到達点を先に教授し、次にその目標の実現方法を示す

14

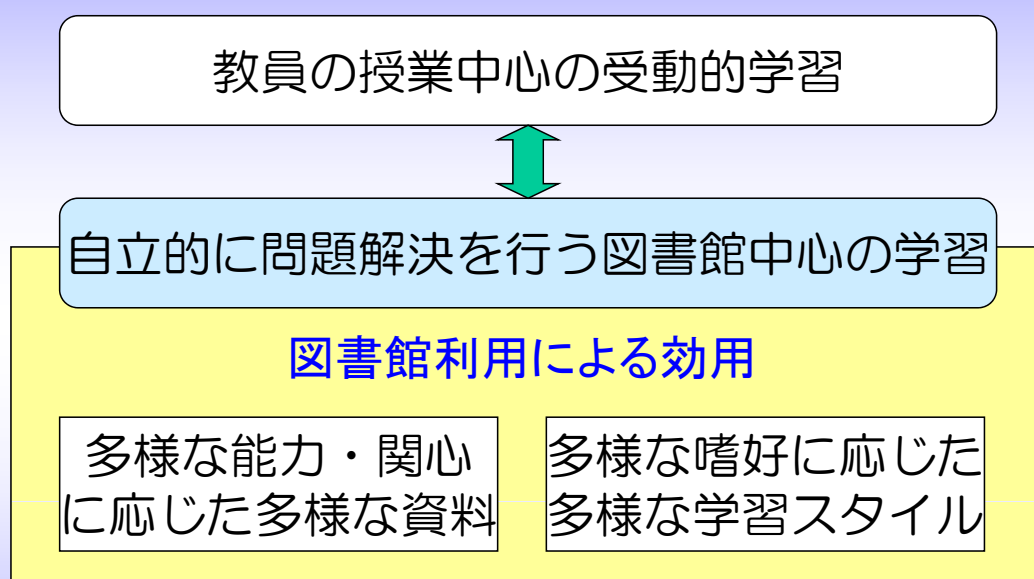
1.8 図書館を中心とした情報リテラシー



ブレイビク、ギー著『情報を使う力』(勁草書房, 1995)から作成

15

1.8 図書館を中心とした情報リテラシー



ブレイビク、ギー著『情報を使う力』(勁草書房, 1995)から作成

16

1.9 自主的学習の場としてのLC

「学生が自主的に問題解決を行い、自分の知見を加えて発信するという学習活動全般を支援するための施設とサービス・資料を提供する必要がある」

自主的学習の支援

「図書館のインフォメーション・コモンズを多く利用するのは学部学生となり、図書館はそこに限定したサービス展開を行うことができるようになった」

学部学生の支援

・米澤誠, インフォメーション・コモンズからラーニング・コモンズへ: 大学図書館におけるネット世代の学習支援, カレントアウェアネス, 289, 2006

1.9 自主的学習の場としてのLC

「とくに学生の学習・研究活動を向上させ十分な成果を獲得させるには、学生が必要とする人的支援が必要であり、そのような支援が備わっているインフォメーション・コモンズがとくに高い評価を得ている。これらがときに『ラーニング・コモンズ』と呼ばれることもある」

「ラーニング・コモンズとは、したがってインフォメーション・コモンズをさらに展開して、学生の主体的な学習活動を重視したものだといってよい」

・永田治樹ほか, 今後の「大学像」の在り方に関する調査研究(図書館)報告書: 教育と情報の基盤としての図書館, 筑波大学, 2007

1.9 自主的学習の支援論（井上氏）

「これは『学習の場』としての図書館，創造的空間としての図書館を取り戻そうとする動きの中から生まれた」

「大学では（中略）一方的に講義を聴く従来の教育方法から脱皮し，グループ討議などコミュニケーション能力を重視して，問題を解決していく学習方法が注目を浴びている。つまり，『学びの身体技法』を知り，充実した学習体験を得られる場，これを図書館が提供したいのだ」

・井上真琴，学習と知の創造空間：ラーニング・コモンズ（これからの図書館を探して），ミネルヴァ通信，2007(6)，2007

オープン教育の場

問題解決型学習の支援

19

1.9 自主的学習の支援論（佐藤氏）

「大学図書館が学生の学習成果を高めるために，学習成果のアウトプットの過程そのものを支援することへ舵を切ることなのである」

学びへの参画意識

「この点を意識して，図書館が新しい『学びの場』だけでなく，新しい『学び』に関するビジョンを持ってラーニング・コモンズに取り組めば，大学図書館が高等教育改革の中心に位置することも夢ではない」

・佐藤翔，「学びの場の新しいカタチ」と「新しい学びのカタチ」，大学の図書館，27(8)，2008

20

1.11 生活の場の必要性(1)

山形大学リフレッシュルーム



学生が求める生活の場

21

1.11 生活の場の必要性(2)

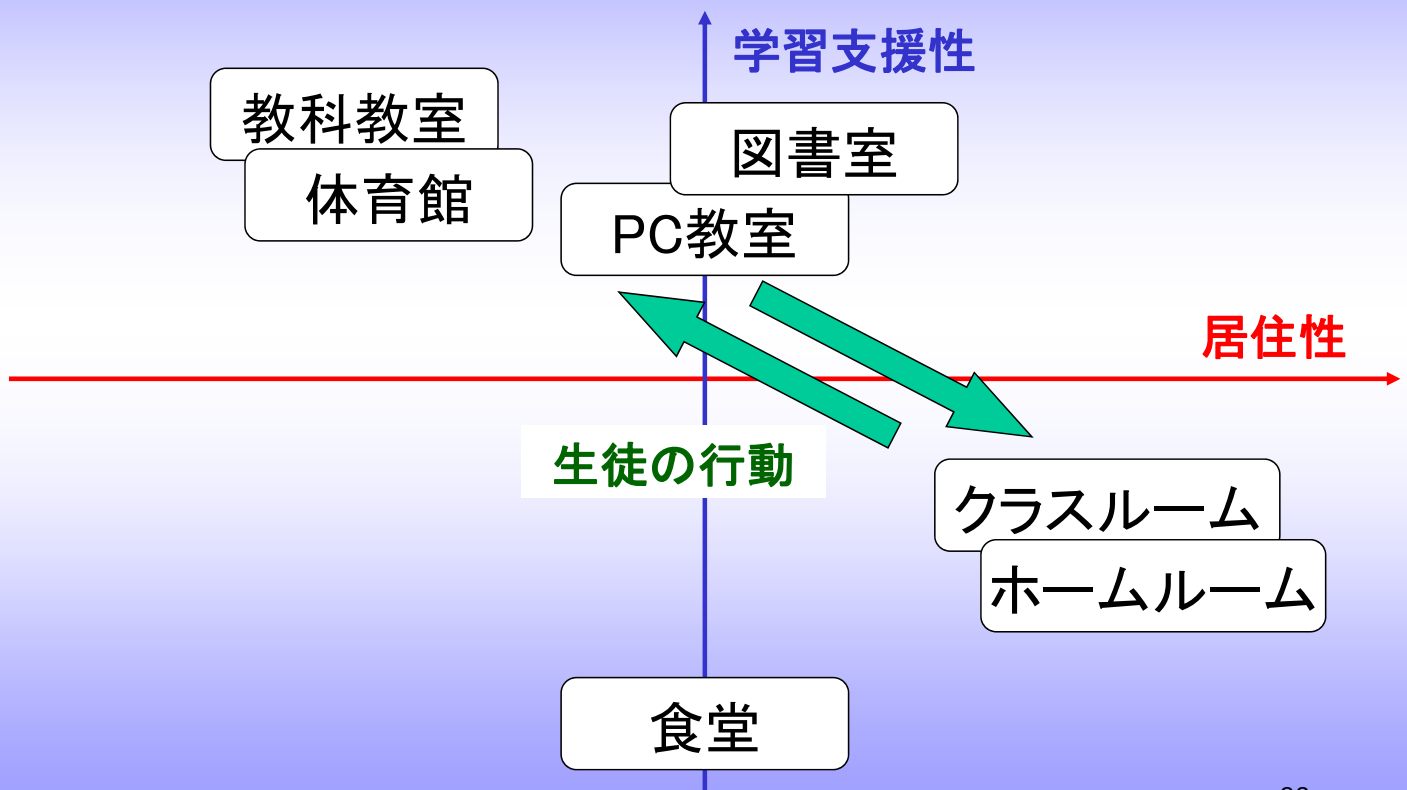
東京大学アクティブラーニングスタジオ



リラックスして学習できる場

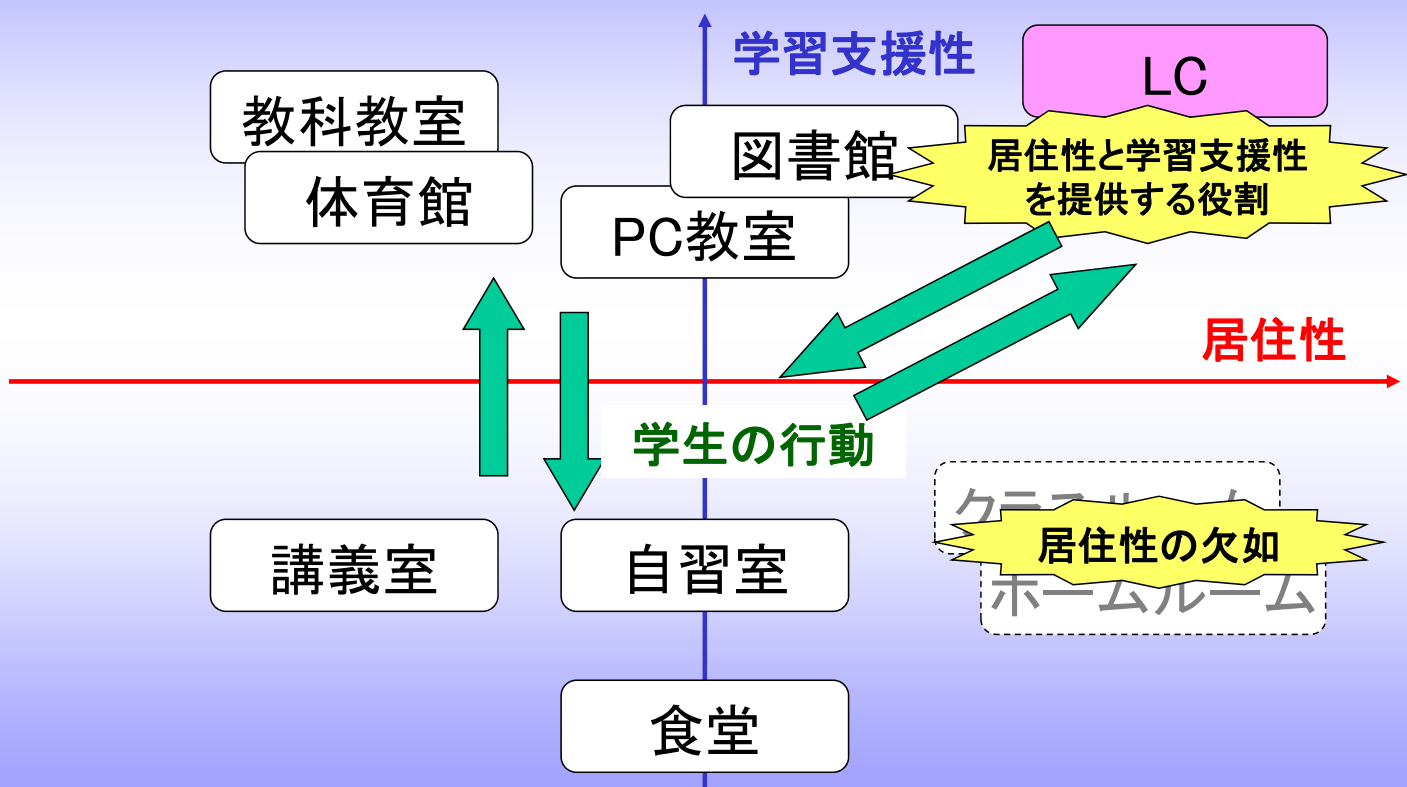
22

1.12 学校のラーニング・スペース



23

1.13 大学のラーニング・スペース



24

1.14 生活の場としてのLC（江上氏）

学生生活への問題意識

「要するに、それまで学生にとって長時間集中して学習できる居場所がほとんどなかったところへ、場所、機器、人的サービスのそろったLCが誕生した、ということになる。その成功はあらかじめ約束されていたようなものだろう」

「昨今話題となりがちなLCや図書館カフェだが、たんなる図書館生き残り策としてではなく、キャンパス内やその周辺を含めて、学生の居場所がどこにどれだけあるか、学生の生活と行動に見合っているか、全体のバランスの中で議論すべき問題ではないだろうか」

・江上敏哲, UMass Amherstのラーニング・コモンズ:94%の学生が週1で訪れる場所, 大学の図書館, 27(8), 2008

25

1.14 生活の場としてのLC（ヨコタ氏）

大学コミュニティという視点

「学部生に、『安心感と帰属感を得られる居場所』を提供できるように努めている」

「広大なキャンパスの中で孤立感を感じずに、そこに行けば友人がいる、自分の将来の成功を願い、笑顔で自分を迎え、勉学を助けてくれる大人(ライブラリアン)が必ずいるという安心感を提供したいと願っている。図書館は学生にとって集いの場所以上の『第二のホーム』でありたい」

「大学全体のコミュニティを育てるためにも図書館が果たせる役割は無限にあることだろう」

・ヨコタ=カーター啓子, 図書館=大学の知的交差点(世界基準の図書館情報サービス, 第2回), 情報管理, 51(7), 2008

26

1.15 生活の場としての学校図書館(1)

恵泉女学園中高校

生活の場と一体になったロケーション



27

1.15 生活の場としての学校図書館(2)

いつも視野に入る図書館



28

1.15 生活の場としての学校図書館(3)



29

2.2 新たな空間の3類型

＜大学教育の変化＞



＜空間の変革＞

教育の変化
アクティブ・ラーニング

教育

スタジオ型教室

学習の変化
自学自習／eラーニング

学習

ラーニング・コモンズ

生活の変化
生活の場の必要性

生活

コミュニケーション
スペース

30

2.3 新たな空間の3類型（教育）

東京大学アクティブラーニングスタジオ



多様な授業に対応できるICT設備

31

2.3 新たな空間の3類型（学習）

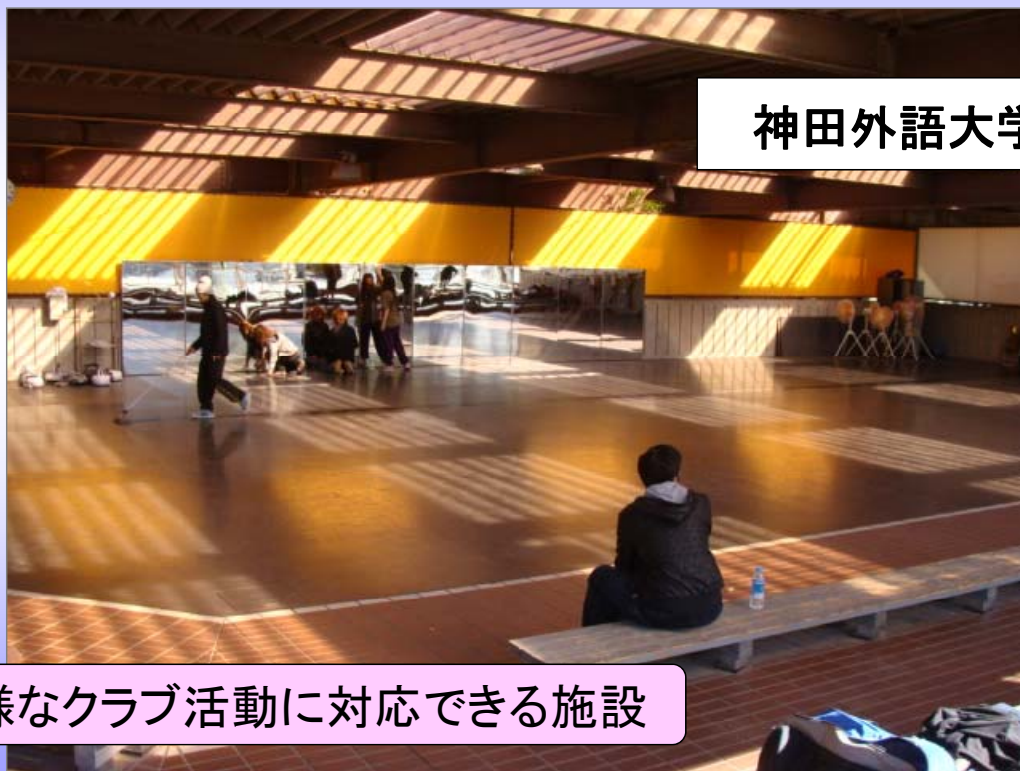
神田外語大学SACLA2階・ランゲージセンター



多様な語学学習に対応できる施設・資料

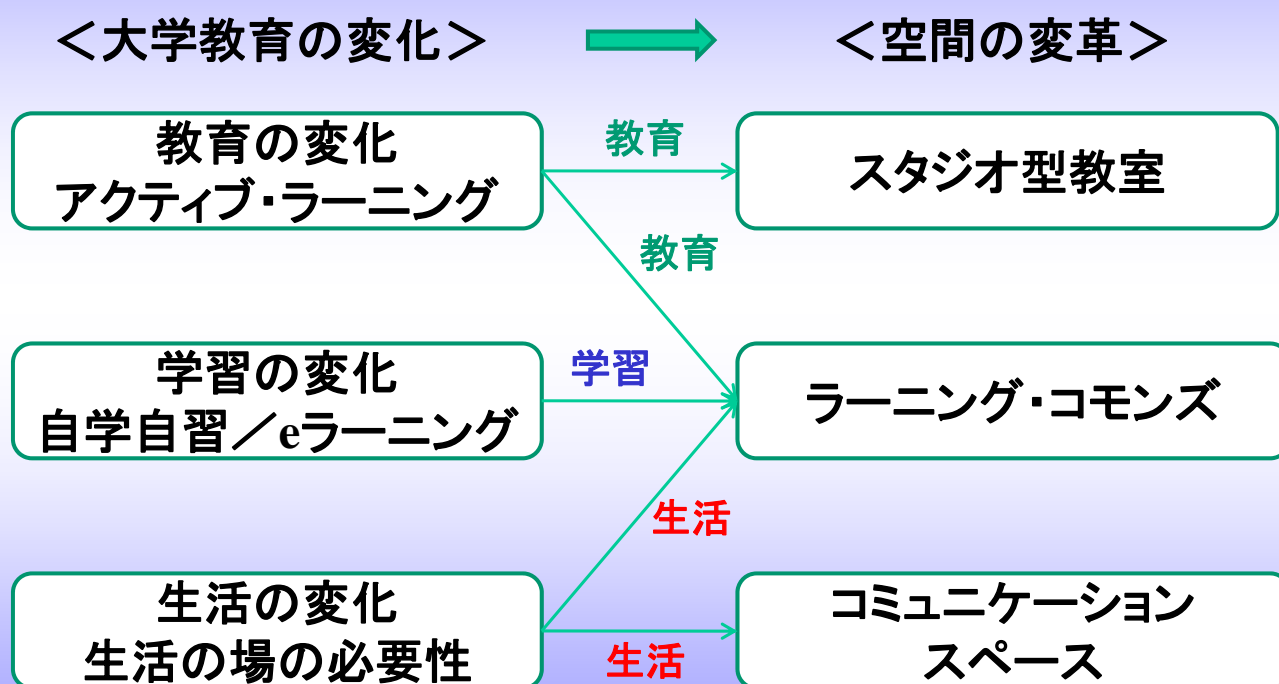
32

2.3 新たな空間の3類型（生活）



33

2.4 ラーニング・コモンズの位置付け



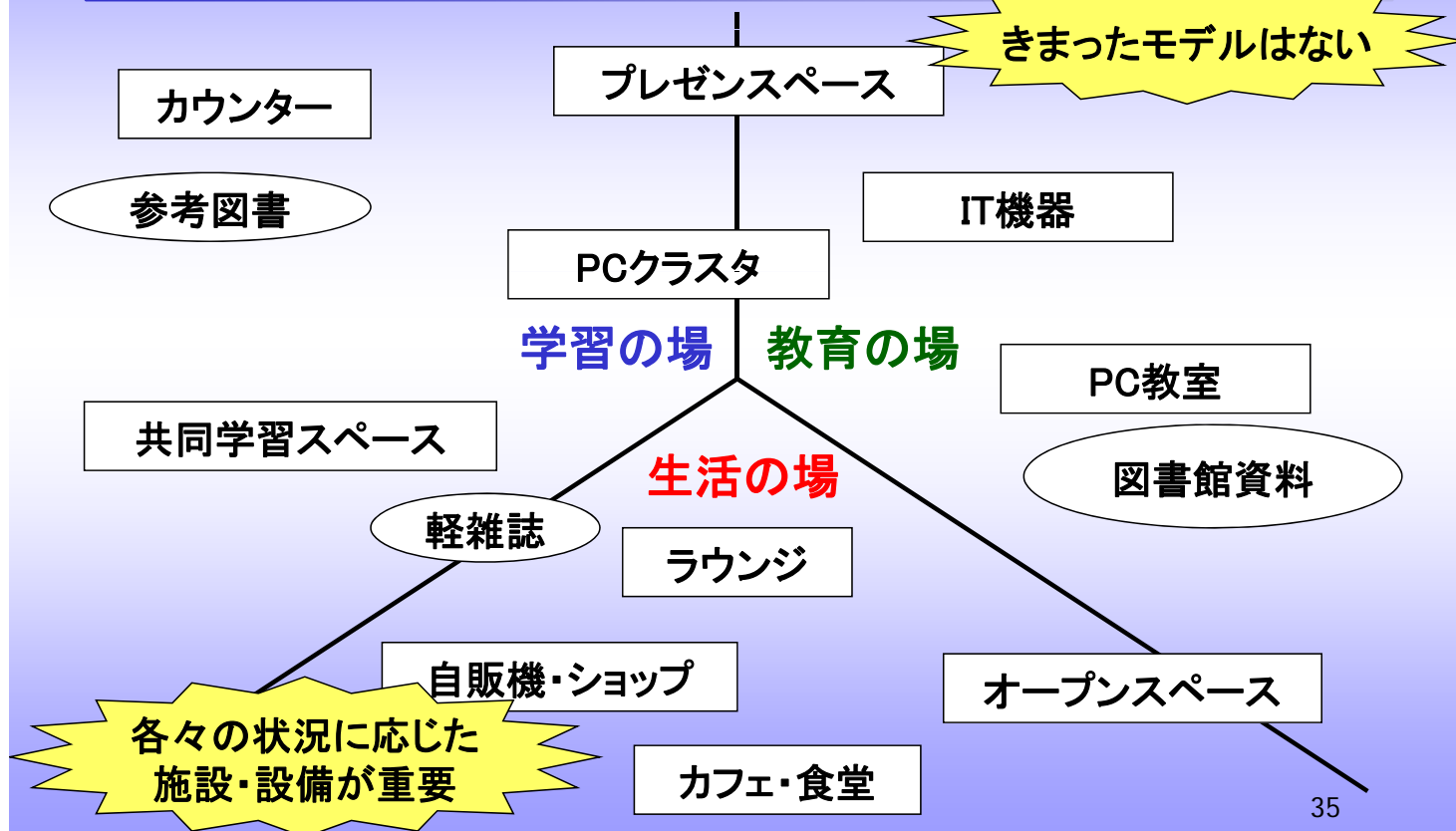
34

2.5 LCの構成要素（モノ）

施設・設備

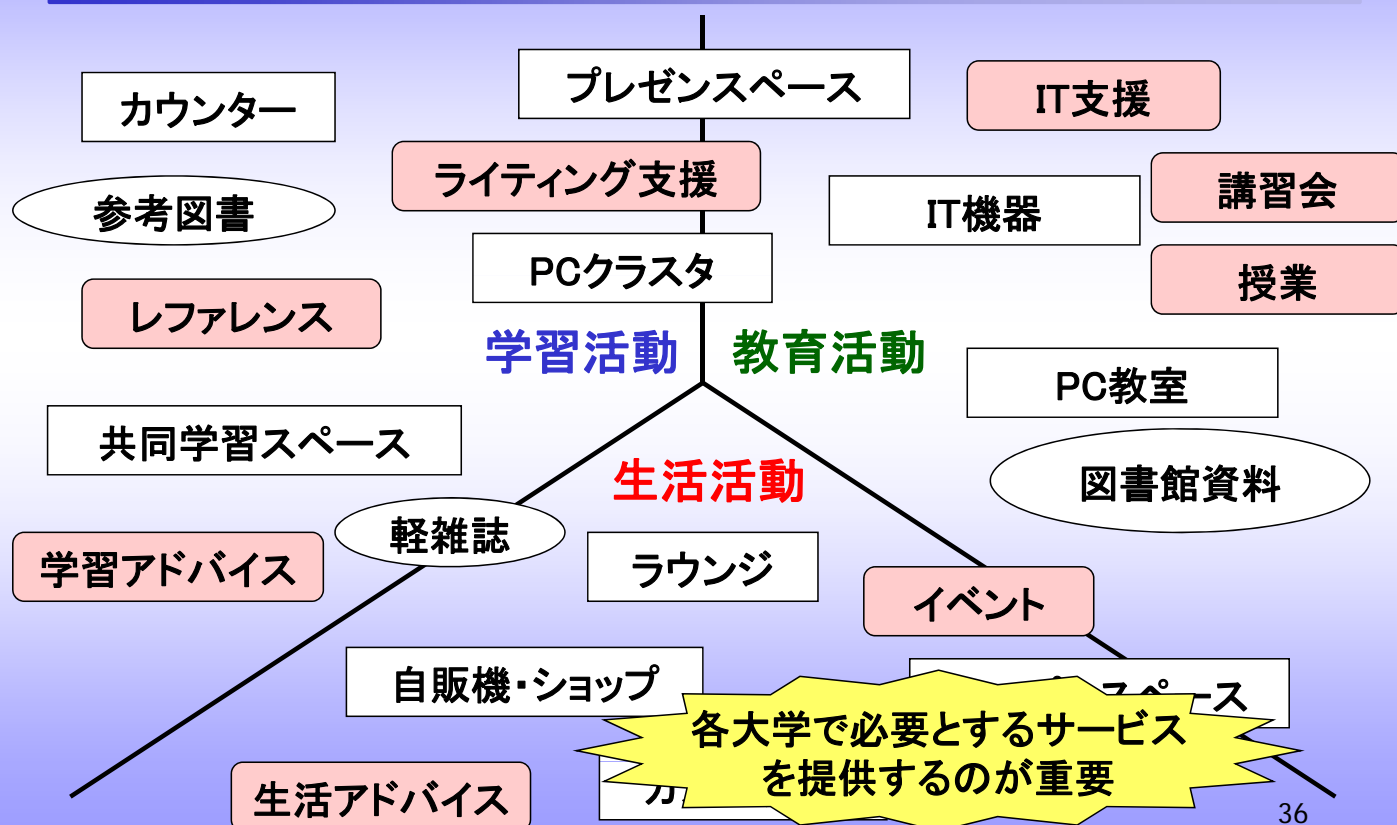
資料

きまったモデルはない



35

2.6 LCの構成要素（サービス）



36

2.7 LCの構成要素（事例1）

神田外語大学SACLA1階・メディアセンター

学生が自作できる放送スタジオ



37

2.7 LCの構成要素（事例2）

神田外語大学SACLA2階・ランゲージセンター

自習教材の添削指導ボックス



38

2.7 LCの構成要素（事例3）

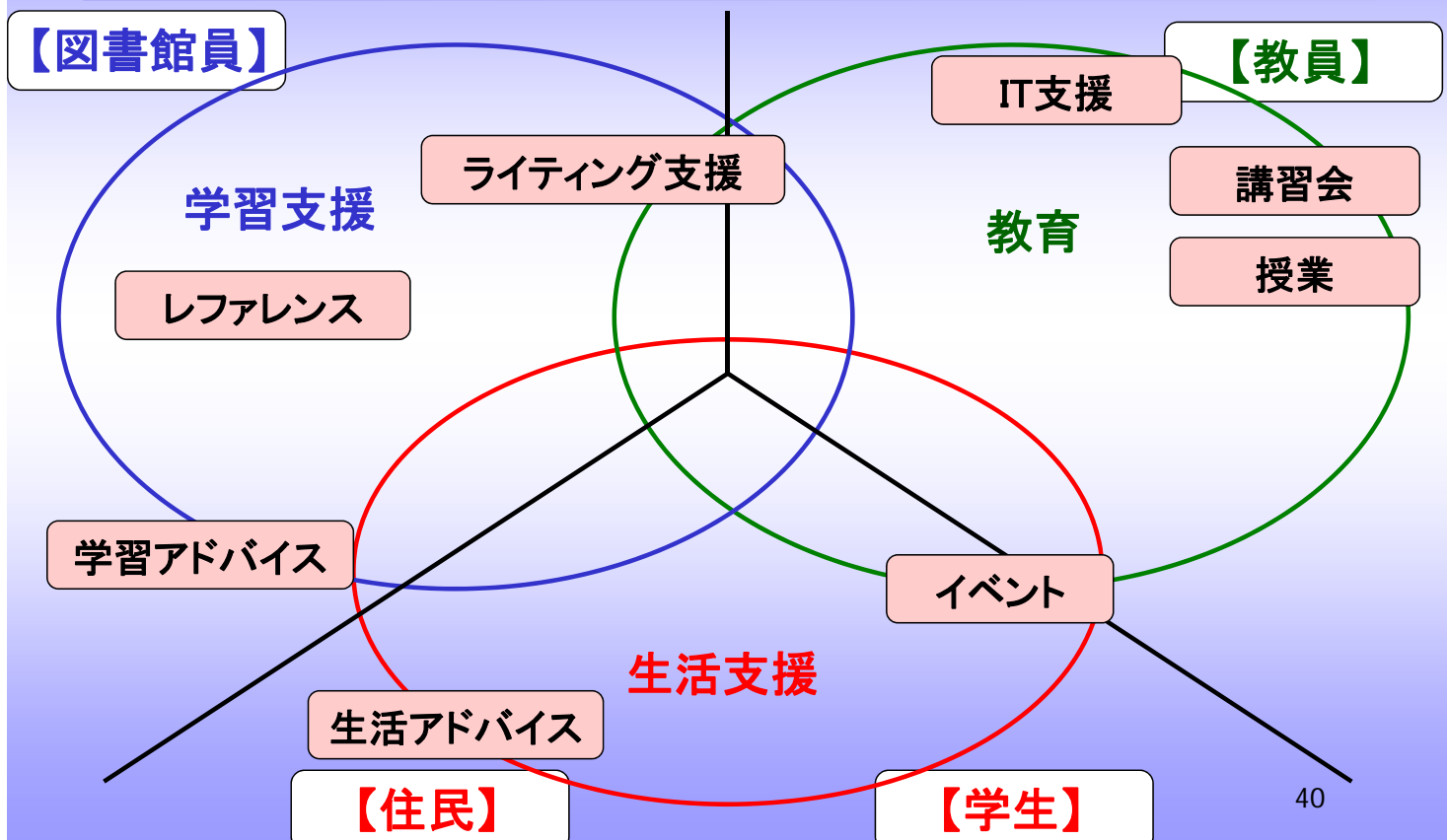
神田外語大学7号館2階・MULC

その国の雰囲気を感じながら、
言語への興味を伸ばせる学習空間



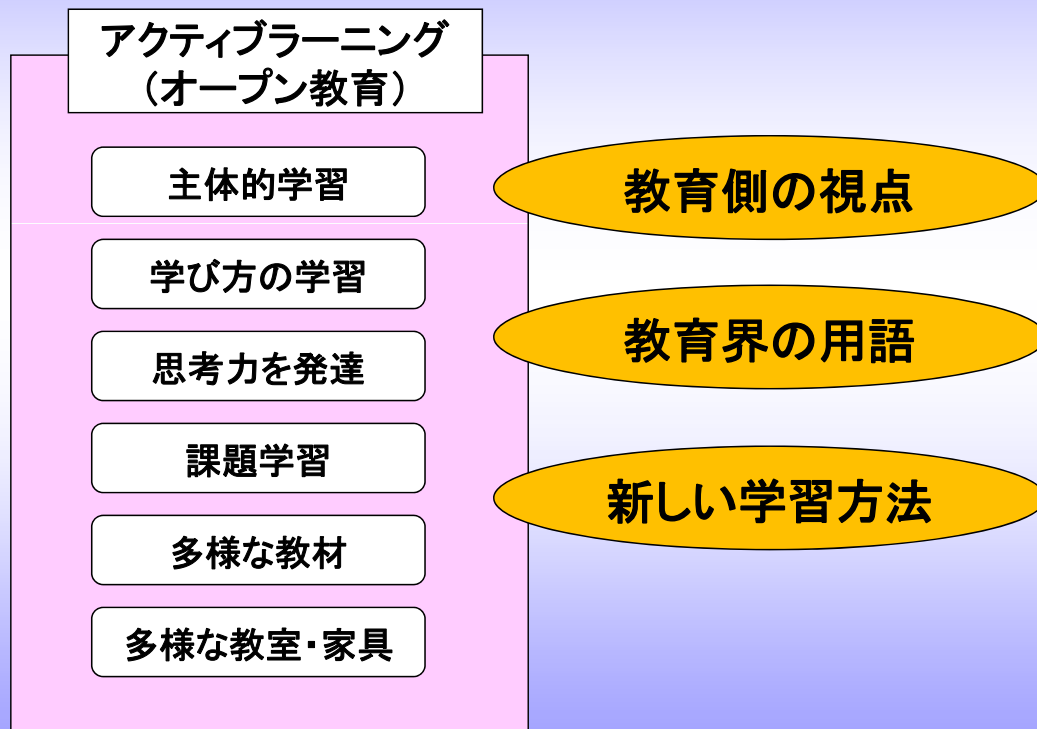
39

2.8 LCの構成要素（人的資源）



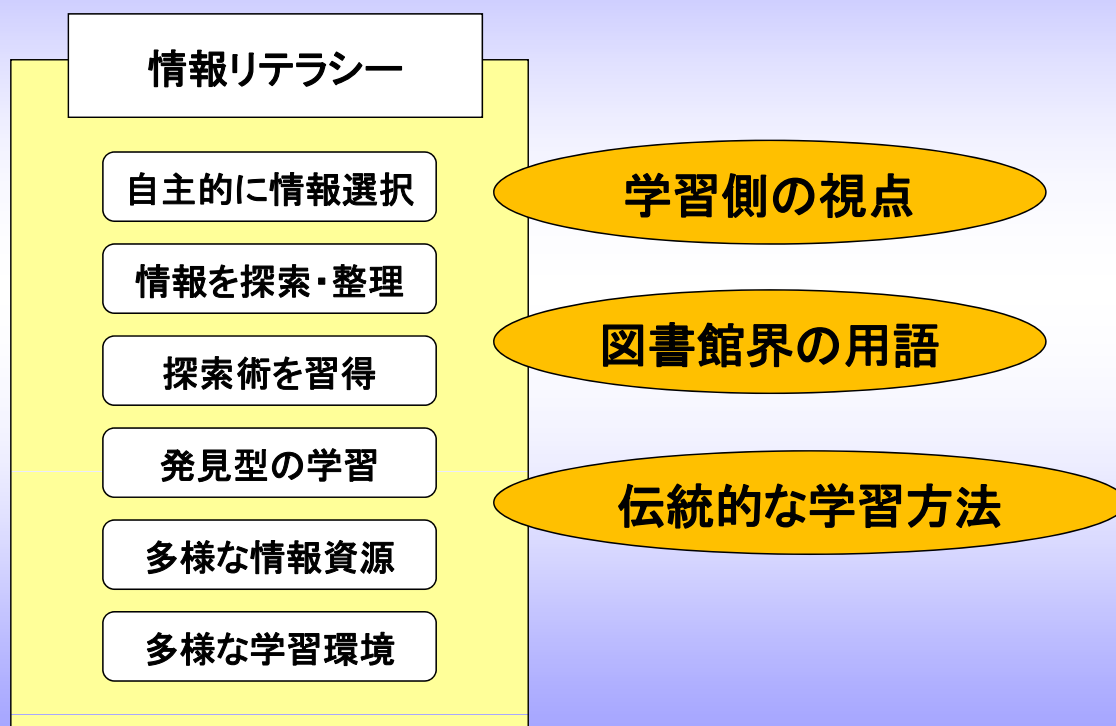
40

3.1 アクティブラーニングの本質



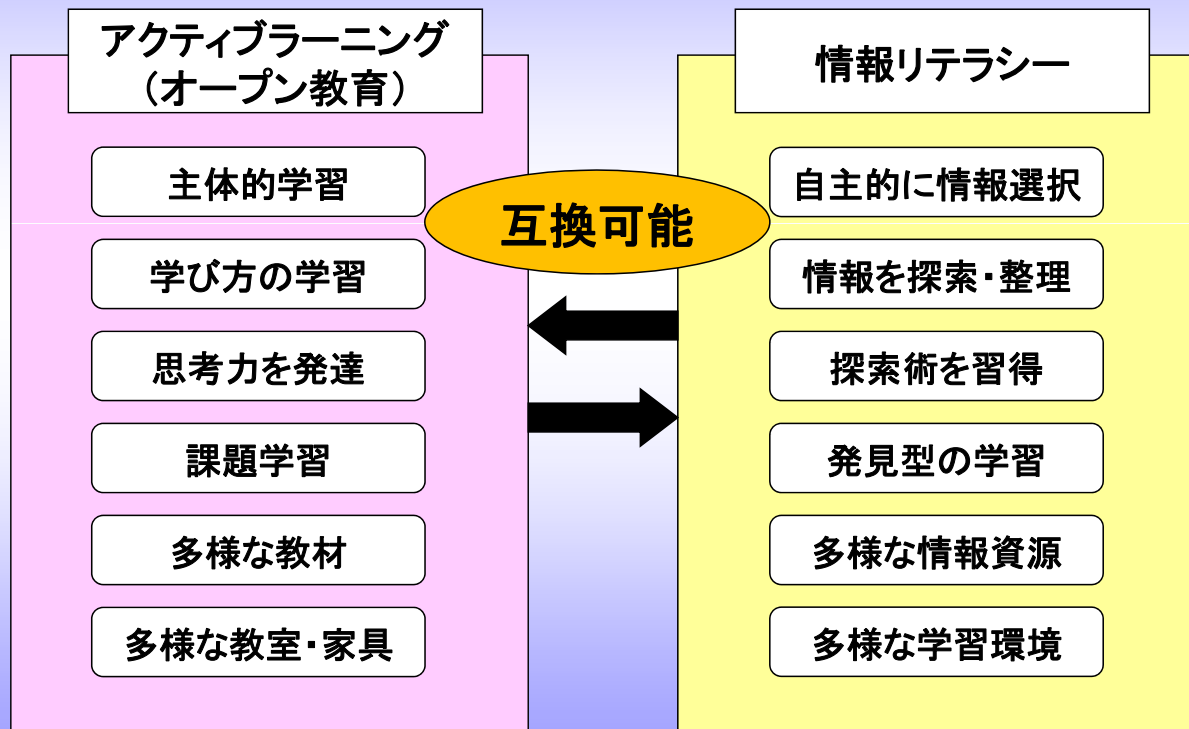
41

3.2 情報リテラシーの本質



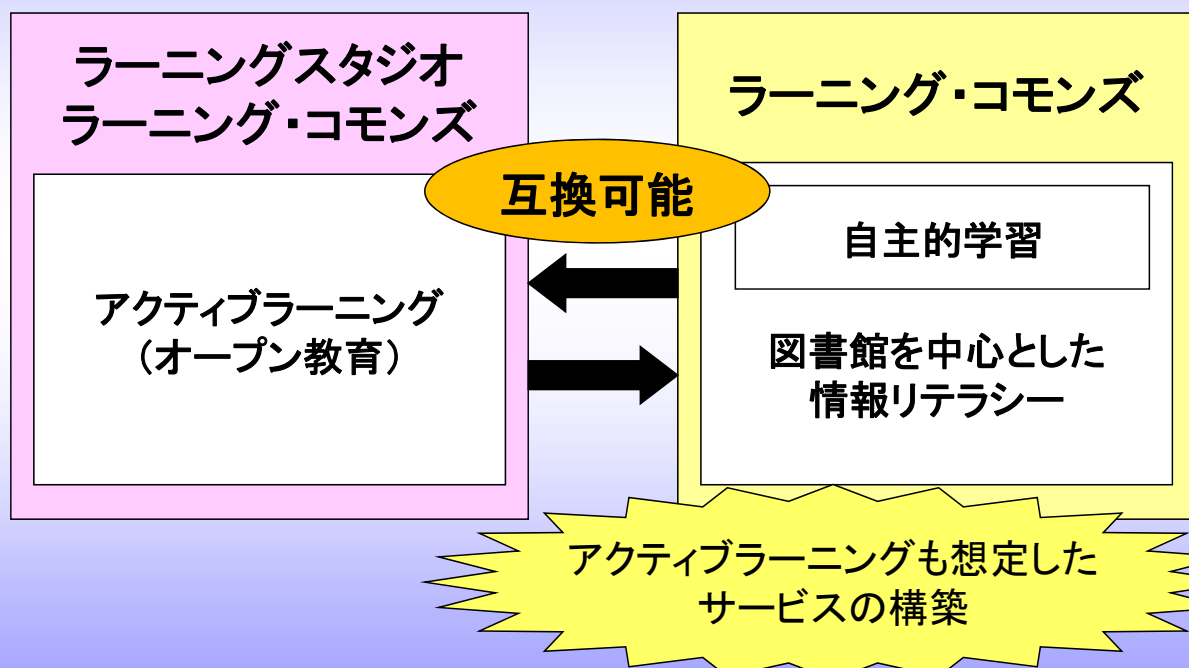
42

3.3 両者の関係



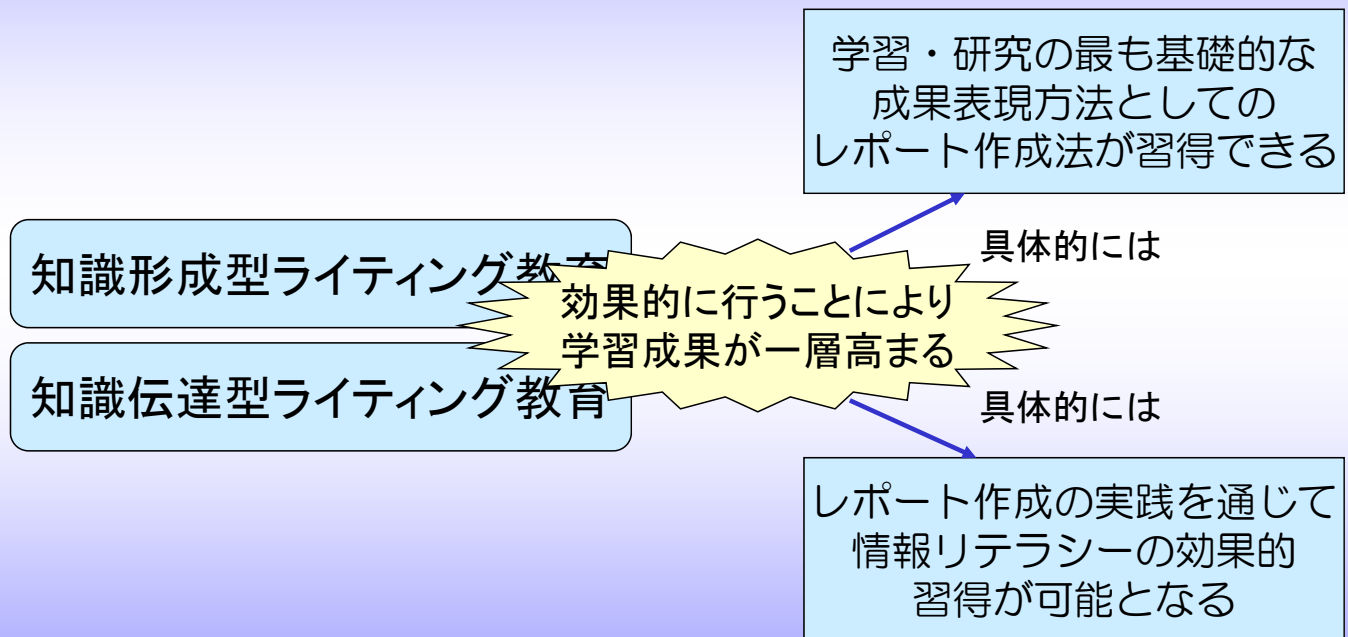
43

3.4 ラーニング・コモンズの本質



44

3.5 ライティングを中心とした教育



45

4.1 ラーニング・コモンズの3レベル

<コモンズのレベル>

物理的コモンズ

<資源>

・PC, ・キャレル
・スペース
・図書館資料

<人的資源>

・図書館員
・教員
・支援アシスタント

仮想的コモンズ

・ウェブ環境
・EJ, eブック
・eラーニング

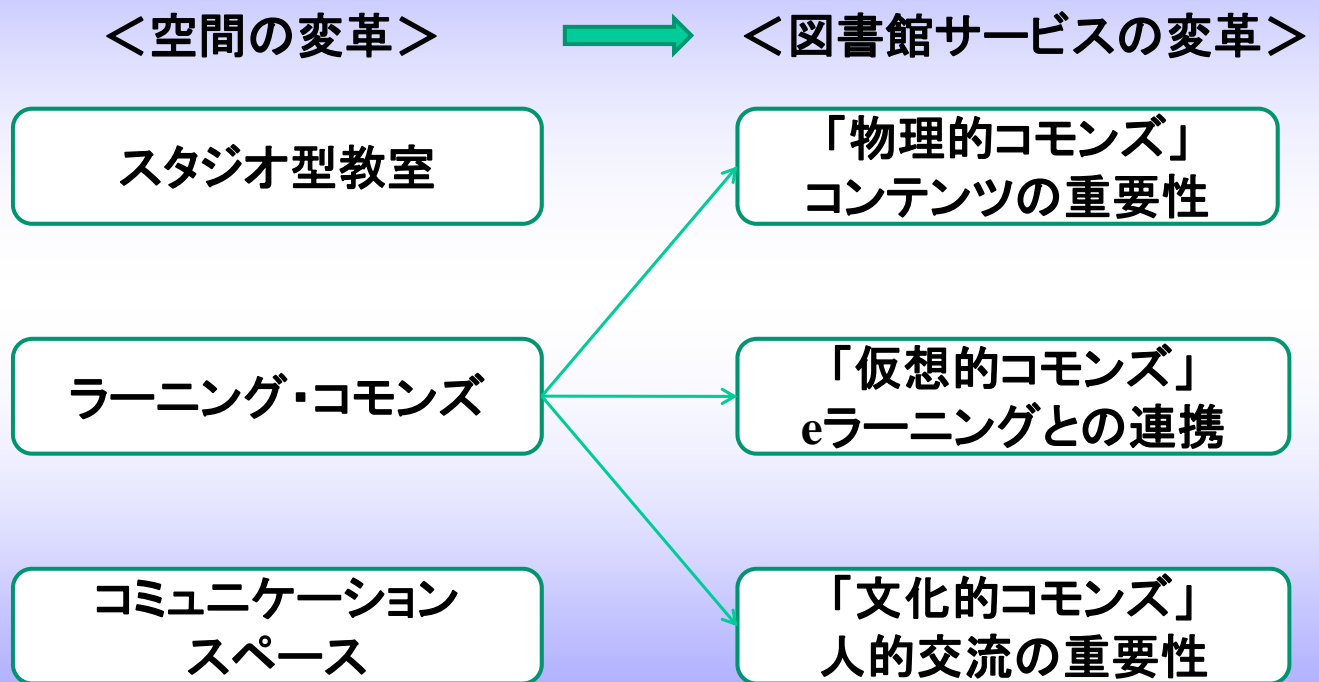
・図書館員
・IT職員
・教員

文化的コモンズ

・学習グループ
・研究プログラム
・コミュニティ

・学生
・教職員
・住民

4.2 図書館サービスの変革



47

理論的枠組みのまとめ

ラーニング・コモンズの3要素

新たな空間の3類型

アクティブラーニングとの互換性

ラーニング・コモンズの3レベル

48

適切な順序のアクションプラン

①それぞれの大学の目指す教育を知る



②その教育に必要なサービスを考える



③そのサービスに必要な施設・設備を
考える(これが最初ではない)