

で、結局

Learning Commons

食事は
出来ません！

話し合いながら学習
することが出来る。

パソコンも使える！！

スクリーンも
あるらしいよ

発表の練習が
出来るんだって！

パワポ
使えるじゃん

ってなに？

簡単に言うと...

話せる学習スペースです



ニング・commonsは、それらがまだよくインフォメーション・commonsと呼ばれていた1990年代から、アメリカなどいろいろな国で大学図書館で発展してきている。2つの早い例がアイオワ大学のInformation Arcade (1992)と南カリフォルニア大学
ン・commons (1994)であった。1999年にDonald Beagleはその存在を「大学図書館のサービス提供の新しいモデル」と述べ、サービスの目的が情報検索から知識の創造までのサービスを提供していることにそのモデルの特徴があるとい
。よく「ワンストップショッピング」と呼ばれているこの取り組みは、促進されていく可能性がある」とBeagleは述べている。これはIT企業のプランニングを応用した戦略的な位置取りやマネジメントの方法を応用したものである[2]。

Q. 結局 Learning Commonsって何？

には、ラーニング・commonsという用語が多く使われるようになってきている。2004年は、南カリフォルニア大学が「インフォメーション・commons: 教室を越える学習スペース」というタイトルの全米会議を開催した年である。この会議でBeagleは「
Creation Commons to Learning Commons」という報告で発展的な枠組みを示した。それは教育に関するアメリカでの会議で示された変化の類型学に基づいている。報告書ではインフォメーション・commonsを図書館中心のものとして定義して
ットへのアクセスポイントとして、学習支援の一部として、物理的資源、社会的文化、ITツールが関係している。また、図書館の学習支援空間の最初はインフォメーション・commonsやラーニング・commons
ング・commons、大学全体の学習支援空間として、インフォメーション・commonsよりも前に、南カリフォルニア大学の図書館の学習支援空間の最初はインフォメーション・commonsやラーニング・commons
書館である。学習支援空間とは、主として学部学生を対象とした図書のコレクションや人的サービスを提供する学習支援空間である。1950年代より発展したが、財政難等を理由に衰退した。

A. グループ学習や発表の練習、ゼミやサークル、友だちと一緒に

学習支援空間へのニーズがなくなったわけではなく、ICTの急激な発達とともに新しい学習支援空間が生まれた。それが1990年代に生まれたインフォメーション・commonsである。20世紀後半は高等教育機関の厳しい財政状況や学生の
教育の実質化と評価の流れが加速した時である。学習成果を定量的に把握するために改めて大学図書館の学習支援空間の重要性が再評価された[2]。

A. に調べ物など、いろいろながでできるスペースです。

インフォメーション・commonsは、学際的な知識の交換や発表の練習、ゼミやサークル、友だちと一緒に
共同学習の行われるような空間も求められるようになって、インフォメーション・commonsの学習支援空間も変化していき、ラーニング・commonsが誕生した[3]。
ング・commonsはずっと同じものとしてあるわけではない。1990年代の後半に誕生してから、何百ものラーニング・commonsが、ウェブ2.0テクノロジーと図書館や図書館員の役割の絶え間ない進化に反応して、発展し変わってきている。ブ
ネットワーキングサイト、動画共有サイト、ウェブアプリケーションのようなウェブ2.0テクノロジーは情報の交換や入手の方法に劇的な影響を与えている。ラーニング・commonsはこれらのテクノロジーを考慮にいれて、新しい2.0の利用者や
り最良のサービスを提供しようとするなかで取り組まれているものと位置づけられる[2]。

Q. アクティブラーニングとサイレントエリニアって何？

教育機関が図書館などで積極的に行っているのには2つ主要な理由がある。1つ目の理由は、インターネットで利用できるデジタル資料と比較して、学生たちにほとんど利用されることのない印刷体資料
に使用される場が減る。ラーニング・commonsの2つ目の理由は、大学図書館がなごころ確保してきたキャンパスの立地がよいことである。冊子体の蔵書を取り除くことによって、スペースを使えるようにしてきてい
。他のサービス部門と協力することで、相乗的にサービスが学生の支援の中で発展していくことができる[2]。

A. ラーニング・commonsは発展していくうちに、もはや図書館のみで運営されるものではなくなってきた。「インフォメーション・commonsの資源は他の学教育・研究に関わる部署によって支えられている学習戦略と協働している。もしくは、協働プロセ された学習成果と結びつく」ようになってきている。これらの定義は、イェール大学の図書館員であるScott Bennettによって、後に採用され詳しく述べられている

Q. アクティブラーニングとサイレントエリニアって何？

年のミネアポリスで開催された大学・研究図書館協会 (Association of College and Research Libraries : ACRL) の全米会議で「インフォメーション・commonsからラーニング・commonsへ」というテーマ設定のセッションが行われた。米澤誠は2006
論文の中で取り上げた。インフォメーション・commonsの概念を初めて日本に紹介したのは2004年の時点。日本における教育、学習理論が「知識の伝達」から「知識の創造・自主的学習」へ移行しているのを、ラダマン転換が生じつつあった。授
めるとして、知識の理解だけでなく、学習が目的に問題解決や、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図書館に求められるようになった。加えてネットが普及し、教員や大学生は研究室環境で充足する
の結果、サービス対象とするべきは学生ということが鮮明になっていった。図書館の利用者層である学生は1980年に降に登場したネット世代である。図書館はネット世代の学生の学習・生活行動様式にあった、施設・設備を備えることも求
こうした変化のなかで、ラーニング・commonsは日本の高等教育機関において受け入れられた[4]。

A. アクティブラーニングでは積極的に話し合いをしながら

ラーニング・commonsの概念が日本に取り入れられると、欧米の大学図書館の事例を基にした説明がなされるようになった[5]。ラーニング・commonsは大学の使命に十分に対応できるようにインフォメーション・commonsの発展形として米国で設計
からである。そのため、永田治樹も前記したBeagleの「From Information Commons to Learning Commons」で使った枠組みを使用し、インフォメーション・commonsからラーニング・commonsへの移行を説明している。Beagleの使った枠組
の変化の4象限を投影した四象限図である。第一象限は印刷物だけでなく、様々な情報資源が統合されたことで、従来の図書館よりも多様なサービスを提供できる段階にすぎない。第二象限は、電
に一気にデジタルコンテンツがソフトウェアやハードウェア、ツール等の図書館員が支援が求められる図書館内、コンピュータネットワークの導入によって、第一象限まで取り込まれる。サービス内容の多様化と自由度が、図書館
ンフォメーション・commonsの領域である。一方、第三象限は上記の働きに加えて他の組織(ファカルティ・ディベロップメント・センターやティーチング・センターなど)との協働を行う段階、第四象限は大学全体の指針やカリキュラムの改訂が
していく段階となっていて、サービスの広がりや深度は図書館を超えたものとなっている。これがラーニング・commonsの領域である。図書館の範囲を超えるか超えないかの第二象限と第三象限の間が、インフォメーション・commonsとラー
の境界である[6]。

A. ら学習するスペースで

におけるラーニング・commons運動は米国で考えられ、ほぼ誕生するようになったが、実際に日本特有の文脈で展開されている。日米間では次の4つの大きな違いがある。1つ目は大学進学率と中退率の差である。日本では学生が
外的であるため、学習支援の必要性が可視化される。2つ目は大学に設置されている学習支援組織の差である。日本の大学は米国と違い、学習支援組織がまったくないことや少ないことが多い。ラーニング・commonsで学習支援を始
学習支援の役割をすべて図書館が請け負うことになる。3つ目は学習支援組織を支える仕組みの差である。日本には組織的な人材養成の仕組みが存在しない。図書館職員が学習支援の仕組みを1から考える必要があり、結果として学習
十分な検討ができない状況になっている。4つ目はインフォメーション・commonsの不在である。日本には米国のようなインフォメーション・commonsが存在しておらず、情報の加工や発信をサポートする自律的な学習の場としての空間構成は
なかった。日本においてラーニング・commonsと呼ばれる施設の多さが、実質的にインフォメーション・commonsとして機能しているという指摘がある[7]。

Q. サイレントエリニアって何？

においてはサイレントエリニアを考慮して、本型のラーニング・commonsや学習支援センターにないという指摘がある。1つ目学習支援センターの不在である。日本のラーニング・commonsで行われている学習支援の
である。一定のニーズがあるが、多くの学習者を巻き込むことが難しい。日本において学習の文脈を作るためにも自律的な学習コミュニティへの支援が重要になってくる。2つ目はキャリアや社会との接続である。ほとんどの日本の
支援に関連してキャリアや社会との接続を担当している組織が設置されている。このような組織と連携してキャリアと学習をつなげていく拠点として、ラーニング・commonsを位置づけていることは現実的な解になりうる。3つ目は教員の連携
ト化である。日本の大学には学習支援組織が十分に設置されていないため、ラーニング・commonsがライティングセンターや教授学習センターの役割をはたさなければならないケースが出てくる。それを乗り越えるためには、理解ある教員
が必要である。4つ目学習に関する情報交換の場である。日本のラーニング・commonsの動きは始まったばかりであり、学習支援の課題について十分に情報を交換できる場がほとんど存在しない。学習の専門家を変えて討論でき
る。

Q. ふうん？

年当時、ラーニング・commonsを設置している高等教育機関は94館であった。機関種別で見ると、四年制大学等が80館、短期大学が7館、高等専門学校が7館である[8]。それなりの数のラー
が国内に存在しているが、その内実は多様である[10]。

A. とりあえず使ってみよう。

のラーニング・commonsの先駆事例としては、国際基督教大学のミッドレッド・トップ・オスマー図書館[11]やお茶の水女子大学のラーニング・commons[12]がある。国際基督教大学のオスマー図書館は2000年に開館し、オープンスペースの
120台の学習用PC、3つのグループ学習室、マルチメディア教室を備えている。他の自動化書庫以外には書架はなく、学生に対する学習スペースの提供を主たるサービス機能としている[5]。お茶の水女子大学も2006年に完成したラー
先駆例として取り上げられている。21世紀型教育融合型「リサーチ・commons」を推進するための共同学習コミュニティをベースとして、図書館1階の2階スペースに設置された。採光を配慮した開放的で明るいスペースに、学生用パソ
にしている
できたものでは、千葉大学のアカデミック・リンク[13]や同志社大学のラーニング・commons[14]がある。アカデミック・リンクとは、千葉大学が実践している図書館機能をベースにした新しい学習環境のコンセプトである。研究開発機能を担う
ンターセンター」(附属図書館、総合メディア基盤センター(現:統合情報センター)、普遍教育センターが協力して設置)と実際にサービスを提供する「附属図書館」が中核となって推進している。2012年にはグッドデザイン賞に選ばれているなど
境の構築として注目されている[15]。同志社大学のラーニング・commonsは交流と相互啓発の場である「クリエイティブ・commons」(2F)と、アカデミックスキルの育成の場である「リサーチ・commons」(3F)からなる。約2,550㎡という、ラーニン
は日本最大級の空間である[14]。新しい学びを支援するラーニング・commonsとして取り上げられている[16]。

図書館の外にあるラーニング・commonsの事例もある。大正大学はその一例である。7号館と呼ばれる建物の2階にラーニング・commonsと呼ばれる空間が設置されている。インターネットが利用できるパソコン、プレゼンテーションの練習が
タ、自由に移動できるホワイトボード、学習関連の図書(レポートの書き方、プレゼン方法、パソコン関連、留学関連等)といった、大学の学習に必要なツールが用意されている[

Learning Commons

飲食に関しては今まで通り
基本禁止です
蓋付の水筒やペットボトル
以外の飲料・食事は禁止で
す。

缶紙パック紙

コップ(コンビニ等のコップに
蓋がついたタイプも禁止です)

・2階のアクティブエリア
では少人数から大人数まで、
椅子を移動させて話し合い
ながらグループ学習するこ
とができます。

・プレゼンエリアでは
スクリーンを使って、
発表の練習をすること
も可能です。

・1階書架と図書館奥のサイレントエリ
アでは、今まで通り、静かに勉強や読書
スペースとなっています。
貸し出し禁止の本など、図書館でしか読
めない本を使った学習等グループ学習が
しやすくなりました。