学びを支える学習環境

京都橘大学　多田泰紘

大学の学習環境

すべての大学には授業やゼミナールだけでなく、学生の学びを支える学習環境が存在する。

学習環境は物理的な環境と社会的な環境に大別される。物理的な環境として授業に用いられる教室や授業外で学生が使用する学習スペースなどの空間と、テーブルやイス、授業資料を投影するプロジェクターなどの設備がある。他方、社会的な環境としてスチューデントセンターやキャリアセンター、クラブ・サークルといった共同体と、大学が提供する学習（学修）支援、学生が主体となって行う大学祭等のイベントといった活動がある。また、学習環境は正課教育に直接関連したフォーマルなものと、正課外のインフォーマルなものに分けることもできる（例えば、授業課題のみに特化した指導を行う学修支援と、学生生活の相談に対応する学習支援などである）。なお、昨今のＩＣＴ技術の進歩と社会情勢により、大学での学びはオンラインの世界にも広がっている。一部の授業やその課題はキャンパスではなく、ビデオ通話システムや動画配信、学習支援システム（ＬＭＳ）を通して行われている。学生同士の活動もＳＮＳ等を通じて場所や時間に関係なく行われている。冒頭で「すべての大学」と述べた。完全オンラインの大学や教育プログラムであっても、学生が講義を受講したり、相互に議論する仕組みがある以上、学習環境は存在する。

本稿では、学習環境のあり方とそこで常時繰り広げられる学生の学びに注目する。

学習環境を創る

すべての大学に学習環境は存在する。言い換えると、すべての大学は自校の学生に適した学習環境を創ることが求められている。学習環境を適切に構築、継続、改善することで学生の学びを誘起し、促進することができる。

学習環境を創る第一歩は、大学の教育目標や３つのポリシーを考慮しながら、自校の校風や学生の気質に沿ったコンセプトを設定することである。例えば、医療・看護系の人材養成をミッションとする大学であれば、授業内外で使用する実習室に加えて、国家試験の勉強ができる学習スペース等が求められる。一方、郊外にキャンパスをもつ大学であれば、授業前に学生が待機したり、会話ができる広場の設置が効果的かもしれない。学生のキャンパス滞留率を向上させ、学生生活を活気づけることがコンセプトとなる。

学習環境のコンセプトが定まったら、次にそのコンセプトを実現するデザインを考える。デザインを描くときは、学習環境の分類に沿って物理的な環境と社会的な環境の両方の要素を取り入れ、それらを連動させることが肝心である。例えば、先の医療・看護系大学の学習支援をコンセプトとするのであれば、グループや個人で勉強ができる学習スペースを多くとる必要がある（議論が発生するグループ用のスペースと、勉強に集中する個人用のスペースは離した方がより良い）。また、学習指導やサポートを行う教職員の配置や、先輩学生によるピア・サポート活動も取り入れるとより良い学びの場となる。一方で、学生生活を活性化することがコンセプトであれば、ラウンジやカフェスペースの設置が有効かもしれない。オープンキャンパスや学生主催のイベントでの活用も視野に入れる。仮に物理的環境と社会的環境の連携が機能しない場合、空間を作りっぱなし、イベントもやっただけとなりかねない。大学の複数の部署が協働して学習環境をデザインする必要がある。

学習環境のデザインを実現したのち、その継続と改善も重要である。そのための資源を確保することがここでのテーマとなる。まず、課題を発見し対処する教職員や学生スタッフ（人的資源）の配置と育成が求められる。また、空間や設備のメンテナンス、学習支援活動の継続には予算（金銭的資源）の確保が必要である。効果が目に見えて現れにくい部分には資源が投入されづらく、学習環境もそのひとつと言える。しかしながら、十年前と比較すると人的資源は比較的得やすい状況にある。国の政策もあり教職員の能力開発（ＦＤ／ＳＤ）が進んでいる。また、大学教育改革ＧＰ（学生支援プログラムに関するもの）に学生や教職員が関わる機会もあったことから、学習環境に関心をもつ教職員は増えている。大学に対して予算の説明ができれば、金銭的資源の確保は難しいことではない。学習環境は学びの支援を担う要素であることから、企画・運営するスタッフがコンセプトの明確化やデザインの実現を意識できていれば、費用対効果を説明することも可能である。スタッフの意識次第で学習環境の創造が成功するか否かが決まると言っても過言ではない。

学生は何を、どのように学ぶのか

このようにして構築した学習環境で、学生は何をどのように学ぶのだろうか。

まず、学生は大学の授業やゼミに関連する活動を通して学ぶ。具体的には、レポートの執筆やプレゼンの準備・練習、ＰＣや各種ソフトウェアの操作、グループでの議論や個人でのテスト勉強である。これらの活動には学習環境に備わっているスペースや機器、あるいはスタッフによるサポートが活用される。これらの学習活動によって、学生は学問に対するものの見方や考え方、情報収集の方法、文章の書き方といったアカデミックスキルを身につけていく。

一方、学生は正課外の活動を通しても学ぶ。例えば、コモンズ等で繰り返される教職員や他の学生とのコミュニケーションや個人活動である。学習環境は、クラブやサークルのイベント、オープンキャンパス、生活相談や就職活動のサポートの場としても活用される。これら共同体やその活動へ参加することで、学生はソーシャルスキルを身につけ、自我同一性（アイデンティティー）を獲得していく。

京都橘大学の事例

ここでは、学習環境とそこで展開される学生の学びについて、京都橘大学の事例を紹介する。京都橘大学は総学生数約６８００人の中規模総合私立大学である（２０２４年５月１日時点）。全学部が一か所にあるワンキャンパス型の大学でもある。

京都橘大学の学習環境のひとつに「アカデミックリンクス」がある。アカデミックリンクスのコンセプトは「つながりと実践」である。前述の通り、京都橘大学はワンキャンパスであるが、やや郊外に立地すること、各学部の講義棟が分かれていることから、学生の交流やそこで生まれる学びに改善の余地があった。そこで、グループや個人で使用できる学習スペース、ゼミや学生活動で活用できるコモンズを備えたアカデミックリンクスをデザインした。アカデミックリンクスは正門と各講義棟や図書館との動線上にある建物で、多くの学生が常時行き交っている。また、授業で使用する教室や教員の研究室、教務や学生支援、就職支援に関する部署も入っており、教職員を含めた交流の場でもある。なお、コモンズでは学生スタッフによる学習ルームや備品の貸し出し、文章作成やＰＣ操作の支援が行われている。

アカデミックリンクスでは、学部や学年を超えた学生同士の交流が生まれ、学生スタッフによるサポートを経て学生の学びは促進されている。筆者が確認できる範囲ではあるが、学生の課題レポートの質が向上している。また、２０２２年に学習支援に携わる学生スタッフに対してインタビュー調査を行ったところ、20人中18人の学生スタッフが傾聴力の向上を、同19人の学生が伝達力、協働力の向上を実感していた。インタビューに対する回答からは、学習支援のなかで自身の経験を省察し、別の活動へ応用している状況が確認された。

このように、コンセプトに沿った学習環境をデザインすることで、学生の学びを促進することが可能である。

これからの学習環境に必要な要素

最後に現在の大学教育が置かれている現状を俯瞰し、学習環境が抱える課題や今後求められる要素についてまとめる。

18歳人口の減少により多くの大学は入学者の確保が課題となっている。入学者確保の方法として、社会人入試やスポーツ推薦入試への注力、外国人留学生の受け入れ拡大が行われている。これにより今後学力や学習意欲の振れ幅が大きくなり、入学動機は多様化すると考えられる。そして、学習環境も変化が求められることとなるであろう。例えば、より基本的な学習スキルの指導や日本語学習へのサポートの拡大などである。また、障害のある人への合理的配慮の提供が義務化されたため、学習スペースの形状やスタッフの対応方法も変化しつつある。

なお、本稿では詳しく触れなかったが、デジタル・トランスフォーメーション（ＤＸ化）も学習環境のあり方を変え得る要素である。学生が持ち込むＩＣＴ端末への親和性を高めたデスクや電源の確保、操作サポート窓口の設置など、すでに課題は顕在化している。また、データサイエンスやＡＩが大学により広く・深く浸透していくことで、バーチャルな学習環境の構築も進んでいくであろう。

参考文献

大学教育学会「コロナ禍がもたらす大学教育の可能性―対象・方法・内容―　サブテーマ②ニューノーマル時代における学習環境デザインモデルの構築」（代表：千葉美保子）

多田泰紘（２０２４）「学習支援活動が学生スタッフの能力開発に与える効果」高等教育開発第３号

山内祐平（２０２０）『学習環境のイノベーション』東京大学出版会