

新世代型学習環境のフレームワークと構築

2S-02

柳瀬 優二[†]
金蘭短期大学[§]

1. はじめに

近年、グローバル化時代を迎え高等教育の在り方について、大学審議会などから各種の諮問や提言がなされている。また、大学経営の立場からも新学部学科の新設が行なわれている。本稿では、高等教育機関がこれらの新しい教育を実現する一つの試みとして、①キャンパス学習空間、②サイバー学習空間、③フィールド学習空間からなる、新世代型学習環境のフレームワークと構築について述べる。

2. 背景

高等教育においては、情報化社会に対応した教育が求められている。その一例として、大学審議会からは、「グローバル化時代に求められる高等教育の在り方について」答申が平成 12 年 11 月 12 日に成されている。その答申には、人材の質の向上に向けた教育の充実、国際競争力を高める研究と生涯学習ニーズに対応できる体制、情報通信技術の積極的活用などが述べられている。

高等教育機関は、18 歳人口の急激な減少による入学者の激減への対応と、一方で、企業などから専門職業人の育成や再教育できる学習環境の充実が求められている。そのため、多くの大学では、新学部学科や大学院の創設が行なわれている。しかし、現在の教育システムは、単に、キャンパスネットとパソコンの充実よ、従来からの教育手法による教室設備で構築されている。

また、1995 年頃から情報教育が各大学に積極的に取り入れ、学内のネットワーク環境が整ってきたが、あくまでも研究活動でのインターネット利用と情報リテラシー教育が中心である。今後、情報通信技術を積極的に活用して進めるのには、①全ての教室にネットワークが設置される、②各種の授業形態にも対応できる設備の設置、③担当教員がストレスなく使用できるレベルであることが必要である。しかし、授業形態は、講義のみや演習だけで進められ

ており、柔軟な授業形態が行えていないのが現状である。

3. 新世代型学習環境のフレームワーク

ここでは、新世代型学習空間としてキャンパス学習空間とサイバー学習空間およびフィールド学習空間を定義する。

まず、キャンパスにおいてマルチメディア教材を活用した分かり易い授業を目指す講義形態と、学生相互間で刺激し合いながら学ぶグループ演習形態、および各人の自習などが行える「キャンパス学習空間」を提供する。次に、キャンパスネット内に学習データベースと学生ごとの学習空間を構築し、学生ごとの「学習ポータル」経由で必要な学習教材などを取り出しての学習やレポート提出と、インターネットを介しての自己学習が行える「サイバー学習空間」を提供する。すなわちネット学習の場である。さらに、キャンパスで学んだことの検証や、地域コミュニティへの社会参加により問題の発見や解決方法を学ぶための「フィールド学習空間」を提供する。この「フィールド学習空間」は、「サイバー学習空間」を介して「キャンパス学習空間」と接続され、総合的に学習効果を高める。

また、今までのような教員が学生に一方的に知識を伝達する教育方法ではなく、学生が学習の中心になり継続学習の習慣作りと、具体的な専門領域の問題解決ができる基礎能力を身に付けられるようにする。これらは、教員が学生の学習を促進支援する役目と位置付け、それにより学生同士で学び合う「学びの共同体（学習コミュニティ）」の形成を目指している。具体的には、留学を含めて、企業や地域社会でのフィールド学習活動、公開講座、聴講生制度や社会人入学などによるキャンパス学習活動の提供と相まって、いわゆる「双方向性学習・異文化学習・異世代学習」など、多様な学習コミュニティを形成することができる。

この 3 つの学習空間を使用して、具体的には、講義授業と演習授業およびゼミ授業などの形態で行う。そして、授業を通して修得する対象スキルは、知識力や思考力および技能力などの知識系 (IQ) と、感

*The frame work of the new generation type learning space and building.

[†] Yuji Yanase

[§] Kinran College

性や対人力および行動力などの身体性系（EQ）があり、各科目毎に何を中心に修得させるかの目標設定が必要である。

4. 教育システムの構築

1) キャンパス学習空間

キャンパス学習空間実現するために、教室の運用タイプとして講義室、演習室、ゼミ室の3種類を設ける。これらの教室全てに、ネットワークが接続され、そして板書内容を表示する装置を設置し、大型スクリーンとプロジェクターにより、板書内容や電子教材を投影できる。

各種の学習目的に対応可能な柔軟な教室設備としてゼミ室を設ける。このゼミ室は、講義形式や発表のための集約型や各グループで検討するためのグループ型、そして、各個人が担当の調査項目をネットワークで行うための個人型などの多様な学習環境が行える。これは毎回、別な教室に移動することなく行うことができる。

2) サイバー学習空間

学生一人ひとりに、キャンパスネットの中に「個人学習ポータル」を提供し、学生個人のサイバー学習空間を実現する。

授業においては、学生が興味を持って取り組めるように、講義などの授業ではマルチメディア教材やインターネットの情報を提示しながら行う。また、実践的な能力を修得するための情報処理演習授業の教育環境を提供する。そして、フィールドに出た授業においては、キャンパスとの連絡

や情報交換を可能にする教育ネットワークシステムを提供する。

一方、授業だけでなく、課外教育による資格取得などでは、Web形式でパソコンを介して学べ、個人の習熟度に応じて効果的に行える環境を提供する。現在の学習到達レベルもネットワークによる理解度テストで直ぐに確認できる。質問などは電子メールで担当教員に行える。

これらのサイバー学習空間は、キャンパスネットワークと学習データセンターとeラーニングソフトで構築する。

3) フィールド学習空間

キャンパスで学んだ内容の検証や、実体験を通して新しい発見や問題の理解を深めるための参加体験型学習の一つに留学がある。さらに、インターンシップや地域社会での学習活動および社会人のキャンパスへの受け入れなどで、「社会との双方向性学習」を目指す。また、公開講座への学生のアシスタント参加や授業への社会人の聴講生、あるいは入学生として受け入れによる「異世代混合型学習」を行う。いわゆる、生涯学習プログラムを取り込んだ形のものを実施する。

5. おわりに

高等教育機関にとってのこれらの新たな学習空間の提案を基に現在、新学科の開設を本年4月に向けて準備中である。今回の提案についての評価を、今後に報告していきたい。

