

アカデミックコモンズシンポジウム／第4回高等教育推進センターFD講演会 「アカデミックコモンズから始まる学びの再発見」

日 時：2013年10月2日(水) 16:50～18:20

場 所：関西学院大学神戸三田キャンパス アカデミックコモンズ1階 シアター

開 会 の 辞

村 田 治（関西学院大学 高等教育推進センター長）

本日は、九州大学基幹教育院の山田先生にお越しをいただきまして、アクティブラーニング、あるいはコモンズについてお話しを伺います。その後、巳波先生や学生からアカデミックコモンズについてのお話をさせていただきます。

実は、今日早くにアカデミックコモンズに来させていただきましたが、運よくクレセントタワーが開催されておりまして、理工学部の学生が、物理学がいかにおもしろいものかという話をしており、30人ぐらいの学生や教職員が参加していました。非常に上手にと言いましょか、おもしろいプレゼンテーションをされておりました。しかも、先程、見学頂いたと思いますが、プレゼンテーションをしていた場所が、うまく施設に溶け込んでおり、大変感心致しました。

関西学院大学では、もともとアクティブラーニングは、それこそ三十数年前の小寺学長代行の時代から少人数教育として、ゼミナールや研究室活動を中心に行なってきました。まさに今でいうアクティブラーニングでした。この頃は中央芝生で学生が色々な議論をしており、まさにこういう場が、多分アクティブラーニングの場であったのだらうと思いますが、この頃からは少し時代も移りましたから、違った意味でのアクティブラーニングをしていくという発想で、それがこのコモンズと言われている場所だと思えます。

多くの大学で今、コモンズがつくれつつあります。関西では関関同立、ほとんどの大学でコモンズができました。あるいは関東でも色々な大学にコモンズがありますが、これから恐らく図書館の機能との連携がより重要な形になってくるのだらうと思えます。先程、山田先生とお話しさせて頂いたときに、アメリカの大学では、本学でいう高等教育推進センター、図書館、コモンズがほぼ一体化しているというお話を聞きました。まさに今後こういった形のものをつくっていく、あるいは関学でも考えていくことが必要になってくるということをつづぐ気づかせて頂いた次第です。今日は、そのようなことも含めて、山田先生から貴重なお話を聞かせていただけるものと思っております。最後までお聞きくださり、それぞれの職場での参考にさせていただければと思います。本日はどうもありがとうございました。

講師紹介

司会：平林孝裕（関西学院大学 高等教育推進センター副長）

本日は、基調講演として、九州大学基幹教育院の准教授である、山田政寛先生をお迎えしています。現在、先生は九州大学で勤務されておりますが、もともと、NTT コムウェア株式会社でご勤務された後、東京工業大学大学院社会理工学研究科で学ばれまして、東京大学大学院情報学環、ベネッセ先端教育技術学特任助教、金沢大学大学教育開発・支援センター准教授を経て現職に就かれております。

訳著としましては、「ブレンディッドラーニングの戦略—eラーニングを活用した人材育成」、また、共著として「デジタル教材の教育学」などがございます。受賞歴として、情報処理学会大会奨励賞、日本教育工学会奨励賞、また、アメリカの CALICO Outstanding Paper Award などを受賞されております。

本日は、「新たな学びの空間 ラーニングコモンズ」と題しまして、ラーニングコモンズの成り立ちと発展、海外や日本での多様な事例、大学ごとにコモンズに対して、どのようなあり方を求めていくべきか、多様な学びのあり方がそこにあるのかといったお話を聞けると伺っております。

では、先生、よろしく願いいたします。

基調講演「新たな学びの空間 ラーニングコモンズ」

山田 政 寛（九州大学 基幹教育院大学院人間環境学府・教育学部准教授）

はじめに

ただいまご紹介にあずかりました、九州大学基幹教育院の山田と申します。本日は、村田センター長からお話がありましたとおり、アクティブラーニングのお話と、今回1つのテーマになっておりますラーニングコモンズについてお話をさせていただきます。

ラーニングコモンズについては、関西学院大学のような独立したコモンズを設置できると非常に良いですが、全国的にいてもこのような独立した、また非常にすばらしい空間をつくるのは難しい状況にあります。そのため、今回は文部科学省学術情報委員会の審議まとめにもありますが、図書館内につくられるラーニングコモンズの話がメインだと思って聞いていただければと思います。

先程私の紹介をしていただきました通り、大学によっては教養教育、共通教育と呼ばれていると思いますが、九州大学はそれを基幹教育と言います。私は今、その基幹教育を担当する基幹教育院におりまして、平成26年度から基幹教育をスタート致します。平成26年度からコラボラティブラーニング、たとえば理系の先生と文系の先生が組んで一緒に1つのテーマに関する授業が必修化されます。そのような授業で、授業設計や成績評価をどうするべきか、全学的に各部局にどのようなようにして担当してもらうかなど、そういった話をずっとしております。

研究分野としては教育工学という分野になりまして、先程 NTT コムウェアというお話がありました。元々開発を行なっておりましたので、ソーシャルメディアなどを使ってグループ学習をファシリテートしていくことや、ファシリテートした結果、どのような学力のパフォーマンスを発揮するのかということの研究しております。特に、私は「ソーシャルメディア上の人間のコミュニケーション」に興味がありますので、人間関係の形成自体がどのようなチームをつくるのかといったことや、それを分析してどのようなチームができるのかということに興味をもって研究をしております。

1. これからの人材像

中央教育審議会の答申や、本年8月末に第二期教育振興計画が文部科学省から示されておりまして、以下の表のような能力を育成すべきだとされています。特に、「主体的に考え、行動できる人材」、「グローバル社会で活躍する人材」の2つあたりは、大学に強く期待したいということが書かれておりました。また、将来にわたって学ぶ人材として、例えば、社会人が、大学にもう1回戻ってきて、勉強してもらうような仕組みをつくるということなども書かれておりました。

これからの人材(文部科学省, 2012)

- 生涯にわたって学ぶ人材
- 主体的に考え、行動できる人材
- グローバル社会で活躍する人材
- イノベーションを創出する人材
- 異なる言語、世代、立場を越えてコミュニケーションできる人材

国際的には21世紀型スキルと言われるもので、大きく4つの能力カテゴリー、10項目の下記項目があります。日本では、主に小学校、中学校を中心にスキルの育成が進んでいるわけですが、世界的に見ても同様です。

21世紀スキル(atc21s, 2012)

- 思考法
 - 創造性とイノベーション
 - 批判的思考・問題解決・意思決定
 - 学び方を学ぶ、メタ認知
- 作業法
 - コミュニケーション
 - コラボレーション (チームワーク)
- 作業用ツール
 - 情報リテラシー
 - 情報通信技術リテラシー
- グローバル社会への適用
 - 市民性—国民性とグローバルな感覚 atc21sより取得
 - 人生とキャリア <http://atc21s.org/>
 - 個人と社会への責任—文化意識に対応

先程の文部科学省や中央教育審議会答申でも示されている人材像も、こういった21世紀型スキルに共通している部分が強くでています。例えば、静岡県とか埼玉県では、小学校、中学校から、こういった能力を育成するための授業を既に行なっている状況です。ただ、これらの能力は、テストで評価することが必ずしもできません。プロセス重視のスキルで、ディスカッション能力、自己表現能力、論理的思考能力などや、グローバル人材の観点からいうと、外国語も絡んできますが、異文化理解を重要視することであるとか、そういった何か1つタスクを達成するために必要なスキル、能力、知識が求められますので、その知識習得を最終的なゴールとして授業では評価するわけではありません。これからの課題になっていくだろうと思います。

2. 学習観の変化

これはアクティブラーニングの流れでもありますが、1980年代から盛んになる、知識を習得したから、Aだ、Bだ、Cだという、認知主義的な学習観から、知識は伝えられるものではなく、色々な人とのコミュニケーションや、考え方が違う人とのギャップを知って、そのギャップをどう埋めるのかなど、相互作用を通じて知識をつくり上げていく、もしくは再構成していくような学習観、教育観が広がりました。

また、インフォーマルコミュニケーションの価値も日増しに高くなっています。これは大学や企業で勤めていると、経験上、非常に理解しやすいかと思いますが、こういった学習観は、授業内だけのコミュニケーションで支えられるものではなくて、重要なノウハウ、スキル、そういった伝達は、実はフォーマルエデュケーション外で行われることが多いと言われています。例えば一時期、「飲みニケーション」という言葉がありました。実はそういった場が非常に知識伝達に通じる、そういった場が非常に有能な人材を育てるキーになっているという研究もあります。学習科学などを研究されている方はご存じかもしれませんが、ゼロックスのパロ・アルト研究所の役員だったルーシー・サッチマン氏は、コピー機を直すためのスキルは、研修会ではうまく伝わらないと言っています。具体的にはノウハウの伝達や人間関係形成がなされているのは、実は喫煙所のようなインフォーマルコミュニケーションが発生する場であるという知見があります。修理するときに、自分ではちょっとわからない、わからないときには誰に頼ったらよいか、誰々が知っているよという組織内の知識リソースは、実はインフォーマルコミュニケーションで伝わるということでした。実は、関西学院大学でも実施されているようなプロジェクトワークも、やはり研修で伝わるのではなくて、先輩や後輩とか、それを取り巻いている関係者の中でのインタラクションによって、重要なものがノウハウとして伝わっていくと思います。アクティブラーニングも、まさにそういうところがあります。

それに関連して、メタレベルの学習が重視されています。何ができて何ができないのか、できるためにはどうすればいいのかなど把握することは、重要だと思います。大学生、社会人1年目もそうですけど、できないと思ったら自分でやらなくてはならないと思いがちです。でも、私たち社会人は、できないことを1人でやるコストと、できる人を連れてくるコストはどっちが高いかを評価して、できる人の力を借りようと判断して、私たちは仕事をしているわけです。アクティブラーニングもある意味そういう要素があると思います。

また、評価としては、テストやプレゼンテーションで提案された企画内容を評価するアウトプット評価だけではなくて、誰がどのように関わったかということや、こういったリソースにあたってきたのかといった学習プロセスまで評価をする必要があると言われてはいますが、これは、なかなか頭が痛い問題です。本学でも一番痛いところの1つでもあります。

こういった背景の中で、アクティブラーニングという言葉がでてきて、多くの日本の大学が頑張っているわけです。

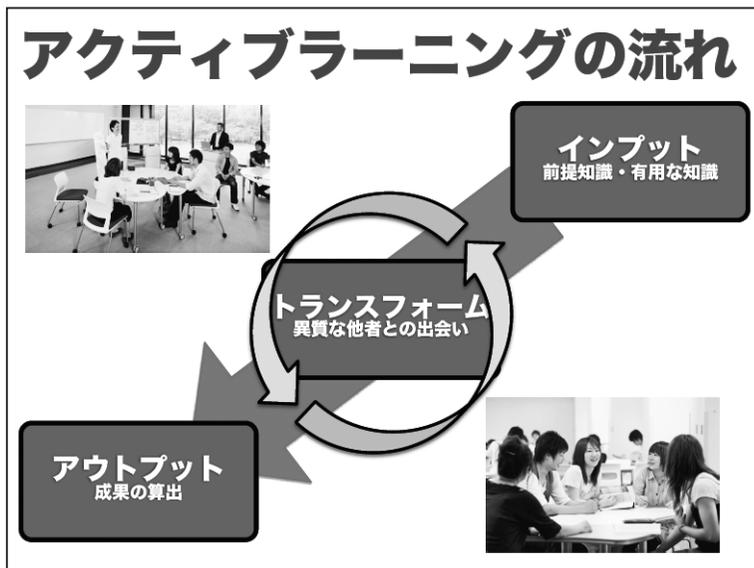
3. アクティブラーニングとは

アクティブラーニングというと、色々なことを言われる方がいるので、私自身も実態が掴めていない部分が大いですが、この2つの研究で言われていることが重要なポイントだと思っています。

ます。今回はプロジェクトワーク、コラボラティブラーニングを前提としたアクティブラーニングの話させていただきませんが、それ以外にも、色々なものがスタイルとしてはあると認識していただければと思います。例えばディスカッションなど、学生自らの思考を促すようなやり方が色々あるかと思いますが、学習者自身が学習に責任を持つことを重視した授業設計をしたほうがよいということです。インストラクショナルデザインでは、日本ではとても有名な熊本大学の鈴木先生が示されているアクティブラーニングの定義にはそういうことが含まれています。

後で話をしますが、コラボレーションのスタイルを入れた学習をすることも結構ですが、手抜きをする学生は必ず出てきます。それは学習に対する自分の責任を果たしていないことになりませんが、もとを返せば、それを果たせるような授業設計になっていないともいえます。こういったところをうまく包括的に入れたものが、アクティブラーニングだと認識していただければと思っています。

先程言いましたように、コラボラティブラーニングを前提とした話をさせていただきますが、一般的な流れは以下の図のようになっております。



色々なやり方があると思いますので、これはあくまでも一般的な形です。やはりプロジェクトワークやディスカッションをやろうとすると、前提知識が必要になってきますので、インプットが必要です。それを活用して、同じ知識でも、学生によっては考え方が違ったりします。そのギャップを知るようなデザインをインタラクティブやディスカッションをする、ディベートをするなど、色々な方法があると思います。それらを合わせて、集結した内容をプレゼンテーションやレポートなどで、アウトプットをさせます。さらにそれを色々な人とシェアをしながら、グループごとにアウトプットしたことを比較して、もう1回戻ってくるというルートもあります。1つの流れになっていますが、ループすることも考えられます。

4. アクティブラーニングを活用した授業設計

次に、そのような授業をどのように設計するのかという話になります。実際アクティブラーニ

ングを活用されている先生方もいらっしゃると思いますが、私の経験を含めて説明させていただきますと、1つの授業または授業1回の中でアクティブラーニングを組むのか、カリキュラム全体として設計するののかということが、1つキーポイントになると思います。私自身は1つの授業でインプット、トランスポート、アウトプットを組み込むような形にしております。ただ、こういうコラボティブラーニングを入れようとする、ディスカッションをすぐに始めるわけにもいかなないので、アイスブレイキングのような、人間関係を形成させることも必要になってきます。もし、カリキュラム全体で、インプット、トランスポート、アウトプットを組み込もうとすると、実質的なカリキュラムマップを構成する必要があります。国立大学、私立大学を問わず、どの大学もカリキュラムマップを公開しているので、お分かりかと思いますが、なかなか難しいと思います。あとは、アクティブラーニング科目を履修するための前提となる授業を設定することも必要になってきます。そうすると、教員間の連携が必要になります。本学では今、シラバスをどのように変更するのかを検討するワーキングをやっていますが、きっちり書かせるために、色々ディスカッションをしています、大変難しいです。ただ、これは、はっきりさせなければならぬと感じています。あとは、継続的な学習コミュニティをどのように形成していくかということです。色々な人とディスカッションできるような環境をずっと継続してつくってあげることができれば、それはすばらしいことだと思います。

これは私の例ですが、学習環境をデザインするという授業で、15回のうち6回をインプット、主に講義型の授業をやっています。埋め込んだ知識に関してディスカッションをしてもらう、自分の経験を振り返ってもらうような授業を入れて、より内容に対して理解を促すことをやっています。書いた内容、考えた内容ですとか、それをフェイスブックなどに書いてもらうこともしています。7回目からはプロジェクトワークを行なっています。毎週授業始め15分ぐらい、私がレビューをして、企画内容をチェックすることや、スケジュールの進捗について話をしますが、それ以外は学生に任せます。授業時間以外のことは学生に任せていますが、何をやっているのかは、フェイスブックを使って共有してもらうことを推奨しています。そして、最終プレゼンテーションをしてもらうという形で授業を組んでおります。

対面の授業であれば、先程の学習者自身が学習に責任を持たせることを意図しているわけではないですが、ジグソー法の応用で、各人に分業をさせます。例えば、その人の分担の作業ができていなかったら、そのグループのパフォーマンスは下がり、他のメンバーにやってきていないことが明示されるわけです。わざわざ教員が、やっていない学生に対して指導する必要はありません。少人数でグループを組んでいるので、やっていない人は一番気まずい、つらい状況になります。グループ内での信頼度が非常に下がります。自身で内容の理解をしっかりとしないといけませんので、内容の定着にも効果がありますし、他のメンバーが担当した内容についても検討し、さまざまな観点から1つのテーマに迫ることが可能となります。このように分業を組むことをやっています。また、それを事前にタスクとして割り振らせ、各自で分業した内容を情報共有することや、考えた提案や意見の修正をフェイスブック上で書いてもらっています。

同じタスクをやった人たちだけでグループを組んでいるので、こういう情報があつたよ、どこでその情報を見つけたなど、わからなかったところを共有してもらい、調べてきてもらいます。これをジグソー法ではエキスパートグループと言いますが、そのエキスパートグループをつ

例：プロジェクト型授業

1	オリエンテーション：学習環境デザインとは
2	学習観の変化：行動主義と社会構成主義
3	認知心理学・認知科学の知見：アフォーダンス理論
4	協調学習のデザイン：可視化・ラベリング・コンテンツ
5	学習空間：各大学の事例を読む
6	効果測定：何を以て効果があるとするのか
7	<p style="text-align: center;">プロジェクトワーク</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 毎週、授業始めにレビューを行う ・ Facebookを授業外の学習支援に使用
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	最終プレゼンテーション

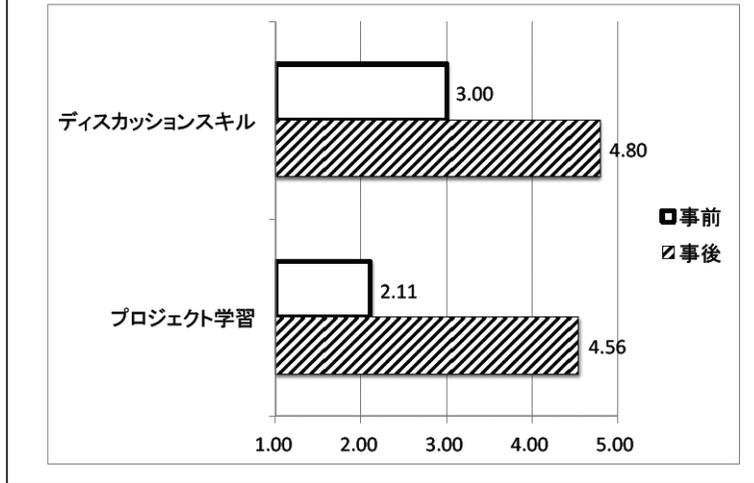
くって、そのタスクに関するエキスパートを養成するという意味合いでグループをつくります。そのグループの中で、自信がないと思っても、お互いで調べあって、他の人たちに説明できるくらい、お互いに理解を深める支援をします。さらにもう一度、もとのグループに分けて、それぞれやったタスクの内容をシェアして、1つの制作物をつくり上げていくということをやります。その中で振り返りをしてもらうことや、もう少し調べたほうがよかったというものを入れるなどをしています。そして、全体で「こんなアイデアがでた」ということをプレゼンテーションしてもらいます。先程組んだグループで同じタスクでやっても、やはり出てくる内容や企画は変わってきます。これは非常に興味深い点です。このようにして、タスクに対する責任感を持ってもらうことを意識してもらいながら、内容の理解度や授業内容のサマリーなどをフェイスブックで書いてもらいます。それに加えて、自分に足りなかった点や改善点なども反省点として書いてもらいます。それに対して、自分も当てはまらと思ったならライクボタンを押すとか、私もそう思ったから、こうしたほうがよかったかもしれないといったメッセージを書かせることで、代理経験ができるということも期待をしております。

5. アクティブラーニングを活用した授業の検証

実際に授業の評価を試みたところ、ディスカッションスキルを養成する授業と、先程紹介しましたプロジェクトの授業の2つで比較したところ、人間関係の形成、つまり、このグループでプロジェクトをやったよかったといった所属感を測ってみると、やはり授業前と授業後、1回目と最後で比較すると、所属感は上がっていました。

また、これは重要だと思いますが、フェイスブックを使うことで、学習へのアクセス、学習リソースへのアクセスが非常にしやすいという意見がありました。また、この授業は金沢大学で実施しましたが、金沢大学は全学ポータルというシステムを持っていて、そのポータルがないと、LMSにアクセスできない、教職員にとっては日常の業務の他、給与明細も見ることができない

コミュニティ所属感の比較



という仕組みになっています。そういうポータルよりも日常的なツールの中で学習管理をしてほしいという要望がとても強く出てきました。

あと、1つ興味深かったのは、半年後の記憶です。私は自分の授業をやった後、どれくらい記憶量が残っているかという調査をしました。当時、中京大学の三宅先生（現在、東京大学 教授）の研究で、授業期間終了後、半年後に授業内容をどれほど覚えているかという調査をしていましたが、授業で学んだ内容を説明できる学生は2%しかいませんでした。しかし、キーワードだけを思い出せる学生は、29%いるという調査がありました。

三宅先生はたしか20数名で調査を実施されたと思いますが、私の授業はディスカッションとプロジェクト2つ合わせても15名なので、非常に少ないですが、私の授業でも調査を実施しました。15名中12名から回答がありました。

調べてみると、間違っているものは除いて、覚えているキーワード数は、最低が2個、最高で8個、平均値は4.45でした。大体4から5のキーワードは思い出せている結果でした。文章で授業内容を説明できる人は、12名中11名が覚えていました。これはすごいと思いましたが、なぜ覚えているのかと、インタビューで聞いてみますと、授業内容を覚えている受講生のほとんどが、コモンズのようなインフォーマル・ラーニング、村田センター長がご挨拶で言われたようなクレセントアワーのような企画を授業で活かしている、そういう場を求めて行なっていることがわかりました。あと、コモンズで授業時間以外に自分たちで集まって、ディスカッションをしているということがわかりました。そういったものをうまく活かして、自分の記憶の中に入れるために、色々と活動している、そういう機会が多いということがわかってきました。

私も授業設計を考えて実施してきましたが、アクティブラーニングは、授業外での学習支援は不可欠です。さらに、授業が終了しても、自分が授業で学んだ内容を活かせる場が継続的に必要です。それは、たまたまうまくいったと言われるのかもしれませんが、そういった授業外の学習支援があったからこそ、学生も頑張れたし、あれだけの記憶量が残っていたと実感しております。

本授業のリテンション評価

- 2012年度の、このタイプの授業の受講生に6月にリテンションの確認を行った
- 受講者15名中12名が回答
- 覚えている平均キーワード数（誤っているものは除く）：4.45 (MIN:2 MAX:8 Medium 4)
- 文章で説明できる受講者数：11名（12名中：正しく説明できた学生のみ）

6. コモンズの求められる役割

先程述べたように、授業時間以外での学習が非常に大事になってきますので、グループ学習ができるような場所の確保や、授業時間以外にも学習できる場を提供する必要があります。また、基本的な能力をサポートするような学習支援も必要になってきます。コモンズには、色々な教育、研究、情報資源、リソースを持って、それを活用できるという期待がされています。

では、コモンズにおける学習支援とは、どういうものかと言いますと、大きく分けると、授業と連動したフォーマル・ラーニングと、部活動など授業と関係はないけれども、学びの要素には十分に含まれるというインフォーマル・ラーニングであり、それらを支援してあげられるような環境整備がコモンズに求められていると思っています。また、自分がやりたい学びのスタイルが許されるような場や、学びを支える学習コミュニティをつくっていくところもコモンズには求められていると思います。あと、教員と一緒に何か1つ、授業とは全く関係のないところで何かをつくり上げていくもの、環境をつくっていきようなもの、それを考えることや、考えたことがコモンズでできると大変良いと思います。それが、実は長期的に見て非常に重要な学習支援になっていると考えます。

7. 国内大学の事例

秋田大学では、学習サポーターを配置していて、レポートの書き方などの学習方法について、学習サポーターに気軽に相談できる仕組みを実施しています。小規模の大学なので、多くの学生を雇用できるわけではないのですが、留学生も雇用して、留学生サポートもやっています。これは徐々に実施している大学が増えています。関西学院大学でもクレセントチューターとして、非常に有効に活用されているとも聞いています。あと、このサポートを教員が行なうケースもあります。金沢大学では、幸いにも大学間戦略GPをとることができたということで、特任助教を1人置いて、この特任助教がサポートを実施しています。

九州大学でも大学院生による学習サポーターを大学図書館に配置しています。レポートの書き方や参考文献の参照方法などいろいろ教えています。それ以外にも人材育成、後輩の育成方法

や、学術論文の読み方、キャリア形成支援なども実施しています。また、対面以外にバーチャルでも実施し、パスファインダーの作成やイベントの企画も実施しています。具体的に言いますと、読んだほうが良い文献やレポートの書き方などのファイルを作成し、そのファイルを公開して、学生に読んでもらうように誘導するようにしています。

基礎学力の養成で言いますと、九州工業大学の事例があります。九州工業大学では、大学生の基礎的な理系能力に問題意識があり、数学コンシェルジュ、英語コンシェルジュ、物理コンシェルジュなど、科目ごとに教えてくれる人を雇用しています。定年でやめられた小・中学校や、高校の先生、あと社会人の方など、定年でやめられた方を講師として雇用しておられます。

次に、大手前大学の事例です。専任3名の職員で運営されています。授業に関係する本を公開するために、事前に学部に連絡して、この先生はどのような教科書を使われていますか、この先生はどのような授業スタイルで実施されていますかという情報収集を職員でされています。事前に教えてもらって、それに関係するような本を全部整備しています。また授業で、インタビューを社会人にするような授業がある場合は、インタビュースキルに関するような本も、入り口のところに置いているなど、非常に努力をされています。フェイスブックでも公開しています。

あと、インフォーマル・ラーニングであれば、金沢大学の事例があります。学生が、異文化交流サークルや外国語学習のイベントの実施や、他大学の学生と一緒に文化イベントを年間に40回程度実施しています。こういう経験は、やはりアクティブラーニングに求められる能力や態度、意識を向上するのに非常に期待できます。

ただ、課題としては、興味がある人しか寄ってこないという指摘があります。アクティブラーニングも同じで、本当はそういうことがうまくできない学生を吸収しなければならないけれども、できる学生が集まってしまうので、できる学生はどんどんできていく。できない学生は全然そういうことに入っていけない。ここの乖離をどうしていくか非常に頭の痛いところです。図書館やコモンズは、そのような学生を吸収するために、非常に大きな役割を果たすのではないかと私は思っております。

8. 海外大学の事例

オーストラリアのモナシュ大学は、学習スキルの支援として、ラーニングスキルアドバイザーを雇用しています。教員ではなく、アドバイザーで働いた経験のある職員を雇用しています。雇用条件、給料までホームページに記載されていました。学習支援業務について3年間勤務したことがある人などを募集しており、詳細な項目が全部リストに記載されています。オーストラリアがこういうことをしっかりやるのは、非英語母語話者以外の留学生を大勢受け入れるからです。これは、1つのビジネスですから、そういうスキルの職員がいないと、満足度が下がってしまうからです。

先程、村田センター長から話がありました、図書館など学生支援を全部融合したのが、ジョージア工科大学です。1つの建物に、情報基盤、学習支援センター、図書館の人たちが一体となってやっています。これはコモンズとして捉えてもいいかもしれません。

モナシュ大学やジョージア工科大学は、学習スキルの支援を行い、他部局と連携しながら、ライティングスキルを支援していますが、そういう大学が多いです。図書館に支援学生のためのス

ベースをつくり、センターの人たちがそのスペースに来て、外国語教育とかライティングなどを支援するということが行われています。ただ、これを実施するためには、図書館の目標と大学の教育目標をうまくすりあわせする必要があります。

9. まとめ

アクティブラーニングを有効に進めるためには、接続可能とする学習支援空間、つまりコモンズが必要であると考えます。また、フォーマル・ラーニングだけでなくインフォーマル・ラーニングの観点からも学習支援が必要です。また、先程のクレセントアワーのような学習支援が、アクティブラーニングに求められる能力や態度、意識を向上するのに必要な基本的なものを育成する大きな役割を果たしていると思います。まさにコモンズは、フォーマルとインフォーマル・ラーニングの橋渡しになるような場だと思います。

ただ、こういったコモンズは、これまで国内外の大学の話をしましたとおり、学生や大学の強みなどに依存します。そのため、この大学のコモンズの活用方法は素晴らしいと思ったとしても、その方法では自分の大学ではうまくいかない可能性がありますので、自分の大学を分析してコモンズの活用を検討すべきだと考えます。あと、それぞれの大学で持つ教育、学習観の問題でもあるとは思いますが。自分たちの大学はどういう大学なのかということを見ていく必要があります。教員本人の教育観ではなく、大学全体で持っている教育観がどのようなものであるのかを見ながら、学習支援空間の創出を考える必要があります。

講演「関西学院大学のアカデミックコモンズから 始まる学びの再発見」

巳波 弘 佳

(関西学院大学 理工学部教授・アカデミックコモンズ活性化委員会コンビナー)

1. はじめに

アカデミックコモンズ活性化委員会コンビナーの巳波と申します。私からは、本年4月完成しましたアカデミックコモンズについて、学内の皆様にお伝えする機会がほとんどなかったので、どのような理念やコンセプトでつくってきたのか、また、どのような活動を行っているのかということにつきましてご紹介させていただきます。また、私の講演後に、学生たちから具体的な事例を紹介します。

2. アカデミックコモンズとは

アカデミックコモンズとは何かということですが、スローガンとしては、「学生の、学生による、学生のための生きた学びの場」と定義しています。これが本学のアカデミックコモンズのコンセプト、理念です。学習と憩いと学生活動を融合させていく設計を行なっています。

アカデミックコモンズは、単なる建物ではなく、これまでの大学教育とは質的に異なる新たな学びの空間にしていきたいという、少し野心的な思いを持っています。このアカデミックコモンズでは、人々との出会いを通して、教員と学生はもちろんのこと、学生同士、また職員と学生、また外部の人たちとの出会いを通して、主体的に学んで、ディスカッションなどを通して何かを創り出していきたいと考えています。また、学ぶだけではなく、何か創って世の中へ発信していく、そのような学びの楽しさを再発見できる活動の拠点にしたいと考えました。

村田センター長からの挨拶にもありましたが、昔の西宮上ヶ原キャンパスでは中央芝生がそのような役割を果たしていたというお話を聞いて、私は非常に感銘を受けました。まさにこれは神戸三田キャンパスにできた新たな中央芝生であろうと思っております。建物ではありますが、目標としているのは、そういった知の共有が起る中央芝生であると思いました。

アカデミックコモンズでは、知的好奇心や学びたいと思う意欲がかき立てられるようなアクティビティを、用意したいと考えています。これは、我々教員や職員だけが用意するのではなく、学生も含めて、学生と教職員が一体となって展開をしていきたいと考えています。また、誤解を恐れずにあえて言うならば、「学びのテーマパーク」にしたいと考えています。テーマパークと言いますと、少しネガティブな印象を持つ方もおられるかもしれませんが、学べることが楽しいという意味で、このようなスローガンを掲げています。そういった思いを込めたものが、本学のアカデミックコモンズです。

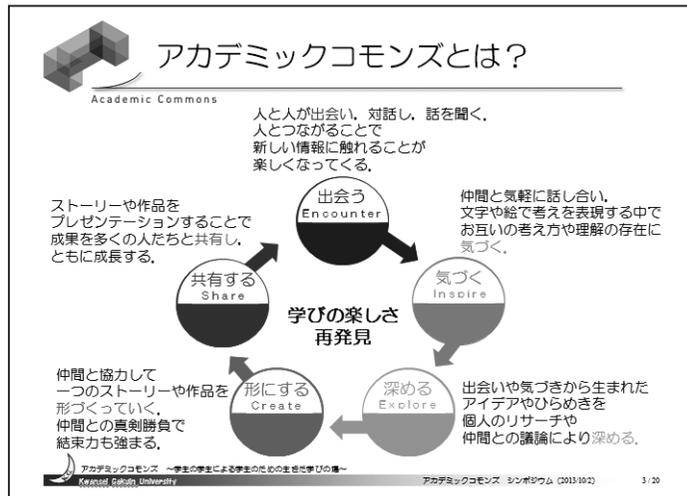
3. アカデミックコモンズにおける5つの機能

次に、アカデミックコモンズにおける5つの機能についてお話をします。5つのフェーズと書いてもいいかもしれませんが、アカデミックコモンズには、5つの大きな機能を持たせております。

まず、1つ目は「出会う」という機能です。これは、人と人が出会って、対話し、話を聞き、新たな情報に触れることで、学び、学習につなげるといことです。そして、出会った次に「気づき」ます。その「気づき」とは、仲間と話し合っ、議論する、ディスカッションをする、書くこともあると思います。そういう行動を通して、新たな考え方や視点に気づきます。そして、気づいたものを「深める」ようにしたいと考えます。出会いや気づきから生まれたアイデア、ひらめきを、さらに研究や学習、調査を通じて深めていきます。

普通は、ここまでが学習かもしれませんが、「形にする」ようにしたいと考えています。仲間と協力して、1つのストーリーや作品をつくってほしいと考えています。新たなコンセプトかもしれませんが、形にしたいと思います。またそれを、形にするところで止まるのではなく、さらにもう1歩進めて、「共有する」ことまでしてほしいと考えます。形にしたものを発信していくということです。何か自分たちで創ったという自己満足で終わるのではなく、プレゼンテーションを行うことで外部に発信していく、また周りに発信することで、その輪を広げていく、そういう共有をしていきたいと考えます。

こういう5つの機能を持たせたいと考えております。発信することで、また別の方が気づき、出会うようになり、他の考え方に合ったりするわけです。このサイクルを通じて、学びの楽しさを発見してほしいと、そのようなコンセプトでアカデミックコモンズを設計してまいりました。



このアカデミックコモンズを支える組織として、アカデミックコモンズ活性化委員会をつくって、企画運営を実施しております。委員会のメンバーは、教員だけではなく、教員と職員が8人ずつをさまざまな部署や学部から選出していただき、教職員一丸となって企画運営する組織としております。そこに丸善株式会社によるプロジェクトチームと連携しながら、アドバイスをしてい

ただき、学生の支援、アカデミックコモンズの活動を支援しています。

次に、先程ご説明した5つの機能が、どのようにこの建物の中に組み込まれているのかをご説明します。

初めに「気づき」、「出会い」についてです。アカデミックコモンズのメイン空間として、2階まで吹き抜けで、800m²のアクティブラーニングゾーンがあります。このアクティブラーニングゾーンには、さまざまな組み合わせができる机が用意されており、スタイルや人数に合わせて自由にデザインできるものです。各スペースは、仕切りを作らないかガラス張りにしており、これは閉じこもるのではなくオープンにし、自分たちの活動をどんどん発信して欲しいし、他の人たちがそれを見て気づいてほしい。そういった意味もありまして、仕切りのないガラス張りでオープンにして、それを徹底しています。そして、可動式のホワイトボードを多数設置しています。これは、とにかく書く、それを書き出してみんなで見る。そして、みんなでディスカッションをする。これを促進したいというのが趣旨です。飲食については、コミュニケーションの形は多様なものですから、一律禁止ではなく、ゾーンをわけるようにして、さまざまなコミュニケーションを受け入れられるようにしています。

あと、ライブラリーコーナーを用意しております。ここでちょっとおもしろい試みとして「感想リレー」というものを行っています。まず、本を読んで感想を書きます。それを挟み込み、それを置いておきます。また別の学生がそれを見ます。前に読んだ人はこんな感想を持ったのかということに気づいて、また自分も書いていくようになる。リレー的に自分たちのアイデアを共有する、時空間的につなげるような、そういう機能も持たせています。また、これは退職した職員からの寄附に基づいて作りしましたが、英語版コミックも用意しています。漫画はだめという考え方もあるでしょうが、きっかけは何であってもいいと思います。英語版のコミックをきっかけにしていくことは、それはそれでおもしろいと思っております。

また、留学生も多数おりますので、例えば、サウジアラビアの方が講師となる語学カフェなども開催していますし、また留学先からの便り、また国際会議で行った先からの絵はがきなどを送ってもらって、ボードに貼って、世界とのつながりに気づけるような仕組みも作っています。

「深める」、「形にする」、「共有する」という機能に関しては、机上投影型プロジェクターや、ホワイトボードを用意して、ディスカッションができるようにしています。私は、実は大学が数学科で、大学時代にロビーにあったホワイトボードを友達らと集めて、広いホワイトボードをつくって、端からそれに書いていくということをしていました。定理の証明をすることなどに使っていましたが、そうすると色々な知識がホワイトボードのさまざまなところに書かれていて、それを一覧できる、すぐく頭の中がクリアになって整理されるという経験がありまして、特に理系ではこういうのは有効であると思っていました。

あと、1人用の空間については、基本は造らないようにしましたが、個室では複数人共用で比較的静かに学べるリサーチルームを用意しています。しかし、このコーナーも後ろはガラス張りで、いつでもディスカッションに戻れるように工夫をしています。

また、2つのプレゼンテーションルームには、机とイスが一体型になったユニークな家具を配置しています。可動式ですので、講師を囲んで座っている状態から、グループに分かれてワークショップをしようという場合には、さっと移動できるようになっています。本当にちょっとした

ツールですけれども、こういうものを入れることによってディスカッション、また学びが極めて促進されることとなります。

さらに、2階にはクリエイティブスクエアがあり、天井には可動式の照明を備えています。このコーナーでは作品展示や写真展なども行われたりしています。成果をより多くの人に知ってもらって、「共有する」ことの重要性を体感してもらう仕掛けです。

憩いの空間、クレセントラウンジには、サント・アンという三田で有名なパティシエの名店に出店していただき、ケーキやコーヒーなどを提供しております。ここでアルバイトをしている学生は、接客を学ぶことにもなるので、今後発展させて、憩いと同時に、また別の異なった学びの空間になるのではないかと考えております。さらに新月の間という和室もあります。落語会やお茶会も何回か開催されました。

また、キャンパスの事務機能が学部と図書館を除いてアカデミックコモンズに集約されており、全てオープンにするということで、事務室も全面ガラス張りになっています。ガラス張りにより、事務室から学生活動を見ることもできますし、逆に学生からも見られるということ意識しています。

学生の交通アクセスの向上として、学外にあったバスロータリーをアカデミックコモンズに併設させる形で移設しました。バスの出発や到着の様子を見ながら、中で待てるラウンジもありますので、夏や冬は重宝します。このバスロータリーに、西日本で初めて導入された連節バスが到着します。

4. プロジェクト型アクティビティ

アカデミックコモンズに行けば、何かやってみたくなる、学生や教職員にもそれを感じてもらえるように、幾つか仕掛けを用意しています。その仕掛けとして、プロジェクト型アクティビティを考えており、そこには大きく5つのフィールドを用意しました。



アカデミックコモンズに行けば 何かやってみたくなる

Academic Commons

生きた学びのサイクルを動かす仕掛け：プロジェクト型アクティビティ

	気づき・出会いフィールド： 「出会い」や「気づき」の機会を作る
	もの・ことづくりフィールド： チームで一つのテーマに取り組み、作品制作や活動を行う
	グローバルLinkフィールド： 異文化理解・交流を図る
	たて・よこきずなフィールド： 卒業生と在学生の交流を通して社会に対する幅広い視野を持つ
	KGファン創出フィールド： 地域と連携して関学の魅力の発信と地域密着型キャンパスを目指す

アカデミックコモンズ ～学生の学生による学生のための生きた学びの場～
Kansai Gakuin University
アカデミックコモンズ シンポジウム (2013.10.2)
12 / 20

1つ目は「気づき・出会い」フィールドで、気づきや出会いの機会をつくるフィールドです。具体的には、クレセントアワーがあります。毎週水曜日の昼休みに実施しているもので、食事を

しながら、いろんな先生などの話を気楽に聞ける時間です。そのため、先生たちも学生が話を聞かないことに怒ってはいけないことになっています。実際、学生たちは真面目に聞いてくれる子が多いのでよかったです。これは両者にとって非常にいい、刺激的なジャンルとっております。あと、先程も申しあげました本棚プロジェクト、これは新たな気づきを、本を通して知る企画です。あと、ビブリオバトルなども企画してくれております。

次に「もの・ことづくり」フィールドです。ここは、チームで何か1つのテーマで取り組んで作品制作を行なうフィールドです。具体的には、IT世界展開プロジェクトがあります。これは、プログラミングの楽しさを世界に広げるといふ、情報科学系のプロジェクトです。ただ、プログラミングをするだけではなくて、その楽しさを小学生に知らせていくという活動もやっています。実際オープンキャンパスでは、小学生向けにプログラミングイベントなども実施してくれ、大好評でした。次にACEプロジェクトがあります。これは後ほど、事例紹介で学生が紹介してくれますが、プロモーションビデオの映像制作をするプロジェクトです。あと、アイデア創出型コンテストも行いました。アップル社とのコラボレーションで、アカデミックコモンズでiPadをどう使うのかというアイデアを募集するコンテストです。これは7月31日に最終決戦がありましたが、5チームが見事なプレゼンテーションをやってくれました。秋学期以降、積極的にこういうアクティビティを実施していきたいと考えております。

「グローバルLink」フィールドは、異文化理解や国際交流を深めるフィールドです。留学相談会や世界の見どころを紹介するアクティビティを学生たちが実施しています。また、先程の語学カフェなどもこのアクティビティになります。

「たて・よこ きずな」フィールドは、卒業生と在學生との交流を行うことを目的としています。「OB・OGと考える関学の将来」ということで、6月に同窓生を呼びまして、一緒にディスカッションをするアクティビティを実施しました。

最後に「KGファン創出」フィールドです。地域と連携するアクティビティです。オープンキャンパスは高校生向けのイベントですが、時間帯をずらして小学生を招待しまして、大学生や大学院生が先生となって科学のおもしろさを伝えるというアクティビティをやりました。これは大好評で、いつも先生から教えられて、怒られている学生が、今度は教える立場になります。そうすると、教えることの楽しさに気づいたり、また教えるためには準備が必要なので、自分たちの勉強にもなるという、そういうポジティブなサイクルをつくっています。

アカデミックコモンズには、多くのアクティビティがありますが、大体この5種類のどれかに分類して、それにあわせて実施していくようにしています。

また、5つのフィールドとは別に、クレセントチューター制度があります。これは、気軽に学生の相談に乗ってくれる先輩たちです。クレセントチューターと名づけた学生たちは、ライティングサポートやプレゼンテーションスキルサポートをしています。そのため、チューターは研修を受ける必要がありますので、研修の受講や勉強会を通してライティングをサポートできるようになり、またプレゼンテーションスキルもサポートできるようになってもらっています。こうすることで、自分たちが勉強して、その勉強したことを後輩たちに伝えることによって、それで自分たちの学び、また自分たちの周りにもその学びの効果を広げていく、そのような仕掛けを用意しております。

5. まとめ

アカデミックコモンズの本質は、「建物」ではなく、ここで繰り広げられる活動、ここで活動する、活躍してくれる「人」だと思っております。その活動を皆で支え育てるものであって、何々をしたい、何々をやってみたいという能動的な態度で取り組んでくれる人たちをプッシュしていきたい、サポートしていきたいと考えております。だから、受動的な態度ではなく、能動的な態度の学生さんたちにもっと活躍してほしいし、そう思う人たちをもっと巻き込んでほしいと考えております。実際、たくさんの学生たちがこのような態度で取り組んでくれておりますので、この輪をもっと広げるようにしていきたいと考えております。

一人ひとりやれることは少しかもしれませんが、大きなうねりを起こせると思います。自分たちが学びたいと思ったことを自分たちで学び、そして成長して、自分たちが関西学院大学のアカデミックコモンズをつくってきたと卒業した後に思ってもらえるようにしていきたいと考えております。

事例紹介「学部・学年を超えた 参加型ディスカッションアクティビティ」

濱 田 紗 月（関西学院大学 総合政策学部3年生）

1. はじめに

「学部・学年を超えた参加型ディスカッションアクティビティ」の事例として、With café プロジェクトを紹介します。発表は、総合政策学部3年生濱田紗月と三浦彩花で行います。よろしくお願いたします。この With café プロジェクトは1つのミッションを掲げて活動をしています。それは学生同士や、学生と社会人がつながって、知識のインプット、アウトプットを通じて新たな学びの場を提供するということです。

2. With café 設立の経緯（三浦彩花さん（総合政策学部3年生））

まず、With café の設立の一番のきっかけは、大学でグループワークに重点を置いた参加型の授業を受講したことです。あるテーマについて、授業の宿題でグループのメンバーそれぞれで調べることになりました。みんなでそれぞれが調べたものを共有した時に、同じ宿題にも関わらず、自分では気づかなかったことを相手が気づかせてくれる機会があり、またその気づきが、自分にとって新しいものであったり、大きな発見だったことがきっかけでした。これまでは学校で学ぶということに対して、面倒くさいし、努力しなければならないという、とてもネガティブなイメージがありましたが、その授業を受けてとても楽しいと思ったのと同時に、もっとたくさんの学生、私のいる神戸三田キャンパスであれば、理工学部と総合政策学部の2学部があるので、文系と理系を融合したらもっとおもしろいことになるという思いを持ちました。そのタイミングでアカデミックコモンズが建設されるという話を聞いたので、「出会い・気づき」フィールドのプロジェクトとして、事務室の方に提案したら、ぜひ活動してほしいという言葉を頂戴したので、With café を設立しました。

3. With café における学部・学年を超えた参加型アクティビティの事例

まず、4月23日に実施した第2回の With café プロジェクトについて報告します。テーマは「大学生とは？」でした。4月なので、新入生をターゲットにして、新入生に2年生、3年生、4年生と触れ合ってもらって、大学生とはどういうものか、大学生活とはどういうことなのかというのに気づいてもらうように、このテーマにしました。この回では、理工学部や総合政策学部の学生や教職員の方など、13人に参加をいただきました。1年生の参加者からは、「新入生として、大学生のビジョンが見えた」などの感想をもらいました。

次に、5月29日に行われた第3回 With café では、「学生と社会人の違いって？」をテーマに

掲げました。本日の講演にもご出席いただいております総合政策学部の小池先生をはじめ、教職員の方々、あと社会で働いているベンチャー企業の社員の方など21名の参加がありました。ここでは、「学生が今まで3年間もしくは4年間しか描けなかった自分のビジョンが、10年後、20年後の視野まで広がった」や「もっともっと現場で活躍している社会人に会いたい」などの感想を頂戴しました。授業では、なかなか社会人の方と触れ合う機会がありませんが、この With café プロジェクトを通して、社会人と触れ合える機会を提供できたことは、とても有意義であったと思います。

最後に、7月10日に行った第4回 With café ですが、テーマを「理想の大学って？」に設定しました。この回には、23人の方が参加してくださいましたが、今回は、関西学院大学の西宮上ヶ原キャンパスの学生や、イギリスから関西学院大学に留学している大学生の方などにも参加してもらいました。神戸三田キャンパスにいる学生と他のキャンパスや他大学の学生とどう違うのか、関西学院大学や神戸三田キャンパスの良いところは、何かというものを発見してもらうことを目的としました。「自分の学生生活や学生団体の活動などをみんなに話せる機会ができたので、とてもよかった」などの感想がありました。

お気づきになった方がいるとは思いますが、第2回が13人、第3回が21人、第4回が23人と徐々に人数が増えています。実は、リピーターの方は5人ほどで、その方々以外は、初めての参加者です。これは、私たちスタッフが、テーマにあった人や興味深い話をしてくれる人達たちに、個人的に連絡をするなど、色々な方に参加してもらえよう環境づくりを心がけているようにしているからです。そして今後ですが、神戸三田キャンパスにはさまざまな学生団体があります。その団体の方々と With café がコラボをして、もっと色々な人たちに参加してもらい、新しいものを提供したいと考えています。10月中旬に第5回 With café を開催したいと思っていますので、この講演に出席されている方々にも、来て頂きたいと思っています。ありがとうございました。

事例紹介「アカデミックコモンズの魅力を伝える PV 制作」

川 端 奈津子（関西学院大学 理工学部 1 年生）

1. はじめに

私は、理工学部情報科学科 1 回生の川端奈津子と申します。それでは、今から「アカデミックコモンズの魅力を伝える PV 制作」と題しまして、私がこの春からアカデミックコモンズで行なっている活動について紹介させていただきます。

まず、活動内容をお話する前に、活動団体についてお話ししたいと思います。私は ACE という団体に所属しています。この団体のおもしろいところは、アカデミックコモンズで開催されたイベントに、たまたま偶然参加したメンバーで設立したということです。この偶然の出会いから発足した団体なので、偶然の出会いを大切にしようという意味を込めて、A chance encounter の頭文字をとって ACE と名づけました。ACE の代表は、本日一緒に発表をしてもらう塩月英美と樋口奈央で、アカデミックコモンズをよりよく使っていくために、さまざまな使い方を見せる活動を行なっています。

2. 映像制作で表現する思い

まず、今年の春学期に作成したプロモーションビデオのショートバージョンをご覧ください。このプロモーションビデオは、アカデミックコモンズ内のサイネージといいます電子掲示板にて放送させていただいております。また、ACE のツイッターのアカウントで、ユーチューブの URL を配信するなどもしています。

プロモーションビデオの見せ方はいろいろあると思うのですが、なぜ私たちがこの映像制作にこだわったかといいますと、理由は 3 つあります。

まず 1 つ目は、楽しく伝えることができるということです。映像はさまざまな使い方ができるので、ポスターなどよりもより楽しく伝えることができると考えました。2 つ目は、イベントを開催する団体はたくさんありますが、イベント終了後の報告が難しいということもあり、私たちがイベント取材して、映像にまとめることによって、報告のかわりとする役割も担っております。また、3 つ目に、コモンズを利用する全ての人がこの映像に関わる人になりますので、より内容を身近に感じてもらい、映像を見ていただきたいと思い、この 3 つの理由から映像をつくることにしました。

3. 映像制作を通じて感じたアカデミックコモンズの魅力

映像制作を通じて感じたアカデミックコモンズの魅力について、紹介させていただきたいと思

います。まず、アカデミックコモンズが、みんなで集まることができる場所になっているということです。アカデミックコモンズでは、図書館では実現が難しい、みんなで楽しく話しをしながら活動ができるので、ディスカッションが必要な活動をする場合は、学生にとって本当に必要な場所だと思います。次に、おしゃれなカフェや最新の電子機器があり、また電子機器は無料で借りることができます。例えば、手のひらサイズのプロジェクターやスクリーン、スピーカー、プリンターなども使うことができますので、私たちは効率的に勉強したり、活動したりすることができます。

しかし、アカデミックコモンズの魅力はこれだけではありません。物質的な恩恵以上のものを、私たちはこのアカデミックコモンズで得ることができると感じました。それは、プロモーションビデオの制作に当たりまして、幾つかの団体のイベントやミーティングを取材させていただく中で感じたことですが、本当に学生一人一人が生き生きとして活動しているということです。ここでは仲間がいたり、新しい発見があったり、さまざまな経験ができたり、新しい学びがあったりと、本当に充実しています。このようなことがあるからこそ、学生が輝いているのではと思います。これらは全て出会いから出発していることだと思います。私たちはこれからも、映像を通して出会いがあふれるアカデミックコモンズの魅力を伝えていきたいと思っています。

4. 映像制作をする意義

なぜACEの活動をするのか、改めて映像制作をする過程で私たちは考えました。私たちの活動内容は、みんなでアカデミックコモンズをよりよく使うための活動だと最初に申し上げました。みんなでよりよく使うというのは、2つの意味で捉えられると思います。まず1つ目は、さまざまな活用ができるこのアカデミックコモンズを、みんながどのように使っていくかを考えるということです。2つ目は、このすばらしいアカデミックコモンズを使わせていただいているということに感謝して大切に使うということです。私たちは、アカデミックコモンズの活用方法を伝える活動と、みんなでアカデミックコモンズを大切に使うと呼びかける活動、この2つの活動をしていきたいと思っています。

ACEの特徴は、アカデミックコモンズをよりよく使うための活動だということと、偶然の出会いを大切にすることです。実際に私たちACE自身が偶然の出会いからできた団体であることもありまして、ある意味何でもできることが活動理念にあります。だからこそ、多様性のある、カテゴリーにとらわれないアプローチができると思います。さらに、映像は色々な方法や視点からアプローチすることができます。成長につながる出会いは、人それぞれで違うと思いますので、私たちはその人に合ったアプローチができると考えています。そのため、一人一人の出会いをACEの活動から提供したいと思っています。

最後に、今後の展望として、映像制作を通じてたくさんの人を巻き込んでいく、つなぐことを中心に頑張っていきたいと思っています。先輩、後輩の縦のつながりから、先生方や職員の皆さん、色々な方に映像制作に携わっていただいて、映像を見ていただいて、色々な出会いやきっかけを、みんなに見せていきたいと思っています。このアカデミックコモンズは、もっともっとたくさん人の活用法があると思いますので、ACEも色々なイベントを開催していきたいと思っています。映像にありました、天井から下まであるホワイトボードに、学生が関学へのメッセージや

思いをいろいろ書いていくというイベントを ACE が開催しましたが、あれは、実を言いますと、どうやったらこのホワイトボードが、天井から下まであるということを伝えられるのかと考えたときに、実際に上から下まで埋めるしかないと思ひまして、それで学生の皆さんに書いていただきました。こういったイベントは、活用方法だけでなく、先程の With café の発表にもありましたように、色々な人の考えを知ったり、気づきがあったり、出会いがあります。このようなイベントをこれからも開催していきたいと思っています。学生自身でアカデミックコモンズをもっとこんなふうに使いたいという考え方も、使い方をみんなで一緒に考えることで、より学びを深いものにしていきたいと思っています。これからも、私たち ACE は偶然の出会いを大切に活動していきたいと思っています。今日、ここに聞きに来てくださった皆様との偶然の出会いからも何か新しいものにつながれば幸いです。御清聴ありがとうございました。