

学習環境のデザイン

履修者: 市村 賢士郎 (教育学研究科), 井上 裕昭 (情報学研究科), 太田 裕通 (工学研究科) 岡 隆之介 (教育学研究科)
 実施責任者: 楠見 孝 (教育学研究科), 高橋 雄介 (教育学研究科), 北 雄介 (デザイン学ユニット)
 実施協力者: 喜多 一 (国際高等教育院・学術情報メディアセンター), 元木 環 (情報環境機構),
 山内 祐平 (東京大学情報学環), 石川敦雄 (竹中工務店技術本部技術企画部),
 高橋 祐樹 (竹中工務店技術研究所環境計画部), 坂口 武司 (竹中工務店大阪本店設計部)

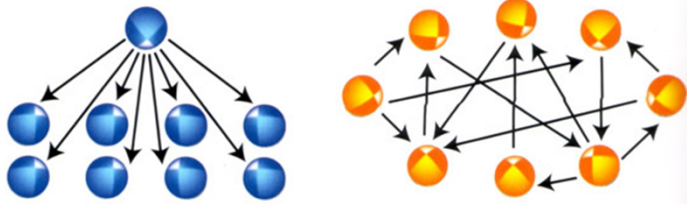
1. 問題・課題の設定:

今日の学習環境の変化と学習環境デザインに対する取り組み

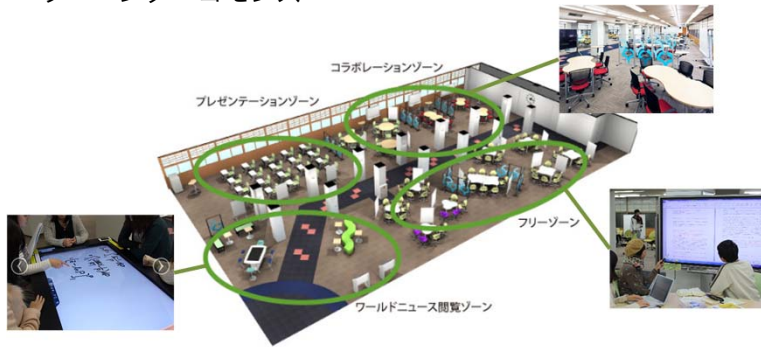
教員中心の知識伝達型の学習から学習者が中心となって主体的な知識構成型の学習への移行

知識伝達型

主体的な知識構成型



図書館内に自立的・協調的な学びを促進する場を提供するラーニング・commons



総合図書館C棟2階(豊中キャンパス)

http://www.library.osaka-u.ac.jp/sougou/global_commons.php

2. 問題・課題の理解:

学習環境や学習習慣に関するブレインストーミングとKJ法による結果の構造化

共同
 語学勉強等
 共同作業(設計) 読書会や勉強会

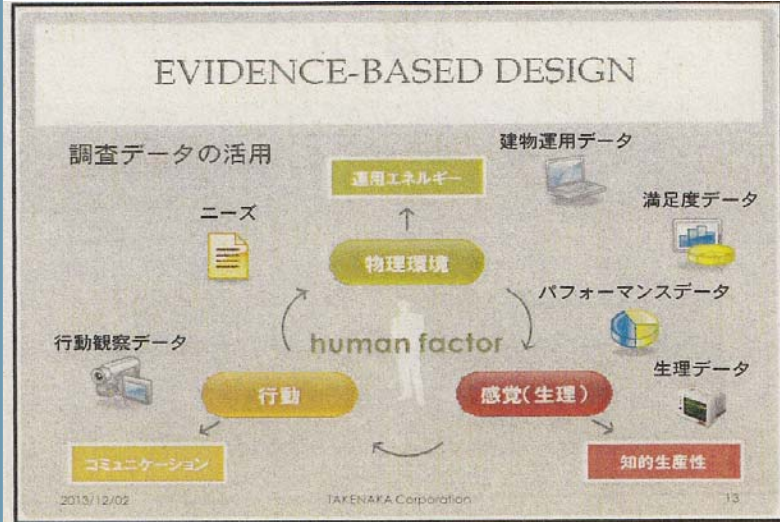
個人(院)
 人が居ると視線が気になる
 一方で、質問等がしやすいという意見も

個人(学部)
 ざわつきがあるところが集中できる
 本当に集中したいときは一人になる

分類

3. 問題・課題に対する専門家の考え:

教育工学者や建設会社の設計者からの講義とディスカッション



4. 実地演習による問題・課題の具体的な把握:

附属図書館を題材にした問題把握とその解決プロセスの検討



5. 履修者各自における問題理解の深化:

- 人は学習環境を選択する際に、知覚しやすい要因(温度や騒音など)を優先的に知覚することをウェブ調査で明らかにした。知覚されにくい要因(湿度やCO2濃度など)の情報を提示することで、環境の選択やデザインに幅が生まれる。
- 学習教材として、人間が教えることを目的としたロボットのデザインを提案。
- 図書館の学習環境は、どのような学習目的に適しているかウェブ調査で検討した。ラーニングcommonsは、他の場所と比較して、新しいアイデアの創出が利用目的となることが多い。
- 物理環境測定の結果に基づく『中のような外』というコンセプトを実装するために、具体的な設計を行った。

※ 2014年4月25日に京都大学附属図書館内にオープンしたラーニングcommonsは、本演習履修者によるデザインである

