

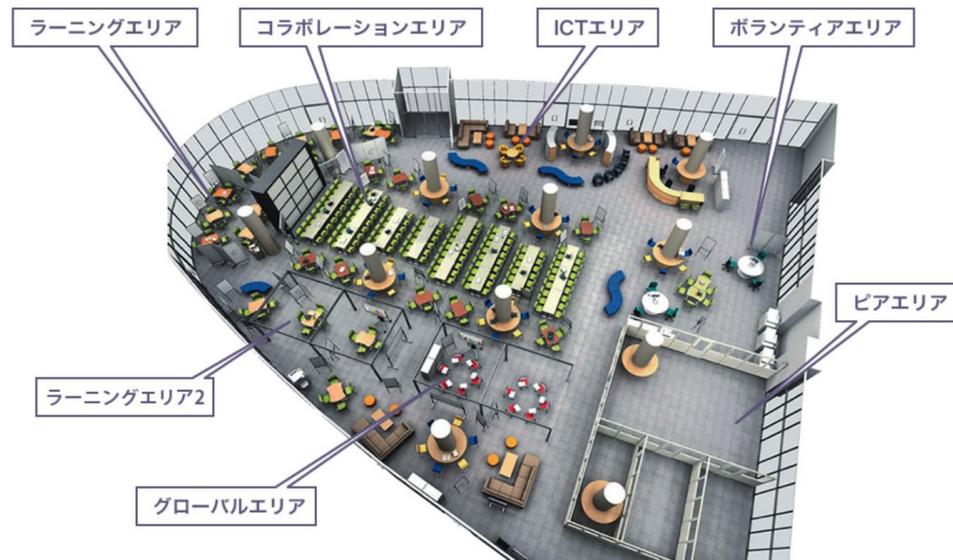
より人と関わり合
いながら学べる関
大へ

D班

- ビジネスデータサイエンス学部 森貞先生
- 政策創造学部 橋本
- 法文オフィス 山口
- 情報推進グループ 松田

ラーニングコモンズ

- 各キャンパスに一箇所以上設置
- 学生の声：使い方は？周知が少ない！



学習活動のさまざまな場面で活用してください。

たとえば…
グループで学びあう

みんなで議論したり、発表練習をしたり。
パソコンやプロジェクターも借りられます。

たとえば…
勉強会を開催する

人数に合わせて、机やイスを自由に組み合わせて使えます。

たとえば…
学習相談も受けられます！

利用相談はもちろん、施設によっては先輩TAによる学習指導も行っています。

ほかにも各種設備機器の貸出やレポート作成に役立つ講座の開講など施設によって多彩な機能を用意しています。詳細は各コモンズのページをご覧ください。

アクティビティで脳を活性化しながら

💡 定型的な机、いすを
置かないラーニングコ
モンズ

バランスボールや四角
いクッション等を置いて、
それを自由に椅子、机
として各自が自由に活
用する



フィンランドの教室の一例

温かみのある学習スペースに

リラックスできる空間で、
集中力・集客力を増やす

半個室で人の目を気にせず集中できる
空間に



理想的なラーニングコモンズ

- ①人が集まり、コミュニケーションがとりたくなる
- ②親しみやすいラーニングコモンズ
- ⇒各学舎ごとに理想的なラーニングコモンズの要素を持つ教室を設置
- 授業時間外はラーニングコモンズとして開放

他キャンパス・他学部とのつながりの希薄さ

現状

- ・自分たちの学部・キャンパス内で完結してしまいがち
 - ・他キャンパスの学生との交流機会が限られている
 - ・関大に入学しても、所属する学部以外のキャンパスに行ったことがない学生が多い
- ⇒結果として、学びの幅が狭まり、ネットワークづくりの機会も失われている

他大学の現状

- 近畿大学

360度画像を用いた VR 空間での授業コンテンツを開発・公開

- 東京大学

仮想空間「バーチャルキャンパス」では、時間や空間を越えて学生・教員・研究者が集える場を設置

《《メリット》》

アクセス性の向上 双方向・交流性の設計

《《検討課題》》

目的設計が重要 技術・環境の整備が鍵



他キャンパスの学生とも関わりをもてる関大に！

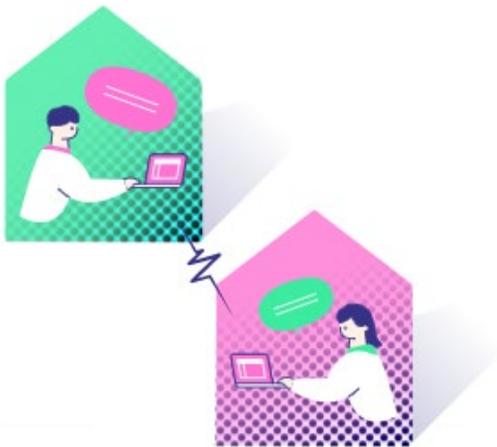
① 関大5キャンパスをつなぐ新たな試み

KU_{DX} KANSAI UNIVERSITY
DIGITAL TRANSFORMATION

② 学年暦変更を契機に

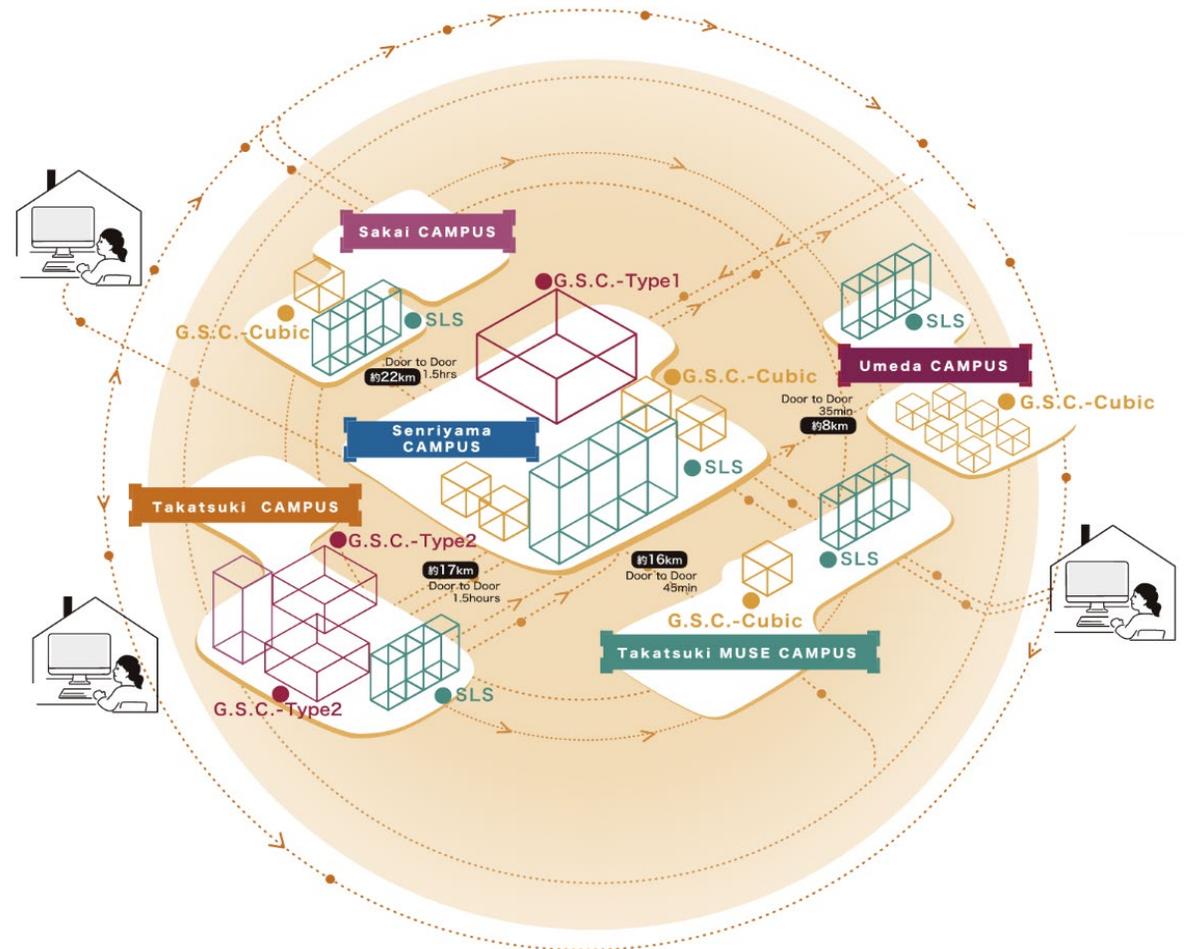
14 + 1

③ VRを活用した新たな交流



どこでも学べる！

移動の負担が軽減





VRの活用はほか
にも！

現状と課題

学校に来られない学生が多い

せっかく関大に入学しても、人付き合いに不安を抱えている

「学びたいけれど学べない」学生が増加

目指す方向性

VRなどの新技術を活用し、気軽に大学とつながる環境を

学びを保障しつつ、学生が大学へ来るきっかけを創出

ラーニングコモンズと融合して他キャンパスとのつながりをホームキャンパスにしながら持てる環境づくり