

知識社会の次世代型大学教育

—— ナレッジ・マネジメントと参画教育の視座から ——

林 義樹

大学院教育を含めて、我国の大学教育改革が動き始めている。このような現状をふまえ、教育界全体にパラダイムシフトを惹起するような大学教育改革は、何を指して、どう進めるべきか、そのグランドデザインと実現までの方策が求められている。

そこで本論文では、著者の長年の参画教育の実践的な研究開発の成果を『ナレッジ・マネジメント』すなわち新しい「知」を経営するという視座から、再総括し直して、以下の4点を論ずる。

- (1) 今日進行中の知識社会化は、教育の立場からは『知識創造』が重要である。(前提論)
- (2) 次世代大学教育では、個性・人間らしさ・社会参画力・高質知をキーワードとして忘れてはならない。(目標論)
- (3) これらを展望する教育原理として構成員の参加の姿勢と知の質の相関が重要である。(原理論)
- (4) その実現には、参画の3指標の原理を用いた戦略と参画型コミュニティの形成が有効である。(方略論)

キーワード： 次世代大学教育、参画教育、知識社会、知識創造、社会参画力

はじめに

著者はこれまでの四半世紀、『学生参画授業』と呼ぶ、学生が主体的に自分たちの授業を創り出しながら学んでいくという方式の教育実践に取り組んできた。その中から、この方式を普通の先生と普通の学生が、手軽に実現するための基礎理論と具体的技術を構築し、単著を2冊公刊した(林, 1994, 2002a)。

すなわち、九州学院大学で3年間、中村大学で10年間、武蔵大学で13年間、横浜国立大学で2年間、さらに本大学院で1年間、通算約30年間実践的な研究開発を継続してきた。

武蔵大学時代、著者は2000年から明治大学の情報科学センターの研究会大会で、学生参画授業について3年連続して報告する機会を得て、その成果を報告書に収録することができた(林, 2001, 2002b, 2003)。この研究会の発展型として2005年から明治大学に『次世代大学教育研究会』が発足。秋には研究大会が開かれ、著者は、特別講演を行った(林, 2004)。

一方、著者は、横浜国立大学時代、2005年6月、日本教育経営学会第45回大会の実行委員長として、シンポジウムを企画しコーディネートとファシリテーションを行った(林, 2006)。テーマは、『知識社会を拓く教育経営の可能性—新世紀型の学びの創造をめざして』であった。このシンポジウムは、教育系学会としては、日本で初めて「知識社会と知識経営」を中心に据えたものであった。加えて、テーマ探求にふさわしく、参加者全員が4人で1チームを組んでラベルを用いてトークを行うという『知識創造参画型シンポ』でフロアーと共に内容を創出する方式を用いた。

本論文では、このシンポジウムの知見を取り入れ、最新の『ナレッジ・マネジメント』の視点から、先述した筆者の長年の成果を再総括し直して、新しく次世代大学教育の前提・目標・原理・方略を論じ、そのグランドデザインを提示するものである。

尚、内容的に、抽象的な提言に終わるものではないことを示すために、紙幅の許す限り、見体的な先進的な事例を示す。その方法として、最新(18年度)の「特色GP」に選出された実践を紹介する。出典として、『文部省・特色ある大学教育支援プログラム事例集』を用いた。

また、第4章の方略論の具体的方法論については、主に著者らが、すでに学生と実践した授業(クラスワーク)の報告書シリーズから選定して、掲げる(西林, 1997)。

さらに、内容的には初等・中等学校の次世代型の教育はいかにあるべきかを十分に視野に入れながら、次世代型大学教育を論じるよう内容を構成した。

第1章 知識社会の到来(前提論)

次世代型大学教育を考察する前提として、新世紀にはどのような時代が到来すると予測するかが最も重要である。多くの識者が共通して「ポスト情報化社会」として「知識社会」または「知識基盤社会」の急速な到来をあげており、著者もこのメガトレンドを前提にして、本論考を進める(栗原, 2005)。

(1) 「知」の自己運動の立体化という視点

本論文の吟味作業を行うため、ナレッジ・マネジメントの観点から、独自に「知」の運動という立体的な視点モデルを構築する。

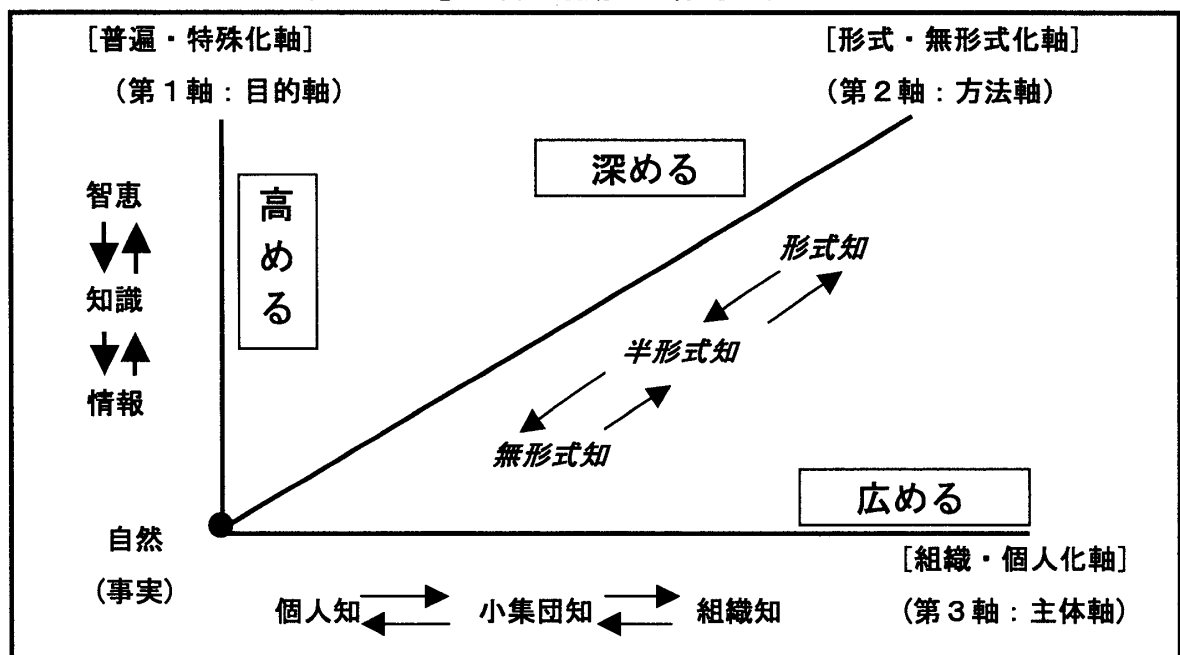
この視点は、後述するラベルワークの開発実践を通じて、発見した、「知」があたかもいのちのある運動体(生命体)として自ら運動するかのように、意図的に思考を支援することが重要であり、かつその運動には一定の法則性・原理性が存在するという考え方に立脚している(林, 1998)。まず、第1に、知の普遍・特殊化の運動の軸について述べる。一般に、「知識(広義)」(または「知」)は、①データ②情報③知識(狭義)④智慧の4つのレベルを含んでいる。

梅本によれば、「人間が作り出した信号・記号(文字・数字)の羅列であるデータ、それらを分析して抽出された断片的な意味が情報、行為につながる価値のある情報の体系が知識、実行されて有

効だとわかった知識の中で、特に時間の試練に耐えたものが智慧」と定義し、「データを情報に、情報を知識に、知識を智慧に変換する」のがナレッジ・マネジメントであると述べている（梅本, 2006, pp. 10-15）。

筆者は、この知の上昇化（普遍化・抽象化）運動だけでなく、知の下降化（特殊化・具体化）運動の促進というナレッジ・マネジメントの軸（①普遍化軸：第1軸）を想定することができる。この軸は、一般化（抽象化）と個別化（具体化）の軸と見てもよい。この軸を第1の軸（図1の目的軸）と考えれば第2に、ナレッジ・マネジメントで扱う知は、客観的・理性的・合理的な形式知だけではなく、主観的・身体的・経験的な暗黙知（非形式知）まで含んでいる点が重要である。世界的に有名なCECIモデルは、当該のテーマをめぐって、暗黙知→暗黙知→形式知→形式知→暗黙知……と転成させることで価値の創造を行うという理論である。この方向に形式・非形式化の知の運動軸を想定できる（図1の方法軸：第2軸）。著者は形が定まらない、形がない、目に見えないという意味から“無形化”と呼ぶことにしている。第3に、知を個人・集団・組織の各位相間で転成させることで、価値創造を行う知の運動軸も主要な視点である（図2の第3軸）。組織化の逆向き運動は個人化を意味する。

図1 「知」の自己運動の立体的モデル



この3つの軸の関係は、第1軸が人間の知的行為の目的に関する軸であり、第2軸がその行為の媒介（手段）に関する軸であり、第3軸が行為の主体のまとまりのスケールに関する軸である。日常的に使う、言葉では知の高まり、知の深まり、知の広まりに対応させると理解しやすい。

人間の営みは第3軸である個人知⇄小集団知⇄組織知の往復運動が、基礎になる。その運動を達

成するには、第2軸の形式知⇔半形式知⇔無形式知の運動を媒介として用いることが重要である。その結果、第3軸の情報⇔知識⇔智恵の運動が達成されることになる。

著者の実践的な結論は知識の経営とは、その目的に合わせてこの3つの軸の方向に知をダイナミックに移動（転成）させることである。さらにその要諦は、知がまるでいきもののように自ら動いていく（もちろん現実には知がひとりだけで動くことはありえない）ように知の運動を支援・促進することである。このことを知の立体的な自己運動の支援と呼んでいる。

本論考の対象である、次世代型の大学教育も、究極的には、これらの知の立体的な運動が、できるだけ自然に（人間らしく）自由に、すべての人類に開かれる型で、実現できる教育の保障を目指すべきである。この命題こそ本論の最終結論である。

このような、社会の基盤の変動を俊敏にとらえて、1990年代初めに、野中郁次郎らが『知識創造の経営』論を世界に発信し、日本初の経営理論として世界に受け入れられ知識科学の幕は切って落された（野中、1996）。

今日、この知識科学の成果を踏まえた新しい教育学の構築が期待されている（杉山他、2002）。本論考は高等教育の領域での1つの適用の試みだと位置づけられる。

（2）「知」の視点からの「学び」と「創造」の概念の再吟味

次に、この知の自己運動の立体的視点に立って、「学び」と「創造」という2つのキー概念の再定義も行っておきたい。

先述した、シンポジウムの提案者として梅本は、「知識経営とは、個人やグループの持つ既存の知を共有・活用しながら、新しい知を創出し続ける経営の実践であり、それを理解し説明するための理論である。それは、知の創造・共有・活用によって価値創造を目指す一種の社会技術である。」と述べている（梅本、2006）。

ポイントは、新しい知（知識）の創造こそが経営の本質であるという点である。

では、教育学にとって知識社会のインパクトとは、何が重要であろうか、著者は、「学ぶ」ということの内実が大きく変わってくる点が重要であると受け止めている。すなわち従来、学ぶというと知識を受容し、それを蓄積し、これを、うまく使用することを指してきた。しかし、今日ウェブなどを通じて誰でも高質・多量の知識を受容・蓄積・使用することができるようになった。だからそれを素にしてどのように新しい『知識を創造』（中野・紺野、2003）していくのか、または、言葉になっていない体験や経験をどう共有できる知識にしていくのかという知識の創造を通じて学ぶという、新しいタイプの学びのモードがクローズアップされてくる点が重要であると考えられる。

ここでこの知識創造を通じた学びの可能性を視野に入れ、著者は、「学び」を、「個人、小集団、組織、団体が自己の「知」を広め・深め・高めて更新すること」と定義しておきたい。

この定義で“広める”とは知識を量的に増加させること、“深める”とは知を論理的に関係づけること、“高める”とはその知の意味・意義・価値に気付くこと（メタ認知にあたる）を意味している。

この定義のポイントは、創造活動や、伝承活動を通じた新しいスタイルの「学び」を包含している点である。

先述した、知の自己運動の立体化の視点に立てば、広める（狭める）が、第3の組織・個別化軸に、深める（浅める）が第2の形式・無形式軸（論理化を形式化ととらえる）、高める（低める）が、第3の軸の普遍・特殊化軸に対応している。いきいきした、ダイナミックな学びとはこのように知が立体的に運動している状態なのである。

次に、本稿でいう、「創造」を、「その個人・小集団・組織・団体がその時点までに、考えなかったこと・行われなかったこと・実現しなかったことを、考え・行い・実現すること」と定義しておきたい。

この著者の定義の特徴は、

- ①創造の内実はその言葉が用いられる状況（文脈）によって変るとみなす点
- ②創造とは、誰もが、いつでも、どこでも行う、普遍的・日常的な行いとみなす点
- ③創造的活動（行為）を、考える（思考する）・行う（行動する）・実現する（達成する）と日常的な3つのレベルの活動(行為)で段階的・網羅的にとらえた点である。

先の知の運動の立体的モデルで創造とは、知が、3つの軸で示される知の位置を移動して、自己の内実を更新することを意味していることになる。

また、著者は、『創造活動』は、人間がいきいきと暮らすために、常時（日々）不可欠な行為であり、先述した学びの新しい定義と共通の開かれた人間平等の視点から定義できると考えている。

ところが、今日の学校のシステムは、この創造を通じて学ぶ方式を充分に取り込んでいない。しかし人は創造することによって最も良く学ぶことができるという事実を忘れたところに人を生かす教育システムは生まれない。

（3）「知」の伝承という学び方が重要

教育学的には、さらに創出した知識を他者に教えることによって学ぶという新しい学びこそ重要である。すなわち、教師の側からは「誰かに教えることができるまで完全に教える」こと、学習者の側からは、「誰かに教えることができるまで徹底して学ぶ」ことが決定的に重要となる。これまではこの教えるという営みは、教師が一手に引き受けてきたが、次世代型の学びではこの「教える」という部分のノーハウを学習者に学びとらせてシェアすることによって、学習者がさらに、広く、深く、高く、学ぶことができる道を開くことになる。

これが、本章の新しい学びの具体的な結論である。図1によればこの“新しい学び”によって知の探究の第1軸（目的軸）を智恵まで、第2軸（媒介軸）を無形式（無形）知まで、第3軸（主体軸）を組織知にまで拡張することが可能となると説明できる。

こう考えた場合、現在の学ぶシステムは大きくデザインを変えて、教育する側（先生）が投ずるエネルギー、時間、資金、人の配分を大胆に変えることが緊急課題となる。コップに水を注いだ時

のように、知識の量が増えたら水が溢れ出るように人は創造的になるという簡単なことではない。これからは『人に教え得るところまで学ぶという行為を通して学ぶ』というプログラムを教育オプションの中にはっきりと組み入れる必要があり、その理論と方法が求められている。

このような学びの方式を取り入れた最新G P(18年度)事例としては、東京工業大学の生命理工学部で取り組まれている『小中校用バイオ教材開発による競創的教育—学生による教材づくりを通じた競争的および独創的創造性育成プログラム』がある。

このプログラムは、学生を7～8名の小グループに分け、自らテーマを設定し、各グループが競争的に教材を開発し、市民、企業が参加する公開コンペで審査するものである。

事例集によれば、教育上の効果を次のように述べている『昔から他人に教えることが一番の勉強と言われているように、小中学生向けの教材開発を競うことで、主体的に目標と意欲を持って勉学と向かい合うようになった。これまで卒業研究の段階で初めて習得していたことを1年次生で身につけさせることができるメリットは大きい』『300人近い聴衆のいる発表の舞台や、小中学校への出前実演をあらかじめ設定されていると驚くほど熱心に取り組む。発表会後に、次には、既知のことではなく、自分で発見した新事実を語りたいと思うようになり、研究への活動への動機づけもできる』と述べている(事例集, pp. 95～102)。

上記のような、創造的に学びあうことが万人に保障できて初めて、学びは「知識を得ることができる者」と「知識を得ることができない者」がどんどん格差化していくという今日の社会(知識デバイド社会)の仕組みを越えて、知識が人と人とがつながっていくための手段になっていく。なぜ今社会的な格差が広がって来ているのか。それは実質的には知識を創造する力が平等には保障されていないからである。大事なことは、以下に述べるように、この「知識創造力」は教育が可能であり、その一定程度の平等な社会的保障は可能だという点である。

第2章 次世代型大学教育のビジョン(目標論)

本章では、本論文の中核とも言える、次世代型大学教育の目指すべき方向を大胆に描いてみたい。

すなわち、次世代型大学教育は何を目指すべきか、何が目標とされるべきキーワードになるのかを述べる(OECD/CERI, 2006)。但し、次世代型大学論は既に実質的には多数論じられているので、前章で述べたナレッジ・マネジメントの視点に立って、これまであまり論じられていない内容で特に重要と考えられる4つのポイントに限って論じる(坂井, 2006; 家本, 2006)。

(1) ゴールは個性的に輝く学生の輩出

まず、次世代大学教育の成果物(アウトカム)としての『仕上がり状態』をどこに置くかということから吟味したい。著者はそのゴールを大学の構成員の一人ひとりの顔、特に学生一人ひとりの顔が見えさらに、“キラリ”と輝くことに置きたい。確かに、ここ数年我国の大学教育改革は前進し

ていると言えよう。とりわけ、GP（大学基準協会, 2007）をテコにした改革には目を見張るものが出現するようになってきた。しかし、教職員の努力する顔に比べて一向に学生の顔は見えにくい。確かに、大きなスキームの変革に直接学生が参加するのは容易なことではないが、これから各学校ごとに学びのシステムを造り込んで、改善する局面で、個々の学生の顔が見えてくる（個々の学びの創意工夫が見て取れる、滲みだす）教育改革を進めることが重要である。

「顔が見える」とか「学生がキラリと輝く」という表現を科学的ではないとして斥けるむきもあるが、事実として、学生の顔がイメージできる教育実践とそうでない実践があり、その学校に足を踏み入ると学生が「いきいきしている」と感じる大学とそうでない大学があるのは厳然とした事実である。

図1の立体的な運動モデルで説明すると、第1の目的軸では智慧レベルへ、第2の媒介軸では無形知化（暗黙知化）へ、第3の主体軸では組織レベルへとキャンパスの知の在り方を意図的・計画的に促進することで、個々の学生に輝きが訪れると考えられる。

今日進んでいる大学間の競争化と個性化に於いて、このような個性化の方をもっと計画的に進めないと大学の悪しき序列化が進んでいく危険性を孕んでいる。すでに希望者全員が大学進学できるということがはっきりとした今日、この問題をクリアするには、「相対的差別化」を越えるような学生個人個人の「絶対的個性化」の奨励しかないのではあるまいか。このアウトカムを得るために、図2でいえば、特に第2軸の無形の知と第3軸の組織知を尊重することがポイントになる。

（2）テーマは人間らしさの再興（ルネサンス）

次に次世代の大学教育では何を探求の中心に置くかを考えてみたい。著者は教育目標、あるいは教育目的として、「人間性の回復」や、「人間らしさの再興」をめざして、社会的存在として人間とは何かを実践的に、実感を持ちながら探究していく、これが大学教育の目的として再確認されるべきであると考え。図1では、第1軸である、人間としての智慧の開発に着目することになる。

著者は、自らの著作でも常に「人間らしい『学びの場づくり』の理論と方法」、「人間らしい『まなび』と『くらし』」と題して“人間らしさ”を探求し続けて来ている（林, 1994, 2002a）。人間は、「人間とは何か、人間らしいとは何か」を手探りしながら、失敗と成功をくりかえしながら、まさに人間とは何かを学んで人間になっていく智慧を備えた存在である。人類にとってそのための最大の社会的装置、それこそが大学である。

この視点から著者はこれからは大胆に言うと、科学と同時に芸術の価値が高まっていくのではないかと感じる。参画授業の長い経験によると、学生は、授業の最後のほうでは、学びの成果を芸術的に表現する傾向が観察される。学びと芸術はどうも深い関係があるに違いない。その意味でこれからの大学教育は普遍的に芸術による表現や、芸術による学びを取り込んでいくべきであろう。

人間らしさ・人間性の発露としての芸術活動による学び、その入り口としての学びの成果の芸術的発表や表現がもっと注目されるべきであろう。

純粹にこの視点に立つ一般大学における平成18年度のGPは発見できなかった。大学教育の“豊かさ”“成熟度”“奥深さ”という点で、我が国の大学教育改革は人間性の回復・再興というテーマへのアプローチは、まだ少ないと言える。

(3) コンピテンシーの中核は社会参画力

学校が行う教育的な営みの本質とはなにか。その本質を著者は未来社会を実際にコミュニティとして実験的に先行して創り出し、相互に共有体験して確認しあって学ぶことであるとする。それは小学校から大学院まで変りはないとする。次世代型大学でも理想の社会関係や理想の人間関係を先取りして実験的に実現しようとする緊張感が教師にも学生にも望まれる。この理想とする社会（コミュニティ）で全員がポジションを得て生き生きと参画できる力量（コンピテンシー）を獲得できたと実感できることが、重要である（ライチェン, 2006）。これは、前項の人間性（人間らしさ）の回復の具体策でもある。

図1では、第3軸である。個人や集団を超えた高度で複雑な組織体を構築して生きる社会性の意図的形を意味している。

社会参画力を形成する教育の事例として、日本福祉大学の情報社会学部の『知タウンシップによる教育イノベーション—公私協力による生涯学習事業と連携した実践的学部教育』の取り組みがある。知タウンシップとは、知多半島におけるインターンシップ、フレンドシップ、パートナーシップなどを含意する造語である。学生が、生涯学習アシスタントとして、地域に貢献するプロジェクト学習である。このプロジェクトでは『学生参画』というタームが用いられ、地域から高い評価を獲得して定着していき、地域との共同学習・協働的取り組みによる実践型の人材育成システム『知タウンシップ型教育』がローカライズされた新しい教育方式として確立されてきつつある（事例集, pp. 247~258）。

(4) 知のクオリティーは知にとらわれないレベルまで

大学教育に限らず、広範な創造教育の第2ラウンドが我国にも既に始まっている。

我国の創造性教育は、1970年代に第1ラウンドが始まったが、それが定着することはなかった。その後、バブルに向かい、バブル崩壊を経て、今やっと知識社会の基盤整備とともに『知識の創造』という文脈で、これから創造教育の第2ラウンドの本番がやってくるだろう。次世代型の大学教育は、この期待に応えなければならない。

この問題をめぐっては、今、日本で猛威をふるっている“評価の嵐”が教育界にも吹き荒れている点が危惧される。特に大学教育はこの洗礼を受けており構成員の中には疲れはてた者もいない訳ではない。著者は今こそ日本人らしい『思い思いの創造をお互いに認めあい、ほめあい、相互に支援し合う』ような、そういう評価風土を取り戻すことが重要であり、次世代型の大学で、まっ先に実現すべきだと考えている（八尾坂, 2006）。

いずれにしても学校という場は知識を共有し、分配する場であるから「知」の権威が支配しやすい場である。だからこそ、それぞれの段階の学校の卒業期の教育の内容として、知識の獲得・創造だけでよしとすることなく、自分が獲得した知識を捨てさること、知識にとらわれないバイタリティー（生命力）につながる“智慧”を授けて、次の世界へ送り出すシステムの構築が課題となる。これから始まる知識社会では、この機能が一層重要となる。特に大学や大学院では総仕上げとして最後に「知の呪縛」からの解放を授けることは重要な役割となろう。「知を越えるための知」のような高質（クオリティーの高い）知が次世代型大学に求められるだろう（岡本敏雄, 2007）。

図1の知の運動促進モデルでは、第1軸の徹底した智慧化、第2軸の無形知の尊重、第3軸の徹底した学びの組織化の3本軸を融合すると同時に「人知」を超えたものへの開眼が注目されるだろう。

残念だが、今回のGPにこのような観点をまだ発見することは出来ない。たとえば“宗教”や“脳科学”などへの注目は、重要な入口に違いない。

第3章 次世代型大学教育のための教育理論（原理論）

（1）参加型教育の3ステージ

本章で紹介する参画教育理論は、①教育の発展段階論（ステージ論）、②教育の類型論（モード論）、③教育の戦略論（エンジン論）、④教育の戦術論（ツール論）、⑤思考訓練論（トレーニング論）から、構成されている。（林, 2002a）紙幅の都合で本章では、①②の要点を紹介する。①②は、次世代大学型教育のフレームワーク（大枠組）を、原理的に理論づける内容を扱っている。

参画教育理論の特徴は、構成員の「参加」の視点から教育を見る点である。とりわけ、学ぶ主体である、学習者の主体的な参加（かかわり）の程度と学びの質を相関的にとらえる。この視点に立つからこそ、前章で掲げた学生の個性的活動、人間らしい行動、社会参画力の形成、質の高い知の獲得などを体系的、構造的に視野に入れることが可能となる（美馬・山内, 2005）。

本章では、前章で述べた、次世代型の大学教育のビジョンを実現していくための「参画教育理論」から何が言えるかを述べる。

さて、以下に述べるような教育理論に考えが及んだのは、30年も前、著者がはじめて大学の教壇に立って学生と協働的に、あるいは学生の力で授業を創るという実践の中から、学生が主体的に授業に参加していくプロセスは、参集（いあわす）、参与（かかわる）、参画（にないあう）という3つの段階で把握すると理解しやすいということに気づいたことに始まる。

さらに、この視点からアクションリサーチ（佐藤, 2005）をすすめると、実はこの参加の段階が、その場で働く知性の深度、獲得する「知」のレベルと深い関係があることも判って来た。著者はこの頃から「参画（教育）理論」として自覚的な教育実践段階に入った。

すなわち知識（狭義）だけを得るのであれば、外面的な参加である参集的かかわり方でよい。し

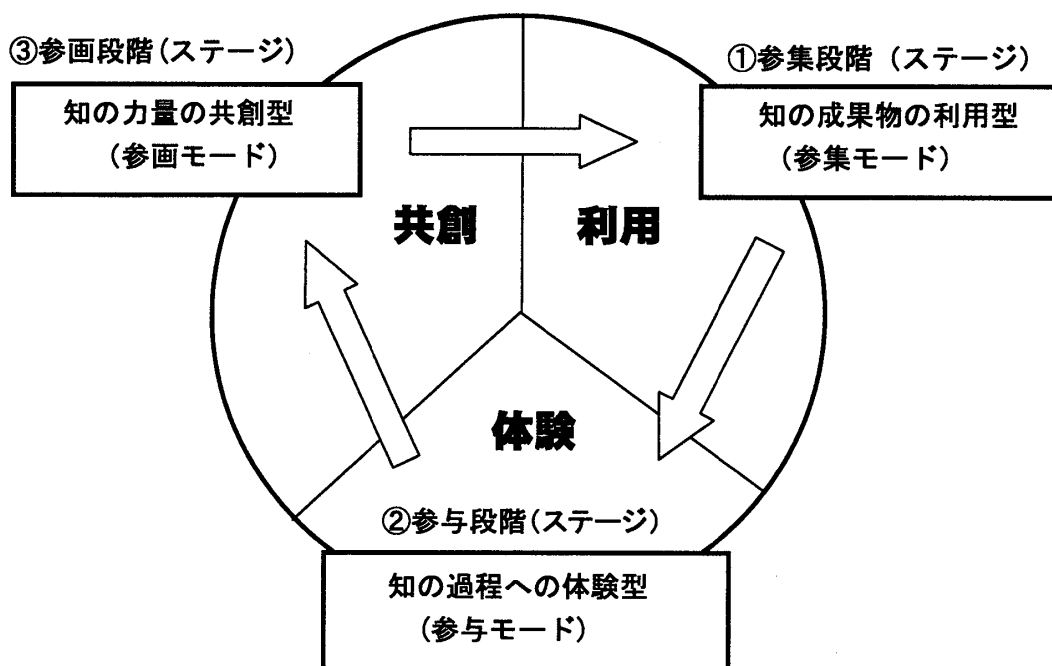
かしいくつかの知識を使って認識（考え方）を形成するとなるとどうしても他者とかかわって交流し、議論しながら、考えを作り出していくというところに足を踏み入れねばならない。さらに認識や考え方のもとになっている、姿勢や意識の変容につなげるにはさらにもう1つ先の、自分たちが活動していく場そのものを自ら創り出していくこと、すなわち“場づくり”自体にかかわっていくことが必要だとわかってきた。実は、この行為こそが“参画”の本質であり、著者が、到達したこの結論は、ナレッジ・マネジメントの最近の知見とぴったり符号している。

梅本は『我々が「知」と言う時、それは3つの意味を持っている。第1に生命体の生き続ける営みから創発してきた能力（Power）であり、第2にその能力が発揮される過程（Process）であり、第3にその過程の成果（Product）である』（梅本, 2006, p. 12）と述べている。

この知の3つの側面を学び取るための学びの段階（ステージ）・類型（モード）が図2である。参集段階とは、知の結果（プロダクト）を獲得するモードである。参与段階とは、結果として知が、生まれてくる過程（プロセス）を、体験的に学ぶモードである。参画段階とは、知を創発する力（パワー）すなわち力量・コンピテンシーそのものを、学び取り、我ものとするモードである。

このように、「知の結果→知の過程→知の力量へと学び取る内容を深めて行くためには参集→参与→参画と学びにかかわる姿勢そのものを飛躍的に切り換えていく必要がある。」という原理がナレッジ・マネジメント理論としての参画理論の内実である。

図2 知の3側面と参加の3段階（ステージとモード）



これを1章で述べた知の運動の立体的モデルで説明すると、参集ステージは、第1軸が「情報」、第2軸が「形式知」、第3軸が「個人知」のレベルの知の獲得に適している、参与ステージは「知識」「半形式知」「小集団知」、参画ステージが「智慧」「無形知」「組織知」のレベルの知を獲得することに適していると説明できる。

以上の関わりの深度と知の深度の相関性は、我々の日常の経験とも一致している。すなわち、没頭してこそ知の深いところに到達できるという学びの単純な原理に帰着する。次世代型大学教育も、この原点にもう1回戻っていく必要がある。参画教育の考え方はこの点を出発点にしている。

次世代キャンパスを構築する原理として、この参画理論の考えに立脚すれば、教員集団、職員集団、学生集団、授業集団、ゼミ集団、研究集団、各種プロジェクト集団など、様々な大学の集団（サブ・コミュニティー）の形成・育成・研修等を見通しを持って、意図的・計画的に行うことが可能となる。

とりわけ、授業という場に、学生の主体的な参加を引き出すことが誰にとっても可能になる道筋をはっきり示す点にこの理論の存在価値がある。

(2) 学びの場の3モード

参加型の学びの3ステージ(3段階)の枠組みを用いて、学びの場を3つに分類すると分かりやすい。(表1)

表1 教育の場の3モードのモデル

		第1類モード	第2類モード	第3類モード
		参集モードの授業	参与モードの授業	参画モードの授業
指導者	役割	レクチャラー	コーディネーター	スーパーバイザー
	行動	教授する	準備・調整する	学び合う
	決定	独断で	相談で	協議で
学習者	役割	視聴者	出演者	設営者
	行動	出席・視聴・記録	発信・交流・生産	企画・実行・伝承
	獲得	知識の増加	認識の形成	意識の変革

従来の講義を中心とした第1モードの場はレベルが低いという意味ではなくて、知識を増やすときはこのモードがよい。しかし知識を使って自分の考えを作っていく、認識を形成するとなると、第2のモードの場が必要となる。最近流行の参加型としてもはやされ、先生がたも工夫している参加の類型はこのモードである。このモードはeラーニングでもいろいろ工夫されている。

しかし、著者が提案しているのはさらに第3のモードの場である。すなわち学習者自身が学ぶ場

を企画し、実行し、伝承していくと、意識とか、そのさらに奥の無意識とか、あるいは姿勢の変革に、手が届く。

著者は、すべての教育を全部参画モードにすべきだなどと考えてはいない。日本の学びの状況は、これまでは第1モードばかりだったので、第2モードがかなり導入されてきている。そこでこの第2のモードを行うときに「いずれ君たちが自力でこの場を支える」ことを宣言して、学習者に場づくり力を獲得させるよう、盗み取らせようという訳である。実に単純なことである。しかし、この第3モードでの自律・自立の見通しがない第2モード止まりの参加型は、第1モード以上の受け身化を引き起こすと警告しておきたい。

参集・参与・参画モードの統合をめざす授業とみなすことができる好事例として、日本医科大学の医学部の『学年や学部を超えお互いに教えて学ぶ医学教育—従来型段階的学習と新しい包括的学習プログラムの融合』の取り組みがある。本実践では、1年生から6年生までの従来型が融合されて、上級生が下級生を指導する。市民・模擬患者が参加する、基礎・臨床融合応用実習、卒業時統合臨床能力評価試験などが、体系的に組織されて「学年やキャンパスの壁を超え、互いに質疑し学びあうプログラムを、すでに2001年以来進化させて来ている。米国流のP.B.L (Problem Based Learning) 理論に立脚するこの取り組みからは、教員側に「学生に教えるだけでなく、学生から学ぶ」意識が生れていると報告されている」

第4章 次世代型大学教育の戦略の原理（方略論）

本章は、参画理論の中では、方略論とりわけ、解決への大きな筋道論すなわち戦略論に関する部分である。大学院を含めて、大学がはっきりと実践的教育を担うようになって来た今日、実践的な教育の方略、方式、技法が導入されて来ている。授業の形態も、例えばeラーニングや遠隔教育など、これまで想像もしなかった、学びのバリエーションを実現させている。しかしこれらを統合的・総合的に吟味する実用性の高い枠組は少ない。

本章で取り上げる、参画の原理と連動した、以下2つの考え方は、この課題に応えようとするものである。

（1）参画の3段階と3指標

本章で紹介する新しい時代の大学教育の戦略的原理も参加の3段階・3種類の理論から導き出されたものである。この戦略原理は学ぶための場（例えば学校）の改革だけではなくて、企業の改革でも地域の改革でもあてはまる。

表2のG指標群[(1)~(3)]のGというのは外面のGで、外面の指標群を指す。

表2 参加の3段階と3指標群

段 階	コンセプト	キーワード	G指標群			H指標群			N指標群		
			外面指標 (可視指標)			半内・半外指標 (半可視指標)			内面指標 (不可視指標)		
			(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
			知識の 流し方	知識の ありか	参加の 場面	知識の 範囲	知識の 姿	知識の 特性	関心の 対象	知性の 深度	参加の 姿勢
第1段階	参 集 Attendance	いあわす	一方向	個 人	実行 だけ	局所的	断片的	広い	言 (ことば)	知識	受動的
第2段階	参 与 Collaboration	かかわる	双方向	小集団	評価 まで	部分的	関係的	深い	人 (ひと)	認識	能動的
第3段階	参 画 Commitment	にないあう	多方向	組 織	計画 伝承	全体的	総合的	高い	場 (ば)	意識	創造的

* Gは外面のG。Hは半内面・半外面のH。Nは内面のN。

Nというのは内面のNから取った内面の指標[(7)~(9)]である。我々教育に当たるものが求めているのはこの内面の指標が下方へ深まるのである。すなわち知の姿勢(9)を消極的なものから積極的なものへ、さらに創造的なものへ進めたい訳である。

知の深度(8)も知識量の増加ではなくて、認識の変化を越えて、さらに意識や無意識の改革へたどり着きたいのだ。人が交わす言葉ではなくて、その生き方に目を向け、さらにその生きている人が活動している場そのもののあり方に目を向けさせたい(7)。こういうことを何とか教育として意図的・計画的に達成したい。それが教育である。

その方法の原理は私たちの手の届くところに着目点がある。その着目点として現在抽出しているのは以下の3つである。

第1には知識の知の流れ(1)を一方向的なものから双方向へ、さらに多方向に自在に動いていくような、そういう知の流れを実現していくと、いつの間にかその場にかかわっている人たちは、参画のレベルに進んでいく。

第2に、知識の持ち方(あり方)(2)を個人で持っているだけではなくて、それを集団のものにしたり、さらに集団が幾つか集まって組織のものにしてみる。するとだんだんとその場が参画的になっていく。第3に、活動(3)の実行のみではなくて、評価に加わる。学生の授業評価というのはこれだが、ここで止まってしまったら先に進まない。さらに計画し、伝承するところまで加わっていくと参画へと動いていく。

この3つのG指標[(1)~(3)]は、著者らの膨大なアクションリサーチから抽出されているもので、今後とも改良されていくが、計画的・意図的に、参画状態を作り出す確かな手掛かりを実践者に提供している。

さらにH指標群[(4)~(6)]のHは半外面、半内面のHである。この指標が動いたかどうか、すなわ

ち知の範囲(4)が局所的なものから部分的なものへ、さらに全体的なものへ進んでいるか。知識のあり方(5)は断片的なものから関係的なものへ、そして、総合的になっているかどうか。知の特性(6)が単なる量的な広さだけでなく、深さすなわち、論理的なつながりを持ち、さらに自らの既存の知にしがみつけない質の高さを獲得しているかどうか。これらのH指標群が動いているかどうかを見定めていくと、内面指標が確かに動いているかどうか分かる。

本論文では詳述しないが、筆者のラベルワークはこのH指標の体系的な操作法である。このラベルワークは、ラベルという半内面・半外面(半抽象・半具体)の媒体を目で見ながら、手を動かしながら、可視的な世界(現実世界)と不可視的な世界(内実世界)をキャッチ(把握)する技術である。ラベルというシンボルを具体的に、目と手で動かすことで、子供から大人までの効果的な思考を支援するツールなのである(ジェイコブズ, 関田訳, 2005)。

この表2の3指標と図1の知の自己運動モデルは、第1軸(目的軸)がN指標、第2軸(媒介軸)がH指標、第3軸(主体軸)がG指標に対応している。すなわち、クラスの知の主体のまとまりの範囲を示す第3軸を個人→小集団→組織(クラス)へ計画的・意図的に移動すれば、知の第2軸が形式知→半形式知→無形式知へと動き、結果的に、知の第3軸が情報→知識→智慧へと上昇する訳である。但し表2の(8)では、知性の内面化に注目して知識→認識→意識と表現されている。

(2) 参画型のコミュニティーモデル

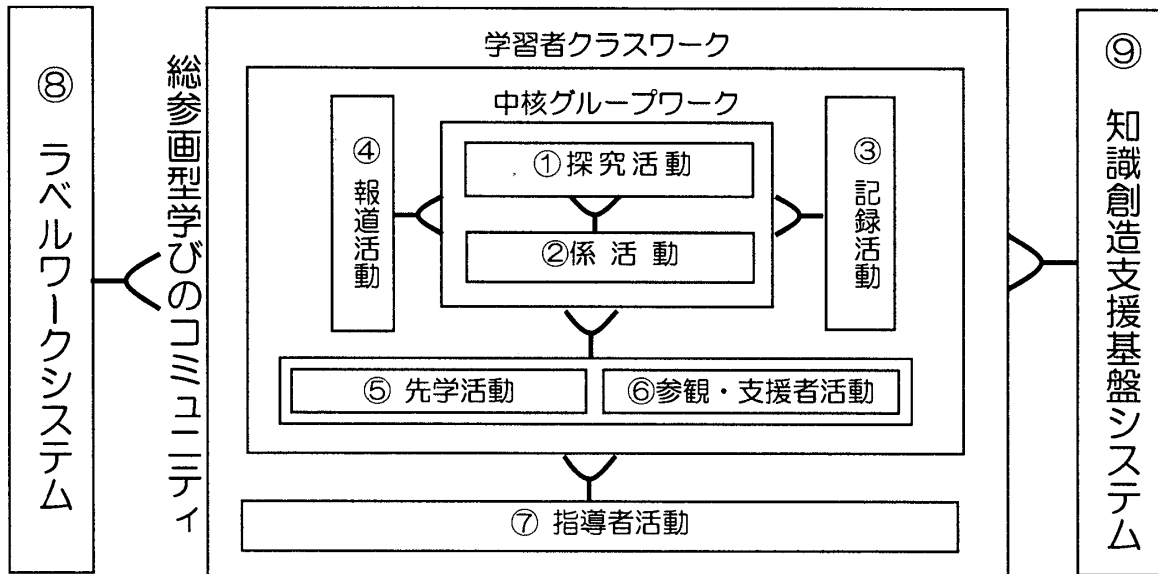
参画段階を計画的に実現する戦略のもう1つは、参画型の理想的なコミュニティー(共同体)モデルの構築である。このモデルでいくつかの必須の要素、すなわちサブシステムに分解して、これらのサブシステムを部分的に計画的に構築していくことである。(図3)

この原理は、2章(3)で述べたとおりであり、次世代型大学教育の目標でもあるが、目標達成の方略でもあると言える。以下、著者らが20年近く使い込んで学生のアクションリサーチで一步一步改善されて来ているサブシステムと、その“実施ノーハウ”のいくつかを紹介する(西林, 1997)。第1に当該の組織(例えばクラス)が、その目的・目標を探求していくための中心的なテーマ(課題)をみんなで分担しているのだということがイメージできるような分担のサブシステムを段階的に構築することが重要である。(①)

具体的なノーハウとしては、例えば

- ・個人テーマのパネルを用いる、自然で効果的なチーム編成法
- ・学生の方で累積的に、改善されていく各チーム運営の手引書法
- ・チームの発展の記録を無理なくクラスの共有財産にするメンバー全員参加型チーム新聞法などがある。

図3 参画型の学習し成長するコミュニティーモデル



第2にその探究活動の場を支えるための“場づくりの係”を構成員みんなで分担するサブシステム。(②) このサブシステムは非常に重要でこの仕事内容を人任せにして、例えば先生のお膳立てで済ます限り参画へ進まない。

- ・リーダー・グループの形成法としては、問題意識の先見性によるイニシアチブチーム法
- ・参画体験をシェアするチーム分担によるリレー授業企画法
- ・掛け替えのないひと仕事を分担する全員1係法（または、チームによる係の請け負い分担法）
- ・目立たない貢献を紹介しあう係活動の相互評価法

以上2つのサブシステムには中核的なグループワークアイテムである。

第3に、それらの活動を記録するサブシステムである。(③) これがポートフォリオになり、さらに作品ライブラリーになる。

- ・学びのプロセスをそのまま残す平常時からの個人ポートフォリオ法
- ・ビデオメッセージを付けたチームポートフォリオ法

第4に、報道のサブシステム。(④) 例えば、ニューズペーパー（新聞）の発行など。

- ・授業公式記録を分担して残す記録新聞法
- ・感想ラベルを生かして分担して作るラベル新聞法
- ・現場のエネルギーを届けるフィールドワーク新聞法

以上の4つのサブシステムを基本的に備えた学びの場を用意すると、学習者が自律的に集団として、組織として学んでいくということはどういうことかを楽しく工夫しながら体験的学習することができる。

次に上記の4つの基幹となるサブシステムが円滑に活動するために必要なしくみを以下に示す。

第5に、先学の活用が重要である。(⑤) 例えば先輩によるティーチング・アシスタントである。

- ・学びの文化を伝えるスチューデント・ワーカー（またはラーニング・アシスタント）法
- ・複数の授業を横断したワーカーの組織化法
- ・認定（ライセンス）の発行を含むワーカー研修制度

第6に、参観者や、支援者、ボランティアなどのゲストを大いにうまく活用するサブシステム。

(⑥)

- ・学生をサポートしながらも、自ら学ぶ市民ボランティア法（または市民ゲスト法）
- ・常連のゲストを組織化する市民（ボランティア）TAシステム

以上6つのシステムがそろってくると、学習者主体の学びの共同体、コミュニティーがほぼ見えってくる。

第7にそれらを指導するスーパーバイザーが必要となる。(⑦) 参画教育理論のステップに従えば教員はレクチャー→コーディネーター→スーパーバイザーとひとりで進化し、自然なFDが達成されていく。

- ・教員が、相互に教えあい、学びあう教員のピアサポート法

第8にこれらのサブシステムを支援する方法としている。著者はラベルワークという方法を使って、誰でも簡単に導入でき確実な成果を出す。(⑧)

- ・講義・演習を確実に参画化するラベルトーク法
- ・授業参画の楽しさ共有し合うラベル新聞法
- ・個人・チームのリフレクションを効果的に成功させるための学びのプロセス図解法

最後に“ICT”をうまく使うサブシステムを用意すれば完璧である。(⑨)

この分野には、著者ら以外にも多くの実践例がある。ビジネスとしての参入も多い。著者が業者と共同開発しているシステムとして以下の2つがある。

- ・携帯電話によりラベルを交流・蓄積するeラベルシステム
- ・HPやブログの蓄積活用するS（参画）ページシステム

(3) 参画型コミュニティーづくりの標準的手順

ここで、著者が参画型のコミュニティーを構築していく要点をサブシステムの導入の順序に従ってまとめて紹介しておきたい。グループワークを用いて参画的にコミュニティーを作るためには、まず、ラベルトークを導入することから始める。トピックスごとのラベルや授業後の感想ラベルを用いてラベル新聞を発行する。次に手作りの新聞を作って、記録を残すことを始めたい。教員が残してあげることもいいが、いずれ学習者に残させる。自分達の活動を新聞にしながら、初期からポートフォリオにしていく。最近では“ICT”を使って、ポートフォリオを簡単に蓄積できる。

構成員の交流ができはじめたらいちばん大事な中核グループワークであるテーマ探求活動を学生全員で分担して、知識創造を1人残らず全員で手分けして挑戦しているという物語（ストーリーやシナリオ）の中で探求活動ができる“しかけ”を工夫することがポイントとなる。これを、著者は

『参画物語』と呼んでいる。

もう1つ大事なことは、その場を活性化していくための日常的な係を1人1役で持たせることもポイントとなる。できればワーカーとして先輩をうまく取り込む。

また、うまく機能している学びの場では必ず先輩の有効活用に成功している。

さらに、実は見学者・参観者・ゲストが1人でもいると学生は活気づく。居眠りなどできない。お手伝いしながら一緒に学びたいというボランティア希望者は意外と存在する。特に大学授業のTAボランティアは、見つけやすい。著者は“客員学生”“客員TA”と呼んで効果を上げている。

では教師は何をするか。教師の最初のモードではレクチャーだが、学生の参加が進んでいけばコーディネートする力がだんだんついてくる。そして、そのうちに学生が主体的に動き出すと、それをスーパーバイズする力もついてくる。教師をトレーニングしてから参画指導をと考えるのではなく、少しずつ学生と一緒に学んで共に成長していけば、いつの間にか参画型の教師が育ってくる。総合的な学習がうまくいっている学校では、必ず参画段階を指導できる教師が育っている。教師が変革してくると生徒が変革してくる。その逆の現象が先行して起こってくることもある。だから、参画教育は、自然なFDシステムを提供すると言える。

最後に、参画型の共同体活動の体験活動の方法として、新しいアプローチを紹介する。秋田大学の教育文化学部の取り組み『ゲーミング・シュミレーション型授業の構築—社会的実践力を培う体験的学習プロジェクト』では、先行する、フィールド・インターンシップ型の授業を補完する方法として、著者のいう3つのモードがゲーム・シュミレーションとして立体的に取り入れられ効果を上げはじめている。例えば「異文化理解」や「市町村合併」などのゲーミング・シュミレーションを媒介して、共同的な学びの体験が促進されている。

おわりに

以上、本論文では次世代型大学教育を構想する時、忘れてはならないこととして、①社会が知識社会へとシフトするというメガトレンドを前提とすること。②大学の機能的目標として人間らしさの回復が中心となること。③その実現のためには、構成員の主体的参加すなわち参画への道筋を見通せる理論が必要であること。④さらに教育システムの具現化には、教育の本質である人間の内面的な成長を催す意図的・計画的な働きかけ及び、⑤理想的なコミュニティーモデルを大学にこそ構築すべきであることを論じてきた。

ここでは、本論文の下敷であった、参画教育をめぐる最近の状況の変化、参画教育の実践的意義などを補足しておきたい。

(1) 最近の参画教育をめぐる変化

30数年前、著者が最初に参画教育を始めたころは、参画教育と言えば教育の方法として参画を取

り入れた教育、すなわち学習者が自ら学ぶ場を作り出していくスタイルの教育方法をさしていた。ところが最近の社会全体の潮流として、社会・コミュニティー・組織に参画する力、すなわち参画力そのものを形成することが社会の1つのニーズになってきている。すなわち、最近は「参画する力」の養成そのものが教育目的とされはじめているのである。

特に改正教育基本法の教育目標の3番目に、『公共の精神に基づき、主体的に社会の形成に参画し、その発展に寄与する態度を養うこと』がかかげられたので、本格的に参画力を養成する教育としての『参画教育』が教育課題としてクローズアップされると予測される。その時、参画教育の理論と技術が力を発揮できるよう著者も準備を進めている。

梅本の知の3側面をこの参画教育にあてはめると、①参画教育の内容としての参画知教育、②参画教育の方法としての参画型教育、③さらに教育目的としての参画力教育が参画教育の3つの領域として浮かび上がる。さらに、参画知は参集型で、参画型の体験は参与型で、参画力は参画型で学ぶのが効果的だということになる。ラベルワークはどのモードでも活用できる。

(2) 今後の参画教育実践のために

最後に、実践的なポイントを強調して本稿をとじたい。

第1は、今日参画力をつけたり、参画型で学びを進めているのはまったく普通の学生と普通の先生だということを強調したい。著者らの永年の実践によれば、普通の学生と普通の先生で参画教育はできる。さらに、実践されている先生も学生も楽しんでいる。特にラベルワークが技術的に完成されたので、ほとんど失敗がなく参画教育を導入できる(八尾坂, 2007)。

この参画教育を体験すると学生が個人の学びだけではなくて、グループやグループを束ねたクラスで学ぶことがこんなに面白いかということに気付く。教員のほうも、従来は学生一人ひとりを“個別に指導”しているので、教員と個々の学生とは圧倒的に力の差がある訳だが、参画方式では、学生が組織的に学ぶので、学生側のパワーが総体としては教師側と拮抗するぐらいにエンパワーされる。その結果、本当の意味で“学生と教師との学び合い”が出現する。これは心ある教員・学生にとってはワクワクする楽しい体験である。

第2に今日様々な高等教育機関での教育改革に教職員が頑張っているが、もう1つのアプローチとして学生が推進力になって、あるいは学生と教職員が一体になって大学をよくしていくというスタイルがもっと挑戦されるべきである。これが学生参画方式である。日本が得意のQCの考え方を教育の場に日常的に導入・定着させようという訳である(岡本正耿編, 2007)。

教育のクオリティーをよくしていく本質的な推進者は学習者自身であるということを教員と学生が心から納得するとこの扉が開く。まず教員と学生の両方が誠実に向かい合い、交流し、それから肩を並べて、ベクトルを合わせて、当該の大学の理想の学びの場を創出する時代を招来しよう。少なくともこの参画方式でその大学の授業の基本のフレームを作れば、あとは時間をかけてブラッシングアップしていくこともできる。教員と学生が時間をかけてそれを使い込んでいけばよい、この

方式を“学生参画型大学開発”と呼べば、参画教育・参画授業はそのための基幹教育と位置づけられる。もちろんこの方式はFDの新しいスタイルでもある。

引用文献

- 家本修 (2006). 「賞味期限がきた大学教育」『明治大学情報科学センター年版』18号、pp.25-41.
- 梅本勝博 (2006a). 「教育経営を知識経営と知識経営の枠組みを考える」『日本教育経営学会紀要』48号.
- 梅本勝博 (2006b). 『ナレッジ・マネジメントのパラドックス』 日立技研.
- OECD・CERI 著／立国慶裕訳 (2006). 『教育シナリオ:未来思考による新たな学校像』 明石書店 pp.29-50.
- 岡本敏雄 (2007). 「知識の学習から力量の学習へ」、西之園晴夫・岡本敏雄編著『情報科教育の方法と技術』 ミネルヴァ書房、pp.79-90.
- 岡本正耿編 (2007). 『経営品質導入で学校が劇的に変わる』 学事出版、pp.52-65.
- 栗原潤 (2005). 『日本の知識戦略』 慶應義塾大学出版会、pp.203-213.
- 坂井和男 (2006). 「大学教育におけるブルーオーシャン戦略」『明治大学情報科学センター年版』18号、pp.17-23.
- 佐藤学 (2005). 「教室のフィールドワークと学校のアクション・リサーチのすすめ」、秋田喜代美・恒吉僚子・佐藤学編『教育研究のメソドロジー：学校参加マインドへのいざない』 東京大学出版会、pp.3-13.
- ジョージ・ジェイコブズ著／関田一彦監訳 (2005). 『先生のためのアイデアブッカー協同学習の基本原則とテクニック』 ナカニシヤ出版.
- 杉山公造他編 (2002). 『ナレッジサイエンス—知を再編する64のキーワード—』 紀伊国屋書店.
- 大学基準協会 (2007). 『特色ある大学教育支援プログラム事例集』.
- 西林慶武 (1997). 「ユースワーク報告書シリーズ 1996年後期、教育方法論、様々な教育の場で行われる私達の理想の教育方法、クラスワーク」 報告書刊行会.
- 野中郁次郎・竹内弘高・梅本勝博 (1996). 『知識創造企業』 東洋経済新聞社.
- 野中郁次郎・紺野登 (2003). 『知識創造の方法論』 東洋経済新聞社、pp.164-203.
- 林義樹 (1994). 『学生参画授業論』 学文社.
- 林義樹 (1998). 「学生による授業開発」、経済学教育学会編『大学の授業を作る—発想と技法—』 青木書店、pp.17-30.
- 林義樹 (2002a). 『参画教育と参画理論』 学文社、pp.187-227.
- 林義樹 (2002b). 「学生参画の授業と授業統合」『明治大学情報科学センター年報』14号、pp.105-139.
- 林義樹 (2003). 「参画の定義・意味・展望」『明治大学情報科学センター年報』15号、pp.91-105.

- 林義樹 (2004). 「授業方法を極める」『明治大学情報科学センター年報』16号、pp.91-105.
林義樹 (2006). 「日本教育経営学会第45回大会報告」『日本教育経営学会紀要』第48号、pp.260-261.
美馬のゆり・山内祐平 (2005). 『「未来の学び」をデザインする』 東京大学出版会.
八尾坂修編 (2006). 『子どもの人間力を育てる学校改善マネジメント』 教育開発研究所.
八尾坂修 (2007). 『信頼を創造する公立学校の挑戦』 ぎょうせい.
ドミニク・S・ライチェン著/立国慶裕訳 (2006). 『キー・コンピテンシー』 明石書店.

Research Paper

Next-Generation Higher Education in the Knowledge Society:

From the Perspectives of Knowledge Management and Participatory Education

Hayashi, Yoshiki

A wave reforming higher education including postgraduate education is now taking place in Japan. In line with this trend, arises a demand for a grand design of what higher education reforms should aim for to trigger a paradigm shift in the whole educational field as well as for strategies of how they should proceed to attain the goal.

Summing up again the accomplishments of the author's longtime practical research and development of *sankaku* (participatory) education from a perspective of knowledge management, more specifically, managing new "knowledge," this paper discusses the following four issues:

- 1) From the educational point of view, "knowledge creation" is essential for ongoing knowledge socialization (premise);
- 2) Key words of "individuality," "humanity," "ability to participate in the society," and "quality knowledge" should be kept in mind in the practice of next-generation higher education (goal);
- 3) A relationship between participation attitude and the quality of knowledge plays an important role as a general principle of education (principle); and
- 4) Strategies based on the three-index principle for participation and the formation of participation-driven communities are instrumental in achieving the goal (measures).

Key words: next-generation high education, participatory education, knowledge society, knowledge creation, social participation skills
