

# 児童・生徒がアナログ作品を簡単に 入力、蓄積、活用（印刷／投影）

## － Web 活用データベースソフト 「チルドレンライブラリ」のご紹介 －

エプソン販売株式会社

公共ソリューション営業課 赤羽 成功

AKAHANE.SHIGENORI@exc.ehb.epson.co.jp

<http://www.i-love-epson.co.jp/>

キーワード：総合的な学習の時間、体験学習、学校間交流

### 1. はじめに

「チルドレンライブラリ」は、絵画や書道、工作といったアナログ作品をデジタル化して蓄積し、ポスターやアルバム、スライドショーなどさまざまなスタイルで活用できる情報共有支援システムです。蓄積された作品は自動的にデータベース化され、学年や教科、行事、個人名などの条件別に検索したり、ホームページとして公開、閲覧したりできます。

### 2. システムの利用シーンと特長

#### 2.1 想定する授業シーン

学校での情報教育における、先生の負担を軽減したい。

##### (1)児童・生徒が自ら操作

デジタル保存された作品を選び、あらかじめシステムに登録されたクラス名簿の中から自分の名前を選択し、題名を入力して、登録（公開）を先生に依頼します。先生の確認後、登録（公開）がされます。

##### (2)作品のふり返りが可能であること

児童・生徒が保存した作品はホームページの形式で表示し、校内のイントラネットに接続されたコンピュータから入学から卒業までの作品をはじめ、クラブ活動や学芸会などの作品を閲覧することができます。

児童・生徒自身が閲覧することはもちろん、先生方の評価材料としてのシステム活用も可能です。

##### (3)保護者まで見える

入学から卒業までの作品をアルバム印刷、CD 化することにより家庭に持ち帰り保護者が見える形として活用される。

#### 2.2 システムの特長

アナログ作品を簡単に入力、蓄積、活用（投影、印刷）

「チルドレンライブラリ」は、ネットワーク上で動作する統合画像管理機能を持つ小中学校向けのシステムとしてのシステムとして提供されます。チルドレンライブラリのサーバプログラムは市区町村単位もしくは、学校単位に設置されているサーバコンピュータ上で動作し、データの蓄積と管理機能を提供します。そして、各学校内に設置されているコンピュータからこのサーバにアクセスして操作するという方法をとります。

児童・生徒が先生の指導のもとで、ブラウザに表示される「チルドレンライブラリ」の画像を操作していくと、自分たちのアナログ作品（絵画、書道など）や写真を画像データとして、サーバ上に管理者が用意した各学校のホームページに登録できます。さらに必要に応じ登録されている画像をダウンロードして、たとえば個人の小学校の思い出アルバムを作成したり、クラスで運動会などのイベントアルバムを作成して印刷したり、CD に保存するといった処理が可能です。

このように「チルドレンライブラリ」は、登録されている画像データの分類蓄積機能、登録されたデータの閲覧機能、必要なデータをダウンロードして活用を可能にしていると同時に、システム管理者から児童・生徒まで、どのシーンでも操作しやすい画面を備えた統合画像管理機能を持つシステムとして利用になれます。

また様々な利用者を想定したカラーユニバーサルデザイン、アクセシビリティなど色弱者（第一色覚障害（赤の認識がしにくい）、第二色覚障害（緑の認識がしにくい）、第三色覚障害（青の認識がしにくい））にとっての色の見え方まで整理された見やすいデザインを配慮しています。



(参考画面：例) 学校 TOP ページを想定



マイ・アルバム イメージ

### 3. 本ソフトウェアを用いた実証実験

小中学校での実証実験により、想定される活用シーンの掘り起こしと授業実践への模索といった、さまざまな観点からの活動を行ってきた。

小中学校には、想像以上のアナログ作品が存在するとともに 以下の事象も発生する。

#### (1) 先生の立場

多くの作品を保管、管理および最終的に児童・生徒への返却は膨大な事務量が発生する。

展示など、作品の移動など困難である。

学校行事の作品を素材として拡大してポスターなどとして使用したい。

#### (2) 児童・生徒

自分の作品が掲載後 汚れたり やぶれたりして がっかりする。

#### (3) 保護者

子供の作品を持ち帰ったあと しばらくすると見る事が不可能 保存できない。(紛失、破棄等)

作品をまとめて欲しい。

#### (4) 教育センター

学校間での交流に向け、市区町村内のすべてのデータを一括管理、運用、活用したい。

### 4. 普及活動

認知活動を高める観点から、以下の活動を行ってきた。

- ① 新聞掲載
- ② 教育関連の学会等での発表および展示
- ③ 教育関連のイベントでの展示
- ④ システムの運用の観点から PC 教室の環境面でのノウハウをもつパートナー (協業先) の連携
- ⑤ 研究協力校での授業実践 (ソフトウェアとしてのブラッシュアップ継続中)

### 5. 検証の成果と今後の展開に向けて

本製品の着目点

- ① アナログ作品の蓄積、活用 (印刷/投影) が一連の操作が児童・生徒が行えること。
- ② 入学から卒業までのアナログ作品を個人単位に簡易に抽出することにより、マイアルバムが作成できる。
- ③ 個人情報に十分に配慮し、将来的に教育のイントラネットから地域のイントラネットへの発展。  
(公共施設での 作品の投影がスライドショーなどとして 簡単に実現可能)

### 6. おわりに

登録した作品をさまざまな形式で出力できるのがこのソフトの一番の魅力です。大判プリンタでポスターを作ったり、アルバムにまとめ作品集にしたり、スライドショーにしてプロジェクターで投影したりするなど、目的に応じた出力形式が自由に選べます。

まずは、手元にあるアナログ作品を登録し、アルバムや大判ポスターづくりなどで楽しさを実感いただき、学校の情報機器と先生方の遊び心を生かした新しい活用アイデアが生まれてくることを期待します。