

4 連デジタルサイネージで子どもたちが主体的なデジタルクリエイターに ～ だれでもできる民間販売戦略的教育活動への転用 ～

長崎市立稲佐小学校 校長 岡田 政宏

キーワード：デジタルサイネージ、プレゼン、開かれた学校、学習者用パソコン

実践の概要

開かれた学校づくりの秘策として、学校経営の核に民間企業の販売戦略として成果を上げ、注目されているデジタルサイネージの導入を積極的に進めた。



写真1 玄関に設置した4連デジタルサイネージ
(本校出身の福山雅治さんの出演 CM も許諾を受け投影)

1. 目的・目標

(1) デジタルサイネージで開かれた学校づくり

長崎（地域）や本校の魅力発信、子どもたちの日常の見える化、そして子どもたち自身の情報活用能力のお披露目の場として、玄関にメディアプレイヤーとビデオウォールコントローラーに接続した4連大型デジタルサイネージ（65型×4台）を設置。作成したコンテンツはクラウドにも保存し、保護者向け学校だより『いなさの風』にて公開。

(2) デジタルサイネージで校務DX

校長室や職員室には電子黒板の導入により廃棄処理になろうとしていた古いテレビをサイネージとして再利用し、日々の予定や安全確保、職員研修に活用しているほか、日々の欠席連絡や不登校傾向の子どもが過ごす別室とのオンライン中継、子どもたちが校長へ各種提言をするプレゼンステージとして活用。

2. 実践内容

2.1 サイネージ戦略を学校経営の核に

学校経営方針の柱は、「学びの多様化に答える学校～なりたい自分になるために～」である。様々な個性をもった子どもたち、学校というサイクルに不応を起している子どもたち、一人一人に寄り添い、その多様なニーズに適切に対応していくためにも ICT の活用は必須である。個々人の興味関心を大切にしながら、主体的な学びを展開していくために、まずは授業全体の1割を目標に、子どもに学びを委ねる取組を模索している。そのよう



写真2 接続コントローラ

うな中、本校で採用したアプリが AI ドリル「Qubena（キ

ュビナ）」とデザインアプリ「Canva（キャンバ）」である。詳細の使い方はここでは割愛するが、まず、Canva を活用して総合学習や委員会活動、放課後のスポーツなど、みんなに知らせたいことをこのサイネージで告知するための準備を始めた。まず、校長による特別授業で4連デジタルサイネージの投影の仕組みとコンテンツ作成のためのコツを伝えた。写真1の4連デジタルサイネージの丸数字は、コンテンツを作成するパソコン画面では、写真3のように田の字型の丸数字の部分となる。子どもたちは、授業や放課後等の時間を活用して、試行錯誤しながらコンテンツづくりを始めた。



写真3 パソコン画面でのレイアウトは田の字型

2.2 デジタルサイネージと動く学校だよりの連携

日常的な教育活動の様子は、デジタルサイネージで投影するとともに、動画データをドライブに保存し、学校だよりに2次元バーコードや短縮した URL を掲載し、保護者向け連絡ツール「tetoru（テトル）」を使い PDF で送信。保護者は居ながらにして、自身のスマホ等で学校内での生き生きとした子どもたちの様子を視聴することができる。学校での子どもたちの様子がとてもよく分かったと保護者や地域住民からは好評を得ている。もちろん、すべての家庭に肖像権の確認をするとともに、子どもたち一人一人の表情や名前が精彩に映りこんでいるコンテンツについては、保護者のみ閲覧可能としている。子ども自身がどのように使ったら効果的か理解が難しい AI ドリル「Qubena（キュビナ）」の取組方法や強調月間の告知、取組方法が複雑な「プログラミングコンテスト」の告知、「図書館を使った調べる学習コンクール」の受賞作品をデジタ



写真4 動く学校だよりの紹介
(長崎国際テレビ)

ルブックで紹介する等、デジタルサイネージと動く学校だよりを連携して周知を図った。



写真5 学習ポイントを知らせる告知

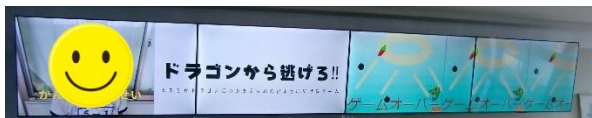


写真6 出品したプログラミング作品を紹介

2.3 職員室や校長室は作戦会議室

職員室や校長室に取り付けたサイネージ（旧式テレビの再利用）も様々な教育活動で有効に活用している。年間を通し、省エネ王国の取組をしている子どもたちは、今年の活動方針について、考えをパソコンで共同編集し、国王である校長に対して提案をしに校長室へやってくる。もちろん、いつ来るかのアポどりなど、自分たちで判断・調整できるようにしている。学習者用パソコンをつないで提案内容を説明し、計画どおり進めてよいかのアドバイスを求める。同様な内容は、地域を代表する自治会長の皆様にも提案し、拍手喝さいを浴びるとともに自治会の協力も約束いただき、子どもたちにとって今後の主体的な活動のさらなる自信となった。保健室や校長室、そして担任 PC と校内別室との接続では、空き時間の少ない小学校での見守りの一助としてとても有効に機能している。



写真7 校長室で提案のプレゼン

2.4 教職員も負けずにスキルアップ

子どもたちは試行錯誤しながらも、導入された新しいアプリをどんどん使いこなしていく。逆に苦手な教職員は二の足を踏む傾向にある。そこで、まずは、教職員自らがその楽しさや有用性を知り、どのような学習場面で有効に活用できるのか知っていける研修会を企画した。講師にお招きしたのは、Canva のシニアマネージャーの坂本良晶氏。せっかくの機会ということで、市内の全小学校に呼び掛けたところ 100 名以上の希望者が集まり、盛会となった。



写真8 本校で実施した研修で意欲的に学ぶ教職員

3. 成果

子どもたちがデジタルクリエイターとして、学習者用パソコンで Canva や Google スライドなどを駆使して、4 面デジタルサイネージ用のコンテンツを作る。作った試作コンテンツは、自主的に一度デジタルサイネージに映してズレを微調整して仕上げる。新しいコンテンツが登場するたびに子どもたちが自然とサイネージに集まり品評会を行う。「委員会活動で全校生徒に知らせる告知を作りたいです。」担当教師は、ICT は得意ではない。「大丈夫です。自分たちでできます。」子どもたちの自信に満ちた声が教師を後押しする。「バスケット部の部員を増やすために部員募集の CM を作りたい。」「デジタルサイネージを何か活用して発信できないかな。」子どもたちの情報活用能力を発揮するとっておきのステージとして、今日も子どもたちのコンテンツづくりの挑戦が続いている。



写真9 玄関で微調整

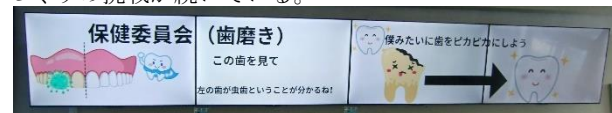


写真10 保健委員会の子どもの共同作成作品

4. 今後に向けて

子どもたちの活動が広くメディアで紹介されたこともあり、自治会で実施される「盆踊り大会」や「イルミネーション点灯式」、育成協議会主催で行われる「全員集合ラジオ体操」「クリーン作戦」「持久走大会」など、デジタルサイネージは学校内だけでなく地域の情報発信の起点としての期待も高まっている。



写真11 テレビ放映された学びの様子を、デジタルサイネージで紹介 (各局承諾済み)

また、本校は令和 8 年度まで県教委・市教委の研究協力校として、授業全体の 1～2 割を「子どもに委ねる授業」へと転換を図ることとしている。個別最適な学びと協働的な学びの一体的な実現で、全ての子どもたちの可能性を引き出す学びをめざしている。その挑戦の様子も、今後積極的に発信していくこととしている。



写真12 学びの転換を目指す授業の配信