

## 第4学年2組 「総合的な学習の時間」学習指導案

### 1 単元名 「著作権ってなあに」(情報モラル)

#### 2 単元について

インターネットの急速な広がりによって、生活が豊かになったり、便利になったりする光の部分だけでなく、影の部分も顕在化してきている。その一つに著作権侵害の問題がある。著作物がデジタル化され、インターネット上に公開されると、利用者は自由にコピーして利用してもよいという誤解が生じやすい。著作権者を侵害するような著作物の利用を行い、訴訟問題にまで発展するケースもある。そのため、これからの情報化社会を担う児童に、他人の権利を侵害したり、自分の権利を侵害されたりすることがないように、著作権について基本的な知識を身に付けさせる必要がある。

学級の児童の実態調査によると、人の著作物をまねして写したり、写されたりした経験は半数近くに上っている。また、家庭にコンピュータがあり、インターネットを利用している児童も多い。さらに、コンピュータを使ったコピー・貼り付けを経験している児童もいる。しかし、著作権についてどのようなことなのか知らないと答える児童は9割、ホームページにキャラクターや歌手の写真を載せても「よい・わからない」と答える児童が6割以上いることから考えると、著作権に対する意識は低いといえる。学校の調べ学習においても、インターネットで検索した情報を、簡単に引用しようとするなどの実態が見られる。

そこで、本単元では、児童の生活に身近な題材を取り上げ、著作権に対する意識を高めて、自分の問題として考えさせるようにしたい。題材には著作権者と著作物の利用者の二つの立場を盛り込むことで児童に多様な考えを出させ、著作物の大切さに気付かせていく。著作権について理解し、情報を正しく利用して、情報発信を行っていくにはどうすればよいかについて、話し合いを通して学ばせたい。

アンケート集計結果 対象児童 22人

著作権という言葉を知っている。	はい 9% いいえ 91%
友だちの絵や文をまねしたことがある。	はい 41% いいえ 59%
友だちに自分の絵や文をまねされたことがある。	はい 55% いいえ 45%
ホームページにキャラクターや歌手の写真をのせてよい。	はい 18% いいえ 36% わからない 46%
コンピュータを持っている。	自分専用 14% 家族と共用 64% ない 22%
インターネットをするとき保護者がいる。(コンピュータ所有者)	いる 53% いない 24% ときどき 18% しない 5%
コンピュータでコピー・貼り付けをしたことがある。	はい 18% いいえ 82%

#### 3 単元の目標

- 自分の体験をふり返り、著作権について課題を設定することができる。(課題設定力)
- 著作権について正しく理解し、自己の課題を解決することができる。(問題解決力)
- 著作権に関する自己の問題点や改善策について意見を出し合うことができる。(コミュニケーション力)
- 著作権を守った正しい引用の仕方を知り、情報発信に生かすことができる。(実践力)

#### 4 研究との関連

##### (1) 子どもを伸ばすための情報メディア機器の効果的な活用

###### ア 子どもの意欲を高めるために

日常何気なく行っている事例について、体験シミュレーション型のデジタル教材を使って提示することで、身近な問題として考えられるようにした。また、デジタル教材をプロジェクターで大きく映し出して見せ、クラス全員で話題を共有することで、学び合いの意欲を高めるようにした。

###### イ 子どもの理解を深めるために

コンピュータのクイズ教材を活用して、様々な場合における著作権問題を考える場を設定することで、一人一人の理解が深められるようにした。

ウ 子どもの思考力・表現力を育てるために

情報メディア機器での提示と黒板掲示の併用を行い、デジタル教材を映し出したシーンの中で、問題提起となる場面は静止画として黒板に張り出すことで、児童に深く考えさせるようにした。また、授業展開に合わせて、デジタル教材の場面と合わせたワークシートも用意し、登場人物の会話やその後の展開を予想させることで、話し合いの活性化を図った。

(2) パソコン室の活用の工夫と情報モラル指導

イ 情報モラル指導

著作権問題に詳しいゲストティチャーを迎えて解説していただくことにより、様々な著作権についての基本的な知識を身に付けることができるようにした。

(3) 特別支援教育の視点からの情報メディア機器の活用

普段授業に集中できない児童も興味をもって授業に取り組めるように、体験シミュレーション型のデジタル教材を大きく提示したり、コンピュータのクイズ教材を活用したりすることで、楽しく取り組み、学習意欲が持続できるようにした。

5 単元の展開計画と評価計画（総指導時数 3時間）

時	主な学習活動	評価規準及び研究との関連（☆）
1	<p><b>情報の収集</b> 「それは、ぼくの作品？」 ○作品制作についてのデジタル教材を見て、問題点について話し合う。 ○著作権の意味や役割について知る。 ○もう一度、事例を見直して、問題点の指摘と改善策を考える。 ○日常生活をふり返り、情報の収集についてどのようにしたらよいか考える。</p>	<p><b>課</b>自分の体験をふり返り、著作権について課題を設定することができる。 <b>問</b>著作物の大切さに気付き、自他の著作物を大切にすることを養う。 ☆日常何気なく行っている事例について、体験シミュレーション型のデジタル教材を使って提示することで、身近な問題として考えられるようにした。また、デジタル教材をプロジェクターで大きく映し出して見せ、クラス全員で話題を共有することで、学び合いの意欲を高めるようにした。</p>
2 ( 本 時 )	<p><b>情報の利用</b> 「学級新聞を作ろう」 ○学級新聞制作についてのデジタル教材を見て、問題点について話し合う。 ○著作権を守って情報を正しく利用する方法について知る。 ○もう一度、事例を見直して、問題点の指摘と改善策を考える。 ○日常生活をふり返り、情報の利用についてどのようにしたらよいか考える。</p>	<p><b>問</b>著作権を守って情報を正しく利用するためには、どうすればよいかを考える。 <b>コ</b>自己の問題点や改善策について意見を出し合うことができる。 ☆情報メディア機器での提示と黒板掲示の併用を行い、デジタル教材を映し出したシーンの中で、問題提起となる場面は静止画として黒板に張り出すことで、児童に深く考えさせるようにした。また、授業展開に合わせて、デジタル教材の場面と合わせたワークシートも用意し、登場人物の会話やその後の展開を予想させることで、話し合いの活性化を図った。 ☆著作権問題に詳しいゲストティチャーを迎えて解説していただくことにより、正しい著作物の利用について、基本的な知識を身に付けることができるようにした。</p>
3	<p><b>情報発信</b> 「作品を発表しよう」 ○作品発表についてのデジタル教材を見て、問題点について話し合う。 ○プライバシーや著作権を守った正しい情報発信の仕方について知る。 ○もう一度、事例を見直して、問題点の指摘と改善策を考える。 ○日常生活をふり返り、情報発信についてどのようにしたらよいか考える。</p>	<p><b>実</b>正しい引用の仕方を知り、情報発信に生かすことができる。 <b>コ</b>自己の問題点や改善策について意見を出し合うことができる。 ☆コンピュータのクイズ教材を活用して、様々な場合における著作権問題を考える場を設定することで、一人一人の理解が深められるようにした。</p>

学習活動	学習活動への支援	資料・準備
<p><b>1 本時の学習内容を知る。</b>            (1) 著作権という言葉を知り、どのようなことをイメージするか、アンケート結果を聞く。            (2) 著作権について学習していくことを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;">著作権について知ろう。</div>	<p>○児童の著作権に対する意識調査を行い、児童の実態を把握しておく。            ○実は、著作権についての正確な知識や理解をしていないことに気づかせる。</p>	<p>アンケート結果</p>
<p><b>2 具体的な事例から、具体的にどのような行為と、その結果に問題があったのか考える。</b>            作品制作についてのデジタル教材を見て、問題点について話し合う。            (予想される児童の反応)            ・勝手に友達作品を使っている。            ・自分の作品じゃないのに、自分の作品にしている。            ・友達に悪い。</p>	<p>○教材用の架空の事例を用意しておく。            ☆日常何気なく行っている事例について、体験シミュレーション型のデジタル教材を使って提示することで、身近な問題として考えられるようにした。また、デジタル教材をプロジェクターで大きく映し出して見せ、クラス全員で話題を共有することで、学び合いの意欲を高めるようにした。            ○問題と思われることやその後の展開について発表させる。            ・作品は作者自身が書いたものか。良い作品にするためなら、どんな画像や素材、情報を使ってもよいのか、児童に投げかける。            ・自分が作ったものや情報を他人に勝手に使われたらどう思うか、立場を替えて考えさせる。            ・勝手に使われていやな思いをしたことがあるか、似たような体験があるか、話し合わせる。            ◎思いや考えを素直に表現している児童を賞賛し、他に広める。</p>	<p>コンピュータ プロジェクター ワークシート 場面絵</p> <p>アンケート結果</p>
<p><b>3 著作権とは何かを知る。</b>            (1) 著作権の意味と役割について知る。            (2) 著作権の存在を知り、身の回りにもたくさんの著作物があることを認識する。</p>	<p>○著作権について解説をする。            ①著作権とは            ②何のためにあるのか            ③身の回りの著作権            ◎難しい用語は避けて、要点を押さえた説明を心がける。</p>	<p>資料</p>
<p><b>4 もう一度事例を見直して、問題点の指摘と確認をする。</b></p>	<p>○もう一度事例を見直して、問題点の指摘と確認をする。</p>	<p>コンピュータ プロジェクター</p>
<p><b>5 著作権を大切にするためにはどうすればよいかを考える。</b>            事例について、改善策を考える。            (予想される児童の反応)            ・友達作品を勝手に使わない。            ・作品は、自分が書く。</p>	<p>○事例について改善策を話し合い、著作権を大切にするためにはどうすればよいかを考えさせる。            ※著作物の大切さに気づき、自他の著作物を大切にすることを養う。</p>	<p>ワークシート 場面絵</p>
<p><b>6 授業のまとめ</b>            授業の内容を振り返り、感想を発表して、共通認識として著作権の知識・理解をまとめる。</p>	<p>○著作権について、学習したことをまとめさせる。            ※友達のお話を意識して書いたり、教師が紹介したりすることで、互いに認め合ったり学び合おうとしたりする心が育つようにする。</p>	<p>ワークシート</p>

※ 本時に関わる教材 (参考) 楽しく学ぼうみんなの著作権 (文化庁著作権課)

「それは、ぼくの作品?」「©ってなあに?」 [http://deneb.nime.ac.jp/contents/school\\_child/index.htm](http://deneb.nime.ac.jp/contents/school_child/index.htm)

6 本時の活動

(1) 題材名 「学級新聞を作ろう」

(2) ねらい

○情報を正しく利用するためには、どうすればよいかを考えることができる。 (問題解決力)

(3) 授業の観点

- ・ 学習の導入で、日常何気なく行っているコピーの事例について、体験シミュレーション型のデジタル教材を提示することで、誰もが身近な問題として考えられるようにした。
- ・ 著作権問題に詳しいゲストティチャーを迎えて、著作権を守った情報の正しい利用法について解説していただくことにより、基本的な知識を身に付けることができるようにした。
- ・ まとめとして、クイズを活用して考える場を設定することで、一人一人の理解が深まるようにした。これらの方法は、著作権を守って情報を正しく利用するためにはどうすればよいかを考える上で有効であったか。

(4) 展開 ☆研究内容との関連 ◎児童指導上の留意点 ※人権教育上の配慮

学習活動	学習活動への支援	資料・準備
<p>1 本時の学習内容を知る。</p> <p>(1) これまでの新聞作りの方法について、アンケート結果を聞く。</p> <p>(2) 新聞作りをする上で、著作権を守って情報を正しく利用する方法について学習していくことを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>情報の正しい利用について考えよう。</p> </div> <p>2 学級新聞制作についてのデジタル教材を見て、登場人物の気持ちや問題点について考えて話し合う。</p> <p>(予想される児童の反応)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 丸写しでなければよい。</li> <li>・ 学習のためなら使ってもよい。</li> <li>・ 許可を取れば使ってもよい。</li> <li>・ 他人が考えたものは、使ってはいけない。</li> <li>・ 自分が楽しんで書いているのはいいが、発表してはいけない。</li> <li>・ 勝手に使われたり、変更されたりしたらいやな気持ちになる。</li> </ul> <p>3 著作権を守って、情報を正しく利用するためにはどうすればよいかを考えて話し合う。</p> <p>(予想される児童の反応)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ すぐにまねをせず、よく考える。</li> </ul>	<p>○これまでの新聞作りの方法に対する実態調査を事前に行い、児童の実態を把握しておく。</p> <p>○前時までの学習を想起させ、本時は著作権を守って情報を正しく利用する方法について学習していくことを知らせる。</p> <p>○新聞制作に携わり、著作権問題に詳しいゲストティチャーを迎えて授業を進めていくことを知らせる。</p> <p>○教材用の架空の事例を用意しておき、問題と思われることやその後の展開について発表させる。</p> <p>☆日常何気なく行っている事例について、体験シミュレーション型のデジタル教材を使って提示することで、身近な問題として考えられるようにした。また、デジタル教材をプロジェクターで大きく映し出して見せ、クラス全員で話題を共有することで、学び合いの意欲を高めるようにした。</p> <p>☆情報メディア機器での提示と黒板掲示の併用を行い、デジタル教材を映し出したシーンの中で、問題提起となる場面は静止画として黒板に張り出すことで、児童に深く考えさせるようにした。また、授業展開に合わせて、デジタル教材の場面と合わせたワークシートも用意し、登場人物の会話やその後の展開を予想させることで、話し合いの活性化を図った。</p> <p>○著作権者と著作物の利用者の二つの立場を盛り込むことで児童に多様な考えを出させ、著作者や著作物の大切さに気付かせる。</p> <p>◎思いや考えを素直に表現している児童を賞賛し、他に広める。</p> <p>○事例について改善策を話し合い、著作権を守って、正しく利用するためにはどうすればよいかを考えさせる。(ゲストティチャー)</p>	<p>アンケート結果</p> <p>コンピュータ プロジェクター ワークシート 場面絵</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>・他の人が考えたものを勝手に使ったり、変更したりして発表しない。許可が必要かどうか確認する。(前時の確認)</li> <li>・よりよい作品にするために、他の人が考えたものを利用するときは、何をどのように利用するとよいか、よく考える。</li> <li>・他の人が考えたものを利用するときは、作った人の気持ちを考える。</li> </ul>		
<p>4 著作権を守って情報を正しく利用する方法について知る。</p> <p>①自分で楽しむことと多くの人に配布することの違い。</p> <p>②著作物を利用する際には、原則として著作権者の許可が必要である。</p> <p>③著作物は、個人的に使用するときは、複製することができる。</p>	<p>○著作権を守り、情報を正しく利用する方法について解説をする。(ゲストティチャー)</p> <p>◎難しい用語は避けて、要点を押さえた説明を心がける。</p> <p>☆著作権問題に詳しいゲストティチャーを迎えて解説していただくことにより、正しい著作物利用についての基本的な知識を身に付けることができるようにした。</p> <p>○自他の著作物を大切にすることで、コピーだけでは意味がないことに気付かせ、自分の創造性を生かして制作していく態度が育つようにする。</p>	<p>資料 ワークシート</p>
<p>5 他の場面での情報の正しい利用について、クイズ教材をもとに考える。</p>	<p>☆コンピュータのクイズ教材を活用して、他の場面を設定することで、一人一人の理解が深められるようにした。</p>	<p>コンピュータ プロジェクター</p>
<p>6 学習のまとめ 授業の内容を振り返り、共通認識として情報の正しい利用法についてまとめる。</p>	<p>○著作権を守り、情報を正しく利用する方法について学習したことをまとめさせる。</p> <p>※友達のよさを意識して書いたり、教師が紹介したりすることで、互いに認め合ったり学び合おうとしたりする心が育つようにする。</p>	<p>ワークシート</p>

※本時に関わる教材 (参考)

- ・楽しく学ぼうみんなの著作権 (文化庁著作権課) 「真似してかいたらいけないの？」  
[http://deneb.nime.ac.jp/contents/school\\_child/index.htm](http://deneb.nime.ac.jp/contents/school_child/index.htm)

学習活動	学習活動への支援	資料・準備
<p><b>1 本時の学習内容を知る。</b> 情報の正しい引用・情報発信の仕方について学習していくことを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>著作権を守って、情報を正しく引用して発信しよう。</p> </div>	<p>○前時までの学習を想起させ、本時は情報の正しい引用・情報発信の仕方について学習していくことを知らせる。</p>	
<p><b>2 具体的な事例から、具体的にどのような行為と、その結果に問題があったのか考える。</b> 作品発表についてのデジタル教材を見て、問題点について話し合う。 (予想される児童の反応)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・他の人が書いたことを使っているのに、黙っている。</li> <li>・どこまでが自分の意見が分からない。</li> <li>・何を見て書いたのか分からない。</li> </ul>	<p>○教材用の架空の事例を用意しておく。 ☆日常何気なく行っている事例について、体験シュミレーション型のデジタル教材を使って提示することで、身近な問題として考えられるようにした。また、デジタル教材をプロジェクターで大きく映し出して見せ、クラス全員で話題を共有することで、学び合いの意欲を高めるようにした。 ○問題と思われることやその後の展開について発表させる。 ◎思いや考えを素直に表現している児童を賞賛し、他に広める。</p>	<p>コンピュータ プロジェクター ワークシート 場面絵</p>
<p><b>3 情報の正しい引用・発信の仕方について知る。</b> (1) 他人の著作物を引用する際は、許諾をとることを確認する。(前時の確認) (2) 他人の著作物を引用して発表する際は、自分の意見と他人の意見、出典を明らかにして発信することを知る。</p>	<p>○情報の引用・発信の仕方について解説をする。 ・許諾を取ること ・自分の意見と他人の意見を明らかにすること ・出典を明らかにすること ◎難しい用語は避けて、要点を押さえた説明を心がける。</p>	<p>資料</p>
<p><b>4 もう一度事例を見直して、問題点の指摘と確認をする。</b></p>	<p>○もう一度、事例を見直して、問題点の指摘と確認をする。</p>	
<p><b>5 プライバシーや著作権を守った正しい情報発信の仕方について知り、情報発信に生かすためにはどうすればよいかを考える。</b> (1) 事例について、改善策を考える。 (予想される児童の反応)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・他の人が考えたことを使うときは、許可をもらう。</li> <li>・自分の意見と他の人の意見が分かるように書く。</li> <li>・自分の意見をしっかり書く。</li> <li>・何を見て書いたか知らせる。</li> </ul> <p>(2)他人の著作物を使いたい場合、どのように発表したらよいか具体的な事例で考える。</p>	<p>○事例について改善策を話し合い、情報の正しい引用・発信の仕方について考えさせる。 ※自他の著作物を大切にすることから、コピーだけでは意味がないことから、自分の創造性を生かして制作していく態度が育つようにする。</p>	<p>コンピュータ プロジェクター ワークシート 場面絵</p>
<p>(2)他人の著作物を使いたい場合、どのように発表したらよいか具体的な事例で考える。</p>	<p>☆教材用の学級新聞を活用して、自他の意見や出典を明確にする練習を行い、一人一人の理解が深められるようにした。</p>	<p>練習問題</p>
<p><b>6 授業のまとめ</b> 授業の内容を振り返り、感想を発表して、共通認識として情報の正しい引用・発信の仕方をまとめる。</p>	<p>○情報発信について、学習したことをまとめさせる。 ※友達よさを意識して書いたり、教師が紹介したりすることで、互いに認め合ったり学び合おうとしたりする心が育つようにする。</p>	<p>ワークシート</p>

※ 本時に関わる教材 (参考)

楽しく学ぼうみんなの著作権 (文化庁著作権課) 「コピーしてはいけないの?」編集

[http://deneb.nime.ac.jp/contents/school\\_child/index.htm](http://deneb.nime.ac.jp/contents/school_child/index.htm)