

第4学年 「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。

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 授業の観点

(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

① 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。

② 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。

③ 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) 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。

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>情報の収集 「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>課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。 問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>情報の利用 「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>問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。 コ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>情報発信 「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>実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。 コ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>

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) 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
<p>1 本時の学習内容を知る。 (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。 (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。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;">情報の正しい利用について考えよう。</div></p>	<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。 ○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。 ○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>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。 (予想される児童の反応) ・丸写しでなければよい。</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>

- ・学習のためなら使ってもよい。
- ・許可を取れば使ってもよい。
- ・他人が考えたものは、使ってはいけない。
- ・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。
- ・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。



☆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。

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。

(予想される児童の反応)

- ・すぐにまねをせず、よく考える。
- ・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)
- ・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。
- ・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。

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。

- (1)自分で楽しむことと多くの人に配布することの違い。
- (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。
- (3)著作物は、個人的に使用するときには、複製することができる。

5 もう一度事例を見直して、問題点や改善策の確認をする。

6 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。

7 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。

☆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。



○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。

◎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。

○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。



☆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。

○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：新聞社勤務)

◎難しい用語は避けて、要点を押さえた説明を心がける。

○自他の著作物を大切にする上で、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。

☆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。



○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。

※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。

※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



学習プリント

ちよ さく けん
著作権ってなあに




年 組 番
 名前()

練習 調べた情報を利用して自動車研究を行い、コンクールにおぼすることにしました。

①許可がいつようなところまでしよう
 ②自分の考えは家で、他者からの情報は背でかこみましょう。

自動車会社のホームページ



最近にのささいな自動車作りの研究もしている。ハイブリッドとよばれる自動車生産も盛んでいる。

今まで売っている人の数は全部で5000人にもなる。1年に生産される自動車の数は20万台で、日本のほか外国にも輸出されている。

自動車研究


わたしが一番心にかかったのは、たくさんの機械がならんでいて、流れてくる自動車に部品をつけ、大量に生産している様子です。



工場で作っている人の数は全部で5000人にもなる。1年に生産される自動車の数は20万台で、日本のほか外国にも輸出されている。

自動車会社のホームページより利用
 [http://www. . .]

環境にやさしい自動車作りの研究もしている。ハイブリッドとよばれる自動車生産も盛んでいる。



遠くのことでもいろいろ考えていて、おもしろいなって思っています。

1 時間目 **それは、ぼくの作品?**

学習課題

○「それは、ぼくの作品?」を見て、考えてみましょう。

①作品の発表会を見た時の二人の気持ちを考えてみましょう。



②どこに、問題があったのでしょうか。

③どのようにしたら、よかったですか。

資料 1 著作権や著作物について

著作権	著作権法という法律によって、決められています。作品を作った人が持っている権利のことです。他人の持ち物を勝手にぬすんだり、使ったりしたらいけないのと同じで、他人が作った小説、音楽、映画、写真などを「作品」はすべて作った人のもの、だから、その人の許可なしでコピーしたり、売ったりしてはいけません。その権利を「著作権」といいます。
著作物	プロやアマチュア、子どもも大人も関係なく、作られた作品すべてを「著作物」といいます。著作物には、(1)や(2)のようなマークが入っているものがあります。

○がないものは?
 著作権は作品をつくると、必ず生まれます。(1)や(2)がついていなくても、身の回りの作品には、著作権があります。

○身の回りから、「著作物」を見つけてみましょう。

○著作権について、分かったことや本時の感想をまとめよう。

3時間目 作品を発表しよう

○学習課題

○「作品を発表しよう」を見て、考えてみましょう。

①友達の言葉を聞いて、ゆうとくんはどう思ったでしょうか。



②どこに、問題があったのでしょうか。

③どのようにしたら、よかったですか。

資料 3

調べたことをまとめるときは、次のようなことに気をつけましょう。

他人の意見と自分の意見をはっきりさせましょう。

図書で調べたとき

- ・ だれが書いたどんな本を見たのかを分かるようにしましょう。
(本の名前・書いた人・本の会社)

コンピューターで調べたとき

- ・ どんなページを見て調べたのか分かるようにしましょう。

(WebページのURL [http://www. . . .])

まともに見た人が、たしかめられるようにしておくといいですね。

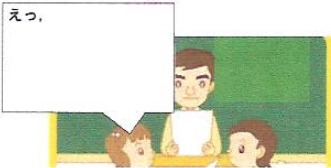
○著作権を守って自分の作品を作り、情報を正しく発表する方法について、分かったことや本時の感想をまとめましょう。

2時間目 学級新聞を作ろう

○学習課題

○「学級新聞を作ろう」を見て、考えてみましょう。

①先生に「このマンガの絵はまずいなあ」と言われたときのようこさんの気持ちを考えてみましょう。



②どこに、問題があったのでしょうか。

③どのようにしたら、よかったですか。

資料 2

◎著作権法で具体的に使ってはいけないこと

- ・ 友達が作った文章や写真を勝手に使うこと
- ・ 本、さつし、新聞などの文章や絵や写真を勝手に使うこと
- ・ テレビやビデオから取り込んだ映像を使うこと
- ・ まんがやアニメに出てくるキャラクターをまねて書いた絵を使うこと
- ・ 音楽や歌の歌詞を勝手に使うこと
- ・ 友達からの電子メールの内容を許可なしに勝手に使うこと

◎著作権があっても作品を自由に使える場合

- ・ 作品を使う許可をもらった場合
- ・ 著作権フリー(自由に使ってもいい)の場合
- ・ 自分が楽しむためにコピーするような場合
- ・ 先生が学校の授業で使うために、他人の作品をコピーしてみんなに配るような場合
- ・ 学校の発表会で、げきを上演する場合(無料で上演するとき)

○著作権を守って情報を正しく利用する方法について、分かったことや本時の感想をまとめましょう。