

第6学年道徳学習活動案（情報モラル）

長岡市立上組小学校 教諭 水谷 徹平

- 1 主題名 どこからがオリジナル？オリジナルってどういうことだろう
- 2 目指す子どもの姿 自分や他人の言動の影響を想像し，知的所有権やネチケット，個人情報大切に被害者・加害者にならないよう行動する態度を身に付ける
- 3 本時のねらい 創作物を作り，発信するときに気をつけた方がいいことを考える。
- 4 展開

	学習活動	○主な発問・指示・活動 ・予想される児童の反応	●教師の支援と指導上の留意点 ◎資料・準備物など
導入	○総合的な学習の時間で、オリジナルロゴ・キャラクタープロジェクトが案を出し、投票した理由を問う	①こだま美術館のキャラクター投票で、そのキャラクターを選んだ理由。 ・顔が可愛かったから。 ・こだま美術館を象徴する要素が入っているから。	◎オリジナルキャラクターの掲 示用画像
展開	○プロジェクトのメンバーから、キャラクター作成への思いを話してもらう。	○キャラクター作成で、考えたことや気をつけたこと。(プロジェクトメンバーから) ・かわいらしさ ・上組やこだま美術館を象徴するデザイン ・パクリにならないように	●事前にプロジェクトの子どもには発表があることを話し、内容を確認しておく。 ●自作資料上に、存在するアニメキャラクターの色や形、名前の一部を変えたものを例示し、他人の著作権を侵害する可能性があることを押さえる。
	○キャラクターの一つがピカチュウ(ポケモン)に似ていたことを話題にし、自作資料からどんな問題があるのかを考える。	②自作資料のそれぞれのキャラクターについて、問題があるかないかどうしてそう思うか。 ・ちょっとでもちがえば問題ない ・少しでも同じところがあるとダメ ・お金をもうけないものならいい	◎自作資料 ●事前にポケモンのキャラクターを一部改作して授業で使用する許可を取れるか確認しておく
	○情報指導員から、著作権という観点で解説をもらう。	○情報指導員の岸先生から、観点で解説をしてもらう。	
終末	○気をつけた方がいいことをまとめる。	○作品が今まであるものと似ているときに、気をつけた方がいいことは何かをまとめよう。	●決めたルールを掲示する紙を用意し、その場で書き入れる。

オリジナルってどういうことだろう

() 番 名前 ()

ひろしさんは、コンピュータを使うのが得意な6年生。

委員会活動で、自分たちの学校のオリジナルキャラクターを作成し、「自分たちの学校にもっと愛着を持ってもらおう」という企画を進めています。出来たら、学校に貼る委員会の手紙や町内に貼る運動会のポスター、学校のホームページなどに載せるつもりです。

「低学年も好きなかわいいものもいいね」、「ぱっと見て覚えやすいようなものもいいよね」といった話し合いをして、ひろしさんは、同じ委員会のメンバーから出てきたキャラクターの案をコンピュータで描き、全校児童が投票するアンケートを作る役割になりました。

メンバーが出したキャラクターは、どこかで見たことがあるようなものもあって、ひろしさんは、「本当にこれでいいのかな？」と不安になりました。学校のオリジナルキャラクターとして使うのに、問題はあるのでしょうか…。

キャラクター	問題は	そう考えた理由
①	ない グレー あり	
②	ない グレー あり	
③	ない グレー あり	
④	ない グレー あり	

