

1 当校の著作権教育の進め方

著作権のとりえ

「著作権教育」について職員間で議論したとき、いったい何を指導・支援すればいいのか、また、授業の中では、何をねらって授業を構想したらいいのかについて、当校なりの明確なビジョンをもつ必要を感じた。著作権教育については、すでに全国で実践されており、web上ではいくつかの実践例が紹介されている。しかし、何かしっくりこない。もちろん、社会では、他者の知的財産権を平気で犯し、それが原因でトラブル（訴訟）に発展する事案は数多い。それを考えると、早急に手を打つ必要がある。とはいえ、「著作権法」を前面に出し、それを遵守する指導をしたり、著作権に違反しない具体的な指導をしたりするだけでいいのだろうか。著作権の必要性・重要性を子どもに理解させるとき、一見遠回りに思えるかもしれないが、著作権が存在する意味を、「著作権」という用語を意図的に用いずに指導していくことで、子どもが日常生活の中で向き合う様々な場面に主体的にかかわることができるのではないかと考えた。

著作権は、自分と他者とのコミュニケーションから成り立っている

そこで、当校では、自分と他者とのコミュニケーションを前提に著作権は存在しているととらえ、著作権教育を進めていくことにした。著作権に対するマイナスイメージを植えつけ、「～してはいけない」的な実践的態度を育てることはなく、「～すると、自分も他者も気持ちがよくなる」というプラスイメージを持たせることを重視した。そして、次のような2つの場を設けた。

- ① 相手とのコミュニケーションを図ることの大切さを理解させる指導の場（おさえる場）
- ② そこで身に付けた子どもが生かせるような学習の場（生かす場）

そして、両者を車の両輪のように関連させて指導・支援していくことにした。例えば、本実践では、「許諾を得る」というコミュニケーションを図ることで、自分も相手も気持ちよく過ごすことができる」というところに焦点を当てた。そうすることで、子どもが著作権を引用する場面に出会ったとき、子どもが相手の立場を主体的に考え、判断し行動することをねらった。

おさえる場を道徳教育に求める

「おさえる場」については、道徳教育に求めることにした。「小学校学習指導要領解説 道徳編」には、次のような記述がある（下線は筆者）。「民主主義の精神は、（中略）一人一人の道徳的自覚によってはじめて達成されるものである。したがって、道徳教育においては、法律的な規則やきまりそのものを取り上げるよりも、それらの基盤となっている人間の道徳的な生き方を問題にするという点に留意する必要がある。」

そこで、「他者の作品の一部を取り入れたいと思うことは、他者あるいは他者の作品がすばらしいと認めていることである。そこで、他者に許諾を得る行動（コミュニケーション）をとり、他者が納得して許すことで、自分も気持ちがいいし、他者も自分の作品の価値が認められたという気持ちになる。自分だけが気持ちよくなるのではなく、相手の立場に立つことが大切だからこそ、著作権法という法律ができた」ととらえて授業実践に臨むこととした。

指導したことを生かす場

「生かす場」については、授業を構想していく際、具体的な学習の場が思い浮かぶはずである。それらを指導案に明記することとし、確実に指導していくようにした。なお、学習の場は、授業に限らず、日常的な生活の場も想定するように配慮した。

2 授業構想の視点

当校では、次のような視点を共通理解して、職員一人一人が授業を構想することにした。

- (1) 略案形式（A4判片面1枚）とする。
- (2) ねらいは2種類記述する。「道徳の時間としてのねらい」「情報モラル教育としてのねらい」
 - ・「道徳の時間としてのねらい」は、どの価値項目をねらっているのかを明記する。
 - ・「情報モラル教育としてのねらい」は、「情報モラル教育の目標の目標リスト1」から、当てはまる目標をすべて選ぶ。または、新たな目標を増やす。

・本時の指導が生かされる場面を「教科の学習場面」「日常生活での学習場面」から具体的にあげて記述する。

(3) 各学年は、次のような具体的な問題事例を取り上げ、それをもとに授業を構想する。

・1～2年：問題事例「文化祭での作品づくりにおける盗作」

・3～4年：問題事例「学級新聞での場面。主人公が、友達の祖父の特技と顔写真を許諾なしに掲載した。

顔写真は、何枚か撮ったうち、写りのよくない(変な表情になっている)写真をあえて選んでいる。記事の内容は、祖父本人に直接聴いたものではなく、祖父の孫(主人公の友達)からまた聴きしたものであり、事実とはかけ離れている。祖父は、孫が持ち帰ってきた新聞を読み、激怒した。」

・5～6年：問題事例「酷似問題になっている2枚のイラスト」

(4) 全学年とも、「著作権」「著作物」という用語は用いず、別の表現で理解を促す。

3 授業の実際(1学年1組 16名 授業者:教諭 清水憲子)

(1) 授業者の提案

著作物を適切に引用する行為を「よい真似」という言葉を用いて、理解を深める。

(2) 展開

時間	○学習活動 ・予想される児童の反応	◎教師の支援 ●評価
5	○今まで実践してきた「気持ちのよいあいさつ」について振り返る。 ・おはようございます。 ・こんにちは。 ・さようなら。 ・ごちそうさまでした。 ・ありがとう。 ・ごめんね。 ・目を見て、近付いて、さわやかに、にっこりとだったよ。	◎学習のねらいに結びつけるために、道徳やソーシャルスキルトレーニングで行ってきたこと、日常のいろいろなあいさつについて思い起こさせたり、実際にやってみたりする。
10	○資料「もりのてんらんかい」(前半)を読み、木のぬりかたをほめられて、自分の絵でも同じようにぬってみたいと言われたときのさるの気持ちを考える。・・・※1 ・ほめられたからうれしい。 ・いいところをまねしてくれるからうれしい。 ・うまく教えてあげられたからよかった。 ・いい?と聞かれたから、きちんといいよと言えた。	◎隣同士でロールプレイングを交代して行い、全員がさるの気持ちをとらえられるようにする。 ◎「まねをされるからいやだ」という意見が出た場合は、全く同じものを描いているのではないことを伝えた上で問い返してみる。
15	○資料「もりのてんらんかい」(後半)を読み、きつねの絵が自分の絵と全く同じだったことを知ったときのさるの気持ちを考える。 ・うさぎさんはちゃんと言ってくれたのに、何にも言わないでまねをされていやだ。 ・ぼくが考えて描いた絵なのに、そっくりな絵があるといやな気持ちになる。	●さるの気持ちを考えたり、友達のよいところを取り入れるときに使う言葉を考えたりする。【発言、ロールプレイングの様子】
15	○友達のいいところを取り入れる場面で、どのように伝えたらよいかを考える。・・・※2 ・粘土の象が上手だね。わたしにも教えて。 ・消防車の仕事の文がよく分からなかったから、ちょっとまねさせてもらってもいい? ・〇〇さんの言い方は、とってもいいね。いやな気持ちにならないよ。	◎日常生活場面を2つ例示し、好きな場面から取り組ませる。 ◎ワークシートに言葉を書いてからロールプレイングに取り組ませる。数人発表させ、よさを認め合う。

(3) 子どもの学ぶ姿

・※1の場面 T：教師 C：児童

T：さるさん「いいよ」って言ってくれたよね。どんな気持ち？

C：いい気持ち。

C：なんでいい気持ちなの？

C：二人でやっていたら、「一緒にやっていいよ」という気持ちになったから。

C：うさぎさんがニコニコして言ってきたから、「いいよ」という気持ちになった。

T：みんなは、「真似していい？」と言われて「うれしい」「うれしくない」どっち？

C：うれしくない。だって、自分が考えた絵なのに、真似されるのが嫌だから。

※この子は、実際に自分の絵を勝手に真似されていやな気持ちになった経験がある。

C：なんで、真似されるのが嫌なんですか？

C：自分の絵だから。

T：さるは、ほめられたの？それとも、嫌な気持ちにさせられたの？

C：ほめられた。

T：「真似してもいい？」ってことは？

C：「上手だから、真似してもいい？」ってこと？

C：「上手」って言葉は、「ほめられた」って言葉に似てるから。

T：さるは、自分の絵が上手でほめられたから、

「そこ、ちょっと真似するならいいよ」って気持ちになったんだね。

C：うん。分かった。

C：分かりだした。

C：さるは、「とても上手だね」って言われて、ほめられたから、（心が）温かくなった。

T：心が温かくなったんだね。「上手だね」って言葉で、温かくなるんだ。



・※2の場面 児童がシートに記述した内容

問い：友達がつくった粘土の象は、玉乗りをしていました。

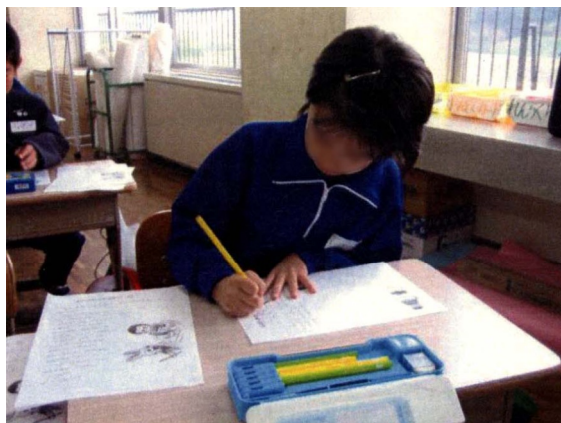
とても上手だったので、あなたは真似をしたいと思いました。

あなたは、友達にどんな言葉をかけますか？

ねえ、ぼく分かんないから、ちょっとだけ真似させてもらっていい？

うわあ、上手だな。ちょっと真似させて。

ねえ？君の粘土の象上手だから、真似していい？



問い：友達が自動車比べの勉強で、はしご車の仕事の文を上手に書いていました。書き方がよく分からなかった
ので、最初を真似して書きたいと思いました。あなたは、友達にどんな言葉をかけますか？

はしご車の最初の所が分からないから教えて。

思い付かないから、最初の文だけ真似させてもらっていい？

ねえねえ、ちょっと真似してもいい？

4 成果と課題

(1) 日常生活の場面から問題事例を取り上げることの大切さ

自分と他者とのコミュニケーションの在り方がどうなのかに焦点を当てて、相手の立場を考えた言動をすることの大切さを考えさせていくことが、小学校における著作権教育の柱だと考える。その柱がしっかりとしていることで、具体的な「著作物の引用」場面においても、子どもは他者とのコミュニケーションを図ろうと行動するに違いない。

「人の真似をしてはいけない」という指導で終わらせることなく、「何故、真似をしてはいけないのか」について、子ども自身が考え、理解させる学習の場を設けることで、著作権に対して、「～してはいけない」的なマイナスイメージではなく、「～するといい」「～すると、お互いが気持ちがいい」といったプラスのイメージをもたせることができる。

本授業実践では、許諾を得てから他者の著作物を引用する行為を「よい真似」と提案した。自分の描いた絵を真似されて嫌な思いをした経験がある子どもは、少なからず存在する。日常的に著作権を無視した行為が、子どもの身近で行われているのである。

清水の授業実践では、うさぎとさるのコミュニケーションを読み取らせ、さらにさるが「いいよ」と言った心情を考えさせるために、ロールプレイングを取り入れた。その結果、コミュニケーションを図ることの大切さに気付かせることができた。清水は、日常生活で行われている「あいさ



つ」の中に、許諾を得るための言葉がけを含めた授業を構想した。日常的なコミュニケーションの一つとしてのあいさつからコミュニケーションの大切さに気付かせ、その上で子どもに問題事例を考えさせていきたいという清水の意図があったためである。授業で取り上げる問題事例は、あくまでも日常生活に身近であるべきである。

(2) 自分からコミュニケーションを図ろうとする態度を養う

他者の著作物を引用したいとき、自ら相手にコミュニケーションを図り、相手の許諾を得ると言うことは、「著作権の尊重」に他ならない。「小学校学習指導要領解説 道徳編(平成11年5月)」では、これを権利の尊重とし、自他の権利の主張を認めるとともに、権利の尊重を自己に課するという意味で、互いに義務を果たすことを求めるものとしている。

自分の欲望のままに、真似したいものを勝手に真似するという行為は、自分にとっては気持ちがよいことでも、真似をされる他者にとっては気持ちのよくないことである。このことは、著作権に限らず、「相手を思いやる」「相手の立場に立って行動する」といったモラルが問われる教育であり、道徳教育で扱う指導内容と合致している。「自分がとろうとする行為は、相手にどのように思われるか」を常に考えさせるためにも、他者に対して自らコミュニケーションを図り、他者の気持ちを知る必要性をもたせたいと考えている。

本授業実践では、真似をされるさるの気持ちを考えさせる活動を設定し、「何故、さるが『いいよ』と言ったのか」について深く追究することで、黙って真似するのではなく、真似をさせてほしいという意志を伝えることの大切さに気付かせていった。また、真似をしたいという相手の要求は、「自分の作品が認められた」ということにつながることも理解させることができた。

1) 情報モラル教育の目標リストは、平成18年度文部科学賞委託事業「情報モラル等指導サポート事業」で提案されているものである。当校は、その授業実践校として、目標リストに対応した授業を進めていくことにしている。