

### **a . ねらい**

アニメのキャラクターや有名な絵画、音楽などに「著作権」があることは、小学生の子どもたちも知っている。しかし、友達や自分の作品にも著作権があることは、あまり意識されていない。そこで、本活動では、自分たちが作った全ての作品にも著作権があることを知らせることをねらいとした。そして、作品に対する作者の「思い」を感じることで、自分の作品も、友達の作品も大切にしようとする態度を養う。

### **b . 内容**

まず、事例アニメ（デジタルコンテンツ）を見て、友達の作品を勝手に使うことでどんな問題が起こるか考えさせる。そして、これまで自分が学校や家庭で作った作品のなかから特に心に残っている作品を一つずつ持ち寄り、作品を作る際の工夫や苦労、仕上がったときの気持ちなどを発表しあう。自分の「思い」を伝えやすくするために、発表はグループから、学級全体へと広げていく。その後、更に視野が広がるように、教室からとび出し、校内の著作物探しへと出かけていく。

### **c . 成果と課題**

本活動を通して、著作権は誰もが平等に持っている権利であることが理解できた。また、法律で決まっているから守るというだけでなく、作った人の工夫や苦労があるから、勝手に真似をしてはいけないということとを心情的に理解できたと思われる。

今後は、自分たちが制作したことのないゲームソフトやビデオソフト、コンピュータプログラムなどについても、著作権者の気持ちを想像し、侵害しないように実践力を育むために継続的に指導を続けていきたい。

## 1. 児童の実態

本実践を実施する直前に、外国の遊園地でアニメのキャラクターが無断で使われているという報道があった。普段から親しみを持っているキャラクターが画面に映され、子どもたちは敏感に反応した。このように、最近は著作権侵害についてマスコミでも頻繁に取り沙汰されていることもあり、著作権という言葉は小学生の子どもたちにも浸透してきている（図1）。

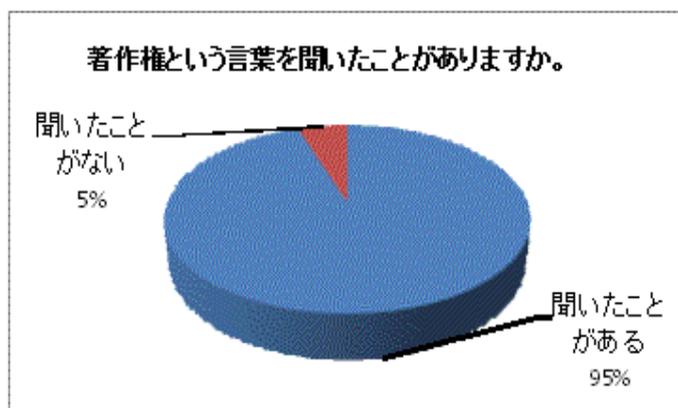


図1：言葉の認知

しかし、「著作権が発生する物」として認識しているものは、アニメのキャラクターや有名な絵画、音楽など金銭的な価値があるものと考えている子どもが多く、自分自身やまわりの友達が作ったような作品には、著作権がないと考えていることが、アンケート調査より判明した。（図2，図3）

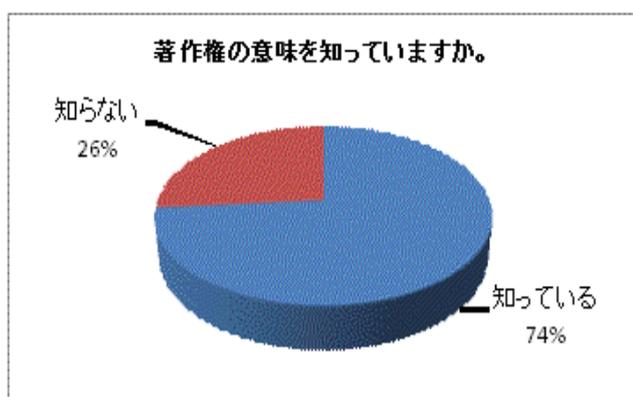


図2：著作権の理解（自己判定）

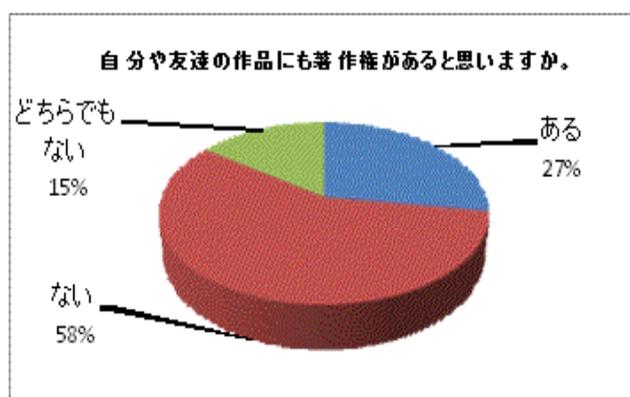


図3：著作権者の理解

## 2. 実際の活動

(1). 題材名 みんなが持っている著作権

(2). ねらい

自分たちが作る身のまわりの作品にも、著作権があることを知る。

自分が作品を作った時の苦労を想起することにより、他の人が作った作品の大切さや作品に対する思いを理解する。

自分の作品も、他人の作品も同じように大切にしようとする態度を養う。

(3). 活動の流れ

事例アニメを見て、友達のを勝手に使うことで起こる問題を考える。

短いアニメーションのストーリーを一斉で見ることによって、興味関心の拡充と本時の学習課題の理解につながった



図 4：「情報モラル Navi」(株ベネッセコーポレーション)

まず、図工や家庭科、国語などの時間に友達の商品を見て、「こんな風に作れたらいいなあ。」と羨ましく思った経験を想起させた。また、これまでに真似をしたり、真似されたりした経験があれば、それについても発表させた。

次に、事例アニメ（「情報モラル Navi」(株ベネッセコーポレーション)）を見て、友達の商品を勝手に使うことで、どんな問題が起こったかについて考えさせた。その際、事例アニメを途中で止めて、ストーリーの顛末を予想させることで、問題が起こりそうなことに事前に気付く経験をさせた。

自分の作品や友達の商品の大切さについて考える。

事例アニメでは、自分の作品を真似された女の子が泣いてしまった。それを自分のこととして考えさせるために、これまで、学校や家庭で作った作品のなかから、大切な作品を一つ持ってくるように事前に連絡しておいた。

まず、小グループ（5，6人）内で、自分の持ってきた作品について紹介しあった。作品の出来栄だけでなく、作ったときの苦労や工夫、できあがった時の気持ちなどを中心に話すように助言した。気持ちを素直に表現させる場合には、小グループの方がよいと考える（写真1）。子どもたちが持ち寄った作品は、様々な教科での活動の成果物や夏休みの自由研究などであった。また、習字や絵画のような、手がき（アナログ）のものと、コンピュータで作ったキャラクターやWebページ、GIFアニメなどデジタルのものも混在した。グループ内の発表の後、学級内へと発表の場を広げていった。

<国語> ・習字 ・詩 ・読書感想文 ・新聞

<図工> ・墨絵 ・絵画 ・工作(帽子、貯金箱)・焼き物

<理科> ・観察記録 ・理科工作

<音楽> ・作曲

<家庭科> ・ブックカバー

<総合的な学習> ・ビデオ ・Webページ ・キャラクター など

学校内にある著作物を探す。

グループごとに校内にある掲示物探しに出かけた（写真2）。これは、例え顔と名前が分からない作者の作品であっても、自分や学級内の友達と同じように、工夫や苦勞をしながら作品を作ったことを想像させるためである。

それぞれのグループが探したものは、作者の努力や気持ちなどを想像させながら学級内で発表しあった。



写真1：作品への思いを伝える

本時のまとめをする。

ワークシートを活用して、分かったことや感じたことをまとめさせた。また、友達の作品を使うことはいけないことだというだけではなく、使いたいときは許可をもらえばいいことなど、対処方法についても話し合った。



写真2：校内の著作物探し

### 3. 成果と課題

本活動を通して、著作権は誰もが持っている平等な権利であるということを理解させるできたといえる（図5）。

また、作った人の工夫や苦勞があるから、勝手に真似をしてはいけないということを実感させることができたと考える（図6）。小学生には、「法律で決まっているから守る」という指導だけではなく、相手（著作者）の気持ちを考えさせることで、様々な立場の人を意識することができるようになるのではないだろうか。

今後は、自分たちが制作したことのないゲームソフトやビデオソフト、コンピュータプログラムなどについても、例え誰も見ていないところであっても侵害しないように実践できる力（実践力）を育みたい。そのためには、相手（著作者）の気持ちになって考えさせる活動を繰り返していきたい。また、他の人の物を使いたい場合は、メールや手紙などで許可をとるなどの具体的な対処方法などについても体験する場を多く設定していきたい。

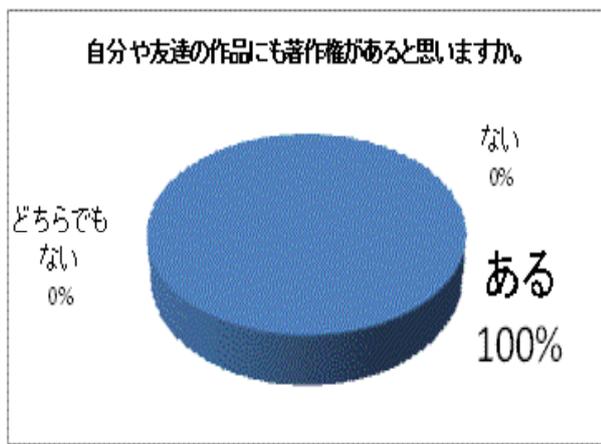


図5：著作権者の理解

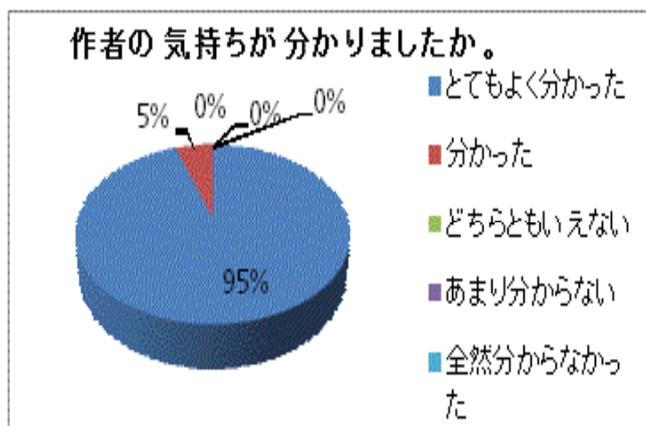


図6：作者の思いの共感