

自分の作品・人の作品，大切にすることを深めよう

～体験した活用場面をもとに話し合うルール作り活動を通して～

新潟県長岡市立上組小学校 教諭 水谷 徹平

1 著作権教育の必要性

平成 21 年の通信利用動向調査（総務省）では、6～12 歳のインターネット利用率は 68.6%，13 歳から 49 歳で 95% を超える。これからの社会を生きる子どもたちは、インターネットを利用し、膨大な情報が行き交う社会を生きていくことになる。しかし、容易に複製することができるデジタルメディアを中心に、著作権侵害が後を絶たない。「情報モラルとは情報社会で適正な活動を行うための基になる考え方と態度ととらえることができ、その内容としては、個人情報保護、人権侵害、著作権等に対する対応、危険回避やネットワーク上のルール、マナーなどが一般に指摘されている。」と学習指導要領解説道徳編に明示された。デジタル・アナログを問わず、著作権は小学校段階でも指導が必要である。

これまでの自分の実践では、級外の立場で上学年の各学級に入り、著作権について考えさせる授業を行った。実践後、著作物や作者に対する意識の変化が見られ、実践の成果が見られた。しかし、担任ではない筆者の単発指導では、体験と深くかかわらせることや、子どもたちの意識の変化が実践力に結びつくまでの継続指導が難しい。

指導された内容に関する場面や大人の目があるときに、適切な行動を選ぶことは比較的容易である。しかし、自分の行動の影響を考え、判断して実行できない限り、大人の目がない時や、教わったことのない局面に遭遇したときに対応することは難しい。このような判断力は、対応の仕方を教え込むのではなく、日常生活や学習で起きるリアルな学習材を通して、体験や実感から考え、話し合うことで付いていくと考える。実体験から問題意識をもたせ、取るべき適切な行動を考えることで、子どもたちがどうすべきか判断し、行動していきけるのではないかと考え実践を行った。

2 目指す子どもの姿

著作物の複製や二次利用において、著作者の心情や行動の影響を予測し、適切に判断して、行動しようとする子ども。

3 実践の視点

(1) 体験と著作権を関連づけるための自校版「情報教育で目指す子どもの姿」

本校では情報活用・情報モラル双方の目指す子どもの姿や活動イメージを設定した「情報教育で目指す子どもの姿」を基に、各学年で指導を行っている。「情報化社会に参画する態度」は、「情報に対する態度」・「情報モラル」の 2 観点である。「発信者の意図や情報の信頼性を考えて行動する子ども」・「影響を予想し、相手の気持ちを考えて行動する子ども」と学年を貫く目指す姿を設定した。(表 1) 著作権については、高学年に位置付け、著作権の根底に流れる権利者を考えて行動する姿を、体験と関連付けて指導する。

(2) 体験をもとに話し合うルール作り活動

本稿では、平成 22 年度に 6 年生 3 学級 (88 名) に対して、著作権にかかわる合理的判断力を養うことを目的として指導を行った。

体験した活用場面をもとに話し合うとは、実際の学習活動から、情報化の影の部分の話し合わせることである。対象の 6 年生は、総合的な学習の時間を「表現すること、生きること～自分達が変わる・地域を変える～」というテーマで、年間を通じて造形に対して追究活動を行っている。県立近代美術館や学区にある秋山孝ポスター美術館、大地の芸術祭などの本物作品、現代芸術家古田洋司さんやその作品と出会う中で、作者の思いがこもった素晴らしい作品と生のふれあいをしている。また、図画工作や総合的な学習の時間に作った自分たちの作品を、総合的な学習の時間「まちかど美術館～上組巡り～」で地域の方と交流を深め、校区内の酒蔵やお店に作品を飾ってもらってきた。

加えて、現代芸術家古田洋司さんとのワークショップをきっかけに関わりを深め、子どもたちの企画・運営で企画展「古田洋司展～わたしとわたしの仲間たち～」を校内美術館「こだま美術館」で開いたり、県立近代美術館で自分達が作品を選定し、企画展の学芸員を行ったりする活動を行っている。作品を鑑賞する立場、作品の制作者の立場、作品を

表 1 自校版 情報教育で目指す子どもの姿 (情報化社会に参画する態度)

観点・要素	情報化社会に参画する態度	
	情報を大切に	気持ちよく伝えあおう
親点・要素	【情報に対する態度】	【情報モラル】
目指す子どもの姿	発信者の意図や情報の信頼性を考えて行動する子ども	影響を予想し、相手の気持ちを考えて行動する子ども
低学年	<ul style="list-style-type: none"> □ 相手が何を伝えたかを想像し、共感的に聞くとする □ 学校探検でみつけたことを聞く場面で、家庭科室の意味が分からなかったけれど、どういことかをわかってよく聞く □ なかなか大きな声で発言できない友達の意見を、「聞こえません！」と責めるのではなく、あいづちをうったり励ましたりして聞く 	<ul style="list-style-type: none"> □ 相手がいやな気持ちにならないように考えて言動する □ 休み時間に遊んでいて自分の思い通りにならないとき、たまたま悪口を言ったりせず、相手に伝わるように気持ちを伝えようとする □ 友達が授業中に答えた意見が間違っているときに、おぼろげにする態度をとらない
	<ul style="list-style-type: none"> □ 情報の確かさを意識し、何を伝えようとしているかを考える態度を身につける □ 「12月1日に大地震が起こる」といった友達から聞いた噂を、面白がって他の友達にも伝えてしまうのではなく、本当のことかどうかの噂が広がるとうるさかさを考えて、確かめようとする □ 理科で星の動きを調べているとき、教科書では月は東から西へ動くと書いてあるのに、見た本には月は地球の周りをまわっていると書いてあったとき、複数の本やwebサイト、信頼できる人などから情報を集めて本当かどうかを考える 	<ul style="list-style-type: none"> □ 言動の影響を想像し、相手の気持ちを考えて行動する態度を身につける □ 黒板に人の悪口を書かれているとき、書かれた人はいやな気持ちにさせられるだけでなく、たまたまの人が見て影響をかけた、無責任でひどいということを考えた時、先生に伝えたり書かれた人に声をかけたりする。 □ 学級のお楽しみ係が計画した遊びが自分が見たいものじゃなかった時に、お楽しみ係やみんなの気持ちを考え、その場ではみんなと一緒に行動する
高学年	<ul style="list-style-type: none"> □ 情報には、発信者の意図が含まれ、事実と異なるものやモラルに反するものがあることを知り、適切に行動しようとする態度を身につける □ ネット上のウェブや掲示板などの情報を、誰が何のために発信したのかを考え、必要と思ったり他の信頼できる情報源でも裏付けを取ってから情報を引用する。 □ フォトリミットを適度に行き渡らせてデジタルサイトが表示された時、条例違反やログがのこるといふ理由ではなく、自分たちは見ることができないページと判断して消す 	<ul style="list-style-type: none"> □ 自分や他人の言動の影響を想像し、知的所有権や著作権、個人情報などを大切に被害者・加害者にならないように行動する態度を身につける □ 信用できない相手から、名前や住所・電話番号などを聞かれた時、悪用されるかもしれないと考えて、ネット上でもリアルな電話などでも個人情報を伝えない □ リアルでもネット上でも、誰かの作品のねえをしたり調べた文章を写したりするときに、本人にまねていりかを聞いた時、引用もとを明示して使ったりする

展示したり美術館を運営したりする立場を経験し、宣伝のためにポスターやウェブページ作成、CM動画・看板・企画展の案内ハガキなどを作成し、二次利用を行っている。これらの体験の中でケーススタディを積んできた子どもたちに、自作資料を基にした取り立て指導を行うことで、リアルな学習材となり、実践力へ結びつくことを期待する。ルール作りとは、著作権上の問題に対し、どう判断し行動すべきかを考え、学級の共通ルールとする活動である。自分が作った時の苦労や無断でまねされた時の気持ちに思いを馳せ、著作物への権利を守りながら情報活用するための「気を付けるポイント」を考える。ただ適切な行動を選ぶのではなく、どうしてそう考えたかに重点を置いて合理的に判断する過程を学級全体で経験する。どう判断すればよいのかという考え方を身に付けることができると考えた。

(3) 高次の判断の根拠が述べられる子どもを目指して

適切な言動を判断した場合、その根拠は道徳性で段階がある。本実践では、道徳的知識の評価を行うために、「主として自分自身に関すること(a)」、「主として他の人とのかかわりに関すること(b)」、「主として集団や社会とのかかわりに関すること(c)」について、レベル0から3までの尺度で評価する。(表2)例えば、「著作物の無断コピーをしない」と判断した時、「先生が勝手にまねをしてはいけないと言っていたから」はレベル1(b-1)と分類でき、「勝手にまねをすると作った人が怒るから」はレベル2(b-2)、「苦労して作った人を嫌な気持ちにさせてはいけないから」より高度なレベル3(b-3)であると言える。根拠を重視した話し合いを行い、より高次の道徳性を共有化して、ルール化する手順を踏むことで、より高次の判断力を養うことができると考える。

4. 実践①「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」

(1) 情報化の影を考えるもとなる体験

子どもたちは「著作権」という言葉については聞いたり使ったりしている。(学習前の状態でシートに著作権を指摘している子どもが自学級29名中12名。)しかし、著作権という言葉を知ったことはあっても、具体的にどのような権利で、何をしたら侵害にあたるのかは分かっていない。そこで、子どもたちが総合的な学習の時間に運営している校内美術館「こだま美術館」のオリジナルキャラクターをデザインした体験と関連させた資料を用いる。

法律について教え込むのではなく、著作権の土台である、自他の作品を大切にすることについて考えさせる。小学校段階では、著作物を勝手にまねされたり、使われたり、変更されたりすることによって、「著作者が嫌な思いをする」という共感と、「制作した人や会社の経済的な損失になる場合がある」という理解が必要である。共感と理解を踏まえた上で、「著作権が保証されることにより、社会全体において創作に対する意欲を守る」と発展させ、権利の総合的な理解と複製や二次利用に関する処理について、学ぶことが発達段階に適している

と考える。本実践では「勝手にまねをされたら嫌な思いをする」作成者の立場に共感する。そして、自分がまねをするときや利用するときに「自分が生み出したもののように使うこと」は不適切であることに気づき、問題意識の感度を高めることを目指す。

(2) 価値を練り上げるルール作りの実際

導入では、こだま美術館に展示したオリジナルキャラクターのデザインを全員で見た。アイデアを練り、満足できるまで何度も書き直してデザインを考え、キャラクターやグッズ

表2 道徳的知識の評価尺度

		道徳的知識(人間として守るべきこと)		
評価尺度 2010(水谷)		主として自分自身に関すること(a)	主として他の人とのかかわりに関すること(b)	主として集団や社会とのかかわりに関すること(c)
不適切な判断	レベル0	欲求に依存 自分の欲求のままに判断を行わない		
	レベル1	感情に依存(a-1) 自分がしたい(したくない)から	他者の価値・賞罰に依存(b-1) 叱られる(ほめられる)から	(無評価)にルールに依存(c-1) ルールがきまりだから
適切な判断	レベル2	自己の利益に依存(a-2) 自分が損(得)をするから	他者評価に依存(b-2) 人に悪(良く)思われるから	生活レベル集団の利益・秩序維持に依存(c-2) みんなのためにその方がいいと思うから
	レベル3	良心に依存(a-3) 正しく、良いことだと思うから	相手の気持ち・思いやりに依存(b-3) 相手にとってその方がいいから	公共の福祉・社会秩序維持に依存(c-3) 個人の権利や価値を尊重し、社会全体を考えた時に妥当だから



①学区に多くある酒蔵や地域の商店にお買い物、作品をつくる材料や、フォトモザイクの部品になる絵、飾らせてもらう依頼などに行きます。



②美術館のオリジナルキャラクターをデザインし、校内で投票してメインキャラクターを決定。シールやフタ極キーホルダーなどのオリジナルグッズやポスターパンフレットの中で二次利用を行いました。



③飛び出せこだま美術館のCMを作成し、デジタルテレビやプロジェクタなどでPR活動しました。子どもたちの作ったウェブページでネットでも公開



④学区の人たちの写真や自分達の写真を3000枚集めて合成したフォトモザイク作品、多くの人に透明シールで学区へのいいところを書いてもらって貼付けしたメッセージアートが完成。学区の思い出の場所を描き、短歌を添えた「わたしと街」、学区のお気に入りの場所やもののにおいや味、気持ちなどを表現した「12歳の抽象画」を、地域の酒蔵、保育園、個人商店などに飾ってもらって交流しています。



⑤オリジナルキャラクターを作成し、二次利用した体験と関連させ、著作権について取り立て指導を行い、著作物をどのように扱えばいいかを考えました。

図1 実践における体験活動と指導までの流れの概要

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がないね」、「ぼつと見て覚えやすいようなものがないよね」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、問題はあつたのでしょうか…。

図2 自作資料「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」

を作り上げたことを確認した。展開では、自作資料をもとに、既存のキャラクターとそっくりなもの、少しだけ違うもの、オリジナルのキャラクターと色と目だけが同じものなどのケースに分け、「問題あり」、「グレー」、「問題なし」の3つを判断して、その理由を記述・発表した。既存のキャラクターとそっくりなものについては、27/29名の子どもが問題ありとしていた。理由としては、「著作権上の問題あり」というものが多かったが、しっかりと著作権について説明できる子はいなかった。ほとんど同じもの（明らかに元のキャラクターが分かるもの）については、グレーが10/29名と増加しており、「本物とは変わっている場所があるから問題はないかも…

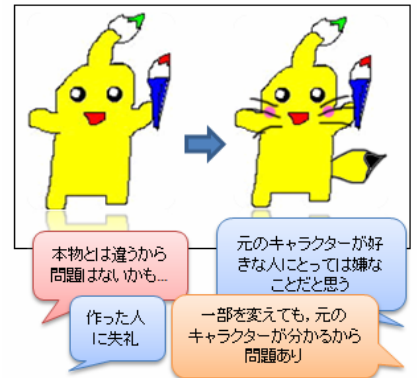


図3 元が分かるが少しだけ違うキャラクターへの意見

(グレー)」という意見と、「一部を変えただけで、元のキャラクターが分かるから明らかに問題がある」という意見に分かれた。「勝手に少し変えただけでオリジナルと言い張るのは、作った人に失礼」、「元のキャラクターが好きな人にとっては嫌なことだと思う」という意見に多くの子どもが納得し、学級の中では、やはりこれは問題があると結論付けた。(図3)

やや似ている（元になったキャラクターは分かるがだいぶ違う）については、グレーが18/29とさらに増加した。理由として、「作った人に失礼」、「元のキャラクターが好きな人にとっては嫌なこと」に加え、「本物の売りが落ちる」、「本物のイメージが悪くなる」という意見も出た。また、「似せたらよくないけれど、知らないでたまたま似たのであればいいと思う」という意見が出て、賛成意見と反対意見がそれぞれに出た。しかし、既出の意見であった「本物の売りが落ちる」、「本物のイメージが悪くなる」という視点で考え、「知らなくても売りに影響するとしたら問題がある」という意見が大勢を占めた。一部同じだがほぼ違うもの（オリジナルのキャラクターと色と目だけが同じもの）については、問題ないという意見が全員で、特にオリジナリティーがない色や一部分が同じでも、元のキャラクターの固有のものでなければ問題ないことを判断していた。

終末に、情報指導助手から、著作権者の権利を守るために法律で規定され、勝手に使われたり、変更されたりされない権利が法律で守られていることを説明してもらった。子どもたちからは中国のディズニーキャラクターや、ハローキティ、ドラえもん等に酷似したぬいぐるみによるパレード、上海万博のPRソングについて知っている問題が挙げられた。そして、お金や時間・エネルギーをかけて生み出した人が、精神的かつ経済的に不利益を受けないための権利であることを確認した。また、子どもたちの意見からは出なかった「著作権が保証されることにより、社会全体において創作に対する意欲を守る」という面についても情報指導助手から説明してもらった。学級のルールとしては、「まねをしたものを公開するときは、生み出した人の気持ちや利益を考えて許可を取る」と決めた。

(3) 実践から見た成果と課題

話し合いでの共有化前の判断と実践後におけるシートの記述から、尺度に則って変容を評価した。(図4)

成果として、①話し合い前にいた、無許可でまねをしてもいいと考えていた子どもが適切な判断をするようになったこと、②問題があると考えていても、著作権法違反だからという無評価にル

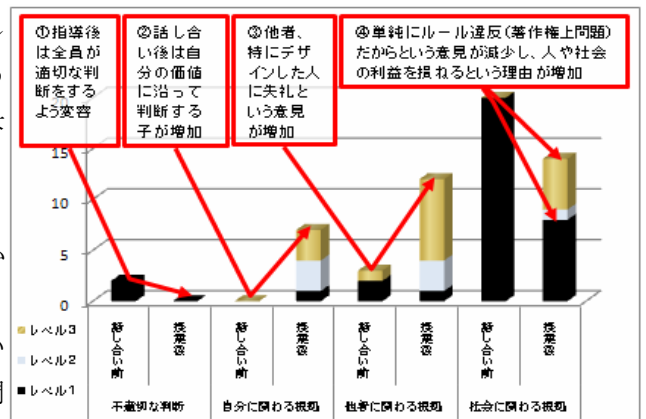


図4 著作権指導の事前・事後における判断の根拠の変容

ールに依存する根拠から、どうして良くないのかを自分なりに考えている子どもが増加していること、③「勝手に使われたらキャラクターをデザインした人（著作者）が嫌な気持ちになる」「少しだけ変えてオリジナルというのは、デザインした人の気持ちを考えたらできない」など、著作者の立場で無許可の複製・二次利用をすべきではないという価値が増加したこと、④レベル1である単純なルール違反と言う価値から、「少しだけ変えてオリジナルというのは、ごまかしているだけでなく、本物のイメージを悪くする可能性がある」、「売りが落ちて経済的な不利益も受ける」など、精神的・経済的影響についても価値が広がったことが成果と考えられる。また、本実践後、子どもが朝の会でのスピーチで、報道で知ったミッフィーとサンリオの著作権に関わるニュースについて触れ、「似ていると言えば似ているから、グレーかな…」、「うさぎってどうやってもあんな感じになるんじゃないかな？自分は問題ないと思う」など多くの子どもたちがそのニュースに興味をもち、自分なりの判断もしようとしていることが分かったことも成果と言える。

5. 実践②「情報を発信するときに気をつけることはなんだろう」

(1) 情報化の影を考えるもとなる体験

子どもたちは、校内美術館であるこだま美術館で、企画展「古田洋司展」を企画・運営し、広報活動を行ってきた。また、「まちかど美術館〜上組巡り〜」では地域の方と交流を深め、校区内の酒蔵やお店に飾ってもらってきた。その際、地域の方に告知するため、ネット上に公開したウェブページやCM、学区に貼らせてもらったポスターなどの作製をプロジェクト学習の形で行ってきた。また、実践①で取り上げたオリジナルキャラクターも、シールやキーホルダーなどのキャラクターグッズ、ポスターやウェブに利用している。自分達の作品やキャラクター、古田先生の作品などを二次利用して印刷・配布する際、制作者本人に使用意図と範囲を説明し、実物を見せて承諾を取る過程を取ってきた。しかし、プロジェクト学習であるため、全ての子どもたちがこの手順を踏んだわけではない。そこで、自分達も何度も足を運んだ「秋山孝ポスター美術館の良さをもっと広めたい」という願いで作成したCMを題材に自作教材を用意した。自作資料と企画案（絵コンテ）、自作動画を基に、著作権や個人情報、肖像権、情報の正確さ、ユニバーサルデザイン（以下UD）など、情報発信の際に気をつける必要があることを総合的に考える。（図5）

(2) 価値を練り上げるルール作りの実際

今までの情報発信場面を想起した後、自作資料（図4）から秋山先生やその作品の紹介を、ネット上のデータや写真などを使って作られたCM案であることを確認した。教室内のプラズマテレビを使ってCMを視聴し、企画案（図6）で写真や言葉の情報や入手元を確認しながら、問題がありそうなこと、許可が必要と思うことを書き込んでいった。

子どもたちからこのCM自体を秋山先生に確認する必要が挙げられ、肖像権につながる「写真に写っている人」に対しての許可、著作権につながる「作品を作った人」、「写真を撮った人」、「3D画像を作った人」、「歌手」から許可を取る必要を挙げた。音楽については、「じゃあ、自分達で歌えばいいのかな？」という揺さぶりの問いかけで、「作曲した人」、「作詞した人もだ」、「演奏している人も？」、「レコード会社の人」などの「音楽を作るのに関係した人たち」に許可が必要であるとなった。個人情報と関わって「有名な人とはいえ秋山先生のプロフィールをどこまで載せるか」について確認すべきという意見が出た。他にも、デマ情報にならないように、年中無休など、間違った情報を載せないようにすること、キャッチコピー「秋山孝に会いに行こう」も秋山先生がいるという感違いを生む可能性があるなど情報の信頼性についての問題点が挙がった。字の大きさや色・速さなどを、見やすく作るというUDに関わる意見も出た。判断の根拠について、著作権では「自分なら勝手に使われたらいやだ」、「イメージダウンにつながる可能性もある」、「経済的に損失を受ける場合がある」などの理由が挙がった。キャラクターによる著作権指導の時と同じと考え、絵やイラストだけでなく、文章や音楽、芸術的な建物なども当てはまるので、秋山孝美術館の写真についても許可が必要と言ったことを確認した。

(3) 実践から見た成果

様々な視点から修正点を挙げ、制作する立場、作品が使われたりする立場、見る立場で考える必要が共通理解された。ワークシートの記述から見た授業前後における気づき・問題意識の変容を見ると、著作権・肖像権について、100%を大きく超える気づき・問題を感じていること（複数の価値について記述している）、全ての項目で、学習後に記述した問題点が増加。特に肖像権・デマ情報項目で顕著であること、全ての項目で、レベル3が増加。特に著作権・肖像権項目で顕著なこと、④全ての項目で、C3の価値が増加。特に著作権・肖像権について顕著なことが分かった。実践で気づきの広がり・深まりが見られる。（図7）

ひろしさんは、コンピュータを使うのが得意な6年生。総合的な学習の時間の活動で、学区出身であるポスター作家の秋山先生に学校に来てもらい、作品を見せてもらったり、絵本を作る時に大切にしていることを話してもらったりしました。目を引く絵と練り上げられたキャッチコピー、作品を大切に考えて作りだしている思いに身近に接することができ、とてもいい出会いになりました。

ひろしさんたちは、秋山先生や作品の良さをもっと多くの人に知ってもらいたいという願いをもち、秋山先生や作品を紹介するCMを作成しています。完成したら、駅にあるスクリーンやホームページ上で、CMの動画を誰でも見られるようにするつもりです。

「わたしの好きなアーティストのプロモーションビデオみたいになるかっこいいよね」というグループのメンバーの意見からイメージが決まり、ひろしさんはコンピュータで動画を編集する役割になりました。「秋山先生が来てくれた時に、担任の先生が撮っていた写真とビデオがサーバーの中に入っていたから、CMの中に入れよう」、「かっこいいBGMが流れるといいね」、「秋山先生の作品もせるといいね」などの意見が出て、見る人の興味を引くように工夫をしたCMの試作品ができたところです。

「こんなCMを作ってみただけで、何か直した方がいいところ、気になるところはあるかな？アドバイス頼むよ」とひろしさんはあなたに聞いてきました。

図4 情報を発信するときに気をつけることはなんだろう



①大地の芸術祭や県立近代美術館、学区の秋山孝ポスター美術館などに作品を見に行き、表現の多様性や本物の作品との出会い・ふれあいを深めます。



②現代芸術家の古田洋司先生から作品を見せてもらったりお話を聞いたりしました。また、モダンテクニックのワークショップで様々な表現技法を楽しみました。



③古田先生の企画展を行う計画を立てました。PRのために看板やCM、ポスター、ウェブページなどを作成、古田先生に許諾を取り、アドバイスをいただきました。



④受付で古田先生のビデオも流しながら、校内のこだま美術館で、古田洋司展を開催、子どもたちや多くの保護者・地域の方をお客さんに迎えました。



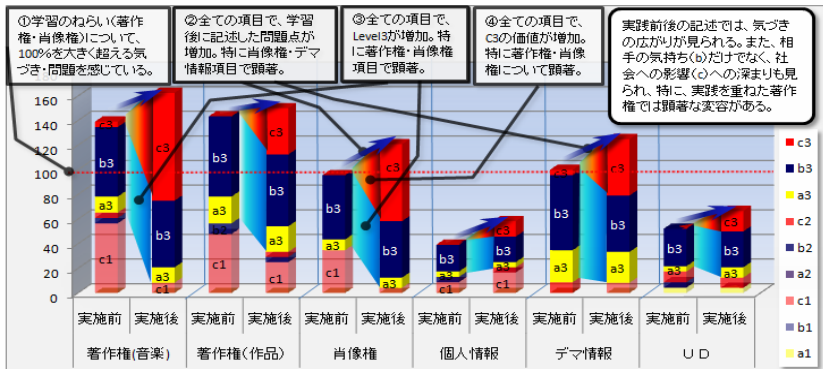
⑤古田洋司展や飛び出せこだま美術館で作成、公開してきたCM動画を題材に、著作権など情報を発信する際に気をつけた方がいいことについて考えを深めました。

図5 実践における体験活動と指導までの流れの概要

本実践では、情報の発信者として総合的に判断するという視点で指導案・資料を作成した。1単元で1つの価値ではない指導内容は時数のない中で多くの価値を意識化させるうえで効果的な方法である。道徳的心情の深まりが1校時の中で見られなくても、日常モラルが醸成されている子どもの問題が起こる可能性に対する感度を高められれば、「グレーと思うものは調べよう」、「先生や相手に確認しよう」という姿に結びつく。道徳の時間を用いた情報モラル指導については、情報活用を通じて高めた「問題が起こるかもしれない」という気づきの感度と、「よりよく生きよう」「自分のことだけでなく、相手や社会の中で正しい行動をしよう」といった日常モラルへの感性がベースに合っこそ、判断の根拠を確認し、価値を深める場として機能する。また、本実践は、市内の情報主任を中心とした先生方への公開授業・協議会の形を取った。実際に授業や子どもの姿を見てもらい、協議をすることは、双方向に考えを伝え合うことができ、紙ベースの資料よりも圧倒的に多い情報量で研修として有効であった。全ての子どもたちが適切な判断力を身につけられるよう、指導パッケージの蓄積だけでなく、教職員の意識・指導力向上も意識したい。

図6 CMの企画案（絵コンテ）と子どもが記入した問題点

①学習のねらい(著作権・肖像権)について、100%を大きく超える気づき・問題を感じている。
 ②全ての項目で、学習(特に)に記した問題点が増加。特に肖像権・デマ情報項目で顕著。
 ③全ての項目で、Levelが増加。特に著作権・肖像権項目で顕著。
 ④全ての項目で、C3の価値が増加。特に著作権・肖像権について顕著。



6. 実践の成果と課題

(1) 実践の成果

自校版「情報教育目指す子どもの姿」をもとに体験と著作権にかかわる問題を関連させてルール作りをしていくことで、子どもは実感をもって話し合いを行った。判断の根拠を述べる場を設定することで、価値観や考え方が相互にやり取りでき、道徳性の広がりや深まりが見られた。学習した内容を「情報教育で目指す子どもの姿」にチェックし、指導案とともに蓄積することで、その学年の「学びの履歴」とし、6年間を通じて系統的かつ網羅的に指導を進めたい。

(2) 今後の課題

今回、著作権教育のベースである「権利者の気持ちや不利益を考慮して行動する」といった心情の育成を主とし、道徳的判断の割合が高い資料・授業のねらいを設定して指導を行った。しかし、実際に世の中で遭遇することの多い著作権上の問題の多くは、作者の権利がどの範囲まで法律で守られているかについての理解が必要である。プロジェクト学習で許諾を受けて進めた子どもたちの理解は、資料を基にした意見だけした子どもに比べて当然高かった。今後は子どもの実態に即し、二次利用や許諾を体験的にを行い、指導案・資料で取り立て指導をする内容をセットに実践を進めていきたい。今回効果のあった実践公開に加えて、教材や資料なども含めた環境を整え、全校体制で系統的な著作権・情報モラル指導が確実にされる体制を作り、判断力形成にむけて実践を重ねていきたい。

(引用・参考文献)

- ・玉田和恵・松田稔樹『「3種の知識」による情報モラル指導法の開発』日本教育工学会論文誌 28 pp. 79-88 (2004)
- ・松田稔樹『「情報モラル」をどうとらえて教育するのか』日本教育工学会論文誌 15 pp. 17-18 (1999)
- ・水谷徹平「情報化の光と影を関連させて合理的判断力を養う情報モラル指導」上越教育大学学校教育総合研究センター教育実践研究 20 (2010)
- ・水谷徹平「人の作品、まねていいの？チョサクケンについて考えよう」著作権情報センター第5回著作権教育実践事例 (2010)
- ・村井実「道徳は教えられるか、道徳教育の論理」小学館 (1987)