

ひけつ1 ルールを守ろう

(1) 著作権を守って発信しよう

●テーマの背景、解説

子どもたちは、インターネット上の文章やイラスト、自分が好きなキャラクターなどを簡単にコピーすることができ、それらを日常的に使っています。インターネット上の著作権フリーの画像や映像を使うのは問題ないのですが、他人の著作物を無断で、自分が作ったかのように公開し、情報発信することは著作権を侵害する行為であることをあまり認識していません。

また子どもたちは、インターネットから楽曲をダウンロードし、音楽を楽しんでいます。楽曲を公式サイトからダウンロードすれば問題ありませんが、違法なサイトからダウンロードする例も多く見受けられます。

そこで、そうした背景を踏まえ、インターネット上の情報を勝手にコピーしないこと、インターネットから情報を発信するときは、自分で考えて文章を書いたり、絵を描いたり、自分で撮影した写真を使うことを理解させます。自分の好きなアニメのキャラクターを広めたいという子どもの純粋な気持ちから発した行動であっても、著作権を侵害することを伝えます。

●事例等の紹介

ACCS（コンピュータソフトウェア著作権協会）

著作権侵害事件

<http://www2.accsjp.or.jp/criminal/>

EOCS（コンピュータソフトウェア倫理機構）

著作権侵害に関するニュース

<http://sofurin.org/htm/copyright/index.htm>

●行動目標、学習目標

行動目標	・著作権を守って、情報発信することができるようになる。 (情報を発信するとき、インターネット上の文章やイラスト、アイコンなどを勝手にコピーしない。自分で考えて文章を書いたり、絵を作成する。)
学習目標	・著作権とはどのような権利なのかを知る。 ・作者の権利を大切にすることがあること知る。 ・自分が好きなキャラクターや写真を私的に利用するのはかまわないが、インターネットから公開すると、著作権侵害になることを理解する。

●指導案

所要時間	学習活動	ファシリテーションの観点からの指導上の注意点	ネットリテラシーの観点からの指導上の注意点
導入 ① 3分	・アニメコンテンツのイントロムービーを見る。	<ul style="list-style-type: none"> ・講師が自己紹介する。 ・イントロムービーを見せ、登場人物を紹介し、親近感を持たせる。 ・参加者それぞれの関心、意欲を引き出す。 	
導入 ② 12分	<ul style="list-style-type: none"> ・自己紹介用のワークシートに記入する。 ・グループごとに自己紹介する。(名前、学年、好きなアニメ、インターネットをどのように使っているか、インターネットにつながる端末は何を使っているかなど) 	<ul style="list-style-type: none"> ・自己紹介用のワークシートに記入させ、参加者に自己紹介させる。 ・双方向のコミュニケーションを行い、参加者それぞれの気づきや経験を元にして話を広げる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・参加者のインターネットについての知識レベルを合わせる。
導入 ③ 5分	<ul style="list-style-type: none"> ・著作権についての講師の説明を聞く。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習会の目的を共有して、意識をそろえる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習テーマは「著作権」であることを示す。 ・著作権侵害の事例を提示する。
展開 ① 10分	【コンテンツを使った学習】 <ul style="list-style-type: none"> ・「著作権を守って発信しよう」のアニメコンテンツを見る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・講師が音読する。 ・必要に応じて参加者がアニメの登場人物のせりふを読ませる。 	
展開 ② 15分	【コンテンツの振り返り】 <ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートにショウくんの行動は何が問題だったのかを記入する。 ・設問に答えながら、自分だったらどのように行動するかを考える。 ・どんな選択肢を選んだか、その理由をグループで話し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・正解ではなく、自分の身のまわりのことを考えて、行動を考えさせる。ワークシートに記入させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・著作権法とはどのような法律なのかを解説する。 ・著作権についての子どもの理解度を確認し、身近に感じていることを引き出す。
休憩 (10分)			
展開 ③ 5分	【解説】 <ul style="list-style-type: none"> 注意ポイントを学ぶ。 	<ul style="list-style-type: none"> ・解説ページを確認しながら、学んだことを共有する。 ・解説ページの項目を音読させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・注意ポイントを解説する。
まとめ 15分	【まとめ・振り返り】 <ul style="list-style-type: none"> ・マイ・ルールを記入し、発表する。 ・日常生活の中でどのように行動を変えていくかを発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・山本家スマホのひけつを確認する。 ・マイ・ルールを記入し、発表させる。 ・振り返りをするすることで、感じたことや気づきを定着させる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習したことを日常生活の中で生かすように促す。 ・「ネット社会を生き抜く力ーインターネットを使いこなす6つのひけつ」を予習・復習するように促す。

●講師シナリオ案

テーマ	講師シナリオ案	発問のポイント
<p>導入① (3分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・皆さん、こんにちは。私は、〇〇です（自己紹介する）。今日は〇〇と呼んでください。よろしくお願いします。 ・これから「ネット社会を生きる力—インターネットを使いこなす6つのひけつ」という教材を使って学習します。 （画面を見てください。 「アニメ教材をはじめる」をクリックすると、教材インデックスが表示されます。） 6つのひけつは、「ルールを守ろう」「ネットと上手につきあおう」「自分の身を守ろう」「情報を上手に発信しよう」「コミュニケーション上手になろう」「明日の情報社会をささえよう」に分かれています。今日は、ひけつ1「ルールを守ろう」の中の「著作権を守って発信しよう」という教材を使って進めて行きます。 ・ではここで、皆さんと一緒に学習するキャラクターを紹介しましょう。 ・Dr.山本は、主人公の30年後の姿で、科学者になっています。 ・すっちは、Dr.山本が生み出したロボットで、時間を行き来することができます。 ・それでは、イントロムービーを見てみましょう。 ・今日の学習に登場するのは、山本ショウさんと姉の山本ミサキさんです。 	<ul style="list-style-type: none"> ・教材全体の構成を説明する。 ・参加者それぞれの関心、意欲を引き出す。 ・アニメコンテンツの登場人物を紹介し、親近感を与える。
<p>導入② (12分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・次は、みなさんに自己紹介してもらいます。 ・自己紹介用のワークシートを用意しました。ここに名前、学年、好きなアニメやキャラクター、インターネットをどのように使っているか、何を使ってインターネットにつなげているかなどを記入してください。 ・また、この学習会で呼んでもらいたい名前を名札に書いてください。（ワークシート記入 2分） ・書けましたか？ ・それでは、自己紹介をお願いします。 	<ul style="list-style-type: none"> ・自己紹介をもとに双方向コミュニケーション。 ・インターネットとどんな関わり方をしているかを対話しながら引き出す。
<p>導入③ (5分)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・さて、最初にお話ししましたが、今日の学習のテーマは「著作権」です。 Q「著作権」という言葉を聞いたことはあると思いますが、なぜ「著作権」という権利があるのか、考えたことはありますか？ ・絵や作文、音楽などの作品を作った人には「著作権」という権利があります。これは、他の人が作った作品を無断で使用してはいけないというものです。 Q 皆さんは、映画館に映画を見に行ったことはありますか？ ・(子ども) ある。 Q 映画がはじまる前に、顔の部分がカメラになっている人物が登場する映像が流れるのですが覚えていますか？ ・(子ども)・・・ ・映像をご紹介します。 ・みんなが著作権を守るために、「著作権法」という法律があります。著作権を守らないと、犯罪になるんですね。 ・著作権は、毎日の生活の中でとても身近な問題です。またさまざまな場面で、皆さんの「自分で判断する力」が必要となります。 	<ul style="list-style-type: none"> ・学習のテーマを明確にする。 ・【You Tubeの「映画どろぼう」の映像】を再生する。

<p>展開① (10分)</p>	<p>【コンテンツを使った学習】</p> <ul style="list-style-type: none"> これからアニメを見ていただきますが、皆さんがインターネットを使っているとき体験しそうなエピソードが出て来ます。 それでは早速アニメを見てみましょう。(アニメコンテンツを見せる。) 登場人物は、山本ショウくんや山本ミサキさんです。 いかがでしたか？ 次は皆さんがショウくんやミサキさんのせりふを読んでみてください。すどっちは私が担当します。 アニメーションの最後に、選択肢が出てきます。自分だったらどんな行動をとるか、主人公になったつもりで考えてください。 ワークシートを配ります。ショウくんの行動は何が問題だったのかを記入してください。(ワークシート記入 5分) <p>Q ショウくんの行動は何が問題だったのでしょうか？</p> <ul style="list-style-type: none"> (子ども)・・・ 	<ul style="list-style-type: none"> 講師が字幕を音読する。 参加者がせりふを読み、参加意識を高める。 ワークシートを配布する。 参加者がワークシートに記入しているかどうかを確認する。
<p>展開② (15分)</p>	<p>【コンテンツの振り返り】</p> <ul style="list-style-type: none"> ショウくんはどのように行動したら良かったのでしょうか。 (3つの選択肢を表示する。) 3つの選択肢はこの通りです。 自分だったらどんな行動をとるか、ショウくんになったつもりで選択肢を選んでください。 そしてなぜそれを選んだのか、その理由をワークシート2に記入してください。(ワークシート記入 3分) <p>Q 皆さんはどの選択肢を選びましたか。</p> <ul style="list-style-type: none"> ①を選んだ人？ (挙手) ②を選んだ人？ (挙手) ③を選んだ人？ (挙手) 意見が分かれましたね。 <p>Q ではまず、①を選択した人の意見を聞いてみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> (子ども) 他の人が描いたイラストは、無断で使わない。理由は、自分が描いたイラストを他の人に使われるのはいやだから。 <p>FB そうですね。逆の立場で相手がどのように思うかを考えることは大事ですね。</p> <p>Q ②を選択した人の意見を聞いてみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> (子ども) いくら気に入っているイラストであっても、それを使わないで、自分が描いたイラストを使うのがいいと思う。 <p>FB そうですね。それが、作品の独自なところ、オリジナリティですよね。</p> <p>Q ③を選択した人の意見を聞いてみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> (子ども) 著作権についてよく知らないので、本やインターネットでいろいろ調べるといいと思う。 <p>FB そうですね。本は子ども向けに書かれたものもあるので、図書館で調べてみるといいですね。インターネットの情報は、大人向けに書かれているので、家族の人と一緒に調べるのもいいですね。</p> <p>すでに皆さん気づいていると思いますが、この3つの選択肢はどれも正解です。著作権を守るためには、いろいろな解決策があることがわかりましたね。</p>	<ul style="list-style-type: none"> どの選択肢を選んだのかを挙手してもらい、尋ねる。 子どもの回答に対して、まず受け入れる。

休憩 (10分)		
展開④ (5分)	<p>【解説】</p> <ul style="list-style-type: none"> • ではここで、今日の学習内容を、解説ページを見ながら整理しておきましょう。 • ①ショウくんは、キャラクターを投稿サイトのアイコンに使ったら、宣伝にもなるし、ファンも増えると思ったけど、他の人が描いたデザインを使ってはいけないことに気づきました。 • ②ショウくんは、文章を書いたり、絵を描いたり、作曲したりした人には、著作権という権利があるから、これからは、自分でアイコンのデザインを考えてアイコンにしないといけないことに気づきました。 • ③ショウくんは、著作権法という法律について、きちんと学ぼうとしています。 • それでは、解説ページをみなさんに音読してもらいます。 	<ul style="list-style-type: none"> • 解説ページを開く。 • 参加者に音読させる。
まとめ・振り返り (15分)	<ul style="list-style-type: none"> • それでは最後に、皆さんが、毎日の生活の中でどのように著作権を守るのか、著作権についてのマイ・ルールをワークシート3に書いてください。 • それでは、皆さんのマイ・ルールを発表してください。 • 皆さん、いろいろな気づきがありましたね。日常生活の中でも、著作権をどのように守っていったらいいかを考えるシーンがたくさんあると思います。自分が著作者だったらどう思うだろうかと考えて、行動してください。 • 「ネット社会を生き抜く力ーインターネットを使いこなす6つのひけつ」というサイトには、他にもたくさんの教材があります。ひけつのタブをクリックすると項目が次々と出て来ますので、自分一人でも学習することが出来ます。ぜひ試してみてください。 • これから皆さんが成長する中で、著作権を侵害しないようにするにはどのように行動したらいいかを考える場面がたくさんあると思います。そんな時は、今日の学習を生かしてインターネット社会を生き抜いて行ってくれたら嬉しいです。 • 以上で今日の学習会を終わります。ありがとうございました。 	<ul style="list-style-type: none"> • 山本家スマホのひけつを開く。