

学年	1年	教科	道徳	単元名	著作権について考える
学校名	村山市立楯岡中学校			実践者	鈴木 理夫
本時の学習活動	資料「まねて書いた読書感想文」を読み、登場人物の行動について整理し、感想を言い合うことで、著作権法上、許されることと許されないことを考える。				
ICT活用のねらい	【1 教員による活用】		【2 児童生徒による活用】		
1-2	1-1 興味関心を高める	1-2 課題を明確につかませる	1-3 思考や理解を深める	1-4 知識の定着を図る	2-1 情報を収集・選択する 2-2 文や図表にまとめる 2-3 発表したり表現したりする 2-4 知識や技能の習熟を図る
活用する機器・ソフト・コンテンツ等	PC, 大型テレビ PCアプリ「真似してかいたらいけないの?」「コピーしてはいけないの?」(文化庁)				
学習形態	<input checked="" type="checkbox"/> 一斉学習		<input type="checkbox"/> グループ学習		<input type="checkbox"/> 個別学習
活用の場面・方法	<input type="checkbox"/> 導入の場面		<input type="checkbox"/> 展開の場面		<input checked="" type="checkbox"/> まとめの場面
	<ul style="list-style-type: none"> 資料「まねて書いた読書感想文」(日本標準, 内容項目: 遵法, 社会秩序の向上)を活用して、著作権法上、許されることと許されないことを考えた後に、著作権法の侵害にあたる事例を紹介する場面でPCアプリを活用した。 				
活用のポイント	<ul style="list-style-type: none"> アプリはアニメーションになっている。アニメーションに出てくる子どものやりとりの場面を一時停止して、生徒にこの場面では著作権法の侵害に当たるかどうかを尋ねながらアニメーションを進める展開がよいと思われる。 				
児童生徒の学びの様子	<ul style="list-style-type: none"> アニメーションにでてくる人物は小学生であるため、幼稚な内容なのではと思っていたようだが、著作権法に基づいたアドバイスが明解であるため、生徒は真剣なまなざしで見ている。 				
活用の様子(写真)	<p style="text-align: center;">アニメーション画面</p>				
実践を通して感じたこと	<ul style="list-style-type: none"> 道徳の資料だけでは、読書感想文をまねて書くことは著作権法上の侵害にあたるという見方よりも、心情的、道義的に良くないという見方になる場合もあった。しかし、PCアプリを使い、著作権に関するアニメーションを視聴したことで、その行為を法的なこととして考えるようになったことは良かった。 				