

## 第6学年A組 総合的な学習の時間活動案

### 1 単元名 「クリスマスカードをつくろう」(3時間)

### 2 単元目標

- 著作権の意味を理解し、個人がつくったものを勝手に使ったり売ったりしてはいけないことがわかる。
- 著作権が適用されるものとそうでないものを見極めたり、標示マークなどで著作権の有無を判断したりできるようになる。
- 著作権法のことを考えながら、オリジナルのクリスマスカードをつくることができ、生活にいかそうとする実践的な態度を養うことができる。

### 3 指導観

- 本学級の児童は、日頃から自宅や学習活動でパソコンを使用し、インターネットやホームページづくり、ネットゲームを楽しんでいる。総合的な学習の時間や社会科の学習では、パワーポイントで発表したり、写真資料などを取り込み、新聞をつくったりする活動をおこなっている。基本的な操作技術をもち、ある程度の資料を選び、活用する能力をもっていると言える。

しかし、資料を選ぶ際に、より有効なものや正しい情報を選ぼうとする意識はうすく、見つけた情報をそのまま写したり、友達の真似をしてつくったりする活動がよくみられる。著作権法のことを知る児童は少なく、写真資料を取り込む際に、使用していいものなのか考えるような機会はなかったと思われる。

- 本単元は、クリスマスカードをつくって家族や友達に贈るという内容であるが、カードをつくる際に著作権法を意識した資料選びができるようになることを目的としている。情報を選ぶ必要性を感じながら作品をつくることができるので、これからの情報社会で生きていく児童たちにとって、たいへん価値のある単元である。

- 本単元の指導にあたっては、絵や写真、文章が著作権法によって守られていることを知らせると同時に、使用してもよい場合があることも知らせ、情報収集・選択をある程度の基準をもって判断できるようにしたい。そのことで、適切な情報を選ぶ必要があるということ意識させたい。

さらに、マークのような標示物の存在を知らせ、身近なものについていないかを調べさせることによって、情報が著作権法によって守られていることを実感させられるようにしたい。

#### 4 単元計画

時	学 習 活 動	指導上の留意点
1 (本時)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ クリスマスカードから疑問を持ち，著作権法の存在を知る。</li> <li>○ クイズを解き，著作権についてグループで話し合う。</li> <li>○ クイズの正解を知り，学習のまとめをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 児童から疑問を投げかけられるような内容のカードを準備する。</li> <li>・ 著作権教育ソフトウェアを利用して，実生活をふり返りながらクイズに取り組めるようにする。</li> </ul>
2 ・ 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 著作権を意識しながら，情報を選んでクリスマスカードを作成する。</li> <li>○ つくったカードを友達同士で見直しをする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 著作権法に触れていないかを児童同士や教師と確認しながら作成できるようにする。</li> <li>・ つくったカードを見直して，贈ってよいものかどうかを考える機会を与えるようにする。</li> </ul>

#### 5 本時

平成17年12月6日(火) 5校時 6年3組教室

#### 6 本時の目標

- 著作権法について関心をもち，どのようなケースが著作権法に違反するのか考えることができる。
- 著作権法を意識して作品づくりをしようとする意志をもち，実践していこうとする態度を身につけることができる。

#### 7 本時指導にあたって

身近に迫ったクリスマスのカードを家族や友達に贈るために，可愛らしいカードをつくってみたいという興味をひけるようにカードを提示する。著作権法に触れると思われるカードをモデルとして準備し，そのまま使用していいのだろうかという疑問をもたせたい。そして，著作権法の存在と内容を知らせ，資料選びの必要性を感じさせることができるようにしたい。

著作権法の内容がよくわかる「著作権教育ソフトウェア」のクイズを解いてみたり，グループで話し合いをしたりして，どんな場合に著作権法が適用されるのかを考えさせる。そして，全体で答え合わせをする際に，これまでの学習活動をふり返られるようにして，今後の活動に意識をもてるようにしたい。

学習のまとめのあと，著作権法で守られていることを示す□マークさがしをして，身近なものに目を向けて生活できるようにしたい。

## 8 展開

配時	学習活動	指導上の留意点	準備
5	1 モデルのカードを見て疑問をもち、著作権のことについて話しを聞く。	・ 疑問を抱くことのできるようなモデルのカードを準備する。	モデルカード
8	2 著作権について理解し、学習のめあてをつかむ。 学習のめあて	・ インターネットソフトで著作権の存在を知らせ、説明する。	プロジェクト
8	著作権について、考えよう。		
15	3 著作権ソフトでクイズをする。 ○ 学習プリントでクイズに答える。	・ 著作権ソフトのクイズをプリントアウトして配布する。	
25	○ グループでクイズの答えについて話し合い、予想を発表する。	・ グループ内の意見はひとつにまとめる必要はなく、考えをどんどん出せる話し合いになるようにする。	
32	○ 答え合わせをする。		プロジェクト
35	4 学習のまとめをする。		
35	著作権とは、個人がつくったものを守り、許可がないまま勝手に使ったり売ったりしないための法律である。		
40	5 <input type="checkbox"/> マークさがしをする。	・ 見つけた <input type="checkbox"/> マークをビデオで写し、全体に紹介できるようにする。	

## 著作権クイズ(生活編)

## 名前《



問 題		正解と思うものに○をつけましょう。↓		
1 問目	わたしが書いた作文の一部を、他の人がかかってに書きかえてもいいのかな？	①	よい	
		②	いけない	
2 問目	わたしが書いた絵を、他の人がかかってにコンクールに出してもいいのかな？	①	よい	
		②	いけない	
		③	入賞すればよい	
3 問目	音楽CDをクラス全員にあげるためにカセットテープに録音してもいいのかな？	①	買ったCDはよい	
		②	借りたCDはよい	
		③	いけない	
		④	もらったCDはよい	
4 問目	人気のある映画のビデオを録音してみんなに配ってもいいのかな？	①	アニメのビデオはよい	
		②	友達から借りたビデオはよい	
		③	買ったビデオはよい	
		④	いけない	
5 問目	テレビで有名なマンガのキャラクターをコピーして、自分のホームページにだれかの確認があるのかな？	①	パソコン会社	
		②	マンガの作者	
		③	いない	
		④	本屋さん	
6 問目	レンタル店で借りた音楽CDを、自分の好きなときに聞けるように、カセットテープにコピーしてもいいのかな？	①	よい	
		②	先生の確認をとればよい	
		③	レンタル店の確認をとればよい	
		④	コピーしてはいけない	
7 問目	借りたCDについていた歌詞カードを自分で使うためにコピーしてもいいのかな？	①	いけない	
		②	よい	
		③	借りたものはいけない	
		④	先生がいいと言えばかまわない	
8 問目	テレビのアニメ番組を宿題のあとで見るために、家で録画してもいいのかな？	①	自分で楽しむならよい	
		②	アニメ番組はいけない	
		③	録画してはいけない	
		④	NHK以外はだめ	
9 問目	友達からゲームソフトを借りて遊んでもいいのかな？	①	よい	
		②	いけない	
		③	買ったものだけ	
10 問目	インターネットで見つけたおもしろい写真を家のプリンタで印刷してもいいのかな？	①	いけない	
		②	自分だけを見るためならよい	
		③	写真はいけない	
		④	先生がよければよい	