

道徳

著作権について考えよう（情報モラル）

6年1組

授業者 中山 慎一

本時の目標

著作権がどんなものかを知り、著作権を保護しようとする態度を身に付けるとともに、著作物を使う場合の方法について理解できる。

■目標

- 著作権の意味や考え方について知り、人がつくったものや自分がつくったものを大切に扱おうとする気持ちを育てる。
- 著作権があるものを使う場合、著作権を所有する人の許可を得てから使用しなければならないことが分かる。

■ I C T 活用の視点

○ 学習効果を高めるための ICT 活用

言葉で説明しても理解し難いものについては、写真や映像などの資料をプロジェクトを利用して拡大表示して説明したり、各グループごとにコンピュータを用意して、各自が操作することで、より具体的に理解できるものと考える。ここでは著作権という抽象的な概念を取り上げるので、考えを具体化するための手立てとして、参考になるデジタルコンテンツを利用するようにし、理解を深めることができるようにしたい。

■ 本時の授業の概要

他人のものを使わせてもらう時は、許可を得てから使うものである。同様に、人がつくったデザインやマークも、そしてパソコンソフトも、制作者本人の許可や許諾を得てから使わなければならない。しかし、コンピュータ関連の著作物は具体的な物として存在しない場合が多いため、子どもには理解しにくい。そこで、ここでは、子どもには身近なゲームソフトのコピーという題材を使って著作物の保護について考えていくことを考えた。本題材では、市販ソフトの違法コピーが題材となっているが、最近では、児童でも簡単にソフトのコピーができる環境が身近にあるのが現実である。著作権を尊重し、保護する態度を育てるとともに、著作権を守る具体的な方策についても理解できるようにしたい。

学習活動	指導上の留意点
1.著作権について教師の説明を聞き、人がつくったものを使った経験について話し合う。	人がつくったマークやデザインなど、身近な例をあげて、著作権について関心が持てるようにする。
2.本時のめあてを確認する。	
著作権について考えよう。	
3.学習ユニット「コピーしてもいい？」を見る。	学習ユニットはプロジェクトで表示後、確認のため、フリップを黒板に掲示するようする。
4.グループごとに話し合う。 <ul style="list-style-type: none">・主人公の行動で何が問題だったのだろう。・結末のようなことを防ぐためにどんなことに気をつけばよいのだろう。	グループごとの端末でも、学習ユニットが見られるようにしておく。 話し合った内容は、ワークシートに書きこむようする。
5.話し合った内容についてグループごとに発表する。	◇著作物を使う時の方法について、理解できたか。 ワークシートの書き込みを参考に発表ができるようする。
6.教師が実例を紹介し、本時のまとめをする。	できるだけ身近な実例をあげるようにして、考えをまとめられるようにする。