

## 学びのデザインシート（授業前）

### 主体的・対話的で深い学びを実現する授業構想【情報／社会と情報】

#### 1. 対象（実施を想定する学校・生徒の実態の概要）

普通科1年生の1クラス39人での授業集団。グループに分かれての話し合いも、回数を重ねることで活発に取り組めるようになってきた。インターネットを活用した調べ学習等は、全員が前向きに取り組んでいる。スマートフォン所有率が9割以上で、日常的にネットに接続している。そのため、特にデジタルにおける著作権については身近な話題であるが、「違法コピー禁止」といったごく一般的な認識にとどまっており、著作権について詳細な理解は十分ではない。

#### 2. 単元名「情報社会と著作権」（全2時間）

#### 3. 単元で育成すべき資質・能力の三つの柱につながる単元の評価規準

①知識・技能	<ul style="list-style-type: none"><li>・著作物や著作権とは何かを正しく捉え、著作者の権利に関する法律について理解している。</li><li>・著作権の身近な事例を、法的な根拠を踏まえて調べることができる。</li></ul>
②思考・判断・表現	<ul style="list-style-type: none"><li>・資料にある事例をふまえながら、著作者、利用者双方の立場に立って著作権の在り方について考えをまとめている。</li><li>・グループで必要と考えたルールを、根拠を示しながら表現できる。</li></ul>
③主体的に学習に取り組む態度	<ul style="list-style-type: none"><li>・他の学習者の意見を踏まえ、自分の案をより良く改善しようとしている。</li><li>・自らの行動を振り返りながら、著作権に対する姿勢を新たにしている。</li><li>・身近な事例の中にあるグレーゾーンについて考え、意見交換しながらより正しい姿勢を取ろうとする。</li></ul>

#### 4. 本時の目標

- ・著作者の権利が守られるべき範囲について考え、必要なルールについて考察し、他の学習者と意見を共有する。（思考・判断・表現）

#### 5. 授業展開【 **本時** ・ 単元 】

##### 解決したい課題や問い

学校のマスコットキャラクターを作成し、関連グッズも作ったとする。  
広く公開して有名にしたいと思っているが、そのキャラクターの使用に関してどのようなルールが必要と考えるか？

考えるための材料A	考えるための材料B	考えるための材料C
アイドルのコンサート映像を動画サイトに無断投稿した事例や、アニメの連載を無断でネット上にアップした事例の資料	1964年東京オリンピックのピクトグラムをライセンスフリーとしたことや、許可申請で利用料無料となるくまモンについての資料	二次創作物について、パロディ事件やひこにゃんの民事調停や、某アニメのストーリー加工の差押えに関する資料
<b>想定される活動</b>	<b>想定される活動</b>	<b>想定される活動</b>
生徒は、著作者の利益を害している最も端的な例としてとらえ、著作権(財産権)につながるルールの徹底を考える。	生徒は、著作物を広く使ってもらうことで利用者の利便性が高まることや、認知度が高まって著作者にもプラスになることもあると考える。	生徒は、二次創作物における著作権の在り方を考える。著作権(財産権)だけでなく、著作者人格権の同一性保持権に関する議論となると考える。

## 対話と思考（対話を通じた協働的な問題解決のプロセス）

【個人で考える活動】（5分）

【エキスパート活動】（10分）

- ・材料A～Cでエキスパート活動を行う。

「無断で使うことは違法行為になるよね。」  
「印税が入らないから収入が減るよね。」  
「許可申請がよさそうだ。」  
「宣伝になって知名度が上がるよね。」  
「2次利用されて被害にあった例もあるよね。」  
「キャラクターのイメージが変わっちゃうよね。」  
「イメージダウンになるよね。」

【ジグソー活動】（15分）

- ・3人組のジグソー活動を行い、グループごとに必要と思われる最低限必要なルールは何か、また著作権の及ぶ範囲について同一性保持等に関する見解をまとめる。

「作成者に許可なく無断でキャラクターを使って逮捕された人もいるよ。」  
「それなら使用料を無料にすればいいよ。くまモンのように許可申請して無料で使えるようにして有名になった例が参考になりそうだ。」  
「何でもOKにしたら、勝手に加工されたらどうするの？実際に訴えられた事例があるよ。」  
「何を目的にするかによってルールが変わってくるんじゃない？」  
「お金を儲けることが目的ではなく学校のマスコットキャラクターを有名にすることが目的だから、くまモンのようにしたらいいんだよ。」  
「だけど、学校で使ったり、個人で楽しんだりする場合は許可申請しなくてもいいじゃなかったけ。」  
「それじゃ、どのようなルールが一番いいのかなあ。」

【クロストーク】（15分）

- ・グループごとの発表を、ワールドカフェを3分×3回（3人が1回ずつ説明を担当）で行い、他の班（1人あたり2班分を聞くことになる）を持ち寄って再検討する。

【振り返り】（5分）

- ・実際の著作権法と自分たちの考えたルールを比較する。著作権法に定められている内容について、自分の考えをまとめる

※材料A～Cでは、著作権側の模範的な著作権の在り方に考えが傾倒し、生徒間で活発な議論にならないことも考えられる。利用者側の立場を補強する材料として、著作権の制限規定（私的使用、報道、教育、福祉、引用等）に関する資料を対話の時間に投げかけたり、あらかじめ4つ目の「考えるための材料」として、4人組のジグソー活動とすることも考えられる。

## 学習の成果（予想される生徒のあらわれ）

- ・勝手に使用されないように保護されるべきで、他人には使わせたくない。（作者の権利）
- ・利用したい場合には、使用料を取るようになる。（作者の権利）
- ・広く自由に使ってもらって知名度があがるのは良い。（利用者の利便性等）
- ・近隣の学校には、ぜひ紹介して広く使ってもらいたい。利用できるケースを決めたり、許可制にしたりしてはどうか。（著作権の例外規定）
- ・実際の著作権制度は、自分たちが必要と感じたルールを網羅しており、より様々なケースを想定している。（法の理解）
- ・身近に著作権を侵害している事例がある。（新たな課題、疑問）
- ・現在の著作権制度にも改善すべき点があると思う。（新たな課題、疑問）
- ・著作物に対するこれまでの自分の行為は、適切であっただろうか？（新たな課題、疑問）