

本事例の基礎データ

カテゴリ	情報モラルを育成する指導方法		
学校種	小学校	事例提供者	杉並区立天沼小学校
学年	6 学年	教科等	学級活動
単元（題材）名	マンガを SNS にアップすると		
主な ICT 機器	<ul style="list-style-type: none"> ・児童用タブレット P C（Windows）、 ・教員用タブレット P C（Windows）、 ・プロジェクター及び電子黒板機能付きスクリーン 		
ワンポイント	日常生活の中で、メディア機器の使い方としてやって良いことなのか悪いことなのか、判断に迷うような著作権の事例について話し合い、自分の生活と著作権の関係について考える。		
「情報活用能力 #東京モデル」の位置付け	情報モラル・情報セキュリティ	STEP 3	<ul style="list-style-type: none"> ・情報に関する自他の権利を知る ・情報に関する自他の権利があることを踏まえ、適切に行動しようとする

本事例における教育の情報化について

【ポイント 1】	<p>一人 1 台のタブレット端末を活用した資料提示・意見共有</p> <p>一人 1 台のタブレット端末を使用し、教師から児童へ資料を提示するために使う。また、一人一人が自分の意見を書き、交流する時間も設定する。書いた意見は授業支援ソフト「ロイロノート」を使って共有させる。</p>
【ポイント 2】	<p>学校だけではなく、家庭等での情報機器の使い方も考えさせる</p> <p>児童は家庭においてもタブレットなどの情報機器を使う機会が多い。校内だけでなく、学校外で情報機器をどのように使えば良いのかを考えさせることも大切であるため、本単元では家庭やお店での事例を取り上げる。</p>
【ポイント 3】	<p>実感を伴った学習につながる動画資料の活用</p> <p>動画資料として、NHK for School の動画「メディアタイムズ」を視聴する。法律に抵触するかどうかの線引きが難しい著作権法を分かりやすく解説しているため、理解を深めることが期待できる。</p>

本時の流れ

段階	● 主な学習活動 ・ 児童の活動	○ 支援・留意点 ☆ 評価
導入	<ul style="list-style-type: none"> ● 資料を見て、著作権に関心をもつ。 【ポイント1・2】 ・先生からマンガを送ってもらえてうれし いな。もっと送ってほしい。 ・でも、これっていいことなのかな。 	<ul style="list-style-type: none"> ○「ロイロノート」の資料送信機能 を使い、何人かの児童にマンガの 画像を送る。 ○お金を出して漫画を買った経験 などを想起させる。(著作権とい う言葉はまだ示さない。)
展開	マンガをSNSにアップすると、どうなるだろう。	
展開	<ul style="list-style-type: none"> ● SNS東京ノートのP15を読み、何が問 題なのか考える。【ポイント2】 ・みんな喜んだんじゃないかな。 ・自分で読むのを楽しみにしていた人もい たと思うよ。 ● マンガの画像をSNSに送ることについ て、良いことなのか悪いことなのか話し 合う。【ポイント1】 ・自分で買った雑誌なのだから、アップする ことも自由でしょう。 ・漫画家や出版社がもうからなくなるよ。 ● グループごとに、著作権に関する事例に ついて話し合う。 ・著作権は、作品を生み出した人の権利を守 るためにあるのですね。 ・日本の著作権法は、わざとあいまいな部分 も残してあるのですね。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ ゆうたさんのSNSには、友達か らどのようなコメントが書き込 まれたのか考えさせる。 ○ 「ロイロノート」を使い、「しても 良い」と考えた子は青、「してはい けない」と考えた子は赤いシート に書かせる。全員の意見が出揃っ たら、それぞれの意見の理由を話 し合わせる。 ☆ 著作権について知る【知識・技能】 ○ 事例A「美術館の絵画を写真撮影 しても良いか」、事例B「本屋で本 の中のページを写真撮影しても 良いか」、事例C「好きなマンガに 似た絵を自分で描いても良いか」
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ● 「どこまでがOK? 著作権」を視聴し、 本時のまとめをする。【ポイント3】 ・作った人の著作権を守らなければいけな いし、私が作ったものにも著作権がある ね。 	<ul style="list-style-type: none"> ○ まとめを「ロイロノート」で共有 する。 ☆ 著作権について理解し、日常生活 の中で気を付けてメディアを利用 しようとしている。 【学びに向かう力・人間性等】

授業の実際

【ポイント1】 ●タブレット端末及び授業支援ソフトを活用した意見交流



初めに、先生からマンガの1ページを数人の児童のタブレット端末に送ったことで、授業への関心を高めることができました。

マンガの画像をSNSに送ることについて「しても良い」か「してはいけないか」を色分けして「ロイロノート」を使って考えることで、考えの違いが比べやすくなった。

【ポイント2】 日常生活を想定した教材や学習活動

A スマホで美術館の絵を撮影したら違法か



様々な事例について、子どもたちは積極的に意見を出し合っていました。身近な事例設定だったからこそ、子どもの考えに揺さぶりをかけることができ、議論が深まっていったように感じます。

【ポイント3】 実感を伴った学習につながる動画資料の活用



授業終盤にNHK for School「メディアタイムズ」を視聴した。マンガなどのSNSアップはなぜ禁止されているのか。著作権等のきまりがあるからと捉えるだけでなく、動画資料で作者の思いを知ることによって、より深く考えることができた。

今後に向けて

- 著作権に関する内容について指導するため、全体の時間配分に留意する必要がある。その上で、児童同士の意見交流やグループ活動の時間を、より多く確保し、主体的に学ぶことができるよう工夫していく。