

# 第5回 JASRAC著作権ゼミナール

著作権教育の実践事例

「体験を生かして学ぶ著作権教育授業」

講師:田中 靖浩 氏

鳥取県倉吉市立社小学校教諭

皆様、こんにちは。鳥取県倉吉市立社小学校の田中と申します。

本日は、今年転勤しましたので、前任校での三朝町立西小学校での実践を中心に話をさせていただきます。

タイトルを「体験を生かして学ぶ著作権教育授業」としてお話をします。この体験というのがキーワードになりますが、オリジナル作品づくりを楽しむ体験と読みかえていただければと思います。

小学校での事例ですが、きょうご参加の方、高校の先生が多いと伺っておりますけれども、おそらくどの校種、どの教科、どの先生でも参考にしていただける内容ではないかなと考えていますので、そのようにお聞きいただければありがたいと思います。

先ほどご講義がありましたけども、それを聞きながら私のスライドは大丈夫かなと考えましたが、実は幾つかの図版を用いていますが、すべて許諾をとって今日皆さんに見ていただけるようにしております。私自身でとったものもありますし、今回のJASRACさんでとっていただいたものもあります。

まず、こんなことがあったらどうしますか、どう考えますかということですが、例えば、班の旗をつくろうとしたときに、アニメや製品のキャラクターが登場しました。調べ学習で本やインターネットで調べたことをそのまま切り張りしておしまい。実はこのような事例を現実に目にしたときに、情報モラルや著作権教育に取り組むことの必要性を実感し、取り組み始めたのです。

本日の話の内容は次のとおりです。

まず、著作権教育を含む情報モラルのとらえ方、次に事例を幾つか紹介します。そして、考察し成果についてお話しします。

情報モラル教育の基本的な考え方として次のようなものを持っています。

ねらいの達成に向けていく中で、まずは生活体験や実態の把握が必要です。そして、次に重要なことは日常モラルとの関連を図るとともに、情報活用の体験を重ねることです。この上にカリキュラムや教師の願いがあり、適切な教材を持ち込むことによって子供たちが思いを出しながら、考える授業を行います。決してこれはだめと、頭ごなしに教え込むのではなく、考えさせる授業をしたいものだと考えています。

そこで、情報モラルの指導の内容を次のように分類しました。

縦軸にありますのは、下が生活、上がネットワークということで、対面コミュニケーションと他メディアのコミュニケーションと軸をとりました。横軸としては、多様な局面を想定しました。一番左がモラルとかマナー、基本的な心構えに当たるものです。次にありますのが知識、理解、判断に当たるものです。そして、次に、ルールを守る、つまり加害者にならない。教師の側でいえば、子供を犯罪者にしないということです。次には、子供自身が危険を回避できる、つまり被害者にならない、被害者にさせないということを考えました。その中に内容を埋め込みました。青色のものが本日の著作権にかかわるものになります。そして次に、学年に主な題材を配当しました。ピンクのものがきょうの内容にか

かわるものです。

それでは、事例をお話しします。

まず、3年のオリジナルマークづくりです。

ここでは、オリジナルの大切さを学びます。自分だけのオリジナルマークをつくり、自分のことを伝えることを目指します。指導のポイントは簡単にすること、色は使い過ぎないこと、材料を組み合わせるとままりを意識することです。これができ上がったオリジナルマークです。それぞれの伝えたいことを言葉でも伝え合うとともに、相互評価し合いました。その中で子供たちはオリジナルの作品をつくることの楽しさと、そして、オリジナルということの大切さを学ぶことができました。

次に、ポスターづくりです。

このように写真とキャッチコピーの組み合わせのみでつくりました。相互の学習の中で地元のよさを伝えるポスターをつくらうということのでつくりました。このような地元の有名な干し柿であるとか、あるいは三朝温泉の足湯であるとか、そういうものを材料にしてキャッチコピーも子供たちが工夫してつくりました。

この活動を通して子供たちは、自分でとった写真を使うということ。そして、それは許可を得て撮影するという。さらにオリジナルのキャッチコピーを考えるということ。これらのことを学びました。

さらに3年の国語でお話づくりを行いました。教科書にも題材はあるのですが、それを差しかえて少しアレンジして行いました。

まず、背景となる写真、これは教師が何種類か提示したんですけど、その中から子供が4枚を選びます。そして、それを並べることから始めました。そして、想像を膨らませてストーリーを構成していきました。このように初めは、ワークシートの上でアナログの作業を行います。次に、コンピューターを使って仕上げました。このようにデジタルを使うことのよさは何度もやり直しがきくことです。そして先ほどのように考える場面では、やはりアナログで鉛筆を持ってというのが大事なかと考えています。

このようにして、各自オリジナルの絵本を作成することになりました。とても大切に持ち帰りました。このお話づくりを通して子供たちは、自分自身でつくってみて、オリジナル作品のよさに触れることができました。そして、お互いの作品、自分がつくった作品と同じようにお互いの作品は大事なものだということ、そういう気持ちを持つことができました。

次に、4年生の実践です。

4年生では、まず、合成写真づくりを通して著作権を学びます。この実践は年間の総合的な学習の時間での1つの単元の中で行いました。福祉にかかわる単元を組んでいるんですが、その中で関連して扱いました。

子供たちは背景の画像に自分で撮影した写真を切り取って、張りつけて、合成写真づくりを楽しみます。この前の段階では、身の周りのあらゆるメディアで合成写真や合成映像

が使われているということを知り、そういうメディアリテラシーにかかわる学習をしています。情報の送り手と受け手の両方を体験することは、大切な要素だと考えています。ある意味消費者教育でもあると考えています。

でき上がった作品を紹介し合う中で、子供たちは作品づくりの楽しさを実感します。その次の段階で教師が投げかけました。「でも、これって、だれの作品なの？」確かに撮って、切り取って貼った写真は自分で撮ったものだ。しかも、だれだれさん撮らせてね、あなたの写真を使わせてと言っ、一緒になって撮ったものです。

では、背景はどうでしょう。実は、教師が用意したものなんです。ここで、情報モラルの学習につなげます。他者の作品も自分の作品も大切ということは、体験を通して実感しています。そして、オリジナルの値打ちもわかります。それを著作権の学習につなげていきます。ここで1時間をとって学習しました。ここでは、素材の写真はだれのものだろうかということを考えるために、映像クリップを見て話し合い、著作権の意味と素材の扱い方を考えるという流れにしました。

まず、教材となる映像クリップを視聴しました。そして、このクリップは友達作品をまねしてしまったというお話なんですけども、主人公はなぜまねをってしまったんだろうか、その気持ち。あるいはまねをされた子の気持ち。そして、どうすればよかったんだろうかということ話し合いました。その後、自分たちの合成写真について考えました。ここでは、著作権の概念を押さえ、その扱いについて学ぶことになりました。この写真で子供たちがわかったことは、著作権の概念、そして人のものを勝手に使ってはいけないということ。使いたいときにはお願いして許可をもらうこと。使ってほしくないときには断ることができるということを知りました。

続いて、オリジナルUD、ユニバーサルデザインづくりについてお話しします。

この学習は先ほどの単元の最後の段階に行いました。

まず、身近なユニバーサルデザインの一例としてピクトグラムを紹介しました。いろいろなユニバーサルデザインを学習したんですけども、ピクトグラムにいかうかという話のときに代表としてこのようなものを出しました。ふだん見なれている看板が実は、だれにでもわかりやすいということを考えてつくられているということに子供たちは気づきます。この看板は三朝町の看板なんですけども、交通標識の隣にある看板なんですけども、三朝温泉の橋のたもとにある混浴の河原風呂を表現しています。いつでも、だれでも入れますけども、いつでもお姉さんと出会えるわけではありません。私も会ったことはありませんが、とても気持ちのいいお風呂ですので、ぜひ、おいでください。東京の方にはなかなか通じないんですけど、関西圏の方には三朝は多分知っていただいているので、お話ができます。

子供たちは、じゃ、やってみようかということで、教室のピクトグラムをつくることになりました。今まで教室の看板があまりよくなかったこともあって、どの教室かだれにでもわかるものにしようということになりました。子供たちの意識としては、1年生や参観に来る保育所の子供たち、ロシアからの転入生がいましたので、その子。そして、外国か

らおいでのお客さんにもわかるようにしようという目標ができました。

制作に先立って本物に学ぶということで、身の回りにある絵看板を分析することから始めました。これらのもの、ほかにもたくさんあるんですけども、これを見せて特徴をとらえました。ちなみにこれはJASRACさんで全部許諾をとっていただいて、中にはこっちを使ってと言われて差しかえたものもあり、今日に向けて用意しました。もともとは教師が自分で撮ってきて、子供に見せた写真です。

子供たちが気づいたのは、看板のコツとして図柄は簡単にする、色の数は少なくする、体や顔の部品は省略するということに気づくことができました。これは、さきのオリジナルマークづくりとも類似しています。そして、まず紙ベースで下書きをしてから、次にお絵かきソフトで制作をしました。レイヤー機能というものがあるので、何度もやり直しができて試行錯誤しながら制作をしていきました。ピクトグラムとプレゼンの仕方については、グループ発表の中で鍛えていくことにしました。

一例としてのピクトグラムをもとにそのよさを見つけあった後で、各自のプレゼンをグループ内で発表し、デザインとプレゼンの仕方について意見交換を行いました。

採用のための審査は、プレゼンにて行いました。審査員は各部屋の管理責任者の先生にお願いしました。子供たちは休憩時間などに先生方のところに行ってプレゼンをして採点をしてもらいます。採点結果は担任に返されて、担任が結果を発表しました。採点に当たっては、その理由と採用作品については、修正すべき点を指摘してもらい、その後の最終ブラッシュアップにつなげました。これが合格した作品の1つです。ちなみに一般の教室をあらわしています。合格後のブラッシュアップによって教室ならもっと人がたくさんいたほうがよいということになって、このような作品になりました。

それぞれの採用作品は、不採用の子も含めてチームをつくって最終のブラッシュアップを行いました。その過程では、不採用になった子もそれまでの学習経験、学習成果をブラッシュアップの中で発揮して、協力して1つの採用作品を仕上げることができました。ピクトグラム作成の後、年間の学習のまとめとしてパンフレット作成を行いました。自分たちの学びを振り返って紹介するパンフレットです。

4年生が学習活動で行ったUD化が、それをただ掲示するだけではなくて、校内のさまざまなところで学校のユニバーサルデザイン化ということで波及効果をもたらしています。この本物ピクトグラムづくりを通して子供たちが学んだことは、作品を仕上げる苦勞と楽しさ、そして、仕上げたものが実際に役に立つことの喜び、オリジナル作品の大切さなどです。

次に、5年生の学習で著作物の利用について学んだことについてお話しします。

5年総合の学習でお米について調べ、ポスターで発表しました。その後、著作物の利用に関する情報モラル教育のコンテンツを視聴し話し合いました。その学びの中で子供たちは多様な著作物には著作権があり、そして、引用という概念があることも学びました。その上で自分たちが作成したポスター資料を見直しました。

その視点は、一つ目、出典の明記、その範囲は適切か。二つ目、自分たちの考えやオリジナルの部分が一番大事なのだが、それはどこなのか。そのことを見直しました。そして、資料をつくり直すことになります。この学習で子供たちが学んだことは、自分の考えと単なる資料との違い、そして、出典とか引用の明示の必要性、具体的にはそういうものを学んだことになります。

まとめます。これらの実践を通して、または研究の成果としてわかってきたことは、次の事柄です。

まず、体験を生かした本時の授業展開により、児童の理解と意識は高まるということ。また、日常モラルとの関連を意識することで情報モラルは児童に身近な問題となる。この意識というのは教師側の意識も随分かわっているかなと感じます。そして、カリキュラムとしては、低学年は日常モラルを中心に指導していく。中学年では日常モラルとつなげながら基本的な事柄を指導する。さらに高学年では発展的、具体的に指導を継続することが大事ではないかなということがわかりました。

そして、校内カリキュラムや教材が整備されていることは指導のしやすさにとって随分、有効性の面で大きいと感じております。

以上で発表を終わります。ご清聴ありがとうございました。(拍手)

【司会】 田中先生、ありがとうございました。

それでは大和様から講評をお願いいたします。

【大和】 田中先生、どうもありがとうございました。

講評というわけではありませんが、感想を申し上げます。

ご発表いただきました取組の着眼点はオリジナルの作品づくりを通して自分の作品と他人の作品に相互に価値があるんだということに気づかせようというものです。著作権という言葉は使わないまでも、そういう作品の意味、重さというものに気づかせようとする活動だったと思います。そういった意味で、小学校段階での発達段階を踏まえた取組だと思っております。

事前に著作権情報センターへの応募資料なんかも見させていただいたんですが、ポスターづくりに当って、画像なんかも許可された画像を用いるということを前提に指導したとことです。実はこれは斬新な着眼点で、とかく学校教育で著作権というと、先ほど私にご紹介した35条のように無断で使える規定にいかにか当てはめるかという苦勞をされるわけですが、ある学校では、あえてそこに逃げ込まないと言っておられました。というのは、子どもたちにある創作活動をさせるんですが、自分の好きな漫画キャラクターを本箱などのデザインに使うこともいいよという説明をし、その代わりに人気漫画なんかを使う場合は許可を得てしようというわけです。法的には授業の過程において使用する場合には、学習者自体が複製する場合は許可を得る必要はないという規定があるので、無断でやってやれないことはないんですよ。だけど、その先生は、著作権についてそのような例外規定があることは十分ご存じの上で、あえて許可をとらせた。

なぜかという、地域で子どもたちの作品展なんかもありますよね。せつかく子どもたちが汗を流していい作品をつくったら、地域の人たちにも見てもらって評価される場があっていいじゃないかと考えるわけです。そうすると、先ほどの例外規定というのは、授業の過程という限定された範囲だけで使用するのだから無断で使っていいとされたわけですね。けども、授業以外の場で多くの人に見てもらうために展示するというのであれば、授業の過程を超えているわけですから、許諾を得ないといけない。それなら、子どもたちの学習成果を多くの人に見てもらうためには、はじめから35条に逃げ込まないほうがいいと判断をされたわけです。

ただいまの田中先生のご発表でも、許可を得てポスターづくりをさせるという取り組みで、非常にある意味斬新な、今までの先生方とは違った発想だったと思うんです。

許諾を求めて、場合によっては拒否されるということもあったかと思うんですけども、そんなときはどんな対応をされましたでしょうか。

【田中】 実際にポスターづくりのことで言いますと、最終的に情報発信まで持っていきたいという單元の中でのポスターづくりでしたので、地域の方のところへ行って取材をしてくると。そのときに写真を撮らせてください、発表のときに使わせてくださいと、言葉は子供の言葉ですので、正確に伝えられたかどうかわかりませんが、お願いしました。

最終的にまたそれを張らせてもらうというときには、教師のほうで再確認は必要かなとは思いましたが、現実に撮らせてもらえなかったとか、許諾をいただけなかったということはなかったです。子供たちが直接出会う取材をさせていただいた方ですので、優しく対応してくださいました。

【大和】 実際、子どもたちの活動の中で相手方と直に交渉するようにすると、普通の大人の感覚ならだめとは言わないと思うんで、快く許可してもらえる例が多いと思います。私が聞いた例では、中には拒否される場所もあるようですが、子どもたちの発達段階によっては、了解が得られないというのも1つの失敗経験として意味があるのかなとは思いますが。とはいえ、できるだけスムーズに利用できたらいいなとは我々も思っています。

ただ、「子どもたちのやることだから、権利者は絶対禁止してはならない」と、国の立場で言うことはなかなか難しいだろうなと思っていて、先ほど自由利用マークというのをご紹介しましたが、そのほかにも著作者の意思表示を円滑にするシステムというのを今開発しています。例えば、子どもたちがそういったマークを見れば、これがあれば安心して使えるとか、この範囲であればお金も払わなくていいんだということがわかる仕組みを広めていきたいと思っています。そういう環境を整えば、子どもたちがポスターづくりでいろいろな図案を使いたいと考えても、マークがついているものから選べば手間が省けるとか、断られることがないとかいう道が開けるのかなと思っています。

意思表示システムがいつ完成するかというのはまだ時間がかかるかもしれませんが、田中先生のように、地域の人たちとコミュニケーションをとりながらいい作品をつく

っていくという創作活動を通じて、著作権に気づかせる実践事例というのは非常に意味があるなと思いました。田中先生、どうもありがとうございました。

【田中】　ありがとうございました。