

# 小学校用・指導の手引き

## 1 授業の形態・資料の提示方法について

一斉授業が基本ですが、発問や場面に合わせて班やグループでの話し合いを取り入れてください。資料の提示方法としては、次の2通りが考えられます。

### ① パソコンとプロジェクターを使い、デジタル紙芝居を提示する方法

※用意するもの：パソコン、プロジェクター、スクリーン、  
デジタル紙芝居（電子媒体）、シナリオ、ワークシート

### ② 印刷した紙芝居を提示する方法

※用意するもの：印刷した紙芝居（A3程度）、シナリオ、ワークシート

## 2 授業の流れ

紙芝居を提示しながら、場面に合うようにシナリオを読んでいます。このとき、児童の反応を見ながら、登場人物を指さして確認したり、著作権に触れるポイントとなる絵の情景・場面を説明したりしてもかまいません。児童の実態に合わせて、シナリオが理解できるように読み進めてください。

## 3 ワークシートの使用について

授業は次の3つのパターンが考えられます。ホームルームや道徳、学級指導などで、学級の実態に合わせてAまたはBのワークシートを使ってください。

### ① 15分程度

ワークシートを使わず、紙芝居に合わせてシナリオを読んでいます。読み終わって、どこが問題だったか、ウツカリちゃんはどのようにすればよかったのか、などを尋ねます。

### ② 20分程度

Aのワークシートを使います。紙芝居に合わせてシナリオを読んでいます。読み終わってからワークシートにそって児童に考えを書き込ませていきます。

### ③ 45分程度

Bのワークシートを使います。紙芝居に合わせてシナリオを読んでいます。読み終わったらワークシートにそって児童に考えを書き込ませていきます。

3通りの方法を挙げましたが、授業の最後には「著作物に込められた著作者の思い」「著作物を尊重する」といった主題に触れるようにしてください。

## 4 シナリオごとの発問

### (1) シナリオ杏

#### ワークシート1のA (20分程度)

シナリオを読み終えたら、ワークシートの発問に対して児童に考えを書き込ませます。

- ① → 著作権者の心情にたって考える発問です。児童が著作権者である「ちよちゃん・けんちゃん」の気持ちになって書きやすいように吹き出しにしています。
- ② → 利用者の心情にたって考える発問です。児童が利用者である「ウッカリちゃん」の気持ちになって書きやすいように吹き出しにしています。
- ③ → 自分自身だったら「ウッカリちゃん」にどのようなアドバイスを送るかを考える発問です。児童が「ウッカリちゃん」に話しかけるようなつもりで書かせるようにします。
- ④ → 授業のまとめです。低学年の児童でも書きやすいように、勉強になったことや思ったことというように具体的に指示をしています。できるだけたくさんの子どもたちに発表させてください。

最後には

- ・ 一生懸命描いて偶然に似たことと、まねをして似たことは違うこと。
- ・ 著作物を尊重すること。 を押さえてください。

#### ワークシート1のB (45分程度)

- ① と②の発問は、Aと同じような構成になっています。
- ③ → 偶然に似てしまった絵と、まねをして似ている絵との違いを考えさせます。
- ④ → 児童に「ちよちゃんや、ウッカリちゃんと同じような経験がありますか。」と尋ね、シナリオの中だけでなく、自分の身近なところで同じようなことがなかったか、それについてどう考えるかを書き込ませます。できるだけ多様な意見がでるようにしてください。
- ⑥ → 授業のまとめです。最後にはAと同じように
  - ・ 一生懸命描いて偶然に似たことと、まねをして似たことは違うこと。
  - ・ 著作物を尊重すること。 を押さえてください。

## (2) シナリオ式と参

### ワークシート2・3のA (20分程度)

シナリオを読み終えたら、ワークシートの発問に対して児童に考えを書き込ませます。

- ① → 著作権者の心情にたつて考える発問です。児童が著作権者である「ちよちゃん」の気持ちになって書きやすいように吹き出しにしています。
- ② → 利用者の心情にたつて考える発問です。児童が利用者である「ウッカリちゃん」の気持ちになって書きやすいように吹き出しにしています。
- ③ → 自分自身だったら「ウッカリちゃん」にどのようなアドバイスを送るかを考える発問です。児童が「ウッカリちゃん」に話しかけるようなつもりで書かせるようにします。
- ④ → 授業のまとめです。低学年の児童でも書きやすいように勉強になったことや思ったことというように具体的に指示をしています。できるだけたくさんの子どもたちに発表させてください。
  - ・ 友だちの著作物を勝手に変えてはいけないこと。
  - ・ 著作物を尊重すること。 を押さえてください。

### ワークシート2・3のB (45分程度)

基本的にはAと同じような構成になっています。大きな違いは⑤の発問です。

児童に「ちよちゃんや、ウッカリちゃんと同じような経験がありますか。」と尋ね、シナリオの中だけでなく、自分の身近なところで同じようなことがなかったか、それについてどう考えるかを書き込ませます。できるだけ多様な意見がでるようにしてください。

- ⑥ → 授業のまとめです。最後にはAと同じように
  - ・ 一生懸命描いて偶然に似たことと、まねをして似たことは違うこと。
  - ・ 著作物を尊重すること。 を押さえてください。

## 5 時間がある場合

シナリオ壺、式、参で時間があれば、授業の最後で次のように主題を考えさせて、最後に教師が大切なことを押さえる方法もあります。

このお話で一番作者が言いたかったこと何でしょうか。

このお話で一番大切なことは何でしょうか。

(例) 著作物を大切に作る、人のものを勝手に真似しない など。