

中学校用・指導の手引き

1 授業の形態・資料の提示方法について

授業の形態は、一斉授業でもグループ学習でもどちらでもかまいません。場面に応じて形態を変えても結構です。

資料の提示方法は次の2通りが考えられます。

- ① 電子媒体をテレビ画面やプロジェクタなどを通して提示する。
この場合は電子媒体を提示するための設備が整備されている必要があります。パソコン教室のほか、パソコンやプロジェクタなどを用意して、一般教室での授業や学年集会などで使用することも考えられます。
- ② 資料を紙などに印刷したものを提示する。
この場合は設備等の必要がないので、ホームルームや集会における短時間での利用も可能になります。ただし、印刷する紙の大きさに限界があるので、大きな会場での使用には向かないと思われます。

これ以外に、素材集などの絵を利用してキャラクターの理解を助けたり、場面を想起させたりする補助教材を作成しても効果的だと思われます。

2 授業展開例

紙芝居（電子媒体または印刷物）を提示し、場面に合わせてシナリオを読み進めます。生徒に配役をして読ませてもよいでしょう。紙芝居をする前に登場人物の紹介をしたり、シナリオを事前に配布しておいたほうが、生徒にはわかりやすいでしょう。

（1）5分程度

紙芝居を実施して、登場人物の気持ちと何が問題だったかについて、生徒に考えさせましょう。

（2）15分程度

紙芝居を実施して、登場人物の気持ちと何が問題だったかについて、生徒に考えさせましょう。ワークシートを配布して自分の意見や考えを書き込ませるのもよいでしょう。この場合には、他の人の意見を書く欄に書き込みはしません。

（3）40～50分程度

最初に紙芝居を実施します。生徒に配役して場面に合わせてシナリオを読ませてもよいでしょう。

○一斉授業の場合

- ① ワークシートの質問事項にしたがって全員に発問する。
- ② 自分の意見や考えを該当欄に記入させる。
- ③ 何名かの生徒に自分の意見や考えを発表させる。他の生徒にはその意見を書き留めさせ、新たな気づきがあればさらに記入させる。
- ④ 以降、ワークシートの質問事項にしたがって①から③を繰り返す。

○グループ学習の場合

- ① ワークシートの質問事項について自分の考えを該当欄に書かせる。
- ② グループ別に意見交換を行い、他の人の意見をその下の欄に記入させる。
- ③ 各グループでどのような意見・考え方にまとまったかを項目ごとに発表する。他のグループの意見も他の人の意見として欄に記入させる。

3 指導上の観点

(1) シナリオ書

発問①「3人の絵は大変よく似ていますが、3人の絵の違いは何だと思いますか」

絵自体は似ていても作者の意図や表現したかったことが異なる場合もある。ここでは、象のキバの有無などの絵自体の細かな違いではなく、描き手の意図や表現したかったことの有無について考えさせたい。50分授業でこの教材を扱う場合は、できるだけ多くの生徒に発表させて、表現したかったことの有無というところまで持っていきたい。短時間での授業でこの教材を扱う場合や生徒からそのような意見が出てこなかった場合には、教師の側から描き手の表現したかったものについて発問してもよい。重要なのは、絵を描くときには必ずその意図や表現したいことがあるということに気付かせることである。

発問②「ウツカリちゃんは最後はなぜ無言だったのでしょうか」

このときのウツカリちゃん的心情をしっかりと考えさせたい。ウツカリちゃんはただ単に絵を真似て描いただけなので、その絵で表現したかったものや絵の意図がほとんどなく、その結果として会話に加われなかったのだということを確認させたい。

発問③「この出来事における問題点は何だと思いますか」

淡々と授業を進めてしまうと「真似ることがいけない」という結論で落ち着いてしまう可能性が高い。そうではなく、自分の想いをこめることが重要であるということを重視したい。そのため、できるだけしっかり考えさせて、たくさんの生徒に発表させたい。また、技術習得のための絵の模写のような例を出し、真似るという行為が全面的に悪いというわけではないということも触れておきたい。

発問④「偶然似た絵と真似て似た絵とでは何が違うと思いますか」

自分で描いた絵にはそこに自分の想いや意図がこめられているが、真似て描いた絵にはそういった想いが無いということを確認し、できるだけ自分の意見や想いを自分の表現で書くことが大事であるという方向に持っていきたい。そのため、できるだけ多くの生徒に発表させて、自分の想いという発言があれば積極的に取り上げてほしい。自分の考えや想いが込められていれば偶然似ることはあっても完全に一致してしまうことはほとんどないといった意見も出ると思われるので、そのような意見も大切にしたい。

発問⑤「今後、あなたはどのようなことに気をつけていかないといけないと思いますか」

絵や文章などの著作物は、自分の意見や想いをこめて作ったものである。作者のその想いを大切にするために、どのように著作物に接していかないといけないのかという観点から考えさせたい。

(2) シナリオ貳および参

発問①「どうして、ちよちゃんは泣いたのだと思いますか」

ちよちゃんの心情についてしっかり考えさせたい。何が悲しかったのか、何が悔しかったのかを想像させることが大切である。ちよちゃんがうれしく思った場面もあるので、何がうれしかったのか、なぜうれしかったのかということと対比させるとよりはっきりすると思われる。

発問②「ウッカリちゃんの行動の何が悪かったと思いますか」

「ウッカリちゃんがしたことをどう思いますか」では、「悪い」だけで終わってしまう可能性がある。具体的にウッカリちゃんの行動のどの部分が悪かったのかを考えさせる。

発問③「ウッカリちゃんはどうすればよかったと思いますか」

ウッカリちゃんの行動の悪かった部分を考慮に入れさせて、その部分を修正するためにはどのような行動を取ればよかったかを考えさせる。その際にウッカリちゃんは何故そのような行動をとってしまったのかも考えさせるとより効果的である。

発問④「今後、あなたはどのようなことに気をつけていかないといけないと思いますか」

ウッカリちゃんのような行動さえしなければよいというレベルで終わるのではなく、より一般的な立場からどのようなことに気をつけていかないといけないのかを考えさせたい。例えば、シナリオ貳では、「友達の描いた絵を許可なく勝手に改変してはいけない」ではなく、友達の絵に限らず一般的な著作物についてその改変の是非について考えさせたい。シナリオ参では、「友達の絵を許可なく勝手に使って応募しない」ではなく、友達に絵に限らず一般的な著作物についてその利用（または引用）について考えさせたい。

学習の展開例（シナリオ壺）

学習内容	学習活動・指導過程	指導上の留意点
導 入	○ プリント2枚（ワークシートが1枚とシナリオ＋アンケートが1枚）を配布 ○ 登場人物の紹介（素材集を利用） ○ 配役の決定 紙芝居にあわせてせりふを話す生徒4人を立候補などで選ぶ。	紙芝居だけではどれが誰のせりふかわからないので、シナリオを先に配布しておく。
展 開	○ 紙芝居の上演 生徒がシナリオを見ながらせりふをいう。 ○ ワークシートの設問にしたがって生徒に考えさせ、発表させる。 ①「3人の絵はよく似ていますが、3人の絵の違いは何だと思いますか？」 ・ 自分の意見をワークシートに記入させる。 ・ 何人かに意見を発表させる。 ・ 発表された意見をワークシートに書きとめ、さらに新たに気がついたことがあれば記入させる。 ②「ウツカリちゃんはなぜ最後は無言だったのでしょうか？」 ・ 自分の意見をワークシートに記入させる。 ・ 何人かに意見を発表させる。 ③「この出来事における問題点は何だと思いますか？」 ・ 自分の意見をワークシートに記入させる。 ・ 何人かに意見を発表させる。 ・ 発表された意見をワークシートに書きとめ、新たに気がついたことがあれば記入させる。 ④「偶然似た絵とまねて似た絵とでは何が違うと思いますか？」 ・ 自分の意見をワークシートに記入させる。 ・ 何人かに意見を発表させる。 ・ 発表された意見をワークシートに書きとめ、新たに気がついたことがあれば記入させる。	教室前面にあるスクリーンに教材を提示し、生徒のせりふにあわせて画面を変える。 同じような意見が多くなる可能性もあるので、できるだけ多様な意見を引き出せるまで発表させる。 この出来事における最も重要な発問であると考えられるので、できるだけ多くの生徒に発表させたい。 できるだけ多様な意見を引き出したい。
まとめ	⑤「今後、あなたはどのようなことに気を付けていかないといけないと思いますか？」 ・ 自分の意見をワークシートに記入させる。 ・ 何人かに意見を発表させる。 ・ 発表された意見をワークシートに書きとめ、さらに新たに気がついたことがあれば記入させる。	できるだけ多様な意見を引き出したい。 狭い範囲での答えではなく、より一般的でより生活に密着した回答を引き出していく。

＜追記＞

著作権の基本は心の教育です。日ごろの授業やクラス運営で「自分だけではなく自分の周りにいる人の気持ちを考えて行動しましょう。そのためには人の気持ちが想像できるような人になりましょう」といった類のことを常に指導しているはずです。絵を描いたり文章を書いたりすれば、その時点でその絵や文章は著作物となり著作権が発生するわけですから、その意味で尊重していかないといけない著作物は身のまわりにあふれています。著作物を尊重するということは、そういった著作物を作成した作者の考えや想いを尊重しましょうということです。目の前にいる友達の気持ちを大事にするだけでなく、目の前にいない人たちの気持ちも尊重しないとイケないのではないのでしょうか、というのが著作権の基本です。

著作権に法律やお金が絡むのは、そういった著作権を侵害してしまったときに次にそれをどうやって保障しましょうかという話になるからです。いわば著作権の2次的な段階の話です。したがって、自分以外の人の気持ちを尊重しようという著作権の基本の部分は日ごろの授業やクラス運営に十分生かせる話題であり、逆に著作権の学習をすることによって日ごろの授業やクラス運営がやりやすくなるのではと考えています。

この教材は「はじめての著作権」ですから、権利やお金の話に深入りすることなく、まずは著作権の基本である「目の前にいる人だけでなく目の前にいない人も含めて、周りの人の気持ちを尊重しましょう」ということに重点を置いて指導してください。

4 ワークシートの構成について

(1) シナリオ書

「3人の絵は大変よく似ていますが、3人の絵の違いは何だと思いますか」

- 自分の考えをまとめる。
- 互いに発表し、他の生徒の考えを書き留める。
- 新たな気づきをまとめる。
- ★ 絵を描くときにはその意図や表現したいことがあることに気付かせる。
- ★ 絵自体は似ていても作者の意図や表現したかったことが異なる場合もある。ここでは、象のキバの有無などの絵自体の細かな違いではなく、描き手の意図や表現したかったことの有無について考えさせたい。

「ウツカリちゃんはなぜ最後は無言だったのでしょうか」

- 自分の考えをまとめる。
- 互いに発表し、他の生徒の考えを書き留める。
- 新たな気づきをまとめる。

「この出来事における問題点は何だと思いますか」

- 自分の考えをまとめる。
- 互いに発表し、他の生徒の考えを書き留める。
- 新たな気づきをまとめる。
- ★ 真似ることがいけないということよりも、想いをこめることの重要性の方を重視したい。

「偶然似た絵と真似て似た絵とでは何が違うと思いますか」

- 自分の考えをまとめる。
- 互いに発表し、他の生徒の考えを書き留める。
- 新たな気づきをまとめる。
- ★ 真似ることがいけないというのではなく、自分の意見や想いを自分の表現で書くことが大事であるという方向に持っていきたい。

「今後、あなたはどのようなことに気をつけていかないといけないと思いますか」

- 自分の考えをまとめる。
- 互いに発表し、他の生徒の考えを書き留める。
- 新たな気づきをまとめる。
- ★ 著作物は自分の意見や想いをこめて作ったものである。
- ★ 絵や文章が自分の意見や想いをこめたものであるという前提で、それらの著作物をどのように扱うべきなのかを考えさせたい。

(2) シナリオ式およびシナリオ参

「どうしてちよちゃんは泣いたのだと思いますか」

- 自分の考えをまとめる。
- 互いに発表し、他の生徒の考えを書き留める。
- 新たな気づきをまとめる。
- ★ ちよちゃんの心情に寄り添わす。

「ウッカリちゃんの行動の何が悪かったと思いますか」

- 自分の考えをまとめる。
- 互いに発表し、他の生徒の考えを書き留める。
- 新たな気づきをまとめる。
- ★ ウッカリちゃんの行動の何が悪かったのかを考えさせる。
- ★ 「ウッカリちゃんがしたことをどう思いますか」では、「悪い」だけで終わってしまう可能性がある。具体的にウッカリちゃんの行動のどの部分が悪かったのかを考えさせたい。

「ウッカリちゃんはどうすればよかったと思いますか。」

- 自分の考えをまとめる。
- 互いに発表し、他の生徒の考えを書き留める。
- 新たな気づきをまとめる。
- ★ ここでは、この例に限定して考えさせることになる。

「今後、あなたはどのようなことに気をつけていかないといけないと思いますか」

- 自分の考えをまとめる。
- 互いに発表し、他の生徒の考えを書き留める。
- 新たな気づきをまとめる。
- ★ この事案に限らず、より広い観点から考えさせるようにさせたい。