

高校学校用・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。

●提示の仕方

- ・ 1つ1つのシーンを印刷してフリップ（紙芝居）にして提示する
- ・ 電子媒体のままプロジェクターで拡大投影する
- ・ キャラクターに棒を付け、ペープサート（紙人形劇）で見せる

●規模

- ・ 一般教室での利用
- ・ パソコン教室での利用
- ・ 集会場や体育館など、学年集会以上の人数での利用

●用意するもの

- ・ フリップやペープサートを作る場合は、規模に合わせて大きさを考える
- ・ 電子媒体を使う場合は、パソコンとプロジェクターを用意する
- ・ 生徒の反応を黒板に貼る場合は、用語を書いたマグネットを用意する
- ・ ワークシートを書かせる場合は、ワークシートを人数分印刷する
- ・ 大人数が対象の場合は、配布物として用意する

●その他用意するもの

素材集から「笑った ちよちゃん」などを用意しておいて、「このように、ニコリにするにはどうしたらよいでしょうか」という問いかけに使うことも考えられる。

2 授業展開例

(1) 一斉講義

朝読書の時間やショートホームルームなど、わずかな時間を使ってもできる。

5分間しか使えない場合

- ストーリーを紹介して何が問題だったのか考えさせる
- 真似をされた側の気持ちになれるように指導する

朝 5 分間、夕方 5 分～10 分追加できる

- ストーリーを紹介して何が問題だったのか考えさせる
- 簡易なワークシート配ってもよい

授業内で問題が発生したとき 10 分～15 分

- 授業内で作品等を作らせている時に、「のぞき込まれた」などの発言があった機会をとらえて授業を行う。

2. 対話授業 20 分～25 分

- ストーリーを紹介して何が問題だったのか考えさせる
- 全員に発問（問いかけ）、何名かにあてる
- 想定される解答を用意しておいて、黒板に貼り出す

3. 班別話し合い授業 25 分～45・50 分

- ストーリーを紹介して何が問題だったのか考えさせる
- 全員に発問（問いかけ）、何名かにあてる
- 想定される解答を用意しておいて、黒板に貼り出す
- 各班に分かれて議論する
- 結果を発表する
- まとめる

1 つのテーマだけで授業を行うパターンと、3 つとも紹介して班ごとに選ばせるパターンが考えられます。選ばせる場合は、「なぜその話を取り上げたのか」その理由を言わせるようにします。

4. 創作授業 25 分～45・50 分

- 自分たちでオリジナルストーリーを作る
- ★ 問題解決編：仲直りさせるまで（現在のストーリーに付け足す）
- ★ 問題未発生編：許諾を取るなど最初から問題が起こらないストーリーに改変
- ★ 新たな問題編：似たような事例で発生するかもしれない問題を考える

3 指導上の観点

(1) シナリオ書

発問①「このストーリーは何を伝えたかったのでしょうか」

→ 何が問題なのかを考えるようにしながら、ストーリーをおうようにさせる。

発問②「三人はどんな思いで絵を描いたのでしょうか」

→ 著作者の心情を考えさせてください。

発問③「サクちゃん（絵を見る受け手）は、どんな風に感じたのでしょうか」

→ 情報の受け手であるサクちゃんが、どう受け取るかを考えさせたい。

「みんなで話し合って描いた」「誰かが誰かの真似をした」「偶然同じになった」

→ 最適な解答だけではなく、想定されるいくつかの考え方を書かせるようにする。

発問④「ウツカリちゃんは、なぜこのような行為をしてしまったのでしょうか」

→ 悪意は無かったものとして考え、結果的に問題を起こしてしまった側の心情を探るようにする。問2でもウツカリちゃんの思いを聞いているので、より具体的にいくつかの要因を挙げさせる。

→ ストーリー内では、特にウツカリちゃんの心の動きには触れていません。創作が面倒だったのか、より優れた案を見てしまって影響を受けたのか、何も考えずに日常の行為としてやってしまったのか、どのような動機かを考えることで、問題が発生する原因を探らせる。

→ 悪意があるとして動機を考えると、著作権とは全く関係の無い問題点の方に流されてしまうので注意が必要です。

発問⑤「ウツカリちゃんに同じ失敗をさせないためには、どのように説明すればいいのでしょうか」

→ 小学生なので傷つけないように配慮し、自分より年下の子どもにわかりやすく説明するために、「言葉」や「例え」を厳選する必要に気づかせる。この内容は問1と連動しており、理解が浅いと思いつきません。

発問⑥『有名な作品を模写する』ことと『友人の作品を真似る』ことには、どんな違いがあるでしょうか

- 前者は「伝える技術を身に付ける」ために真似た。
真似して作った作品そのものは、何かの意図を伝達するために生み出したものではなく、純粋に技術の向上を目的としています。そのため、どれほど似せられたかを自慢することができ、授業の作品なら評価も高くなります。

- 後者は「伝えたいことを表現した」ものを真似た。
友人の作品を真似るのは、友人が伝えたい意図や表現を横取りして真似ることになります。自分で考え出すのが面倒だったり、自分より優れた表現に触れたりしたことなどによって、真似したい気持ちが生じます。そのため、作品の姿形を似せたという物理的なことよりも、表現する気持ちを盗まれた気分になるのです。作品に込めた思いが強ければ強いほど、かけた時間が長ければ長いほど、落胆は大きくなるのではないのでしょうか。

発問⑦「これ以外で、どんなストーリーにすれば、この作品のような意図が小学生に伝わると思えますか」

- 問1や問5を踏まえて、以下の問8も入れられれば事例として取り込む。

発問⑧「あなたには、作文や絵や工作もしくは生活習慣などを真似された経験はありますか」

- 真似された経験の無い者は、「真似してしまった経験」や「そのような行為を見かけた経験」などを書かせます。事例は、在校する学校よりも、小学校・中学校の事例の方が、望ましいでしょう。

- 正しい生活習慣を褒められ、みんなが真似した場合には嬉しいかもしれません。真似されたという事実が快く思えないのは、自分が頑張って考え出した・創り出した過程が無視される点にあります。指導者・評価者が「〇〇君の表現（手法）はとてもよいので、他のみんなにも伝えて良いか？」と許諾を得た上で、「〇〇君のやり方でやると、材料がムダにならないので、真似するように」というように指導すれば、〇〇君はお手本になります。まず許諾と評価が与えられているので、真似されても嬉しいと思うのです。
文化祭などで、全員が飾り付けに同じ物を作っているような時に、すばやくできる技術を編み出した生徒がその場で尊敬されて、他の皆も同じ手法で作り返すような時に、自慢できる模倣が生まれたと言えるでしょう。

発問⑨「これは何の権利の侵害かわかりますか」

→時間があれば、書籍や Web サイトを検索して法的な根拠を探させます。

その他

→ 著作物に関して、以下のようなことを考えさせてみましょう。

「自分の作品を自分だけのものにする権利」

「自分の作品を使ってよいと許諾する権利」

「自分の作品を使って利益を生み出す権利」

(2) シナリオ忖

発問①「このストーリーは何を伝えなかったのでしょうか」(何が問題だったのか)

○このような問いかけをするという前提で、ストーリーをおわせた方がよいでしょう。

○絵を切り抜いたという点と、手を加えたという点を分けて考えさせます。

発問②「ウツカリちゃんは、なぜこのような行為をしてしまったのでしょうか」

(悪意は無かったものとして考えなさい)

○具体的にいくつかの要因を挙げさせて下さい。

ストーリー内では、特にウツカリちゃんの心の動きには触れていません。ですが、気に入ったイラストを純粹に飾りたくて行った行為のように思えます。もしかしたら、ちよちゃんが喜んでくれるとも思っていたかもしれません。

悪意があるとして動機を考えると、著作権とは全く関係の無い問題点の方に流されてしまうので、ご注意ください。

発問③「ウツカリちゃんに同じ失敗をさせないためには、どのように説明すればいいのでしょうか」

(小学生なので傷つけないように、でも、しっかりと理解させるためには)

自分より年下の子どもにわかりやすく説明するために、「言葉」や「例え」を厳選する必要に気づかせます。この内容はもちろん問1と連動します。理解が浅いと思いつきません。

発問④「このストーリーを見て、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」

○作品には著作者の思いがある、ということに気づかせて下さい。

発問⑤『有名な作品を模写する』ことと『友人の作品を真似る』ことには、どんな違いがあるでしょうか

- どちらの行為も外部への発表が伴わなければ問題ないし、著作者本人に感想を求めてより高め合うということも考えられます。
- 同じととらえる生徒もいれば、全く違うと考える生徒もいるでしょう。
- 法律上の差異よりも、心の問題を取り上げて下さい。

発問⑥「これ以外で、どんなストーリーにすれば、この作品のような意図が小学生に伝わるとおもいますか」

- 問1や問3を踏まえて、以下の問7も入れられれば事例として取り込みます。

発問⑦「あなたには、作文や絵やなどを改変された経験はありますか」
改変されたことに気づいたときに、どうしましたか

- 真似ではなく「改変」についての意見を書かせます。
- 著作権フリー・改変自由で発表される著作物がネット上にあったり、市販の素材集で存在することも紹介すると、話が広がります。

発問⑧「これは何の権利の侵害かわかりますか」

- 時間があれば、書籍やWebサイトを検索して法的な根拠を探させます。
- 同一性保持の問題について考えさせます。

(3) シナリオ参

発問①「このストーリーは何を伝えたかったのでしょうか」(何が問題だったのか)

- このような問いかけをするという前提で、ストーリーをおわせた方がよいでしょう。

発問②「ウツカリちゃんは、なぜこのような行為をしてしまったのでしょうか」
(悪意は無かったものとして考えなさい)

- 具体的にいくつかの要因を挙げさせて下さい。

ストーリー内では、特にウツカリちゃんの心の動きには触れていません。まったく悪気無く使ってしまったのかもしれませんが、最初から応募することが決まっていた面倒くさいので流用したのかもしれませんが。

悪意があるとして動機を考えると、著作権とは全く関係の無い問題点の方に流されてしまうので、ご注意下さい。

発問③「ウツカリちゃんに同じ失敗をさせないためには、どのように説明すればいいでしょうか」(小学生なので傷つけないように、でも、しっかりと理解させるためには)

自分より年下の子どもにわかりやすく説明するために、「言葉」や「例え」を厳選する必要に気づかせます。この内容はもちろん問1と連動します。理解が浅いと思いつきません。

発問④「このストーリーを見て、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」

○作品には著作者の思いがある、ということに気づかせて下さい。

発問⑤「このストーリーと同じ事をしたとして、ちよちゃんから許諾はもらえると思いますか。もらえないとすればなぜですか」

○仲間内ではなく、外部への発表という点に着目させます。

○どうしてそのように著作者が考えるのか、という部分を重要視して下さい。

発問⑥「これ以外で、どんなストーリーにすれば、この作品のような意図が小学生に伝わるとと思いますか」

○問1や問3を踏まえて、以下の問7も入れられれば事例として取り込みます。

発問⑦「あなたには、作文や絵やアイデアなどを真似された経験はありますか」
真似されたことに気づいたときに、どうしましたか

○オリジナルの著作者が尊重されれば、許されることが多いのでしょう。

○各自の考える違いなので、個人によって大きな開きがあることが予想されます。

○自分の考えと他人の違いについて気づかせ、議論できるとなおいでしょう。

発問⑧「これは何の権利の侵害かわかりますか」

○時間があれば、書籍やWebサイトを検索して法的な根拠を探させます。