

(別紙様式1)

平成19年4月24日

文化庁長官官房審議官 殿

千葉県都道府県

柏市立旭東小学校

校長名 熊谷美利



平成18年度「著作権教育研究協力校における著作権教育の具体的指導法の研究開発」
の成果報告書を提出します。

研究成果報告書

研究の実施期間：委嘱を受けた日から平成19年3月31日

研究担当者名：佐和伸明



1 学校の概要

所在地・電話番号	〒277-0852 所在地：千葉県柏市旭町5丁目3番9号 TEL：04-7145-4445				
児童・生徒数 (平成18年4月1日現在)	学 年	生徒・児童数			学級数
		男	女	計	
	第1学年	30	18	48	2
	第2学年	32	30	62	2
	第3学年	28	23	51	2
	第4学年	13	24	37	1
	第5学年	30	34	64	2
	第6学年	24	17	41	2
	計	157	146	303	11
教員数	18名				
学校・地域の 教育的環境	本校は、柏市中心部の住宅地に位置している。柏駅から徒歩15分、国道6号が学区の南境をなして東西に走り、東武野田線が東側を東西に通っている。 平成元年度から、柏市教育委員会の情報教育研究指定校となり、情報化・ネットワーク化に対応する情報教育のあり方を求めて研究を続けてきた。情報機器を日常的に活用することで、児童の学習意欲の拡充や学習指導の効率化、コミュニケーション能力の向上をめざす取り組みを行っている。 平成17年度からは、情報モラル教育・著作権教育を研究主題としている。				

1 研究成果の概要

(1) 研究主題

情報モラルや著作権感覚の向上を図る指導法の工夫・改善
～豊かなコミュニケーション能力の育成を目指して～

(2) 研究のねらい

本校は、平成元年度より情報教育に関する研究を継続している。ICTを活用することで、人との関わり合いが広がり、新しい学びの姿を創造できるようになってきた。しかし、ネットワークを通じた人との関わり合いが増えたことによって、より重要な課題となってきたことは、情報モラル教育や著作権教育の充実である。

昨年度は、「豊かに生きる力を育む情報モラル教育・著作権教育のあり方」を研究主題とし、全学年、全学級が情報モラル教育・著作権教育に関する授業を展開した。学年や児童の実態に応じ、様々な指導内容や指導方法を試みたため、情報モラル教育や著作権教育に関する全体的なイメージをつかむことはできた。しかし、より具体的な場面での指導内容や指導方法については課題が残った。

そこで、今年度は、昨年度の研究を深化させ、情報社会の一員として適切に活動していくために欠かすことのできない、情報モラルや著作権感覚の向上を図るための指導法を工夫・改善することを目的とした。各教科や道徳、総合的な学習の時間、学校生活の様々な場面を通じて、高度情報社会で適切な活動を行うための基となる考え方や態度を育てるための指導法について、実践を通して探っていく。そのうえで、一番大切にしたいのは、情報機器を使つてのコミュニケーションであっても、人と人とのコミュニケーションであることを常に意識させ、思いやりの心を育てることである。そのため、「豊かなコミュニケーション能力の育成を目指して」をサブタイトルとした。

また、文化庁や柏市教育委員会の研究指定校として、公開授業研究会を行ったり、実践事例を冊子にまとめて配布したりすることで、情報モラル教育・著作権教育の普及・促進を図りたい。

(3) 研究の概要

① 学年の発達段階に応じた指導計画の見直し

- 情報機器利用に関する段階表を見直す。
- 情報モラル教育・著作権教育に関する段階表を見直す。

② 授業実践と評価

- 全学級で情報モラル教育・著作権教育に関する校内授業研究会を行い、実践に基づく成果と課題を共有する。

- 公開研究会を行い、外部評価を取り入れる。
- ③ ゲストティーチャーの活用
 - 専門的な知識を持つ外部人材を授業に活用する。
- ④ デジタルコンテンツの活用
 - 文化庁作成教材に加え、様々なデジタル教材の有効性を探る。
- ⑤ 実践事例集を発行する
 - 本校の実践事例を冊子にまとめて市内に配布することで、情報モラル教育・著作権教育の普及・促進を図る。

(4) 研究の成果

① 学年の発達段階に応じた指導計画の見直し

年度始めに、本校の「情報機器利用に関する段階表」及び「情報モラル・著作権指導に関する段階表」を見直し、1年生から6年生までの体系的な指導内容を検討した。機器利用に関するスキルと情報モラル・著作権教育のタイミングを合わせることで、学ぶ目的や必然性を明確に示すことができたと思う。

(※情報機器利用に関する段階表は別紙1を参照)

(※情報モラル・著作権指導に関する段階表は別紙2を参照)

② 授業実践と評価

教科や道徳の中で、情報モラル教育や著作権教育が必要な内容(場面)をピックアップしたり、総合的な学習の時間の活動に応じて効果的な指導の場面を設定したりすることで、子どもたちにとって必然性と切実感のある学習を設計することができた。高学年では、自分の身を守るための知識にとどまらず、情報の発信者となり、よりよい社会作りに主体的に参画する態度を育てるための実践も行えた。

全学年、全クラスで情報モラル教育・著作権教育に関する授業研究を行ったが、ここでは、高学年の授業について報告する。

ア 第6学年 総合的な学習の時間 (※概要は別紙3を参照)

「修学旅行で訪れた会津のよさを伝えよう！」

修学旅行で訪れた会津の自然や歴史、それまでの取り組みや当日の様子等についてWebページにまとめる活動を行った。著作権や肖像権等に関する問題点を話し合う活動を通して、情報の発信者としての正しい知識と判断力を身につけることができた。授業では、デジタルコンテンツ(提示用)を活用した。

イ 第5学年 図画工作 (※概要は別紙4を参照)

「GIFアニメーションを作って自分らしさをあらわそう」

自分の作品とそうでないものについてのこだわりを持つようになった高学年の子どもたちに焦点を当てることにした。日ごろから、オリジナル

ということにこだわりを持っている子どもたちなので、従来の自分の手を使つての表現方法では、必ず自分の個性が現れることを感じている。ただ、デジタル機器を使うことで完全なコピーができることを知り、その際に「著作権」の考え方も、他の人が先に作ったから、もうまねしてはいけないというのではなく、制作した人に許可を取ることの大切さにも目を向けさせた。そのなかで、著作権を守るのは、誰なのかを考えることもできた。授業では、ゲストティーチャー（プロの画家）を活用した。

ウ 第6学年 総合的な学習の時間（※活動案は別紙5を参照）

「身のまわりの著作物を探そう！」

本校の高学年児童は、「著作権」という言葉について理解している。しかし、「身のまわりの作品にも、著作権があること」は見落としがちな傾向がみられた。そこで、「自分の作品も、他人の作品も大切にしようとする態度を養う」ことをねらいとした。身近なものについて考えることや、それを作った友達の気持ちを聞くことなどから、作者の作品に対する思いについてあらためて考えることができた。

③ ゲストティーチャーの活用

プロの画家や携帯電話会社、新聞社等の方にゲストティーチャーとして協力してもらうことができた。専門的な知識を持つ人からのアドバイスは、子どもたちの意欲を高め、学びを深めるうえでたいへん有効であった。

④ デジタルコンテンツの活用

昨年度から利用している文化庁作成教材に加え、ネットで無償提供されているものや、市販の教材の活用も試みた。数が増え、内容も充実してきているので、利用しやすくなってきており、授業の中でも活用場面が増えてきた。

⑤ 実践事例集を発行する

昨年度の実践（10実践）に加え、今年度の12実践を冊子にまとめて、柏市内の学校や教育機関に配布することができた。著作権教育や情報モラル教育を実践する際の参考にしてもらいたいと願っている。

<今後の課題>

○昨年度からの2年間で、著作権教育や情報モラル教育に関する実践を20事例以上行ってきた。その成果をまとめ、どの学年のどの教科でどんな内容を扱うことが効果的であるか等について、体系的な指導計画作りを進めていきたい。

○メディアの進展は著しく、次々に新たな問題が発生している現状にある。時代の要請や児童の実態を考慮して、今後も研究を継続していく必要がある。

平成 18 年度

情報機器等の活用に関する段階表

		1 年	2 年	3 年	4 年	5 年	6 年
コンピュータ	電源を入れる	○					
	終了	○					
	パスワードでログオン			○			
マウス	左クリック	○					
	ダブルクリック	○					
	ドラッグ		○				
	右クリック					○	
キーボード	かな入力	○					
	ローマ字入力			○			
筆圧感知タブレット	お絵かき	○					
アプリケーションソフト	起動（デスクトップから）・終了	○					
	ファイルの保存・開く	○					
プリンタ	プリンタを選択して印刷	○					
	設定を選択して印刷（サイズ、カラー等）				○		
デジタルカメラ	撮影	○					
	画像の貼り付け		○				
	データの保存			○			
	画像の修正・加工				○		
デジタルビデオカメラ	撮影					○	
	動画の取り込み（必要な部分を選択）						○
	動画の簡単な編集						○
スキャナー	取り込み・保存				○		
インターネット	リンク集			○			
	カテゴリー検索			○			
	キーワード検索				○		
ホームページ作成	ホームページを作って校内に発信する					○	
	ホームページを作って校外に発信する						○
プレゼンテーション	プレゼンテーションソフトで発表		○				
電子メール	送受信の方法を知る			○			
	校内で活用する			○			
	校外と送受信する					○	
	メーリングリストを使う					○	
電子掲示板	電子掲示板を使って交流（国内）					○	
	電子掲示板を使って交流（外国）						○
テレビ会議システム	テレビ会議システムを使って交流			○			
携帯電話	通話機能			○			
	テレビ電話					○	
	カメラ					○	
	メール・GPS・プッシュトーク機能						○

情報機器活用における情報モラル・著作権教育に関する段階表

		1年	2年	3年	4年	5年	6年
コンピュータ利用	コンピュータ室利用におけるルール	○					
	パスワードの重要性			○			
インターネットで情報検索	情報の信憑性			○			
	違法サイト、有害サイト			○			
	商品購入のトラブル、マルチ商法、詐欺情報、虚偽広告等				○		
電子メール	電子メール利用上のマナー			○			
	個人情報の流出					○	
	チェーンメール、スパムメール、ウィルスメール等への対応					○	
	メーリングリスト利用のマナー					○	
携帯電話	通話のマナー（話し方）		○				
	通話のマナー（迷惑、事故）				○		
	カメラ機能利用のルール（盗撮、デジタル万引き）					○	
	携帯メール（迷惑メール、チェーンメール）						○
	ネットの危険性（出会い系サイト）						○
情報交換	電子掲示板利用上のマナー					○	
	テレビ会議のマナー			○			
	チャットの危険性					○	
	他の学校との交流のマナー			○			
デジタルカメラ等での撮影	撮影の許諾	○					
	肖像権					○	
ホームページ等での情報発信	著作物の複製権						○
	著作物利用の許諾						○
	著作物引用						○
	誹謗・中傷					○	
	個人情報の保護について					○	
	責任をもって発信する態度					○	
ネットワーク社会の諸問題	コンピュータウィルス						○
	心身の健康						○
	不正請求等への対処方法						○

第 6 学年の実践

総合的な学習の時間

修学旅行で訪れた会津のよさを伝えよう！ ～Webページを作って公開する～

授業者 森田賢司・佐和伸明

概 要

本校の修学旅行は、毎年一泊二日で日光に行っていた。今年は、子ども達から交流学习を続けている赤沢小のみんなに会いに行きたいという意見が出た。そこで、学年全体で修学旅行の目的を考え、自分たちの力で作り上げる修学旅行にしたいということになった。学校や親からの協力も得られ、会津若松の修学旅行を実施出来ることになった。1学期は、総合的な学習の時間を使って会津地方のことについて、いろいろな分野に分かれて調べ、互いに情報を交換しあった。2学期に入り、自分たちで考えたプランを観光会社の人に見てもらったり、交流校の友達からいろいろな情報を提供してもらったりしながら、二泊三日の修学旅行の計画を立ててきた。そこで、自分たちで作り上げた修学旅行を、Web ページを使って公開することにした。そのために、修学旅行に行く前に、『修学旅行 Web ページ』を制作するための情報モラルの重要性を捉えながら、情報の発信者としての表現力や判断力をつけさせたいと考えた。著作権や肖像権など Web ページで情報を発信するときのマナーやルールについての意識を高め、修学旅行当日に取材や写真撮影を行わせたいと考えた。修学旅行後に、『修学旅行 Web ページ』の制作を行い本単元のまとめとなった。

実 際 の 活 動 の 様 子

計画を立てる



先輩が作った
ホームページを参考に



鶴ヶ城の撮影について
電話で確認

た。この教材は、学校の事情によって自由に書き換えてもよいとのことだったので、修正して使った。その後、教師が予察で撮ってきた写真を使って、著作権と肖像権について考えさせた。はっきりしない写真については、携帯電話を使い、問い合わせをさせた。この学習で、自分たちで Web ページを発信するときの情報モラルを確認することができた。その後、自分の担当するページを決め、修学旅行当日の写真の撮り方や許可のもらい方などを確認した。

計画を実行する



リンゴ園での取材



田楽屋での取材

取材することになった。そのため、各グループごとに、携帯電話を利用し互いに情報交換をし、自分たちの力で取材活動を行った。



携帯電話を使っ て の 情 報 交 換



ジャストスマイル3
情報モラル実践ガイドを利用



授 業 の ま と め

修学旅行に行き、自分の担当場所で、取材を行った。写真も子ども達が撮影した。その場で、修学旅行 Web ページに使いたいことを伝え許可をもらっていた。特に2日目は、グループ行動だったので自分たちで計画を立て、





2人組で自分の担当する修学旅行Webページの作成

- ① 修学旅行 Web ページに必要な材料を集め、必要な物を取捨選択する。
- ② 取材や集めた材料をもとに、各ページの構成を紙に下書きする。
 - 写真や絵、文章をレイアウトする。
 - 読み手を意識して文章を書く。
- ③ 教師に下書きを提出し指導を受ける。
- ④ 下書きをもとに Web ページを作る。
 - レイアウトを決める。
 - 画像（写真や絵、地図）を貼り付ける。
 - 校内 LAN で作成した Web ページを見合い、作品の相互評価を行う。
- ⑤ 相互評価をもとに、再編成して Web ページを仕上げる。
- ⑥ インターネット上に Web ページを公開し、多くの人に見てもらえるように働きかける。



A グループのページ



赤ベコのパージ



七日町のページ

[成 果 と 課 題]

成果《子ども達が学んだこと》

今までに、Web ページを作った経験のある児童は15%であった。見ることは全員が経験し、日常的に利用している。今までは見る側だった児童が、発信者として立場を変えたときに、今まで知らなかった多くのことを学べたと思う。発信者としての責任の大きさは、子ども達が想像していた以上のものだったはずだ。発信しようとしている内容が「正しい情報かどうか」「どんな人が見ても大丈夫な情報か」発信者として情報モラルが問われていることを肌で感じ、いろいろなことを学ぶことができた。

《子ども達に着いた力》

- ・伝えたい事柄に応じて、画像や資料を収集したり選択したりする力を身につけられた。
- ・情報を得るために、メディアを活用する力が向上した。インターネットを利用したり、携帯電話を使い直接聞いたりし、自分が必要としている情報を知ることができた。
- ・取材や電話での問い合わせなどを通して、自分の知らない人とのコミュニケーションをとる力が身についた。
- ・自分の紹介するページの相手の立場や思いを知り、発信者としての責任の重さや人を思いやる心が育った。
- ・自分たちの発信したい情報を伝えるためには、どんな言葉が適切か、どう表現すれば相手に分かりやすいかなどを考え文章を書くことにより表現力の向上がみられた。

課題

- ・情報メディアの数の確保が十分とは言えなかった。デジカメや携帯電話が、もっとあると計画も変わったと思う。しかし、他校に比べ本校は充実していると思うので、より一層の充実を図りたい。
- ・初めての会津若松の修学旅行、Web ページの制作ということで、準備や計画を立てるのが大変だった。

[実 践 成 功 の た め の 秘 訣]

まず、自分たちの力でWeb ページを作りたいという気持ちを持たせることが大切である。今回は、今まで本校の6年生が作ったWeb ページを見せ、Web ページ作りの興味・関心を持たせた。

題材は、子ども達が一番楽しみにしている修学旅行にした。自分たちで計画した修学旅行をWeb ページで発信したい気持ちが強いからである。

今回の実践では、発信者としての責任をどのようにして持たせるのかがとても重要なことになってくる。本校では、情報機器等の活用に関する段階表と情報モラル的な指導に関する段階表があり、その中で各学年ごとに設定された内容を進めてきている。その土台のもとに、情報の発信者としての責任を持たせることになるので、ポイントを押さえ指導していくことにした。

【別紙 4 授業実践事例（概要）】

図工科の実践

交流校にお礼のカードを
GIF アニメーションを作って、自分らしさをあらわそう
授業者 村田直江



概要

図工科は楽しい学習である。自分の思いを自由に表現することができることを子どもたちは知っている。その中で、自分のものとそうでないものの区別をつけることについてはあいまいな部分が多く、時折誤解が生じる。友だちの作品を良いと感じて、まねしたところ、嫌がる人もいることや、自分で一生懸命に考えたのに、キャラクターに似てしまったというようなことで、戸惑うこともある。また、著作権を気にして自由な個性を見逃すことも好ましくないだろう。

今回は、自分の作品とそうでないものについてのこだわりを持つようになった高学年の子どもたちに焦点を当てることにした。

目ごろから、オリジナルということにこだわりを持っている子どもたちなので、従来の自分の手を使っての表現方法では、必ず自分の個性が現れることを感じている。このことを確認することができた。ただ、デジタル機器を使うことで完全なコピーができることを知り、その際に「著作権」の考え方も、他の人が先に作ったから、もうまねしてはいけないというのではなく、制作した人に許可を取ることの大切さに目を向けることができ、著作権を守るのは、誰なのかを考えることもできた。

実際の活動の様子

バーチャル新聞づくりの経験を活かしてカードを作る。

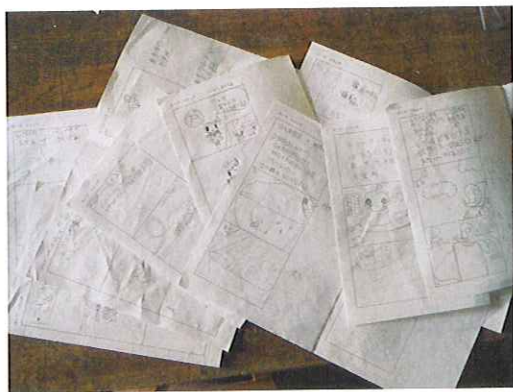
子どもたちは、これまで、自作の立体作品に自身を組み合わせた合成写真を作った経験を持っている。GIF アニメーションを作って、さらにそれをまとめて、「バーチャル新聞」として自己紹介の新聞を金沢に送ることもしている。動きのあるものを作る楽しさを知っている子どもたちはカードにも動きのあるものを入れることを考えた。自分の写真を撮って、東京タワーまで飛んでいく自分を入れることを考えたり、金沢から送られてきた水引や勾玉と自分を組み合わせたり、と発想を広げていった。石川県のものと千葉県・関東地方のものと考えていく範囲も広がり、輪島塗や日光東照宮のサルが水引になったら・・・と考え調べていった。



バーチャル新聞

ワークシートに描く。

ワークシートに書き始めたが、金沢から送られてきた勾玉は白いものだったので、他の色や形のものを使いたいという子が出てきた。金沢に連絡をして、写真をいただくのでは、迷惑がかかり、時間もかかるという意見が出てきた。



ワークシート

このとき、相手の立場を考えることができるようになったことを子どもたちと確認した。それでは、インターネット上のものに好みの色があることを発見した子どもが使いたいと告げてきた。ここで、インターネット上の写真は使用しても良いのかという疑問。「インターネットに出ているのは見て欲しいという気持ちで載せているのだから使っても良い」「調べるためのものでコピーしていいとはいって

ない」「許可は必要だろう」など相手の気持ちを考えようという態度を持つことができた。同時に「やっぱり、まねっていやだね。」という声もあった。もともと、まねることはよくないという気持ちが大きくなってきている時期な

ので、まねることの大切さにも気づかせる必要となった。

ゲストティーチャーを迎えて

ゲストティーチャーには「模倣」することの大切さを実際の模写された絵を介して教わり、特別な場合を除いて、模写された絵を本物だというように発表してはいけないことを学んだ。

まねをしても一生懸命に制作すれば、自分の個性が必ず出てくるものだという話にも耳を傾けた。



コント

では、手軽に、そっくり同じ作品を作ることができるデジタル機器の場合を設定した。社会で実際に起こりそうな危険な場面をゲストティーチャーと教師がコント仕立てで演じた。一生懸命につくり上げた作品を大切に思う気持ちはデジタルの場合も同じだという感想を子どもたちは持った。

ゲストティーチャーは「お金は払わなくても謝ればいい」といっていた子にも「社会では、謝るだけではすまない」という回答を具体的な金額等を提示しながら説明してくれた。

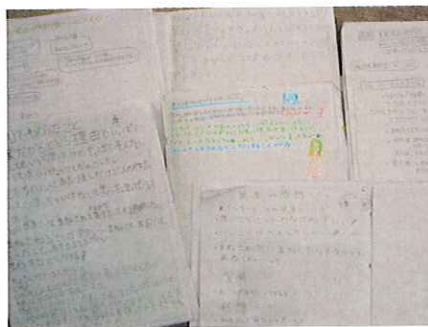


子どもたちの様子

授業の後

友だちからまねをされて、いやな気持ちになったという子が数人いたが、まねをして、悪かったという子はそれを知らないということが分かり、詳しく聞いてみた。「ポーズを決めるのに逆さポーズにしたら、先生からほめられて、それを他の人もまねをした。」というものだった。しかし、「そういうことはまねのうちに入らない。その人のヒントになっただけなんだから」という思いに変わったことを告げてくれた。自分を含め、相手の作品を作るとき態度を思い返しながらの発言だった。このことは、

「まねる」ことを深く考えるようになったといえる。以前から、「著作権はいいの？」と口癖になっていた子が、「著作権は作った人のものだけど、作った人もまわりの人もみんなですべて守っていけばいい。」というようになった



図工ファイル

成果と課題

成果

子どもたちはこれまで、考えを深めることなく、「まねをした・しない」で終わることが多かった。気にしない子はそれで過ぎてしまうこともあったが、今回の取り立て授業を通じて、制作者と見る側・利用する側とさまざまな場合に自分を置きかえて考えられるようになった。

制作するときの姿勢を大切にすることを学ぶと同時に、顔の見えないインターネット上では、利用条件等の約束に目を向ける必要のあることを知った。その他、お金を支払って借用するもの、発表するときの断り書きなどを学んだ。

課題

インターネット上の写真の利用について、ひとつひとつ取り上げ、子どもの発想上で解決し、一人一人の考えを詳しく見ていく必要があるため、図工科だけでなく、他教科との関連を考えて取り組めば、より、子どもたちに迫ることができたのではないか。

図工科の場合は、まねる・まねないがあいまいで、子どもの成長に任せてしまっていることが多いという意見もある。成長に合わせ、どの学年でどのような取り上げ方をしていけばよいかという課題が残った。

実践成功のための秘訣

「著作権」の問題は制作者の立場に立ったり、受け取る側に立ったりと混乱をきたすところであるが、自分がいやな思いをするから人にもやめようというだけでは子どもは納得するはずもない。高学年になればなおさらである。自分自身が真剣に制作していくという態度のもてる時期に取り立てての授業を組むことが大切であろう。その際にも、一生懸命に作る気持ちを育て、友だちの良いところを多くまねさせることも大切。自分の物とそうでないものとの違いに気づかせ、作品そのものを尊重させることを忘れてはいけない。

今回は、デジタル機器はスキャナを中心としたが、インターネット上の写真を使うことも子どもたちにとっては身近である。また、素材は絵にこだわらずに、意匠やキャラクターを取り扱っても分かりやすいかもしれない。

【別紙 5 授業実践事例（活動案・ワークシート）】

第 6 学年 2 組 総合的な学習の時間活動案

日 時：平成 1 8 年度 7 月 7 日（金）

10：40～11:40（60 分間）

場 所：6 年 2 組教室

コンピュータ室

授業者：佐 和 伸 明

1. 題材名 「身のまわりの著作物を探そう！」

2. 学習のねらい

- 身のまわりの作品にも，著作権があることを知る。
- 自分の作品も，他人の作品も大切にしようとする態度を養う。

3. 本時の活動（60分）

時配	学 習 活 動	支 援 と 評 価 ◇
1 5	<活動場所 6 年 2 組教室> 1. 事例アニメ（デジタルコンテンツ）をみて考える。 ○ 友達の作品を見て，「こんな風に作れたらいいなあ。」と思った経験を出しあう。 ○ 事例アニメを途中まで見る。 ○ 事例アニメを最後までみて，友達の作品を勝手に使うことで，どんなことが起こったのか，整理する。	・ 図工や家庭科，国語などで友達の作品を見た経験から想起させる。 ・ 真似したり，真似されたりした経験についても話題に取り上げる。 ・ 意見をいくつか取り上げたら，事例を見る。 ・ 登場人物（加害者）の気持ちになって，考えさせる。 ・ 一度事例を止めて，ストーリーの顛末を予想させる。 ◇ 問題が起こりそうなことに気付くことができたか。（ワークシート） ・ 勝手に使われた人の気持ちになって考えさせる。 ◇ どこが悪かったのか，問題点に気付くことができたか。（ワークシート，発言）

15	2. 自分の作品の大切さについて考える。 ○これまでに自分で作った作品を紹介して、作った時の苦労や、気持ちをを発表し合う。	◇自分の作品の大切さを理解し、みんなに伝えることができたか。(発表) ◇友達の発表を聞いて、作者の作品に対する「想い」に気付くことができたか。(態度、発言) 予定される各自の発表 <国語> ・習字 ・詩 ・読書感想文 ・新聞 <図工> ・キャラクター ・墨絵 ・絵画 ・工作 (ぼうし, 貯金箱) <理科> ・観察記録 ・理科工作 <音楽> ・作曲 <家庭科> ・ブックカバー <総合的な学習> ・ビデオ ・Web ページ
20	3. 学校内で、友達の作った著作物を探す。 ○「探す」グループは、校内をまわって著作物を探し、携帯電話のテレビ機能で、教室に伝える。 ○「聞く」グループは、友達から送られてくる映像を見て、身のまわりの著作物について考える。 グループ構成 前半10名、後半11名 2名に一台ずつ携帯電話を持たせる。	・情報交換ができるように、学級を2グループに分ける。 ・作品を見つけるだけでなく、その良さに気付いたり、作者の気持ちを想像したりできるように、教師(児童)が質問する。 ・「探す」と「聞く」のどちらの立場も体験できるように、交替させる。(10分ずつ) ◇校内の身近な著作物を見つけることができたか。(テレビ電話の画像、発言) ◇友達の著作物の大切さに気付くことができたか。(発言)
10	<コンピュータ室> 3. 本時の学習のまとめをする。 ○学習して分かったことや感じたことを「わいわいレコーダー」(バーチャル模造紙)記入する。 ○お互いの意見を読んで、全体でまとめをする。	・「わいわいレコーダー」のボードを用意しておく。 ◇身のまわりの著作物に関する意見を持つことができたか。(書き込み) ・お互いの気づきの良さを認め合うようにさせる。 ◇自分の作品や友達の作品の大切さに気付くことができたか(発表)

「大切なわたしの作品」

6年（ ）組 名前（ ）

1. あなたのこれまでの作品で、「工夫した」「苦労した」「上手にできた」と
思うものは、何ですか？

(絵, 図工の工作, 理科工作, 作文, 読書感想文, 新聞, イラスト, マンガ,
キャラクター, 作詞, 作曲, 発明, など)

・	・
・	・
・	・
・	・
・	・

決定！



--

どの方法で用意しますか？

() もってくる

() デジカメで撮影

その他 ()

2. その作品が、あなたにとって大切な理由を教えてください。

--

から。