

令和7年度 文化庁著作権講習会

令和7年8月4日

著作権のポイントを授業事例で解説

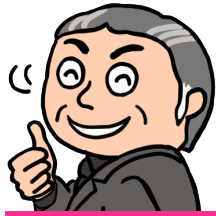
「著作権と私たち」 ～DC教育の視点を意識して～

東京都北区教育委員会学び未来課

教育情報化推進員 **野間 俊彦**

noma@net-moral.jp





野間 俊彦（自称：著作権伝道師）

<現在>

東京都北区教育委員会学び未来課
教育情報化推進員



<これまで>

中学校美術教諭、小学校図工専科、副校長、
校長を経て現職

1996年(29年前)から情報モラル指導を始め、1998年
(27年前)から著作権教育を始める。文科省、文化庁、警
察庁、東京都等の情報モラル関係委員を歴任

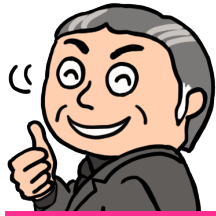


本日の内容

1. 2つの仮説と提案（視聴の観点）
2. デジタル・シティズンシップ教育(※)の視点 ※以下、DC教育と表記
3. 著作権教育の実践ポイント解説

今日は2つの提案が
あります。その観点
で視聴してください。



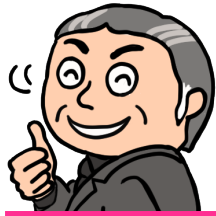


この講義での仮説と提案①

「守らせる」から

「創って感じる」へ

創作の喜びを体験することで、児童生徒は著作物に対する意識が変わると思います。他者の作品への敬意が自然に育ち、著作権を「自分のこと」として捉え始めます。



この講義での仮説と提案②

情報モラル教育を 「ルール」で終わらせない

デジタル・シティズンシップ教育の視点を取り入れることで、児童生徒は「どう行動すべきか」を自ら考え、主体的に問題に向き合うようになると考えます。

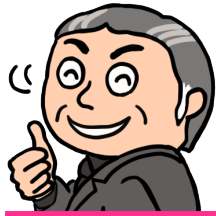
デジタル・シティズ
ンシップ教育の視点
とは何でしょうか。





デジタルシティズンシップとは

**デジタル社会の中で、積極的に
情報を活用し、他者と関わり
ながら、責任をもって行動
すること**



DC教育って何？

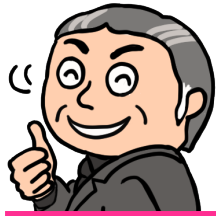
デジタルシティズンシップを 学ぶ教育

- 1990年代始めに米国で誕生
- 内容は日本の情報モラル教育と近かった→効果が少ない→改善



情報モラル教育とDCC教育の関係

1. 相反するものではない
2. どちらかを選ぶものでもない
3. 情報モラル教育の豊富なコンテンツも利用できるものが多い



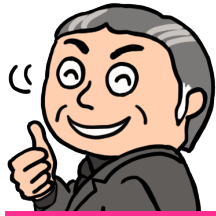
情報モラル教育の課題

1. 危険や依存からの回避が多い
 - ・ ネガティブに捉えて終わる
2. 他人事として考えることが多い
 - ・ 行動につながりにくい
3. ひとつの考えに収束することが多い
 - ・ 「○○に気をつけたい」という感想



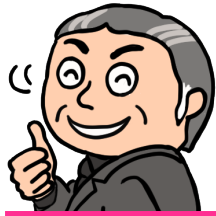
その課題にDC教育では…

1. 危険は情報モラル同様に教える
 - ・ 活用するためにどうするか、ポジティブに
2. 自分事として考えさせる仕掛け
 - ・ 対応のメリットとデメリットを考えさせる
3. 多様性を尊重する
 - ・ 多様性は「未来をつくる力」



多様性は「未来をつくる力」

1. ネットやSNSの普及で、異なる文化や考え方が身近に
2. 正解がひとつではない時代、個性や多様な力を活かす社会へシフトしている
3. 違いを認め、協力し合う力が未来をつくる



DC教育の学習内容（一部）

1. メディアバランス
2. メディアリテラシー（著作権含む）
3. デジタル足あと
4. セキュリティ
5. コミュニケーション
6. ネットいじめ など



取り入れたいDC教育授業の流れ

1. 用語の定義を共有
2. 学習課題を実施
3. 立ち止まる（冷静に問題に向かう）
4. 考える（原因と対応を考える）
5. 対応のデメリットと解決策を議論
6. 学びを保護者と共有

**それでは、著作権授
業の事例解説を通し
て、ポイントを考え
ていきましょう！**



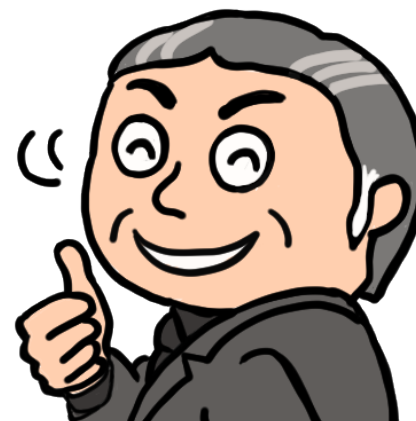
- ・ 小学校高学年～高校生
- ・ 著作権学習（技術、社会、総合…）

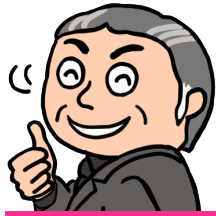
「著作権と私たち」 ～著作権と友だちになろう～

令和7年7月9日

岐阜県・私立多治見西中学校3年生

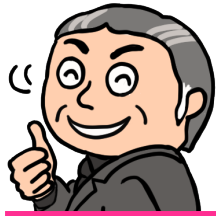
CRICリクエストセミナー事業として実施





本授業の主なポイント①

1. 著作権法を教えるのではなく、著作権に興味や関心をもたせる
2. 利用者と著作権者の両方の立場で考えさせるために創作体験を入れる
3. 違法になると怖がらせるのではなく、著作物を前向きに扱うことを強調する



本授業の主なポイント②

- 4. 一方的な講義は短時間にして、生徒の話し合いや創作活動を中心とする
- 5. 発問は、生徒の回答すべてが正解になる内容にし、人の考えには多様性があることに気付かせる

「著作権と私たち」

～著作権と友だちになろう～

- ・技術家庭科（技術分野）
- ・社会（公民）
- ・美術
- ・総合的な学習の時間
- ・道徳、情報モラル指導



実施日：令和7年7月9日

授業者：北区教育委員会・教育情報化推進員 野間 俊彦

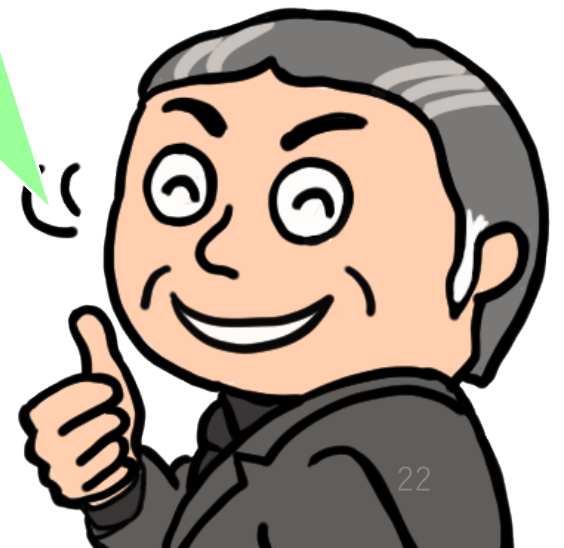
題材の目標（2時間扱い）

1. 著作権の基本的なしくみを知り、自分の作品も他の人の作品も大切にしようとする気持ちを育てる。
2. 実際に作品を作ったり、使ってもらおうときのルール（利用規約）を考えたりする体験を通して、使う人だけでなく作った人の立場も想像できるようにする。
3. デジタル・シティズンシップの視点から、インターネット上で作品や情報を前向きに活用・発信するにはどうすればよいかを考える。

本時の展開

	分	生徒の学習活動	講師の支援
1 時 間 目	15	1. 著作権の基礎を学ぶ	・ 著作権の解説は簡単にする。
	15	2. 著作権〇×クイズ ・ 4問用意	・ 生徒に身近なSNSなどをテーマにする。
	20	3. グループ協議 ・ 「著作権法がなかった場合、得られるものと失うものを考える」 ・ 個人→グループ→発表	・ 得られるものと失うものを考える。 ・ 話し合うことで、得られるものより失うことの方が大きいことに気付く。
2 時 間 目	40	4. 著作権者としてのオリジナル作品創作体験 ・ 作品発表会 ・ SNSで無断販売された 5. 利用規約の設定	・ オリジナル作品を創作する。 ・ イラスト、キャラクター、短歌、詩、俳句など自由。 ・ 著作権者として利用規約を考える。
	10	・ 学習のまとめを記入	・ 生徒がまとめる。

ここからは、実際に授業で提示したスライドを見ながら進めます。



CRICリクエストセミナー出張授業
岐阜県・多治見西中学校3年生

令和7年7月9日

「著作権と私たち」 ～著作権と友だちになろう～

東京都北区教育委員会
教育情報化推進員
野間 俊彦





今日の学習の流れ（2時間）

1. 著作権って何だろう
2. この使い方はOK？ NG？ 条件あり？
3. グループアップデートタイム
4. オリジナル作品を創作しよう！
5. ここで問題発生！
6. 振り返りとまとめ



今日の学びのゴール **Point!**

Point!

1. 著作権について少しの**知識**
とたくさんの**興味**をもつ
2. 他人の作品も自分の作品も
大切にする**心**を育てる **Point!**

では、少しの
知識を始めます



著作権って何だろう？



<https://ronaldnouwasa.hatenablog.com/entry/2022/03/10/033620> より引用

**これは、ある国の
遊園地で撮られた
写真です。
もう少し見ましょう**





<https://ronaldnouwasa.hatenablog.com/entry/2022/03/10/033620> より引用



<https://jp.pinterest.com/pin/741334788673632841/>
より引用



<https://matome.eternalcollegest.com/post-2147098137661525601> より引用



<https://matome.eternalcollegest.com/post-2147098137661525601> より引用



似たような言葉が出てくる

1. 著作権
2. 著作物
3. 著作者
4. 著作権法

Point!



著作権ってなに？

著作物を無断で他人
に〇〇されない権利

Point!



「〇〇されない」とは？

- ・複製（コピー） ・公表（公開）
- ・氏名表示 ・改変
- ・上演、演奏、上映
- ・ネット配信 など



著作物ってなに？

1. 思想又は感情を含むこと
2. 創作したものであること
3. 表現したものであること
4. 文芸、学術、美術又は音楽の
範囲に属するものであること

Point!



著作物の例

絵画、写真、文章、音楽、舞踏、
口述、イラスト、ゲーム、映画、
建築物、プログラム、地図、図表、
翻訳、新聞、など創作的な表現は
著作物



著作物ではないものの例

Point!

アイデア、事実、データ、模倣品、工業製品、ありふれた表現、短い文、生成AI作品、などは思想や感情を表現していない



著作権**法**とは？

作品を作った人の**権利**を
守ることで、文化の発展
を図るための**法律**



どうして文化の発展になる？

今日の学習が終われば、みなさん自身が答えられるようになります

Point!



著作権法の考え方はシンプル

1. 人のものは、その人のもの
2. だまって借りたらダメ
3. 借りるときは許可をもらおう
4. 借りたらお礼を言おう、お礼をしよう
5. だまって借りられるときもあるけど、感謝の気持ちをもとう

Point!



デジタル社会では…

- オリジナル作品とまったく**同じ品質**
のコピーができる
- ネットで無数に**拡散**される
- TikTok、Instagram、YouTube、LINE、X、メール、Web…だから

Point!



最低限の知識がないと…

**だれもが、被害者にも
加害者にもなる危険が
ある**



そういう危険があるから...

著作権者に近寄るの
はやめよう！

Point!

ではなくて...





そういう危険があるけど...

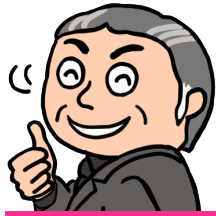
に続く文章は、この学
習を通して、みなさん
に考えてもらいます **Point!**

では肩ならしで
ミッション1を
始めましょう！



ミッション1：友達と考えよう

この使い方はOK？
NG？条件次第？



話合いの進め方

Point!

1. 近くの友達3人でグループを組む
2. 4つのケースから1つを選んで、OK
と思うかNGだと思うか、条件による
か、どんな条件なのかを話し合う
3. あとで発表して共有します！



ケース1

友達が描いたイラストを、
無断で自分のLINEのア
イコンにした。



ケース2

授業で学校紹介の動画をつくる際、好きなアーティストの曲を無断でBGMに使った。



ケース3

ネットで気に入ったイラストを、作者に無断で自分のスマホにたくさん保存した。



ケース4

他の人の作品を無断で参考にして、似たような作品を作ってSNSに自分の作品として投稿した。



これはOK？ NG？ 条件あり？

- ① 友達が描いたイラストを、無断で自分のLINEのアイコンにした。
- ② 授業で学校紹介の動画をつくる際、好きなアーティストの曲を無断でBGMに使った。
- ③ ネットで気に入ったイラストを、作者に無断で自分のスマホにたくさん保存した
- ④ 他の人の作品を無断で参考にして、似たような作品を作ってSNSに自分の作品として投稿した。

Point!

発表タイム！



これを知っておけばOK!

Point!

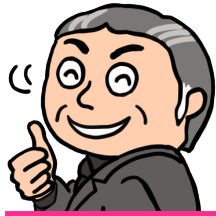
1. ほとんどの著作物には著作権がある
2. 許可をもらえばすべて利用できる
3. 授業の範囲内であれば無断でコピーできる（やりすぎはダメ）
4. 自分が楽しむだけなら無断でコピーできる

**次は、本格的に
議論しましょう**



ミッション2：話し合おう

グループ
アップデート
タイム



話合いの進め方

- あるお題について、まず自分で考えましょう **Point!**
- 次にグループで考えを出し合ってから、議論して、いくつかの意見をアップデートしましょう！ **Point!**



本日のお題

もしも著作権法がなかった
場合、得られるものと、
失うものを考えましょう

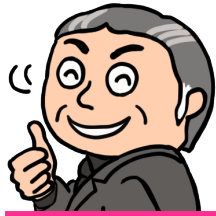
Point!



話合いの進め方

Point!

1. 役割分担をする
 - ・ 進行、メモ担当、発表者
2. 友だちの意見は絶対に否定しない
3. つっこみはOK！議論しよう
4. ぶっ飛んだ考えは大歓迎！



考えるヒント

Point!

1. 利用者の立場で考えてみよう
2. 創作者の立場で考えてみよう
収入は？ 作品の質は？ 作品の数は？
3. 社会全体で考えてみよう
4. 文化の発展はどうなるか考えよう

まずは、個人で
考えましょう





本日のお題をもう一度 **Point!**

もしも著作権法がなかった
場合、得られるものと、
失うものを考えましょう

それでは、
グループで議論
しよう！



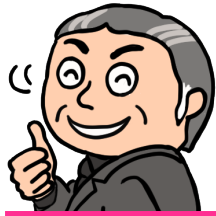
発表タイム！

みなさんが
ばってますが、
休憩しましょう



ミッション3：創ろう、守ろう

あなたの **Point!**
オリジナル作品を
創作して発表しよう！



どんなオリジナル作品？

- キャラクター
- 自由イラスト
- 詩
- 短歌
- 俳句や川柳他

Point!

ロイロノートに書いてもいいし、ワークシートに書いてもかまいません。

ワークシートに書いた場合は、写真に撮ってロイロノートに貼りつけてください。

Point!

完成したら提出してください。

すてきな作品が
たくさんできま
したね！

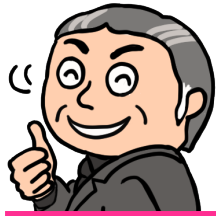


ところで...

Point!

お気づきに
なつた
だろうか...

あなたはもう
著作権者に
なったことを！



著作物の条件には

うま・ヘタ、年齢、プ
ロ・アマ、有名・無名、か
けた時間、かいたお金など
...

Point!

あなたは著作権者にな
れました！

Point!

さっそくSNSで発表
しましょう！

Point!

おおっ、いいね
がたくさん
ついていますよ！



Point!

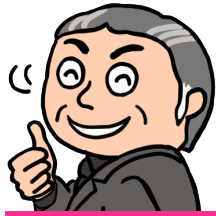
ところが！

**問題が
起きました！**

あなたの大切な作品を、
だれかが勝手にコピー
して、自分のSNSで販
売していたのです！ **Point!**

どうやら **Point!**
「利用規約」がな
かったから、コピー
されたようです





利用規約を書こう

Point!

- ・ 著作権を明記：自分の言葉で
- ・ 禁止事項：こういう使い方は禁止
します、という例
- ・ 利用申請：必要？不要？
- ・ 利用料金：必要ならいくら？

発表タイム！

振り返りとまとめ



振り返り

Point!

今日の学習で学んだことや、
友だちと話して考えが変わっ
たことなどを書きましょう

どうして「文化の発展」につ
ながるかを書いてもいいです



まとめ

Point!

「そういう危険がある**けど...**」
に続く文章を書きましょう
それが今日の学習のまとめです



今日のゴールをもう一度

Point!

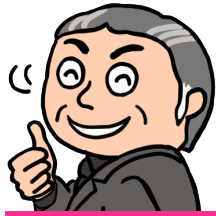
1. 著作権について、少しの**知**
識とたくさん**の興味**をもつ
2. 他人の作品も自分の作品も
大切にする**心**を育てる

また日本一暑い町になる
かもしれませんが、がんばってくださいね！
今日は、ありがとうございました！



**授業スライドは以上
です。最後に生徒の
感想と、成果と課題
を紹介します。**





授業後の生徒の感想

Point!

- 著作権があるからこそ、多種多様な作品が生まれて**文化が発展**するのだとわかった。
- 自分で考えたり友だちの意見を聞いたりして、著作権法がなかったら**得られるものは少なくて、失うことの方が多い**と気づいた。
- **友だちと意見をたくさん話せてよかった。**

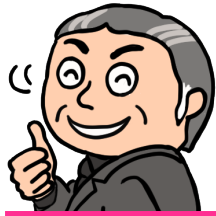
- 著作権があることで、**作者の気持ちや収入が守られる**と知った。
- 作品を作った人への**敬意**が必要だと思った。
- みんなが**便利に楽しく過ごせるために**、節度を守って著作物を扱いたい。
- 著作権を侵害しないように、しっかり**理解**したい。
- 自分が**作品を**ネットに載せることがあったら、**利用規約**を書いておきたい。

- 自分で**作品をつくる体験**ができたから、著作権の大切さがわかった。
- 著作権法があるから**、いろいろな作品が生まれることがわかった。
- 著作物を利用する側とされる側の立場を体験して、**深く考える**ことができた。
- 人の著作物を扱うときは、**創った人の努力や名誉**を考えるようにしたい。



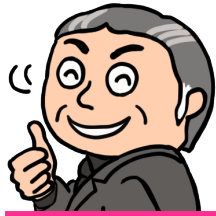
1時間バージョンの場合

1. 「これはOK？ NG？」 はカット
2. ①基礎知識（10分）
②創作体験（25分）
③グループの話合い（15分）
3. 小学校なら創作体験を20分に



本学習の成果

1. 体験活動はとても効果的だった
2. 著作権を前向きに捉えてくれた
3. 多様な気づきや感じ方があった
4. 著作権について、興味や関心をもつことができたと考えられる



本学習の課題

1. 話合いは最後にした方が、より自分事として考えられたと思う
2. 想定より時間がかかり、駆け足の授業になってしまった
3. 短時間でオリジナリティを表現できる創作体験内容の見直しが必要