

令和8年度 文化庁著作権講習会

著作権教育のポイントを授業事例で解説

デジタル・シティズンシップ

～DC教育の視点を意識して～



野間 俊彦（CRIC/JASRAC出張講習認定講師）
東京都北区教育委員会 教育情報化推進員
情報モラル指導30年・著作権教育28年の実践者





私と著作権教育との出会いと歩み

現場の疑問から、デジタル・シティズンシップへの到達



約30年前：原点

職員室での運動会のクラス旗問題。机上の著作権啓発のチラシからすべてが始まった。



アクションと展開

ACCS(コンピュータソフトウェア著作権協会)へ電話相談。数か月後、まさかの著作権教育企画への参画依頼。



実践と葛藤

小学生向けに著作権学習やクイズを実践。しかし、今振り返ると単なる「著作権法」の授業になっていた。



転機

著作権界隈の方々との出会いやセミナー講師の経験が、自身の視点を広げる大きな勉強の機会になる。



現在の到達点

デジタル・シティズンシップ教育との運命的な出会い。

過去のアプローチ

ダメなことを教える
【著作権法の授業】

現在のアプローチ

どう活用するかを考える
【DC教育の授業】

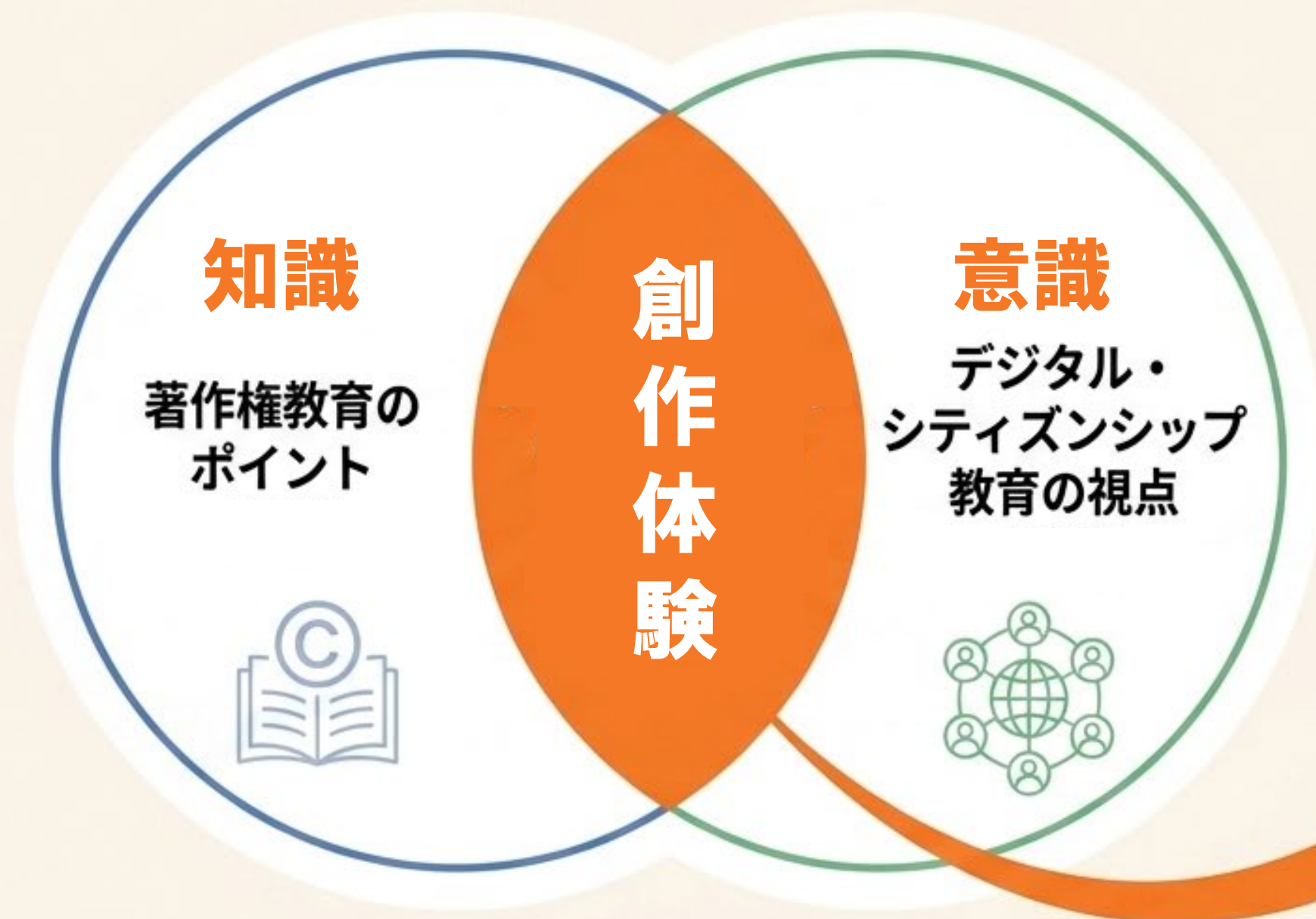


「本日は、私自身の失敗や葛藤の経験を踏まえ、明日の教室ですぐに活かせる実践的なお話をします！」



<私の提案>

知識と意識と創作体験が交わる実践から、児童生徒の変容が生まれる



創作体験から
生まれる生徒の変容



本日の内容



知識

1. 著作権教育のポイント

創作者の権利を守り、正しい知識を築く基盤



意識

2. デジタル・シティズンシップ教育の視点

デジタル社会に自律的に参加し、善き市民となる



創作体験

3. 著作権教育の実践を解説

デジタル・シティズンシップ教育の視点を導入。創作体験から生まれる生徒の変容

第1部 知識

著作権教育のポイント

創作者の権利を守り、正しい知識を築く基盤

ポイント① 法律の暗記から「興味・関心」へ

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。



- 法律の条文を覚えることが目的ではない
- SNS投稿、動画視聴、生成AI、作品づくりなど「日常の身近な場面」を題材にする

**「なぜこのルールがあるのだろうか？」
という問いから学びを始める**

世の中のルールは、みんなを守るための仕組み

みなさんが生活する中には、たくさんのルールがあります。
スポ[▲]ーツ、交通、電車やバス、学校生活など。



スポーツ



交通



電車やバス



学校生活

**ルールがあるから、安心して生活ができる。楽しく遊べる。
社会を成り立たせるために必要な仕組みです。**

世の中にある「作品」にもルールがある

世の中にあるたくさんの作品にも
守られるべきルールがある。
それが「著作権」です。



著作権とは？
作品を作った人がもつ権利。



大切なこと：作品の向こうには作った人がいる。
すてきな作品を作ってくれた人に感謝しよう。

なぜ今、著作権を学ぶ必要があるのか？

デジタルコピー
オリジナルとまったく
同じ品質のコピーがで
きるから

誰でも発信
SNSで小学生でも
発信できるから

生成AI
誰でも簡単にクオ
リティの高い作品
ができるから

被害者にも加害者にもなる危険が、みんなにある！

ポイント② 「怖がらせる」から「前向きな活用」へ

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。



「ダメ」「違反」だけの指導では、
発信をためらってしまう。

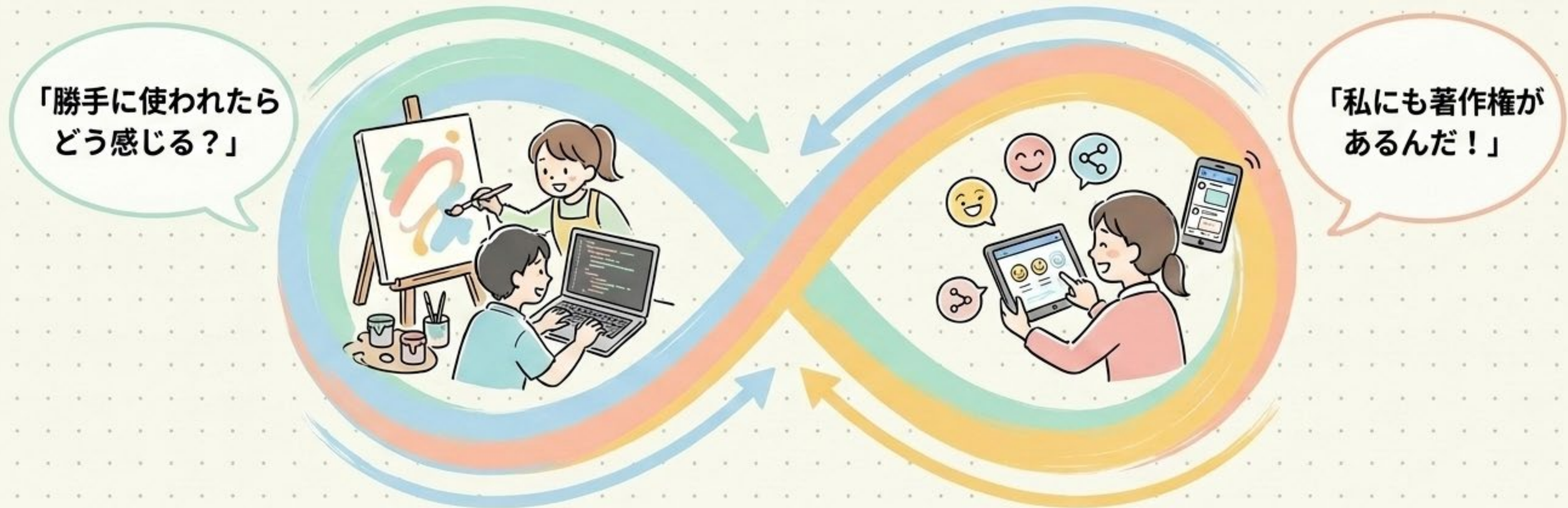


正しい使い方を知ること、
表現の可能性が広がる！

著作権は「禁止するための法律」ではなく、文化を育てるための仕組みです。

ポイント③ 創作体験が生む「他者への尊重」

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。



創る経験が、著作権を「自分事」にします。
両方を経験することで、他者の作品を尊重する態度が自然に育ちます。

第2部 意識

デジタル・シティズンシップ

DC教育の視点

デジタル社会に自律的に参加し、善き市民となる

デジタル・シティズンシップとは「よき社会の担い手」を育てること

デジタル社会の一員として、積極的に情報を活用し、他者とかかわりながら、責任をもって行動する力。



「ICTのよき使い手になる」



「よき社会の担い手になる」

情報を批判的に扱い、安全かつ責任をもって発信や行動ができること

そのために情報モラル教育があるんじゃない？

情報モラル教育



- 危険回避が中心
- 「特別な時のICT利用」が前提
- 他人事で終わることが多い

時代や環境が大きく変化

現在のリアリティ

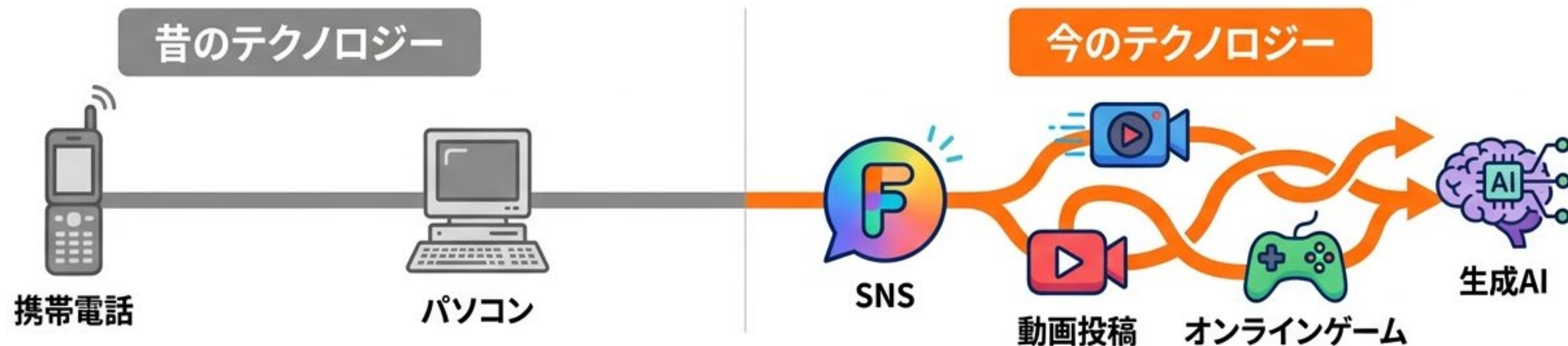


- GIGAスクール構想による1人1台端末
- 学校や家庭での「日常利用」が当たり前
- 探究型の学びと、多様な価値観の尊重が必要



危険を避けるだけの「ネガティブ・アプローチ」から、
自立的に行動する「ポジティブ・アプローチ」への転換が急務です。

教師も「絶対の正解」を持っていない時代



18歳になったら、子どもたちは急にネットと正しく付き合えるようになるのでしょうか？

必要なのは、情報モラル教育をアップデートすることです



- ・情報モラルを決して否定するものではありません。どちらも大切です。
- ・危険から身を守る「防具」だけでなく、広大なデジタル社会を歩むための「羅針盤」を子どもたちに手渡すアップデートです。

インターネットも「自転車」と同じように学ぶ

「危険だから禁止」



「危険だから禁止」

「乗りながら学ぶ」

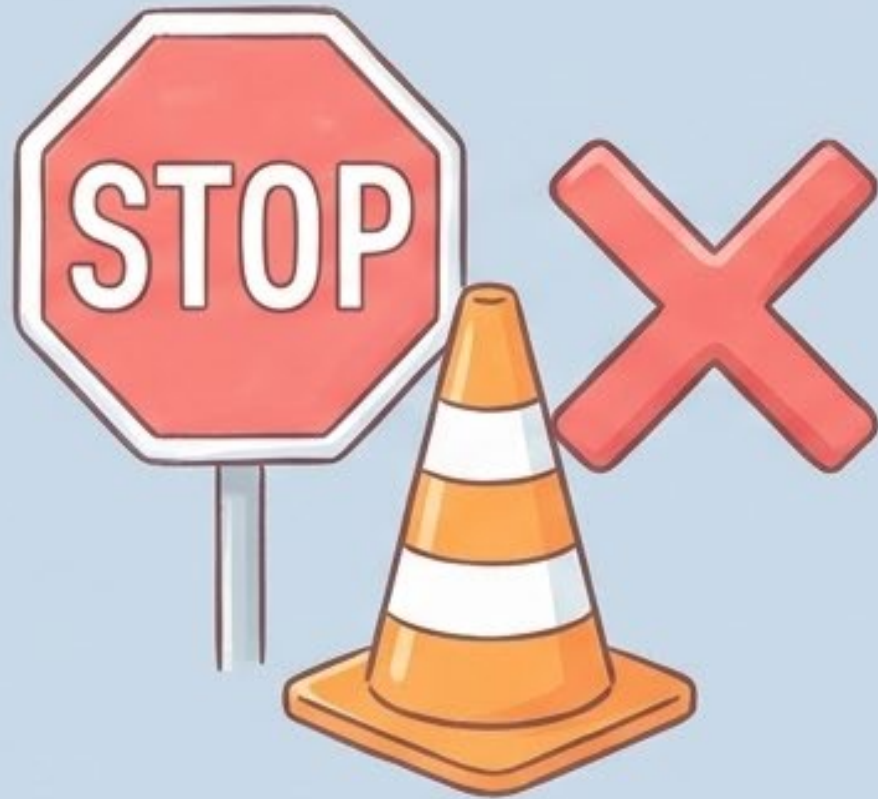


自転車の練習で「危険だから乗るな」とは言いません。
大人が伴走しながら、安全な乗り方を実地で学びます。

現在のネット教育は、「危険だから禁止」で止まっていませんか？

情報モラル教育とDC教育の違い

情報モラル教育



「事故を防ぐための
交通ルール」を学ぶ教育

DC教育



「交通ルールを守りながら、社会を
よりよくする運転者」を育てる教育

活用が進むほど、「自ら判断する力」が求められる



AIに「問い」を投げる時代。ツールが高性能になるほど、人間の倫理観と判断力が不可欠になります。

考え方のパラダイムシフト



情報モラル



デジタル・シティズンシップ

基本的な
考え方



トラブルや被害を防ぐ



ICTをよりよく活用して
社会に参画する

キーワード



「守る」「防ぐ」
「避ける」



「活用する」「創る」
「貢献する」

子どもの
捉え方



守るべき存在



社会の一員として
行動する主体

教室でのパラダイムシフト

情報モラル

教師の役割



危険を知らせ、
指導する

授業での問い



「何をしては
いけない？」

最終目標



トラブルを防ぐ

デジタル・シティズンシップ



子どもの判断を支援
し、考えを深める



「どう使えばみんな
が幸せになる？」



デジタル社会をより
く創る市民を育てる

第3部 創作体験

著作権教育の実践を解説

デジタル・シティズンシップ教育の視点も導入
創作体験から生まれる生徒の変容

今日の学習の道のり

高校3年生 2時間授業



著作権教育のパラダイムシフト

従来

法律の暗記

違法という「恐怖」

一方的な講義

正解は1つ

本授業

創作の体験

使えるという「前向きさ」

話合いと創作活動

正解は多様

怖がらせない。

「違法だからダメ」ではなく、
「許可を取れば自由に使える」
という前向きなメッセージへ。



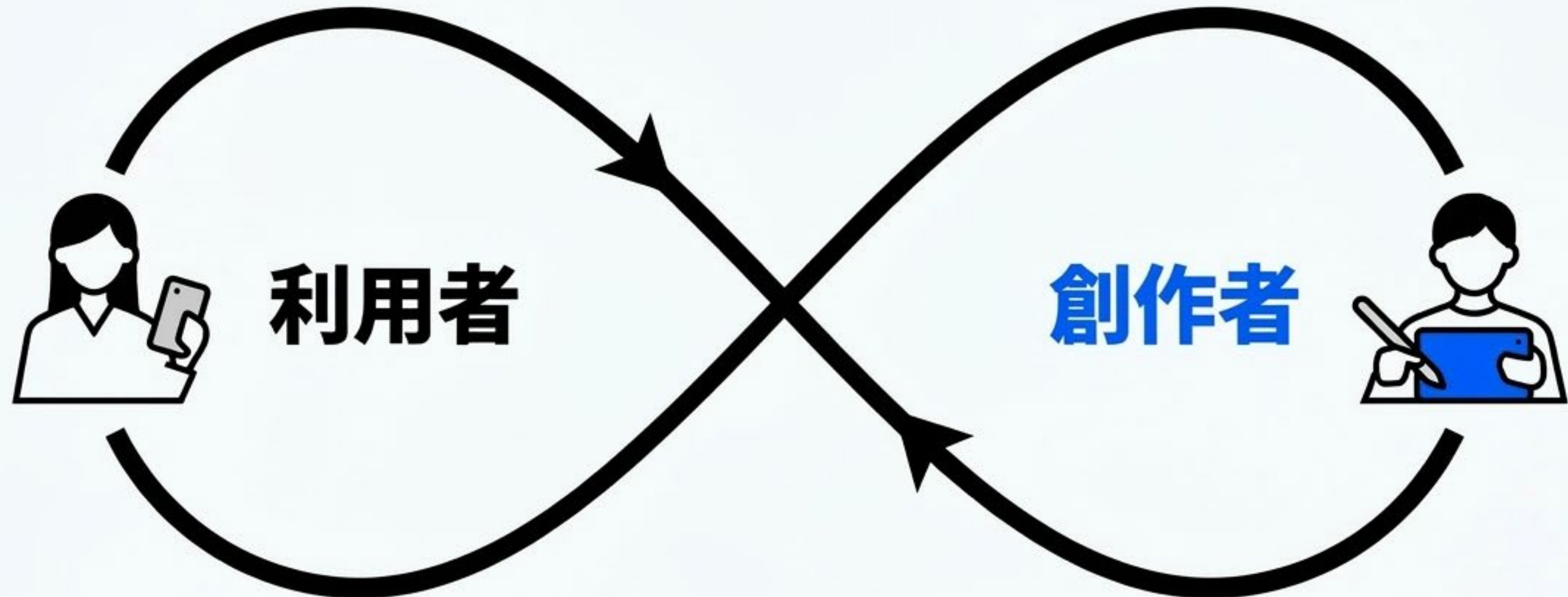
恐怖



自由・前向き

「利用者」と「創作者」、2つの視点。

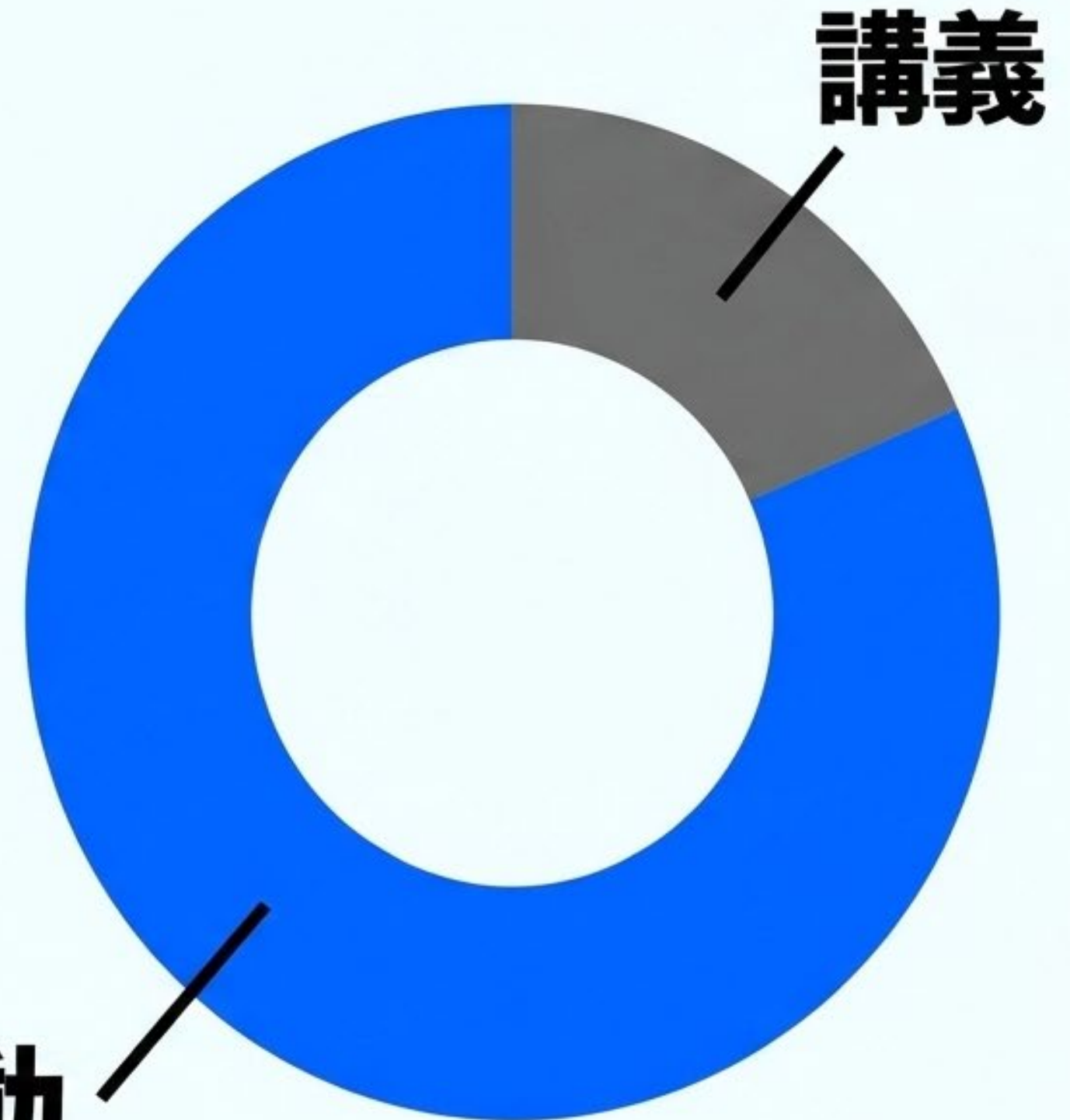
オリジナル商品を作る創作体験を通じ、両者の立場を自分ごととして捉える。



講義は短く、 主役は「生徒」。

一方的な講義を最小限に。
話し合いと創作活動を
中心にする。

話し合い・創作活動



すべての回答が、 大正解。

発問はオープンエンドに。
人の考えの「多様性」に
気づかせる。





～人と作品を守る著作権～ 「著作権と私たち」

CRICリクエストセミナー出張授業
静岡県立〇〇高校 3年生
令和8年〇月〇日



東京都北区教育委員会
教育情報化推進員
野間 俊彦



本授業の方針：暗記ではなく、体験を。



正解や法規を覚える授業ではない



考える、話し合う、体験する授業

「つくる・使う・あげる・売るときに権利を考えよう！」

今日の学習の道のり



世の中のルールは、みんなを守るための仕組み

みなさんが生活する中には、たくさんのルールがあります。
スポ[▲]ーツ、交通、電車やバス、学校生活など。



スポーツ



交通



電車やバス



学校生活

**ルールがあるから、安心して生活ができる。楽しく遊べる。
社会を成り立たせるために必要な仕組みです。**

世の中にある「作品」にもルールがある

世の中にあるたくさんの作品にも
守られるべきルールがある。
それが「著作権」です。



著作権とは？
作品を作った人がもつ権利。



大切なこと：作品の向こうには作った人がいる。
すてきな作品を作ってくれた人に感謝しよう。

なぜ今、著作権を学ぶ必要があるのか？

デジタルコピー
オリジナルとまったく
同じ品質のコピーがで
きるから

誰でも発信
SNSで小学生でも
発信できるから

生成AI
誰でも簡単にクオ
リティの高い作品
ができるから

被害者にも加害者にもなる危険が、みんなにある！

著作物とは何だろう

作者が考えて作ったり表現したりした作品



思想又は感情
を含むこと



創作したものであること



表現したものであること



文芸、学術、美術又は
音楽の範囲に属するものであること



絵画



写真



文章



音楽



映画



動画



ゲーム



イラスト



漫画



地図



翻訳

など。

SNS時代の「著作権」3つのルール

「自分がされたら
嫌な使い方は、
他人の作品にもしない！」

これがSNSを生き抜くための、
一番たいせつなルールだよ。



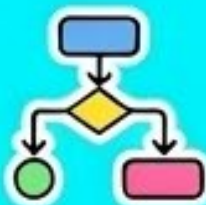
① 作った人の「気持ち」を大切にする

画面の向こうには、時間をかけて作品を生み出したクリエイターがいます。「これを作った人は、どう使われたら嬉しいかな？」というリスペクトの心を忘れずに！



② 使う前に「使っていいかな？」と考える

コピペや保存、リポストをする前に「本当にこれ、使っていいのかな？」と考えるクセをつけよう。その1秒の確認が、キミ自身を守る盾になります。



③ 迷った時の「4ステップ・アクション」

少しでも「ヤバいかも？」と不安になったら、この手順で動こう！

OK 許可を取る

🔍 調べる (公式のルールや規約を確認)

💬 相談する (先生や親、詳しい人に聞いてみよう)

🚫 使わない

ルールを守って、
楽しく推し活&発信しよう！

ルールを守ると生まれる「創造のサイクル」



ここからは、
「著作権〇×クイズ」
です！

自分の日常を思い出しながら、楽しく学びましょう！

シチュエーション A：私的な空間での利用

自分で描いたイラストは、
自分が自由に使っていい。



シチュエーション A：私的な空間での利用

自分で描いたイラストは、
自分が自由に使ってもいい。



答えは【○】

シチュエーション A：私的な空間での利用

ネットでひろった推しアイドルの写真を、
撮影者に無断で自分のスマホにたくさん
保存した。



シチュエーション A：私的な空間での利用

ネットでひろった推しアイドルの写真を、
撮影者に無断で自分のスマホにたくさん
保存した。



答えは【○】

シチュエーション A：私的な空間での利用

自分で描いたイラストは、
自分が自由に使っていい。



ネットでひろった推しアイドルの写真を、
撮影者に無断で自分のスマホにたくさん
保存した。



答えは【○】

ルールのカギ：自分や家族が楽しむ分には、自由に使える！

シチュエーション B：インターネットでの発信

SNSの自分のアイコンに、有名なキャラクターを使った。



シチュエーション B：インターネットでの発信

SNSの自分のアイコンに、有名なキャラクターを使った。



答えは【 × 】 **ルールのカギ：**無断でインターネットにのせるのはダメ。
自分だけが見るのと、世界中が見られる状態にするのは全く違う！

シチュエーション C：学校の授業での利用

インターネットで見つけた画像を、授業で発表するスライドに無断で使った。



シチュエーション C：学校の授業での利用

インターネットで見つけた画像を、授業で発表するスライドに無断で使った。



学校の授業の範囲であれば、
無断でつかえる。



ただし、そのスライドを
インターネットにのせるのはダメ！

答えは【○】（ただし条件あり！）

まとめ：いつなら自由に使えるの？



		使う空間は？	
		 私的・学校 	公開・ネット 
誰の作品？	自分の作品	【自由】	【自由】
	他人の作品	【OK】	【ダメ！】 



「私的・学校」と「公開・ネット」の違いは何だろう？

まとめ：いつなら自由に使えるの？



		使う空間は？	
		 私的・学校 	公開・ネット 
誰の作品？	自分の作品	【○】 自由	【○】 自由
	他人の作品	【○】 OK	【×】 ダメ！ 



見る人が限られているか、不特定多数かの違い

著作権の考え方のまとめ



原則 多くの著作物には著作権がある。

理由 著作権があるからみんな楽しめる。
作品の向こうには作者がいる。

利用 許可をもらえば利用できる。

例外 授業の範囲内であれば無断で利用できる。
自分が楽しむだけなら無断で利用できる。



創造のサイクルを守り、豊かなデジタルライフを送ろう！



知的財産権の世界へようこそ

著作権以外にも、**アイデアや人**
を守る産業財産権があります。



これまで学んだこと：「著作権」



絵や音楽など、「作品」と「作者」を守る
ルールでした。

これまで学んだこと：「著作権」



絵や音楽など、「作品」と「作者」を守る
ルールでした。

では、これはどうやって守る？



- かっこいいスニーカーのデザイン
- ハイブリッドカーの中にある最新技術
- 世界中で愛されるハンバーガーチェーンの名前

これまで学んだこと：「著作権」



絵や音楽など、「作品」と「作者」を守る
ルールでした。

では、これはどうやって守る？



- かっこいいスニーカーのデザイン
- ハイブリッドカーの中にある最新技術
- 世界中で愛されるハンバーガーチェーンの名前

「産業財産権」で守られます

著作権以外にも、人間の「アイデア」や「ブランド」を守るための様々な「盾」が存在します。

知的財産権マトリックス（まとめ）

権利の名前	何を守るか	代表的な例
著作権 登録不要	思想や感情が表現された作品	絵、音楽、文学、写真
商標権	名前やマーク(ブランド)	ロゴマークや商品の名前
意匠権	デザイン(見た目の美しさ)	iPhone、ゲーム機
特許権	高度な発明や技術	自動運転、自動改札機
実用新案権	身近なアイデアや工夫	朱肉がいらない印鑑

※特許庁に登録が必要
産業財産権

「肖像権」は、有名人の場合は「パブリシティ権」という財産権が発生します。



商標権（しょうひょうけん）

「ブランド」を守る盾

何を守る？

製品の名前や、企業を象徴するマーク。

なぜ必要？

有名な製品の名前を勝手にマネされると、お客さんが本物と勘違いしてだまされてしまうのを防ぐため。

身の回りの例：

- Nike の「スウッシュマーク」
- McDonald's の「Mマーク」
- Apple の「リンゴマーク」





意匠権（いしょうけん）

「見た目の美しさ」を守る盾

何を守る？

機能ではなく、商品の「形やデザイン」そのもの。

なぜ必要？

「このデザイン、かっこいい！」と思わせる工夫や、デザイナーの努力を保護するため。

身の回りの例：

- ・ スマートフォンの特徴的なデザイン
- ・ おしゃれな椅子の形
- ・ 特徴的な文房具のデザイン

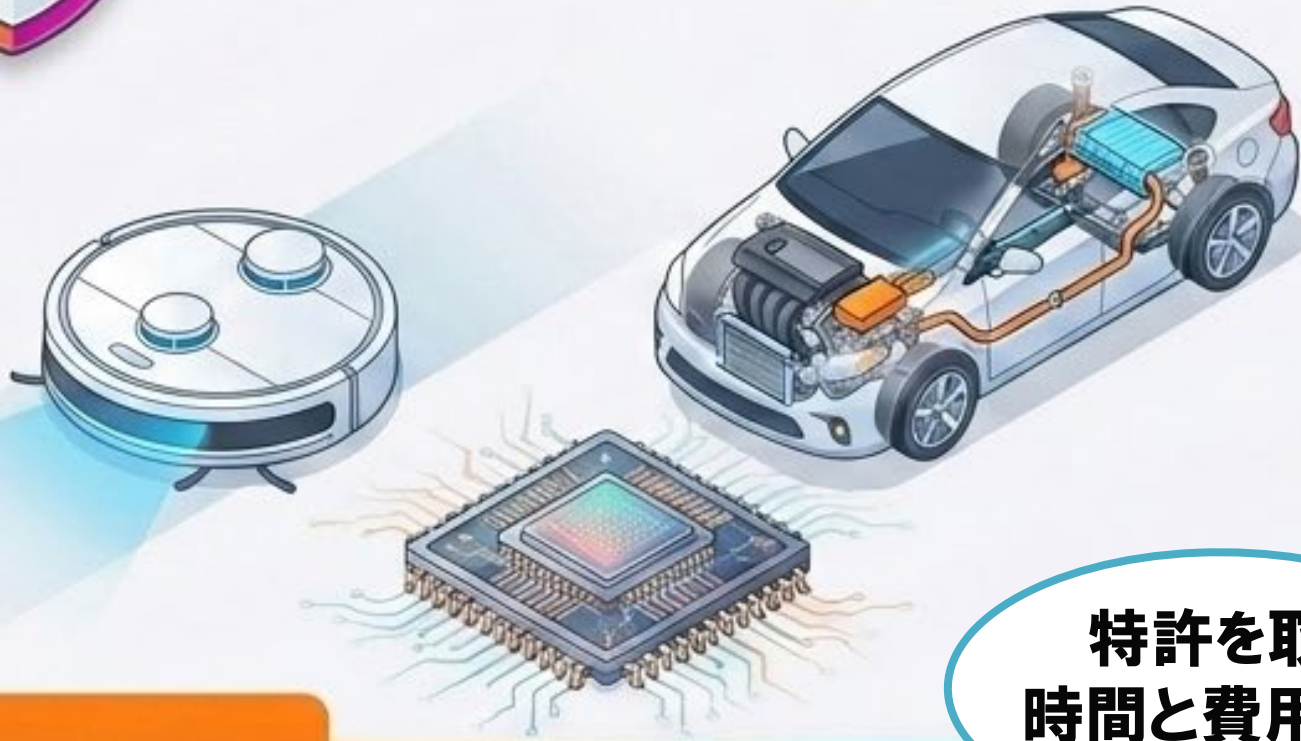


「技術とアイデア」を守る2つの盾

技術のレベルによって、2つの権利に分かれます。



3：特許権（とっきょけん）



特許を取る
時間と費用は？

「これまでになかった新しい発明」を守る。
高度な技術や、複雑な仕組みが対象。

- ・スマートフォン
- ・ハイブリッドカーの技術
- ・自動改札機
- ・ロボット掃除機の仕組み



4：実用新案権（じつようしんあんけん）



「ちょっとした工夫や改良」を守る。
仕組み自体は難しくないが、とても便利なアイデアが対象。

- ・スマホスタンド付きの筆箱



肖像権（しょうぞうけん）

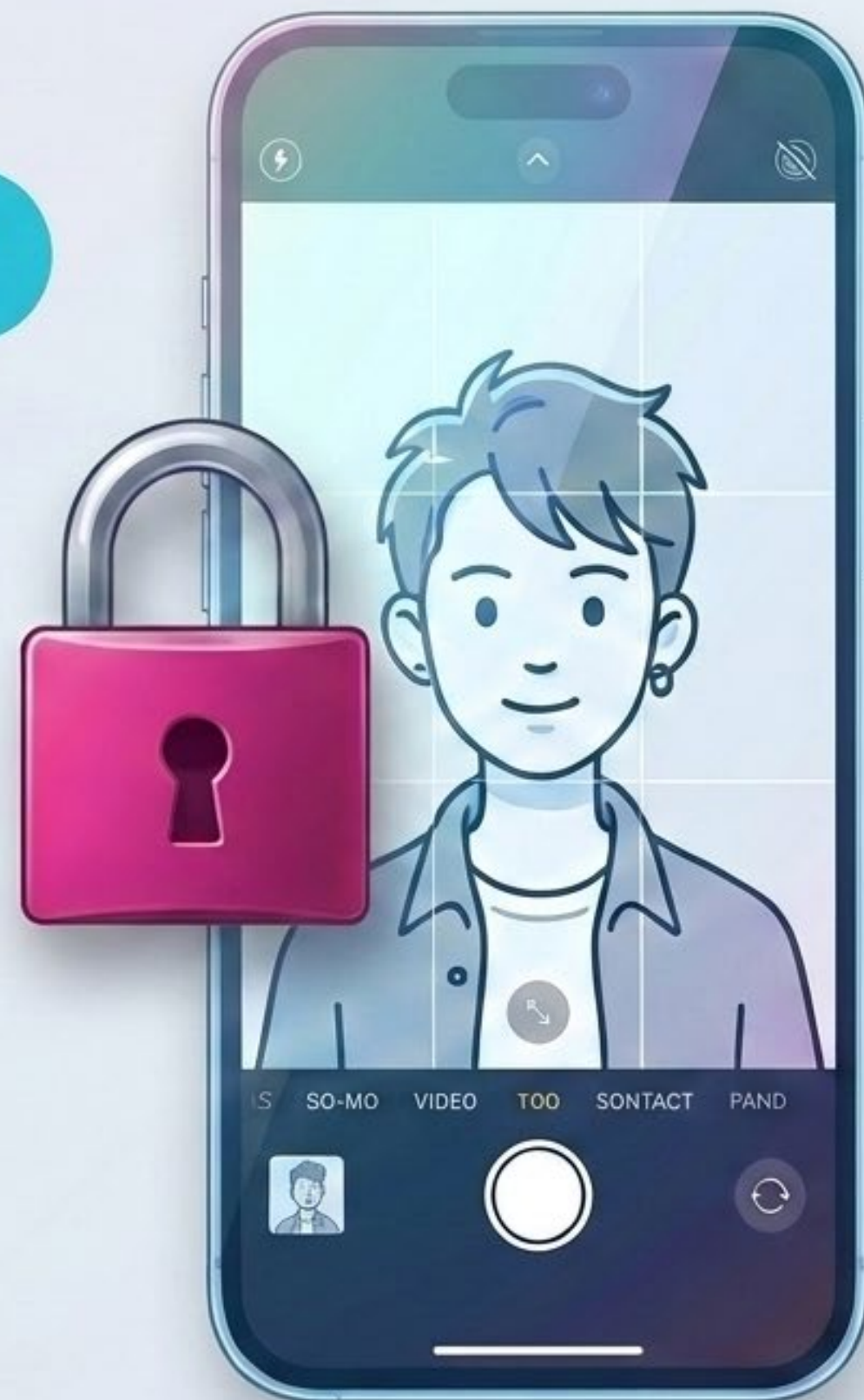
「自分自身の姿」を守る盾

何を守る？

自分の顔や姿を、勝手に撮影されたり公開されたりしない権利。これは誰でも持っている、とても身近な権利です。

有名人の場合は？

有名人には、顔や名前が持つ「経済的価値（お金を生み出す力）」を守るための【パブリシティ権】という特別な盾も存在します。



SNS発信での「肖像権」〇×シナリオ

【〇 問題ない例】



文化祭の写真を掲載する前に、「学校ホームページに載せてもいい？」と本人に直接確認した。

ルールのカギ：
許可を得ているならOK！

【× 問題になる例】



友達や部活中の写真を、本人の許可なくこっそり撮影し、無断でSNSや広告に投稿した。

ルールのカギ：
本人が嫌がれば即アウト！

スマホ1台に、どんな知的財産権が含まれているか考えてみよう

すべての権利は、私たちの手の中で同時に働いています。



スマホ1台に、どんな知的財産権が含まれているか考えてみよう

すべての権利は、私たちの手の中で同時に働いています。





知的財産権は、クリエイターを守る「盾」

知的財産権があるからこそ、努力した人が報われ、社会に新しい発明や美しいデザインが生まれ続けます。

あなたたちは、デジタルの世界を楽しむ「消費者」であり、同時に新しいものを生み出す「クリエイター」でもあります。

創造のサイクルを守り、豊かなデジタルライフを送ろう！

ワークショップで体験しよう！

オリジナル新商品を企画せよ！

君のアイデアで世界をバズらせよう🚀





Mission: 仲間と起業して 「バズ」を生み出せ！

高校を卒業したあなた。

今日は高校時代の親友たちと集まり、「一緒に起業しようぜ！」と最高に盛り上がっています。

🎯 最終目標：ここで一発バズって、大成功者になるぞ！💣

起業に必要な「最強の武器」とは？



仲間



資金



情熱



会社を作るには、みんなが喉から手が出るほど
欲しがる「目玉商品」が絶対に必要です。

**さあ、あなたのチームはどんな
新しい商品を生み出しますか？**

Step 1: 何で勝負する?ジャンルは無限大!



アパレル
(学校制服デザイン
・Tシャツ)



カフェ・フード
(店舗デザイン・
スイーツ・ドリンク)



エンタメ・推し活
(推し活グッズ・
マスコット)



デジタル
(LINEスタンプ・
スマホケース・
AIイラスト)



テクノロジー
(自動運転自動車・
ゲーム周辺グッズ)



その他
(文房具など、君だ
けのオリジナル!)

もちろん、これ以外の
アイデア也大歓迎!💡

Step 2: 企画書＝ビジネスの設計図

基本的なアイデアがまとまったら、チームで分担してこの「アウトプット・キャンバス」を書き上げよう。

アウトプット・キャンバス：生徒が挑む企画書

商品名

商品内容(説明)

販売ターゲット

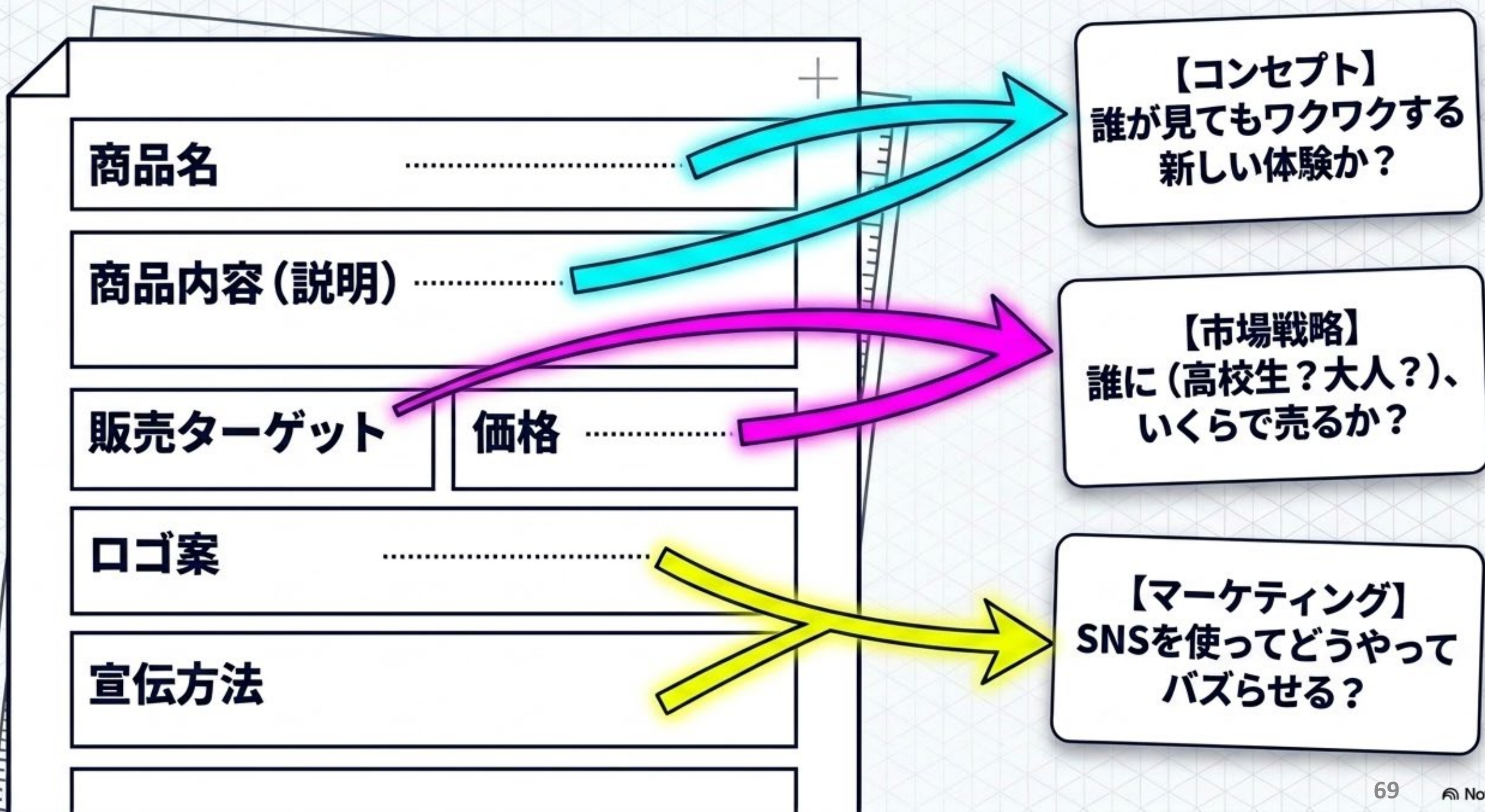
価格

ロゴ案

宣伝方法

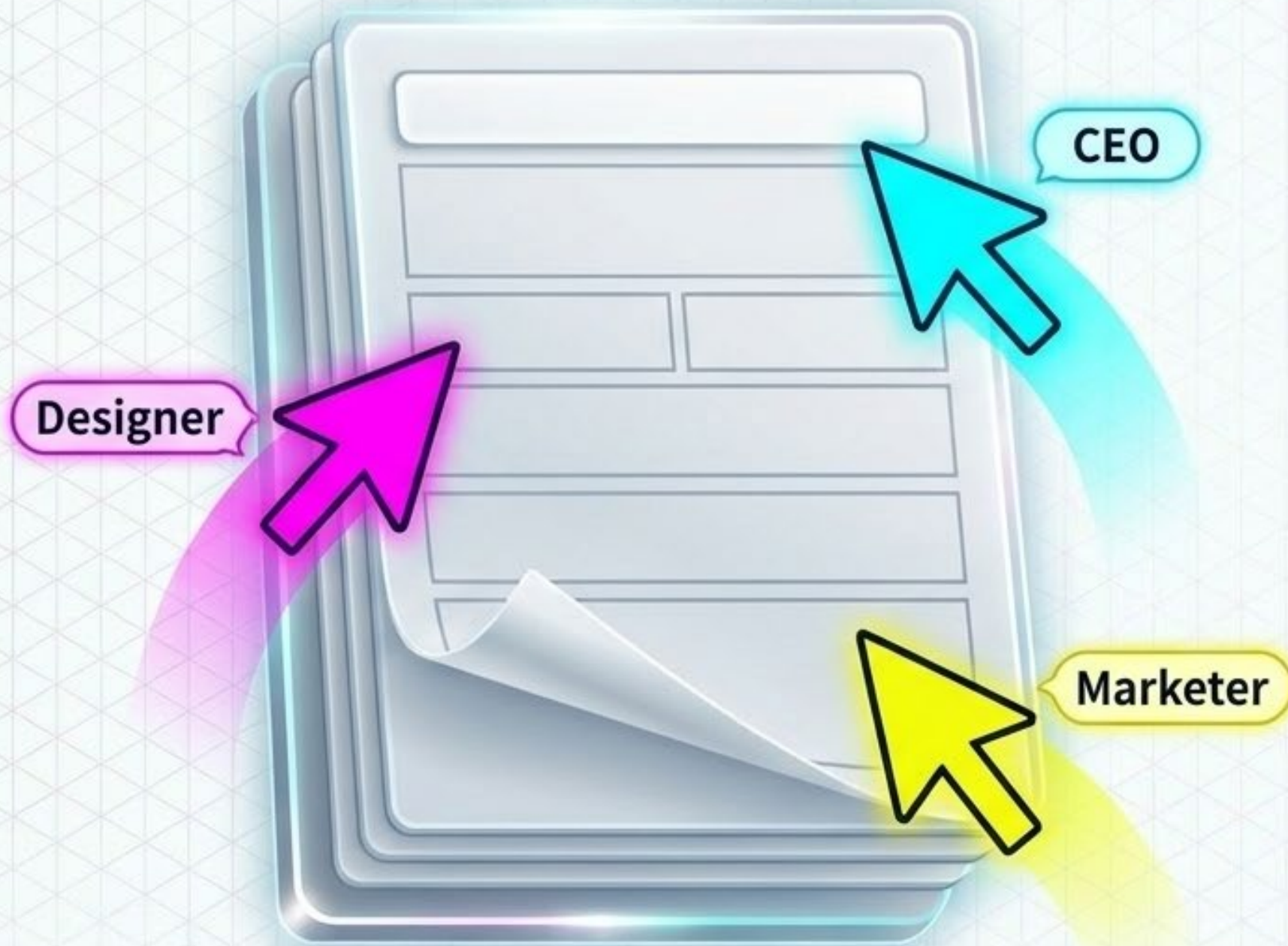
関係しそうな権利

売れる仕組みを作る



チームの力を結集せよ！

チーム内で役割を決めて、コラボレーションしよう！



アイデア出しは
全員で白熱議論！



作業はそれぞれの
「得意分野」で分担！



最後に「権利侵害」
がないか全員で
最終チェック！

準備はいい？

**君たちの「オリジナル新商品」で、
未来の市場を独占しよう！**

▶ ワークショップをスタート

ライフスタイル&ビューティー：個人の課題を解決するアイデア

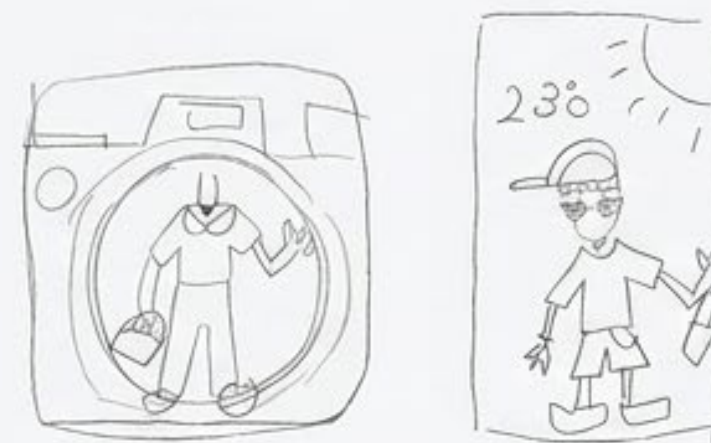
UCU (ユニバーサル・カレッジ・ユニフォーム)



1. 大学名と要望を伝える
2. 参考デザインを制作
3. 素敵な1着が完成

大学名と要望を伝え、オーダーメイドでデザインする新しい制服の形。

パシャッとコーデ



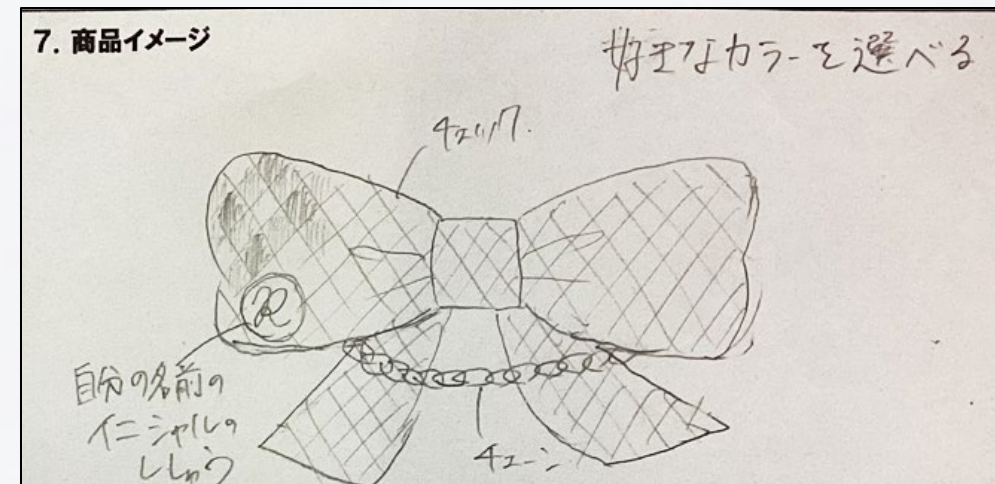
その日の気温や天気に合わせて、最適なコーディネート提案・記録するシステム。

ぬりみえUVクリーム「ZERO」



塗っている間だけ色がつき、塗り残しがすぐわかる日焼け止め。色は約1分で消える安心設計。

カスタマイズ・リボン



好きなカラーを選び、自分の名前のイニシャル刺繍を入れられるオリジナルリボン。

デイリーライフ&テクノロジー：生活空間をアップデートするアイデア

飲めるかき氷

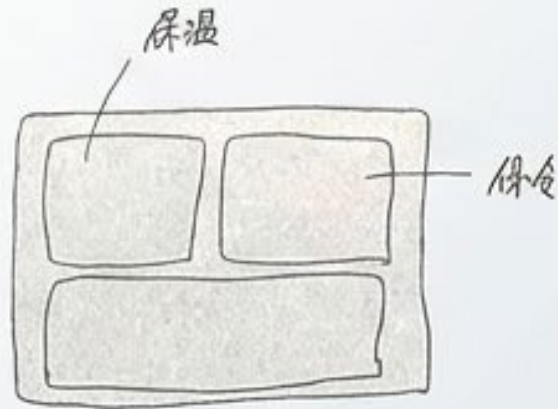


選べるシロップ

選べるジュース

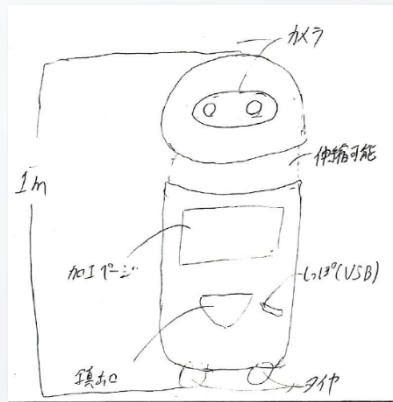
かき氷とジュースを両方楽しめるハイブリッド・スイーツ。

保温保冷同時プレート



保温エリアと保冷エリアが一つのお皿に共存。料理を最適な温度で同時に楽しめる画期的アイデア。

家庭用カメラマンロボット「ピボット」



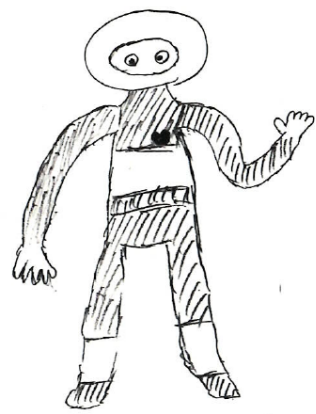
伸縮可能ボディ

LEDライト搭載

USBポート内蔵

プリクラみたいに写真や動画を自動で撮ってくれる家庭用ロボット。伸縮可能でライトやUSBポートも搭載。

全自動お掃除ロボット



常に部屋の様子をスキャンし、ホコリがたまっていたりゴミを発見すると自動的に掃除を開始するスマート設計。

⚠️ 最重要ミッション：そのアイデア、本当に守れる？

企画書の一番下にある「関係しそうな権利」。実はこれが、起業において最強の盾になります。



✖ 知識がないと…

アイデアがパクられる！
他人の権利を侵害して大炎上！🔥



🛡 権利を知っていれば…

自分たちのオリジナル商品を
安全に守り、市場を独占できる！✨

オリジナル新商品
企画書

年 氏
名

1. 商品名

2. 商品内容(説明)

3. 販売ターゲット

4. 宣伝方法

5. 価格

円

6. 売上目標額

円

7. 商品イメージ

8. 関係しそうな知的財産権
(著作権・商標権・意匠権・特許権・実用新案権・肖像権)

<今日の授業の感想> ※授業の最後に書いてください。

今日の授業の感想

社会に出ると、すべてに「著作権」が関わる。



作る



売る



あげる



発信する

これまでは…



「使う側」



創作を止めるルール



これからは…



誰もが「作る側」



創作を守るルール

「創造のサイクル」

「文化の発展を創る人、支える人になってください。」

3つの学習成果



**クリエイター
視点の獲得
(体験活動の
成功)**



**著作権に対する
前向きな捉え方
(恐怖からの
脱却)**



**著作権への
興味・関心の
向上**

3つの学習成果



**クリエイター
視点の獲得
(体験活動の
成功)**



**著作権に対する
前向きな捉え方
(恐怖からの
脱却)**



**著作権への
興味・関心の
向上**

3つの学習成果



**クリエイター
視点の獲得
(体験活動の
成功)**



**著作権に対する
前向きな捉え方
(恐怖からの
脱却)**



**著作権への
興味・関心の
向上**

3つの学習成果



**クリエイター
視点の獲得
(体験活動の
成功)**



**著作権に対する
前向きな捉え方
(恐怖からの
脱却)**



**著作権への
興味・関心の
向上**

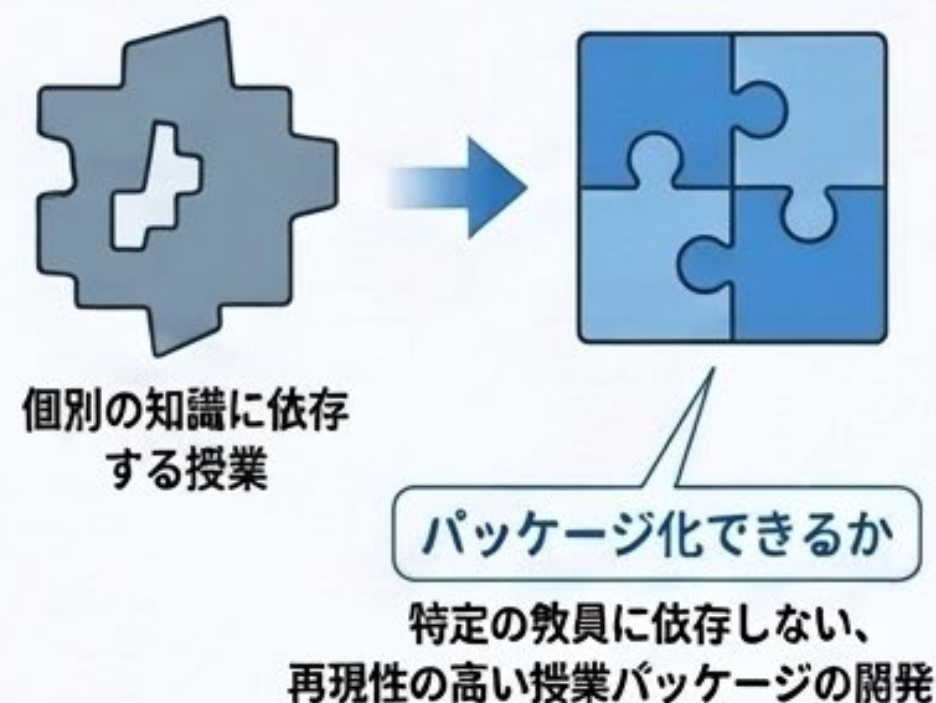
著作権教育・授業設定の課題

現場での実践を阻むハードルを「指導者」「時間」「学習者」の3軸で解き明かし、最適な授業設計のバランスを探るための全体見取り図。

【指導者軸】

普遍性とパッケージ化

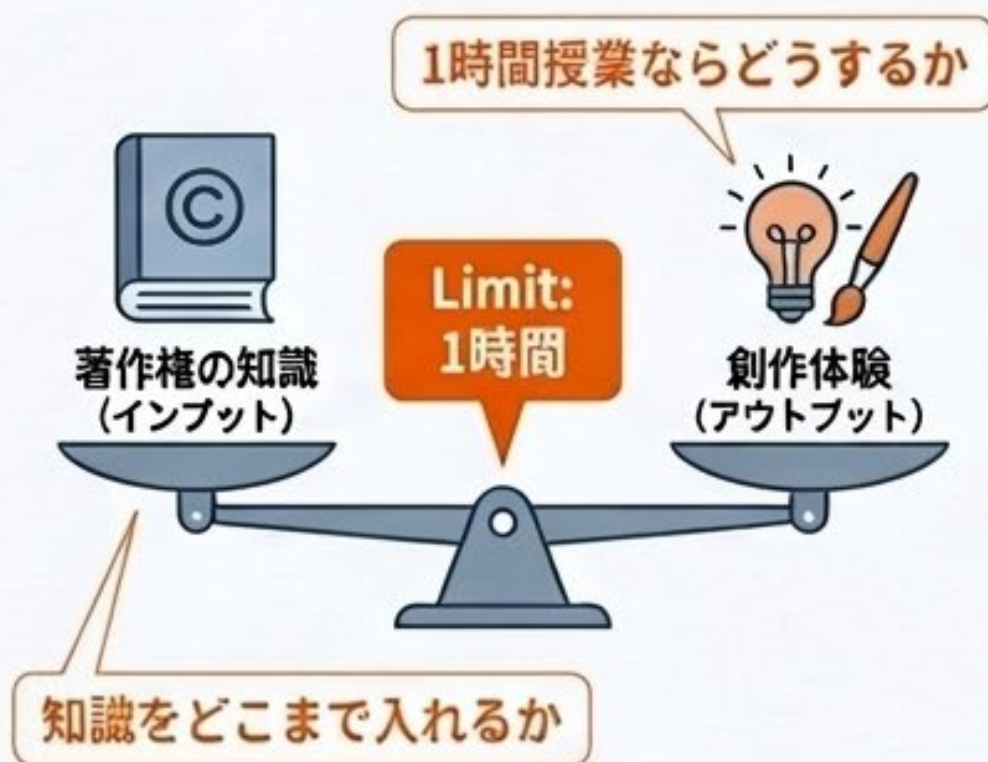
「誰でも授業ができるために」



【時間軸】

インプットとアウトプットのジレンマ

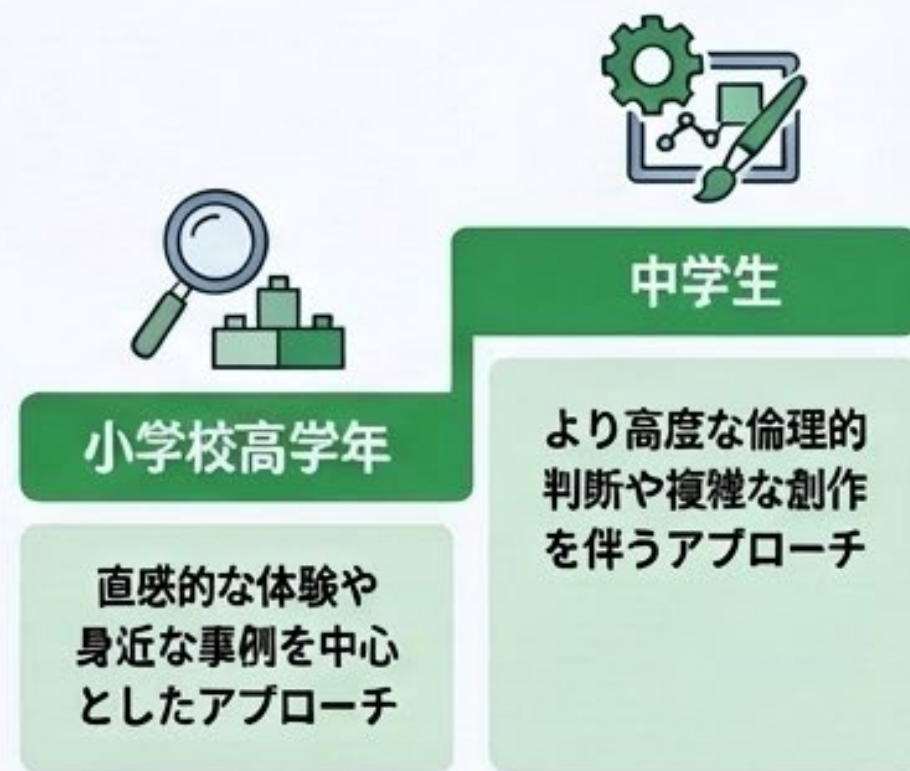
「創作体験の時間を確保する難しさ」



【学習者軸】

発達段階に応じた最適化

「創作体験の内容をどうするか」



「知識の伝達」と「体験を通じた理解」のベストバランスを、対象者と指導環境に合わせて設計することが求められる。

著作権教育・授業設定の課題

現場での実践を阻むハードルを「指導者」「時間」「学習者」の3軸で解き明かし、最適な授業設計のバランスを探るための全体見取り図。

【指導者軸】

普遍性とパッケージ化

「誰でも授業ができるために」



個別の知識に依存する授業



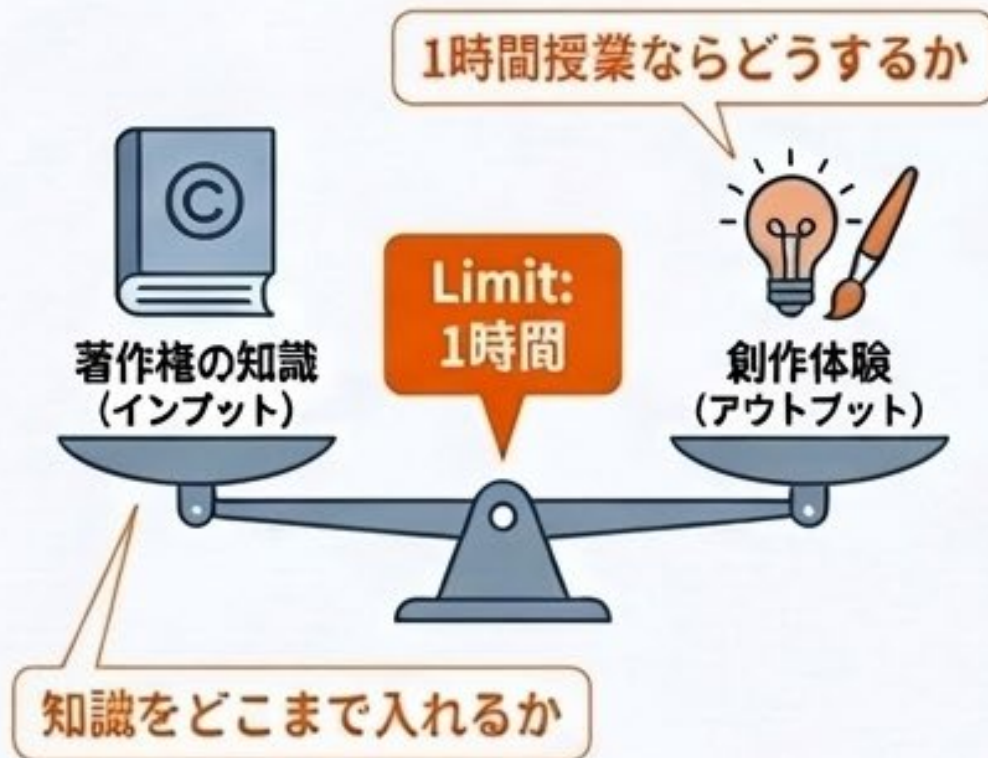
パッケージ化できるか

特定の教員に依存しない、再現性の高い授業パッケージの開発

【時間軸】

インプットとアウトプットのジレンマ

「創作体験の時間を確保する難しさ」



【学習者軸】

発達段階に応じた最適化

「創作体験の内容をどうするか」



「知識の伝達」と「体験を通じた理解」のベストバランスを、対象者と指導環境に合わせて設計することが求められる。

著作権教育・授業設定の課題

現場での実践を阻むハードルを「指導者」「時間」「学習者」の3軸で解き明かし、最適な授業設計のバランスを探るための全体見取り図。

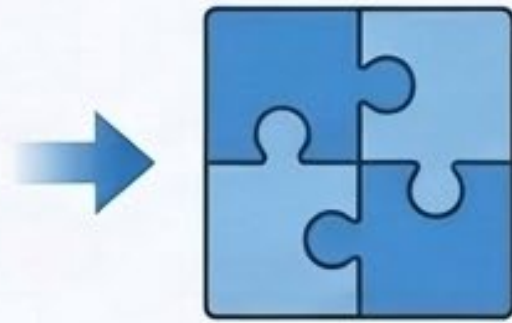
【指導者軸】

普遍性とパッケージ化

「誰でも授業ができるために」



個別の知識に依存する授業



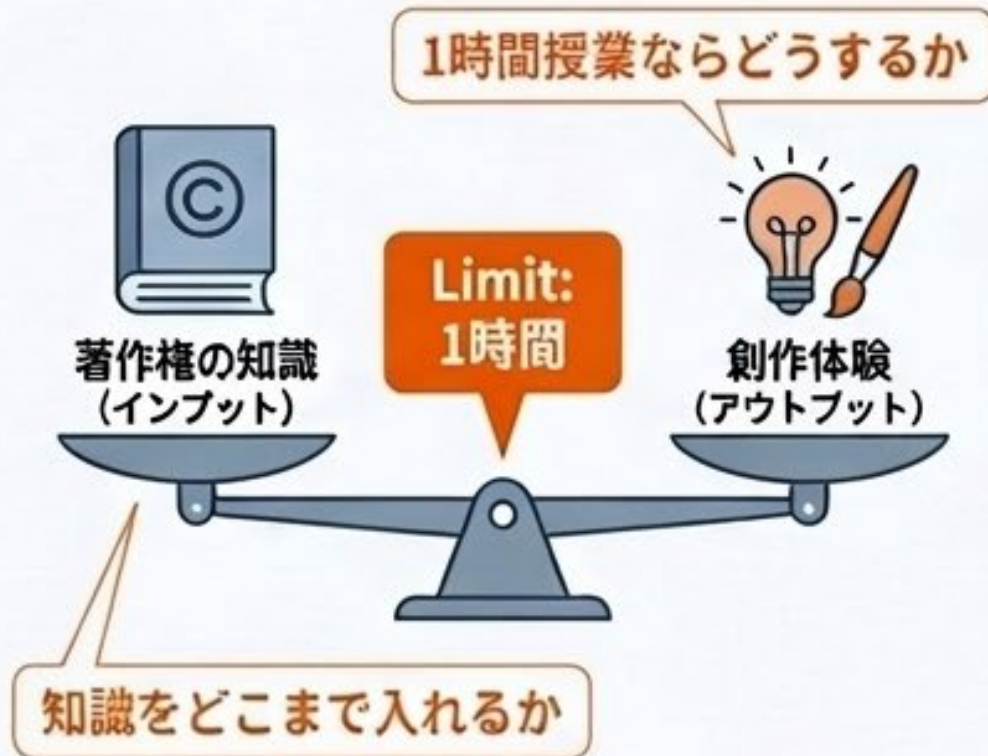
パッケージ化できるか

特定の教員に依存しない、再現性の高い授業パッケージの開発

【時間軸】

インプットとアウトプットのジレンマ

「創作体験の時間を確保する難しさ」



【学習者軸】

発達段階に応じた最適化

「創作体験の内容をどうするか」



中学生

より高度な倫理的判断や複雑な創作を伴うアプローチ



小学校高学年

直感的な体験や身近な事例を中心としたアプローチ

「知識の伝達」と「体験を通じた理解」のベストバランスを、対象者と指導環境に合わせて設計することが求められる。

著作権教育・授業設定の課題

現場での実践を阻むハードルを「指導者」「時間」「学習者」の3軸で解き明かし、最適な授業設計のバランスを探るための全体見取り図。

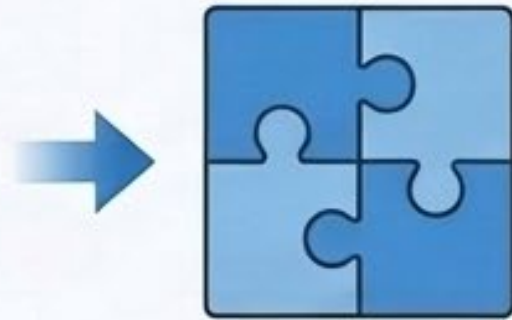
【指導者軸】

普遍性とパッケージ化

「誰でも授業ができるために」



個別の知識に依存する授業



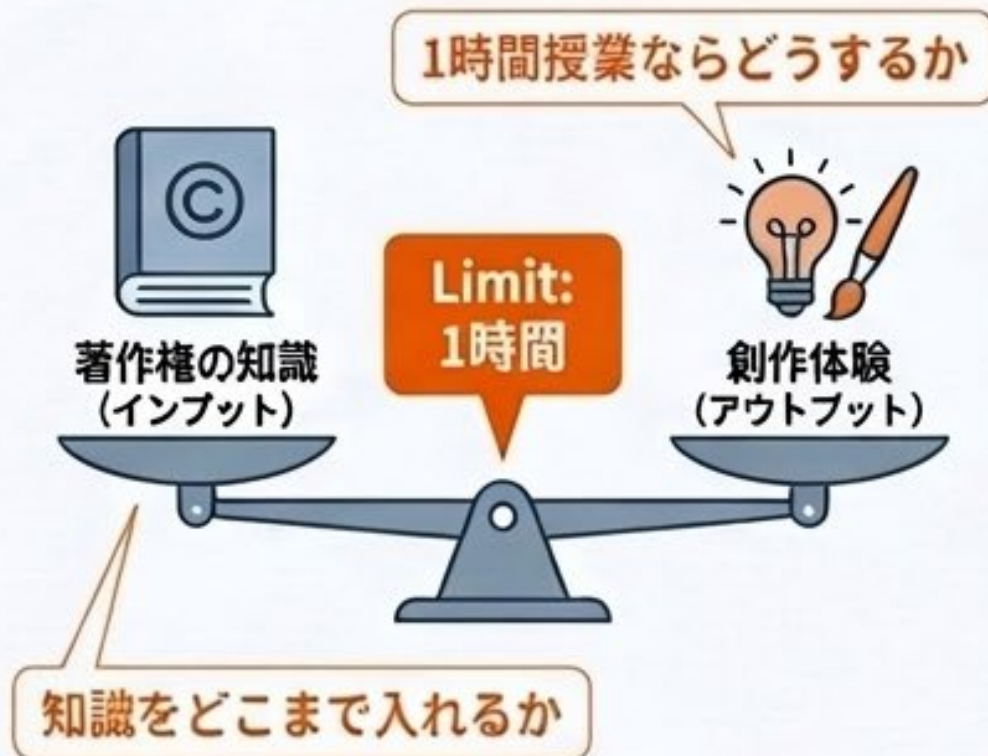
パッケージ化できるか

特定の教員に依存しない、再現性の高い授業パッケージの開発

【時間軸】

インプットとアウトプットのジレンマ

「創作体験の時間を確保する難しさ」



【学習者軸】

発達段階に応じた最適化

「創作体験の内容をどうするか」



「知識の伝達」と「体験を通じた理解」のベストバランスを、対象者と指導環境に合わせて設計することが求められる。

まとめ：著作権教育のゴール

権利を守る

ルールを守ること・
創作を尊重すること



未来を創る

適切に活用・発信し、
社会に参画すること

デジタル社会をよりよく創る市民
(デジタル・シティズン) を育てる

著作権教育は、子どもたちの「表現の力」と「社会を生き抜く力」を広げるパスポートです。日々の授業から、少しずつ視点を変えていきましょう。

生徒たちのリアルな感想 ① ～著作権への気づきと深い学び～

【新たな視点】

「今まで著作権についてしっかり考えたことがなかったので、**知れてよかった。**」

【創造のヒント】

「著作物をパクるのはダメだけど、**参考にすることで新たな作品ができた**と思った。」

【他者の尊重】

「著作権を正しく理解し、**他者の作品を尊重**することが大切だと思った。」

【発生のタイミング】

「**どのような場面で著作権が発生するのか**分かった。」

【ルール意義】

「**ルールがなくなると生活がどのように変わるのか**考えることができた。」

【自分との繋がり】

「**自分たちも著作権にたくさん関係している**ことを知った。」

【知識の定着】

「**あやふやだった著作権の知識が、はっきりわかって**よかった。」

【文化への貢献】

「著作権をみんなが守ることで、**文化の発展を支えていく**ことができると分かった。」

生徒たちのリアルな感想 ② ～授業の楽しさとこれからの行動～

😊【分かりやすさ】

「想像してたより**柔らかい表現で説明**してもらえたので、分かりやすく楽しかった。」

👥【協働の喜び】

「グループで考えて、**自分では思いつかない新商品**を作り出すことができたのでよかった。」

🚀【意欲の向上】

「みんなで新商品を考えるのが楽しくて、**もっとイメージを広げたい**と思った。」

🎮【楽しい仕掛け】

「**〇×クイズで楽しく**学べた。」

📢【周囲への共有】

「今日学んだことを、友達や家族にも教えてあげたい。」

🚶【主体的な行動】

「**自分が実際にどうすべきか、考えて行動したい**と思った。」

🎨【飽きない工夫】

「**スライドが堅苦しくなく、カラフルで楽しかった。**
新商品を考える活動があったので、2時間続きでも飽きなかった。」



生徒たちのリアルな感想③ ～別の高校より～

感情

「新商品のアイデアを作るのがとても楽しかった」

当事者意識

「無断でSNSに上げるのはよくないことが分かった」

本質理解

「自分で作ったから、著作権の大切さが分かった」

協働

「グループで話し合う中で、自分にはないアイデアが出てきて面白かった」

発表とフィードバック

「自分たちのアイデアを発表して、色々な意見をもらえて参考になった」

将来への応用

「これからはSNSに投稿する時、著作権を意識したいと思った」

ご清聴ありがとうございました

著作権を尊重する皆様の背中が
次の世代のクリエイターを
育てる最高の教材です