

実践記録

学校名／学年	中学校／2年	
教科等：単元名	技術・家庭科：「30秒コマーシャルを作ろう」	
キーワード	著作権 知的所有権	
情報モラル指導 モデルカリキュラム表における 目標	分類	☐ 情報社会の倫理 ☒ 法の理解と遵守 ☐ 安全への知恵 ☐ 情報セキュリティ ☐ 公共的なネットワーク社会の構築
	大目標項目数字 大目標項目内容	C3：情報社会でのルール・マナーを遵守できる。
	中目標項目番号 中目標項目内容	C3-2：「ルールや決まりを守る」という事の社会的意味を知り、遵守する。
授業会場	☒ パソコン教室 ☐ 普通教室 ☐ 特別教室〔 〕 ☐ その他〔 〕	
学習の目標	著作権の意義と基本的な内容を知り、生活の中や作品作りの時にそれを守った行動ができる。	
使用教材	教材名	自作資料「著作権クイズ」；「インターネット時代のまんが著作権教室」を参考に自作
	製作者	(財) 消費者教育支援センター
	入手先（URL等）	http://kefi.at.infoseek.co.jp/5taku/index-33.html （自作）

○展開

	学習活動	指導 評価◎
導入	1 30秒コマーシャルを作ってweb公開するには使っている素材といけな素材がある。それを知っていこう。	・ムービーメーカーで作ったWeb公開用作品とお昼の放送用作品を見比べ著作権の面から違いを考える。
展開	2 「著作権クイズ」を全員で解きながら一問ずつ答えとその意味を確認していく。 3 教師自作のWebPage上の練習問題を解く。	・自作プリントにそって一問ずつ読み上げ解かせ解説していく。 ◎ 答えと共に知的所有権の趣旨が理解できたか。
おわり	4 生活の中でどんなことを気をつけたらいいか、作品制作で何に配慮したらいいか野線カードにまとめる。	◎ 具体的に、先ずこれから作ろうとしている30秒コマーシャルでやっていい事といけな事が理解できたか。 ◎ 知的所有権を遵守していこうという思いを持てたか。

○授業の成果

- ・ 日常の場面に沿ったクイズ形式で意欲を持って取り組むことができた。
- ・ 30秒CM制作やホームページやブログにもより対応できるものにプリントを改良していきたい。

○指導のポイント・留意点

- ・ 当面の「やっていい・いけない」の知識と共に「知的所有権の保護」の目的、趣旨を理解させたい。