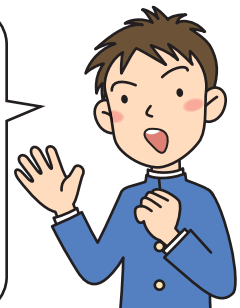


他人の著作物を参考に 作品を作成する（プログラムの改変）

友だちが行った著作物の改変に関わるやり取りを通して、他人の著作物を大切にする気持ちを養う、道徳の授業に絡めた事例。「段階的指導モデル」における「A」と「B」に該当する事例である。

5分の指導でモチベーションが高まる

先生！ 頭にきたよ。
ボクがある雑誌にあったプログラムを参考にして創ったゲームのプログラムを、友だちがバージョンアップして、コンテストに応募したんだ。ところが、そのプログラムが入賞したんで、ボクは抗議したんです。
すると、「元々は雑誌に載っていたプログラムじゃないか。」と
言い返されてしまったんだけど、ボクが悪いのかな？



なるほど。
この事件には多くの著作権に関わる問題が含まれているね。
創作活動では既存の著作物を参考にしたり、アレンジしたりして創ることが、ままあるよね。
しかし、その創作物を公表すると、まねした程度によっては問題があるんだよ。
どこが問題なのか、どうすればよかったのか考えてみよう。

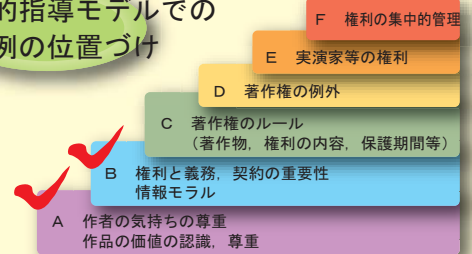
「著作権教育」の学習のねらいと指導のポイント

- 他人が創ったものを大切に扱うことに焦点をあてて考えさせる。
- 著作者人格権や同一性保持権などの言葉や意味についてはあえてふれない。

他の教科への応用例

- 美術の絵画や技術・家庭科の木工作品や被服制作、体育の創作ダンスなど、創作活動を行ったときに応用できる。

段階的指導モデルでの 本事例の位置づけ



こうして押さえよう！ まとめの一言

- choice ①** 「創作活動をする場合、既存の著作物を参考にしたり、中には既存の著作物を真似して、そこからアレンジしたりして行う場合が多いよね。」
- choice ②** 「個人で楽しむだけであれば、私的使用の範囲内として著作権上の問題はありませぬ。」
- choice ③** 「しかし、その著作物を公表すると、真似した程度によっては著作者人格権の違反になってしまうことがあります。」

こんな風に語りかけたい！ 具体的な展開例

- A君はある雑誌に載っているプログラムを参考にして、簡単なゲームのプログラムを作成した。それをもらった友だちのB君は、ちょっと修正して、バージョンアップし、それをあるプログラムコンテストに出品したところ、入賞してしまった。それを知ったA君は「これはボクが作ったプログラムだぞ。」と抗議したところ、B君は「元々雑誌に載っていたプログラムじゃないか。」と言り返してきた。
- さて、この出来事について
「どこが問題なのだろう。A君とB君の言い分を整理してみよう。」
「A君のしたことは正しかったのでしょうか。」
「B君のしたことのどこが問題だったのでしょうか。」
「どうすればよかったのでしょうか。」
考えてみよう。

発問事例

ワークサンプル



- ・ A君とB君の言い分についてどう思いますか？
- ・ B君のどこが問題だったのでしょうか？
- ・ B君はどうすればよかったと思いますか？