

教科「情報産業と社会」学習指導案

千葉県立袖ヶ浦高等学校

指導者 中谷 聡 一

1. 学校種 高等学校
学 年 情報コミュニケーション科・第1学年
教 科 教科「情報産業と社会」

2. 単元名

第1章 情報化と社会 3 高度情報通信社会とモラル ①情報社会におけるモラルと課題

3. 単元について

「情報産業と社会」は、日常的な学習課題を題材とした情報の収集、処理、発信などの実習を通して、情報活用の実践力を育てるとともに、コンピュータの特性や情報通信ネットワークの仕組みなどについての基礎的な知識の習得をねらいとしている。また、情報の収集や発信などの実習を通して、情報技術の活用に配慮すべき事項、情報化の進展が生活に及ぼす影響、情報社会へ参加するためには情報技術の活用が必要になることなどについて体験的に認識させ、生徒が自ら考えることによって、情報社会に主体的に参画する態度育成することをねらいとしている。

「第1章 情報化と社会 3 高度情報通信社会とモラル ① 情報社会におけるモラルと課題」の単元においては、情報化社会が進展し、身の回りには様々な情報機器があふれる中で、webページの閲覧や電子メールの送受信等を日常的に行う現代で、通常の社会と同様にモラルが必要になってくることを学習する。ここでは、高度情報通信社会におけるモラルや問題点を学習し、対応できる力を身に付ける。

4. 単元の目標

- ・情報社会における個人の責任について、適切な基礎的知識を習得させる。
- ・知的財産権と著作権について理解を深め、適切な判断ができる力を身につけさせる。
- ・ネチケットを学び、ネットワーク上のルールに適した行動が取れる力を身につけさせる。
- ・情報社会に氾濫する様々な課題に対処する知識、技能を学び情報活用能力を高めさせる。

5. タブレット PC (iPad2) の活用について

タブレット PC (iPad2) を用いてデジタルコンテンツを積極的に活用し、疑問点について深く調べ、自分の進度で学習を進められるようにする。また、調べた内容をプレゼンテーションソフト (Keynote) で視覚化し、無線 LAN 環境・オンラインストレージ (Dropbox) 等を利用して、班やクラス内でリアルタイムに共有することで、意見交換や議論へと発展させる。

協働学習（互学互習）

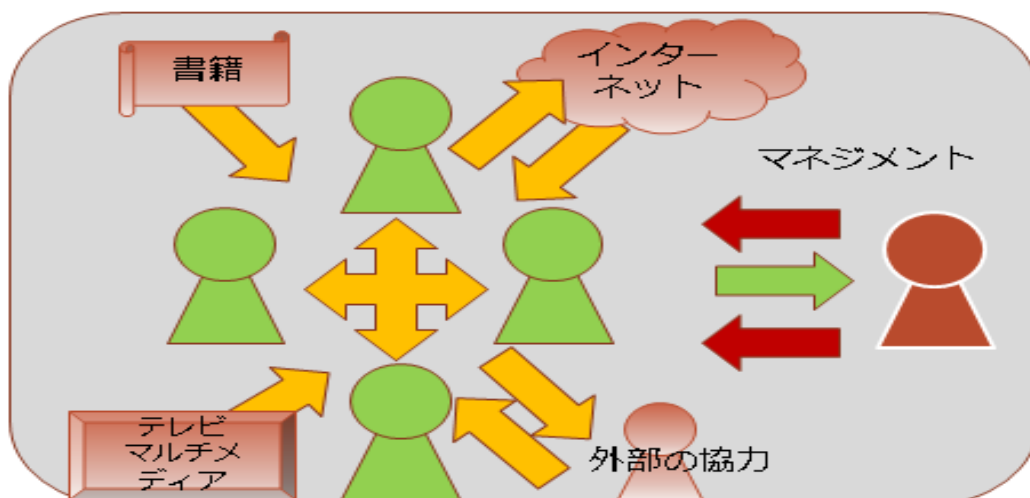


図1 「個の学び」から「協働的な学び」へ



図2 「普通教室でのタブレット PC の活用」



図3 「協働学習でのタブレット PC の活用」

6. 生徒の実態

○袖ヶ浦高校全体の生徒の実態

進学校であり、学力、理解力の高い生徒が多い。部活動が活発で、文武両道を目指している。進学意欲は高く、多くの生徒が大学進学を目標としている。生徒の学習態度はとても真面目で素晴らしいが、「受け身型」が多く、積極的に問題解決に取り組んで自分の考えを表現する生徒は少ない。

○新設情報コミュニケーション科の生徒の実態

授業実施予定の1年7組は今年度から新設された情報コミュニケーション科である。「10年先の未来型学習」の実現をキーワードに、あたらしい学びを実践する学科である。これからの社会に主体的に対応できる若者の育成するため、「情報活用能力」、「コミュニケーション能力」、「論理的思考力」、「情報モラル・セキュリティ対応力」の4つの力の向上をめざし、情報専門科目だけでなく、普通教科においてもICTを積極的に活用して学ぶことを目標としている。

生徒は、日常からタブレット PC(iPad2)を利用している。ツイッターを通じて朝の連絡事項の確認、常用漢字テストおよび英単語テストでの学習アプリの利用、授業での辞書検索、レポート作成、課題提出におけるオンラインストレージ等での活用が自主的に出来る状態にある。日々の学習活動でも、コミュニケーション能力の向上を目的としたプレゼン形式の授業の中で、タブレット PC(iPad2)を用いて多くの生徒が積極的に発表する姿勢が見られる。

7. 指導計画

第1章 情報化と社会 (21 時間)

3 高度情報通信社会とモラル

① 情報社会におけるモラルと課題 (6 時間)

- ・情報社会における個人の責任
- ・知的財産権と著作権 ←———— 本時
- ・ネチケット
- ・情報社会の課題

② 情報のセキュリティ管理 (6 時間)

- ・コンピュータに依存した社会の問題点
- ・ネットワーク犯罪
- ・コンピュータウイルス
- ・セキュリティ管理

8. 本時の指導

(1) 目標・・・情報社会で発生する著作権問題に対して、科学的な理解をもつと共に、法令を遵守し、倫理観をもって解決できる態度を身につける。
(知識・理解, 関心・意欲・態度)

(2) 評価規準・・・①タブレット PC を利用し、個人で課題解決に取り組むことができる。
②解決した課題を班で共有し、お互いに教えあう協働学習ができる。

(3) 展開

<p>時配</p>	<p>○生徒の活動</p>	<p>☆教師の支援, ★前時までの支援, ◎評価 □関連内容 (質問や不足の場合に補足説明)</p>
<p>導入 10分</p>	<p>○5分間発表を行う (iPad, 授業用 twitter, AppleTV, Keynote, IWB を活用) ・twitter で発表に対する評価, 意見, 感想をコメントする</p> <p>○本時の授業内容の確認をする 教科書 P52 知的財産権と著作権 (iPad, AppleTV, 電子教科書, IWB を活用)</p> <p>○模倣品の事例を確認する (iPad, AppleTV, Keynote, IWB を活用) ・スポーツメーカーの T シャツの違反事例 ・この事例はどの法律に反する行為か予想する ・予想できる生徒の反応 →著作権 (一般的な名称)</p> <p>○勝手にまねをする行為は正式には知的財産権の違反である ・知的財産権 = 著作権 + 産業財産権</p>	<p>★授業毎に発表練習を行う。 ・発表者 1 名 ・発表に対する意見 2 名</p> <p>◎発表は情報を的確に発信出来たか ◎肯定的, 批判的なコメントが記入できたか ☆コメントで良いものを口頭で発表させる。</p> <p>☆スポーツメーカーの模倣品を提示し, 知的財産権の侵害事例について確認をする。</p> <p>☆著作物とは, 思想または感情を創作的に表現したもの, 文学, 学術, 芸術または音楽の範囲に属するもの</p> <p>□著作権とは文化の発展を目的とし著作物を保護する権利 無登録, 本人の死後 50 年間</p> <p>□産業財産権とは産業経済の発展を目的とし工業的なものを保護する権利 登録が必要, 6 年 ~ 20 年 ・特許権 → 発明, 20 年間 ・実用新案権 → 物の形状の考案, 6 年間 ・意匠権 → 物の形状, 色, 15 年間 ・商標権 → ネーミング, マーク, 10 年間</p> <p>◎知的財産権について理解できたか</p>

<p>展開 35分</p>	<p>○著作権侵害に関する事例をグループで協力して調べる。</p> <p>(iPad, Keynote, YouTube, drivee, AppleTV を活用)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・教師が提示したテーマを調べる ・グループ学習の班別テーマ <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>班別テーマと調べる内容</p> <p>◆ 1班～3班</p> <p>ミッフィーとキャシー</p> <ol style="list-style-type: none"> ①Web 検索で調べキャラクターを比較する ②サンリオの主張について調べる ③オランダの会社の主張について調べる ④訴訟問題, 判決結果について調べる <p>全員：感想・意見を記入する</p> <p>◆ 4班～6班</p> <p>アルベルト・スギの絵と和田義彦の絵</p> <ol style="list-style-type: none"> ①Web 検索で調べ2人の絵を比較する ②和田氏の主張について調べる ③アルベルト氏の主張について調べる ④訴訟や世論の評価について調べる <p>全員：感想・意見を記入する</p> <p>◆ 7班～10班</p> <p>上海万博テーマソングと岡本真夜「そのままの君でいて」</p> <ol style="list-style-type: none"> ①Youtube で該当曲を検索し比較する ②中国側の対応について調べる ③岡本氏側の対応を調べる ④他の中国の著作権侵害事例を調べる <p>全員：感想・意見を記入する</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・プレゼン資料を各自で作成する (調べる内容①～④を班内で分担) ・作成したスライドをアップロードする ・班内で資料を共有・結合し, 発表用資料を作成する ・班ごとに代表者を決め, 全体に発表を行う <p>○他班の発表を聞くことで, 事例の内容を理解する</p>	<p>☆イラスト, 写真, 音楽, ソフトウェア等にも, 著作権侵害に違反するケースが多数あることを説明する。</p> <p>□1班～3班の事例</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">訴訟問題となり裁判で判決が下った事例</div> <ul style="list-style-type: none"> ・ミッフィー著作者ディック・ブルーナ氏 ・著作権を管理するオランダ企業メルシス ・サンリオ「キャシー」が模倣したと主張 ・裁判所が主張を認め販売停止の仮処分令 ・サンリオは権利侵害を認めていない ・アムステルダムで和解が成立 ・訴訟費用を震災の復興のために寄付 ・共同で1750万円を義援金として寄付 <p>□4班～6班の事例</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">告訴されていないが問題となった事例</div> <ul style="list-style-type: none"> ・アルベルト氏の作品との類似性が問題 ・盗作されたと主張するアルベルト氏 ・和田氏は似ているが盗作ではないと主張 ・訴訟は発生せず当事者同士で解決 ・文部大臣賞取り消しなどの社会的波紋 <p>□7班～10班の事例</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">中国における著作権侵害の事例</div> <ul style="list-style-type: none"> ・中国の作曲家で自ら作ったと主張 ・ネット上で盗作疑惑が浮上 ・万博事務局は暫定的に使用を停止 ・岡本氏所属事務所に楽曲使用申請 ・事務所はこれを受諾 <ul style="list-style-type: none"> ◎グループ学習を積極的に行えたか ◎自分のスライドを作成し提出できたか ◎発表用スライドが作成できたか ◎発表は情報を的確に発信出来たか
-------------------	--	--

<p>まとめ 5分</p>	<p>○著作権についてまとめる</p> <ul style="list-style-type: none"> ・イラストや写真，音楽，ソフトウェアなどの著作物を無断で使用できない権利で著作権法により保護 ・著作者によって創作されたものを保護する権利を総称して知的財産権という ・裁判で権利侵害と判決が出されていなくても，日常生活の中には，明らか著作権に対してのルール違反の事例が多々見られる。電子機器の普及・機能向上で，著作物の複製が容易になっていることに注意し，法律や裁判で問題にならないからという姿勢ではなく，モラルの観点から著作権を捉える事が必要である <p>○次時の内容を確認する</p>	<p>☆電子機器による著作物の複製を作成することは容易であり，日常生活の中で何気なく行ってしまうケースも多々あることを理解し注意を促す。</p> <p>☆裁判ではっきり著作権侵害と判断された事例と，似ているが実際には告訴されていない侵害事例もある。似ている，似ていないはかなり感覚的なものなので，最終的には裁判所の判断にゆだねられるが，裁判で有罪にならなければ全く問題ないということではない。人の作品（著作物）をまねるという行為は，法律以前にモラルの話でもあり，やるべきではない。個人の精神の問題，誠実さを忘れないことが大事であることを理解させる。</p>
-------------------	---	--