著作権に関する教育の実践事例

１　学校情報

①　学校名　　奈良県立桜井高等学校
②　校長名　　平田　明利
③　学校所在地　　奈良県桜井市桜井95
④　電話番号　　0744-45-2041
⑤　担当者名　　（美術）中川賀照　（音楽）H19:牧野卓央　H20:上嶌祐子
⑥　担当者E-mail　　nakagawa@sakurai-hs.ed.jp

２　教育活動概要

⑦　対象学年　　美術（2年）　音楽（2年、3年）
⑧　授業科目　　美術Ⅱ　音楽Ⅱ･Ⅲ
⑨　授業時間数　　美術（全13時間の内1時間程度）　音楽（全6時間の内30分程度）
⑩　実施日（期間）　　美術（H19:５月～７月　H20:11月～2月）
　　音楽（H19:11月　　H20:11月）
⑪　教育活動の題名　「Webアートコラボ（美術・音楽）」
⑫　教育活動の概要

a　ねらい

芸術科のそれぞれの教科・科目の特性を生かしながら、自校のWebページに興味・関心をもち、他者からの評価に刺激を受けながら自己の表現をさらに高めていくことができる。

著作権等に配慮しながら、インターネットや校内ネットワーク、PC、表現ツール（画像処理ソフト・作曲ソフト）など、ICTを活用した活動ができるようになる。

b　内容

○　美術

１ 導入 （Webページを通じた自己表現の在り方、音楽とのコラボレーションの意義）	１時間
２ 使用ソフトと著作権の学習（画像処理ソフトの習得、著作権・情報モラルの理解）	２時間
３ 制作シート（挿入箇所・描画方法等の選択、制作意図・題名・内容等の決定）	２時間
４ 制作（情報モラルを意識した作品づくり、学校の教育活動への参画途中作品の保存）	７時間
５ 鑑賞（自他作品の発表や鑑賞を通じて、自他作品のよい点や問題点への気づき）	１時間

○　音楽

１ 導入(本学習内容と使用する音楽ソフトウェアの理解及び楽譜入力の練習、著作権・情報モラルの理解)	１時間
２ 展開（場面の選択とイメージの想定、楽器編成、基本メロディー・旋律等の入力、オリジナル作品の楽譜印刷、生徒各自のフォルダへの保存）	４時間
３ 鑑賞（各自の作品発表、各自の作品を聴いての相互・自己評価）	１時間

c　成果と課題

自校のWebページを通じて作品を発信するという実践的な課題であるため、自他の著作物に関する権利や情報提供者の責任についてなど、具体的に学習することができたと思われる。

今後の課題としては、著作権の学習では指導者側の意識の中に、「○○をさせてはいけない」という規制的な気持ちが起こりがちであるという点であろう。

生徒の主体的、自主的な取組になるためには、「決まりや約束を守る」指導から「決まりや約束を自分たちで考える」指導への指導者自身の意識の転換や指導方法の工夫が必要になってくると思われる。

⑬　公表の有無　　無・(有)　（日本教育工学振興会JAPET「実践事例アイディア集Vol.17」）

第５回 著作権教育実践応募事例に関する選考委員コメント

８ 奈良県 桜井高等学校
「Web アートコラボ（美術・音楽）」

・結果の記載が無いので、この教育活動の評価ができない。

・美術と音楽からの著作権教育のアプローチは効果的。もう少し、絵の著作物、音楽の著作物、言語の著作物といった、Web アートコラボで何の著作物がコラボしてるのか、それぞれ著作物を再構築するとどういった課題が生じるのか（例えばパロディとか）、といった実践があればさらに効果は倍加する。

・自ら情報を発信する活動を通して著作権について考えさせる活動が良い。美術や音楽をコラボレーションすることで、質の高いＷｅｂページが制作できると思う。しかし、Web ページを公開する際の、著作権について生徒が何を悩み、どのように解決していったのか、その変容について記述してほしいと感じた。

・芸術分野の教科のコラボとしても望ましい実践例。指導案には著作権への対応や留意点が具体的に示されているが、実践例では明確に説明されていないのが残念。

・美術・音楽の芸術科における著作権教育実践であり、多くの学校の参考となると考えられる。マルチメディアという Web の特性に対し、美術科と音楽科がそれぞれの特性を生かしてコラボレーションする学習活動はユニークであるが、他方、多くの学校でも教科間の連携により導入可能な学習形態であり、注目される。

・芸術教科の特性を生かしつつ、著作権教育をしっかり履修できるようになっている。
・学習、評価内容ともに、内容がしっかりしていて、他校が取り組みやすくなっている。
・ＩＣＴ活用の効果もよい視点であると思う。
・音楽科と芸術科の先生、それぞれの感想などの言葉があればさらによいと思う。

・美術と音楽が連携した先進的な実践だが、著作権教育の部分の説明がほとんどないため、実践内容がよく分からない。

・著作権に配慮しつつ、ICT を活用して生徒が主体的に取り組んでいる。「決まりや約束を守る」指導から「決まりや約束を自分たちが考える」指導へ移行する指導方法の工夫が良い。

・美術，音楽と連携して著作権教育に取り組んでいることは大変すばらしい。著作権教育という視点で見ると内容が薄い。

美術Ⅱ	**絵画・映像メディア表現**	２年	12時間
音楽Ⅱ・Ⅲ	**創作**	２・３年	６時間

題材　「Webアートコラボ（美術・音楽）」

○　概要

芸術科のそれぞれの教科や科目の特性を生かしながら、自校のWebページに興味・関心をもち、他者からの評価に刺激を受けて自己の表現をさらに高めていくことができる。

著作権等に配慮しながら、インターネットや校内ネットワーク、PC、表現ツール（画像処理ソフト・作曲ソフト）などのICT環境を活用する。

１　題材の目標

これまで、授業等の実践例としてWebページに生徒の作品を掲載する方法があった。しかし、この題材では、本に挿絵を入れるようにWebページの内容や場面に応じて絵やアニメーション、音などの視聴覚効果を入れて、見る人に分かりやすく、また興味をもって閲覧してもらえるようにしていきたい。さらに、公開を前提に制作することから、著作権について理解が深まるようにしていきたい。

２　題材の評価規準

関心・意欲・態度	芸術的な感受や表現の工夫
自校のWebページに関心をもつとともに、他の芸術科とのコラボによって、表現の幅を広げることができる。 著作権に興味や関心をもつことができる。	Webページで紹介されている学校行事や部活動の中から、自分の思い出深い場面を想定し、それに合った絵やアニメの表現を工夫する。
創造的な表現の技能	**鑑賞の能力**
自分の選んだ場面によって、静止画としての絵か動画としてのアニメのいずれかの表現手段を選び、それらのソフトウェアを使えるようになるとともに、鑑賞者に心地よい印象をもてる作品を制作する。	インターネットを通した作品は、不特定多数が閲覧でき、自己の表現を多くの人に発表できる場所でもあるが、それぞれの著作権について十分に配慮した考え方ができるようになる。

題材の特徴

ポイント１　Webページは素材の宝庫

学校のWebページには、生徒の学校生活での様子が生き生きと描き出されている。これらを教材に使い、芸術科でのコラボレーションを試みた。

ポイント２　「発表」と「鑑賞」

絵やアニメ、音は芸術科の得意とする分野である。共同作業によって、普段なかなかできないコミュニケーションを図れるようにした。

自らが情報を発信する体験を通して、著作権や情報モラルについて深く考えることができるとともに、「発表」と「鑑賞」を自然に行うことができるようになる。

美術授業風景

音楽授業風景

○　ICT活用の効果

美術や音楽などの視聴覚を主に扱う科目では、ICTを活用することによって表現の幅が広がるとともに、発表の場の提供、相互評価による学習の深まり等の効果が期待できる。

生徒は、コンピュータの扱い方やソフトウェアの基本的な操作などを、鑑賞者を意識した実践的な制作を通して身に付けることができ、またWebに公開することを通して、作品の取り扱いや著作権について具体的に考えることができる。

この自校のWebページに参画するという題材は、他の教科や教育活動での取組・交流の場としての可能性を有しており、その効果的な実践例の一つになると考えている。

３　主な学習内容と評価

● 美術　単元指導計画（全体時間13時間）

１ 導入　（Webページを通じた自己表現の在り方、音楽とのコラボレーションの意義）…… １時間
２ 使用ソフトと著作権の学習（画像処理ソフトの習得、著作権・情報モラルの理解）…… ２時間
３ 制作シート（挿入箇所・描画方法等の選択、制作意図・題名・内容等の決定）　…… ２時間
４ 制作（情報モラルを意識した作品づくり、学校の教育活動への参画途中作品の各自フォルダへの保存）　…… ７時間
５ 鑑賞（自他作品の発表や鑑賞を通じて、自他作品のよい点や問題点への気づき）　…… １時間

● 本時の目標と展開（本時はその４時間目）

・普段のアイディアスケッチを基に、自分の選んだWebページの場面にふさわしい絵やアニメーションを制作する。
・Webページで公開することによって生じる、著作権や情報モラルについて考える。

学習活動	機器教材教具	指導上の留意点
① 描画方法（ＰＣによるCG・絵画・アニメーション、手描イラスト）に適したアイディアスケッチを完成する。	・デスクトップPC 36台 ・提示用モニター ・校内ネットワークシステム	・制作シート（場所、描画方法、題名、アイディアスケッチ等）に、適切に記入されているか確認する。
② アイディアスケッチを基に、発想豊かな絵やアニメーションを制作する。		・ソフトウェアの操作とともに、著作権や人権に注意して制作する。
③ 制作途中の作品を「共有ドライブ」の「共有フォルダ」の自分のフォルダに保存する。		・制作の数分おきに上書き保存をするか、節目でファイル名を変えて保存して、トラブルに備える。

美術授業風景

学校生活・部活動・美術部

学習内容	評価の観点
１　導入 まず、みんなで学校のWebページを閲覧していくが、すべてを閲覧した生徒は少ないようである。 体育大会のページを見て「懐かしいな、これ1年のときのや。」や「今度行く、北海道の修学旅行もあるのかな。」など、賑やかな声が聞こえてくる。 自分の部活動のページを見る生徒は、神妙な顔つきの場合が多い。普段の練習での楽しさや苦しさ、先輩後輩との関係などを思い出しながら見ているからだろうか。 この題材を通じて、学校の中での自分の存在を再確認する機会にすることができたらと思う。	○　自校のWebページに興味をもつとともに、芸術科のコラボレーションによって表現の幅が広がることを実感する。 **（関心・意欲・態度）** ○　制作の流れを理解し、テーマから思い浮かんだイメージを広げようとしている。 **（芸術的な感受や表現の工夫）**
２　制作 １学期の美術で、その場面から発想する絵やアニメーションを制作する。 音楽では、２学期に作曲ソフトを使って絵やアニメーション、写真、場面などからイメージした曲を制作する。画像処理ソフトとアニメ作成ソフトの使い方を一通り説明し試作するが、操作が苦手な生徒は絵を手描きしてスキャナし、データ化しても良いことにする。 実際の作曲では、イメージ・サンプルから楽器の編成を選択し、それを基にメロディ・リズム・和音などを入力させ、全体の流れを確認しながら音楽諸記号を入力していく。	○　自分の選んだ場面によって、静止画としての絵か動画としてのアニメのいずれかの表現手段を選び、それらのソフトウェアを使えるようになるとともに、鑑賞者に心地よい印象をもてる作品を制作する。 **（創造的な表現の技能）**
３　鑑賞 液晶プロジェクター等を使って、それぞれが制作の意図や工夫点などを発表し合う。 発表では、部活動に打ち込んできた生徒は、その思いを絵や音で生き生きと表現しており、また所属していない生徒も学校生活に様々な思い出のあることが伝わってきた。 この題材を通じて、友達の関心事や学校での自分の存在などをより明確に意識するようになったようである。	○　他者の制作意図と作品の効果を参考にし、自分の作品に生かそうとしている。 **（鑑賞の能力）**

● 音楽　単元指導計画（全体時間６時間）

１　導入(本学習内容と使用する音楽ソフトウェアの理解及び楽譜入力の練習)　……　１時間
２　展開（場面の選択とイメージの想定、楽器編成、基本メロディー・旋律等の入力、
　オリジナル作品の楽譜印刷、生徒各自のフォルダへの保存)　……　４時間
３　鑑賞（各自の作品発表、各自の作品を聴いての相互・自己評価）　……　１時間

● 本時の目標と展開（本時はその４時間目）

・各パートごとに旋律の装飾などの工夫を行う。
・挿入画面を見ながら曲の全体的な流れを確認し、音楽諸記号等も入力する。

学習活動	機器教材教具	指導上の留意点
①　各楽器のパートごとに、その基本的な旋律・リズム・和音など再確認する。（点検）	・ノート型PC　12台 ・液晶プロジェクター ・マグネット式スクリーン ・校内ネットワークシステム ・電源延長ケーブル ・ヘッドフォーン	・各楽器の音色や音域などにも留意しながら、ヒントを示したり添削を行う。 ・和音（コード）については、三和音の原則に拘束されなくてもよい。
②　各パートの旋律・リズム・和音などに音を加え、装飾して工夫する。（発展）		・旋律やリズムは、余り複雑になり過ぎないように留意する。
③　挿入したい画面やアニメーションを見ながら、全体的な曲の流れをシミュレーションし、テンポや諸記号等も入力する。（確認）		・特に、曲の速さや音の強弱は重要であることに気づかせる。 ・場合によっては、反復記号を有効に使うことも指導する。

図４　音楽授業風景

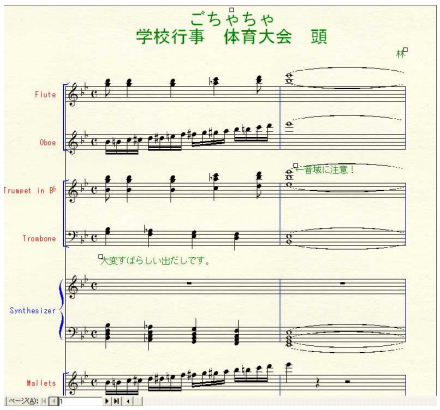
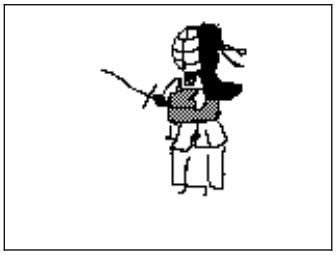
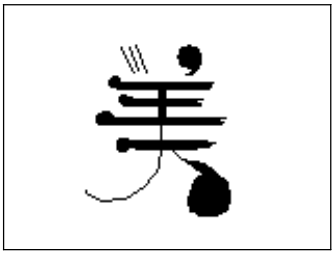


図５　制作途中の楽譜例

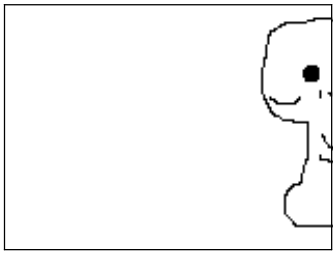
○　作品例



剣道部（アニメ）

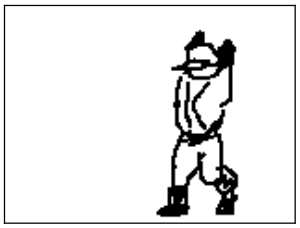


美術・工芸部（アニメ）



手話サークル部（アニメ）

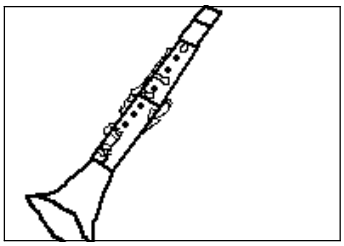
野球部１（絵）



野球部２（アニメ）

箏曲部（絵）

体育大会（絵）



吹奏楽部（アニメ）

洋裁部（アニメ）

茶道部（アニメ）

※　音楽作品は、http://www.sakurai-hs.ed.jpの♪でお聞きください。