

# 教員養成課程における「情報 I」著作権に関わる

## アクティブ・ラーニング型模擬授業の検討

山田 雅之

尋木 信一

九州工業大学教養教育院 有明工業高等専門学校

yamada@lai.kyutech.ac.jp shin@ariake-nct.ac.jp

本研究は情報科教職課程における教科教育法「情報」Ⅱで実施された学生の模擬授業、および作成した指導案を対象とし、「著作権」に関わる授業がどのような形態で実施されていたかを調査した。その中でより深い学びを目指したアクティブ・ラーニング型で実施された事例について紹介した。対象とした授業では、「オリジナルの利用条件」をグループ（ペア）で創造する活動が含まれていた。既存のルールを確認しつつ、グループで新たなルールについて検討し、その後クラス全体で発表する授業であり、こうした活動は学習指導要領で求められている、「望ましい情報社会の創造に参画しようとする態度」へつながることが期待できると考えられた。

### 1. はじめに

指導と評価の一体化<sup>(1)</sup>の中では、生徒の資質能力の育成に向けて、教師が問いを再構築する必要性が求められている。唯一の正解を覚える学習観から、子供達が自分で対話を通じて解を創造していけるような問いが求められていると言える<sup>(2)</sup>。こうした、対話の中での知識創造活動<sup>(3)</sup>は子供達が学習や熟達のなかで自ら新たな知識を構築していける能力と言える。こうした能力の育成を授業の中で実現していくためには、教員養成課程における学生の支援が不可欠と言える。具体的には教職課程の学生の学習観に着目し、知識創造を目指した学習観へと変容させていく必要がある。新たな学習観については教員研修において取り組みがはじめられつつある<sup>(4)</sup>。

こうした背景を受け、現職の教員に加えこれから教員を目指す教職課程の学生についての検討も急務と言える。そこで本研究では教職課程の学生の学習観の変容を目指す取り組みに先立ち、現状の学生がどのような模擬授業を実践しているのかを調査・検討する必要があると考えた。本発表では新たな学習観に基づくと考えられた優れた授業事例を共有し、今後の新たな学習観に基づく授業実践の創造へと繋がることを期待される。

本研究は、情報科教員養成課程における「著作権」に関わる模擬授業を対象とした実践報告である。

学習指導要領<sup>(5)</sup>では従来の「著作権」という表現が「情報に関する法律や制度」と広義になっている。この分野での授業は教科書を基盤とした場合、法律等のルールを覚えることが主眼となり、講義型となりやすいと考えられるため本研究の対象とした。

本研究では、教員養成課程の学生の模擬授業を対象に、「著作権」に関わる授業がどのような学習形態で実施されていたかを調査した。その中で知識創造を目指した学習観に基づくと考えられたアクティブ・ラーニング型で実施された事例について紹介した。

### 2. 実践背景

本研究ではある大学の情報科教職課程における教科教育法「情報」Ⅱで実施された学生の模擬授業、および作成した指導案を対象とした。同大学で実施された先行研究では授業が「教えるもの」という学習観によって実施されていることが課題となっていた<sup>(6)</sup>。

同授業は、15名が受講し2回の模擬授業を実施した。学生は1回目と2回目で異なる授業を実施するように求められた。授業は40分を想定して実施された。1回目の模擬授業は「情報 I」のみを対象とし、2回目の模擬授業は「情報 I」以外の科目も対象とした。加えて、1回目の模擬授業は教師も生徒（役の学生）もパソコン等の端末のない板書を中心とした授業を条件とした。2回目の模擬授業は教師も生徒も一人一台の端末を活かした授業が求められた。いずれの授業も「主体的・対話的で深い学び」を目指すように求められた。

著作権に関わる模擬授業は全部で3件実施され、いずれも1回目の授業であった。本研究ではこの3件を対象として、どのような学習活動が実施されたかを指導案から分類した。次に、その中で特徴的であった事例について紹介した。

### 3. 「著作権」に関わる模擬授業の学習形態

指導案から、それぞれの学習形態を「一斉」、「個別」、「グループ」(ペアを含む)に分類した(表 1)。

表1 学習形態

学習形態(分)	A	B	C
一斉	23	20	15
個別	7	0	5
グループ	10	20	20

表 1 より、それぞれの授業には、「グループ」での時間が設定されており、主体的・対話的で深い学びを目指し、アクティブ・ラーニング型の授業を意識している様子が示唆された。

それぞれの「グループ」での活動の内容を確認したところ、A は「オリジナルの利用条件」をグループ(ペア)で創造する活動であった。B は「著作権違反」、「個人情報保護と管理」についての確認の活動であった。C は日常生活のなかで「プライバシーの保護に関して気をつけていること」を確認していた。いずれも有意義なグループでの活動であると考えられるが、既存のルールの確認や日常生活の中で気を付けるものは以前から活動として出現しやすい傾向にある。

前年度に実施された同授業の模擬授業では、著作権に関わる模擬授業が 4 件実施されたが、いずれも上述した「確認」の範囲であり、創造を伴うような模擬授業は確認できなかった。そこで本研究では新たなルールを創造した A の指導案を事例的に紹介した。

### 4. アクティブ・ラーニング型の事例紹介

A の指導案におけるグループでの活動は 10 分となっている。しかしながらその活動はクリエイティブ・コモンズ・ライセンスについてグループで個人の考えを基盤に組み合わせについて検討し新たなルールを創造するという内容であった。こうした活動を実現するには既存の著作権の利用や公開に関する注意点を理解した上で、今後求められるルールを「創造」するため、他の事例の「確認」とは大きく異なると考えられた。

対象とした授業で想定されていた教科書では、学習指導要領改定以前の「社会と情報」で著作権者の権利、伝達者の権利、権利の侵害例、著作権の例外規定について 4 ページで扱われていたが、学習指導要領改定後の「情報 I」ではこれらの内容を 2 ページに収め、加えてクリエイティブ・コモンズ・ライセンスについて 2 ページで扱っていた。

対象となった A の模擬授業では、初めに教科書に掲載されていた著作物の利用条件を示すマークについて板書及び配布プリントで学習した後、個人活動で組み合わせについて検討を実施した。その後ペアで今後必要になりそうな利用条件を目的とともに検討していた。ペアでの活動の後に作成した新たなルールをクラスで共有し、教師が黒板に板書した。

### 5. おわりに

本研究で紹介した事例は、既存のルールを確認しつつ、グループで新たなルールについて検討し、その後クラス全体で発表する授業であった。こうした活動は学習指導要領で求められている、「望ましい情報社会の創造に参画しようとする態度」へつながることが期待できると考えられた。

本研究は事例的な検討に留まっている。加えて本事例のような創造的な授業を実践できる教師を育成するためにどのような支援が必要かについては今後の課題となっている。情報化社会へと急速に発展し、教科書で取り扱う内容も変化していくことが予測される。その中で、子供たちの知識創造へと繋げられるような教師の育成の支援について検討を続けたい。

### 参考文献

- (1) 文部科学省：新高等学校学習指導要領と学習評価の改善について、[https://www.mext.go.jp/content/20202012-mxt\\_kyoiku01-100002605\\_2.pdf](https://www.mext.go.jp/content/20202012-mxt_kyoiku01-100002605_2.pdf) (2023 年 5 月 22 日閲覧確認) (2019)
- (2) Pellegrino, J. W., et al., Eds.: *Knowing what students know: The science and design of educational assessment*, Washington, D.C.: National Academy Press, P.28.(2001)
- (3) Bereiter, C and Scardamalia, M.: *Surpassing ourselves: An inquiry into the nature and implications of expertise*, Open court, Chicago, (1993).
- (4) 池田由紀・益川弘如：新たな学びを実現する教員養成・研修プログラム構築に向けて：教員養成研修設計者の学習観変容の取り組み，日本教育工学会 2022 年秋季全国，pp.269-270 (2022).
- (5) 文部科学省：高等学校学習指導要領（平成 30 年告示）解説 情報編，(2018).
- (6) 山田雅之・遠山紗矢香：情報科教員養成課程における授業を対象としたプログラミングを題材としたジグソー型授業の検討，日本情報科教育学会第 15 回研究会，pp.9-12 (2020).