

第Ⅲ章

すぐに使えるネタあれこれ



足尾町公民館 ^{あかがね} 銅 太鼓教室の発表より

第Ⅲ章の構成

Ⅲ-1 “ふれあう” ために アイスブレイキング編

Ⅲ-2 “ふりかえる” ために まとめ編

本章では、公民館で行われるすべての事業において、人権教育が機能するよう「すぐに使えるネタ（活動等）」を紹介します。

これらを積極的に活用することによって、直接人権を扱

っていない内容であっても「人権という言葉を使わない人権学習」にすることができるのです。

ここで紹介するものは、比較的短い時間で手軽にでき、一つ一つの活動を単独に用いることもできます。そして、活用の手引きとなるよう、場面や対象をラベルで示しました。また、ワークシートは、学習者への配布用にそのまま印刷できます。活動時間の目安を参考に、対象者や人数に適した方法で活用してください。

ラベルの見方

導入—展開—まとめ

対象 (幼)・(青)・(成)・高

上段：「導入」「展開」「まとめ」のどの場面で活用できるかを示しています。
(複数の場合もあります。)

下段：活用できる主な対象者を○で囲み、示しています。

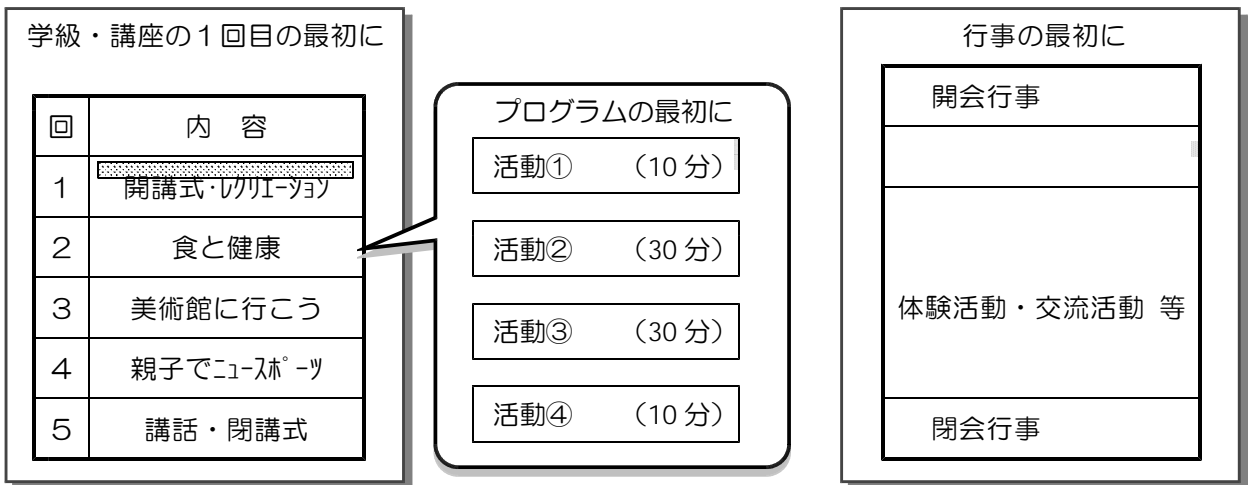
(幼)…幼児、(青)…青少年、(成)…成人一般・保護者、(高)…高齢者

これから活動を始めようとするときに、堅苦しい雰囲気で困った経験はありませんか？

そんなとき、おすすめがアイスブレイキングです。学習者の心に張った氷（アイス）を壊し（ブレイキング）、緊張を解きほぐします。それだけでなく、学習者同士の相互理解やコミュニケーション促進など一人一人を大切にしたい居心地の良い学習環境をつくることに役立ちます。

第1章で述べたように、人権教育は、すべての事業（学級・講座、体験活動、交流活動）の中で人権教育の3つの内容を機能させることが大切であり、特に、「人権が尊重された雰囲気や環境をつくる」ことが、「人権という言葉を使わない人権学習」にするためのポイントとなります。

こんな時間帯で使えます



こんな活動があります

いくつかの活動を、次のように分類してみました。

学習者の緊張感を取り除きながら、学習の雰囲気づくりに役立つ活動

- ①後出しジャンケン ②トロブス (⇒ P33)

「自己紹介」をひと工夫して、互いの距離を近づけるのに役立つ活動

- ③私ってこんな人 ④つながりさがし ⑤似顔絵他者紹介 ⑥名刺集めゲーム (⇒ P34)

出会いの場を生かしたグループづくりができる活動

- ⑦バントマイムライン ⑧安心フルーツバスケット (⇒ P36)

体を動かしながら協調性や連帯感が生まれる活動

- ⑨人間知恵の輪 ⑩エレクトリックフェンス (⇒ P37)

絵やカードを使って、ゲーム感覚でできる活動

- ⑪Yes No Pass ⑫ジグソーパズル ⑬どのように見える？
⑭絵記号クイズ (⇒ P38)

学習者の緊張感を取り除きながら、学習の雰囲気づくりに役立つ活動

活動例① 後出しジャンケン（5分程度）

活動のねらい

だれもが知っているジャンケンをすることで、学習者の緊張感を取り除くことができます。また、ジャンケンは勝つために行っている習慣があることに気がきます。

導入—展開—まとめ

対象 (幼)・(青)・(成)・(高)

活動の進め方

- 1 司会者と学習者で、通常のジャンケンを何回かします。
- 2 「後出しジャンケン」の説明を聞きます。
 - ・司会者が「ジャンケンポン」というかけ声で出したジャンケンを見て、学習者全員が「ポン」と言いながら後出してジャンケンをする。
 - ・途中で間違えても続けて行う。
 - ・練習後、5回程度続けて行う。
- 3 最初に、司会者に「勝つ」ジャンケンをします。続いて「負ける」ジャンケンをします。



補足

どの年齢層でも出しにくい「負ける」ジャンケンを中心に、「どうして出しにくいのか」学習者に考えさせるとよいでしょう。さらに、ジャンケンだけでなく、自分が意識しない中に習慣化された言動があることに気付かせることもできるでしょう。

活動例② トロプス（10分程度）

活動のねらい

学習の雰囲気づくりをしながら、人権感覚や人間関係の在り方に気付くことができます。ジャンケンの結果をグループ分けに利用できます。

導入—展開—まとめ

対象 (幼)・(青)・(成)・(高)

活動の進め方

- 1 2人組になって、ジャンケンをします。次々と違う相手を探し、先に5人に勝った順に並びます。
- 2 次に、あいこになれば勝ちのジャンケンをします。あいこになるまでジャンケンをし、先に5人とあいこになった順に並びます。



補足

自由に相手を見つけるのではなく、司会者で行う方法もあります。それぞれのジャンケンを人間関係に例え、勝ち負けの関係は、人間関係にとってはマイナスになる場合が少なくないこと、反対にあいこの関係は互いに気持ちが良いことに気付かせることもできるでしょう。

「自己紹介」をひと工夫して、互いの距離を近づけるのに役立つ活動

活動例③ 私ってこんな人（15分程度）

活動のねらい

「うそ」を見破るというゲーム形式の自己紹介を行うことで、相手に対する関心を高めることができます。同時に互いを理解しようとする意識を高めます。

導入 一展開一まとめ

対象 幼・青・成・高

活動の進め方

- 配られた自己紹介カードに、自己紹介する文を書きます。
 - 「私は…」で始まる4つの文で表現する。
 - 4つのうち1つは「うそ」を書く。
- 会場内を自由に歩き回り、2人組になります。カードを基に互いに自己紹介をしながら、相手の「うそ」を見破ります。
- 時間内にできるだけ多くの人と紹介し合います。

名前 橋本太郎

- 私は イチゴが好き です。
- 私は パソコンが得意 です。
- 私は タバコをやめて5年 です。
- 私は スキー指導員1級 です。

補足

指導者自身が冒頭で自己紹介を行う方法や4～5人の小グループで自己紹介を行う方法もあります。

活動例④ つながりさがし（20分程度）

活動のねらい

あるテーマによってグループをつくり、互いの思いを紹介し合うことによって、相互理解を深めることができます。

導入 一展開一まとめ

対象 幼・青・成・高

活動の進め方

- 司会者が挙げたテーマ（下の例参照）に従い、当てはまるもの1つ選んで、グループに分かれます。
 - 好きな季節（春・夏・秋・冬）
 - 好きな色（赤・青・黒・白…）
 - 今食べたいもの（ご飯・パン・麺あるいは和食・洋食・中華）
- それぞれのグループで輪になり、テーマに基づいて自己紹介をします。



補足

参加者の人数が多い場合には、「初夏」や「晩秋」などを入れて、選択肢を増やすこともできます。また、子どもの場合には、他人の意見に左右されることが多いので、予め選択肢を声に出してから移動するようにすると、自分の意見をしっかりとつとめることができます。

活動例⑤ 似顔絵他者紹介（20分程度）

活動のねらい

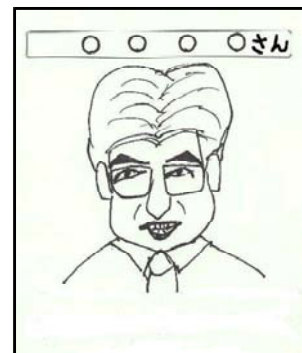
互いの自己紹介を基にした他者紹介を通して、自分では気付かなかった新しい自分を発見することができます。
また、正しく伝え合う活動を通して、相互理解の大切さに気付くことができます。

導入—展開—まとめ

対象 幼・青・成・高

活動の進め方

- 1 4人グループをつくり、机を囲んで、向かい合わせの人とペアになります。
- 2 配られたインタビューシートの表面に、太い水性ペン等で互いに相手の似顔絵を描きます。
 - ・相手の顔の特徴を中心に簡単に描くようにする。
 - ・相手のフルネームを表面の空いたところに書き添える。
- 3 インタビュータイムに入ります。
 - ・裏面の項目に沿って、互いに3分間ずつ相手にインタビューをし、裏面に書き込む。
- 4 似顔絵を披露しながら自分のペアをグループ内の2人に紹介します。
 - ・「〇〇さんを紹介します」と言って、インタビューした内容を紹介する。時間は1分以内とし、紹介の途中でも、時間になったら終わりにする。
- 5 以上を全員分繰り返します。



インタビュー項目の例

- ① この研修に参加したきっかけは？
 - ② 今の元気度は？（ /10）
 - ③ 今朝食べてきたものは？
 - ④ 一日のうちで一番幸せなときは？
 - ⑤ 最近うれしかったことは？
 - ⑥ 旅行してみたい国は？
 - ⑦ 週末にしたいことは？
 - ⑧ 今住んでいるまちのいいところは？
 - ⑨ 宝くじで100万円当たったら？
- * 4～5項目が適当でしょう。

活動例⑥ 名刺集めゲーム（20分程度）

活動のねらい

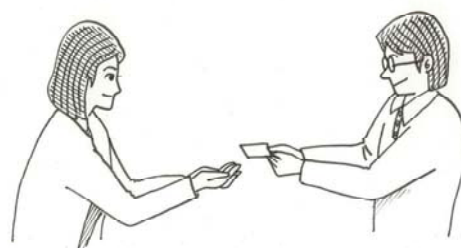
形式的な自己紹介はあまり記憶に残らないことを実感することで、コミュニケーションの大切さに気付くことができます。

導入—展開—まとめ

対象 幼・青・成・高

活動の進め方

- 1 名刺大の紙5枚に名前を書きます。
- 2 円形に並び、ゲームの説明を聞きます。
 - ・一定時間、自由に動き回って相手を探し、自己紹介後にジャンケンをする。勝った人は負けた人に自分の名刺を渡す。
 - ・自分の名刺がなくなったら、もとの位置に戻る。
- 3 全員の活動が終わったら、今度は反対に、もらった名刺を、相手を探して返します。



出会いの場を生かしたグループづくりができる活動

活動例⑦ パントマイムライン（10分程度）

活動のねらい

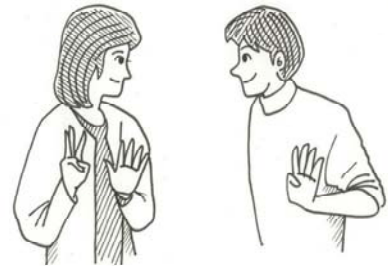
言葉を使わなくても互いのコミュニケーションを図れることが体験できます。また、できあがったラインを基にグループづくりをすることができます。

導入—展開—まとめ

対象 幼・青・成・高

活動の進め方

- 1 言葉を使わないで、あるテーマに従って、一列に並びます。
 - ・例：誕生日日順（1月から）、名前のアイウエオ順、身長順 など
- 2 並び終わったら、順に（誕生日日等）を発表します。違っていた場合は並び替えます。



活動例⑧ 安心フルーツバスケット（15分程度）

活動のねらい

学習者の緊張感を取り除きながらコミュニケーションを図り、学習への下地づくりをすることができます。同時に、親しい人同士になりがちなグループの再編成にも役立ちます。

導入—展開—まとめ

対象 幼・青・成・高

活動の進め方

- 1 椅子に座ります。（椅子に余りがないように）



- 2 「フルーツバスケット」の説明を聞きます。
 - ・質問に従い、該当した人は席を移動する。
 - ・質問はすべて司会者がする。
 - ・席に不足をつくらない。（座れない人がいないから安心）
- 3 司会者の質問に従い、該当する人は席を移動します。
 - ・円形なら両隣り、テーブル使用なら同グループの移動はできない。
- 4 3が終わるごとに何人かインタビューに答えます。
- 5 3・4を繰り返し行います。

「子どもの人権」をテーマとした場合

昨日子どもといっしょに夕食をとった。

- ・いつも家族いっしょですか？
- ・食事メニューは？

毎朝、「行ってらっしゃい」と言っ
て見送る。

- ・お帰りなさいも言うのですか？
- ・お父さんにも言うのですか？

この1か月の間に、家族でどこか
へ出かけた。

- ・差し支えなかったらどこへ行ったか教えてください。

感情的におこってしまうことがあ
る。

- ・原因は何ですか？

やはり子どもはかわいい。

- ・どこがかわいいですか？

体を動かしながら協調性や連帯感が生まれる活動

活動例⑨ 人間知恵の輪（10分程度）

活動のねらい

入り組んだ状態から1つの大きな輪になることを体験することで、連帯感や満足感・成就感を感じ取ることができます。

導入—展開—まとめ

対象 幼・青・成・高

活動の進め方

- 1 学習者全員が内側に向かった輪になり、一人一人が他の人と手をつなぎます。
 - ・「右手」と「左手」をつなぐ。
 - ・近くの人同士ではなく、なるべく離れた人と手をつなぐ。
 - ・すべての人の手がつながっているようにする。
- 2 絡まった糸をほどくように、少しずつほどいていきます。
 - ・相談をして、手をつないだままほどいていく。
 - ・全部がほどけると、全体で大きな1つの輪になる。ただし、場合によっては、2つの輪になることもある。



補足

手首や腕を痛めないように、事前に説明する必要があります。特に、絡まった手をほどく場合には、無理に手首や肘をひねらないよう、指1本でも触っていればよいなどのルールを決めておくとういでしょう。

活動例⑩ エレクトリックフェンス（20分程度）

活動のねらい

一人では解決できない課題を学習者同士で解決していく過程でコミュニケーションを活発にし、信頼感や協調性を育てることができます。

導入—展開—まとめ

対象 幼・青・成・高

活動の進め方

- 1 木と木の間にロープを1本張っておきます。
- 2 ロープの前で、全員手をつないで一列になります。
- 3 手をつないだまま全員がロープに触らないように乗り越えます。
 - ・ロープと地面の間には高圧電流が流れていることとし、ロープに触ったり、ロープの下をくぐったりすることはできない。



補足

対象者の年齢に応じて、ロープの高さを考えましょう。また、高跳びのバーや紙テープ、ビニールテープ等を使えば、室内でも行うことができます。さらに、自然の中で行うことにより、学習者の冒険心をそそり、変化に富んだ内容になります。

絵やカードを使って、ゲーム感覚でできる活動

活動例① Yes No Pass (20分程度)

活動のねらい

初めて出会った人同士の緊張をほぐし、学習者同士の連帯感や仲間意識をはぐくむことができます。

導入—展開—まとめ

対象 幼・青・成・高

活動の進め方

- 1 司会者が、学習者全員の襟首に「カード」を洗濯バサミではさんでいきます。
 - ・状況に合わせて、「動物カード」や「花カード」を選ぶ。
- 2 学習者は、自分のカードが何であるかを当てるために2人組になってヒントを出し合います。
 - ・動物カードなら「私は4本足ですか？」などと質問する。
 - ・相手は「Yes」「No」「Pass」の3種類で答える。
 - ・次々に相手を替え質問をし合う。
- 4 カードの内容が分かったら、司会者のところへ行って正解かどうか教えてもらいます。
- 5 正解ならば終わり、不正解ならば、再び2人組になって質問を繰り返します。



最後まで分からない人を他の学習者がどう助けてあげられるかが大きなポイントとなります。最後に残った人には、先に終了した人がヒントを出してあげましょう。

活動例② ジグソーパズル (20分程度)

活動のねらい

絵や写真を組み合わせるゲームを通して、初めて出会った人同士の緊張をほぐし、グループづくりをすることができます。

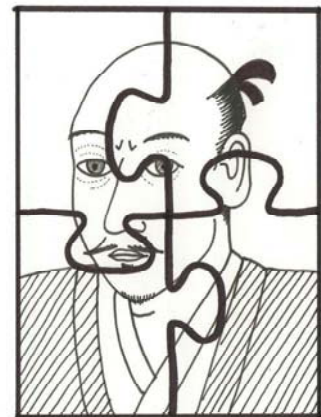
導入—展開—まとめ

対象 幼・青・成・高

活動の進め方

司会者があらかじめ、A4～A3くらいの絵や写真を、1グループの人数分に切り分けます。これをグループの数だけ用意し、混ぜておきます。

- 1 学習者は1枚取り、自分と同じ絵や写真の一部（パズルのピース）を持っている人を探します。
- 2 同じ種類の絵や写真を持っている人同士でパズルを基に、グループをつくります。



補足

「食」がテーマになっている活動の場合には、食べ物の絵や写真を用いることで、次の学習の意識付けをすることができます。また、トランプのマークや数字を用いてグループづくりをする方法もあります。

活動例⑬ どのように見える？（15分程度）

活動のねらい

だまし絵をもとに、いろいろな見方ができることを知り、柔軟な見方や思考の大切さに気付くことができます。

導入—展開—まとめ

対象 幼・青・成・高

活動の進め方

- だまし絵を見ます。
（配っても、拡大したものを見せてもよい。）
- 何が見えるか、何に見えるか、どのように見えるかグループや全体で意見を出し合います。

- 若い女性と老婆
- アヒルとうさぎ
- おたがいさま
（紙を水平にして下から見る）
- ココロ
- 階段が上下逆に見える

ワークシート

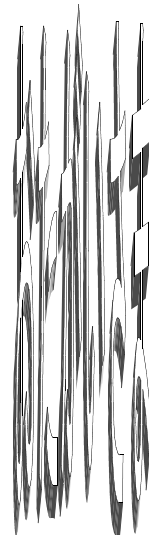
トリックアート



① 彼女は何歳？



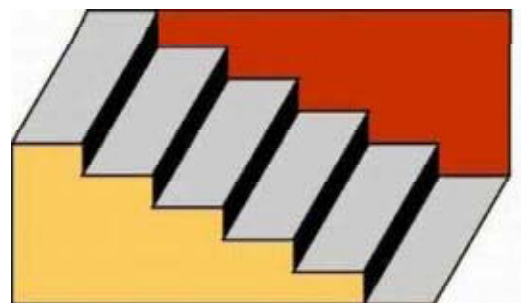
② どんな生き物？



③ 何と読む？



④ 何と読む？



⑤ こんな階段あるの？

活動例⑭ 絵記号クイズ (20分程度)

活動のねらい

障害のあるなしにかかわらず、だれもが共に生活できる社会（ノーマライゼーション）の実現に向けての関心を高めることができます。

導入—展開—まとめ

対象 幼・青・成・高

活動の進め方

- 1 コミュニケーション支援用絵記号デザインについてから説明を聞きます。
- 2 個人でワークシートの設問に答えます。
- 3 少人数グループ（4～5名）の中で絵記号の意味を予想し合いながら、グループとしての考えをまとめます。
- 4 全体で発表し、答え合わせをします。



コミュニケーション支援用絵記号デザインについて

経済産業省は、2005年4月20日に、「コミュニケーション支援用絵記号デザイン原則」の規格を制定しました。

この規格は、文字や話し言葉によるコミュニケーションの困難な人が、自分の意思や要求を相手に的確に伝え、正しく理解してもらうことを支援するための絵記号に関する日本工業規格（JIS）です。

また、規格の一部である絵記号例を、「共用品推進機構ホームページ」において公開、無償ダウンロードができるようになっています。現在300ほどの絵記号例があります。

絵記号クイズのこたえ

- 1 ① 家族 ② 難しい ③ 頭が痛い ④ 生まれる ⑤ 疲れている
⑥ ほめる ⑦ どこ？ ⑧ 働く ⑨ 託児所 ⑩ 明日
- 2 ① お腹が痛い、お医者さんはどこですか？
② 今日の中華料理はおいしい。（おいしかった。）
③ 寒いのでコートがほしい。（コートをください。）
④ いつ（何時に）遊園地に行きますか？
⑤ 赤ちゃんが寝ているので静かにしてください。
⑥ デパートで高価な（高い）買い物をする。（した。）



絵記号クイズ

1 次の絵記号の意味を考えましょう。



① () ② () ③ () ④ () ⑤ ()



⑥ () ⑦ () ⑧ () ⑨ () ⑩ ()

2 絵記号がならんでいます。文章にしてみましょう。



① () ② ()



③ () ④ ()



⑤ () ⑥ ()

ヒントコーナー

赤ちゃん・明日・行く・いつ?・医者・生まれる・おいしい・買い物・家族・今日
 コート・高価・寒い・静かに・頭痛・託児所・中華料理・疲れている・デパート・どこ?
 寝ている・働く・腹痛・ほしい・ほめる・難しい・遊園地

「何で締めくくろうか。」こう思ったことはありませんか？

「終わり良ければすべて良し」始めの場面も大切ですが、学習者が「ああ良かった」と感じてもらえる終わりの部分も工夫したいところです。

それには、活動したことを振り返り、自分がどう感じ、他者から何を学んだのかを整理する時間を持ちたいものです。そうすることで、「気付き」を「行動」のレベルに高めていくことができます。また、学習者同士で互いに感謝し合い、たたえ合うような活動や余韻を残す活動を意図的に組み入れ、印象に残る終わり方を演出することが「人権が尊重された雰囲気や環境づくり」の総仕上げになるのです。

印象に残る終わり方とは？

拍 手

特にグループで活動した後に、担当者から「一緒に活動したみなさんに拍手」、続けて、「一生懸命勉強した自分に拍手」と呼びかけるのはいかがでしょう。単純かもしれませんが、拍手されるのはうれしいこと、会場の雰囲気を良くしてくれます。

歌

人権イメージキャラクターソング「世界をしあわせに」（作詞やなせたかし 作曲ミッシェル・カマ）は、人権教育の趣旨にふさわしい歌です。他にもムードいっぱいのBGMを流して終わるのも一案です。学習者の心にしみ通るような余韻の残るものが良いでしょう。

詩の朗読

皇太子様が愛子様に読まれた「子は親の鏡」（『子どもが育つ魔法の言葉』ドロシー・ロー・ノルト著）などは、知っている人も多いと思いますので、親を対象とした研修や「子どもの人権」をテーマとした研修にはいかがでしょう。特に説明することもなく、担当者がしっかりと読んで、余韻を残して終わるのも良いでしょう。

自分の特技を生かして歌やギターの弾き語りもすてきですね。



導入、展開、まとめのいずれの場面でも優れた「詩」や「名言」、「標語」を用いることで大きな効果をもたらすことも少なくありません。ここでは、特に、人権学習としてふさわしいと思われるものをいくつか紹介します。

わたしと小鳥とすずと



わたしが両手をひろげても、
お空はちっともとべないが、
とべる小鳥はわたしのよう
地面（じべた）をはやくは走れない。

わたしがからだをゆすっても、
きれいな音はでないけど、
あの鳴るすずはわたしのよう
たくさんうたは知らないよ。

すずと、小鳥と、それからわたし、
みんなちがって、みんないい。

(金子みすゞ)

人権を考えるために大変良い詩です。死後50年以上経っているので、自由に使えます。ただし、誤字脱字には気を付けましょう。

標語

みんなの個性は 虹の色
ちがっているから 美しい

嫌なこと 断る勇氣 強い意志

しっかり聞こう 人の気持ち
しっかり話そう 自分の気持ち

ほめてみて そしたらほくは
のびるかも

いじめは「しない」「させない」
「ゆるさない」!!

(平成 17 年度今市市人権尊重標語入選作品)

このように県や市町村の人権に関する標語や作文を活用することは、地域に根ざした公民館の講座では大変有効です。ただし、無断で使うことはご法度です。くれぐれもご注意を!

子、四を断つ。意なく、必なく、固なく、我なし。

(先生は四つのことを絶たれた。勝手な心をもたず、無理押しをせず、執着をせず、我を張らない。)

出典 孔子「論語 巻第五」

「自分らしさ」をなくすことではなく、広い視野と寛容な心を大切にすることを教えています。柔らかな心をもつためにどうしたらよいかのヒントとなるのではないのでしょうか。

名言集



あなたは目的があってここにいます。この広い世界にあなたと同じ人間はいません。過去にもいなかったし、未来にもいないのです。あなたは何かの必要を満たすためにここに連れてこられたのです。このことについて、ゆっくりと考えてみて下さい。

(ルー・オースティン)

人間がこの世に存在するのは、金持ちになるためではなく、幸福になるためである。

(スタンダール)

人には口が一つなのに、耳は二つあるのは何故だろうか。

それは自分が話す倍だけ他人の話を聞かなければならないからだ。

(ユダヤ格言集)

人間は一般に、内容からよりも外見からいっそう多くを判断する。

だれもかれも眼はもっているが、洞察の才をもつ者は稀である。

(マキャベリ)



ふりかえり方あれこれ

学習者が、学習で得たものを自分のものとして定着させる大切な時間です。活動を通じて、何を学び、何を感じたかについて個人での「ふりかえり」が大切です。そして、個人の思いをグループあるいは、全体で確認、共有していく「わかちあい」も大切です。このようなまとめの仕方は、ワークショップ（参加体験型学習）だけではなく、様々な活動で活用することができます。

個人の「ふりかえり」方

「ふりかえり」のために、まず考えられるのが「書く」方法です。

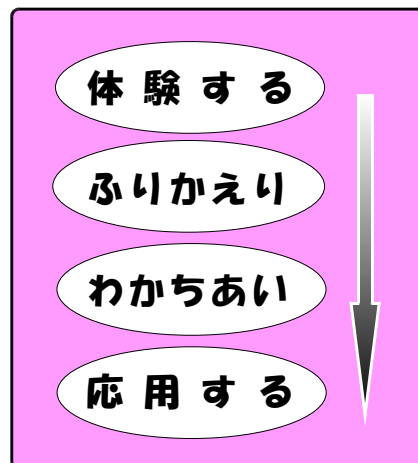
45 ページのワークシートのような「ふりかえりシート」は大変便利です。このシートを使うと、

- ◆ 時間がないときは→「書けるところだけ書いてください」と言えば短時間で記入できます。
- ◆ 時間がたっぷりあるときは→何も言わなければ、できるだけ埋めてくれます。

また、46 ページの「ふりかえりシート」のように、学習者自身が満足度や達成度を知る方法もあります。

他者との「わかちあい」方

「ふりかえり」の後、他の学習者と共有する機会をつくることです。グループで活動した場合には、席を戻さず、司会者が、「**グループ内で一人一言ずつ感想を**」と言って発表を促すことも良いでしょう。一緒に活動したことにより、連帯感が生まれるためか、一言でも本音が聞けるものです。また、「じゃあ、私から」と言って、進んで発表してくれるものです。



（詳しくは、平成 17 年 3 月発行の『じんけん研修ガイド』P41 を参照）

体験したことをふりかえり、そこから学びを引き出し、応用するという姿勢は、普段の生活でも使っていききたいですね。



ふいかえりシート

氏名()

★私が学んだことは	★職場に戻ってしたいことは
●私が気付いたことは	●私がこれから実行しようと思うことは
◆私が驚いたことは	◆職場の仲間に知らせたいことは
■私がうれしかったのは	■グループの仲間に言いたいことは
◎私が感動したことは	◎その他

ふいかえりシート

(1) 良い雰囲気の中で、学習できましたか。

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4
 とてもよくできた よくできた あまりよくできなかった よくできなかった

(2) グループの話し合いに進んで参加できましたか。

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4
 とてもよくできた よくできた あまりよくできなかった よくできなかった

(3) 今日の研修で、新しい発見や気づきはありましたか。

1 ----- 2 ----- 3 ----- 4
 けっこうあった まあまああった あまりなかった まったくなかった

(4) わかちあい（他の学習者と共有する機会）をしたことで、何を感じましたか。



著作権について

歌詞や詩を用いる場合、著作権を考えなければなりません。「著作権」は、特許権などと違って、著作物が著作物を創作したときに自動的に発生します。権利を得るための手続きは、何も必要ありません。非営利・無償の公共の事業であっても、著作者に無断で使用することはできません。例えば、小説、コンピュータプログラムや新聞記事などをそのまま資料に入れたり、歌詞カードをパソコン等で打ち直して、学習者に配った場合でも同様です。ただし、許可を得て「引用」として、他人の作品の一部を抜き出して使うことはできます。その場合でも、かぎ（「」）を付けるなどしてあくまでも他人の作品であることを明らかにするとともに、題名や作者の名前の表示を必ずしなければなりません。また、著作権の保護期間は、著作者が著作物を創作した時点から、著作者の死後 50 年（日本の場合は）となっています。

また、文化庁では、著作者が、自分の著作物を他人に自由に使ってもらってよいと考える場合に、その意思を表示するためのマークとして「自由マーク」を定めています。

「自由マーク」には右の3つの種類があります。

※詳しくは文化庁ホームページ（著作権）

<http://www.bunka.go.jp/> を参照ください。



コピー OK

①



障害者 OK

②



学校教育 OK

③

① プリントアウト・コピー・無料配布 OK

② 「障害者のための非営利目的利用」 OK

③ 「学校教育のための非営利目的利用」 OK