

授業について

対象：おおむね小学校3～6年生
 科目：総合学習または図画工作など
 標準時間：1コマ(45分)～[*1]

[*1] 工作だけ抜き出すのであれば25分でも可能

(1)授業の概要

この授業は、しっかりとゴミを集めることができ、ちりとりの幅より小さなサイズのゴミ箱にも、ゴミをこぼすことなく捨てられるように工夫したちりとりの発明品（工作物）を作製するものである。

(2)児童達の現状

児童達は、知的財産権（特許権、意匠権、著作権など）についての教育を受けた経験が無く、知的財産権についての知識を有していない。また児童達は、「発明」は、エジソンなどの天才がするものであり、自分自身が発明をすることは難しいというイメージを持っている。

近年、児童達がインターネットに触れる機会は増えている。児童達は、他人のホームページや電子掲示板に載っている文章や写真等を無断で使用してはいけないことを、ある程度理解しているものと思われる。しかし、なぜそのような行為が禁じられているのかを、児童達は十分に理解していない。

授業の到達目標

発明品を作業時間内で作製することで、発明を身近なものとして感じる。

発明品を作製する（アイデアを生み出す）体験を通じて、アイデアを尊重する意識を高め、知的財産権によるアイデアの保護の重要性を理解する。

準備

準備物

生徒に準備させるもの

- はさみ
- セロハンテープ

学校側で準備するもの

- パワーポイントを投影するための機器
（PC、プロジェクターなど）

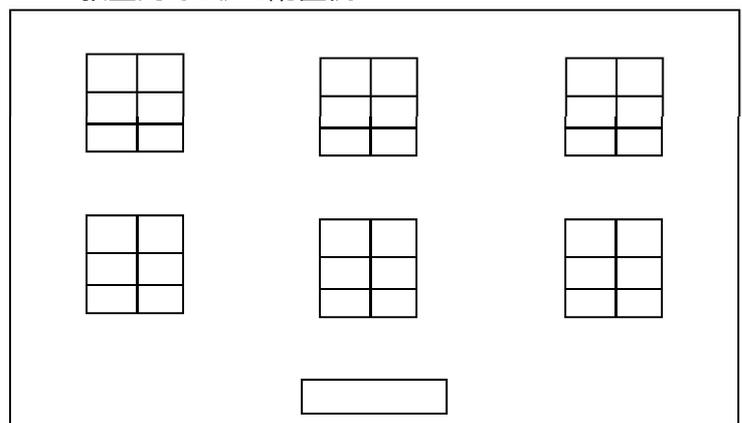
※パワーポイントを投影するための機器が準備できない場合には、課題を口頭で説明する。

- 紙コップ2個、工作用紙2枚、八つ切り画用紙（白）2枚、ゴミの疑似品（おはじきや緩衝材、紙を細く切ったもの等）

授業直前の準備

- ▶ 作業領域を広く確保するため、机を4～6人ずつくっつける。
- ▶ 各自に材料を配っておく。

<教室内での机の配置例>



展開

	学習活動	指導上の留意点
導入 5分	<ul style="list-style-type: none"> ・「発明」とは？「特許」とは？を考える。 ・課題を把握する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・「発明とは何でしょう？」、「特許とは何でしょう？」という問いかけをする。 ・「発明」とは、課題を解決するために工夫したアイデアであること、「特許」とはそのアイデアを守るための権利（知的財産権）であることを板書し、簡単に説明する。 ・本授業では、子ども達自身に発明をしてもらうことを伝える。配布資料を用いて、課題を説明する。 ・配布資料は、プロジェクターに映してもよいし、印刷物として配布してもよい。
作業 20分 以上	<ul style="list-style-type: none"> ・各自で課題を解決する発明品を作製する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・作業終了時間を板書する。 ・発想が固定化されないよう、最初はできるだけヒントを出さない。 ・全く手が動かない人には個別にヒントを与える ・すぐに完成してしまった人には、新たな課題を与える。新たな課題としては、 「ゴミ箱まで運ぶ時にゴミをこぼさない（ゴミが飛び散らない）ようにするには？」 「もっと多くのゴミを入れられるようにするには？」 「もっと持ちやすくするためには？」 「もっと変な形・おしゃれな形にするためには？」等がある。 ・作品をどんどん褒めて、子どもを前向きにさせる。 ・時間が余った人には、2つ目の発明品を作製させてもよい。 ・「あと10分」など積極的に残り時間を伝え、なるべく何らかの発明品を完成させるようにする。 ・状況に応じて作業時間を延長してもよい。
発表 10分 以上	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の発明品を他人に見せる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・特徴的な発明品を作製した人には、どのような工夫をしたのかを発表してもらう。 ・授業時間を1コマ以上確保できる場合には、発表時間を長く取ることも可能である。その場合、各発明品について、どのような工夫をしたものなのかを発表させる。発明品を販売する商品に見立てて、発明品に名前を付けさせてもよい。 ・十分な授業時間を確保できる場合（または宿題として）、別紙レポートを記入させ、提出させてもよい。
まとめ 10分	<ul style="list-style-type: none"> ・ほぼ全ての人が作業時間の中で発明を完成させている事実に気づき、発明は身近なものであると理解する。 ・作業中の試行錯誤を思い出し、他人の模倣が、試行錯誤する労力を無駄に 	<ul style="list-style-type: none"> ・ほぼ全ての人が作業時間の中で発明を完成させたことを褒める。身近な所に発明のタネとなる課題（不便さ）は存在していることを説明する。課題を解決するために工夫したアイデアが発明であり、発明は意外と簡単にできることを説明する。 ・作業時間を示す横線のグラフを描き、作業時間中の行動を思

<p>するものであることを理解する。 ・知的財産権の重要性を理解する。</p>	<p>い返させる。 ①：大部分の子どもは、作業時間の大部分（15分くらい）は試行錯誤に費やし、残り数分で発明品の最終形状を決めていること、を理解させる。 ②：発明品の最終形状を見た他人が、同じ物を作製するのは簡単であること、そうされた場合、自分はいやな気持ちになることを理解させる。いやな気持ちになるのはなぜか？を考えさせ、自分が行った試行錯誤の労力が無駄になるからであることに気づかせる。 ③：②の立場とは逆に、他人の発明品を自分が模倣した場合には、労力を費やすことなく簡単に他人の発明品を作製できることを理解させる。しかし他人の発明品を模倣する人ばかりになったら、発明に労力を費やす人が居なくなり、世の中の課題が全く解決しない（技術が進歩しない）事態になることに気づかせる。 ・アイデアを守る知的財産権があるのは、発明者が行った試行錯誤の労力を無駄にしないためであることを理解させる。</p>
---	--

授業直後の後片付け

- 発明品は各自持って帰らせる。
- ゴミを片付ける。

知的財産権の主なもの（参考）

- 著作権：思想や感情による創作（文章、映画、写真、音楽など）を保護するための権利。
- 特許権及び実用新案権：発明（技術的思想）を保護するための権利。
- 意匠権：デザイン（意匠）を保護するための権利。
- 商標権：商標を使用する者の業務上の信用を維持し、需要者の利益を保護するための権利。

作品例

