学校番号		商 01	学校名	茨城県立	奏高等学校		担当教員名	阿部	健太			
to it	1.5	☑ 知財の重要性 □ 法制度・出願 ☑ 課題解決(創造性開発・課題研究・商品開発等)										
ねら		☑ 地域との連携活動 ☑人材育成(学習意欲向上、意識変化等)  ☑学校組織・運営体制										
関連	法	□特許・実用 ☑意匠 ☑商標 □その他( )										
実施	方法	□ 全校で実施 □ その他(	☑ 教科・	学科で実施	学科で実施 ☑ 特別活動で実施 )							
	年間	間の取組内容		実施月	該当する要素の番号 知					の要素		
1	アイディア	発想の展開		通年	<b>通年</b> (1)(3)(6)(12)			V	(1)創造性を鍛;	える		
2	知財の活用	(実践)		6月~ (2)(4)(5)(6)(7)(10)			ΔıI	V	(2)情報を利用する能力			
3	知財の活用	(商品企画)		11月~	(2)(6	3)(7)(10)(11)	創造	V	(3)発想・技術を表現する能力			
4	知財セミナ-	_		6•11月	(7)(8	3)(9)(10)(11)(13)	<i></i>	V	(4)観察力を鍛える			
(5)	デザインと	知財		7月~	(6)(1	0)(11)		V	(5)技術を体系的に把握する能力			
6	知財学習を	<del></del> 発表する		10 月	(10)			V	(6)商品や社会。	とのつなが	りの理解	
7	知財セミナ-	_		1月	(7)	(12) (13)	保	V	(7)保護・尊重する意識			
8						護	V	(8)技術等と権利の対応関係を把握する能				
9								V	(9)手続の理解			
10							活	V	(10)権利を活用	する能力		
11)							用	V	(11)産業や経済との関係性の理解			
12							知	V	(12)制度の学習	ı		
13)							識	V	(13)専門家、資	格制度の関	する知識	
取組目標の <b>達成見込</b>		ほぼ達成(9 割	・知財学習担当の話し合いを実施し、取組が継続できることなった。本校知財学習の肝であるアイディア創造学習年目となり、担当者の引継ぎもうまくいっている。今後も知100%を目標に学習を実施したい。 ・今年度はデザインパテントコンテストへの参加はなかっが多くの生徒が各種デザインコンテストへの応募を行った						創造学習も5。今後も知財			
取組の状況 具体的な数値を用いて 記載をお願いします		・登録商標「みなとちゃん」の商品開発、企業連携、地域への浸透などを発表することができた。いかに知的 財産を活用し、永続的に商品展開を行う上でブランド化が重要であり、それにともなう保護活動が大切である 点を実社会に即して発表をすることができた。										
年間	の取組のうち、	、最 <b>も重視した取組又は成果のあった取組等</b> について										
取組	番号	6										
·登録 成果内容 財産:		財産を活用し、	・登録商標「みなとちゃん」の商品開発、企業連携、地域への浸透などを発表することができた。いかに知的財産を活用し、永続的に商品展開を行う上でブランド化が重要であり、それにともなう保護活動が大切である点を実社会に即して発表をすることができた。									
					さを言葉にし発表 の重要性について					latpatを活用		
・本校は普通科との併設校習(特にアイディア創造学習				_					習として	知的財産学		
・本校は普通科との併設校 習(特にアイディア創造学習				_					 - 習として	〔知的財産学		
課題	・普通科教員と連携し、生徒全体で横断的な学習体系の構築を目指したい。											

#### <写真・図表等掲載欄>



ECサイトでの紹介



開発商品の販売店陳列風景



街のシンボル「みなとちゃん」



アイディア発想の授業
90
80
770
60
50
40
30
24
20
10
0
5月
12月

知財への興味・関心について
80
70
60
50
40
30
20
13
10
0
5月
12月

弁理士における知財学習オンライン講座

グラフ. 1学年における基本データ(創造学習)

### 登録商標「みなとちゃん」による地域連携の展開について展開について ~全国商業研究大会における販売実習ならびに展示発表~

本校の取り組む「アイディア発想、実践学習」「知財学習による地域連携」を商業科の授業としてどのように成立させ、取組、実践、評価していくのか。

「みなとちゃん」を商標登録することで、生徒が考案した作品を商品化する流れ(著作権の取扱、許諾、 保護活用)を企業等と連携することで実践している。昨年はコロナ禍により、地域のイベント等への参加 が制限されていたが、今年度は多くの実践的な

販売実習・展示発表を経験し、大手コンビニエンスストア、 地域商店街等での実践活動をとおして、生徒の自己肯定感が 高まり、意欲も向上してきている。さらに、多くのメディアに取り 上げられるようになり、地域の核として情報発信することで、 商店街の活性化や街づくりに参画するきっかけとなっている。 また、生徒たちの活動が評価され全国商業研究大会における 販売実習ならびに展示発表を経験し、全国の仲間たちの取り組み を知り互いに情報を共有する貴重な経験となった。



地域の「魅力」や大人の「力」を知り、「地域とは何か?」を考え、それらを言葉にすることで説明できるようになる。本校グランドデザインである創造力、企画力、説明力の育成とつながる。

学校	潘号	商02	学校名	千葉県立千	<b>美高等学校</b>		担当教員名	大川	裕二			
ねら	i.	☑知財の重要性 □法制度・出願  ☑課題解決(創造性開発・課題研究・商品開発等)										
		☑ 地域との連携活動 □人材育成(学習意欲向上、意識変化等) □学校組織・運営体制										
関連	法	□特許・実用□意匠□商標□□その他(景品表示法)□□・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・										
実施	方法	□ その他(	□ 全校で実施   ☑ 教科・学科で実施   □ 特別活動で実施   □									
	年	間の取組内容		実施月 該当する要素の番号					知財学習	の要素		
1	知財に関すると	デオ学習		5月	(2)(5	5)(7)(8)(9)(12)		V	(1)創造性を鍛える			
2	ランチパック新	f商品開発		5月~1月	(1)(2	2)(3)(4)(6)(7)(9)(10)	الم	V	(2)情報を利用する能力			
3	ビジネスの創造	<b>きおよび知財の活用</b>	について	5月~12月	(1)(6	5)(7)(10)	創造	Ø	(3)発想・技術を表現する能力			
4	弁理士による知	口財に関する講演		10月	(2)(5	5)(7)(8)(9)(13)	12	V	(4)観察力を鍛っ	える		
(5)									(5)技術を体系的に把握する能力			
6								V	(6)商品や社会とのつながりの理解			
7							保	V	(7)保護・尊重する意識			
8							護	V	(8)技術等と権利	。 3)技術等と権利の対応関係を把握する能		
9								V	(9)手続の理解			
10							活	Ø	(10)権利を活用する能力			
11)						用		(11)産業や経済	との関係	性の理解		
12							知	Ø	(12)制度の学習	ı		
13							識	Ø	(13)専門家、資	格制度の	関する知識	
取組目標の <b>達成見込</b>		概ね達成(7割以上)						り知財についての	知識がと	ても深まったが約		
取組の状況 具体的な数値を用いて 記載をお願いします		山崎製パンとの連携事業であるランチパック新商品開発については、参集型7回オンライン型2回の計9回講習を実施した。参加している生徒22名にアンケートを取ったところ、この事業に参加してとても良かったが18名、良かったが4名であった。なお、開発した新商品は令和6年1月1日から関東エリアのコンビニエンスストアやスーパーマーケットで販売される予定である。ビジネスの創造および知財の活用についての学びでは、1年生320名の生徒が教材をもとに体験的な学習を行い、事後アンケートではとても楽しかったが約85%と楽しみながら学習を進めることができた。										
年間	の取組のうち、	最も重視した取組又は成果のあった取組等について										
取組	番号	2										
成果	·内容	ランチパック新商品「チーバカレー」、「さつまいも&はちみつバター味」を開発・販売することができた。										
生徒・学生に 見られた変化		実際の企業が行っている商品開発を体験することで販売されている商品の見え方が変化した。また、実際の就業に近い体験をしたことや山崎製パンやイトーヨーカドーの社員の方と接することで職業観・勤労観が高まった。										
その根拠		菓子パンに関連する 変化した。以前より				たのが、0%に変化した。 った。	将来、	商品の	)企画開発に携わり	たいが約	30%から約 70%に	
今後の課題						日程で進むと公欠が年間 きく定期考査等への影響				受業に対す	「る支援が必要であ	
課題	への対応	ICT を活用して、参	 集型研修の回数を	を減らす。作業日程	を精査	して、定期考査等になる	べく影	響が少	を立案す	_ <del></del> る。		

本資料内の写真、イラスト、引用文献等の承諾が必要なものにつきましては、権利者の承諾を得ていることを申し添えます。

#### <写真・図表等掲載欄>

#### □ ランチパック新商品開発に関する写真



パッケージデザイン(1)



パッケージデザイン②



山崎製パンでプレゼンテーション



試作品の試食

#### ランチパック新商品開発を通じて

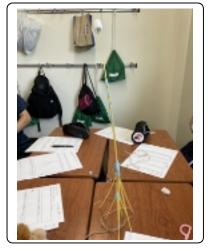
本取組みを通じて、実際の企業が行っているプロの商品開発を学ぶことができました。その過程では、マーケティング戦略、技術開発戦略、知財戦略に触れることができ、単なる知識学習を超えた将来に繋がる学びを体験できました。特にランチパックが大ヒットした要因の一つである新技術開発によるイノベーションの大切さと、企業が保有する権利を守り活用する知財戦略の重要性を体感することができました。また、新商品開発という新たな価値を創造する経験は生徒たちの未来に繋がる学びとして、自らのアイディアが実際の商品として形になっていく充実感は、生徒たちの職業観・勤労観の向上に大いに役立ったと感じています。

このような貴重な体験学習が実現できたのは山崎製パン株式会社を始め、千葉県庁や小売店担当者の 方々の御支援と御協力の賜物であり、この場をお借りして改めて感謝申し上げます。また、今回この事 業では山崎製パンの研修施設に訪問する機会が多く、交通費だけでもかなりの生徒負担となるため、代 表者のみの参加とすることを検討せざる得ない状況の中、毎回のワークショップに全員で参加すること ができたのは「知財力開発支援事業」のおかげです。本校としては、今年度新たな取組みとしてこの事 業に参加できたことを大変有難く感じるとともに来年度以降も更なる知財学習を進めていきたいと考え ています。

学校	番号	商 03	学校名	神奈川県立-	平塚島	農商高等学校			担当教員名	髙橋	礼之助	
ねら	L	☑知財の重要性	☑ 法制规	度・出願 ☑	課題	解決(創造性開発・	課題研	究・商	品開発等)			
18.5		☑ 地域との連携活動  ☑人材育成(学習意欲向上、意識変化等)   ☑学校組織・運営体制										
関連	法	☑特許・実用	☑意匠	☑商標 □その他(  )								
実施	方法	☑全校で実施	☑ 教科・	学科で実施 □ 特別活動で実施								
		□その他(	<b>**</b> **	==-1	) (++==+====			4=01245	7 <del></del>			
年間の取組内容				実施月	該当	省する要素の番号			知財学習の要素			
(1)	<ol> <li>マシュマロチャレンジをとおして思考力等の 育成</li> </ol>			9月	(1),(	2),(3)		☑	(1)創造性を鍛える			
2	パッケージ作り との大切さを学	製をとおして保護。 色ぶ	・活用するこ	10月、11月	(1),(	(1),(3),(4),(7),(10)		Ø	(2)情報を利用する能力			
3	J-PlatPat の仕 解する	組みや弁理士の仕事	事について理	造			Ø	(3)発想・技術を表現する能力				
4	七夕飾りの作製	IJ		6月、7月	(1),(2	2),(3),(4),(5)	-	V	(4)観察力を鍛える			
(5)	学校マスコット	・の活用方法の考案		10月、11月	(1),(	7)		V	(5)技術を体系的に把握する能力			
6	企業との商品開	見発から知財を学ぶ		9月~12月	(1)~	·(8), (10)~(12)		V	(6)商品や社会とのつながりの理解			
7	外部講師による	商品開発のための	相談会	5月~10月	(6)~	-(13)	/ <sub>1</sub>		(7)保護・尊重する意識			
8	デザインパテン 取得への挑戦	ントコンテストへ0	D参加と資格	6月~9月	(1),(3	3),(4),(13)	保護	Ø	(8)技術等と権利の対応関係を把握する		<b>『係を把握する能力</b>	
9	課題研究発表会	会による知財活動の	周知	1月	(3),(6),(7),(11)			V	(9)手続の理解			
10	1年生を対象に	<b>工権利の保護につい</b>	て学ぶ	2月	(6),(7)			V	(10)権利を活用	する能力		
11)					用			Ø	(11)産業や経済との関係性の理解			
12							知	V	(12)制度の学習	i i		
13							識	V	(13)専門家、資格制度の関する知識			
	目標の : <b>見込</b>	概ね達成(7割	以上)	<b>その理由</b> 具体的な数値を用いて記載をお願いします  取組み内容番号の①~⑧については:ついては2月に実施予定である。知活用はできなかったため、12項目の判断すると8割くらいの達成度である。					財先進校への訪  うち 10 項目に	問と、映像	象に関する外部講師	
具体的記載で	の状況 対な数値を用いてきお願いします	・アイディア創出訓練としてマシュマロチャレンジを2年課題研究で実施。アンケートから、約7割の生徒から発想を表現する力が身についたという結果が得られた。(写真1) ・2学期にたまごパッケージプロジェクトを実施した。(2年総合ビジネス科対象)アンケートから、90%の生徒が権利を保護することの大切さについて理解できたという結果が得られた。(写真2)また、得た知識を活用し、思考しようとする生徒が増えた。 ・平塚市内の鶏肉屋と漁業協同組合に協力を依頼して商品開発を行い、ロゴの使用許可を得て販売し、売上向上を図った。(写真3)  最も重視した取組又は成果のあった取組等について										
取組	番号	<b>8</b>										
	内容	デザインパテントコンテストに参加するため、8月に行われた創作体験ワークショップに参加した。今までJ-PlatPatの使い方や、6面図の作成方法に課題があったため、コンテストの応募へ踏み切れないでいたが、応募までの一連の流れを体験させていただいたことで、今年度はコンテストに応募することができた。その中で生徒がキャドソフトに興味を持ち、教員としても応募のための指導のヒントを得ることができた。										
	·学生に れた変化	姿勢が見えた。また	、他の生徒にも	Tinkercad の使い	方を伝え	cad を使ってアイディフ たたところ、興味を持っ イディアを形にする生犯	て使用す	する生徒	走が多く、実際に			
その	根拠	キャドソフトを使っ ている。	てアイディアを	表現する生徒は、昨	年度ま	では0名であったが、~	今年度は	5名の	生徒が Tinkercad	l もしくは	: Fusion360 を使っ	
今後	の課題	コンテスト応募者が	1 名だったので、	もう少し応募者を	増やす	こと。						
課題	[への対応	次年度のワークショ	ップに1名だけ	でなく、複数名参加	を促し	て参加者を増やす。						

本資料内の写真、イラスト、引用文献等の承諾が必要なものにつきましては、権利者の承諾を得ていることを申し添えます。

#### <写真・図表等掲載欄>



(写真1) マシュマロチャレンジ



(写真2) たまごパッケージ プロジェクト



(写真3)シイラの商品開発



(写真4) シイラの商品開発



(写真5) 3D プリンタでの試作



(写真6) 昆虫食の商品開発



(写真7) アイドル衣装の試作



(写真8) メタバース体験



(写真9) 七夕飾り

(創作体験ワークショップでの学びを活かした取組み) 創作体験ワークショップに参加し、デザインパテント コンテストに応募するということだけでなく、様々な 学びがあった。一つ目は J-PlatPat の使い方について である。今まではほぼ独学で生徒に教えていたが、ワークショップの中で体験できたことで、授業での活用 の仕方がイメージできた。今年度は2年生の商業科全 クラスの授業で初めて J-PlatPat を使用することができ、 事前に調査することの大切さを学ぶことができた。二 つ目は、教えていただいたキャドソフトに興味を持つ 生徒が多く、Fusion360 や Blender にも取組もうとする 生徒が出てきたことである。考えたことを今までとは 違った方法で表現することができた。



学校番号		商04	学校名	兵庫県立長田商業高等学校						担当教員名	魚谷明広	
ねら	.1.s	☑知財の重要性  ☑法制度・出願  ☑課題解決(創造性開発・課題研究・商品開発等)										
140	16,	□ 地域との連携	携活動 ☑人材	才育成(学習意答	育成(学習意欲向上、意識変化等) ②学校組織・運営体制							
関連	法	☑特許・実用	☑ 意匠	☑ 商標	□その	D他(				)		
実施	方法	□全校で実施	☑ 教科・	学科で実施	単科で実施 □特別活動で実施□その他( )						)	
	年間	間の取組内容		実施月	該当	<b>áする要素の番</b>	号			知財学習	習の要素	
1	プロジェク	フションマッ	ピングを	9~	(2)(3	)(7)(10)			V	(1)創造性を鍛;	÷ z	
	使用したマーケティングの実践			9~	(2)(3	)(7)(10)			V	(上/石)足口 と 対人へる		
2	農園水やり	装置の作成		4~	(1)(2	)(3)(5)(8)		創	V	(2)情報を利用する能力		
3	ハーブを流	舌用した商品	開発およ	4~	(1)(3)(4) 造			V	(0) 2010 1111 1 1 1 2 1 2 1 2 1 2 1			
	びコンテス	<b>.</b> 卜応募		4~					V	(3)発想・技術を表現する能力		
4	開発した商	品の商標登録	i K	9~11	(9)(1	0)(11)(12)				(4)観察力を鍛える		
(5)	知財学習講	演会		9~11	(1)(2	)(3)			V	(5)技術を体系的	的に把握する能力	
6										(6)商品や社会。	とのつながりの理解	
7								保		(7)保護・尊重する意識		
8								護	V	(8)技術等と権利の対応関係を把握する能		
9									V	(9)手続の理解		
10								活	<b>V</b>	(10)権利を活用する能力		
(11)								用	V	(11)産業や経済	その関係性の理解	
12								知	V	(12)制度の学習	3	
13)								識		(13)専門家、資	格制度の関する知識	
	目標の <b>記見込</b>	概ね達成(7割	以上)	その理由 具体的な数値を用 記載をお願いしま	数値を用いてであった。							
取組の状況 具体的な数値を用いて 記載をお願いします		知財学習講演会では知的財産権の知識と商標登録の方法を学んだ(知的創作物についての権利について・営業上の商標についての権利等)本校では株式会社NAGAZONを設立し実際に株式会社の登記から決算、株主総会の運営まで生徒が中心に実践している。本活動を通じて商品開発をして販売するだけにとどまらず商標を登録し権利を持つことの大切さを学ぶことができた。										
年間	の取組のうち、	最も重視した取組又は成果のあった取組等について										
取組	番号	③ハーブを活用した商品開発およびコンテスト応募										
成果	·内容	学校で栽培した紫蘇を使ったようかんで新商品開発をした。生徒の自由な発想から製品化するために苦労した。商品化のために生徒が実際の企業の方を交えて話し合いをすることで、チーム一つの目標に向かって連携する大切さや、積極性などの力を育むことができた。 商業高校フードグランプリ(伊藤忠商事)へ応募した。(写真4)										
生徒・学生に 見られた変化		生徒アンケートより 新商品を製品化するにあたって、魅力がある商品を作るのはとても難しいと思った。企業の方と一緒に製品を作るという貴重な体験を経て、自らの成長に繋がったと感じた。 松原製餡所さんから学んだ発想やコミュニケーション能力を、今後の商品開発や株式会社 NAGAZON の事業展開など様々な分野に活かしたい。生徒感想より「人と協力してなにかを成し遂げると言うことが一番身についた」「人になにかをお願いしたりなにかをお願いされたりと協力してできたことがとても力になった」										
<b>その根拠</b> アンケートの結果から、計 ントが 3.3 ポイントに増加												
今後の課題		・継続して商品の製造をするために特定の生徒だけではなくてチームで商品づくりのノウハウを受け継ぎ、来年度も制作できるようにすること。技術の継承の方法を考える必要がある。・商標登録に向けた申請書類の作成 ・プロジェクションマッピングを設置できる店舗の開拓 ・商品の完成度アップ ・ラッピングの改善										
課題	への対応	・商品作成のためのマニュアル作り・活動内容の録画・申請書類作成のための専門的な知識										







写真1商標登録講演会

写真2プロジェクションマッピング

写真3農園水やり装置の作成







写真4ハーブを活用した商品開発

写真5ハーブを活用した商品開発

写真6ハーブを活用した商品開 発

### 株式会社 NAGAZON

本校は兵庫県神戸市にある定時制商業高等学校です。2022年2月に高校生が中心となって会社を作りました。その名も 株式会社NAGAZON(ナガゾン)! 新商品の開発、長田神社前商店街とコラボ、文化祭に出店などの活動を通じてホンマもんの商売を目指しています。高校生の若い感性で神戸長田から日本を盛り上げます!知財力開発校支援事業では商品のブランド化や商標登録の方法を学び実現を目指しています。年間を通して22項目にわたって生徒の成長を評価しており、今年度は4月~9月までの期間で計画遂行力、継続力、柔軟性、表現力が大きく伸びています。



	4月13日	10月31日	増減
計画遂行力	2.5	2.9	0.45
継続力	3.2	3.7	0.45
柔軟性	2.9	3.3	0.44
表現力	2.5	2.9	0.37
チームワーク	2.7	3.1	0.36
発表力	2.7	3.0	0.32
メタ認知	2.9	3.2	0.31
キャリア設計力	2.5	2.7	0.26
課題発見力	2.6	2.9	0.24
リスクテイク	2.8	3.1	0.24
傾聴力	3.7	3.9	0.23
創造力	2.9	3.1	0.23
リーダーシップ	1.9	2.1	0.22
情報理解活用力	2.6	2.8	0.18
責任感	3.4	3.6	0.14
地域貢献意識	2.6	2.7	0.13
対外関係調整力	2.9	2.9	0.05
課題解決力	2.6	2.7	0.05
自主性	3.3	3.3	0.01
ICT 活用力	3.0	3.0	-0.02
モラル&マナー	3.5	3.4	-0.17
グローバルな視野	2.6	2.4	-0.18

5: とても力がついた4: 力がついた 3: どちらでもない 2: あまり力がつかなかった 1: 全く力がつかなかった