

今後の展望

今回は企業とのコラボレーションに挑戦したが、実現には多くの課題があることが明らかとなった。次回は、長期間使用しても破損しにくいグッズの設計に焦点を当て、既存製品がどのような構造や工程で制作されているのかを観察・分析する活動を取り入れたい。

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。

本報告書の内容は、各校での知財学習の取組全体を記載しているものであり、本事業の活動経費支援を利用していない取組を含む場合があります。

<写真・図表等掲載欄>

取組2 先人の知恵を知る！BASICゲームを作ってペーマガに応募しよう！



中身のゲームだけでなく PC も再現



作成したゲームは雑誌風にまとめ上げた



名前や普段使用している SNS を掲載し、名刺のデザインでも自分らしさをアピール

取組3 生成 AI 時代の"創作"を問い直す！それは"模倣か？創造か？"



生成 AI の特徴を比較できるシステムを構築した。

取組1 さらにパワーアップ！
デザインの力で千葉県の銭湯を救え！

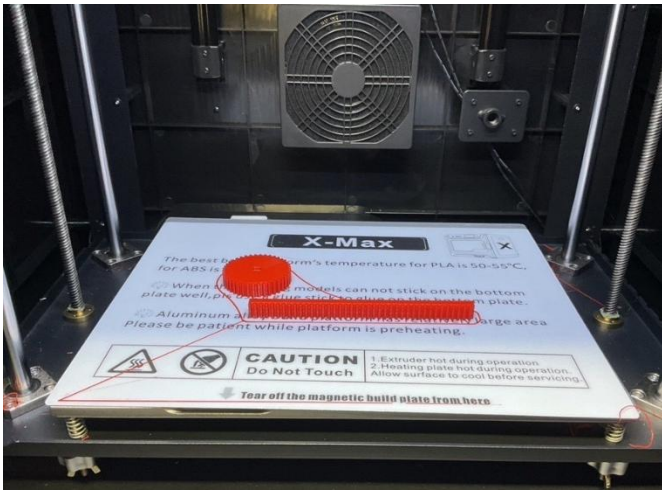
「街の風呂屋」である一般公衆浴場（いわゆる銭湯）は年々数を減らしている現状がある。そこで、昨年度のより、千葉県公衆浴場業生活衛生業組合との共同企画として、銭湯の来場者数増加を目標とし、対象の銭湯の数を大幅に増やし、今年もイベントを開催しました。柏の葉高校情報理数科 3 年生の選択授業である「情報デザイン」において、関東近郊の銭湯マニアを千葉県の銭湯に集結させるべく、「ちょっと不思議なノベルティグッズ制作」をテーマに、巷でよくみるものとは少し違ったノベルティグッズの企画・制作を行ないました。



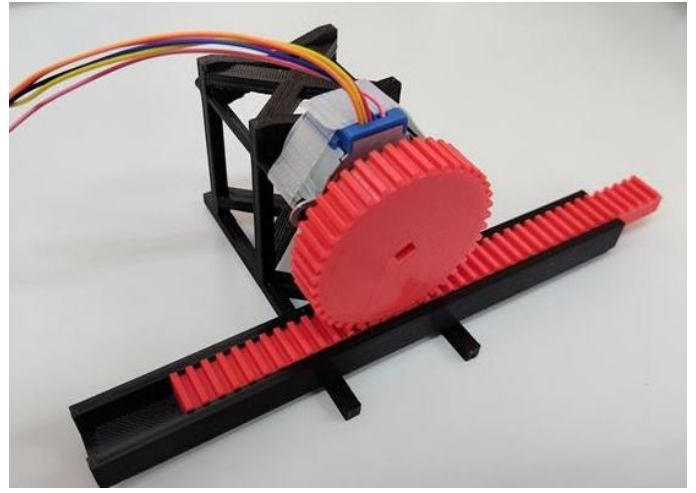
▲ 実際のイベントポスター

コラボがスタートする前に、松戸市の中央福祉センターへコラボ企画の説明グッズをご紹介しに伺い、併せて広報面でのご協力もいただきました。一人一人、自分の銭湯グッズを一生懸命プレゼンしました。

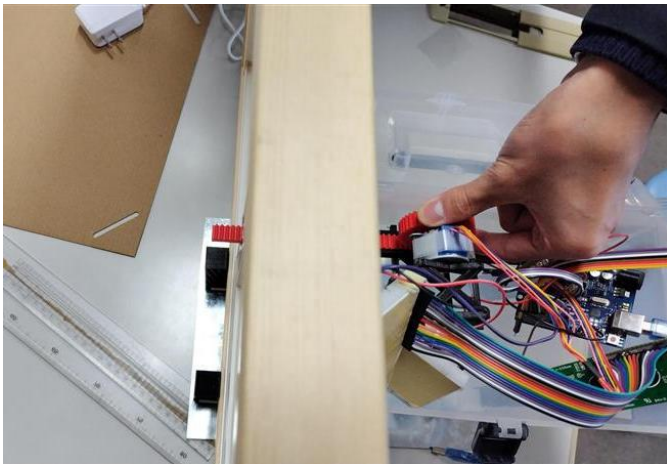




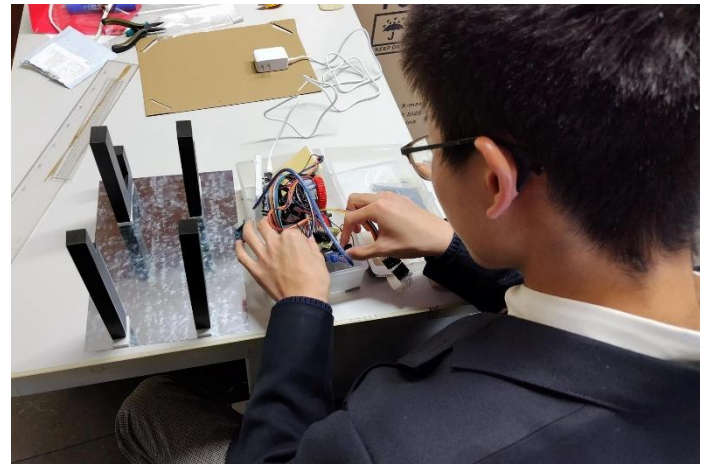
3D プリンタの制作風景



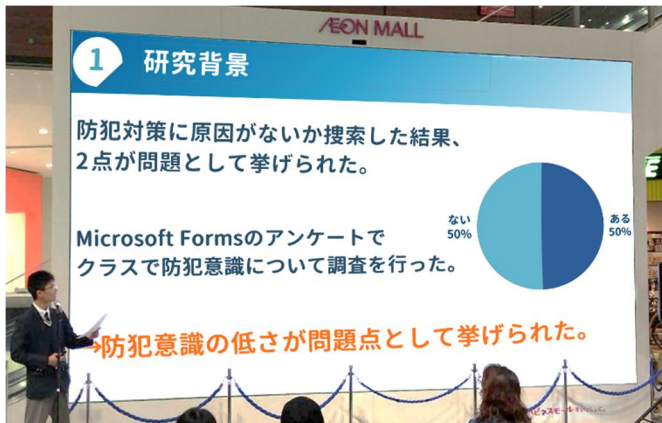
完成した作品



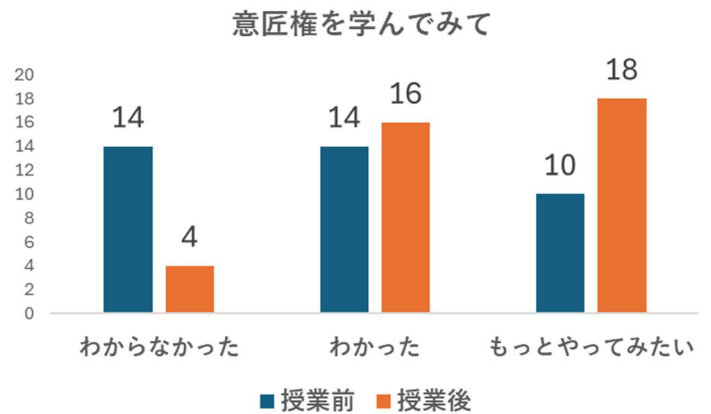
作品を扉の模型に接続



開錠システムとの接続



イオンモールでの発表



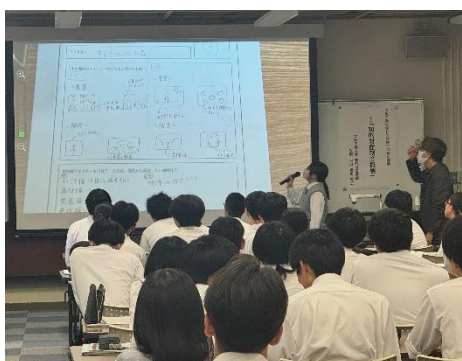
授業前・授業後のアンケート結果

作品制作から課題解決へと発展した

本校には「情報コミュニケーション科」という専門学科があり、毎年3年生による課題研究発表会を実施しています。今回の発表では、オリジナルデザイン制作から発展し、自らのデザインを活用した教室の施錠システムを開発した生徒もおり、非常に有意義な活動となりました。本年度は意匠権を中心に学習しましたが、特許権や商標権にも関心を持つ生徒が増えてきています。今後は、こうした生徒に向けて知的財産権全般を扱う授業をさらに充実させていきたいと考えています。



課題研究発表会での発表の様子



(写真1) ワークショップ風景



(写真2) 中学吹奏楽とのコラボ風景

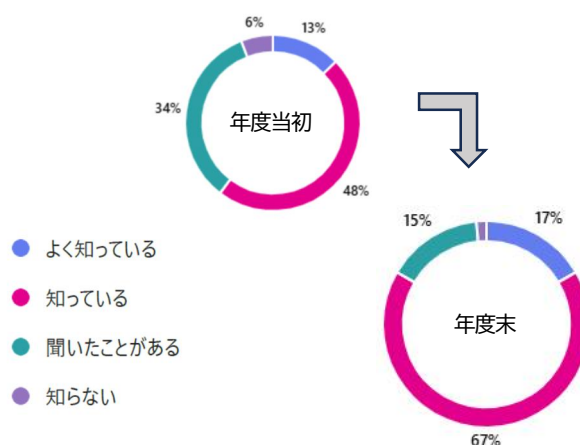


(写真3) 天下一品コラボパッケージ

知的財産とは	知財とビジネス
知財の役割と必要な知識	ビジネスの目的
知的財産とは何か？	画期的な製品・サービス
知的財産の対象は多岐にわたる	過去の「発明と事業」
分野ごとに知的財産は存在する	現代の「発明と事業」
知的財産による保護の必要性	知的財産権と活用モデル
無形財産は簡単に盗まれてしまう	知財活用モデル②(クリエイター視点)
知的財産が保護されていないと	企業の場合: 戦略的マネジメント
知財権の種類(保護対象と保護期間)	企業と知財戦略
知的財産の全体像	ビジネスの目的を成功へ導く知財
知的財産を法律で保護する理由	今回のまとめ
特許制度の目的	ワークに取り組んでみましょう
知財権を取得すると何が出来るか？	
知的財産がもたらす効果	
知財活用モデル①(知的創造サイクル)	

(表1) 講演「知的財産制度概要」の指導内容

知的財産権を知っていますか？



(グラフ1) 知財に対する認知状況の変化

ドローンショー開催に向けての取組について

ドローンショーは最新のテクノロジーと芸術表現を融合させた新しいエンターテインメントである。今回200台のドローンをプログラムにより制御した。光と動きで夜空に描かれる映像は、空中に広がるデジタルアートといえる。本取組は、技術と創造性の可能性を探究する中で、知的財産権について学習した。今後、観光や地域活性化への応用だけでなく、未来のイ演出やベント演出や空間表現の研究につなげていく予定である。

複数のドローンを同期させて描く光の軌跡や飛行プログラムは、新たな著作物としての可能性を秘めている。本取組でドローンをプログラミングで制御し、技術的な取組と共に、運用にかかわる法的課題としてプログラムの特許および著作物性を探究した。



<写真・図表等掲載欄>



(写真1) きちょくれウェア



(写真2) 大分県魅力発信グッズ案

『やぎのゆうびん屋さん』
内容：SDGs16番目の平和と公正を
全ての人の目標について
工夫：絶滅危惧種の動物たちに
焦点を当てた内容。

『空との約束』
内容：SDGs13番目の気候変動に
具体的な対策について
工夫：小さい子どもに親しみを
持ってもらうための絵

『アイデアの誕生日』
内容：アイデア出すことで人や社会
をよくすることができる
工夫：子どもがアイデアを出そう、
大切にしようとする物語

(写真3) 製作中のデジタル絵本



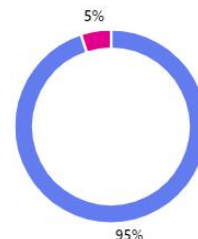
(写真4) 「はじめまして、生成AI」の様子

4. 高校生の説明や体験内容はわかりやすかったですか？



5. 今後、生成AIを使ってみますか？

- すぐにも使ってみようと思う 19
- 機会があれば使おうと思う 1
- 使おうとは思わない 0
- 絶対に使わない 0



(グラフ1) アンケート結果

(特記すべき取組と成果) 大人向け生成AI体験講座について

高校生が大人を相手に授業、「はじめまして、生成AI」を実施

大分県立情報科学高等学校は生成AIパイロット校の認定を受けており、学校活動全般で生成AIを活用している。本校で学んだことを生かし、大人を対象にした生成AI体験講座「はじめまして、生成AI」を生徒が計画・実施した。広報活動用のチラシや動画を作成し、学校のHPや公式Instagramに掲載して広報活動を行った。また、先生方の力も借りて、大分合同新聞や近隣の公民館などでも宣伝を行った。

当日は20名が参加し、講座は2回に分けて実施した。講座は「生成AIを楽しく、かつ安全に活用できるようになること」を目標とした。前半40分で生成AIの仕組みや注意すべき危険性について解説し、後半50分では生成AIの体験活動を行う、計90分の構成とした。生成AIの使い方のみではなく、著作権などについても情報を収集・整理し、文化庁の資料を参考にしながら内容を確認した上でまとめ、説明をした。体験活動では、参加者一人ひとりの「やってみたいこと」や興味・関心に寄り添い、高校生がサポートする形で進めた。アンケートでは「楽しかった」という感想が多く寄せられ、参加者が生成AIを活用するきっかけとなる講習会を実施できたと考えられる。



(写真5) 生成AIと著作権について説明をする生徒