

「総合的な探究の時間」ガイダンス



指導者用手引書

本教材について

1. 探究学習に「知財」の視点が必要な理由

「総合的な探究の時間」では、生徒が社会との関わりから問いを見だし、課題を設定し、探究の過程を繰り返していきます。その中で、各教科・科目等の枠を超えて、様々な知識や技能を統合し、活用することを通じて、「思考力、判断力、表現力等」を育成し、生きて働く知識へと高めていくことが求められています。また、主体的・協働的に探究に取り組み、互いの良さを生かしながら、新たな価値を創造し、よりよい社会を実現しようとする資質・能力を育むことも求められています。

こうした探究の過程では、他者のアイデアや表現等を参考にしながら、自ら新たな価値を創造したり、自身の成果を外部へ発信したりする機会が想定されます。その際に重要になるのが「自他の成果物の適切な利活用」という視点であり、その基盤となるのが、「知的財産(知財)」の知識と視点です。

知的財産権制度は、社会に欠かせない仕組みの一つです。その考え方に触れることは、人間の幅広い知的創造活動の成果を尊重し、保護と活用のバランスについて考える機会となります。このような学びを通じて、研究者倫理にも通じる「知財マインド」を身につけることは、探究学習を安心して深化させていくことにもつながります。

知財のルールは、単に「真似をしてはいけない」という制限ではありません。自他の創造力・アイデアを大切にしながら、社会の仕組みやルールに則って正しく活用するための考え方です。知財の視点を取り入れることで、探究の質をより高めることが可能になります。

2. 探究の各ステップと知財学習の接点について

本コンテンツでは、「総合的な探究の時間」のガイダンスを基本として、4つのステップに沿って探究学習の進め方を学びながら、各シーンで知財に触れることで、社会の重要な仕組みのひとつである知財に対する意識を育むことを狙いとしています。

① 課題の設定…アイデアの価値について

探究学習の基本的な進め方やテーマ設定の要点を学びながら、「真似されて嫌だ」と感じる感情を、自分のアイデアに「価値」があることへの気づきとして肯定的に捉えつつ、先人の知恵(既存・他者のアイデア等)をヒントにし、独自の視点や改良を積み重ねることで新しい価値を生む姿勢へと導きます。

知財学習としてのキーワード：アイデアの価値、独創性(オリジナリティ)

② 情報の収集…信頼の裏付け(ファクトチェック)

公的データや専門家への取材、生成 AI の活用など、多様な手段を使い分けて信頼できる情報を収集することの重要性に触れながら、情報や専門知の価値についても学びます。(「④まとめ・表現」の段落や動画外の資料で触れますが、先人の知恵(知的創造活動の成果としての特許技術やブランド(商標・意匠))が検索できる公的なデータベースとして、INPIT が提供する J-PlatPat(特許情報プラットフォーム)の存在についても紹介することが可能です。)

知財学習としてのキーワード：公的データベース(J-PlatPat 等)、一次情報の信頼性(価値)

③ 整理・分析…ルールの下での活用

文章や写真などの正しい引用・利用は、他者の権利を尊重するとともに、自らの主張に説得力を持たせることができる、探究活動に必須の知識です。整理・分析の流れを通じて、著作権やブランド保護という知財の考え方に触れます。

知財学習としてのキーワード：引用、著作権、先行事例の尊重

④ まとめ・表現…ブランドの価値の認識等

探究の成果をまとめ・表現して発信していく過程で知っておきたい、知財関連のポイントに触れます。自分で作った商品名やロゴが他者の権利(商標権)を侵害していないかデータベース(J-Plat-Pat)で確認したり、キャラクターを使用する際に利用規約を確認したりする必要性について、知財の観点を学びます。

知財学習としてのキーワード：商標権、利用規約、ブランドの保護

3. 指導にあたってのポイント

生徒に対しては、他者のアイデアや積み上げてきたブランドをリスペクトしながら適切に活用する姿勢が大切であるという道徳的・倫理的な側面を伝えつつ、「ルールに基づく禁止事項や制限事項」のみを教えるのではなく、「ルールを知ること、より公正に活用する方法もある」ことを教えることで、「より積極的に社会に関われるようになる」というポジティブな側面もお伝えいただければと思います。

知財のルールを知することは、いわば『暗闇でライトを持つこと』と同じです。ルールを知らないと侵害を恐れて表現が縮こまってしまいますが、ルールを知っていれば、自信を持って堂々と自分の成果を世界に発信できるようになります。

【1】 動画1 課題設定

(このシーンで触れるポイント)

探究の基本

- 生活や社会のなかから問いを立てよう
⇒身近な気づきや疑問こそが、社会課題解決の第一歩！


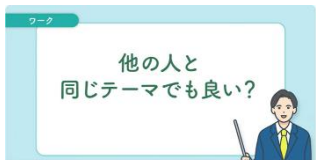
知財で STEP UP

- 自分・他人のアイデアには価値がある
- 既存のアイデアをヒントにすることも大事
- 既存のアイデアを尊重し、活用できる社会の仕組みがある

① 問題動画 (1 分 58 秒)

時間	画面	セリフ
0:00		
0:05		<先生> これから「総合的な探究の時間」の説明をします。
0:09		<先生> まず「探究」とは、「社会につながる身近なテーマを自分で決めて、他者とも関わりあいながら、よりよく課題を発見し、よりよく解決していくための学習」のことです。
	ここでは、探究の概要を分かりやすくまとめています。「探究学習で身につけたい力」や、学校ごとの目標等については、動画視聴後の講義スライドで説明を行います。	
0:23		<先生> 基本は、①課題設定、②情報収集、③整理・分析、④まとめ・表現の 4 ステップ。
0:35		<先生> このステップを行き来しながら、①～④のサイクルをぐるぐる回して、自分の興味・関心を原動力に、深く探究していくことになります。
	探究は一度で終わる直線的な作業ではなく、調べた結果をもとに「さらに知りたいこと(新しい課題)」を見つけ、サイクルを何度も回すことで深まっていくことを説明しています。	
0:47		<生徒A> え、自分でテーマを決めるの？

0:50		<p><先生> 自分の「好き」や「疑問」からでもいいんです。まずは身近なところから探してみましょう。</p>
0:57		<p><生徒 A> じゃあ温暖化の問題！……でも、実感がわからないな。どこから始めよう…、</p>
1:04		<p><生徒 A> まずは、ここ千西市の気温が昔とどう違うかから調べてみます！</p>
1:10		<p><生徒 B> 僕は、通学路の農家さんが果物を捨てていた理由が知りたいです。もったいないなって思っ</p>
1:17		<p><先生> どちらも素晴らしい視点ですね！</p>
1:20		<p><生徒 C> 私はネットで見た「地域の活性化」にします。</p>
1:24		<p><生徒 D> あ、それ面白そう。俺も同じのにしようっと。</p>
1:28		<p><生徒 C> ちょっと、真似しないでよ。ズルい！ <生徒 D> 別にいいじゃん、自分だってネットの真似でしょ。</p>

1:36	 <p><先生> さて、CさんとDさんがもめていますね。皆さんはどう思いますか？</p>
1:44	 <p><先生> 探究のテーマを決める時、他の人と同じでも良いと思いますか？ ワークシートから、自分の考えに近いものを選んでみてください！</p> <p>テーマ設定について、他者と同じものを選択することの是非について問いかけ、生徒に自身の考えの整理を促すとともに、知的財産の視点への導入を行います。</p> <p>探究テーマの参考例：経済産業省の「未来の教室」 https://www.meti.go.jp/policy/servicepolicy/mirai_no_kyoshitsu/mirai_no_kyositsu.html</p>

② ワークシート記入（1 分間）

ワークシート設問

C さんと D さんのやり取りを聞いて、探究のテーマを決める時の考え方として、あなたはごどう思いますか？自分の考え方に一番近い選択肢を選んでください。

- () ①テーマは必ず全員違ふものでないといけない。
() ②たまたま同じになってしまった場合は仕方ないが、他の人の真似をするのは良くない。
(☒) ③他人と同じテーマでも、自分なりの視点や考え方で探究活動に取り組めば問題ない。

【解説例】

① テーマは必ず全員違ふものでないといけない

探究のテーマは独創的でなければならないという思い込みあるいは、「テーマ」そのものを独占できると考えてしまっています。

テーマやアイデアそのものは「みんなの共有財産」です。例えば「地球温暖化」というテーマを誰か一人が占有してしまつたら、他の人は何も研究できなくなってしまう。

② たまたま同じになってしまった場合は仕方ないが、他の人の真似をするのは良くない

「真似＝悪」という思い込みがあります。

先人の優れた考えをルールの下で「参考にする」ことは、新しい価値を生むための正当なステップです。全く同じものをコピーするのは盗用ですが、良い手法や切り口を真似して自分なりに解釈し、改良や深化を図っていく姿勢は、研究にあたって必須であるといえるでしょう。

③ 他人と同じテーマでも、自分なりの視点や考え方で取り組めば問題ない【正解】

同じテーマでも、自分の視点や考えで取り組むことに価値があります。

参考：著作権法で保護される対象は、テーマそのものではなく、それをどう表現したかという具体的な表現です。同じリソグを描いても、画家によって全く違ふ絵になるのと同じです。

時間があるようであれば、「そう考えた理由」も書かせてみてください。すぐに言語化できない生徒も想定されますので、あとで振り返ってまとめて（宿題として）理由を考えさせてもよいでしょう。


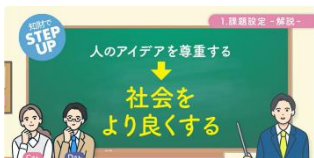



<1 分経過後、解説動画を再生してください。>

指導のヒント：

生徒がテーマに悩んでいるときは、「既存のアイデアに『+ α 』の工夫を加えること」も立派な知的創造であることを伝えてください。ゼロから 1 を生み出すことだけが知財ではなく、1 を 1.1 や 2 にする「改良」や「組み合わせ」も、特許や実用新案として認められる立派な価値であることを強調しましょう。

③ 解説動画（1分51秒）

時間	画面	セリフ
0:00		
0:05		<p><先生> 結論から言うと、答えは③。</p>
0:09		<p><先生> 自分が取り組みたいテーマだと考えるなら、同じものを選んでも OK です。</p>
0:16		<p><先生> テーマは同じでも、切り口や表現を自分なりの視点で考え取り組んでいけば、クラスメイトのものと異なるオリジナルなものが生まれるはずです。</p> <p>テーマ設定が他者と重複すること自体は問題なく、探究の切り口(着目点・情報収集先の選別等)や、まとめ表現方法を各自で考えて進めていくことが重要であること、これによって同じテーマでも過程・成果は大きく変わることを伝えます。</p>
0:28		<p><先生> ところで、Cさんが「真似された」と嫌な気持ちになったのは、自分のアイデアに価値を感じている証拠。それは素晴らしいことです。</p>
0:39		<p><先生> Dさんも、魅力的なアイデアだからこそ惹かれたんですよね。</p> <p>「真似された」と感じる生徒の感情は、自分のアイデアに価値を感じている証拠として肯定的に捉え、アイデアを保護・活用できる仕組みである知的財産権の紹介へ接続させています。</p>
0:45		<p><先生> 実は社会には、アイデアのような形の無いものの価値を守る「知的財産権」という仕組みがあります。</p>
0:54		<p><先生> 例えば、新しい技術に関するアイデア、すなわち発明は、「特許」として保護されることで、産業の発達に役立っています。</p>

1:05		<p><先生> こうした仕組みのもと、世の中の技術は改良の積み重ねで発展してきているんですね。</p>
1:13		<p><先生> つまり、「人のアイデアにリスペクトの気持ちを持ち、尊重して活用すること」は、社会をより良くするために欠かせない姿勢なんです。</p> <p>様々な世の中の課題に対して誰かが「もっと良くしたい」と工夫をし、これらの新しい「アイデア」の価値を認め、社会において大切に守っていくための仕組みが「知的財産権制度」です。 知的財産権には特許庁の所管する「産業財産権」と文化庁が所管する「著作権」のほか、農林水産省が所管する「育成者権」等があります。</p> <p>〔1〕産業財産権(特許庁が所管): 特許権: 新しい「発明」を保護し、産業の発達を目指すものです。 実用新案権: 物品の形状など、小さな工夫(考案)を保護します。 意匠権: 物品の意匠(デザイン)を保護し、創作を奨励することにより、産業の発達を目指すものです。 商標権: 商品やサービスの名前、ロゴマークなどの「ブランド」を保護します。シーン 3・4 の「発銘庵」や「ちざいるか」がこれに該当します。</p> <p>〔2〕著作権(文化庁が所管): • 思想や感情を創作的に表現した「著作物」(文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの)を保護します(著作権法第2条第1項より)。 • 登録は不要で、創作した瞬間に権利が発生します。</p> <p>〔3〕育成者権(農林水産省が所管) • 品種の育成の振興と種苗の流通の適正化を図り、農林水産業の発展に寄与することを目的として、育成した植物の新品種を保護します。</p> <p>参考資料: 学習用資料『知的創造活動と知的財産』(INPIT Web サイトより) https://www.inpit.go.jp/jinzai/educate/kyouzai/index.html</p> <p>(参考)生徒 C と D がテーマの重複でもめています。探究のテーマ選択自体は、知的財産権制度での保護対象にはあたりません(例えば、「地球温暖化」という探究テーマを特定の個人に独占させることは適当といえないこと等で説明ができます)。一方、探究の過程で作成した表現には著作権が発生するほか、探究の過程で生まれた新規性・進歩性等のあるアイデア(技術的な発明等)は要件を満たせば特許を受けられる可能性があります。</p>
1:24		<p><生徒 C> なるほど。……技術・アイデアによる産業発達……じゃあ、私は「地域活性化」をより具体化して「デジタル技術を活用した地域振興」をテーマにしてみます。</p>
1:37		<p><生徒 D> じゃあ俺はアナログに「地元の名産品や食べ物」での地域振興にしようかな。</p>
1:43		<p><生徒 D> 同じ「地域の活性化」でも、それぞれ違う方向に進んでいって面白くなりそう！</p>

④ ワークシート記入（1 分間）

設問

解説動画をみて、括弧内を埋めましょう。

C さんが「真似された」と少し嫌な気持ちになったのは、自分のアイデアに（ 価値 ）があると思ったから。
探究活動では、互いのアイデアを（ 尊重 ）し合いながら、オリジナルの活動に取り組む。

【解説例】

自分のアイデアが他人に真似されて嫌だと感じるのは、そのアイデアに「価値」があると感じているからこそではないでしょうか。C さんは、この価値あるアイデアを D さんが安易に利用しようとしたために不愉快に感じたということです。アイデアや表現は物理的に存在するものではないので、シェアがしやすい一方でコピーもされやすいのが特徴です。こうした形のない価値を守るための社会の仕組みとして、「知的財産権」が紹介されていました。

探究テーマ自体はそのまま独占できる権利になるものではないということも紹介されていましたが、ここで大切なのは、相手のアイデアを「尊重」する姿勢です。お互いのアイデアの価値を認識し、尊重しながら利用することを、社会とつながりながら進めていく探究活動では特に意識させたいものです。

指導のヒント：

先生から以下のような一言投げかけると、より自分事化が進みます。

「みんなも、自分が一生懸命考えたゲームの攻略法や、工夫したノートの取り方を、断りもなく自分の手柄にされたらどう感じるかな？」

「逆に、『それ、すごくいい視点だね！参考にしたい？』と言われたら、どんな気持ちになる？」

ねらい：「無断で盗用される不快感」と「認められて参照される喜び」の違いを実感させ、「尊重＝コミュニケーション」であることを伝えます。

【2】 動画 2 情報収集

(このシーンで触れるポイント)

探究の基本


- 先人の知恵や現場の声を集めにいこう
⇒調べ方は、ひとつじゃない！

知財で STEP UP

- 専門知・技術情報が企業戦略決定の道しるべに使われています

① 問題動画 (1 分 12 秒)

時間	画面	セリフ
0:00		
0:05		<先生> 次は「情報収集」のステップです。テーマについて詳しく調べると、問題の原因や世の中のいろいろな取組が見えてきますよ。
0:16		<生徒 A> 最新の天気はネットでわかるけど、昔の正確なデータってどこにあるんだろう？
0:23		<生徒 B> 捨てずに「加工食品」にする工夫もあるみたい。でも、あの農家さんはなぜそうしないんだろう……直接聞いてみてもいいのかな？
0:32		<生徒 C> SNS 活用に VR 観光……事例はいっぱい出てくるけど、本当に効果があるのはどれだろう？ 詳しい人いないかな。
0:43		<生徒 D> いちいち調べるの、正直 面倒くさいなあ。よし、生成 AI に全部まとめてもらえばいいかな。
0:51		<先生> さて、情報収集を進める中で、4 人はそれぞれ違う壁にぶつかったようです。

<p>0:59</p>	<div data-bbox="268 168 582 324"> <p>ワークシート</p> <p>?</p> <p>どのようなことに注意して調べると良い?</p> <p>ワークシートで適切なと思う選択肢を選びましょう</p>  </div> <div data-bbox="614 179 1401 313"> <p><先生> 皆さんは、4 人がそれぞれどのようなことに注意して調べると良いと考えますか？ ワークシートで適切だと思う選択肢を選んでください。</p> </div> <div data-bbox="268 347 1401 432" style="background-color: #e6f2ff;"> <p>データの所在、インタビューの可否、AI の利用など、調査方法によって異なる注意点があることを意識させます。</p> </div>
-------------	--

②ワークシート記入（1 分間）

設問：Aさん、Bさん、Cさん、Dさんは、それぞれどのような点に注意して調べると良いと考えますか？それぞれ、調べ学習のやり方として適切だと思う選択肢を選んでください。

Aさん『千西市の昔の気温の正確なデータはどこで調べられるのかな？』

- () ①千西市の気温について調べている個人サイトがないか探してみる
- (☒) ②気象庁のデータベースを調べてみる
- () ③SNS で地元の高齢者に昔の体感温度を聞いてみる

Bさん『あの農家の人は作った果物をどうして捨てている？』

- (☒) ①農家の人に直接インタビューしてみる
- () ②農業に関する本を読んで、一般的な理由を推測する
- () ③SNS で「規格外品をどうしているか」を質問して、回答を集める

Cさん『インターネットで見つけた以外の地域活性化の効果的な取り組みはあるかな？』

- (☒) ①地域振興に取り組む専門家や自治体の担当者に話を聞いてみる
- () ②学校の先生や友達に話を聞いてみる
- () ③SNS で地域観光の活性化策について質問してみる

Dさん『生成 AI にまとめてもらう？』

- () ① 生成 AI は最新の正しい情報を教えてくれるので、そのままレポートに写す
- () ② 生成 AI は間違った情報を出すことがあるので、絶対に使わない
- (☒) ③ 生成 AI が示した情報は、必ず公的な統計や現地の資料で事実確認してから使う

【各選択肢の解説例】

Aさん『千西市の昔の気温の正確なデータはどこで調べられるのかな？』

- ① 個人サイトを探す：個人サイトは独自の視点があり参考にはできますが、数値データの正確性や信頼性が保証されているとは限りません。探究の根拠とするには不十分な場合があります。
- ② 気象庁のデータベース（正解）：国や自治体が提供する公的なデータは信頼できる情報源です。正確な過去の気温を知るには、このような一次情報を探するのが基本です。
- ③ SNS で詳しい人に聞く：SNS は情報の速報性はありますが、発信者が本当に詳しい人か、そのデータが正確かを判断するのが困難です。特にこの設問では体感温度（主観的な体験談）を聞くことで、正解である気象庁の客観的なデータとの違いを学ぶ機会にしています。

Bさん『あの農家の人は作った果物をどうして捨てている？』

- ① 直接インタビュー（正解）：「なぜ捨てているのか」という現場の理由は当事者に直接聞くのが最も確実な「一次情報」といえます。ただし、相手の時間を無駄にしないよう事前の下調べが重要です。
- ② 本から一般的な理由を推測する：本による調査は情報収集としては有効ですが、あくまで一般論に留まります。『あの農家の人は』という固有の理由にたどり着くには直接取材することがより有効であることから、ここでは①を正解としています。
- ③ SNS で質問して回答を集める：不特定多数から広く意見を集めることはできますが、Bさんが知りたい特定の農家さんの事情に対する答えは得ることが困難です。また、SNS では自身と意見や立場の近い者とのつながりが強くなるため、こうした環境での調査では対象及び結果に大きな偏りが生じることに注意が必要です。

Cさん『インターネットで見つけた以外の、地域活性化の効果的な取り組みはあるかな？』

- ① 専門家・担当者に聞く（正解）：ネットで見つかる事例以上の深い知見やその地域の実情に即した課題を知るには、専門知識を持つ方に当たるのが最も確実です。
- ② 先生や友達に聞く：身近な人の意見を聞くのは「整理・分析」のヒントにはなりますが、「地域活性化の効果的な取り組み」といった専門性の高い課題に対しては、専門家などに聞いてみる必要があります。
- ③ SNS で活性化策を質問する：アイデアの種は集まるかもしれませんが、効果や根拠の裏付けが乏しく、そのまま探究の材料にするにはリスクがあります。

Dさん『生成 AI にまとめてもらう？』

- ① 生成AIは必ず正しいという誤解：生成 AI は情報収集の可能性を広げることができる有用なツールです。適切に利用すれば探究を助けるヒントを得られる可能性があるものですが、そのまま確認・検証することなく書き写すのではなく、必ず他の情報での裏取りが必要です。
- ② 生成AIは間違いや嘘があるから使わないという学習機会の遠ざけ：生成 AI は事実と異なる結果を出力する（ハルシネーション）ことや、バイアスのかかった結果を出力すること等がありますが、それを理由に完全に避けるのではなく、その特性を理解して活用する姿勢が大事です。

- ③ 内容を確認めながら使う(正解): 生成 AI は事実と異なる結果を出す可能性があるため、元の情報(ソース)を確認する等により、結果が正しいことを確認することが必要です。AI の結果をそのまま鵜呑みにせず、自分の目で見極めることが大切です。

時間があるようであれば、「考えた根拠や気付いたことをメモしておきましょう。また、他の人の意見も聞いてみましょう。」の欄も書かせてみてください。すぐに言語化できない生徒も想定されますので、あとで振り返ってまとめて(宿題として)理由を考えさせてもよいでしょう。

<1 分経過後、解説動画を再生してください。>

指導のポイント

生徒に解説する際は、以下のような構成をイメージさせると理解が深まります。今回の A~D さんのケースを当てはめてみてください。

- Aさん: 客観的 × 一次情報(気象庁データベース)
- Bさん: 主観的 × 一次情報(農家へのインタビュー)
- Cさん: 専門的 × 一次情報(専門家への聞き取り)
- Dさん: AI 生成物(二次・三次情報の混成)→ **必ず他の情報で裏取りが必要**

<情報の3つの階層>

一次情報(生データ): 自分が測った気温や、信頼できる機関(気象庁等)の観測データそのもの。※

二次情報(解析): そのデータを使って「今年は暖冬だ」と分析したニュースや論文。




三次情報(まとめ): それらのニュースをさらに要約したまとめサイトや AI の回答。

※探究学習では、自分が直接調べた情報を一次情報として、他者が調べてまとめ公表した情報を二次情報とシンプルに分けることがありますが、ここでは気象庁のデータは情報の正確さという点で一次情報に分類しました。

③ 解説動画 (1 分 20 秒)

時間	画面	セリフ
0:00		
0:05		<p><先生> さんの答えは②です。信頼できる情報源を選び取るのが大事ですね。</p>
0:11		<p><先生> 今回なら気象庁でしょうか。</p>
0:14		<p><先生> まずは国や自治体のデータなど、公的機関の一次情報を探るのが基本ですよ。</p> <p><生徒 A> 早速、データベースで調べてみます！</p> <p>・ 一次情報の重視: 気象庁のデータベースや自治体の統計など、加工されていない元のデータ(一次情報)を探ることが基本です。</p> <p>・ 公的なデータベースの活用:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ RESAS(地域経済分析システム): 地域経済の現状を可視化するツールで、客観的な分析に非常に有効です。 https://resas.go.jp/ ➢ 政府統計(e-Stat): 日本のあらゆる統計データが検索可能です。 https://www.e-stat.go.jp/ ➢ J-PlatPat(特許情報プラットフォーム): 特許や商標を検索できる無料データベースです。 https://www.j-platpat.inpit.go.jp/ ➢ CiNii(学術情報ナビゲータ): 論文、図書・雑誌などの学術情報で検索できるデータベースです。 https://cir.nii.ac.jp/ J-STAGE: 日本から発表される科学技術情報に関するジャーナルや会議資料が閲覧できます。 https://www.jstage.jst.go.jp/browse/-char/ja <p>(参考)</p> <p>生徒 A～D のテーマの場合には、例えば以下サイト等の利用も考えられます。</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 気象庁の各種データ・資料: 気象庁の持つ様々なデータが公開されています。 https://www.jma.go.jp/jma/menu/menureport.html ➢ 消費者庁「目指せ食品ロス・ゼロ」: まだ食べられるのに捨てられる「食品ロス」を減らすため、その現状、削減のコツ、関連する取り組みを分かりやすく発信する特設 Web サイトです。 https://www.no-foodloss.caa.go.jp/ ➢ 消費者庁「食品ロス削減の取組事例」: 食品ロス削減に向けた取組を行っている生徒・学生の取組が紹介されています https://www.caa.go.jp/policies/policy/consumer_policy/information/food_loss/case/student.html ➢ 観光庁「観光地域づくり事例集」: 日本各地で熱意と創意工夫による魅力的な観光地域づくりが行われており、このような地域の取組の一部を紹介し、観光地づくりに取り組む方々へ広く参考となるよう事例をまとめています。 https://www.mlit.go.jp/kankocho/jirei_shien/kankochiikizukuri.html

0:24	 <p><先生> Bさん、Cさんの答えはどちらも①です。</p>
0:28	 <p><先生> 当事者や専門家に直接取材するのはグッドアイデアですね。</p>
0:33	 <p><先生> ただし、相手の時間を無駄にしないよう、事前の下調べは忘れずに！</p> <ul style="list-style-type: none"> 事前準備の徹底: 相手の時間を無駄にしないよう、事前に調べられることは調べ、取材の目的や趣旨を整理したうえで臨むこと。 取材時のマナー: 取材内容を録音・録画する場合は必ず許可を得ること。また、取材した内容の利用目的や利用範囲を事前に伝え、承諾を得ること。
0:39	 <p><生徒 B> 取材 OK もらえました！ 行ってきます！</p>
0:43	 <p><生徒 C> もう少し詳しく調べてから、観光協会の人に話を聞きに行こうかな。</p>
0:50	 <p><先生> Dさんの答えは③です。生成 AI は便利ですが、</p>
0:55	 <p><先生> 誤った内容を生成することもあるので、基の情報を確認していく作業が必要です。</p> <ul style="list-style-type: none"> 情報の真偽確認(ファクトチェック): 生成 AI は事実と異なる回答を生成すること(ハルシネーション)があります。必ず、信頼できる情報源で裏付けを取るよう指導します。 AI の回答は「ヒント」: AI の出力をそのまま利用するだけでは「自分の探究」とは言い難いでしょう。生成 AI は一つのツールとして捉えつつ、あくまでも自らの考え・判断において情報収集を進めていくことが深い探究活動につながることを伝えます。 <p>(参考)</p> <ul style="list-style-type: none"> 文部科学省「初等中等教育段階における生成 AI の活用に関するガイドライン(Ver.2.0)(令和 6 年 12 月 26 日公表)」 https://www.mext.go.jp/a_menu/other/mext_02412.html 文部科学省「学校現場における生成 AI の利用について」 https://www.mext.go.jp/zyoukatsu/ai/

1:02	 <p data-bbox="608 219 1031 280"><生徒 D> しょうがない、情報のソースも調べます！</p>
1:06	 <p data-bbox="608 412 1254 472"><先生> ネット検索だけでなく、公的データベース、取材、生成 AI……。</p>
1:13	 <p data-bbox="608 591 1385 685"><先生> 自分の探究にあわせたアプローチを使い分け、情報を集めていきましょう！</p>

④ ワークシート記入（1 分間）

設問:解説動画をみて、括弧内を埋めましょう。

- 一次情報を調べる場合、まずは(**公的機関**)のデータベースなどを調べてみると良い。
- (**当事者**)や(**専門家**)への取材も有効な情報収集の手段である。

【解説例】

「公的機関」のデータベースについて

信頼できる情報源を選び取ることが、探究の質を高める第一歩です。具体的には、気象庁のような国や自治体のデータなど、公的な一次情報を探することが基本となります。ビッグデータを可視化できる「RESAS(地域経済分析システム)」なども、客観的な根拠を得るための手段として有効です。

「当事者」や「専門家」への取材について

インターネットや本での調査だけでなく、現場の生の声を聞くことも非常に重要です。農家の方のような「当事者」や、自治体や観光協会等の担当者といった「専門家」に直接インタビューすることで、数値データだけでは見えてこない具体的な課題や背景を知ることができます。ただし、取材相手の時間を無駄にしないよう、事前の下調べを行ってポイントを整理しておくようにしましょう。

指導のポイント:

Aさん～Dさんの行動から探究学習の要点を一言で表すと次のようになります。

A さん: 正確なデータは「公的機関のデータ」から

B さん: 「なぜ?」の答えは「現場」にある

C さん: ネットの「外」に答えを探しに行こう

D さん: 生成 AI は「賢いパートナー」として使おう(ダメな使い方:AI の回答をそのまま信じてコピペする。)

【3】 動画 3 整理・分析

(このシーンで触れるポイント)

探究の基本



- 課題解決のために、収集した情報を整理して利用しよう
⇒大切なのは、情報の『使い方』！

知財で STEP UP

- 先人の成果をルールのもとで活用しよう

① 問題動画 (1 分 20 秒)

時間	画面	セリフ
0:00		
0:05		<p><先生> さあ、次は「整理」と「分析」です。集めた情報を整理・分析して、自分なりの解決策や新たな問題点を見つけましょう！</p>
0:17		<p><生徒 A> あれ？ この文章、どこかのサイトのコピーだっけ……自分で考えた文章だったっけ？</p>
0:25		<p><生徒 B> 加工食品にする工夫について農家さんは悩んでたけど、地元で人気の「発銘庵(はつめいあん)」のお菓子なら作れそうだし、真似しちゃえば売れるんじゃないかな？ 名前やパッケージも似せたらよく売れそうだ！</p>
0:38		<p><生徒 C> 私は地域振興の PR 動画を作ります！ 観光協会のホームページにある写真や動画を使えば、簡単に良いものが作れそう。</p>
0:49		<p><生徒 D> 俺は考えるのが面倒だから、AI に「地域振興の斬新なアイデア」を出してもらって、そのまま使っちゃおうと。</p>
0:56		<p><生徒 C> それ、「自分のアイデア」って言えないよね！</p>

1:00	 <p><先生> さて、4 人の進め方には、実はトラブルにつながる「危ない点」がいくつかあります。</p>
1:08	 <p><先生> 皆さんは、それぞれ何に気をつけるようアドバイスしますか？ ワークシートの選択肢から選んでください。</p>

② ワークシート記入（1 分間）

設問:それぞれの進め方について、あなたなら4人にどんなアドバイスをしますか？ 自分の考えにより近いものを選んでください。

A さん『この文章ってどこかのサイトのコピーだっけ……自分の言葉だっけ？』

- () ①自分独自の考えや意見をまとめるためなら、文献の内容は自由に利用できるのも、情報はどんどん盛り込んだ方がよい
- () ②学校などの教育現場でなら文献の内容は自由に利用できるのも、高校生のうちは、出典を書かなくても情報を自由に使う方がよい
- (○) ③他人の文章を引用する場合は、他者のアイデアを尊重して、誰のどんな資料からの出典なのかを明示した方がよい

B さん『発銘庵の人気のお菓子里に似せたお菓子を作れば売れるんじゃないかな』

- () ①お客さんに発銘庵のお菓子だと思って買ってもらえるように、商品名やパッケージを同じにした方がよい
- (○) ②発銘庵の信用や商品の人気にタダ乗りして儲けるようなことはしてはいけない
- () ③発銘庵のお菓子と全く同じでなければ、問題ない

C さん『観光協会の HP の写真や動画で PR 動画を作ろう』

- () ①観光協会の HP にある写真や動画なら、地域観光の活性化を目的とした PR 動画に自由に使っても問題ない
- (○) ②インターネット上にある写真や動画等には著作権があるため、無断で利用してはいけない
- () ③写真や動画に人が映っている場合は、権利が発生するため、人が映っていないものだけを使用する必要がある

D さん『生成 AI のアイデアをそのまま使っちゃおう』

- (○) ①生成 AI の生成結果をそのまま自分のアイデアとして利用するのではなく、自分の考え・切り口で整理・分析していくべき
- () ②生成 AI の利用はズルいので使うべきではない
- () ③他の人も生成 AI を使って同じアイデアを出してくる可能性があるため、とにかくもっと多くの案を生成する必要がある

【各選択肢の解説例】

A さん『この文章ってどこかのサイトのコピーだっけ……自分の言葉だっけ？』

- ① 文献の内容は自由に利用できる：自分の考えをまとめるためであっても、他人の著作物を自由に利用することはできません。また、自分のものとして扱うことももちろんできません(引用等、一定の要件のもと許諾を必要とせず利用できます)。自身の表現の部分と、引用箇所を区別したうえで、適切に出典等を示すことができなければ、自分の探究部分や論拠が不明確になり、内容の信頼性も下がってしまいます。
- ② 教育現場なら自由に使える：教育目的での利用には一定の例外がありますが、何でも自由に使ってよいわけではありません。社会でも通用する正しい引用の仕方を身につけることが大切です。
- ③ 出典を明示する(正解)：他人の文章を「引用」として示し出典を明らかにすることは、他者のアイデアを尊重する姿勢といえます。正しい引用により内容の信頼性が高まり、自分の探究部分が明確になります。

B さん『発銘庵の人気のお菓子里に似せたお菓子を作れば売れるんじゃないかな』

- ① 商品名やパッケージを同じにする：他人が積み上げてきたブランドや信頼を勝手に利用する行為となります。発銘庵の顧客に誤解を生じさせるだけでなく、元のブランド(発銘庵)の価値を傷つけることにもなりかねません。また、元のブランドが商標登録されている場合には、商標権の侵害にあたる可能性があります。
- ② タダ乗りしてはいけない(正解)：他者のブランドへの「タダ乗り」は、相手が長年積み上げてきた信頼を毀損しかねない行為であるため認められません。まずは自分自身でオリジナルの商品名を考えるようにしましょう。
- ③ 全く同じでなければ問題ない：全く同じでなくても、類似と判断されれば商標権侵害にあたります。「J-PlatPat」などのデータベースを使用して、似たような登録商標がないか調べておくことが推奨されます。

C さん『観光協会の HP の写真や動画で PR 動画を作ろう』

- ① 目的が「地域活性化」なら自由に使ってよい：「地域活性化」という目的であっても、他人の著作物を無断で利用できるわけではありません。他の目的の場合と同様に、利用規約等を確認し、ルールを守する必要があります。
- ② 著作権があるため無断利用禁止(正解)：ネット上の写真や動画には「著作権」があります。利用したい場合は、許諾を得るか、示されている利用規約等に従って正しく利用しなければなりません。
- ③ 人が映っていないければよい：人が映っている場合は「肖像権」なども関係しますが、景色や物だけの写真であっても、それを撮影・作成した人の「著作権」が存在します。人が映っていないからといって自由には使えるわけではありません。

ん。

Dさん『生成 AI のアイデアをそのまま使っちゃおう』

- ① 自分の考えを加えて整理・分析する(正解): 生成 AI の結果をそのまま用いることは、探究の「整理・分析」の手法として十分とはいえません。それは「あなたの探究」ではなくなってしまう。AI が出した結果はあくまでヒントとして活用し、自分の考えや収集した情報を加えて深掘りしていくようにしましょう。
- ② ズルいので使うべきではない: 生成 AI は適切に利用すれば探究を助けるヒントを得られる可能性があるものであり、情報技術活用の面からも一律に禁止(ズルいと断定)することは適切ではありません。自分の探究を深めるためのあくまで補助として、積極的に使うことも検討に値するでしょう。
- ③ とにかくもっと多くの案を出す: 生成 AI を使って大量の案を出すことも一つの策ではありますが、それらを自身の考えや自身の収集した情報を基に自ら整理・分析していくことが、ここでは重要です。

時間があるようであれば、「考えた根拠や気付いたことをメモしておきましょう。また、他の人の意見も聞いてみましょう。」の欄も書かせてみてください。すぐに言語化できない生徒も想定されますので、あとで振り返ってまとめて(宿題として)理由を考えさせてもよいでしょう。

<1 分経過後、解説動画を再生してください。>

指導のポイント:

登場人物のAさん～Dさんのような行動をする生徒に、実際にアドバイスするならば以下のような言葉掛け案が考えられます。

【Aさんへ】「自分の考え」と「他人の考え」の境界線

「探究学習で一番大切なのは、あなたの独自の視点です。他人の文章を自分のもののように扱う(コピペする)のは、自分の思考を止めてしまうこと。」「どこまでが借りたもので、どこからが自分の考えか」をはっきりさせるために、出典を明記しましょう。それは、他者の努力を尊重すると同時に、あなたの研究の信頼性を高めることにもなります。」

【Bさんへ】「真似る」と「学ぶ」の違い

「良いアイデアを参考にするのは大切ですが、相手の「看板」や「信用」をそのまま盗むのはルール違反です。発銘庵のお菓子がなぜ人気なのかを分析し、その本質を学びつつ、あなた自身のオリジナリティを発揮することで、新しい価値が生まれます。」


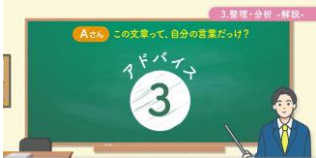



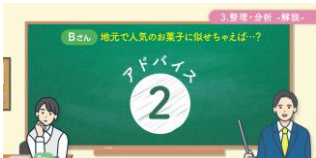
【Cさんへ】デジタル時代の「マナー」と「権利」

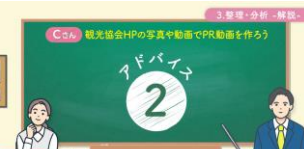

「ネットにあるものは「自由(無料)」に見えますが、「自分勝手に使っていい」わけではありません。写真や動画の向こう側には、それを作ったクリエイターがいます。「応援したい地域の PR だからこそ、地域の素材を正しく扱う」。利用規約を確認したり、許可を取ったりする手間を惜しまないことが、プロの探究への第一歩です。」


【Dさんへ】AI は「素材」であって「完成品」ではない

「生成 AI は便利なツールですが、その中身は膨大な他人のデータの集合体です。AI が出した答えをそのまま自分の手柄にすると、知らず知らずのうちに誰かの権利を傷つけてしまう(権利侵害)かもしれません。AI が出したアイデアを「一つの材料」として、自分の頭で練り直すことが、AI 時代の賢い活用術です。」

③ 解説動画（2分05秒）

時間	画面	セリフ
0:00		
0:05		<p><先生> Aさんへのアドバイスは③です。</p>
0:08		<p><先生> 文章の出典を明らかにしながら整理しましょう。</p>
0:12		<p><先生> 他人の文章は「引用」として示すことで、自他の考えが区別でき A さんの探究部分が明確になりますし、内容の信頼性も高まります。</p> <p>正しい引用の要件(著作権法第32条)※文化庁・講習会資料より 他人の著作物を許諾なく利用するためには、以下の条件をすべて満たす必要があります。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. すでに公表されている著作物であること：未公表の著作物は引用できません。 2. 公正な慣行に合致すること： <ul style="list-style-type: none"> ・引用を行う必然性があること ・明瞭区別性：自分の文章と引用部分が明確に分かれていること(「」の使用や段落落とし)。 ・主従関係：自分の意見が「主」であり、引用がそれを補強するための「従」であること。 3. 引用の目的上「正当な範囲内」であること：報道、批評、研究など、引用が必要な正当な理由があること。 4. 出所を明示すること：出典(著者名、タイトル、掲載ページ、URL(Webの場合)など)を記載すること。 <p>参考資料</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 文化庁『著作権を学ぶ(教材・講習会)』 https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokaisetsu/ ➢ 公益社団法人著作権情報センター『5分でできる著作権教育 2.0』 http://school.cric.or.jp/ ➢ 公益社団法人著作権情報センター『はじめての著作権講座Ⅱ』 https://www.cric.or.jp/publication/pamphlet/doc/hajimete2.pdf ➢ 近畿大学中央図書館レファレンス課『引用と参考文献の書き方』 https://www.clib.kindai.ac.jp/search/pdf/guide_quote.pdf
0:23		<p><生徒 A> では、出典の書き方とか、正しい引用の仕方を、調べてみます！</p>
0:30		<p><先生> Bさんへのアドバイスは②です。</p>

0:33		<p><先生> 他者のブランドへのタダ乗りはいけませんね。発銘庵が積み上げてきた信頼を壊しかねません。</p>
0:41		<p><先生> どうしてもそのブランドの力が必要なら、コラボの話をご提案するのもよいかもしれません。</p> <p>• ブランドの信頼: 生徒 B の提案は、「発銘庵」が長年築いてきたブランド(品質等への信頼)にフリーライドするものであり、生徒 B の商品を発銘庵の商品と誤認するなど消費者に混乱を生じさせ、結果的に発銘庵のブランド価値を損なわせてしまう可能性があります。これを例に、顧客等からの信頼(ブランド)は企業等にとって大切な財産であること、これを尊重することの重要性などを生徒に伝えます。また、ブランドを保護する手段として、商標権の取得・活用があることも併せて伝えます。</p>
0:47		<p><生徒 B> そうか……。まずは自分でオリジナルの商品名を考えてみようかな。</p> <p>高校生がブランドをつくり、商標登録を行って、取組・活動に活用している事例があります。商標として保護することで、ブランド化の方策や戦略を生徒が実体験することができるほか、企業等と連携した商品展開に結びついた実践的な学びが深まるなどの効果がみられています。</p> <p>• (参考)高校生がブランドを活用している例</p> <p><みなとちゃん> 商標登録 6131272 茨城県ひたちなか市那珂湊を盛り上げるため那珂湊高校生が考えたひたちなか市準公認のキャラクターで、商標登録されています。</p> <p><シンデレラネオパーク> 商標登録 6244068 熊本県立熊本農業高等学校畜産科の生徒が開発したブランド豚を「シンデレラネオパーク」と名前を付けて、商標登録されています。</p>
0:53		<p><先生> Cさんへのアドバイスは②です。</p>
0:57		<p><先生> 写真や動画は「著作権」で守られているので、許諾を得て利用する必要がありますね。利用規約が示されているなら、それを守れば許諾不要で使えるかもしれません。</p> <p>「写真や動画は『著作権』で守られているので、許諾を得て利用する必要がありますね。」と解説していますが、学校教育の現場では、一定の条件のもとで著作権者の許諾なく著作物を利用できます(著作権法第 35 条)。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 非営利目的で設置された教育機関であること。 • 「授業」での利用であること。 • 利用者は「教育を担任する者」や「授業を受ける者」であること。 • 必要と認められる限度の利用であること。 <p>参考資料</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 学校における教育活動と著作権 令和 5 年度改定版(文化庁 Web サイト) https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/seidokaisetsu/pdf/93869701_01.pdf

	<p>➢ 5分でできる著作権教育2.0((公社)著作権情報センターWeb サイト) http://school.cric.or.jp/</p> <p>授業外での発表機会へ展開するケースも多い探究学習では、当初より著作権に留意して進めるよう指導することが望めます。</p> <p>参考資料</p> <p>➢ すごくわかる著作権と授業 利用許諾の取り方(大学 ICT 推進協議会 Web サイト) https://copyright-edu.axies.jp/sugowaka35/permission/</p> <p>(参考) 著作権者が一定の条件のもとで自由な利用を許可している著作物もあります。 クリエイティブ・コモンズ・ライセンス(CC)は、コンテンツを利用できる条件を著作者自身が表示することのできるルールです。CC のマークを用いて著作者が利用条件を表示している場合には、その条件の範囲内で利用することが可能です。</p>
1:11	 <p>許諾の相談</p> <p><生徒 C> 写真を使わせてもらえないか、観光協会に相談してみます。</p>
1:16	 <p>リスペクトをもって、正しく利用していく</p> <p><先生> みなさんがそれぞれ「使いたい」と考えたのは、それだけ価値があるものだったからでしょう。その価値を生み出した人へのリスペクトをもって、正しく利用していく方法を考えていきましょう。</p>
1:32	 <p>アドバイス ①</p> <p><先生> 最後に D さんへのアドバイスは①です。</p>
1:36	 <p>そのままだ NG!</p> <p><先生> 生成 AI の結果をそのまま出すのは NG です。あなたの探究ではなく AI がやった探究になってしまいます。</p>
1:46	 <p>AIはあくまでヒントとして 整理・分析</p> <p><先生> 生成 AI はあくまで「ヒント」として活用し、これまで収集してきた情報や、自身の考えを加えて整理・分析していきましょう。</p> <p>参考資料</p> <p>➢ 総務省『生成 AI はじめの一步～生成 AI の入門的な使い方と注意点～』 https://www.soumu.go.jp/use_the_internet_wisely/special/generativeai/</p>
1:56	 <p>自分の視点で整理・分析</p> <p><生徒 D> AI の生成結果をヒントに、自分なりの視点で整理し直してみます！</p>

④ ワークシート記入（1 分間）

設問:解説動画をみて、括弧内を埋めましょう。

- 企業等が積み上げてきた信頼や期待の蓄積を（ **ブランド** ）という。
- インターネット上で公開されている写真や動画等には（ **著作権** ）があり、一部の例外を除いて無断で利用はできない。ただし、権利者に（ **許諾** ）を得て利用する方法もある。

【解説例】

「ブランド」について

キャラクターや商品名などにはその作り手や使い手が育ててきた信頼のイメージが蓄積されており、これを「ブランド」と呼びます。他人のブランドの人気に「タダ乗り」する行為は、相手が積み上げてきた信頼を壊しかねない、尊重の姿勢を欠くものです。（また、これらの行為は商標法や不正競争防止法に触れる場合があります）

「著作権」と「許諾」について

インターネット上にある文章、写真、動画などは「著作権」で守られています。これらを自分の作品（PR 動画など）で使いたい場合は、権利者に直接「許諾」を得るか、示されている「利用規約」を遵守して利用する必要があります。

指導のヒント:

1 「許諾」と「利用規約」についての補足

「許諾を得る」と聞くとハードルが高く感じられますが、現代では SNS の投稿ボタンや、フリー素材サイトの「利用規約」に、あらかじめ「こういうルールなら使っていいですよ」という約束（許諾の意思表示）が書かれていることが多いです。「ルールを読んで守ること＝許諾を得て正しく使うこと」とであると教えると、生徒の行動に直結します。

2 教員が授業で使える発問例

「みんなが大好きなキャラクターが全然関係ない怪しい商品のパッケージに勝手に使われていたら、どう感じるかな？」

ねらい:ブランドイメージの毀損や、ファンとしての心理的な違和感から、権利保護の必要性を実感させる。

「『フリー素材』と書いてあっても、実は『商用利用はダメ』とか『加工しちゃダメ』というルールがあることもあるんだ。

これを確認せずに使ったら、どうなると思う？」

ねらい:利用規約を確認する習慣(=責任ある発信)の大切さを学ばせる。

【4】 動画 4 まとめ・表現

(このシーンで触れるポイント)

探究の基本



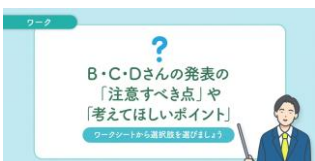
- 意見や考えをまとめて、自分の表現を客観視してみよう
⇒他者に伝える手法を丁寧に選びとろう！

知財で STEP UP

- オリジナルが積み上げてきた信頼に想像をめぐらせよう

① 問題動画 (1 分 40 秒)

時間	画面	セリフ
0:00		
0:05		<p><先生> 最後は「まとめ」と「表現」です。これまでの探究の成果をスライドにまとめて発表しましょう！</p>
0:13		<p><生徒 A> 地球温暖化対策の提案です。根拠として論文のデータを引用しました。出典はこちらのリストをご覧ください。</p>
0:23		<p><生徒 B> 私は規格外果物を使って新商品を開発しました。ほかの商品は一切参考にせず、名前もデザインも 100%自分のアイデアだけで作った、完全オリジナルです！</p>
0:36		<p><生徒 C> 私は PR 動画を作りました。地元の公式キャラ「ちざいるか」を登場させて、魅力をアピールしています！</p>
0:45		<p><生徒 D> 私は AI のヒントから、七色に光る未来の果物「レインボーフラッシュアップル」を考案しました！</p>
0:52		<p><生徒 D> VR で世界中に試食体験を広めることで地域観光を盛り上げる、夢のプランです！</p>

0:58		<p><生徒 C> えー？新しい品種をつくるつもり？ ……あと、VR で試食ってどうやるの？</p>
1:07		<p><先生> A さんは出典を明記し、論拠が明確で素晴らしかったですね。</p> <p><生徒 A> 正しい引用のおかげで、説得力のある発表ができました！</p>
1:18		<p><先生> さて、B・C・D さんの発表には、実はそれぞれ「注意すべき点」や「考えてほしいポイント」が隠れています。皆さんは、それが何か分かりますか？ ワークシートの中から適切な選択肢を選んでください。！</p>

② ワークシート記入（1 分間）

設問：B さん、C さん、D さんそれぞれの「注意すべき点」や「考えてほしいポイント」が何か分かりますか？ 適切な選択肢を選んでください。

B さん『他の商品を参考にするのは一切せず、オリジナル商品を考えました』

- () ①オリジナルであることを示すために、商品名に「®」や「©」のマークをつけておく必要がある
- () ②完全オリジナルの商品名なので、他の人に真似されないよう秘密にしておく必要がある
- (○) ③既存の登録商標と偶然似ていると問題になるので、似た登録商標の有無を調べておくとうい

C さん『地元の公式マスコットキャラクターを使って地域のPR動画を作成しました』

- () ①キャラクタービジネスは複雑なので、地元の公式マスコットキャラクターとはいえ、高校生は使わないほうがよい
- (○) ②公式マスコットキャラクターのイメージを損なわないように、利用する必要性を考えた上で、利用規約を調べ、それに沿って使う必要がある
- () ③地元のキャラクターであれば、地域貢献が目的なので、手続きなしに自由に使ってよい。

D さん『(AIが言っていたから、実現できるはずなので、) 未来型果物の生成と試食体験を提案！』

- () ①斬新な発表内容なので、一刻も早く世界に向けて公表すべき
- () ②実現の方法を教えてもらうため、専門家などのプロにすぐに聞きに行くべき
- (○) ③具体的な実現手段や課題等を考えるため、探究の 4 ステップを繰り返して掘り下げていくべき

【各選択肢の解説例】

B さん『他の商品を参考にするのは一切せず、オリジナル商品を考えました』

- ① 特定のマークをつけておく必要がある：®マークは登録商標をあらわすものですが、今回の B さんの新商品は商標登録しているわけではないため、このマークをつけることは適切ではありません。また、©マークは著作権を意味するものですが、一般的に商品名には著作権が基本的に発生しないものであり、このマークを付けることでその商品名が著作権で保護できるわけでもありません。
(参考) ®は「Registered Trademark」を略したもので、多くの国で登録商標に付けるマークとなっています。日本では正式な表示ではありませんが、商標法第 74 条に「登録商標以外の商標の使用をする場合において、その商標に商標登録表示又はこれと紛らわしい表示を付する行為」はしてはならないと定められているため、登録商標以外には使わない方がいいマークです。また、©は「Copyright」、すなわち「著作権」を意味しますが、著作権法第 17 条第 2 項で「著作者人格権および著作権の享有には、いかなる方式の履行をも要しない。」と定められているため、©をつけなくても著作権は発生します。ただ、これらのマークを適切に使い分けることも大事ですが、それよりも、まずは他者の権利を侵害していないかを確認することが先決です。
- ② 秘密にしておく必要がある：考えた商品名を商標登録したいならば秘密にすることは有効です。しかし、秘密にしているだけでは「実は他人が同じ名前を商標登録していた」という事実がもしあっても気づけません。知らないまま使い始めると、商標権を侵害してしまうリスクがあるので、まずは似た登録商標がないか調べる必要があります。
- ③ 登録商標の有無を調べる(正解)：たとえ本人が「100%自分のアイデア」だと思っていても、世の中にはすでに類似する名前が登録されている可能性があります。たとえ偶然の一致でも(本人の意思は関係なく)商標権侵害にあたる場合があるため、「J-PlatPat」などのデータベースで調査することが重要です。

C さん『地元の公式マスコットキャラクターを使って地域のPR動画を作成しました』

- ① 高校生は使わないほうが良い：高校生であっても、適切な手続きを踏めばキャラクターを利用することは可能です。最初から諦めるのではなく、正しく利用する方法を学ぶことが重要です。
 - ② 利用規約などに沿って使う(正解)：地域の公式キャラクターには、地域のイメージを守るための「利用規約」がある場合があります。イメージを傷つけないよう、申請フォームから申請するなど、定められたルールを確認して活用しましょう。
 - ③ 地域貢献という大義があれば自由に使える：公式キャラクターには、それを作った人の思いや、守るべきイメージがあります。「勝手に使う」のではなく「ルール(利用規約)に従って正しく借りる(使わせてもらう)」。
- 目的が正しいからと言って、確認や手続きを怠らないようにしましょう。そうすることで、その動画を安心して公開でき、権利侵害による思わぬ炎上を避けることにも繋がります。

D さん『(AIが言っていたから、実現できるはずなので、) 未来型果物の生成と試食体験を提案！』

- ① 一刻も早く公表すべき：斬新なアイデアを思いつくのは素晴らしいことですが、中身が伴わないまま発表するだけでは不十分です。また、拙速な発表は特許の要件の一つである「新規性」の喪失を招くことにもなり、特許の取得ができなくなる恐れがあります。
- ② すぐにプロに聞きに行くべき：専門家に聞くのは有効な手段ですが、その前に自分自身で何が課題かを整理する必要があります。事前の調査や仮説なしにプロの時間を奪うのは避けましょう。
- ③ 4 ステップを繰り返して掘り下げ(正解)：斬新なアイデアだからこそ、「どう実現するか」を品種改良(ゲノム編集など)の技術をヒントに、具体的な策を練ることが重要です。課題設定からまとめまでのサイクルを何度も回すことで、探究はより深く、説得力のあるものになります。


時間があるようであれば、「考えた根拠や気付いたことをメモしておきましょう。また、他の人の意見も聞いてみましょう。」の欄も書かせてみてください。すぐに言語化できない生徒も想定されますので、あとで振り返ってまとめて(宿題として)理由を考えさせてもよいでしょう。

<1 分経過後、解説動画を再生してください。>

③ 解説動画（1分49秒）

時間	画面	セリフ
0:00		
0:05		<先生> Bさん、Cさん、Dさんのポイントを解説します！
0:09		<先生> Bさんの答えは③です。
0:12		<先生> 完全オリジナルで作ったとしてもインターネットや J-PlatPat というデータベースで調べてみましょう。
0:20		<先生> 実は似た商品が見つかるかもしれません。登録商標だと偶然似ていただけでもアウトになる場合があります。注意が必要です。
0:30		<生徒 B> 調査しようやく世に出せるものになるんだね。
0:34		<先生> Cさんの答えは②です。
0:36		<先生> 「ちざいるか」の利用規約は確認しましたか？
0:40		<先生> 勝手に使うと「ちざいるか」と地元のイメージを傷つけたとして問題になる恐れもあります。

0:47	 <p><先生> ルールを確認してみましょう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・利用規約について：自治体等のキャラクターや写真には、利用規約(ガイドライン)や使用申請方法等が設定されていることが多く、これを確認のうえ遵守して利用することが重要です。利用申請を生徒自身が行う等の体験は、社会のルールを実感できる良い機会となります。 ・キャラクターの利用について：発表や成果物の作成に際して、生徒がキャラクターを用いた表現を選択するケースが多くありますが、内容に照らしてキャラクターの利用が真に必要なか、一考を促すことが大切です。そのうえで、キャラクターの利用が必要である(キャラクターの起用に効果があるとみとめられる)場合には、キャラクターがもつ影響力・価値を知的財産の観点から実感する学習にも発展させることができます。なお、自治体等のキャラクターに利用規約等が定められている背景には、影響力・価値を持つキャラクターのイメージや信頼を守ろうとする意図があり、意図しない発言や不適切な使われ方によりキャラクターや自治体の印象が損なわれれば社会的に大きな影響を及ぼしかねません。キャラクター利用の是非の検討・利用規約等の確認は、知的財産の価値をより具体的に理解するきっかけとなります。 <p>参考資料</p> <ul style="list-style-type: none"> ➢ 一般社団法人知財教育デザイン協議会(IPEDAL)『IP☆コンテンツライブラリ』 https://ipedal.jp/videos (情報発信にまつわる著作権の話題などを動画コンテンツで学べるサイト)
0:50	 <p><生徒 C> 市のサイトに利用申請フォームがあった！ この提案に「ちざいるか」は不可欠だから、申請してみよう。</p>
0:58	 <p><先生> Dさんの答えは③です。</p>
1:00	 <p><先生> 斬新なアイデアなので実現できるとすごいですね。</p>
1:05	 <p><先生> だからこそ、「どう実現するか」まで深掘りしてみましょう。ゲノム編集など品種改良の方法をヒントに具体的な策を練ると、探究はもっと深まりますよ。</p>
1:18	 <p><生徒 D> 実現まで考えるって大変……品種改良や世の中の技術ってすごいんだな…。</p>
1:26	 <p><先生> アイデアや情報をまとめ・表現する経験をしてみれば、人が知的に創造したものの価値がいっそう実感できますよね。</p>

1:37	 <p><先生> 互いの「知的財産：知財」を大切にしながら、探究活動を深めていきましょう！</p>
------	--

③ ワークシート記入（1 分間）

設問：解説動画をみて、括弧内を埋めましょう。
商品名やロゴの知的財産についての権利は、（ **J-PlatPat** ）というデータベースで調べることができる。

【解説例】

J-PlatPat(特許情報プラットフォーム)

独立行政法人工業所有権情報・研修館(INPIT)が運営する、特許・実用新案・意匠・商標の公報などを無料で検索できるデータベースです。探究活動においては、自分が考えたオリジナルの商品名やロゴが、すでに他者の「登録商標」になっていないかを確認するために活用することができます。

指導のポイント：

この「まとめ・表現」のステップで最も伝えたいのは、次のメッセージです
「知財のルールを守ることは、自分の作品を『誰にも文句を言われない(誰の権利も侵害しない)、堂々とした成果物(作品)』に仕上げることに。それは、自分自身をプロフェッショナルとして扱うことでもある。」

【5】本教材の活用のアレンジについて

この普通科向け知財学習教材の動画は、探究学習のステップに合わせた 4 つの独立したシーンで構成されています。すべての動画を一度に使用する必要はありません。授業のねらいや進捗状況に合わせて、特定のシーンを抜き出して視聴し、生徒同士のディスカッションに活用することも可能です。

本教材の活用アレンジ案

この動画教材は、探究のプロセスである「①課題設定」「②情報収集」「③整理・分析」「④まとめ・表現」の 4 つのステップごとに分かれています。先生方の判断で、必要な箇所だけをピックアップしてディスカッションの「きっかけ」としてお使いいただけます。

1. シーンを絞った活用

例えば、情報の取り扱いが重要になるフェーズでは「整理・分析(シーン 3)」のみを視聴し、引用のルールや著作権について議論を深めるといった使い方が効果的です。

2. 「問題動画」で止めてディスカッション

各シーンは「問題動画」と「解説動画」の 2 部構成になっています。








- ・ **問題動画の視聴**: まず問題動画を見せ、先生が動画内の問題箇所で停止します。
- ・ **グループワーク**: 「あなたなら、4 人の生徒にどんなアドバイスをしますか？」といったテーマで、生徒同士で自由に話し合わせその結果を発表します。
- ・ **解説動画の視聴**: クラスでの意見が出揃ったところで解説動画を流し、このテーマに関する注意点などを確認します。

3. 各シーンのディスカッションテーマ例

- ・ **シーン 1(課題設定)**: 「テーマが他人と被ったとき、どうすれば『自分の探究』になるか？」
同じテーマでも、自分の興味に基づいた「切り口」や「表現」を変えることで、独自性(価値)が生まれることを実感させます。
- ・ **シーン 2(情報収集)**: 「ネットの情報、取材、生成 AI など、それぞれの情報の信憑性をどう確かめるか？」
自分の探究の「根拠」とするために、複数の手段における信憑性をどうやって確かめていくか、また、どの手段が自分の探究にとって効果的であるかを考えさせます。
- ・ **シーン 3(整理・分析)**: 「他人のアイデアを『盗む』のではなく『正しく借りる』にはどんな工夫が必要か？」
著作権があるから「使わない」のではなく、ルール(利用規約や許諾)を調べて「正しく使う」ための方法(引用の方法など)について考えさせます。
- ・ **シーン 4(まとめ・表現)**: 「自分のアイデアが本当にオリジナルと言い切れるか？ どうやって調べれば安心できるか？」

自分だけがオリジナルだと思っているだけでは不十分で、客観的な調査(J-PlatPat 等)を行うことの重要性を理解させます。

授業アレンジ構成案

計50分 ↓	2分		趣旨説明	● この時間についての説明・導入
	1分半		問題動画 視聴	● 問題動画1～4のいずれかを視聴(1分半)
	25分		グループワーク	● グループワーク(10分程度) ● グループによる発表(15分程度)
	1分半		解説動画 視聴	● 問題動画に対応する解説動画を視聴(1分半)
	10分		まとめ講義	● 各権利や制度について紹介、探究学習での注意点について触れる (スライド・シナリオを基に進行)
	5分		レポート記入	● この時間で学んだこと、今後に生かすこと … 等をまとめ
	5分		今後の案内	● 今後の探究活動の説明(学校ごとにアレンジ)

令和 7 年度 知財力開発校支援事業

普通科における知財学習深化のための調査及びコンテンツ一式の作成

令和 8 年 3 月

独立行政法人 工業所有権情報・研修館(INPIT)

(受託事業者:一般社団法人 発明推進協会)

作成協力: 親泊寛昌(東京都立橘高等学校 副校長)

陳内秀樹(山口大学 大学研究推進機構 知的財産センター 准教授)

野口大輔(東海大学付属高輪台高等学校 教諭)

【問い合わせ先】

〒105-6008 東京都港区虎ノ門4-3-1 城山トラストタワー8 階

独立行政法人工業所有権情報・研修館(INPIT)

知財人材部 人材育成環境整備担当 (ip-jz08@inpit.go.jp)