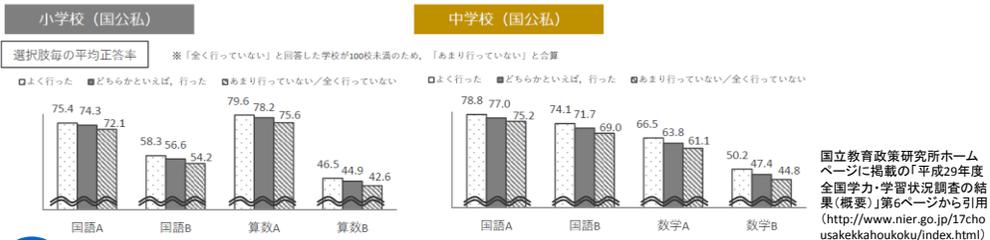


## 7 先生が児童・生徒の考えを引き出したり、思考を深めたりするような発問や指導を行う効果は？

児童・生徒に対して、様々な考えを引き出したり、思考を深めたりするような発問や指導を行ったと回答した小中学校の方が、全国学力・学習状況調査の「主として「活用」に関する問題(B)」の平均正答率が高い傾向がみられました。なお、「主として「知識」に関する問題(A)」にも同様の傾向が見られました。

(知財創造教育は、全国学力・学習状況調査の正答率向上自体を目的とするものではありません。)

【学校質問紙】調査対象学年の児童【生徒】に対して、前年度までに、様々な考えを引き出したり、思考を深めたりするような発問や指導をしましたか



## 8 今後の予定は？

- (1) 児童・生徒が楽しみながら創造性を育むことに役立つ教材を一元的に収集し、教育現場の先生が使いやすいような形で公表していきます。(学習指導要領と教材の紐づけを行います。)
- (2) 知財創造教育の実践事例を積み重ね、公表していきます。
- (3) 創造性を育む教育に知見のある方々と教育現場の先生とが連携し、各地域の特徴を生かしつつ、知財創造教育を進めていくことができるように取り組んでいきます。

# 知財創造教育

- ▶ 新しい創造をする (「いいな」を思い描き実現する)
- ▶ 創造されたものを尊重する (他人との違いを認め尊重する)

- 知財創造教育の必要性・内容などについて、もっと詳しく知りたい方はこちらを参考下さい。

<https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaiyoiku/taikeika.html>



- 内閣府では、HPやFacebookにおいても、「知財創造教育」の関連情報を掲載しております。

(HP) <https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaiyoiku.html>

(Facebook) <https://www.facebook.com/%E7%9F%A5%E8%B2%A1%E5%89%B5%E9%80%A0%E6%95%99%E8%82%B2%E5%86%85%E9%96%A3%E5%BA%9C-1810185749248516/>

知財創造教育 / 内閣府 Facebook

検索

2018年3月

内閣府 知的財産戦略推進事務局



# 1 そもそも知的財産とは？

人間の創造的活動により生み出されたものを「知的財産」といいます。「いいな」を思い描いて実現(=創造)しているものは身近にたくさん存在し、社会を豊かにしています。



取っ手が付くと、手が熱くないから便利！

いろんなマンガがあるから楽しい！

日本からも世界に誇る様々な創造物が出ています。



# 2 将来はどのようになり、何が求められるようになる？

社会や産業の構造が大きく変化しようとしており、その担い手となる児童・生徒に求められることも変化してきています。

社会や産業の構造の変化

これから求められること

1	コンピュータが人間の能力に近づいてきている	コンピュータを使いこなしたうえで、人間にしかできない発想をすること
2	モノ以外の豊かさを求める人が多くなってきている	共感や体験を伝えたり提供したりすること
3	価値観が多様化し、社会が複雑化している	明確な解がなかったり、複数の解がある問題に対応すること
4	ビジネスモデル自体が競争力の源泉となってきている	将来を想像し、それを具体的に実現させるアイデアを出すこと(=構想すること)



これらは、児童・生徒が既に持っていたり、潜在的に持っていたりするものと考えています。

大人(先生)が引き出す！

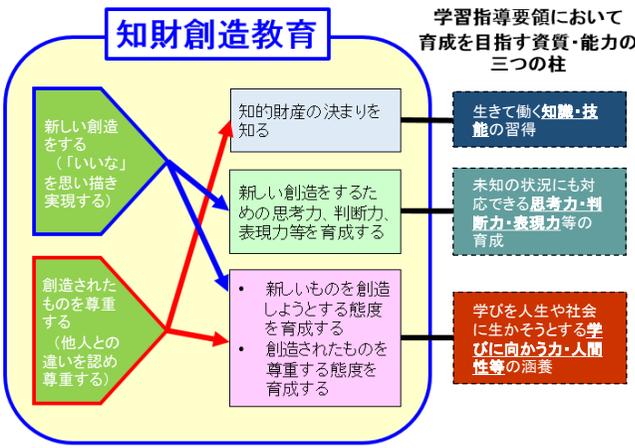
# 3 知財創造教育とは？

社会や産業の構造の大きな変化の中で、児童・生徒が大人になったときに、「いいな」を思い描いて実現できるようにする教育が必要であると考えています。知財創造教育は、「新しい創造をすること」、「創造されたものを尊重すること」を楽しみながら理解させ育むことにより、社会を豊かにしていこうとするものです。



# 4 学習指導要領との関係は？

学習指導要領上、児童・生徒には、豊かな創造性を備え、持続可能な社会の創り手となることが期待されています。知財創造教育は、学習指導要領において育成を目指す資質・能力の三つの柱に対応しており、新たな指導内容を導入するものではありません。

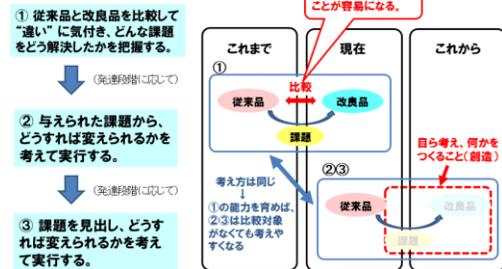


# 5 「新しい創造をする」ことは、どのように育む？

「新しい創造をする」ためには、例えば、次のような能力が必要と考えています。

- (1) 課題を見出し、どうすれば変えられるかを考えて実行する力
- (2) 自分の思いや考えを文章・絵・音などで表現する力
- (3) 将来を描き、夢を実行したり、社会・文化を形成する力

【育み方の例】



# 6 知財創造教育は普段の授業で行える？

知財創造教育は、先生が創造性を育むということを意識することで、普段の授業の中で行えるものです。また、総合的な学習の時間やクラブ活動などにおいて、より発展的な内容を扱うこともできます。

[ある小学校の第5学年の年間学習計画表]

学期	前期				後期				
	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月	
国語	新聞を読もう 漢字の成り立ち 生き物や自然の 漢字の広がり 古典の世界(一) まいて、きて、さいてみよう	物語の 広がり、つながり、わたしたちの読書 十年の思い出 『ロビン Hood』を読んで 漢字の広がり 夏の夜	次への一歩-活 告書						
新数	20	10	13						
図画 工作	カードを作って	糸のコース スイ	泳いでかく	コマコマ アニメーション	あんな うてな とま				

(色分けの凡例)

知財創造教育の三つの柱
知財のきまりを知る
新しい創造をするための思考力、判断力、表現力等を育成する
新しいものを創造しようとする態度を育成する 創造されたものを尊重する態度を育成する



技術・家庭科(技術分野)



図画工作科

夏に経験したことから表したいことを見付け、表し方を工夫して絵に表そう。

自分の思いや考えなどを絵に表し、友達作品を鑑賞するなどして、面白さや楽しさを感じ取り、互いのよさや個性などを認め尊重し合うようにすることが重要である。