No.	1	2	3	4	5
通し番号	教材１	教材３	教材４	教材５	教材１８
団体名	特許庁	特許庁	特許庁	特許庁	日本文藝家協会
担当部署	企画調査課	企画調査課	総務課広報室	総務課広報室	著作権管理部
電話番号	03-3592-2911	03-3592-2911	03-3501-6792	03-3501-6792	03-3265-9658
教材名	発明まるわかり　あなたも今日から発明博士	新しいモノ・コトを楽しく創る知財創造教育 未来を創る授業ガイド	デザインまるわかり　あなたも今日からデザイン博士	商標まるわかり　あなたも今日から商標博士	著作権 Ｑ＆ＡＩ
媒体	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ
媒体URL	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/ext/ext-link_k_01.html	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/red/redirect_k_03.html	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/ext/ext-link_k_04.html	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/ext/ext-link_k_05.html	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/ext/ext-link_k_18.html
形態	教材の提供	教材の提供	教材の提供	教材の提供	教材の提供
教材の公開・非公開	公開	公開	公開	公開	公開
教材利用に要する費用	無料	無料	無料	無料	無料
講師派遣の可否・経費	否	否	否	否	可・有償
教材・派遣等の費用目安	－	－	－	－	ー
指導案の有無	無	有	無	無	無
時間	50分以内	50分以内	50分以内	50分以内	50分以内
ページ数（冊子の場合）	16	292	16	16	48
フリーワード	発明などの知的財産や特許などの知的財産権について知るための電子ブック。 マンガ・クイズ・動画などによって楽しみながら学ぶことができる。	小中高等学校の先生などを対象にした知財創造教育を実践できる指導案、事例集。小学8教科、中学6教科、高校11教科の指導案、事例を紹介。	デザインなどの知的財産や意匠権などの知的財産権について知るための電子ブック。 マンガ・クイズなどによって楽しみながら学ぶことができる。	商標などの知的財産について知るための電子ブック。 マンガ・クイズなどによって楽しみながら学ぶことができる。	文芸作品の著作物使用についてのQ&A。著作権法もわかりやすく併記。
備考					

知財創造教育の 三つの柱	科目 など	知財創造教育における 学習内容					
（1）知的財産のきまりを知る	情報Ⅰ	情報に関する法規や制度、情報セキュリティの重要性、情報社会における個人の責任及び情報モラルについて理解する（2（1）ア（イ））					○
（2）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	情報Ⅰ	(1) 情報社会の問題解決					
（2）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		(2) コミュニケーションと情報デザイン					
（2）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		(3) コンピュータとプログラミング					
（2）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		(4) 情報通信ネットワークとデータの活用					
（2）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	情報Ⅱ	(1) 情報社会の進展と情報技術					
（2）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		(2) コミュニケーションとコンテンツ					
（2）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		(3) 情報とデータサイエンス					
（2）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		(4) 情報システムとプログラミング					
（2）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		(5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究					
（3－1）新しいものを創造しようとする態度を育成する （3－2）創造されたものを尊重する態度を育成する	情報	・・・（略）・・・知的財産や個人情報の保護と活用をはじめ、科学的な理解に基づく情報モラルの育成を図る（第３款２（1））	○	○	○	○	

No.	6	7	8	9	10
通し番号	教材１９	教材２０	教材２１	教材２２	教材２８
団体名	日本文藝家協会	一般社団法人日本音楽著作権協会	一般社団法人日本音楽著作権協会	一般社団法人日本音楽著作権協会	（独）工業所有権情報・研修館
担当部署	著作権管理部	広報部	広報部	広報部	知財人材部
電話番号	03-3265-9658	03-3481-2164	03-3481-2164	03-3481-2164	03-5512-1202
教材名	著作権Ｑ＆ＡⅡ	JASRAC PARK	ジャスラと学ぶマンガde著作権	音楽コンテンツを楽しむ者の鉄則 （A4裏表印刷のチラシ）	知的創造活動と知的財産～私たちの暮らしを支えるために～
媒体	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ	インターネット	紙	紙	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ
媒体URL	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/ext/ext-link_k_19.html	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/ext/ext-link_k_20.html			https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/red/redirect_k_28.html
形態	教材の提供				テキスト
教材の公開・非公開	公開	公開	非公開	公開	公開
教材利用に要する費用	無料	無料	無料	無料	無料
講師派遣の可否・経費	可・有償	否	否	否	否
教材・派遣等の費用目安	―	―	―	―	―
指導案の有無	無	無	無	無	無
時間	50分以内	90分以内	30分以内	15分以内	―
ページ数（冊子の場合）	56		18	1	20
フリーワード	文藝作品の「引用」と「使用」についてのQ&Aとわかりやすい解説。	「ジャスラ」などのキャラクターが、著作権やJASRACの業務について紹介する若年層向けコンテンツ。学校行事別に著作権手続の必要の有無を解説するページや小中学生向けの新聞における広告記事の抜き刷りの掲載もあり。	「ジャスラ」などのキャラクターが登場する4コマ漫画と解説記事で構成。著作権の基本的知識、利用方法ごとの許諾要否等について解説する。	イラストを用いて音楽コンテンツのダウンロード、アプリの利用、ファイル共有ソフトの利用等について注意喚起する啓発用チラシ。	私たちの生活を豊かにする知的財産　特許・実用新案　意匠　商標　著作権
備考			希望部数によっては提供が難しい場合がある。	同じ内容がJASRAC PARK内で公開されている。 チラシは、希望部数によっては提供が難しい場合がある。	
知財創造教育の三つの柱	科目など	知財創造教育における学習内容			
（1）知的財産のきまりを知る	情報Ⅰ	情報に関する法規や制度、情報セキュリティの重要性、情報社会における個人の責任及び情報モラルについて理解する（2（1）ア（イ））	○		○
（2）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	情報Ⅰ	(1) 情報社会の問題解決			
（2）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		(2) コミュニケーションと情報デザイン			
（2）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		(3) コンピュータとプログラミング			
（2）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		(4) 情報通信ネットワークとデータの活用			
（2）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	情報Ⅱ	(1) 情報社会の進展と情報技術			
（2）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		(2) コミュニケーションとコンテンツ			
（2）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		(3) 情報とデータサイエンス			
（2）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		(4) 情報システムとプログラミング			
（2）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		(5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究			
（3－1）新しいものを創造しようとする態度を育成する （3－2）創造されたものを尊重する態度を育成する	情報	・・・（略）・・・知的財産や個人情報の保護と活用をはじめ、科学的な理解に基づく情報モラルの育成を図る（第３款２（1））	○	○	○

No.	11	12	13	14	15
通し番号	教材２９	教材３１	教材３２	教材３３	教材３４
団体名	日本弁理士会	日本弁理士会	日本弁理士会	日本弁理士会	日本弁理士会
担当部署	知的財産支援センター 第1事業部	知的財産支援センター 第１事業部	知的財産支援センター 第１事業部	知的財産支援センター 第１事業部	知的財産支援センター 第１事業部
電話番号	03-3519-2709	03-3519-2709	03-3519-2709	03-3519-2709	03-3519-2709
教材名	電子紙芝居授業 「高橋是清の特許制度ことはじめ」	電子紙芝居授業 タイトル1：「ヒット商品を支えた知的財産権 豊富な発泡へのこだわり～「きき湯の知的財産権」～」 タイトル2：「ヒット商品を支えた知的財産権 世界が認めた町工場の職人芸～プルトップ缶の知的財産権～」 タイトル3：「ヒット商品を支えた知的財産権 世界を変える最新技術～「天然ガス採掘」を支える油井管（ゆせいかん）の知的財産権～」 タイトル4「電子紙芝居授業 ヒット商品を支えた知的財産権 ICカードでキーレス＆キャッシュレス～コインロッカー「ＡｉＴ」の知的財産権～」	電子紙芝居授業 ヒット商品を支えた知的財産権 「自分のライフスタイルを発見できる店」を目指して ～ホームセンターの商標権～	電子紙芝居 「弁理士　田島小五郎」	電子紙芝居 「弁理士　田島小五郎（ショート版）特許取得編」
媒体	その他	その他	その他	その他	その他
媒体URL	-	-	-	-	-
形態	動画視聴	教材の提供	教材の提供	教材の提供	教材の提供
教材の公開・非公開	非公開	非公開	非公開	非公開	非公開
教材利用に要する費用	無料	有料	有料	有料	有料
講師派遣の可否・経費	可・有償	可・有償	可・有償	可・有償	可・有償
教材・派遣等の費用目安	５万円／回	５万円／回	５万円／回	５万円／回	５万円／回
指導案の有無	無	無	無	無	無
時間	15分以内	30分以内	30分以内	50分以内	15分以内
ページ数（冊子の場合）	－	1	－	-	-
フリーワード	特許局の初代局長であり、総理大臣にもなった高橋是清が、なぜ知的財産権の精度を整えたのかを知る。	タイトル1：「ヒット商品を支えた知的財産権 豊富な発泡へのこだわり～「きき湯の知的財産権」～」 ⇒きき湯、ヒット商品 タイトル2：「ヒット商品を支えた知的財産権 世界が認めた町工場の職人芸～プルトップ缶の知的財産権～」 ⇒プルトップ缶、町工場、ヒット商品 タイトル3：「ヒット商品を支えた知的財産権 世界を変える最新技術～「天然ガス採掘」を支える油井管（ゆせいかん）の知的財産権～」 ⇒天然ガス、油井管、ヒット商品 タイトル4「電子紙芝居授業 ヒット商品を支えた知的財産権 ICカードでキーレス＆キャッシュレス～コインロッカー「ＡｉＴ」の知的財産権～」 ⇒コインロッカー、ＡｉＴ、ヒット商品	商標の選択、商標登録出願、ブランド	新商品を開発した依頼人からの相談を通じて、発明の創作から特許権の取得及び特許権の侵害まで学習する。	新商品を開発した依頼人からの相談を通じて、知的財産の概要及び特許取得までの手続きを学習する。
備考					

知財創造教育の 三つの柱	科目 など	知財創造教育における 学習内容					
（1）知的財産のきまりを知る	情報Ⅰ	情報に関する法規や制度、情報セキュリティの重要性、情報社会における個人の責任及び情報モラルについて理解する（2（1）ア（イ））	○				
（2）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	情報Ⅰ	(1) 情報社会の問題解決					
（2）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		(2) コミュニケーションと情報デザイン					
（2）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		(3) コンピュータとプログラミング					
（2）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		(4) 情報通信ネットワークとデータの活用					
（2）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	情報Ⅱ	(1) 情報社会の進展と情報技術					
（2）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		(2) コミュニケーションとコンテンツ					
（2）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		(3) 情報とデータサイエンス					
（2）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		(4) 情報システムとプログラミング					
（2）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		(5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究					
（3－1）新しいものを創造しようとする態度を育成する （3－2）創造されたものを尊重する態度を育成する	情報	・・・（略）・・・知的財産や個人情報の保護と活用をはじめ，科学的な理解に基づく情報モラルの育成を図る（第３款２（1））		○	○	○	○

No.	16	17	18	19	20
通し番号	教材３５	教材３６	教材３７	教材４０	教材４１
団体名	日本弁理士会	日本弁理士会	日本弁理士会	日本弁理士会	日本弁理士会
担当部署	知的財産支援センター 第１事業部	知的財産支援センター 第１事業部	知的財産支援センター 第１事業部	知的財産支援センター 第１事業部	知的財産支援センター 第１事業部
電話番号	03-3519-2709	03-3519-2709	03-3519-2709	03-3519-2709	03-3519-2709
教材名	電子紙芝居 「弁理士　田島小五郎（ショート版）特許侵害編」	電子紙芝居 「とんかつバーガーの商標登録出願」	電子紙芝居 「私の詞がまねされた！第一章」	電子紙芝居授業 タイトル1：「商標って何？第一章」 タイトル2：「商標って何？第二章」	電子紙芝居授業 「商標って何？第三章」
媒体	その他	その他	その他	その他	その他
媒体URL	-	-	-	-	-
形態	教材の提供	教材の提供	教材の提供	教材の提供	教材の提供
教材の公開・非公開	非公開	非公開	非公開	非公開	非公開
教材利用に要する費用	有料	有料	有料	有料	有料
講師派遣の可否・経費	可・有償	可・有償	可・有償	可・有償	可・有償
教材・派遣等の費用目安	５万円／回	５万円／回	５万円／回	５万円／回	５万円／回
指導案の有無	無	無	無	無	無
時間	15分以内	50分以内	15分以内	15分以内	5分以内
ページ数（冊子の場合）	-	-		–	–
フリーワード	新商品を真似された依頼人からの相談を通じて、特許権の侵害について裁判前後の流れを学習する。	バーガー店の新商品を題材として、商標の登録要件、商標権の効力、地域団体商標について学習する。	学生が書いた詩を題材に、他人がインターネットで勝手に詞を公開した場合の著作権の問題について学習する。	タイトル1：「商標って何？第一章」 ⇒ブランド、マーク、偽物 問題提起 タイトル2：「商標って何？第二章」 ⇒ブランド、マーク、商標登録	弁理士、模倣防止、警告、裁判 問題解決
備考					
知財創造教育の 三つの柱	科目 など	知財創造教育における 学習内容			
（1）知的財産のきまりを知る	情報Ⅰ	情報に関する法規や制度、情報セキュリティの重要性、情報社会における個人の責任及び情報モラルについて理解する（2（1）ア（イ））		○	○	○
（2）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	情報Ⅰ	(1) 情報社会の問題解決				
（2）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		(2) コミュニケーションと情報デザイン				
（2）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		(3) コンピュータとプログラミング				
（2）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		(4) 情報通信ネットワークとデータの活用				
（2）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	情報Ⅱ	(1) 情報社会の進展と情報技術				
（2）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		(2) コミュニケーションとコンテンツ				
（2）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		(3) 情報とデータサイエンス				
（2）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		(4) 情報システムとプログラミング				
（2）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		(5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究				
（3－1）新しいものを創造しようとする態度を育成する （3－2）創造されたものを尊重する態度を育成する	情報	・・・（略）・・・知的財産や個人情報の保護と活用をはじめ、科学的な理解に基づく情報モラルの育成を図る（第３款２（1））	○	○	○	○	○

No.	21	22	23	24	25
通し番号	教材４２	教材４８	教材５６	教材５７	教材５８
団体名	日本弁理士会	日本弁理士会	日本弁理士会	日本弁理士会	日本弁理士会
担当部署	知的財産支援センター 第１事業部	知的財産支援センター 第1事業部	知的財産支援センター 第１事業部	知的財産支援センター 第１事業部	知的財産支援センター 第１事業部
電話番号	03-3519-2709	03-3519-2709	03-3519-2709	03-3519-2709	03-3519-2709
教材名	江戸小町の登録商標	発明工作授業 「ペーパータワー」	「どうすれば特許を取れるの？」	知的財産ドラマ 「～社長、初めての特許～」	商品開発と知的財産権
媒体	その他	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ	その他
媒体URL	-	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/ext/ext-link_k_48.html	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/ext/ext-link_k_56.html	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/ext/ext-link_k_57.html	-
形態	体験型	体験型	動画視聴	動画視聴	教材の提供
教材の公開・非公開	非公開	公開	公開	公開	非公開
教材利用に要する費用	応相談	無料	無料	無料	有料
講師派遣の可否・経費	可・有償	可・有償	否	否	可・有償
教材・派遣等の費用目安	５万円／回	５万円／回	否	否	５万円／回
指導案の有無	無	有	有	有	無
時間	90分以内	50分以内	30分以内	30分以内	30分以内
ページ数（冊子の場合）		－	－	－	1
フリーワード	電子紙芝居を用いた寸劇形式で商標権や商標権侵害について学ぶ。	おもりの重量に耐えることのできる紙のタワー（発明品）を作り、その高さを競う。	私たちが生活の中で思いついたアイデアを権利化する「特許出願」について学習する。	特許権の活用例をドラマタッチで分かりやすく学習する。	グループワークでの商品開発を通じて、知的財産権の種類や重要性を理解する。
備考	弁理士以外の登場人物の音声が付いているバージョンと、全て音声無しのバージョンの２つの形式あり。				

知財創造教育の 三つの柱	科目 など	知財創造教育における 学習内容					
（1）知的財産のきまりを知る	情報Ⅰ	情報に関する法規や制度、情報セキュリティの重要性、情報社会における個人の責任及び情報モラルについて理解する（2（1）ア（イ））	○		○		
（2）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	情報Ⅰ	(1) 情報社会の問題解決					
（2）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		(2) コミュニケーションと情報デザイン					
（2）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		(3) コンピュータとプログラミング					
（2）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		(4) 情報通信ネットワークとデータの活用					
（2）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	情報Ⅱ	(1) 情報社会の進展と情報技術					
（2）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		(2) コミュニケーションとコンテンツ					
（2）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		(3) 情報とデータサイエンス					
（2）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		(4) 情報システムとプログラミング					
（2）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		(5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究					
（3－1）新しいものを創造しようとする態度を育成する （3－2）創造されたものを尊重する態度を育成する	情報	・・・（略）・・・知的財産や個人情報の保護と活用をはじめ、科学的な理解に基づく情報モラルの育成を図る（第３款２（1））		○		○	○

No.	26	27	28	29	30
通し番号	教材５９	教材６０	教材６１	教材６３	教材７１
団体名	日本行政書士会連合会	日本行政書士会連合会	日本行政書士会連合会	CUBIS Project	広島商船高等専門学校
担当部署	国際・企業経営業務部	国際・企業経営業務部	国際・企業経営業務部	CUBIS事業部	総務課研究・地域連携室
電話番号	03-6435-7330	03-6435-7330	03-6435-7330	082-535-5272	0846-67-3179
教材名	ネットリテラシーを考える	知的財産権	高校生が知っておきたい著作権について	知財教育用ボードゲーム「ＣＵＢＩＳ」	情報演習 コンピュータプログラムをつくろう！
媒体	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ	その他	その他
媒体URL	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/red/redirect_k_59.html	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/red/redirect_k_60.html	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/red/redirect_k_61.html		
形態	教材の提供	教材の提供	教材の提供	体験型	その他
教材の公開・非公開	公開	公開	公開	非公開	非公開
教材利用に要する費用	無料	無料	無料	有料	無料
講師派遣の可否・経費	可・応相談	可・応相談	可・応相談	可・応相談	可・無償
教材・派遣等の費用目安					-
指導案の有無	無	無	無	有	無
時間	50分以内	50分以内	50分以内	50分以内	その他(備考参照)
ページ数（冊子の場合）	49	8	56		
フリーワード	著作権の概要（法律の目的や制度等）を学ぶ。 またＳＮＳ投稿等の日常に潜む違法性を考える。	産業財産権の概要と権利取得について、法律の目的や制度等を学ぶ。 また著作権侵害について考える。	著作権の概要（法律の目的や制度等）を学ぶ。 著作物の利用方法や日常に潜む違法性を考える。	事業活動の中で、どのように知的財産権が使われるかを、ゲームを通して体感的に学ぶ	コンピュータはプログラムがないと何もできません。プログラムを作って，コンピュータに何をするのか命令してやらないといけないのです。プログラムづくりに挑戦してみましょう。
備考				https://www.cubis-project.com/	【出前授業教材】時間については相談に応じます。

知財創造教育の 三つの柱	科目 など	知財創造教育における 学習内容					
（1）知的財産のきまりを知る	情報Ⅰ	情報に関する法規や制度、情報セキュリティの重要性、情報社会における個人の責任及び情報モラルについて理解する（2（1）ア（イ））				○	
（2）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	情報Ⅰ	(1) 情報社会の問題解決				○	
（2）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		(2) コミュニケーションと情報デザイン					
（2）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		(3) コンピュータとプログラミング					○
（2）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		(4) 情報通信ネットワークとデータの活用				○	
（2）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	情報Ⅱ	(1) 情報社会の進展と情報技術				○	
（2）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		(2) コミュニケーションとコンテンツ					
（2）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		(3) 情報とデータサイエンス				○	
（2）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		(4) 情報システムとプログラミング					○
（2）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		(5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究				○	
（3－1）新しいものを創造しようとする態度を育成する （3－2）創造されたものを尊重する態度を育成する	情報	・・・（略）・・・知的財産や個人情報の保護と活用をはじめ，科学的な理解に基づく情報モラルの育成を図る（第３款２（1））	○	○	○	○	○

No.	31	32	33		
通し番号	教材７４	教材７５	教材７６		
団体名	都城工業高等専門学校	特許庁	特許庁		
担当部署	総務課企画係	企画調査課	企画調査課		
電話番号	0986-47-1305	03-3592-2911	03-3592-2911		
教材名	産業財産権入門	アイデア活用のヒント 手引書(学生等向け版)	アイデア活用のヒント 手引書（学校向け版）		
媒体	その他	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ	ｲﾝﾀｰﾈｯﾄ		
媒体URL		https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/red/redirect_k_75.html	https://www.kantei.go.jp/jp/singi/titeki2/tizaikyouiku/program/red/redirect_k_76.html		
形態	体験型	教材の提供	教材の提供		
教材の公開・非公開	非公開	公開	公開		
教材利用に要する費用	応相談	無料	無料		
講師派遣の可否・経費	可・応相談	否	否		
教材・派遣等の費用目安	－	－	－		
指導案の有無	有	無	無		
時間	50分以内	50分以内	50分以内		
ページ数（冊子の場合）	－	2	2		
フリーワード	知財利用に関する基礎知識習得のためのスライド各種。またJ-PlatPatを用いた知財ライブラリの活用など	学生等がアイデアを社会で活用する時の、課題や解決のヒントをまとめた手引書。 アイデア商品化における知財の役割を学ぶことができる。	自分達のアイデアを活用しようとする学生等をサポートする際のヒントや知財のポイントをまとめた、先生用の手引書。		
備考					
知財創造教育の 三つの柱	科目 など	知財創造教育における 学習内容			
（1）知的財産のきまりを知る	情報Ⅰ	情報に関する法規や制度、情報セキュリティの重要性、情報社会における個人の責任及び情報モラルについて理解する（2（1）ア（イ））	○		
（2）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	情報Ⅰ	(1) 情報社会の問題解決			
（2）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		(2) コミュニケーションと情報デザイン			
（2）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		(3) コンピュータとプログラミング			
（2）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		(4) 情報通信ネットワークとデータの活用			
（2）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	情報Ⅱ	(1) 情報社会の進展と情報技術			
（2）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		(2) コミュニケーションとコンテンツ			
（2）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		(3) 情報とデータサイエンス			
（2）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		(4) 情報システムとプログラミング			
（2）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		(5) 情報と情報技術を活用した問題発見・解決の探究			
（3－1）新しいものを創造しようとする態度を育成する （3－2）創造されたものを尊重する態度を育成する	情報	・・・（略）・・・知的財産や個人情報の保護と活用をはじめ、科学的な理解に基づく情報モラルの育成を図る（第３款２（1））	○	○	