

「理科・環境教育助成」成果報告書

目的

研究者による小学生を対象とした「特許の絵本」作成を行う

開発した「特許の絵本」の読み聞かせを行い、総合学習に生かすことができるか検討する

活動状況

平成 15 年 10 月・12 月・平成 16 年 1 月・2 月・3 月・4 月・5 月・6 月・9 月・10 月

- ・ 絵本作成会議（月に一度於東京大学先端科学技術研究センター 参加平均人数 10 名）
- ・ 参加者を通じ、絵本読み聞かせ（小学生マーケティング）複数開催→その後結果をフィードバックして絵本作成に生かす（助成期間中随時）

平成 15 年 10 月～平成 16 年 10 月

- ・ 絵本作成（デモ版(紙芝居版)作成（絵本版完成予定は来春）
- ・ 解説作成（現在進行中）

平成 15 年 11 月

- ・ 特許セミナーに出席し、絵本について意見交換（父兄マーケティング）（西村）

平成 16 年 3 月

- ・ 絵本作成概況報告会（知的財産マネジメント研究会 全体発表内 於東京大学先端科学技術研究センター）絵本について意見交換（父兄マーケティング）

平成 16 年 7 月

- ・ 日本MITエンタープライズ・フォーラム講演会「特許絵本と日本の知財教育戦略」発表（講演者 西村由希子 星野裕司（当研究会メンバー・弁理士）
- ・ 読み聞かせ（別紙参照）

平成 16 年 9 月

- ・ 児童心理士らと絵本について意見交換（西村・丸）

平成 16 年 11 月

- ・ 経営情報学会の知的資産管理と経営情報システム研究部会の研究発表会「特許絵本と日本の知財教育戦略」発表（講演者 西村由希子 丸幸弘）

平成 16 年 10 月 報告書作成

本プロジェクトの成果・及び今後への課題

本プロジェクトでは、小学生を対象とした「知財マインド」「発明マインド」の啓発を試みるため、実際に研究メンバーによる絵本作成（デモ版（紙芝居版並びに絵本版））を内容開発から行った。絵本教材の内容は知的財産及び特許知識の蓄積のみに偏らず、子供たちには発明マインドの大切さ・面白さを提供すると共に、それらへの興味をよびおこす内容とした。また、論理的思考能力の強化を行うことのできるものを目標として、付録に「発明ノート」を作り、実際に小学生に身の回りの出来事から発明を生み出してもらえるよう工夫した。さらに、絵本だけでなく父兄・教員用に解説をつけることで、「発明マインド」を伝えるために必要な知識を現場の人間も共有できる形をとった。これら包括的な内容の絵本を作成することで、「知的好奇心から発明へ」「発明保護の必要性」「研究開発から産業へ」の理解と科学への更なる興味関心を引き出し、我が国の科学技術及び産業の発展を促す基礎となる人材を育成できるカリキュラムを目指した。

本プロジェクトで作成した絵本については、現在複数の地域において小学生マーケティングを行っているが、どこも総じて評価が高い。参考までに 大田原市立大田原小学校にて開催した読み聞かせ報告書を添付した。この研究においては、教育の受け手である子どもたちがどのように反応するか、ということが極めて重要であるが、絵本を制作して実際に小学生に対して読み聞かせを行った経験を絵本作成に柔軟にフィードバックすることにより、「必要な知識・気づき」に対する「子供たちの引き付け方」の検討に活かすことができた。この段階では絵本は上巻（発明・発明保護（権利化））までしか完成していなかったため、下巻（権利施行（ライセンス）・特許侵害・ライセンス料を生かした次世代研究着手）の読み聞かせは行うことができなかった。しかし、下巻に対する期待が非常に大きいことがわかった。なお、上下巻とも内容が確定した現在でも、メンバー近辺の小学生を通じたマーケティングを継続して行っている。

さらに、本プロジェクトの成果は、いまだ絵本については未完成にもかかわらず、他に類を見ない試みが年間を通じて注目されている。これは上述のように、絵本未完成段階から様々な講演依頼があり、そのつど教育関係者らと意見交換を重ねていることから明らかである。実際、平成 16 年 11 月以降、他 NPO と連携をして絵本を広めていく計画が議論されている。また、父兄に対する読み聞かせマーケティングを行っても、参加者からの評判が非常によく、紙芝居版から実際の絵本作成をおこなうこととした。

平成 16 年 10 月、絵本デモ版作成に着手した。来春までには自費出版にて絵本を出版して、全国の小学校への配布を試みる。

今後への課題としては、絵本を通じた総合学習への提案を更に行っていくために、解説部分のより一層の充実を図ることを挙げている。また、ただ小学生に特許の知識を伝えるわけではなく、対する知恵の創造・発明の啓蒙・発明（知恵を使うこと）の面白さ・仲間で作る楽しさを、発明・技術・起業といったトピックをからめて伝えていくという本来の目的について、より一層理解していただけるよう発信をつづける予定である。