

1 指導目標

<p>(1) ゲームソフト(F F)のアクティブタイムバトルについての理解を進める過程で、技術創造に対する感動体験をさせ、それを知的財産制度(特許・実用新案)についての知識へとつなげ、知財創造者としての人間の存在(自己と他者)を意識させる。</p> <p>(2) ものづくりが、他生物と隔する人間の特殊性に基づく活動であることに触れ、年月を重ねる中で、社会的存在でもある人間がやがて、知財権を創造し、知財に対する法的保護が創造性を促進させてきたことを知らせ、知財権モラルの大切さを理解させ、積極的に知財に関わろうとする態度を育成する。</p>

2 指導項目・内容

	指導項目・内容	時間 (分)	指導上の留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> 日常のコンピュータゲーム体験を発表させる。 	5	<ul style="list-style-type: none"> F F (ファイナルファンタジーの経験について質問する)
展開	<ul style="list-style-type: none"> R P G (ロールプレイングゲーム)の代表である、ドラゴンクエスト¹⁾とF F (ファイナルファンタジー¹⁾)の戦闘場面のちがいを実際に動画画面を見て、体験してもらう。 体験した両者のゲームの違いを発表する。 実は、F Fには、アクティブタイムバトルというシステムが導入されており、ドラゴンクエストの戦闘場面では、時間が止まっていたけれど、F Fでは、時間の流れが戦闘の流れに沿って流れたり止まったりするシステムになっていたことを説明し、もう一度体験して、実感を深めてもらう。 次に、単純な時間の流れにすると、アクションゲームになってしまうことを伝え、R P Gの面白みとして、戦闘は単なる戦いではなく、選択動作を入れた思考錯誤の経験が成長へのステップとして存在したことから、R P Gでは、従来止まっていた時間をアクティブ(活性化)したことからアク 	15	<ul style="list-style-type: none"> あらかじめゲームの対戦場面を動画にしておいて、対戦場面を視聴体験させる。
		5	<ul style="list-style-type: none"> 視聴後の感想を述べる。
		15	<ul style="list-style-type: none"> ドラゴンクエストの戦闘面で時間が止まっていることをゲーム場面に説明を加えて、確認させる。次に、F Fをする中で、単純な時間の流れではなく、戦闘の流れによって時間が止まったり流れたりすることを確認させる。
		15	<ul style="list-style-type: none"> R P Gがアクションゲームと違い、経験が成長につながる展開になっているところに面白みがあることに言及し、成長・発展という変化が人間を感動させ、それが人の望みであることに触

1) ドラゴンクエストTM、ファイナルファンタジーTMは登録商標です。

	<p>ティブタイムバトルと命名された、言葉の語源についての説明をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ アクティブタイムバトルというシステムが特許をもっていることを告げる。 ・ 従来ソフトウェア関連発明は特許の対象外とされており、無断で利用されることが多かったが、アクティブタイムバトルシステムについて、株式会社スクウェアが、特許出願をおこなったところ、それが認められ、このことにより、<u>独占的に</u>アクティブタイムバトルというシステムをゲームに搭載できるようになった歴史的意味合いを持つシステムであることを知らせる。 ・ ものづくりの歴史的流れ、知財権の発生について、教科書・資料を使って説明し、技術をもつ人間の存在が他生物と隔する点を押さえ、その功罪についても言及する。 ・ 知財権により、製作者に意欲を持たせることができ、創造活動が活性化される側面があることを告げる。 ・ よりよい創造活動の場を作る意識を持つために大切なことは何か考えさせる。 	<p>1 5</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 特許について説明を加え、特許が認可されることで、知的財産が法的に保護を受けることを知らせる。 ・ 特許（パワーポイント）活用 <p>1 5</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 人間の創造性のすばらしさについて触れる。 ・ 創造性には、功罪（科学の発展と公害の発生）があることをおさえる。（パワーポイント） <p>1 0</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 意見を発表させ、考えを深める。 	<p>れ、ものづくりへの内発的動機の根拠を示す。</p>
整理	<ul style="list-style-type: none"> ・ 本時のまとめをする。 ・ 次時の予告をする。 	<p>5</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ よりよい創造活動がよりよい社会をつくり、人間の幸福につながることを押さえ、今後の自己のあり方について考えさせる。 ・ 次時に今後コンピュータ使用に関して、必要になる知的財産（著作権）の学習をすることを告げる。 	
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教科書新しい技術・家庭（技術分野）口絵 p - 1 ~ 1 0 		

【18 中学No. 1の指導資料】

アクティブタイムバトルで学ぼう！知的財産制度（特許）

(1) 2つのゲームの違いがわかりましたか？

YES

NO

(2) やってみたいのは、どちらのゲームですか？

(3) FFが特許をとったことの意義を考えよう！

(4) 売れるソフトを考えよう！

タイトル

ゲームの種類

ゲーム内容

ターゲットは？

確認しよう！

- (1) 特許とは、(1) の1つで、
(2) で有益な (3) について、
(4) 法) に基づいた (5) 権) を付与すること。
- (2) 特許を取得すると、(6) 権) が得られて、(7) 費) を
回収することができ、新たな (8) が行われ、より豊かな
社会をつくり上げることができる。
- (3) 特許をとるには、(9)) に出願する必要がある。特許出願の
手続きを代わりに行う仕事を (10)) が行っている。
- (4) 特許を取得しないと、新しく発明をおこなっても、他人に特許をとられて、
自分でもその発明を (11)) ことがある。
- (5) 新しく商品開発を行うときには、あらかじめ特許について調べておかな
いと、(12)) を請求されることがある。
- (6) 新しい技術が特許として認められることで、新しい産業を生み出し、それが
雇用や市場を作り上げていく。
知的創造—権利設定—権利活用という (13) サイクル) の中で、
さらなる可能性へつながっていく。
- (7) 世界初の特許法「発明者条例」は (14) 共和国) でできた。
- (8) 日本に特許制度ができたのは (15) 時代) で、(16)) が
その普及の必要性を説いた。

* 感想

2年 ___組 ___番 氏名 _____