

情報モラルの指導資料

(中・高等学校版)

石川県教育センター

はじめに

家庭や学校でインターネットを利用する機会が増し、ネット接続対応の携帯電話等が普及したことで、子どもでも、いつでも、どこからでもインターネットを利用することが可能となりました。

また、年を追うごとに、いわゆる「サイバー犯罪」も増加の一途をたどり、青少年がなんらかの被害を受けた事例を見聞きすることが増えています。

Eメールや電子掲示板（BBS）、ブログ（ウェブログ）などを使った情報発信も日常的になり、児童生徒が被害を受けるばかりでなく、「加害者」にもなり得る状況となっているといえます。

そこで、石川県教育センターでは平成 17 年度に「情報倫理プロジェクト」を発足させ、児童生徒が、安全にこれらを利用するための「学習教材」及び「情報モラル指導の系統表」を作成しました。

「学習教材」は、ご家庭や学校の授業で自由に使っていただくことを前提として、一般に公開しております。

本教材が、情報モラル（情報倫理）教育の一助となることができれば幸いです。

目次

1 指導の観点	1
(1) 情報の受信・発信とコミュニケーション	
(2) 著作権・肖像権	
(3) 心身の健康	
(4) 情報化社会を生きる	
2 情報モラル指導の系統表	2
指導事例（中学校）	
(1) 「メールを受け取った人の表情を想像できますか」	4
(2) 「インターネットゲームやチャット、メールに潜む恐怖」	6
(3) 「STOP THE ケータイ依存症」	9
(4) 「個人情報の保護」	11
(5) 「気をつけよう！自分勝手なケータイ利用」	15
指導事例（高等学校）	
(6) 「知的財産権」	19
(7) 「インターネット依存症」	24
(8) 「知ってる？個人情報保護法」	27
(9) 「スパイウェアに気をつけよう」	31
(10) 「フィッシング詐欺にご用心」	33
3 各段階における指導項目の達成目標	35
4 参考資料	36

1 指導の観点

情報モラル教育に必要な項目として下の4つを取り上げ、それぞれに「指導課題」を設けました。情報モラル教育は、小学校・中学校・高等学校の各段階に渡って系統的に行うことが大切です。次ページからの系統表は、縦軸に各指導項目の指導課題を、横軸に小学校低学年から高等学校までの指導内容をまとめています。

(1) 情報の受信・発信とコミュニケーション

①コミュニケーションにおけるルールとマナー

Web ページ、電子メール、電子掲示板、チャット、携帯電話などのコミュニケーションツールを活用した情報の受発信において、人間関係や社会への影響に配慮した円滑なコミュニケーションを実現する力を身に付ける。

②インターネットの特性をふまえたコミュニケーション

Web ページ、電子メール、電子掲示板、チャット、携帯電話などのコミュニケーションツールの特性を理解し、対象に応じて適切に選択し活用できる力を身に付ける。

③情報の信頼性や信ぴょう性への意識

Web ページ、電子メール、電子掲示板、チャット、携帯電話などで得られる情報の信頼性や信ぴょう性について考え、正しい情報を選ぶ力を身に付ける。

(2) 著作権・肖像権

①著作物などの利用のルールと法の遵守

インターネット上の画像や音楽、文章などの取り扱いについて必要な知識を身に付けるとともに、著作権や肖像権を遵守しながら、適切にインターネットなどを利用する態度を身に付ける。

(3) 心身の健康

①健康や生活の問題への対処

インターネットや携帯電話に過度に熱中することで生じる依存症、生活のリズムの乱れなど心身の健康に悪影響を及ぼすおそれのあることについて理解し、適切にインターネットなどを利用する態度を身に付ける。

(4) 情報化社会を生きる

①個人情報の保護

個人情報にはどのようなものがあるかを理解し、自分の個人情報を守るとともに他人のプライバシーを尊重する態度を身に付ける。また、インターネット上のアンケートなどへの入力には自己責任が伴うことを認識する。

②コンピュータセキュリティの知識

コンピュータを取り巻く様々な脅威について認識し、被害者になったり自分の知らないうちに加害者となったりしないための知識を身に付ける。

③情報化が及ぼす暮らしへの影響

ネットショッピングやネットオークションに伴う詐欺など身近にある危険性を理解し、被害を回避する知識を身に付けるとともに、よりよい情報社会を構成する意欲を持つ。

2 情報モラル指導の系統表

指導項目	指導課題	小学校低学年 (1～2年)
①情報の受信・発信とコミュニケーション	コミュニケーションにおけるルールとマナー	○あいさつや礼儀正しくすることが他者とのコミュニケーションを図る上で大切であることを知る。 ○うそや不確かなことを他の人に伝えてはいけないことを理解する。
	インターネットの特性をふまえたコミュニケーション	○本で調べたり体験したりすることの大切さを知る。 ○コンピュータ上にあるものは現実を反映していない場合があることを知る。
	情報の信頼性や信ぴょう性への意識	○よく分からないことは周りの人に聞くなどして確かめることができる。
②著作権・肖像権	著作物などの利用のルールと法の遵守	○他の人が作ったものを勝手に自分のものにしたり使ったりしてはいけないことを知る。 ○他の人の顔や姿の写った写真を勝手に使ってはいけないことを知る。
③心身の健康	健康や生活の問題への対処	○規則正しい生活に影響を与えない範囲でコンピュータやゲームを利用することができる。
④情報化社会を生きる	個人情報の保護	○自分や友達の氏名や住所、電話番号などを安易に教えてはいけないことを知る。
	コンピュータセキュリティの知識	○コンピュータの動きがおかしいときは、先生や保護者に伝える。
	情報化が及ぼす暮らしへの影響	○魅力的な誘いに惑わされないよう気をつける。 ○学校や公共の施設にあるものはみんなが使うものであることを意識する。

小学校中学年及び高学年 (3～6年)	中学校	高等学校
<p>○情報を得たり送ったりするときには、コンピュータ上のコミュニケーションであっても相手の気持ちを思いやることができる。</p> <p>○情報を発信するときは、正しい内容を伝えるよう心掛けることの大切さを知る。</p>	<p>○インターネットや携帯電話によるコミュニケーションにおいて、相手の気持ちに配慮した内容や表現を考えることができる。</p> <p>4ページ「メールを受け取った人の表情を想像できますか」</p> <p>○自分の発信する情報の影響を考え、責任を持ってコミュニケーションツールが活用できる。</p>	<p>○情報社会の担い手として、電子メールや携帯電話を活用して人と人との円滑なコミュニケーションを実現することができる。</p> <p>○自分の発した情報に対する社会的責任を自覚し、対象への影響に配慮した適切な情報発信ができる。</p>
<p>○インターネット上のコミュニケーションは、不特定多数の人に公開される場合もあることを知る。</p> <p>○短い文によるコミュニケーションは、お互いの意思が正しく伝わらない場合もあることを理解する。</p>	<p>○インターネット上のコミュニケーションは、お互いをよく知らずに行われることが多く、誤解や思い込みなどが起きやすいことを理解する。</p>	<p>○電子メールや電子掲示板などのコミュニケーションツール個々の特性を理解し、目的や対象に応じて適切に使い分けすることができる。</p>
<p>○情報を得るには、インターネットの他に図書館や地域の人に聞くなど様々な手段があることを理解する。</p> <p>○いくつかの情報を比較するなどして正しい情報を得ようとする。</p>	<p>○様々な情報源から得たことの確かさや有用性を判断するとともに、有害なものは無視することができる。</p> <p>6ページ「インターネットゲームやチャット、メールに潜む恐怖」</p>	<p>○情報の信頼性や信ぴょう性について、複数の情報の比較や社会的事象、自分の体験などを総合的に判断し行動することができる。</p>
<p>○著作権の存在を知り、身の回りにある著作物について認識する。</p> <p>○他者の著作物を使うときには許諾を得るなどのルールがあることを知る。</p> <p>○肖像権の概要を知り、写真を撮るときや写真を使うときにはルールがあることを知る。</p>	<p>○著作権の基本的な内容や著作物の保護の重要性を知る。</p> <p>○著作物を利用するときの基本的なルールを理解する。</p> <p>○肖像権のある写真などを利用する場合の基本的なルールを理解する。</p>	<p>○著作権・肖像権は作者や本人が持つ基本的な権利であることを理解し、尊重することの重要性を理解する。</p> <p>○著作権を法律と関連付けて理解し、不正な使用は違法行為であることを認識するとともに、適切な手続きを経て使用することができる。</p> <p>19ページ「知的財産権」</p>
<p>○コンピュータやインターネットなどの長時間の利用が心身の健康に影響を及ぼすことを知り、正しい使い方ができる。</p>	<p>○インターネットや携帯電話を長時間利用した場合の生活や心身に与える影響を考え、適切な使い方ができる。</p> <p>9ページ「STOP THE ケータイ依存症」</p>	<p>○インターネットや携帯電話の長時間の使用が生活や心身に与える影響を考え、節度ある使い方を主体的に行うことができる。</p> <p>24ページ「インターネット依存症」</p>
<p>○個人情報にはどのようなものがあるか理解する。</p> <p>○不特定多数の人に個人情報を知られることによって、危険な目にあったり、人に迷惑をかけたりにすることを知る。</p>	<p>○個人情報の保護の重要性と個人の責任について理解する。</p> <p>○流出した個人情報は取り返すことができないことを理解し、流出を防ぐ基本的な方策を知る。</p> <p>11ページ「個人情報の保護」</p>	<p>○個人情報の保護の重要性を法律や人権と関連付けて理解する。</p> <p>27ページ「知ってる？個人情報保護法」</p> <p>○個人情報を守る具体的方策を知るとともに、流出があった場合の対処法を理解する。</p>
<p>○コンピュータウイルスの存在とその危険性を知る。</p> <p>○コンピュータのIDとパスワードは家の鍵などと同じく重要なものであることを知る。</p>	<p>○コンピュータウイルスのもたらす影響と感染しないための方策を知る。</p> <p>○IDやパスワードの重要性を理解し、他人に知られないようする方策について考える。</p>	<p>○コンピュータウイルス対策の具体的方策を理解するとともに、感染した場合に正しく対処することができる。</p> <p>31ページ「スパイウェアに気をつけよう」</p> <p>○IDやパスワードが漏洩した場合の具体的対処法を理解するとともに他人のID、パスワードを不正に使用しない。</p>
<p>○インターネット上には詐欺などの犯罪や害になるWebページがあることを知り、危険なWebページは見ないようにすることができる。</p> <p>○インターネットやメールをしていて困ったときは、先生や保護者に相談する。</p>	<p>○インターネット上の犯罪について概要を知り、ネットショッピングなどに興味本位で参加してはいけないことを理解する。</p> <p>○携帯電話などの情報機器は、使っていない場所があることを理解する。</p> <p>15ページ「気をつけよう！自分勝手なケータイ利用」</p>	<p>○ネットショッピングやネットオークションの利用に伴う詐欺などの危険性を理解し、トラブルに巻き込まれそうなときは、先生や保護者に相談するなどの対処法を知る。</p> <p>33ページ「フィッシング詐欺にご用心」</p> <p>○携帯電話などの情報機器の使用に際しては、回りの状況や場所などに十分配慮することができる。</p>

学習コンテンツ利用の手引き

コンテンツタイトル： メールを受け取った人の表情を想像できますか

対象： 中学生

ねらい： たとえ友人であっても、相手のことを考えずに自分の言いたいことを書いてい
いわけではないこと、相手の顔が見えないのだから、感情までは上手に伝わらな
いので、誰に対しても乱暴な言葉、きたない言葉、相手をののしるような言葉は
使わないようにすることを身につける。

学習展開事例：

	生徒の学習活動	指導上の留意点
導 入	<ul style="list-style-type: none"> ・国民や中学生におけるメールの利用率や携 帯の利用率について質問する。 ・アンケート結果を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・事前に資料を用意してもよい
展 開	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center; margin-bottom: 10px;"> メールを受け取った人の表情を想像できますか </div> <ul style="list-style-type: none"> ・サーバー内の受信フォルダを開く ・コンテンツを一通り見る。 ・感想を記入し発表する ・どのような表情に相手になるだろうかを意 識し、メールのやりとりの場面を考える。 予想される生徒の活動 ○記入できない ○具体的なセリフを想像できない ・メール内容について発表する 発表方法 メールを送る人、送る時間、 どんな内容か、それを 受け取った相手の表情・感情 がどのようになると思うか 以上の4点を発表する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の気持ちを想像できるかど うかが本時の大切であることをお さえる。 →だれか、具体的な人にメールを 送る場面を想像してみよう。 →メール文を箇条書きでよいので 記入する。 ・良い場面か、まねしてはいけな い場面かを生徒に判断させる。 「私が考えたメールを送る場面は ・・・で、相手は・・・な気持 ちになると思います。」と発表後 し、善し悪しの判断をクラスメ イトに聞く。挙手で判断させても良 い。
ま と め	<ul style="list-style-type: none"> ・世の中の事件では、相手の気持ちを想像で きない人、または、それを尊重できず、我を 通す人が事件を起こしている事を知る。 	<ul style="list-style-type: none"> ・想像する力をつけて、メール送 信時だけでなく、自分の生活面でも いかにせるようになってほしいこ とを伝える。

学習コンテンツの解説

コンテンツ利用方法：ホームページビルダーを使ったコンテンツを見る。
環境はインターネットがみれる機器があればよい。

コンテンツ内容：メールのやりとりをする場面から、どのような事に気をつければよいのか考える。



漫画のセリフ

あきこ

「おもしろいテレビもないし、今日もヒマだなー」

「何かおもしろいこと無いかなー」

「そうだ、最近Lさんとしゃべってないから、久しぶりにメールしよう」

「そういえば、こないだ、市内の大会でさちこさんが・・・したって誰か言ってたなあ」

「その話題から会話しよう」

送信者：あきこ

件名：今何してる？

ねえ、こないだの大会で試合途中でこけてたでしょ。あのせいで負けたんじゃない？
しっかりやらなきゃ！！

さちこ

「あれ、あきこからメールが来ている」

.....

「なにこれー。なんにも知らないのに、何でこんな人が傷つくことを言うてるのよ！！」

「あつたまにきた。自分も失敗することぐらいあるでしょうに。」

「あきこの失敗を、いろんな人に言ってやろう。」

その後、彼女たちは・・・

学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル 「インターネットゲームやチャット、メールに潜む恐怖」

対象学年 中学生

学習のねらい

- ・ 携帯電話やコンピュータを使用する上でネット上のコミュニケーションは、互いをよく知らず行われることから、トラブルに巻き込まれることがあることを知る。
- ・ 子ども向けサイトであっても危険性を伴うことを知る。
- ・ 想定されるトラブルを他のケースから提示する。

学校で指導する際の学習展開例

	生徒の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導入	<ul style="list-style-type: none">・ 事前アンケート（別紙）を行う。（「リアルタイムアンケート」理科ソフト開発委員会 http://hp.vector.co.jp/authors/VA007873/ を使用しても良い）・ その結果を全員で共有する。	<ul style="list-style-type: none">・ 前時に、行いまとめておき、クラスの傾向を知っておくことによって、重点個所を想定すればよい。
展開	<ul style="list-style-type: none">・ start.html～3_3.html で、インターネットゲームの危険性を個人学習する。・ 一斉授業でなぜ危険なのか考え話し合う。・ 4_0.html～4_2.html で、メールやチャットの危険性を個人学習する。・ 一斉授業でなぜ危険なのか考え話し合う。	<ul style="list-style-type: none">・ 3_1～3_3.html について、教師サイドから再確認しながら、トラブルを避けるためにはどうすればよいかを話し合わせる。・ 4_1～4_2.html について、教師サイドから再確認しながら、トラブルを避けるためにはどうすればよいかを話し合わせる。
まとめ	<ul style="list-style-type: none">・ 5_0.html を使い、トラブルに巻き込まれない方法を確認する。	

コンテンツ利用に必要な環境

Web ページを見ることができること

「リアルタイムアンケートの使用方法」※教師パソコンにフォルダー毎保存・共有しておく。

0 先生用集計プログラムを起動して、「アンケート.txt」を読み込み、準備をしておく。

1 生徒たちに「アンケート.exe」を起動させる。

「出席番号」を入力させる。（番号が重ならないように注意）

2 「つぎへ」をクリックして、アンケートをしてグラフを表示させる。

※「集計中断」をクリックすると、集計が中断します。

※「%」をクリックするとパーセントの棒グラフを表示します。

3 「つぎへ」をクリックして、アンケートを続ける。

4 アンケートが全部終わったら、「アンケート」→「終了」をクリックする。アンケート結果（生徒が選んだ項目）は Kiroku.csv に保存されます。

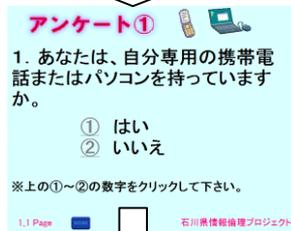
Start Page



1_1 Page

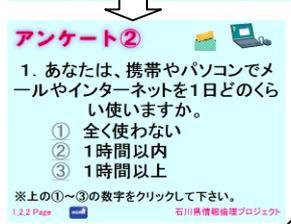
メディア環境などに関するアンケート

自分専用の携帯またはパソコンを持っていますか。



1_2_2 Page

2. 携帯電話またはパソコンでメールやインターネットを1日どのくらい使いますか。



① 全く使わない

② 1時間以内・③ 1時間以上



1_2_1 Page

全く使わない生徒に

ネットゲームやメール・チャットでいろんな人と仲良くなれることを知っていますか。



メールやネットを通して知らない人と仲良くなったことがありますか

① 知らない
2_1 Page
ネットゲーム

豆知識

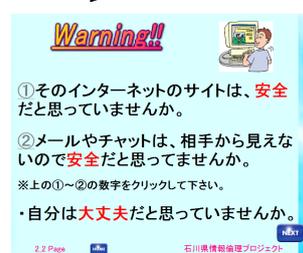


② ない

豆知識

① 知っている

2_2 Page

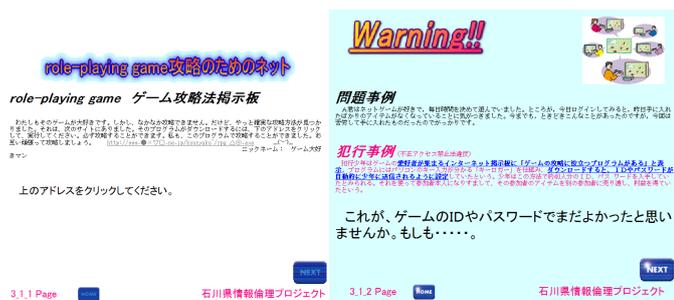


① ある

① インターネットサイトは安全？

3_1_1 Page

3_1_2 Page



ネットトラブル

事例① ネットゲームによるトラブル

3_2_1 Page



3_2_2 Page



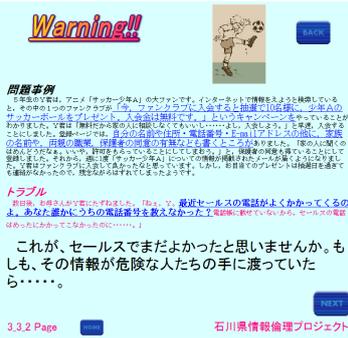
ネットトラブル

事例② 占いサイトによるトラブル

3_3_1 Page



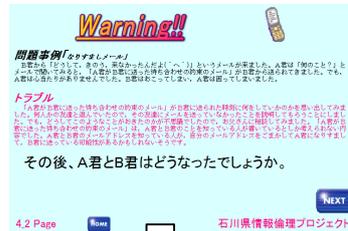
3_3_2 Page



ネットトラブル

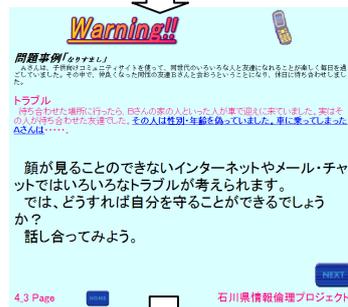
事例③ ファンクラブ入会に関するトラブル

2_2 Pageに戻る



4_1 Page

「なりすましメール」によるトラブル



4_2 Page

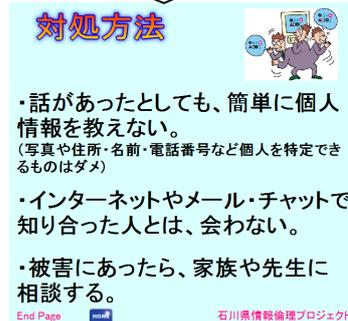
「なりすまし」によるトラブル

4_1~4_2 Page)について

どうすればトラブルに巻き込まれないのかをみんなで話し合う

次に進む → パスワード「1111」

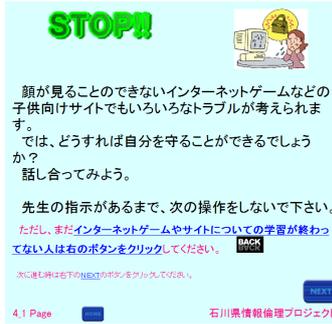
End Page



トラブルにあわないためには、どうするかを話し合った結果から指導する。

② メールやチャットは安全?の学習に入る前に

4_1 Page



3_1~3_3 Page から、簡単に相手を信じることによるトラブルがありうることを考えさせる。

メールやチャットでのトラブルに生徒が進まない

ようにSTOPをかける。

次に進む → パスワード「9999」

何がトラブルの原因なのか

そして、どうすればトラブルに巻き込まれないのかをみんなで話し合う



学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル STOP THE ケータイ依存症

対象学年 中学校

学習のねらい

- ・携帯電話が生活や心身に与える影響を考え、適切な使い方ができる。

学校で指導する場合の学習展開例

	生徒の学習活動とスライドなどの番号	指導上の留意点
導入	○スライド1～19 ・携帯電話の使用に対するアンケートに答える。その中で自分がどれだけ携帯電話に依存しているかを考えさせる。	・今日の学習にねらいについて知らせる。 ・一人一人がアンケートに答えたあとで表示された場面について、全体にアンケートをとり、生徒一人一人の状況を確認する。
展開	○スライド20～23 ・アンケートで答えた1つ1つのスライドについて、問題点を話し合い、携帯電話の使用について適切な使い方を考える。	・1つ1つの事例について問題点をあげ、携帯電話のより良い利用法について話し合い、教師がスクリーン上に話し合いの要点を写す。
まとめ	○スライド24 ・携帯電話は便利であるが、生活や心身に悪影響を与える場合があり、適切な使い方を心がけることや、相手に対して配慮することが大切であることを知る。	・生徒に自分なりのまとめを書かせた上で、多様な意見を出させ、教師が補足説明をし、まとめる。

コンテンツ利用に必要な環境

提示用パソコン、パワーポイント、スクリーン

学習コンテンツの解説

・ねらい

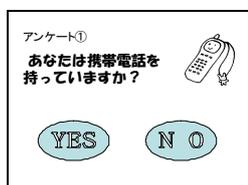
携帯電話が普及し、従来では考えられないくらい便利に、頻繁にコミュニケーションが取れるようにしてくれる道具となった反面、想定していなかったコミュニケーショントラブルも発生している。また、ケータイを持っていないと不安になるケータイ依存症と言うべき事態が進行している。

そこで生徒には、携帯電話が生活や心身に与える影響を考え、適切な使い方を心がける態度を育てたい。



スライド 1

- 本時の学習について知らせる。



スライド 2～16

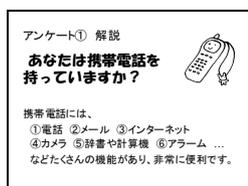
- アンケートに答える。
- YES または NO をクリックすると、次の質問が表示される。



スライド17～19

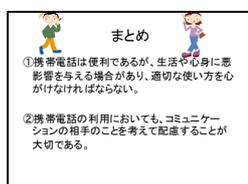
- アンケートの回答によって、アンケート結果が表示される。

※生徒用はここまで



スライド20～23

- 1つ1つの事例について問題点を話し合う。
- スライド20では、携帯電話の良い点について話し合う。
- スライド21～23では、携帯電話のより良い利用法について、考え、問題点を出し合う。



スライド24 (まとめ)

- 携帯電話は便利であるが、生活や心身に悪影響を与える場合があり、適切な使い方を心がけなければならない。
- 携帯電話の利用においても、コミュニケーションの相手のことを考えて配慮することが大切である。

学習コンテンツ 利用の手引き

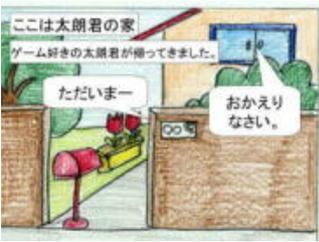
1. 題材名 情報化社会を生きる 「個人情報の保護」
2. 対 象 中学生
3. 題材の目標
 - ・個人情報の保護の重要性と個人の責任について理解する。
 - ・流出した個人情報は、取り返すことができないことを理解し、流失を防ぐ基本的な方策を知る。
4. 学習展開例

	学 習 活 動	指導上の留意点
導 入	<p>○個人情報にはどのようなものがあるかを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・年齢 ・住所 ・電話番号 ・Eメールアドレス など 	<p>○個人情報にはどのようなものがあるかを発表させ、板書する。</p> <p>○子どもたちが、ホームページ内の質問に答えてよいのかどうか迷い始めた場面、あるいは答え終わった場面で、話し合いをもつようにする。</p>
展 開	<p>○フィッシング詐欺の例を見る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スライドの太郎君の行動を見て、この後太郎君の身に起こることを考える。 (スライド1～12) ・この後の太郎君の身に起こったことを見る。 (スライド13～15) ・なぜこの様なことになったのかを考える。 (スライド16) <p>○フィッシング詐欺による情報漏洩の仕組みを知る。 (スライド17・18)</p> <p>○このような詐欺に引っかからないために太郎君はどうすれば良かったかを知る。 (スライド19～22)</p> <p>○個人情報を伝えるときは、十分に注意が必要であることを知る。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・生徒に考えさせ発表させる。 ・スライドの事例なども含め、漏れた個人情報から起こる具体的被害について追加説明する。(カード番号、など) ・生徒に考えさせ発表させる。 <p>○生徒たちにフィッシング詐欺の手口と個人情報漏洩の怖さを知らせる。</p> <p>○困ったときは、親・先生に尋ねることの大切さを知らせる。</p> <p>○インターネット利用の際、情報などについて自分で責任をとらなければならないことがあることを知らせる。</p>
ま と め	<p>○今日の授業の感想を発表する。</p>	<p>○生徒の発表の中から個人情報の保護の重要性と自分たちの対応について確認させる。</p>

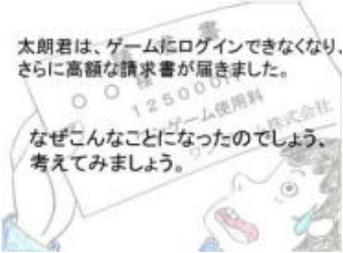
学習コンテンツの解説

個人情報の流出ということについては、みんな「気をつけなければならないこと」ということが分かっているが、それでも悪意のあるメールや Web ページで安易に個人情報を漏らしてしまい危険な目にあうことが増えてきている。

このコンテンツでは、フィッシング詐欺にあった太朗君を例に挙げ、インターネットを利用した安易な個人情報の入力への怖さを知らせ、安全な使い方を理解させたい。

	<p>スライド 1 「タイトル」 これから、個人情報の学習をします。</p>
	<p>スライド 2 太朗君はゲームが好きで学校から帰るといつもコンピュータに向かいます。</p>
	<p>スライド 3 お母さんは、太朗君が帰ったときに、テレビを見ていました。テレビでは、「フィッシング詐欺」のニュースをしており、太朗君のことを心配しながら見ていました。</p>
	<p>スライド 4 太朗君は、コンピュータに向かって、インターネットに接続してオンラインゲームを始めようとしています。</p>
	<p>スライド 5 太朗君がメールを開いたら、オンラインゲームの会社からメールが来ていました。でも何かおかしいのですが太朗君はそのメールを開いてしまいます。 「実は、このメールは偽メールで、太朗君をだまそうとしているメールです。」</p>

	<p>スライド6・7 フィッシング詐欺の常套手段で、おいしい話で太郎君は偽 Web に誘導されてしまいます。</p>
	<p>スライド8・9・10 偽 Web に誘導された太郎君は、おいしい話にだまされ、そこにある指示通りに進んでしまいます。</p>
	<p>スライド11 Web の指示通り、個人情報を入力して、「送信」をしてしまいました。</p>
	<p>スライド12 今までのスライドを見て個人情報を第3者に送る怖さや悪意の第3者に送った場合の身の危険について考えさせる。</p>
	<p>スライド13 太郎君がパスワードを盗まれ、パスワードを変えられてログインできなくなってしまいました。</p>
	<p>スライド14・15 更に数日後、ゲーム会社から高額な請求書が送られてきました。</p>

 <p>太郎君は、ゲームにログインできなくなり、さらに高額な請求書が届きました。</p> <p>12500円 ゲーム使用料 株式会社</p> <p>なぜこんなことになったのでしょうか、考えてみましょう。</p>	<p>スライド16 スライド13～15のようになった理由を考えさせる。</p>
<p>フィッシング詐欺について</p>  <p>数日前に太郎君きたメールは、偽メールで、このメールにリンクされていた偽のWebサイトに、氏名、ID等の個人情報を入力してしまい、それを第三者に送ってしまったのです。</p> <p>フィッシング詐欺について</p>  <p>そして相手は、入手したID・パスワードでゲームにログインし、アイテムなどを購入したのです。このように相手に偽メールを送り巧妙にパスワードや住所などの個人情報を入力させるインターネットの詐欺のことをフィッシング詐欺といいます。</p>	<p>スライド17・18 フィッシング詐欺についての説明</p>
 <p>それでは、このようなメールが来たときにはどのように対処したらよいのでしょうか？</p>	<p>スライド19 偽メールが来たときの対処についての例を見せる</p>
 <p>お母さん！こんなメールが来たんだけど、どう思う。</p> <p>あら、これはきっとフィッシング詐欺よ。</p> <p>こうやって個人情報を入力するのよ。無視しなさい。</p>	<p>スライド20・21 ここでは、太郎君が母親に相談をして、テレビでニュースを見ていた母親が太郎君にアドバイスをする。このように自分で判断せずに、大人に相談をするようにする。</p>
<p>もしフィッシング詐欺にあったら</p>  <p>フィッシング詐欺を防ぐには、どのようなときでも個人情報を入力する時は必ず保護者の同意を得て細心の注意を払いましょう。</p> <p>もしフィッシング詐欺メールを受け取ったら、 사이버犯罪相談窓口(フィッシング110番)や消費生活センターに相談しましょう。また、銀行などの窓口にも連絡した方が被害の拡大を防げるかもしれません。</p>	<p>スライド22 フィッシング詐欺らしきメールなどが来たら大人の人と相談するなどし、関係機関に問い合わせると良い。</p>

学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル 気をつけよう！自分勝手なケータイ利用

対象学年 中学生

学習のねらい ・携帯電話などの情報機器は、使ってはいけない場所があることを理解する。
 ・マナー違反が及ぼす重大な問題について考えを深めることができる。

学校で指導する際の学習展開例

	生徒の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> ・携帯電話の所有状況を確認する。 ・携帯電話でできることについて話し合う。(光の部分) ・携帯電話にまつわる問題点について話し合う。(影の部分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・挙手により確認する。または、事前にとったアンケートの結果を伝える。 ・体験したこと、見聞きしたことなどを生徒に発表させる。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ○スライド1～2 <ul style="list-style-type: none"> ・携帯電話の使用が制限されている場所について考える。 ○スライド3～6 <ul style="list-style-type: none"> ・制限されている理由について話し合う。 ○スライド7～9 <ul style="list-style-type: none"> ・ながら運転、ながら歩行について考える。 	<ul style="list-style-type: none"> ・バスや電車、航空機などの乗り物や病院、コンサート会場など、必要に応じてヒントを出しながら生徒に発表させる。 ・機器への影響について押さえ、ペースメーカーの問題などについてもふれる。 ・他者への影響(マナー)について深く考えさせたい。 ・事故につながる危険性を理解させる。
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ○スライド10 <ul style="list-style-type: none"> ・まとめの解説スライドを読み、マナーやルールについて確認する。 ・学習を振り返り、感想を出し合う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人ひとりの意識の向上が大切であるということを理解させる。 ・ワークシートに感想などを書かせ、まとめとする。

コンテンツ利用に必要な環境

掲示用パソコン (Windows XP 以上)、Microsoft Office PowerPoint2003、プロジェクター、スクリーン

学習コンテンツの解説

昨今、携帯電話に関わって様々な問題点が指摘されているように思われる。しかし、ともすれば、メールによるいじめや著作権、個人情報に関わる問題といった部分ばかりが取り上げられがちではないだろうか。この学習コンテンツは、携帯電話を持つ上でまず最初に身につけてほしいマナーについて取り上げている。携帯電話を持ち始めた、あるいは、間もなく持つであろう児童、生徒向けの学習コンテンツである。

携帯電話は非常に便利な情報機器ではあるが、使ってはいけない時と場所があることを理解させたい。乗り物の中や人混みでの利用や、ながら運転、ながら歩行など悪気はないがついやってしまいがちな使い方が、実は周りの人に迷惑をかけたり、大きな事故につながりかねない危険な使い方であるということに気づかせたい。



スライド2

- ・「携帯電話の使用が制限されている場所って、どこだろう。」

※必要に応じてヒントを与えながら、生徒の発言を引き出すようにする。



スライド3

- ・「どうして電車やバスなど公共の乗り物の中では制限されているのだろう。」

※静かな教室の中で着信音を鳴らしたり、通話をしているまねをしてみたりすると良い。



スライド4

- ・「どうして航空機の中では制限されているのだろう。」

※携帯電話が発する電磁波がTVやラジオなどの機器に及ぼす影響（画面がちらつくなど）を見せると良い。

コンサート会場や映画館など



静まりかえったコンサート会場では、マナーモードでも着信時のバイブレータなどが響く場合があります。また、映画のクワイマックスで着信音が鳴ったら、周りの人たちはどう思うでしょうか。




スライド5

- ・「どうしてコンサート会場や映画館などでは制限されているのだろう。」

※静かな中でマナーモードのバイブレータを働かせてみても良い。

病院



院内では、検査や治療のために、精密な電子機器がたくさん使われています。携帯電話は、特に着信時や通話時に強い電波を出します。これらの電波は、医療用電子機器や心臓ペースメーカーなどに悪影響を与えることがあります。




スライド6

- ・「どうして病院の中では制限されているのだろう。」

※ペースメーカーについて簡単に触れる。

※病院では患者の生命に関わるかもしれないということを理解させる。

こんな光景、見かけませんか？



通学途中のA子さんはメールに夢中のような様子です。

この後どんな危険が...



スライド7

- ・「自転車に乗りながらメールをしている生徒がいます。この後どんな危険が予想されるでしょう。」

※非常に危険な行為でありながら、意外とよく見かける光景であることに気づかせたい。



命を落とすことも... 時には、加害者にも...

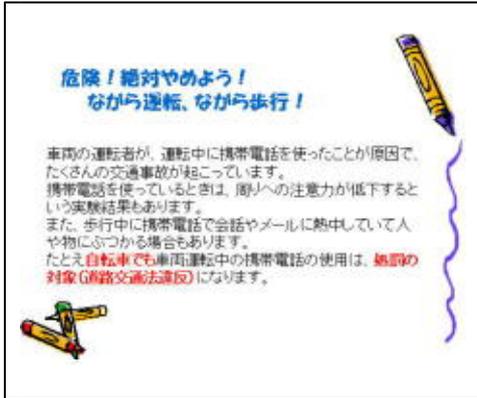
自転車を運転しながら通話したり、メールをうつということは、片手運転をしているということです。当然、まわりに対する注意力は低下し、非常に危険です。実際に多くの事故が起きており、大けがしたり、命を失った人もいます。



スライド8

- ・自分自身が危険と言うだけでなく、相手にも迷惑をかけるということや、相手にけがをさせたりする場合もあるということに気づかせる。

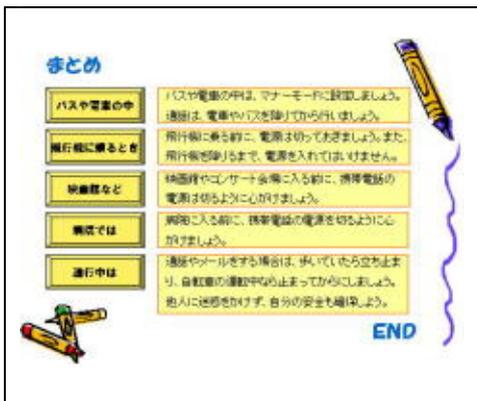
※実際にあった事故について紹介しても良い。



スライド9

- ・片手運転でしかも前方不注意。いかに危険な状態かを想像させたい。

※法律（道路交通法）に違反しているということを押さえる。



スライド10

- ・一つ一つの状況について確認する。
- ・ワークシートの穴埋め問題に挑戦させ、感想を書いてまとめとする。

参考文献等

Webサイト『情報モラル研修教材2003』(<http://sweb.nctd.go.jp/2003/index.htm>)

- [監修] 文部科学省初等中等教育局
独立行政法人 教員研修センター
- [制作] 株式会社 創育
- [著作権] 独立行政法人 教員研修センター

『情報モラル研修教材2005』(<http://sweb.nctd.go.jp/2005/index.htm>)

- [監修] 文部科学省初等中等教育局
独立行政法人 教員研修センター
- [制作] 株式会社 エフ・シー・マネジメント
- [著作権] 独立行政法人 教員研修センター

学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル 知的財産権

対象 高校生

学習のねらい 知的財産権の歴史、内容、必要性を理解する

学校で指導する際の学習展開例

	生徒の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導 入	○スライド1～3 学習内容の全体像を把握する	・事前に、知識や意識に関するアンケートを実施し、身近な問題であるという意識を持たせるよう配慮する。
展 開	○ スライド4～6 産業財産権の概要 ○ スライド7～12 日本における特許法の歴史	・著作権との相違点を明確にする ・特許に関する法律以前の権利の守り方について説明することで、権利を守る視点が江戸時代にも存在したことを明確にする ・日本における特許権や実用新案権の必要性について強調する
	○スライド13～22 産業財産権が社会に与えた影響	・1つの発明が、その地域や企業を長きに渡って発展させること、知的創造サイクルの大切さを意識させる
	○スライド23～30 著作権の概要	・誰もが持つ権利であることを明確にする ・「〇〇してはダメ」に終始するのではなく、無断で行なうことに問題があることを理解させる
	○スライド31～38 著作権クイズ	・著作権に含まれるさまざまな権利の必要性について、考えさせながら説明する。 ・さまざまな行為が、どのような権利の侵害になるのかを考えさせながら説明する。 ・条文を通して、各権利の内容を明確にする
ま と め	・学習したことを、今後の自分にどのように生かしていくかについて考える	・学習で感じたことを数名の生徒に発表させ、共通認識をもたせる

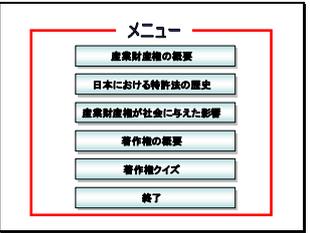
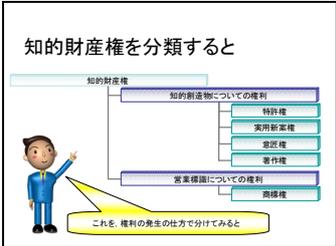
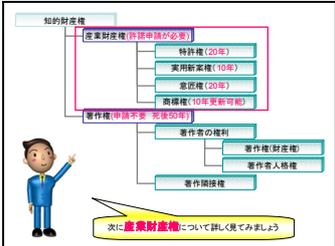
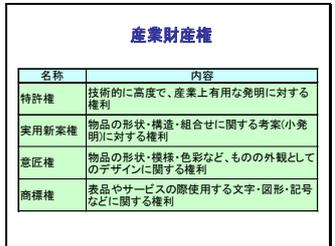
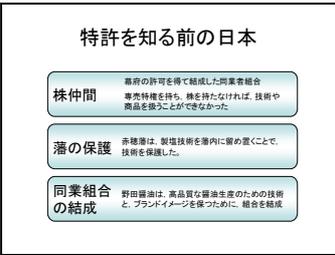
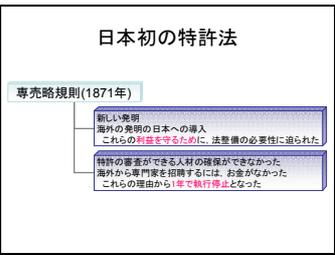
コンテンツに必要な環境

掲示用パソコン、Power Point、プロジェクタ、スクリーン学習コンテンツの解説

学習コンテンツの解説

著作権の授業は、「〇〇はダメ」のように、べからず集的な授業になることが多い。そのような授業では、生徒には「著作権は難しい」「煩わしい」という思いばかりが募り、権利を守ろうとする意識は育たないのではないかと考える。そこで、著作権は知的財産権の一つであることを踏まえ、知的財産権を保護することの必要性を強調する中で、著作権を守ることの必要性を、意識させたい。その際、独立行政法人工業所有権情報・研修館発行「特許から見た産業発展史」を用いて、産業財産権について学習しておくとい。

また、プレゼンテーションファイルは、「産業財産権の概要」「日本における特許法の歴史」「産業財産権が社会に与えた影響」「著作権の概要」「著作権クイズ」に分かれているので、授業展開に合わせて、必要に応じて、部分的に使用するとよい。

<p>スライド1</p>  <p>知的財産権</p> <p>タイトル</p>	<p>スライド2</p>  <p>特許、著作権……といった言葉聞いたことはあると思いますが、それはいったいどんな意味を持つのでしょうか。また、なぜ注目されているのでしょうか。一緒に考えてみましょう。</p> <p>学習内容の紹介</p>	<p>スライド3</p>  <p>メニュー</p> <ul style="list-style-type: none"> 産業財産権の概要 日本における特許法の歴史 産業財産権が社会に与えた影響 著作権の概要 著作権クイズ 終了 <p>メニュー画面</p>										
<p>スライド4</p>  <p>知的財産権を分類すると</p> <p>知的財産権</p> <ul style="list-style-type: none"> 知的創造物についての権利 <ul style="list-style-type: none"> 特許権 実用新案権 意匠権 著作権 営業標識についての権利 <ul style="list-style-type: none"> 商標権 <p>これを、権利の発生仕方によって分けると</p> <p>知的財産権の分類</p>	<p>スライド5</p>  <p>知的財産権</p> <ul style="list-style-type: none"> 産業財産権(特許申請が必要) <ul style="list-style-type: none"> 特許権(20年) 実用新案権(10年) 意匠権(20年) 商標権(10年更新可能) 著作権(申請不要: 発案50年) <ul style="list-style-type: none"> 著作権者の権利 <ul style="list-style-type: none"> 著作権(財産権) 著作人格権 著作権隣接権 <p>次に産業財産権について詳しく見てみましょう</p> <p>知的財産権における、産業財産権の位置づけの確認</p>	<p>スライド6</p>  <p>産業財産権</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>名称</th> <th>内容</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>特許権</td> <td>技術的に高度で、産業上有用な発明に対する権利</td> </tr> <tr> <td>実用新案権</td> <td>物品の形状・構造・組合せに関する考案(小発明)に対する権利</td> </tr> <tr> <td>意匠権</td> <td>物品の形状・模様・色彩など、ものの外観としてのデザインに関する権利</td> </tr> <tr> <td>商標権</td> <td>表品やサービスの際使用する文字・図形・記号などに関する権利</td> </tr> </tbody> </table> <p>産業財産権の概要</p> <p>スライドをクリックすると、スライド3へジャンプ</p>	名称	内容	特許権	技術的に高度で、産業上有用な発明に対する権利	実用新案権	物品の形状・構造・組合せに関する考案(小発明)に対する権利	意匠権	物品の形状・模様・色彩など、ものの外観としてのデザインに関する権利	商標権	表品やサービスの際使用する文字・図形・記号などに関する権利
名称	内容											
特許権	技術的に高度で、産業上有用な発明に対する権利											
実用新案権	物品の形状・構造・組合せに関する考案(小発明)に対する権利											
意匠権	物品の形状・模様・色彩など、ものの外観としてのデザインに関する権利											
商標権	表品やサービスの際使用する文字・図形・記号などに関する権利											
<p>スライド7</p>  <p>現在では、整備されている産業財産権ですが、日本ではどのように整備がされてきたのか、その歴史を見てみましょう。</p> <p>産業財産権確立の歴史への導入</p>	<p>スライド8</p>  <p>特許を知る前の日本</p> <ul style="list-style-type: none"> 株仲間: 幕府の許可を得て結成した問屋や組合。専売特許を持ち、株を持たなければ、技術や商品を盗むことができなかった。 藩の保護: 赤穂藩は、製塩技術を藩内に留め置くことで、技術を保護した。 同業組合の結成: 野田醤油は、高品質な醤油生産のための技術と、ブランドイメージを保持するために、組合を結成した。 <p>江戸時代における、権利を守るしくみの説明</p>	<p>スライド9</p>  <p>日本初の特許法</p> <p>専売特許規則(1871年)</p> <ul style="list-style-type: none"> 新しい発明: 海外の発明の日本への導入。これらの利益を守るために、法整備の必要性に迫られた。 特許の審査ができる人材の確保ができなかった。海外から専門家を招聘するには、お金がなかった。これらの理由から1年で執行停止となった。 <p>日本における特許法の必要性</p>										

スライド 10

知的財産権に関する法律がなかったための弊害

複製品が大量に輸入されていた
 がらんとせむね
 臥雲辰致
 第1回内閣勲章授賞会で**風紋模倣機**と
 人々の注目を集め、多くの**模倣品**が出回る
 真贋にあえぎ、一歩を踏える

ヘボン博士
 7冊からなる**和英辞典**、日本初の本格的和英・英和辞典
 「和英語林集成(長完成)第1」
 辞典のコピーが大量に出回る

偽ブランドや模倣品など、**種々な商品が数多く出回る**
 多くの分野で、商品の**品質や技術の管理ができなくなり**としていた
 技術水準が低い中模倣したため、製造者の**技術が向上しなかった**
 偽工業品のモラルが低下した
 模倣品や模倣品による品質低下のため、**重要輸出産業品の価格が暴落した**

知的財産権がなかったことによる弊害の紹介

スライド 11

法律の整備
 不平等条約改正のためにも法整備が必要

日本初の特許法 1474年ベネチア共和国 発明者条例

商標権 1884年 商標条例

特許権 1885年 専売特許条例

意匠権 1887年 意匠条例

パリ条約(工業所有権の保護に関する条約)加盟 1899年

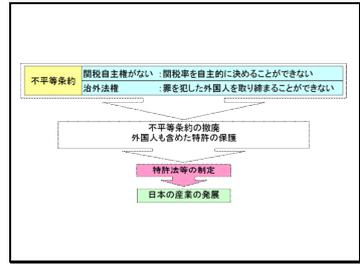
実用新案権 1905年 実用新案法

著作権 1905年 著作権法

ベルス条約(文学的および美術的著作物に関する条約)加盟 1905年

法整備の歴史

スライド 12



法整備の必要性のまとめ
スライドをクリックすると、スライド3へジャンプ

スライド 13

このように整備された産業財産権の結果、産業や社会はどのように発展したのでしょうか。

産業財産権が社会に与えた影響の導入

スライド 14

産業財産権保護による発展(高林謙三)

高林謙三(1831~1901)が製茶再煤器械を開発

埼玉県狭山・静岡で技術導入

現在、狭山・静岡はお茶の名産地

高林謙三による、製茶再煤器械の発明

スライド 15

産業財産権保護による発展(早川徳次)

1915年 シャープペンシルを開発

1920年 実用新案取得

1926年 アメリカで特許取得

現在は シャープ(株)として発展

早川徳治による、シャープペンシルの発明

スライド 16

産業財産権保護による発展(松下幸之助)

二股ソケット 実用新案取得

現在は 松下電器産業(株)として発展

発明・考案で得た利潤で、新たな発明・考案を行い発展させた

松下幸之助による、二股ソケットの発明

スライド 17

産業財産権保護による発展(高峰讓吉)

1894年 タカジアスターゼ(消化剤)を製造・特許取得

アドレナリンの純粋分離成功・特許取得

1913年「国民科学研究所」設立を提唱

高峰讓吉による、タカジアスターゼの特許取得

スライド 18

産業財産権保護による発展(理化学研究所)

1917年 日本独自の発明・発見や技術開発を行うために設立

アドソール(空気乾燥剤)・ピタミンA・ピタミンB・ネオン殺虫剤・コランダム砂布・偏光感光紙・合成酒・ピストリング等の発明・製品化

1936年 設立19年で63社、121工場に拡大

理化学研究所における発展の概要

スライド 19

産業財産権保護による発展(ナイロン)

1935年 デュポン社(米)がナイロンを開発

1951年 東洋レーヨンが、ナイロンの特許実施権取得ライセンス料 売上300万ドル+売上高の3%

3~4年で、ライセンス料の回収

デュポン社によるナイロンの発明

スライド 20

産業財産権保護による発展(トランジスタ)

1948年 ベル研究所(米)がトランジスタを開発

1952年 東京通信工業が、特許実施権取得

トランジスタラジオの開発

江崎玲於奈が、エサキダイオードを開発

江崎玲於奈が、トンネル効果理論でノーベル賞受賞

ベル研究所によるトランジスタの発明

スライド 21

産業財産権保護による発展(即席麺)

1958年 安藤百福がチキンラーメンを開発

製造法に関する特許を取得

技術契約をした企業に対して特許の実施を認める

より多くの企業が参画し、切磋琢磨することで、製品の品質向上、市場拡大、日本の産業育成をめざす

カップヌードルの発明

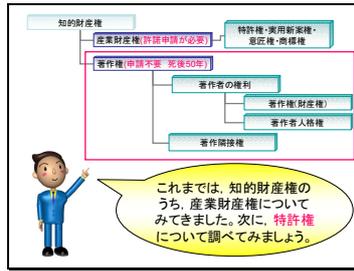
安藤百福によるチキンラーメンの開発

スライド 22



産業財産権が社会に与えた影響のエンディング
スライドをクリックすると、スライド3へジャンプ

スライド 23



知的財産権における、特許権の位置づけの確認

スライド 24



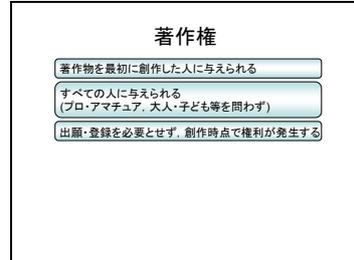
特許権の学習への導入

スライド 25

著作権(権利)		
著作 者 の 財 産 権	複製権	複製する権利
	上演・演奏・上映権	公衆に上演・演奏・上映する権利
	公衆送信権	送信などにより、公衆に送信する権利
	口述権	口述の著作物を口述する権利
著作 者 人 格 権	表示権	著作物の表示する権利
	譲渡権・貸与権	譲渡以外の著作物を譲渡・貸与する権利
	翻訳権・翻案権	翻訳・編曲・変形・つくりかえる権利
著作 隣 接 権 (著作物の伝 達者の権利)	公衆権	公衆に伝達する権利
	氏名表示権	公衆の眼・氏名を要求する等の権利
	同一性保持権	内容等を、原に照して変更されない権利
著作 隣 接 権 (著作物の伝 達者の権利)	録音権・録音権	実演家が録音・録音する権利
	送信可能化権	実演家・レコード製作者が、Webページ等で自動的に送信できる状態にしたり、貸与する権利
	貸与権	

著作権の内容の紹介

スライド 26



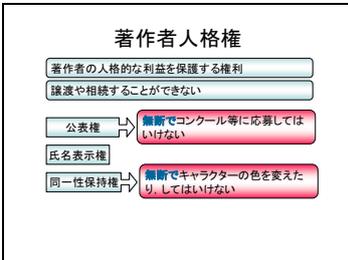
著作権の特徴の説明

スライド 27



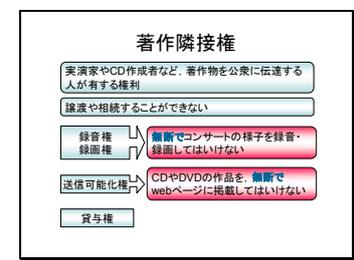
著作権(財産権)の説明

スライド 28



著作人格権の説明

スライド 29



著作隣接権の説明

スライド 30



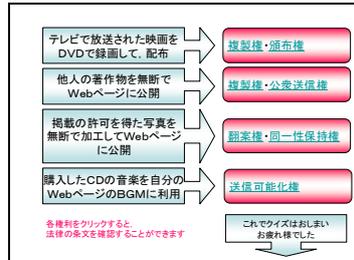
著作権の説明のエンディング
スライドをクリックすると、スライド3へジャンプ

スライド 31



著作権クイズへの導入

スライド 32



各行為が触れる権利についての確認
各権利をクリックすると、該当する条文を確認できます。
[これでクイズはおしまいお疲れ様でした]をクリックすると、スライド3へジャンプ

<p>スライド 33</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>複製権</p> <p>著作権法 第二十一条 著作権者は、その著作物を複製する権利を有する。</p> <p>第九十六条 レコード制作者は、そのレコードを複製する権利を専有する。</p> </div> <p>複製権に関する条文</p>	<p>スライド 34</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>頒布権</p> <p>著作権法 第二十六条 著作権者は、その映画の著作物をその複製物により頒布する権利を専有する。 2 著作権者は、映画の著作物において複製されているその著作物を該当映画の著作物の複製物により頒布する権利を専有する。</p> </div> <p>頒布権に関する条文</p>	<p>スライド 35</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>公衆送信権</p> <p>著作権法 第二十三条 著作権者は、その著作物について、公衆送信（自動公衆送信の場合にあつては、送信可能化を含む。）を行う権利を専有する。 2 著作権者は、公衆送信されるその著作物を受信装置を用いて公に伝達する権利を専有する。</p> </div> <p>公衆送信権に関する条文</p>
<p>スライド 36</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>翻案権</p> <p>著作権法 第二十七条 著作権者は、その著作物を翻訳し、編曲し、若しくは変形し、又は脚色し、映画化し、その他翻案する権利を専有する。</p> </div> <p>翻案権に関する条文</p>	<p>スライド 37</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>同一性保持権</p> <p><small>著作権法 第二十条 著作権者は、その著作物及びその寫等の同一性を保持する権利を有し、その意に反してこれらの複製、改変その他の複製を許さないものとする。 1 前項の規定は、次の各号のいずれかに該当する複製については、適用しない。 一 第二十三条第一項各号四号において適用する場合を含む。、第二十三条の二第一項又は第三十七条第一項の規定により著作物を再行する場合における所定又は許諾の改変その他の改変で、字句順序の目的や、やむを得ない認められるもの 二 複製物の複製、改変、複製又は複製物による複製 三 特定の電子計算機においては利用、種ないプログラムの著作権者並びに電子計算機において利用し得るようになるため、又はプログラムの著作権者を電子計算機においてより効果的に利用し得るようになるため 四 既に利用し得るもののほか、著作物の性質並びにその利用の目的及び態様に照らしやむを得ない認められる複製 第九十条の三 放送者は、その放送の同一性を保持する権利を有し、自己の名誉または声望を害するその他の複製、改変、複製その他の複製を許さないものとする。 2 前項の規定は、複製の性質並びにその利用の目的及び態様に照らしやむを得ない認められる複製又は公正な慣行に反しないと認められる複製については、適用しない。</small></p> </div> <p>同一性保持権に関する条文</p>	<p>スライド 38</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>送信可能化権</p> <p>著作権法 第九十二条の二 表演者は、その表演を送信可能化する権利を専有する。 2 前項の規定は、次に掲げる表演については、適用しない。 一 第九十一条第一項に規定する権利を有するものの許諾を得て録音されている表演 二 第九十一条第二項の表演で行動の録音物以外のもに録音され、又は録音されているもの 第九十六条の二 レコード制作者は、そのレコードを送信可能化する権利を専有する。 第九十九条の二 放送事業者は、その放送又はこれを受信して行なう有線放送を受信して、その放送を送信可能化する権利を専有する。</p> </div> <p>送信可能化権に関する条文</p>
<p>スライド 39</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>以上で、知的財産権についての授業は終わり。今後は、知的財産権を意識した行動を取ってくださることを願っています。</p>  </div> <p>プレゼンテーションのエンディング</p>	<p>スライド 40</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <p>参考文献等</p> <ul style="list-style-type: none"> ・※1明治学院大学ボランティアセンター http://volunteer.meijigakuin.ac.jp/welcome/thejournal.html ・社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会 http://www2.acs.jp.or.jp/ ・『特許から見た産業発展史』 独立行政法人 工業所有権情報・研修館 ・『最新情報C』 実教出版 ・『ケーススタディ 情報モラル』 第一学習社 </div> <p>参考文献の紹介</p>	

学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル 心身と健康 ～ インターネット依存症 ～

対象学年 高等学校

学習のねらい 「インターネット依存症」とはどのようなものかを知り、事例研究を通して、「インターネット依存症」にならないための姿勢を身につける。

学校で指導する際の学習展開例

		生徒の学習活動	指導上の留意点
導入	個人	(スライド1) プレアンケートを実行する。	<ul style="list-style-type: none"> ワークシート1「ネット依存症チェックリスト」用紙に記入, 点数(左から1, 2, 3, 4点)をつけてもらい, 生徒の実態を把握する。
	講義	(スライド2) インターネット依存症とはどのようなものかを知る。	<ul style="list-style-type: none"> インターネット依存症とはどのようなものかを定義し, 具体例を挙げて説明する。
展開	個人・グループ	(スライド3～7) 事例を見て <ul style="list-style-type: none"> ● どうしてこのようなことになったか? ● A君にどのような変化が起こっているか? を, グループに分かれて考え, 発表する。	<ul style="list-style-type: none"> 事例を説明する。 ワークシート2に, 生徒おのおのが考えたことを記入してもらい, それを持ち寄ってグループで話し合ってもらおう。 意見が出ないようなグループにはアドバイスを行う。
	講義	(スライド8・9) 身体への影響を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> 生徒の意見を踏まえながら, 身体への影響をまとめる。
	グループ	(スライド10) インターネット依存症にならないためにはどうしたらよいかをグループに分かれて考え, 発表する。	<ul style="list-style-type: none"> 先のまとめを踏まえて, 考えさせる。
まとめ	講義	(スライド11・12) インターネット依存症にならないための対処法を知る。	<ul style="list-style-type: none"> インターネット依存症にならないための日々の心構えを確認させる。

学習コンテンツの解説

「インターネット依存症」とは、webの閲覧やメール、チャット、ネットゲームなどにはまり、連日長時間行うことによって他人に迷惑をかけたり、社会生活に何らかの支障を生じさせる状態のことである。飽きることなく楽しんでいるうちに段々とネットにはまってしまい、学校から自宅に帰っても、すぐに自分のパソコンに向かってインターネットを始めるという例が多くなってきている。

ここでは、事例を通して、「インターネット依存症」を知り、どのようにしてなってしまうのか・なってしまった場合の解決策・依存症にならないための方策を考えさせたい。

コンテンツ利用に必要な環境

提示用パソコン、プロジェクター、スクリーン

<p>スライド 2</p>	<p>インターネット依存症とは</p> <p>▶ WEBの閲覧やメール、チャット、ネットゲームなどにはまり、連日長時間行うことによって他人に迷惑をかけたり、社会生活に何らかの支障を生じさせる状態</p> 	<p>具体例として、 YouTube 依存・オンラインゲーム（ネトゲ）依存・チャット依存・携帯依存・メール依存・ネットサーフィン依存・掲示板依存、が挙げて説明する。</p>
<p>スライド 3 ～ スライド 6</p>	<p>事例</p> <p>▶ 最近コンピュータを買ってもらったA君は、オンラインゲームに夢中になり、毎日、夜遅くまでパソコンの前に向かっていました。</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ● 次に事例を見た後、どうしてこうなったかを考えてほしい旨を生徒に伝えた上で、事例を紹介する。 ● それぞれのスライドに、インターネット依存の症状が現れているので、注意しながら説明する。
<p>スライド 7</p>	<p>考察</p> <p>▶ どうしてこのようなことになったか？</p> <p>▶ A君にどのような変化が起きているか？</p> <p>▶ を、グループに分かれて考えてみよう</p> 	<p>キーワード</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 「ゲームに夢中になり、毎日夜遅くまで」 → 時間の感覚がなくなる。 ● 「集中できません」 → 睡眠不足からくるイライラ感・ゲーム以外のことが考えられない。 ● 「遅刻欠席も多くなり」 → 睡眠不足・昼夜逆転の生活が起こる。 ● 「一緒に遊ばない」 → 対人関係の崩壊・コミュニケーション能力の低下。 ● 「自分の部屋に閉じこもる」 → 登校拒否。

<p>スライド 8 スライド 9</p>	<p>心への影響</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 人間平穏になる ▶ 思考能力がなくなる ▶ 攻撃的になる ▶ 現実の社会とのかかわりが面倒になる 	<ul style="list-style-type: none"> • 心への影響と身体への影響を分けて説明をする。 • スライドにはいくつかの影響を提示しているが、前の生徒の意見も踏まえながらまとめてほしい旨を伝える。
<p>スライド 10</p>	<p>解決策を考えてみよう</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ どのようにしたら「ネット依存」にならずにすむか ▶ もう一度ループに外されて考えてみよう 	<ul style="list-style-type: none"> • 心身への影響を踏まえて解決策を考えさせる。 • 「時間を決めてパソコンを利用する」「家族でパソコンや携帯を使用するルールを作る」「友人を大切に作る」といった解決策を導き出したい。
<p>スライド 11</p>	<p>解決策</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ ネットゲームやチャット、メール、掲示板などネットワークを使う時間は1日何時間と決めて使うようにする。 ▶ 家庭でも家の人と話し合ってルールを作る 	<ul style="list-style-type: none"> • 前の生徒の意見も踏まえながらまとめてほしい旨を伝える。 • クラスの状況に応じて、電子メールはやめて普通の手紙やハガキを出す・家でインターネットをできないようにする・携帯電話を使用しないようにする等の例を挙げてもよい。
<p>スライド 12</p>	<p>インターネット依存症にならないために</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 一日に使う時間を決めて節度を守りながらコンピュータやネットワークを使うよう心がける必要がある。 	<p>解決策およびネットワークの使いすぎは注意が必要であること、を再確認しておきたい。また、自己の問題であることも認識させる。</p>

学習コンテンツ 利用の手引き

- コンテンツタイトル 知ってる？個人情報保護法
- 学習のねらい
- ・学校に関係の深い事例で、個人情報保護法に興味・関心を持ってもらう。
 - ・解説を読み、個人情報保護法についての理解を深める。
 - ・個人情報保護法を一通り学習した後の確認として知識を定着させる。

教材の特徴

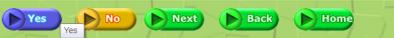
- ・学校生活に関係の深い 10 の質問について Yes、No で答える形で学習が進行する。
- ・質問画面から Yes、No の各画面へリンクが貼られており、必要な解説がなされる。
- ・質問画面には、質問に関連した写真やイラストがあり親しみやすい画面構成になっている。
- ・Yes、No の各画面には正解か不正解がすぐわかるようになっており、必要な解説が記載されている。
- ・プロジェクタ等に投影しての学習、視力の弱い生徒に配慮して大きめのフォントを用いている。

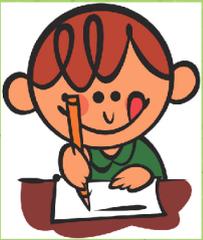
学校で指導する際の学習展開例（単元の最初の方で使う場合）

	生徒の学習活動	指導上の留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> ・1つ1つの質問について考えて Yes、No を答え、自分の正解した数をカウントする。 ・正解数および他の生徒の挙手の様子を見ながら自分の個人情報保護法に対する理解度を把握する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・個人情報に関する 10 の質問の 1つ1つについて Yes、No を全員に挙手させ、その人数を黒板に記入してから選択肢をクリックする。この時、生徒機はロック状態にして操作できないようにしておく。 ・全問正解～5問正解くらいまで、生徒に挙手させ、生徒自身の個人情報保護法についての理解状態を確認させる。
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・個人情報保護法によって規定されている業者の義務を調べる。 ・個人情報を公開した場合のメリットについて生徒どうし話し合わせる。 ・個人情報を公開した場合のデメリットについて生徒どうし話し合わせる。 ・個人情報を公開し、それを適正に保つ際の注意点について生徒どうし話し合わせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・個人情報保護法について解説されている Web ページを生徒に示し、これを参考にするよう指示する。 ・個人情報保護法は、情報の保護と活用のバランスを取ることを目的としている。この法の趣旨が生徒に伝わるようにメリットとデメリットは分けて考えさせる。 ・個人情報を公開する際の注意点は語られる機会が多いが、それを適正に保つには公開した個人の注意や努力が欠かせない。この点について話し合いをするよう指示する。
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・個人情報を公開するメリットとデメリットをふまえて、どのように自分の個人情報を管理するかを宿題としてレポートにまとめる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・個人情報の公開の程度は、利便性とトレードオフの関係にあることを告げ、どのくらいのバランスが良いかについて具体的にレポートをまとめるよう指示する。

この展開例の他に、個人情報保護法を学習した後に、まとめとして使う方法や、生徒が自主的な学習に使う場合も考えられる。短時間で使える教材なので、授業の目的や場面に応じてワンポイント的に使用するとよい。

学習コンテンツの解説

<p>Q1</p>  <p>Q1.学校は個人情報取り扱い事業者である</p>  <p>Question 1/10</p>	<p>Q1-Yes</p>  <p>Q1.学校は個人情報取り扱い事業者である</p>  <p>あなたの答えは「Yes」 理由:公立学校は「事業者」にはなりません。</p>	<p>Q1-No</p>  <p>Q1.学校は個人情報取り扱い事業者である</p>  <p>あなたの答は「No」</p>
<p>Q2</p>  <p>Q2.新学期の最初のLHで担任が緊急連絡網を配布した。この行為は正しい。</p>  <p>Question 2/10</p>	<p>Q2-Yes</p>  <p>Q2.新学期の最初のLHで担任が緊急連絡網を配布した。この行為は正しい。</p>  <p>あなたの答えは「Yes」 理由:個人情報を名簿に載せないことができます。</p>	<p>Q2-No</p>  <p>Q2.新学期の最初のLHで担任が緊急連絡網を配布した。この行為は正しい。</p>  <p>あなたの答は「No」 載せたくない人を除いて連絡網を作ります。</p>
<p>Q3</p>  <p>Q3.「どうしても調査書を見たい」と強く校長先生にお願いすれば、調査書を見ることができる。</p>  <p>Question 3/10</p>	<p>Q3-Yes</p>  <p>Q3.「どうしても調査書を見たい」と強く校長先生にお願いすれば、調査書を見ることができる。</p>  <p>あなたの答えは「Yes」 理由:誰でも調査書を見ることができたらどうでしょう。それが気になって授業どころではなくなるかもしれません。学校教育に支障が出る恐れがある場合、学校は個人情報の開示を拒否することができます。</p>	<p>Q3-No</p>  <p>Q3.「どうしても調査書を見たい」と強く校長先生にお願いすれば、調査書を見ることができる。</p>  <p>あなたの答は「No」</p>
<p>Q4</p>  <p>Q4.卒業生名簿には全員の名前を載せる。</p>  <p>Question 4/10</p>	<p>Q4-Yes</p>  <p>Q4.卒業生名簿には全員の名前を載せる。</p>  <p>あなたの答えは「Yes」 理由:名前を載せたくない人は掲載を拒否することができます。</p>	<p>Q4-No</p>  <p>Q4.卒業生名簿には全員の名前を載せる。</p>  <p>あなたの答は「No」</p>

<p>Q5</p> <p>▶ Yes ▶ No ▶ Next ▶ Back ▶ Home</p> <p>Q5.同窓会には卒業生の氏名や連絡先を知らせる必要がある</p>  <p>Question 5/10</p>	<p>Q5-Yes</p> <p>▶ Back</p> <p>Q5.同窓会には卒業生の氏名や連絡先を知らせる必要がある。</p> <p>あなたの答えは「Yes」</p> <p>理由:同窓会は学校とは異なる機関です。許諾が無い限り個人情報の使用はできません。</p> 	<p>Q5-No</p> <p>▶ Back</p> <p>Q5.同窓会には卒業生の氏名や連絡先を知らせる必要がある。</p> <p>あなたの答は「No」</p> 
<p>Q6</p> <p>▶ Yes ▶ No ▶ Next ▶ Back ▶ Home</p> <p>Q6.個人情報を取得する際には、使用目的を明らかにしなければならない</p>  <p>Question 6/10</p>	<p>Q6-Yes</p> <p>▶ Back</p> <p>Q6.個人情報を取得する際には、使用目的を明らかにしなければならない。</p> <p>あなたの答えは「Yes」</p> 	<p>Q6-No</p> <p>▶ Back</p> <p>Q6.個人情報を取得する際には、使用目的を明らかにしなければならない。</p> <p>あなたの答は「No」</p> <p>理由:使用目的の明示は法律で定められています。それが明らかにされていない業者に個人情報を渡してはいけません。</p> 
<p>Q7</p> <p>▶ Yes ▶ No ▶ Next ▶ Back ▶ Home</p> <p>Q7.個人情報を事前に了解を得た目的以外に使ってはいけません。</p>  <p>Question 7/10</p>	<p>Q7-Yes</p> <p>▶ Back</p> <p>Q7.個人情報を事前に了解を得た目的以外に使ってはいけません。</p> <p>あなたの答えは「Yes」</p> 	<p>Q7-No</p> <p>▶ Back</p> <p>Q7.個人情報を事前に了解を得た目的以外に使ってはいけません。</p> <p>あなたの答は「No」</p> <p>理由:個人情報の目的外使用は法律で禁じられています。もし、勝手に使われた場合、使用の差し止めを請求できます。</p> 
<p>Q8</p> <p>▶ Yes ▶ No ▶ Next ▶ Back ▶ Home</p> <p>Q8.外部からの問い合わせには、たとえ親戚であっても個人情報を教えてはいけません</p>  <p>Question 8/10</p>	<p>Q8-Yes</p> <p>▶ Back</p> <p>Q8.外部からの問い合わせには、たとえ親戚であっても個人情報を教えてはいけません。</p> <p>あなたの答えは「Yes」</p> 	<p>Q8-No</p> <p>▶ Back</p> <p>Q8.外部からの問い合わせには、たとえ親戚であっても個人情報を教えてはいけません。</p> <p>あなたの答は「No」</p> <p>理由:親戚を装って個人情報を聞き出す場合もあります。</p> 

<p>Q9</p> <p>▶ Yes ▶ No ▶ Next ▶ Back ▶ Home</p> <p>Q9.誰かの命に関わる場合は、病院等に個人情報を提供してよい。</p>  <p>Question 9/10</p>	<p>Q9-Yes</p> <p>▶ Back</p> <p>▶ Back</p> <p>Q9.誰かの命に関わる場合は、病院等に個人情報を提供してよい。</p> <p>あなたの答えは「Yes」</p> 	<p>Q9-No</p> <p>▶ Back</p> <p>▶ Back</p> <p>Q9.誰かの命に関わる場合は、病院等に個人情報を提供してよい。</p> <p>あなたの答は「No」</p> <p>理由: 人の命はすべてに優先します。</p> 
<p>Q10</p> <p>▶ Yes ▶ No ▶ Next ▶ Back ▶ Home</p> <p>Q10.学校行事で撮影された写真を教室の後ろに掲示するくらいであれば、本人の了解はいらぬ。</p>  <p>Question 10/10</p>	<p>Q10-Yes</p> <p>▶ Back</p> <p>▶ Back</p> <p>Q10.学校行事で撮影された写真を教室の後ろに掲示するくらいであれば、本人の了解はいらぬ。</p> <p>あなたの答えは「Yes」</p> 	<p>Q10-No</p> <p>▶ Back</p> <p>▶ Back</p> <p>Q10.学校行事で撮影された写真を教室の後ろに掲示するくらいであれば、本人の了解はいらぬ。</p> <p>あなたの答は「No」</p> <p>理由: 特定集団に対する公開であり、文部科学省から出ている指針で許可されています。</p> 

学習コンテンツ 利用の手引き

コンテンツタイトル スパイウェアに気をつけよう

対象 高校生

学習のねらい スパイウェアの存在とその対処方法について知る。
インターネット上からの安易なソフトウェア利用を差し控える。

学校で指導する際の学習展開例

	生徒の学習活動とスライド等の番号	指導上の留意点
導 入	○スライド1～9 ・具体的な事例について、登場人物になった気持ちで見る。 ・事例にあるPCの症状の原因は何であるかについて検討させる。	・インターネットの仕組みと関連付けて、どのような場面でどのような可能性があるかについて考えさせる。
展 開	○スライド10～12 ・スパイウェアとは何か、また、どんなことを行うかについて知る。 ・それぞれの具体的な症状と、スパイウェアが行っていることやスパイウェアの目的との関係について考える。 ○スライド13～17 ・スパイウェアの種類を知るとともに、いろいろなマルウェア（不正ソフトウェア）に関する情報を調べる。 ・スパイウェアとコンピュータウイルスとの違いについて知る。 ○スライド18～21 ・スパイウェアがどのような経路で侵入してくるのかについて知識を深める。 ・スパイウェアの駆除ソフトについて調べる。 ・スパイウェアの侵入を未然に防ぐ方法について調べる。	・各々のパソコンの症状について、一つずつ時間をかけて考えさせる。 ・それぞれの症状から、どのようなことが読み取れるか、生徒の実態に応じて、ヒントを与えながら説明していく。 ・インターネット等を活用して、ここで挙げられている以外のスパイウェアやいろいろなマルウェア（不正ソフトウェア）について調べさせ、最近の状況について理解させる。 ・インターネット等を活用して、スパイウェアの駆除や防止に関する情報を調べさせる。時間的な余裕があれば、ワープロの文書にまとめさせる。
ま と め	・学習したことを、今後の自分にどのように生かしていくかについて考える。	・学習で感じたことを数名の生徒に発表させ、共通認識をもたせる。

コンテンツに必要な環境

掲示用パソコン (Windows)、Microsoft Office Power Point 2003

プロジェクタ、スクリーン

学習コンテンツの解説

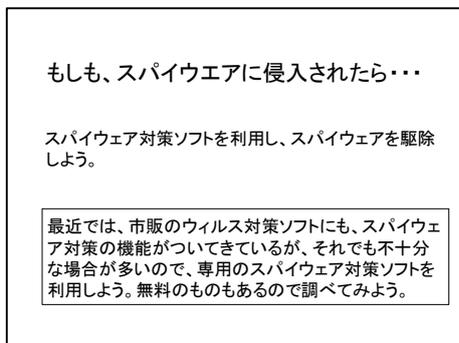
初期の頃流行したコンピュータウイルスは、感染したPCにいたずらをしたり、PCのデータを破壊したりするものであった。しかし、今日の脅威はもっと深刻化している。特定のサイトを攻撃しサーバーをダウンするもの、金銭窃取を狙ったものなど、狡猾で悪質なものが増え、単にウイルスという範疇にとどまらない、多種多様の不正プログラム（いわゆるマルウェア）が横行している。

本コンテンツでは、それらの中からスパイウェアについて取り上げ、具体的な事例をもとに、その危険性、対策法について学習し、セキュリティに対する意識の向上を目指したい。



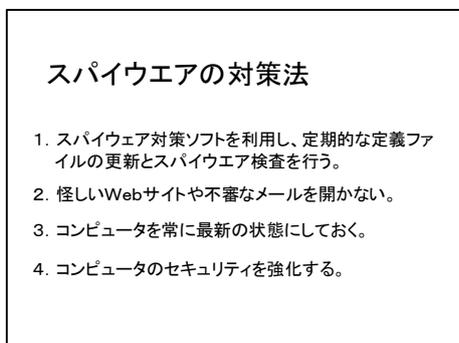
スライド9

スパイウェアは、一般的にはインターネットからダウンロードできるフリーウェアなどに多く含まれており、インストールするとユーザの知らない間にPCに組み込まれる。特に、インストール時にインターネットにアクセスするものは危険性が高い。



スライド19

スパイウェア対策ソフトの多くは、ブラウザ設定の変化を検出する機能が提供されているので、それらの機能を利用すると、早期に発見することができる。非常に複雑な場合が多く、手動ではなく、ソフトウェアでの除去が必要となる。



スライド20

内容の3、4については、OS、ブラウザなどの修正更新プログラムの導入やアップデート、ブラウザのゾーンやクッキー、制限サイトなどセキュリティの設定方法などに関する知識が必要となる。また、パーソナルファイアーウォールソフトの利用も有効である。

参考URL 「パソコンユーザのためのスパイウェア対策5箇条」
<http://www.ipa.go.jp/security/antivirus/spyware5kajyou.html>

学習コンテンツ 利用の手引き

◆ コンテンツタイトル 「フィッシング詐欺」にご用心

◆ 対象学年 高校生

◆ 学習のねらい

有名を装ってメールを送りつけ、偽のWebページに誘導した上でカード情報や暗証番号などのクレジットカードの番号などを騙し取るフィッシングという手口がある。どのようにフィッシングが行われるのかを知り、フィッシング詐欺にあわないための姿勢を身につける。

◆ 学習展開事例

	生徒の学習活動	指導上の留意点
導入	<ul style="list-style-type: none"> クレジットカードについて説明する。 海外旅行での支払い 	<ul style="list-style-type: none"> 授業のねらいについて知らせる。
展開	<ul style="list-style-type: none"> イントラネット内のWebサーバに、アドレスを提示してアクセスさせる。 Webページのメール文を読む。示されたアクセス先をクリックする。 カード番号、暗証番号、個人情報を入力する。 集積されたデータベースを見る。 フィッシング詐欺の手口と事例について解説する。 	<ul style="list-style-type: none"> プロジェクタースクリーンを利用し、教材を提示する。 カード情報などあらかじめ準備しておく。 スライドを提示する。
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> フィッシング詐欺への対処について解説する。 	

◆ コンテンツに必要な環境

・クライアントサーバ方式のネットワーク環境、サーバソフトをインストールしても支障の出ないPC1台

・PPT提示環境

◆ 学習の手引き

1 クレジットカードの普及

- クレジットカードの利用できる加盟店で、商品の購入に際しクレジットカードを提示すると、一旦、クレジットカード会社が加盟店への支払いを肩代わりし、後でカードの使用者に請求する仕組みである。
- クレジットカード会社が、**会員を信用 (credit) する**という意味で「クレジット」と名付けられている。
- 世界的に普及しており、支払いがスムーズに行える。
- ビザ、マスターカードなどが世界的に有名である。
- ネット売買でも代金決済に用いられている。

2 フィッシング詐欺とは

フィッシング (phishing) とは、金融機関やオンラインショップなどからのEメールを装い、住所、氏名、クレジットカード番号、暗証番号などの個人情報を入力させてそれらの情報を入手し、詐欺 (さしゅ) する行為

フィッシングは「釣る」という意味の fishing と、洗練されたという意味の sophisticated をあわせた造語

3 フィッシング詐欺の手口

- Webサイトや電子メールを偽装
 - ニセのメールで、ニセのサイトに誘い込む
- 個人情報やクレジットカード番号を盗む
 - ニセの入力フォームで情報を入力させる
- 個人情報を用いて
 - 個人情報やクレジットカード番号で買い物

4 フィッシング対策

- 個人情報は電子メールで返信しない
- 電子メール中のリンクはクリックしない
- 電子メールに記載されたWebサイトのアドレスは直接入力する
- フィッシング詐欺の事例を知っておく
 - フィッシング対策協議会
<http://www.antiphishing.jp/home.html>

- (1) クレジットカードの利便性について説明する
- (2) クレジットカード番号、住所、氏名などの情報があればネット販売などで商品の購入が可能であることを説明する。
- (3) この便利な仕組みを逆手に取ったフィッシング詐欺という犯罪があることを説明する。
- (4) フィッシング詐欺の手口について解説する。
- (5) フィッシング詐欺の手口を体験する。
 - ・ 擬似クレジットカードを配賦する
 - ・ Web ページにアクセスする (リンクを貼っておく)
 - ・ メールを読む (届いたという想定 of Web ページを読む)
 - ・ リンク先をクリックする (この時本当のアドレスが隠されていることを話す)
 - ・ フィッシングサイトで入力する
 - ・ 個人情報が犯罪者のコンピュータに蓄積されたことを確認する
- (6) フィッシング詐欺への対処を説明する。

3 各段階における指導項目の達成目標

指導項目	小学校低学年 (1～2年)	小学校中学年及び高 学年(3～6年)	中学校	高等学校
①情報の受信・発信とコミュニケーション	<p>○あいさつや礼儀正しくするなど、コミュニケーション上の基本的なマナーを身に付けている。</p> <p>○コンピュータやインターネット上にあるものは現実を反映していない場合があることを知るとともに、自分で調べたり体験したりすることの大切さに気づいている。</p>	<p>○情報の受信、発信、コミュニケーションなどの活動において、コンピュータの向うには人がいることを常に意識し、正しい内容を伝えるよう心掛けるとともに、相手の気持ちを思いやることの大切さを理解している。</p> <p>○情報を得るには様々な手段があることを理解し、いくつかの情報を比較したり図書館で調べたりするなどして正しい情報を得ようとする意欲を持っている。</p>	<p>○インターネットや携帯電話によるコミュニケーションは、誤解や思い込みが生じる危険性があることを理解するとともに、内容や表現を工夫し、相手の気持ちに配慮したコミュニケーションができる。</p> <p>○得られた情報の根拠や発信者、伝達経路などに注目し、その確かさや有用性を判断するとともに、自分にふさわしくないもの、有害なものは無視できる。</p>	<p>○コミュニケーションツールの利用に伴うコミュニケーション範囲の広がりや社会的責任を自覚し、情報社会の担い手として、人間関係や社会への影響に配慮した円滑なコミュニケーションを実現することができる。</p> <p>○コミュニケーションツール個々の特性を理解し適切に使い分けるとともに、得られた情報の信頼性や信ぴょう性について、複数の情報の比較や社会的事象、自分の体験などを基に総合的に判断することができる。</p>
②著作権・肖像権	<p>○身の回りにある他の人が作ったものを大切に扱うこと、勝手に自分のものにしたたり使ったりしてはいけないことに気づいている。</p> <p>○身の回りにある他の人の顔や姿が写った写真などを大切に扱うこと、勝手に使ってはいけないことに気づいている。</p>	<p>○身の回りにある著作物について考え、文章や絵、漫画やゲームのキャラクターなどには著作権があることを認識するとともに、他者の著作物を使うときには本人の許諾を得るなどのルールがあることを理解している。</p> <p>○人の顔や姿には肖像権があることを認識し、写真を撮るとき、写真や似顔絵を使うときには本人の許諾を得て行うことを理解している。</p>	<p>○著作権の基本的な内容を知り、著作物を保護することの重要性や意義を理解するとともに、ルールに則りインターネット上の画像や文章などを使用できる。</p> <p>○肖像権についての認識を深めると同時に、写真などを勝手に使用したり公表したりしないことなどの基本的なルールを理解している。</p>	<p>○著作権を法律と関連付けて解釈し、著作物の不正な使用や複製は違法行為であること、権利者に不快感や経済的損失をもたらすことなどを理解するとともに、私的使用や授業における複製とその他の場合を区別し、適切に著作物を活用することができる。</p> <p>○肖像権は人格権やプライバシー権としての側面もあることを知るとともに、尊重する態度を身に付けている。</p>
③心身の健康	<p>○コンピュータやゲームは、正しい姿勢で行い、時間に気をつけるなど規則正しい生活に影響を与えない範囲で楽しむことの大切さに気づいている。</p>	<p>○コンピュータやインターネットに過度に熱中することで生じる依存症などの精神面への影響、視力低下や睡眠不足などの健康面への影響を知り、情報機器や情報通信ネットワークの正しい使い方ができる。</p>	<p>○インターネットや携帯電話に過度に熱中することで生じる妄想と現実の区別がつかなくなることへの問題や依存症などの心身への影響を考え、人とかかわりの大切さを認識するとともに、情報機器や情報通信ネットワークを適切に使うことができる。</p>	<p>○インターネットや携帯電話に過度に熱中することで生じる心身への様々な影響を考え、情報機器や情報通信ネットワークの節度ある使い方を主体的に行うことができる。</p>
④情報化社会を生きる	<p>○魅力的な誘いで自分や家族、友達の氏名や住所、電話番号などを聞かれる場合があることを知るとともに、自分や他者に関する情報を安易に教えるのはいけないことに気づいている。</p> <p>○学校にあるコンピュータや公共の施設にあるものは、みんなで使うものであるという認識を持って大切に扱うことができる。</p>	<p>○個人情報にはどのようなものがあるかを理解し、インターネットなどを介して個人情報が流出することによる自分や他者が被る影響について理解している。</p> <p>○インターネット上には詐欺などの犯罪や害になるWebページが存在していることを知り、危険なWebページは見ないこと、困ったときは先生や保護者に相談することを理解している。</p>	<p>○個人情報流出の一因としてインターネット上のアンケートへの入力やコンピュータウイルスの感染などがあることを知り、個人情報の入力には自己責任が伴うこと、ウイルス感染対策としてWebページの閲覧や不明な発信者からの電子メールに十分気をつけることなどを理解している。</p> <p>○インターネット上にある詐欺などの概要を知り、ネットオークションなど金銭の授受を伴うものに興味本位で参加しないこと、携帯電話などの情報機器を使ってはいけない場所を知っていること、チェーンメールや知らない人からのメールには返信しないことなど、情報化社会を生きる基本的な態度を身に付けている。</p>	<p>○個人情報の保護の重要性を法律や人権と関連付けて理解するとともに、セキュリティパッチを施すこと、ウイルス対策ソフトウェアをインストールすることなど、情報の流出対策を施した上でコンピュータや情報通信ネットワークを活用することを理解している。</p> <p>○インターネット上の詐欺などには、先生や保護者に相談することをはじめ、社会的機関として消費者センターなどが存在していることを知るとともに、携帯電話などの情報機器の使用に際しては、回りの状況や場所などに十分配慮するなどよりよい情報社会を主体的に構成する意欲を持っている。</p>

参 考

○情報モラル教育の観点から見た、情報手段の活用能力の目安

系統表の指導内容を実現するために参考となるよう、情報モラル教育の観点から見た、コンピュータなどの操作及びインターネット活用の例を記述します。

情報手段	小学校低学年 (1～2年)	小学校中学年及び 高学年(3～6年)	中学校	高等学校
コンピュータやその他情報機器の基本操作	※マウスのクリックやドラッグ操作ができる。 ※お絵かきソフトが使える。	※ローマ字入力ができる。 ※デジタルカメラで撮影できる。	※日本語入力を正確に行うことができる。 ※デジタルカメラで撮影した画像をワープロ等で活用できる。	※必要に応じてスキャナなどの情報機器を活用することができる。
インターネット		※先生が指示したキーワードで検索エンジンが使える。	※先生の指示でインターネット上の画像をコピーできる。 ※先生が指示した複数のキーワードで絞り込み検索ができる。	※インターネット上の画像などのコピーやダウンロードが自分でできる。 ※複数のキーワードによる絞り込み検索が自分でできる。
電子メール		※テキストの送信ができる。	※添付ファイルをつけて送信できる。	※電子メールの設定ができる。
Web ページ作成		※簡単な Web ページが先生の指示で作成できる。	※簡単な Web ページが自分で作成できる。	※Web ページを主体的に作成できる。
プレゼンテーション		※簡単なプレゼンテーション資料を先生の指示で作成できる。	※簡単なプレゼンテーション資料を自分で作成できる。	※プレゼンテーション資料を主体的に作成できる。

「情報モラルの指導資料」（中・高等学校版）作成の情報倫理プロジェクト委員

○平成17年度の学習教材 作成担当委員（校種別・五十音順）

中学生向け学習教材

かほく市立河北台中学校	教諭	新出みか
津幡町立津幡南中学校	教諭	村上直哉

高校生向け学習教材

石川県立金沢泉丘高等学校	教諭	鹿野利春
石川県立工業高等学校	教諭	黒島浩司

○平成19年度の学習教材 作成担当委員（校種別・五十音順）

中学生向け学習教材

白山市立松任中学校	教諭	石田浩幸
加賀市立錦城中学校	教諭	梶川泰宏
七尾市立東部中学校	教諭	徳楽 仁
穴水町立穴水中学校	教諭	和田隆志
小松市立南部中学校	教諭	八木賢一

高等学校向け学習教材

石川県立七尾東雲高等学校	教諭	荒邦 悟
石川県立金沢泉丘高等学校	教諭	鹿野利春
石川県立小松工業高等学校	教諭	島村勝彦
石川県立野々市明倫高等学校	教諭	示村誠一
石川県立鹿西高等学校	教諭	屋敷秀樹

○指導の系統表 作成担当委員（校種別・五十音順）

小松市立南部中学校	教諭	元田浩一
石川県立金沢泉丘高等学校	教諭	鹿野利春
石川県立小松工業高等学校	教諭	島村勝彦

※本資料の指導事例のコンテンツは以下の URL からダウンロードできます。

<http://ewebs2.ishikawa-c.ed.jp/moral/index.html>

問い合わせ先

石川県教育センター・情報教育課

電話 076-298-3515（代） / ファックス 076-298-3518