

# 高等学校情報科「情報Ⅰ」 教員研修用教材

## 第1章 情報社会の問題解決

# 第1章

# 情報社会の問題解決

## ◆本単元の学習内容

【学習内容の全体像】

### (1) 情報社会の問題解決

(ア)

問題を発見・解決する  
方法

- (1) 情報やメディアの特性  
情報とは、情報の特性、メディアの特性、情報の可視化
- (2) 問題の発見・解決  
問題解決の流れ、思考の広がりや深まり、科学的な根拠、  
ゴールの想定
- (3) 問題解決の振り返りと改善  
成果の発信、共有と蓄積、改善

(イ)

情報社会における個人  
の果たす役割と責任

- (1) 情報に関する法や制度  
知的財産権、個人情報保護法、不正アクセス禁止法
- (2) 情報セキュリティの重要性  
機密性・完全性・可用性、組織的・個人的・技術的な対策、  
ソーシャルエンジニアリング
- (3) 情報社会における個人の責任と情報モラル  
法規・制度の順守、マナーの意義、情報の取り扱い

(ウ)

情報技術が果たす役割  
と望ましい情報社会の  
構築

- (1) 情報技術が人や社会に果たす役割と及ぼす影響  
人工知能、利便性の向上、サイバー犯罪、情報格差、  
健康への影響
- (2) 情報と情報技術の適切かつ効果的な活用  
情報機器の適切なコントロール、ユニバーサルデザイン、  
ユーザビリティ、アクセシビリティ
- (3) 望ましい情報社会の構築  
情報社会の在り方、情報技術の補助、人に求められる  
能力の変化

(全体)

科目の導入として位置付け、「情報I」の(2)コミュニケーションと情報デザイン(3)コンピュータとプログラミング(4)情報通信ネットワークとデータの活用の内容に結び付けられるようにするとともに、情報と情報技術を用いて、生徒が情報社会の問題を主体的に発見し、明確化し、解決策を考えられるようにする。

### 【学習目標】

- 情報やメディアの特性を踏まえ、情報の科学的な見方・考え方を働かせて、情報と情報技術を活用して問題を発見・解決する学習活動を通して、問題を発見・解決する方法を身に付ける。
- 情報技術が人や社会に果たす役割と影響、情報モラルなどについて理解し、情報と情報技術を適切かつ効果的に活用して問題を発見・解決し、望ましい情報社会の構築に寄与する力を身に付ける。
- 情報社会における問題の発見・解決に情報と情報技術を適切かつ効果的に活用しようとする態度、情報モラルに配慮して情報社会に主体的に参画しようとする態度を身に付ける。

### 【本単元の取扱い】

- この科目の導入として位置付け、「情報Ⅰ」の(2) コミュニケーションと情報デザイン (3) コンピュータとプログラミング (4) 情報通信ネットワークとデータの活用との関連に配慮するものとする。
- (イ) 及び (ウ) については、生徒が情報社会の問題を主体的に発見し明確化し、解決策を考える活動を取り入れるものとする。

### 【中学校までの学習内容との関連】

- 問題を発見・解決する方法については、中学校までの段階で学習するものを踏まえて、情報と情報技術を活用した具体的な問題解決の中で扱う。
- 情報に関する法規や制度およびマナーの意義、情報社会において個人の果たす役割や責任、情報モラルなどの指導にあたっては、中学校技術・家庭技術分野の内容「D 情報の技術」をはじめ、中学校までの各教科・科目における学習を踏まえて扱う。

## ■研修内容

### 【研修の目的】

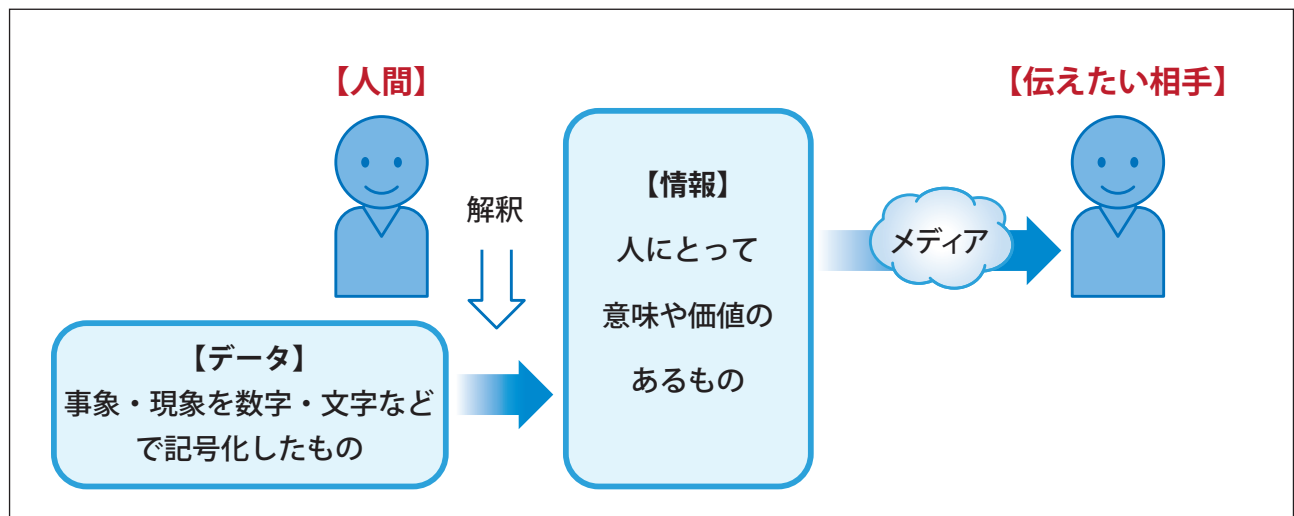
- 情報の成り立ち、情報やメディアの代表的な特性について理解し、生徒に情報の特性について考えさせる授業ができるようになる。
- 問題解決の意味や問題解決の流れ、ゴールの重要性を理解するとともに、選択した解決方法によって作業の効率や得られる結果が異なる場合があることを理解させる授業ができるようになる。
- 情報を可視化し、思考を広げ、整理し、深めさせるとともに、情報を比較し組み合わせたり、新たな情報を作り出したり、科学的な根拠を持ち合理的に判断させたりする授業ができるようになる。
- ふり返りの重要性を理解するとともに、成果を発信し周り共有することで情報が蓄積され、自らの問題解決が社会に貢献できる可能性があることを、生徒に理解させることができるようになる。

### (1) 情報とメディアの特性

情報と情報技術を活用して問題を発見・解決するために、情報の成り立ちや情報の代表的な特性、メディアの特性を理解する。

事象や現象を数字や文字などで記号化したものがデータであり、意味や価値が付加されたデータやメッセージを情報という。得られた情報を分析し蓄積したものが知識である。一般には、情報という言葉の意味は広く、データやメッセージ、知識を含めて指す場合もある。また、表現、伝達、記録など、情報のやりとりを媒介するものをメディアという。

情報は、人が判断をしたり行動を起こしたりする際に必要なものであり、また、意思決定を行う上で欠かせないものである。私達は、情報を基に、問題を発見したり、その原因を考えたり、解決策を決定したりする。コンピュータや情報通信技術が発達した現代の情報社会では、情報やメディアの特徴を正しく理解し、情報を適切に扱う力が求められている。




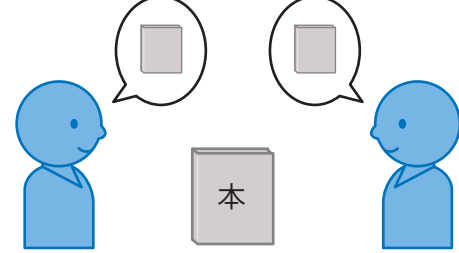
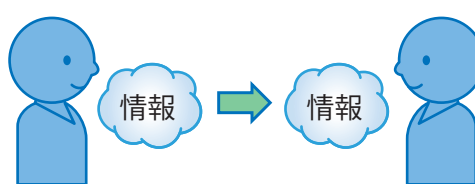
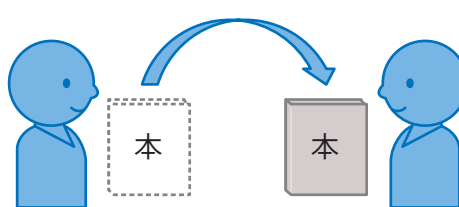

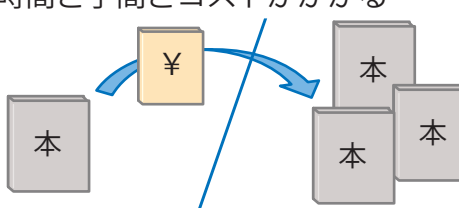

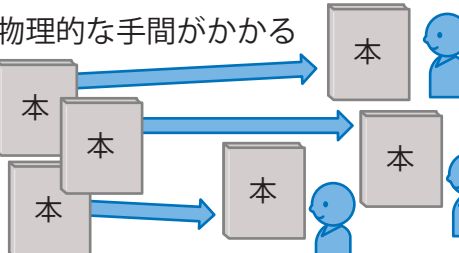
図表1 情報の成り立ち

情報の代表的な特性として、以下の4つがあげられる。

- ①形がない    ②消えない    ③簡単に複製できる    ④容易に伝播する

これらの特性は、「もの」と比較して考えると分かりやすい。



	情報	もの(本)
形がない	見えない → 各自が解釈する → 人によって解釈が変わる可能性 	見える → そのものを認識できる 
消えない	内容が複製され伝わり、元に残り続ける → 複製されたかどうか分からない 	宛先に移動され、元の所から消える 
複製が容易	デジタル媒体は複製が容易 	時間と手間とコストがかかる 
容易に伝播する	ネット経由で瞬時に伝わる 	物理的な手間がかかる 

図表 2 情報の代表的な特性

一方で、情報には「形がない」ことから、情報をやりとりするにはメディアが媒介することになる。

表現手段としてのメディアには、文字、音声、静止画、動画などがある。事象や事実を伝えるには静止画や動画が、また、明確な意図を持ったメッセージを伝えるためには、文字・音声がよく用いられるなど、私たちは目的に合わせて意図的にメディアを使い分ける。同様に、郵便、電話、新聞、インターネットなどの伝達手段としてのメディアについても、伝えたい相手がどこにいるのか、特定の者に伝えたいのか、すぐに伝えたいのか、などという観点から、メディアの特性を意識して使い分けている。情報を記録しておくために使われるメディアについても同じように、容量や手軽さ、対応する情報機器などによって使い分けられている。

### <演習 1>

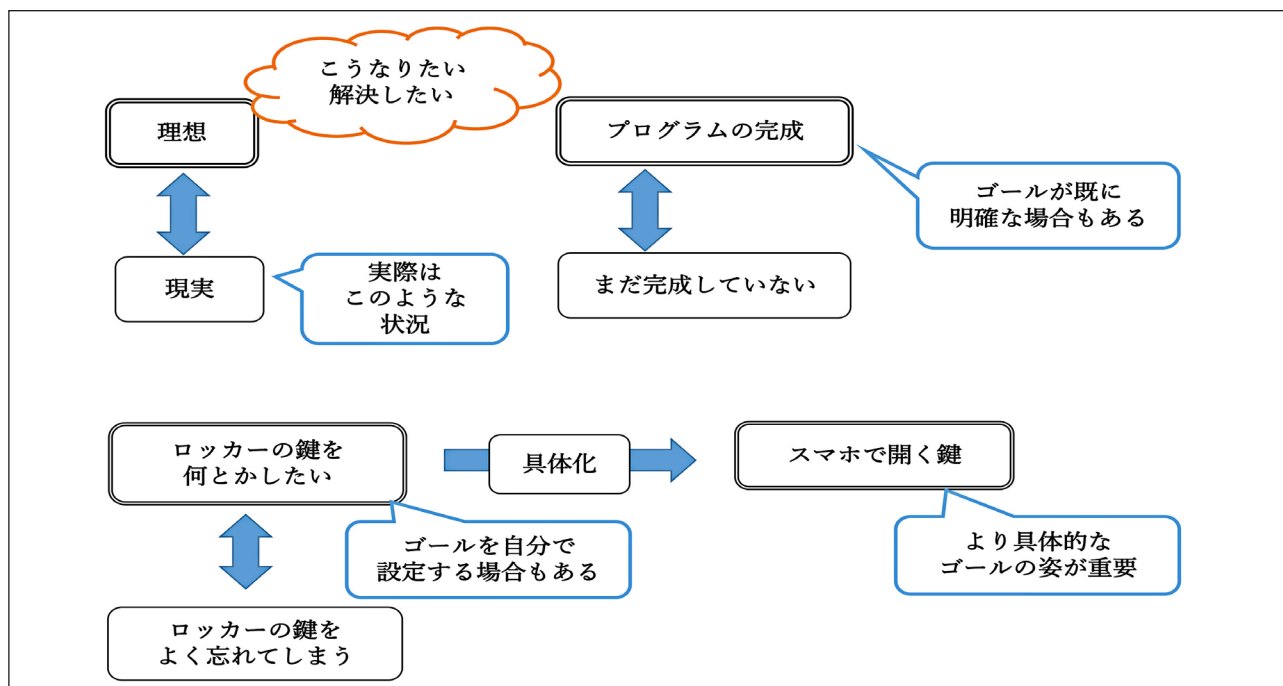
情報の特性である ①形がない ②消えない ③簡単に複製できる ④容易に伝播する というそれぞれの特徴を生徒に考えさせるための、具体的な問いかけの内容や簡単な実習内容等を考えてみましょう。また、生徒に情報の信頼性や信ぴょう性を確かめさせる具体的な方法をいくつか挙げてみてください。

## (2) 問題の発見・明確化と問題解決の流れ

問題解決の流れを理解し、問題の明確化の重要性を理解するとともに、解決方法により効率や結果が異なることがあることを理解する。

問題という用語は「あるべき理想の姿と現実とのギャップ」や「解決や解消を必要とする状況」などという意味で良く用いられる。

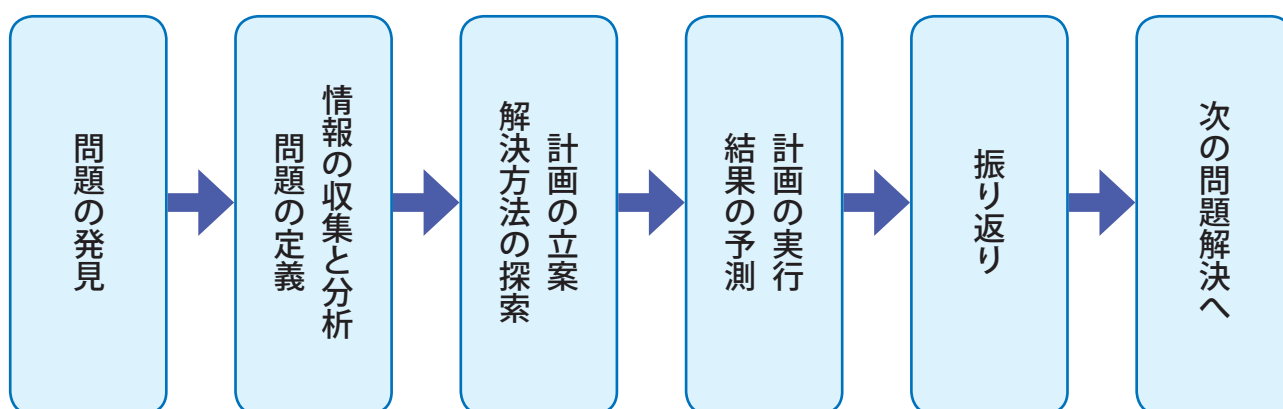
ただし、問題には、例えば「特定の機能を持つプログラムを指定した言語で作成する」というような、ゴール（理想の姿）やそこに到達する手段が既に明示されているようなもの（「課題」と呼ばれることがある）のほか、「ロッカーの鍵を忘れやすく困っている」といった、自らゴール（理想の姿）を設定したり、そこに到達する手段を自ら検討したりしなければならないようなものも存在する。



図表3 問題の発見・明確化

問題を発見することは、問題解決を行う上での基本的な第一歩であるが、生徒の状況や時間数などに応じて、教師側で適切な課題やテーマ等を設定しても良い。ただし、問題解決は、単なる「調べただけ」の学習に留まらず、そこから主体的に何かを考えたり判断したりしながら、解決された状態に近づけるための行動を伴うように授業設計をするべきである。そのためにも、ゴール（理想の姿）の設定は非常に重要な要素となる。

問題解決の手順としては、問題の性質に応じていろいろな方法があるが、情報科の学習過程のイメージとして、次のような進め方や、PDCAサイクルなどがある。



図表4 問題解決の流れ

問題解決の過程において、情報収集や分析にどのようにICT機器を活用するのか、また、アンケート調査を行うにあたって、どのような問いや選択肢を設定するのか、などによっても、結果や効率が変わってくる可能性がある。効率や手間をある程度想定させ、ゴールを意識しながら問題解決を行わせるような指導が必要である。

<演習 2>

生徒に例として提示する、身の回りの「問題」とその具体的なゴールを考えてみましょう。また、それを、将来的なものも含めた情報技術を用いて解決する方法や、すでに解決されている（あるいは解決されつつある）例などについて調べてみてください。

(3) 情報の可視化と新たな情報の創出

問題解決を進める上で、情報を収集・分析し、原因や解決策を効果的に考えることは欠かせない。そのために、目に見えないアイデアや考えなどの情報を可視化することは非常に重要である。

情報を可視化する方法として、まずは言葉に表現（記号化）することが考えられる。アイデアを生み出す上では、ブレインストーミングが良く用いられる。

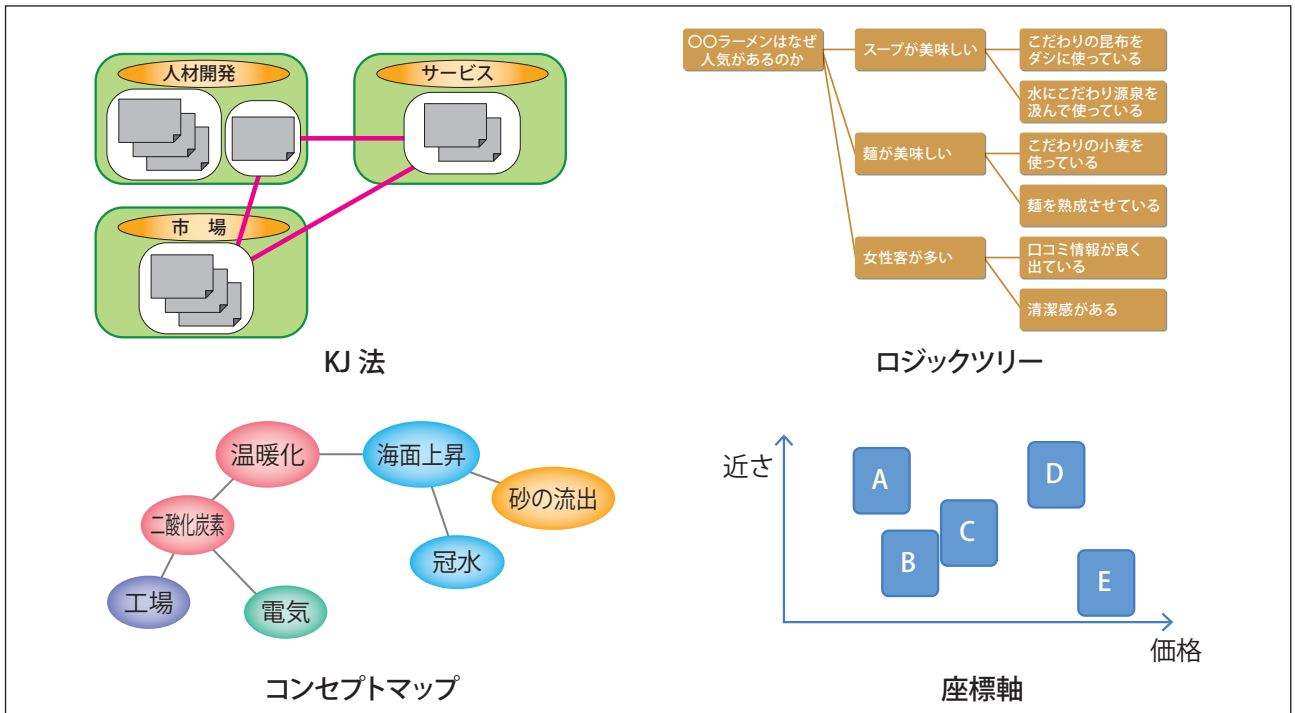
ブレインストーミングは、米国の広告代理店 BBDO 社の A・F・オズボーンが考案した手法である。この手法は、彼が 1788 年にフリードリッヒ・シラーというドイツの詩人が、アイデアが浮かばないと嘆く友人に宛てた手紙からヒントを得たものと言われている。

ブレインストーミングには以下の 4 つのルールがある。

ルール	説明
質より量	アイデアの良い悪いは問わず、とにかくたくさんアイデアを出す
制約を設けない	テーマに関係しそうなことならどんな奇抜な発想でも受け入れる
便乗の奨励	他人の意見を参考にさらに発想を広げるアイデアも歓迎する
批判の禁止	批判すると相手が萎縮してしまい発想の範囲が狭まる恐れがあるため、アイデアを出す段階では批判をしない

図表 5 ブレインストーミングのルール

アイデアを整理し可視化する有効な手法として、アイデアをそれぞれカードに記し、二次元に配置しながらグループ化したり表題をつけたり関連づけたりするなどして有意な解釈や新たなアイデアなどを生み出す方法や、アイデアや項目などを一定のルールのもとに線でつなぎながら関連を分かりやすく示す方法などがある。前者の代表的な例として「KJ 法」、後者の代表的な例として「ロジックツリー」「コンセプトマップ」などが挙げられる。解決策を決定する場面などでは、座標軸を基に 2 つの評価項目を設定し、それぞれのアイデアを評価し配置しながら解決策の決定理由を可視化させるという方法もある。



図表 6 アイデアを整理し可視化する手法

また、数値などの情報をわかりやすく表現する手段として、2次元配列で表したマトリクス表を作成したり、グラフ化したりする方法がある。マトリクス表は表計算ソフトウェアを用いて活用することもでき、いくつかの解決策を評価する上で利用することもできる。

	ぜひやりたい	やってみてもよい	どちらともいえない	あまりやりたくない	やりたくない	点数合計
重み	2	1	0	-1	-2	
未来情報館見学	7	12	15	6	2	16点
川でバーベキュー	10	15	10	5	2	26点
芸術鑑賞	5	20	12	4	1	24点
地域オリエンテーリング	4	15	20	3	0	20点
班別自由行動	2	12	17	8	3	2点
テーマパーク	9	12	15	6	0	24点

図表7 マトリクス表

### <演習3>

自分の学校の生徒にブレインストーミングをさせるとき、どのような場面でどのような題材をもとにどのように実施しますか。人数や実施時間など、具体的に例を挙げてみてください。

#### (4) 問題解決と情報の発信・振り返り

問題解決の手順を繰り返し、問題を継続的に改善していくことによって、次の新たな問題を発見し向上していくことができるようになる。結果と理想とを比較し、どの部分を改善すると効果的かを考え、次の問題解決につなげることを意識する必要がある。特に、情報発信を振り返りの一つの大きな場面として利用し、他者からフィードバックをもらうことは重要である。

情報発信や共有の方法には、例えば次のようなものが考えられる。状況に応じて発表方法を使い分けるなど、効果的なフィードバックにつながるようにすると良い。

方法	主な特長	注意すべき点
ペアでの口頭発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>短時間で手軽に実施可能</li> <li>一人ひとりの参加の重みが大きい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>配慮すべき生徒への対応</li> <li>全体に目が行き届かない場合がある</li> </ul>
グループ内口頭発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>比較的短時間で手軽に実施可能</li> <li>複数の意見をもらえる可能性</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>全体に目が行き届かない場合がある</li> <li>参加しない生徒が出る可能性がある</li> </ul>
全体への口頭発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>緊張感を持って発表できる</li> <li>全体で内容を共有できる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>全員が発表できない場合がある</li> <li>一人ひとりの参加の重みが小さくなる</li> </ul>
ポスター発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>いろいろな発表を見学できる</li> <li>発表者に気軽に質問できる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>発表する掲示板やスペースが必要</li> <li>ポスターを作る時間が必要</li> </ul>
Webでの発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>好きな時に見ることができる</li> <li>リンクなど他の情報も統合できる</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Webを作る手間がかかる</li> </ul>

図表8 情報発信や共有の方法

また、情報発信においては、社会の問題解決に貢献している、という側面を意識させることも大切である。特に、生徒が享受している教科書などの知識は、先人たちの努力の積み重ねであり、誰かがそれを発信・共有してくれたからこそ存在している点に気付かせたい。自分自身では大したことのない内容と思っていなくても、例えば、失敗も含め、その内容を必要とする後輩の生徒が現れるかもしれない。「勉強は自分自身のため」というだけでなく、発信することによって、社会の役に立つ可能性があることを生徒に理解させるとともに、その意味でも、発信内容を分かりやすく整理し、論理的にまとめることの重要性を理解させると良いだろう。

#### <演習 4>

「ネット上のトラブルから利用者を守る」というメインテーマで、問題解決学習を4～6時間で構成したい。「個人で提案用のスライド1枚を作成し、それをもとにグループ内発表をする」という条件で、情報科の問題解決の流れに沿った授業を考えてみてください。

## ■ 学習活動と展開

### 【学習活動の目的】

- ・ 情報の特性に応じて情報を活用する力を身に付ける。
- ・ 情報と情報技術を活用し、問題を発見・解決する方法を考え身に付ける。

### ○ 学習活動とそれを促す問い

	問 い	学習活動
展開 1	情報とものとの違いについて考え、情報をどのように扱うべきか考えてみよう。	ブレインストーミングを用い、情報とものを比較することで、情報の特性について考え、情報をどのように扱うべきかを考える。
展開 2	自分たちの携帯端末の利用について考えてみよう。	違うグループ（またはペア相手）に利用目的、方法や利用時間などについてヒアリングしながら問題点を発見し、その具体的な解決策を相手に提案するとともに、それに対する振り返りを行う。

展開 1	
問 い	情報とものとの違いについて考えてみよう
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 教師から提示された具体例を基に、情報とものを比較する活動を通じて、グループで情報の特性について考える。ブレインストーミングを用いて互いにアイデアを出しながら、KJ法を用いて簡単にまとめていく。</li> <li>・ アイデアがまとまったら、グループごとに発表を行う。</li> <li>・ 情報の特性を踏まえた上で、情報をどのように扱うかについて、自分の考えをまとめる。</li> </ul>
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 具体的な「もの」の例を挙げるとともに、ブレインストーミングのルールをしっかりと意識させ、生徒自らが情報の特性に気づくよう促す。</li> <li>・ グループを想定しているが、状況に応じて、個人作業で行うことも考えられる。また、発表についても、時間等の関係で、グループ内での個人発表や、隣のグループに対して発表するなどの工夫も考えられる。</li> <li>・ 情報をどのように扱うべきかについては、形がないことから、誤解が生じたり情報の信頼性や信ぴょう性について気付かせたり、また、消えないことから、ネットいじめなどの情報モラルに結び付けたりするなどの内容が考えられる。</li> </ul>





## 展開 2

問 い	自分たちの携帯端末の利用について考えてみよう。
学習活動	<ul style="list-style-type: none"><li>・グループに分かれ、信頼できるサイト（総務省の情報通信白書）から情報を集めるとともに、隣のグループに実際の使い方のヒアリングをし、その結果を比較することを通じて問題を発見し、具体的な解決策（ゴール）を根拠を添えて提案する。</li><li>・提案した相手からフィードバックをもらい、自分の考えを振り返る。</li></ul>
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"><li>・情報の特性を踏まえ、信頼できるサイトについては生徒に判断させることが望ましいが、生徒の実情に応じて検索方法や判断の方法を指導するなどの工夫も考えられる。</li><li>・相手を否定するような言動や行動とならないように十分に注意させる。</li><li>・利用することにはメリットもあるはずなので、利用しないことが良いことと決めつけないように注意させ、メリットも含めて提案させるように誘導することも考えられる。また、サイトの情報をもとに自分たちのゴールを判断できるようにさせ、サイトのとおりになることがゴールではないことに注意させる。</li></ul>



## まとめ

まとめ	<ul style="list-style-type: none"><li>・情報の特性を理解し、それらを整理させるとともに、その結果から起こりうることを想像しまとめさせ、情報を適切に扱うことの重要性を再認識させる。</li><li>・問題解決での重要点をまとめさせ、ゴールを明確化し見えない情報を言葉などで可視化し、思考を広げ深めることが重要であること、また、相手に提案することにより、相手の問題解決につながることを、さらに、振り返りなどフィードバックをもらい、改善していくことの重要性などを再認識させる。</li></ul>
-----	--



## ■研修内容

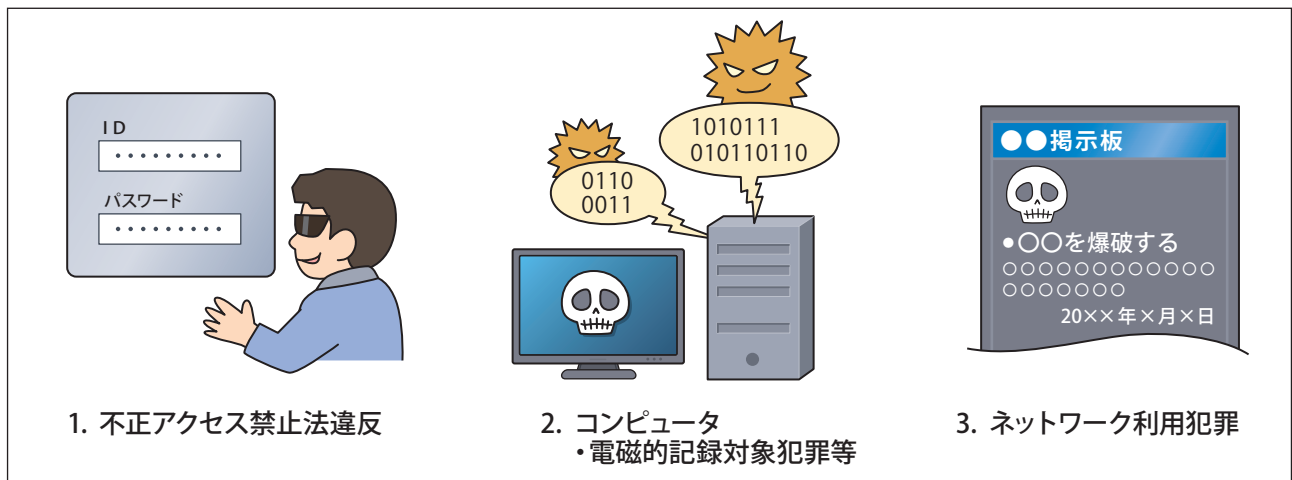
### 【研修の目的】

- サイバー犯罪とは何かを理解する。
- 情報セキュリティを確保することの重要性を理解する。
- 情報セキュリティを確保するには、組織や個人が行うべき対策があり、技術的対策だけでは対応できないことを理解する。
- 情報セキュリティについて、生徒に考えさせる授業ができるようになる。

### (1) サイバー犯罪にはどのようなものがあるのだろうか？

平成 30 年の警察白書によれば、サイバー犯罪は次の 3 つの類型に区別されている。

1. 不正アクセス禁止法違反
2. コンピュータ・電磁的記録対象犯罪等
3. ネットワーク利用犯罪



図表 1 サイバー犯罪の例

インターネットの世界的な発展に伴い、サイバー犯罪は増加し、多様化・高度化し続けている。ネットワークが身近な存在となり世の中が便利で快適になる一方で、サイバー犯罪の脅威も増加している。便利さの裏側にある危険性を理解した上で、社会としても個人としても適切に判断・行動することが求められる。

なお、ネットワークを利用したサイバー犯罪には次のような特徴がある。

#### 1. 匿名性が高い

ネットワークだけのやり取りであれば、相手の名前はもちろん、年齢も性別も分からない。実際に会う機会もないので、相手が誰かになりすましている可能性もある。悪意を持った相手がネットワークを通じて犯罪を行った場合、その人物を特定することは難しい。

#### 2. 痕跡が残りにくい

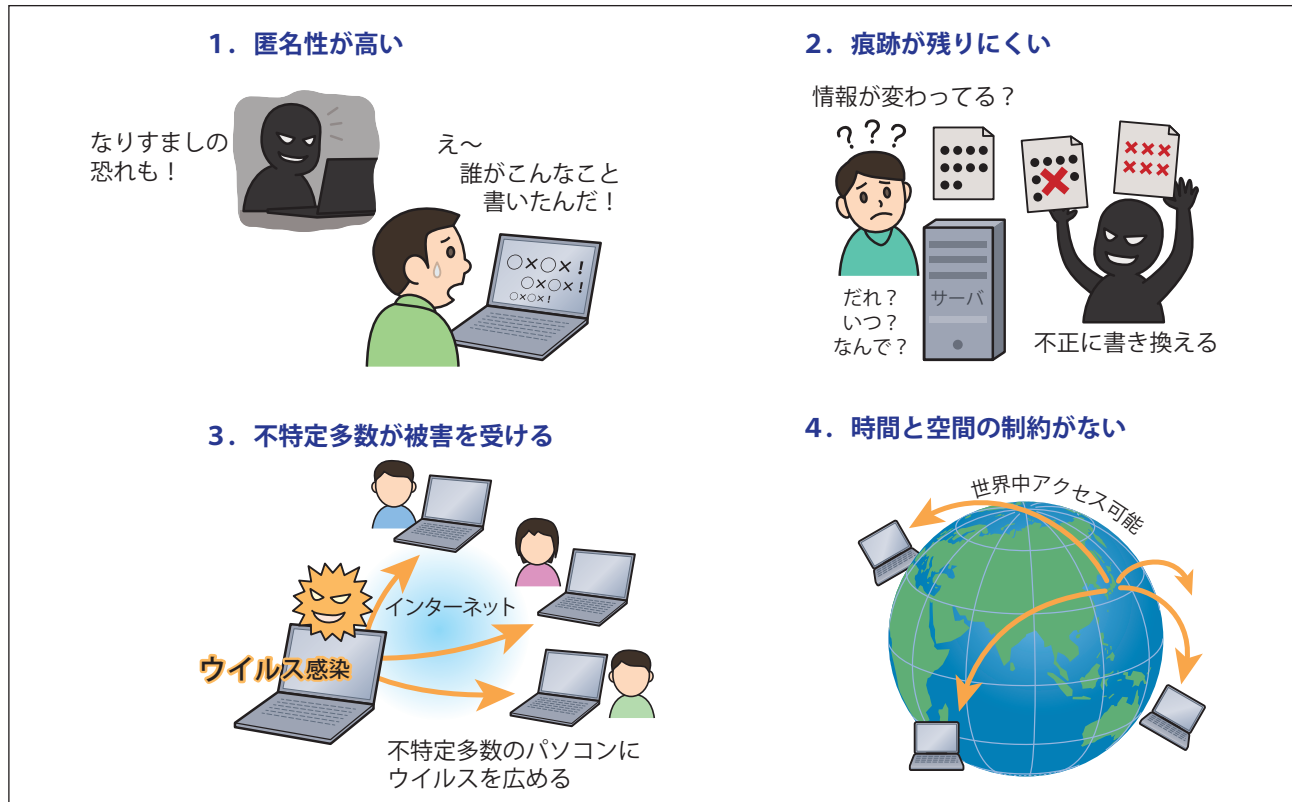
ネットワーク上で活動した痕跡は、システムの使用履歴（ログ）等の電子データのみであり、紙や指紋のような物理的証拠は残らない。犯人によってログが消されたり改ざんされたりした場合は、犯人の特定がさらに困難になる。

#### 3. 不特定多数が被害を受ける

ネットワーク上のサーバなどがサイバー犯罪の目標になると、広域の不特定多数の人が被害を受ける。それが交通、ガス、電気などに関わるものであれば、その影響は甚大である。コンピュータウイルスなども不特定多数の人に被害を及ぼす例である。

#### 4. 時間と空間の制約がない

ネットワークを用いると、地球の裏側にも瞬時にデータを届けることができる。悪意を持った相手にとっては、地球全体が犯罪の対象であり、そこに時間と空間の制約はない。



図表 2 サイバー犯罪の特徴

ネットワークを利用した犯罪としては、ネット上で他人の名誉を棄損したり、無責任なうわさを流したりする人権侵害・誹謗中傷行為、他人のプライバシー情報や個人情報を勝手に開示したりするプライバシー権侵害・個人情報流出などをあげることができる。詐欺やマルウェアなども、年々新しい手法が出てきているため、常に最新の情報を基に対策を立てるようにしていく必要がある。

#### <演習 1>

Aさんにこのようなメールが届いた。アカウントが停止されたままでは困るので、本文内のリンクからアカウントの復元をしたが、数日後にはアカウントを利用できなくなった。なぜ、Aさんのアカウントは利用できなくなったのでしょうか。その原因について理由を含めて考えてみましょう。

●●●●をご利用いただきありがとうございます。アカウント管理チームは最近●●●●アカウントの異常な操作を検出しました。アカウントを安全に保ち、盗難などのリスクを防ぐため、アカウント管理チームによってアカウントが停止されています。次のアドレスでアカウントのブロックを解除することができます。

注:アカウントを再開するときは、情報を正確に記入してください。3つのエラーが発生すると、アカウントは永久に禁止されます。このアドレスでアカウントを復元してください:

リカバリアカウント <<http://●●●●-support-●●●●.id.com/>>

すぐに復元してください! 盗難によるアカウントの紛失を防ぐため、アカウント情報が時間内に確認されない場合、アカウント管理チームはアカウントを完全に凍結します。アカウントを再開する前に、アカウントを再登録しないでください。でなければ、アカウント管理チームはアカウントを凍結することになっております。

今後ともよろしくお願い致します。

●●●●サポートセンター

図表 3 Aさんに届いたメール

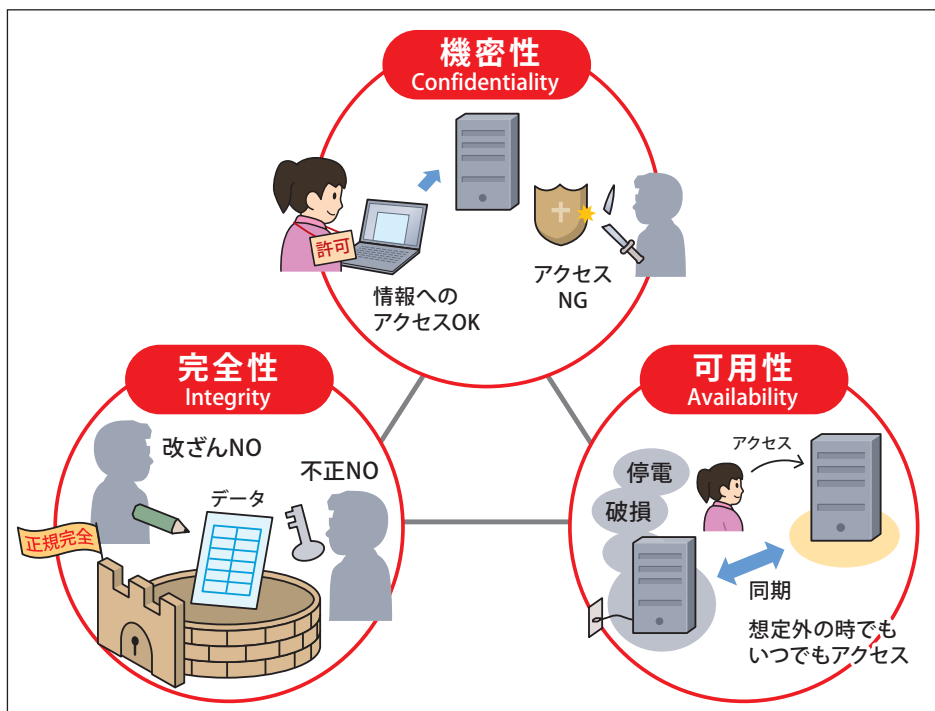
「緊急情報」(フィッシング対策協議会)

([https://www.antiphishing.jp/news/alert/apple\\_20181113.html](https://www.antiphishing.jp/news/alert/apple_20181113.html)) を加工して作成

## (2) 情報システムを安心して利用するための方法は何があるだろうか？

情報システムを安心して利用するには、情報セキュリティ対策が必要である。情報セキュリティとは、情報の機密性・完全性・可用性（情報セキュリティの3要素）を確保することである。

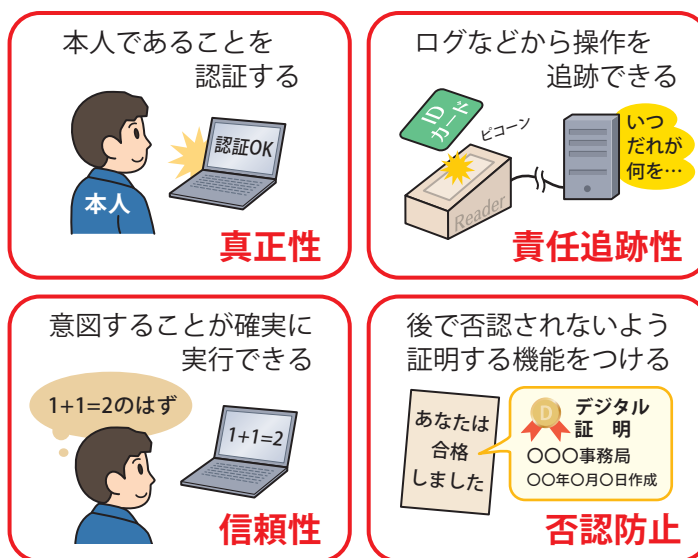
情報システムを運用する場合にはこのような情報セキュリティ対策を考慮しなければならない。ただし、どのような情報システムでもこの3要素を最大限に確保しなければならないのかというと、そうではない。導入コストや運用コストなどのトレードオフも考慮しながら、情報システム毎に3要素の重要度を検討する必要がある。



図表4 情報セキュリティの3要素

2006年制定のJIS Q 13335-1ではさらに真正性 (authenticity), 責任追跡性 (accountability), 信頼性 (reliability), 否認防止 (non-repudiation) を加えて7要素と呼ぶ (JIS Q 13335-1 はのちにJIS Q 27000 シリーズに置き換えられた)。

これらを実現するためには、認証技術は欠かすことができない。認証はユーザIDとパスワードを使って行うことが多い。一般の利用者が情報システムを利用するにあたり、設定するパスワードは通常、英数字、記号などを組み合わせ、他の人に容易に推測されない複雑なものにする必要がある。



図表5 情報セキュリティのその他の要素

安全なパスワード	危険なパスワード
<ul style="list-style-type: none"> <li>・名前などの個人情報からは推測できないこと</li> <li>・英単語などをそのまま使用していないこと</li> <li>・アルファベットと数字が混在していること</li> <li>・適切な長さの文字列であること</li> <li>・類推しやすい並び方やその安易な組み合わせにしないこと</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の家族の名前、ペットの名前</li> <li>・辞書に載っているような一般的な英単語</li> <li>・同じ文字の繰り返しやわかりやすい並びの文字列</li> <li>・短すぎる文字列</li> <li>・電話番号／郵便番号／生年月日</li> <li>・社員コード など</li> </ul>

図表6 パスワードの安全性

「国民のための情報セキュリティサイト」(総務省)

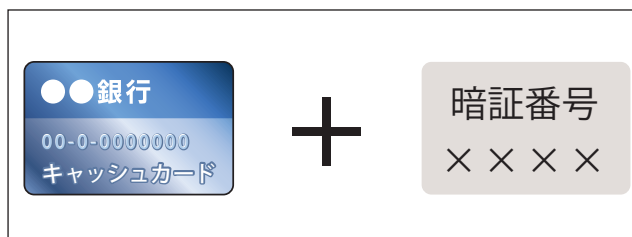
([http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/security/basic/privacy/01-2.html](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/security/basic/privacy/01-2.html)) を加工して作成

安全なパスワードを設定しても、パスワードが他人に漏れてしまえば意味がないため、パスワードの保管に関しても留意しなければならない。特に、他人に教えない、電子メール等でやりとりしない、ディスプレイなど他人の目に触れる場所に貼らないということは気を付けておきたい。

近年、様々なサービスが登場しており、目的に応じてサービスを使い分けることが増えてきた。パスワードの管理が面倒だからと複数のサービスでパスワードを使い回すと、あるサービスのアカウント情報が流出してしまった場合に、その情報を使って別のサービスにログインされてしまう可能性があり、そのような攻撃手法が実際に報告されている。

なお、アカウントの乗っ取りやパスワード流出の事実がない限りは、定期的にパスワードを変更しなくてもよいという考え方もある。定期的なパスワード変更を求められるサービスはこの限りではないが、そのような変更を行うことにより、パスワードの作り方がパターン化し、容易に推測しやすいものを用いてしまう可能性もある。

サービスによっては、生体認証や二要素認証の導入も進んでいる。生体認証とは、人間の身体的特徴や行動の癖などを用いて行う個人認証技術のことで、指紋や虹彩、静脈などの情報を用いた認証が一般的である。二要素認証とは、知識情報、所持情報、生体情報のうち2つを組み合わせることで、2段階認証やトークンを用いた認証がある。



図表7 二要素認証の例

### <演習2>

学校のパソコン室を機密性、完全性、可用性の3観点で評価してみましょう。  
(それぞれの項目で求められる重要度を高・中・低の3段階で評価し、実態と合っているのか確認しましょう。)

	重要度 (3段階)	重要度の理由
機密性		
完全性		
可用性		

図表8 情報セキュリティの3要素に基づく評価

### (3) セキュリティを確保するために、技術的に対策すること、組織や個人が行うべきこととは何だろうか？

インターネットが普及する前からコンピュータウイルスは存在している。ネットワークが普及する前はフロッピーディスクなどを媒体としていた。1995年の通商産業省(現・経済産業省)による定義では「第三者のプログラムやデータベースに対して意図的に何らかの被害を及ぼすように作られたプログラムであり、『自己伝染機能』『潜伏機能』『発病機能』のうち1つ以上を備えるもの」がコンピュータウイルスである。コンピュータに入りこんで不正行為を行う悪意のあるプログラムのことをマルウェアと呼び、これは広義のコンピュータウイルスに当たる。

マルウェアはいずれもファイルやシステムに悪い影響を与えたり、データ漏洩の原因になったりすることがある。具体的には以下のようなものがある。

- ・トロイの木馬  
無害なソフトウェアになりすまして存在し、自己増殖しない。
- ・ワーム  
独立して活動し、自己増殖する。
- ・狭義のウイルス  
他のファイルに寄生して活動し、自己増殖する。

昨今では、ディスク上に実行ファイルを持たず検知が困難なファイルレスマルウェアやBluetoothの脆弱性をつき新しい攻撃も増加している。マルウェアは日々増え続け、また過去のものも残り続ける。過去のマルウェアの亜種の出現や、海外で流行したマルウェア



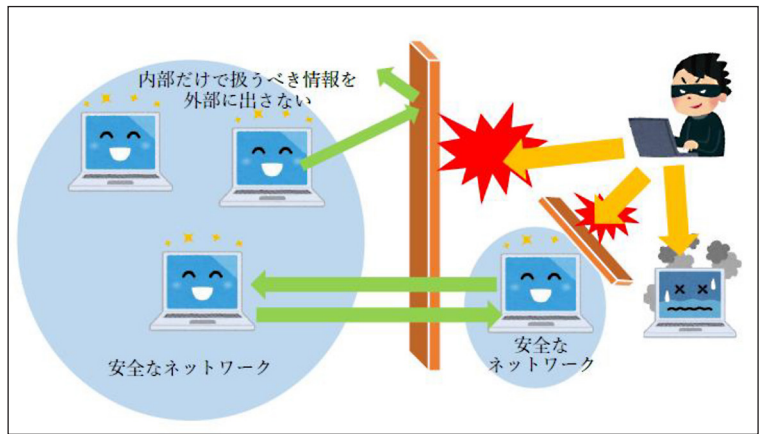
図表9 コンピュータウイルスの例



アの国内での流行もあるため、ウイルス対策ソフトウェアを導入し、常にウイルス定義ファイルを最新に保っておく必要がある。

コンピュータはプログラムで動いている。プログラムには設計ミスなどにより、セキュリティホールが存在することがある。OSやアプリケーションソフトウェアのセキュリティホールなどの不具合を放置しておく、不正侵入やコンピュータウイルスの侵入を許す危険がある。そのため、OSやソフトウェアも最新の状態に更新しておく必要がある。

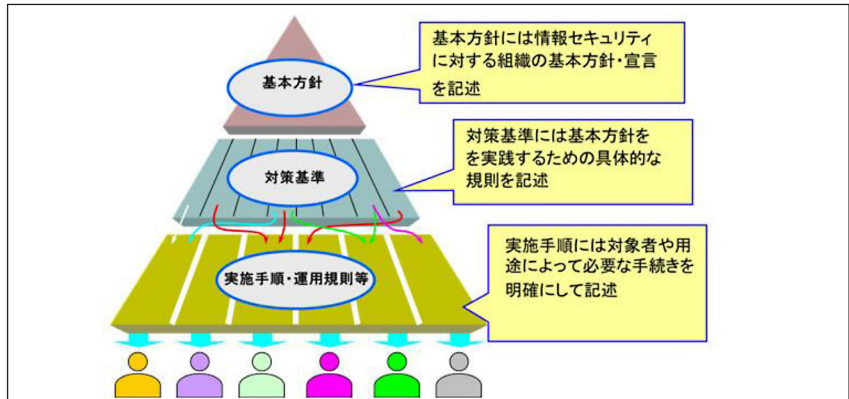
ファイアウォールを導入し、ネットワークへの不正侵入を防ぐことも有効な手段であり、パーソナルファイアウォールを各コンピュータに導入し、コンピュータへの不正侵入を防ぐことも効果的である。



図表 10 ファイアウォール

### ◇組織としての対応

基本方針では「なぜ情報セキュリティが必要か」をはっきりさせるとともに守るべき情報資産と責任者及び組織体制を明確にする。対策基準は「何を実施しなければならないか」、実施手順は「どのように実施するか」について定めたものである。通常は、基本方針と対策基準をあわせて、セキュリティポリシーといい、組織においては、これらを構成員に周知し、実施手順を含めて組織全体で運用できるように考える必要がある。また、情報セキュリティに関する状況は常に変化するため、情報セキュリティポリシーは常に評価・見直しを続ける必要がある。



図表 11 組織におけるセキュリティ対策

出典：「国民のための情報セキュリティサイト」（総務省）

[http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/security/business/executive/04-3.html](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/security/business/executive/04-3.html)

### ◇ユーザーの心構え

従来、コンピュータウイルスなどはいたずら目的で不特定多数のコンピュータを感染させることが多かったが、ターゲットを絞って感染させる「標的型メール攻撃」が増えている。手口としてはメールの件名や送信者名を偽装し、内部関係者を装ってウイルス添付のメールを送信する方法である。これらは個人情報や技術・機密情報などの知的財産、金銭的利益の取得や破壊行為を目的として行われる。

組織として、このような怪しいメールは開かない等のルールを決めて守っていく必要があるが、個人としても様々な手法を理解しておく必要がある。

さらに、パスワードなどの重要な情報について情報通信技術を使用せずに盗み出すソーシャルエンジニアリングへの対策も必要になってくる。代表的な手法としては利用者または管理者になりすまして電話でパスワードを聞き出す、パスワードを入力しているところを肩越しに見る（ショルダーハッキング）、ごみ箱を漁る（トラッシング）などが挙げられる。

街中では公衆無線 LAN が増えてきているが、無線



図表 12 ソーシャルエンジニアリングの例

出典：「国民のための情報セキュリティサイト」（総務省）

[http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/security/business/staff/12.html](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/security/business/staff/12.html)

の性質上、通信内容が傍受（盗聴）される危険性があることを理解しておく必要もある。特に、悪意ある第三者が無線 LAN を設置している場合もあるため、利用時には信頼できるものかどうかの確認が必須である。無線 LAN の暗号化の方法にも気を付けると良い。古い暗号方式では数秒で暗号が解読されることもあるため、常に最新の暗号方式を利用することが推奨される。

無線 LAN アクセスポイントを設置する場合には MAC アドレスによるフィルタリングを設定し、接続できる端末を制限する、SSID には利用者や組織名を使わずにステルス機能を利用するなど第三者に利用されにくい設定を心がけて利用したい。

インターネット（Web）は常時暗号化の流れとなっている。https で安全に通信できないサイトは利用を控える、ユーザ名・パスワード入力は https 通信時のみとするということも忘れずに心がけていきたい。

### <演習 3>

普段から利用しているインターネットサービスに予期しないアクセスがあると生徒から相談されました。あなたはどのようにアドバイスしますか。

### <参考文献・参考サイト>

- ・「平成 30 年上半期におけるサイバー空間をめぐる脅威の情報等について」警察庁,  
[https://www.npa.go.jp/publications/statistics/cybersecurity/data/H30\\_kami\\_cyber\\_jousei.pdf](https://www.npa.go.jp/publications/statistics/cybersecurity/data/H30_kami_cyber_jousei.pdf)
- ・「緊急情報」フィッシング対策協議会,  
[https://www.antiphishing.jp/news/alert/apple\\_20181113.html](https://www.antiphishing.jp/news/alert/apple_20181113.html)
- ・「国民のための情報セキュリティサイト」総務省,  
[http://www.soumu.go.jp/main\\_sosiki/joho\\_tsusin/security/index.html](http://www.soumu.go.jp/main_sosiki/joho_tsusin/security/index.html)
- ・「サイバー犯罪とは」富山県警察本部サイバー犯罪対策課,  
<http://police.pref.toyama.jp/sections/6110/high-tech/cyber.html>
- ・「ここからセキュリティ！情報セキュリティ・ポータルサイト」独立行政法人情報処理推進機構,  
<https://www.ipa.go.jp/security/kokokara/index.html>
- ・「RIG-EK 改ざんサイト無害化の取組」一般財団法人日本サイバー犯罪対策センター,  
[https://www.jc3.or.jp/topics/op\\_rigek.html](https://www.jc3.or.jp/topics/op_rigek.html)
- ・「平成 28 年警察白書」警察庁, [https://www.npa.go.jp/hakusyo/h28/pdf/pdf/07\\_dai3syo.pdf](https://www.npa.go.jp/hakusyo/h28/pdf/pdf/07_dai3syo.pdf)
- ・「IPA の情報セキュリティマネジメントと PDCA サイクル」独立行政法人情報処理推進機構,  
<https://www.ipa.go.jp/security/manager/protect/pdca/policy.html>

## ■ 学習活動と展開

### 【学習活動の目的】

- ・ 情報社会で責任をもって生活していくために、情報セキュリティを確保する力などを養う。

### ○ 学習活動とそれを促す問い

	問 い	学習活動
展開 1	最近起こったサイバー犯罪について調べてみよう。	実際に起こったサイバー犯罪について調べ、何が原因でどのような影響があったのか紹介し合う。また、どのような対策をしていれば防ぐことができたのかについても検討する。
展開 2	認証技術にはどのような種類があるだろうか？	個人を認証する方法について調べ、その安全性についても比較してみよう。
展開 3	技術的な対策だけでは防ぐことができないサイバー犯罪とはどんなことだろうか。どのようにすれば防ぐことができるのか考えてみよう。	ソーシャルエンジニアリングとは何かを調べ、どのように対策すればいいのかを考える。 (組織に属する方に必要な研修を行う、怪しいメールは開かないなどの、人的対応も考える。)

展開 1	
問 い	最近起こったサイバー犯罪について調べてみよう。
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ インターネットを活用し、ここ数年で起きたサイバー犯罪について調べる。その際、被害の度合い、発覚した理由、どうすれば防ぐことができたのかも合わせて考える。</li> </ul>
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ なかなか新しい事例がない場合には、過去の大きな事件の事例を詳細に調べるよう促す。</li> <li>・ なぜ起こったのか、防ぐことはできなかったのかと考えさせるように指導したい。</li> </ul>





展開 2	
問 い	認証技術にはどのような種類があるだろうか？
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>個人を認証する方法について調べ，その安全性についても比較してみよう。</li> </ul>
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>一般的な認証としては暗証番号やパスワードが挙げられる。それ以外の方法について調べるよう指導する。</li> <li>最近のスマートフォンには指紋認証も搭載されている。その安全性について考えさせてもよい。</li> <li>また，パスワードには数字だけでなくアルファベット，記号まで利用できることが多い。なぜ数字だけではだめなのかを考えさせることも有効である。</li> </ul>



展開 3	
問 い	技術的な対策だけでは防ぐことができない犯罪とはどんなことだろうか。どのようにすれば防ぐことができるのか考えてみよう。
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>ソーシャルエンジニアリングとは何かを調べる。</li> <li>ソーシャルエンジニアリングを防ぐにはどうしなければならないだろうか。その対策をグループで考え，全体で共有する。</li> </ul>
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>ソーシャルエンジニアリングという言葉聞いたことがない生徒がほとんどだと思われる。まずは，ソーシャルエンジニアリングとは何かを個人で調べ，理解し，その後グループ内で間違っていないか確認する。そこからソーシャルエンジニアリングへの対策を調べ，考えさせるとスムーズに行うことができる。</li> <li>怪しいメールは開かないなどの組織構成員に対して教育すべきことなどについても考えさせる。</li> </ul>



まとめ	
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>セキュリティ対策は技術的な面ばかり検討されることが多いが，実際には技術的な面以外も重要であることを確認する。</li> <li>展開 3 で考えたりしたことはとても重要である。今後も新たな手口などが出てくるので自分で最新のセキュリティ事情について調べていく姿勢が大切である。</li> </ul>

## ■研修内容

### 【研修の目的】

- 知的財産，個人情報とは何かを理解する。
- 知的財産，個人情報の保護，不正アクセス行為の禁止等に関する法律などを理解する。
- 情報を扱ううえでの個人の責任，情報モラルの必要性を理解する。
- 知的財産や個人情報について理解させ，情報モラルを身に付ける授業ができるようになる。

### (1) 知的財産権とは何だろうか？

知的財産権とは，人間の幅広い知的創造活動の成果について，その創作者に一定期間の権利保護を与えるようにした制度である。知的財産権は，申請の必要な産業に関する産業財産権と，申請の必要がない文化や芸術に関する著作権に大きく分けられる。

情報機器等が普及し，デジタル化が進んだことにより，映像，音楽，イラストや写真，文章など多くの著作物を手軽に利用でき，また複製できるようになった。手軽に利用できるようになったからこそ，知らぬ間に著作権を侵害してしまうことのないように，著作権についてよく理解した上で，著作物を守り活用していく姿勢が求められる。

知的財産権	著作権
	産業財産権
	その他

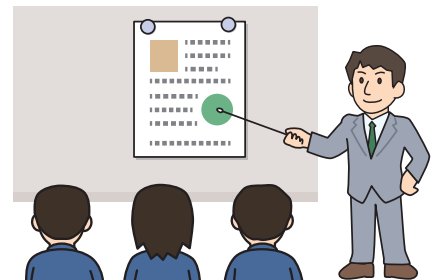
図表1 知的財産権

著作権法については数年に一度の頻度で改正されている。文化庁のサイトで常に最新の情報を得ておきたい。また，公益社団法人著作権情報センターでも著作権Q & Aを公開している。著作物の扱いについて迷ったときにはこのようなサイトで最新の情報を確認しよう。

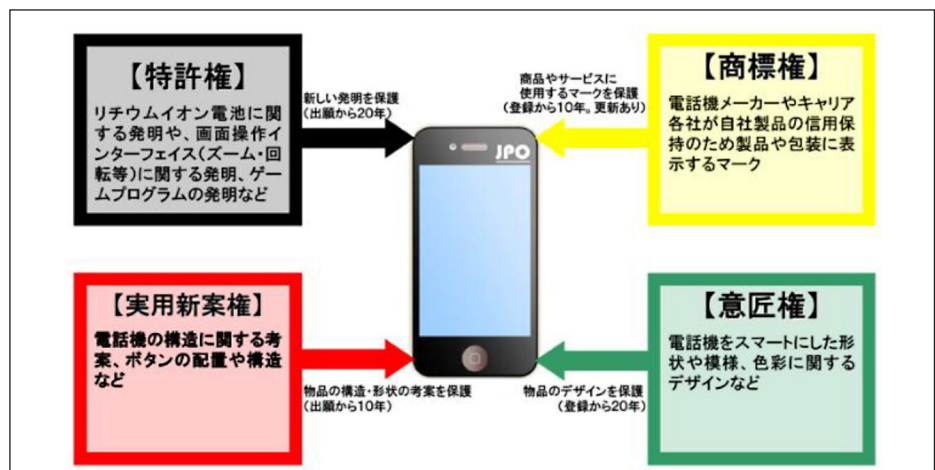
特許権，実用新案権，意匠権，商標権を総称して産業財産権といい，新しい技術やデザインなどに対して独占的に使用できる権利が与えられ，模倣されないように保護される。これらは，特許庁に出願し，登録することで権利が発生する。なお，権利の性質上，商標権は更新が可能となっている。図のように，身近な情報機器端末のスマートフォンにはたくさんの産業財産権が関係している。

### 授業での利用（著作権法第35条）

教育を担任する者、授業を受ける者は、授業の過程で利用するために、必要と認められる限度に置いて著作物を複製できる。ただし、著作権者の利益を不当に害することは違法になる。



図表2 授業における利用（著作権法第35条）



図表3 産業財産権

出典：「産業財産権について」（特許庁）

<https://www.jpo.go.jp/system/patent/gaiyo/seidogaiyo/chizai01.html>

## <演習1>

- (1) 生徒に身近なスマートフォンを取り上げ、知的財産に関するどのような権利があるのか具体例を考えてみましょう。その際、特許権と実用新案権の違いを明確に生徒に理解させるためにふさわしい具体例を挙げましょう。
- (2) たくさんの権利の集合体である著作権のすべてを生徒に理解させることは難しい。そこで、著作権の基本的な考え方を学ばせたい。どのように学ばせればよいか考えてみましょう。

## (2) 個人情報とは何だろうか？

### ・個人情報の保護に関する法律

2003年に成立した「個人情報の保護に関する法律」(以下、「個人情報保護法」という)では、個人情報を以下のように定義している。

「生存する個人に関する情報であつて、当該情報に含まれる氏名、生年月日その他の記述などによって特定の個人を識別できるもの(他の情報と容易に照合することができ、それによって特定の個人を識別することができることとなるものを含む。)、または個人識別符号が含まれるもの。」

個人情報の例としては、マイナンバーやパスポート番号などの個人識別符号をあげることができる。同姓同名がない場合は、氏名がわかれば個人を特定することができ、DNA、虹彩、指紋、声紋などの生体情報も個人を識別するものとして利用することができる。

### ・歴史的経緯

19世紀末に米国の法律家であるサミュエル・D・ウォーレンスとルイス・D・ブランドイスが、一人にしておいてもらう権利(私生活をみだりに他人の目にさらされない権利)として「プライバシーの権利」を主張した。当時の米国は大衆紙の勃興期であり、人の生活を暴くジャーナリズムの過熱があったとも言われている。その後、プライバシーは人権の観点からも考えられ、保護されるようになった。

現在の個人情報の扱いの考え方の基本になっているのは、1967年にコロンビア大学のアラン・ウェスティン博士が著書の中で述べた「自己に関する情報をコントロールする権利」であると考えられる。コンピュータが個人の情報を扱うようになると、ヨーロッパの各国では個人データの処理を適切にするために法規制を検討するようになった。OECD(経済協力開発機構)では、「プライバシー保護と個人データの国際流通についてのガイドライン」を理事会によるプライバシーの勧告として公表した。これは、OECDプライバシー8原則ともよばれている。

### OECD プライバシー8原則

- |             |            |
|-------------|------------|
| 1. 収集制限の原則  | 5. 安全保護の原則 |
| 2. データ内容の原則 | 6. 公開の原則   |
| 3. 目的明確化の原則 | 7. 個人参加の原則 |
| 4. 利用制限の原則  | 8. 責任の原則   |

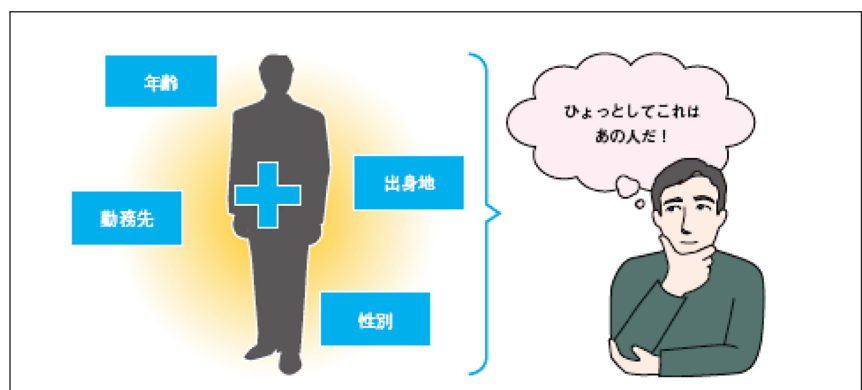
図表4 OECD プライバシー8原則

日本では、この勧告を受けて法整備が行われ、2003年に個人情報保護法が成立し、2005年に全面施行された。2015年の改正の際に「3年ごとの見直し規定」が設けられて現在に至っている。

### ・留意すべきこと

企業や行政機関は、個人情報保護法に定められた個人情報の扱いが義務付けられており、それに反した場合は罰則が定められている。我々は、個人情報を持つ企業や行政機関について、開示、訂正、利用停止等を求めることができる権利が保障されているので、これらを適切に行使して自分の個人情報を適切に保つことができる。

最近では、SNS等で自分の情報を簡単に発信することができる。公開する情報、非公開にする情報などについて、その影響も考えて適切に管理



図表5 個人情報の例

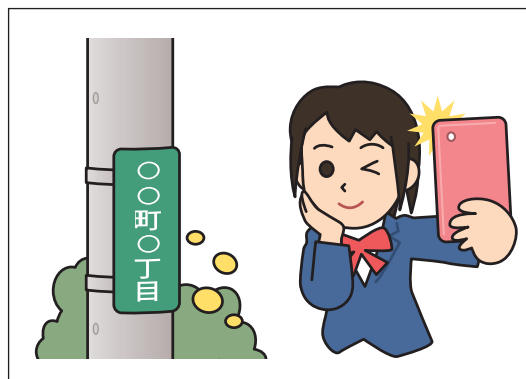
転載:「情報最新トピック集2019 高校版」

P56 図1「他の情報と組み合わせることで個人を特定することができるものも個人情報」(日経BP)

することが求められる。自分自身が情報を発信しなくても、友人や知人の投稿で自分が一緒にいたことが書かれている場合もある。このような断片的な情報を検索して組み合わせることで本人の名前や住所などの個人情報、趣味・嗜好などがわかる場合もある。特に写真については、位置情報が付いている場合は、それだけで場所が確定し、位置情報が付いていなくても背景などの映り込みから場所が知られてしまう場合もある。

SNS等で不適切な投稿などが行われた際の社会の反応は厳しさを増している。投稿者の個人情報を調べ上げてネットで公開するなどの過熱した例も一部に見られるなど、問題となっているものもある。不必要な個人情報の公開も含めて情報の発信には十分な配慮が必要である。

一般的なアプリの使用についても注意が必要である。例えば、情報の公開範囲の設定を間違えると思わぬところに情報が伝わり、トラブルを招く場合がある。適切な情報の公開範囲が設定できない場合は、アプリの使用を取り止める判断も必要である。悪意のあるアプリでは、使用者の知らないうちに個人情報を抜き出して送信するものもある。ダウンロードに際しては信頼できる場所から行うこと、マルウェア対策ソフトをインストールしておくことが必要である。



図表 6 個人情報の漏えい

### <演習 2>

- (1) みなさんのスマートフォンにはどのような個人情報が保存されているのでしょうか。考えてみましょう。
- (2) みなさんが普段、活用しているアプリやサービスではどのような個人情報が利用されているのでしょうか。考えてみましょう。

### (3) 個人情報の扱いについて考えてみましょう

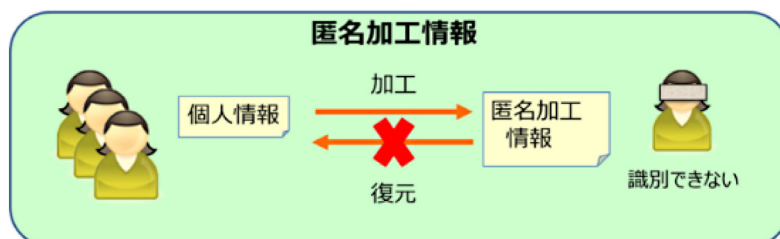
個人情報は自分でコントロールしていくものであるため、当然ながら個人データを勝手に第三者に提供したり、提供されたりしてはいけな。グループ会社や子会社への提供も第三者への提供となる。そのような場合には原則としてあらかじめ本人の同意を得なければならない。ただし、次のような場合は例外的に、本人の同意を得なくても個人情報を提供することができる。

- 法令に基づく場合（例：警察，裁判所，税務署等からの照会）
- 人の生命・身体・財産の保護に必要（本人同意取得が困難）  
（例：災害時の被災者情報の家族・自治体等への提供）
- 公衆衛生・児童の健全育成に必要（本人同意取得が困難）  
（例：児童生徒の不登校や，児童虐待のおそれのある情報を関係機関で共有）
- 国の機関等の法令の定める事務への協力（例：国や地方公共団体の統計調査等への回答）
- 委託，事業承継，共同利用

出典：「個人情報保護法ハンドブック」（個人情報保護委員会）  
[https://www.ppc.go.jp/files/pdf/kojinjouhou\\_handbook.pdf](https://www.ppc.go.jp/files/pdf/kojinjouhou_handbook.pdf)

個人情報保護法の改正に伴い、個人情報の扱いも見直されている。

2015年の改正では、パーソナルデータの利活用を推進するため、本人の同意を得ずにデータの受け渡しが可能となるよう、適切な加工を施した情報を匿名加工情報として新たに定義している。適切な加工とは、特定の個人を識別できないようデータを加工するとともに、元の個人情報への復元を不可能にする加工のことを指す。



図表 7 匿名加工情報

出典：「匿名加工情報」（個人情報保護委員会）  
<https://www.ppc.go.jp/personalinfo/tokumeikakouInfo/>



匿名加工情報を活用することにより、具体的には以下のような効果が期待されている。

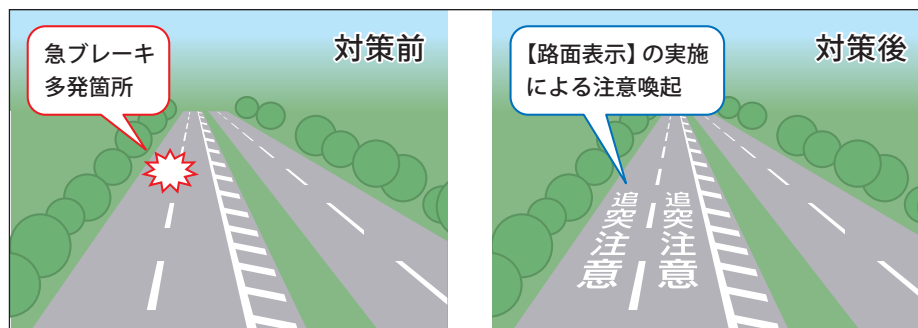
- ポイントカードの購買履歴や交通系 IC カードの乗降履歴等を複数の事業者間で分野横断的に利活用することにより、新たなサービスやイノベーションを生み出す可能性
- 医療機関が保有する医療情報を活用した創薬・臨床分野の発展や、カーナビ等から収集される走行位置履歴等のプローブ情報を活用したより精緻な渋滞予測や天候情報の提供等により、国民生活全体の質の向上に寄与する可能性

出典：「匿名加工情報」（個人情報保護委員会）

(<https://www.ppc.go.jp/personalinfo/tokumeikakouInfo/>)

法改正前の事例ではあるが、平成 19 年 12 月に、埼玉県と本田技研工業（株）は「埼玉県と Honda の道路交通データ提供に関する協定」を締結し、道路を安心して快適に走行できる空間とするためのビッグデータ活用の取り組みを行っている。

埼玉県は、Honda が保有する走行速度やカーナビデータの提供を受け、道路の危険箇所を特定し県内で 160 か所の安全対策を実施した結果、平成 23 年度までに急ブレーキが約 7 割、人身事故も約 2 割減るなど大きな効果が見られた。また Honda は、埼玉県より道路災害情報や路上規制情報などの提供を受け、カーナビのサービス品質の向上に役立てることができる。



図表 8 道路交通データの有効活用

「ビッグデータの活用 カーナビデータによる道路危険箇所の解消」（埼玉県）  
(<https://www.pref.saitama.lg.jp/a0002/room-seisaku/seisaku-025.html>) を加工して作成

### <演習 3>

個人情報保護委員会が出している個人情報保護法 ヒヤリハット事例集を参考に、実際に起こりうる事例についてどのようなことに気を付けなければならないか考えてみましょう。

学習塾で、生徒同士のトラブルが発生し、生徒 A が生徒 B にケガをさせてしまった。生徒 A の保護者は生徒 B とその保護者に謝罪するため、生徒 B の連絡先を教えてほしいと学習塾に尋ねてきた。学習塾では生徒名簿に記載されている生徒 B とその保護者の氏名、住所、電話番号を教えてしまいそうになった。

会社の営業部に、従業員の親を名乗る者から電話があり、至急子供（従業員）と連絡を取りたいので、携帯電話番号を教えてほしいと言われた。従業員が営業で外出中であったため、携帯電話番号を教えてしまいそうになった。

図表 9 個人情報保護法 ヒヤリハット事例集

出典：「ヒヤリハット事例集」（個人情報保護委員会）([https://www.ppc.go.jp/files/pdf/pd\\_hiyari01.pdf](https://www.ppc.go.jp/files/pdf/pd_hiyari01.pdf))

## <参考文献・参考サイト>

- ・「著作権」文化庁, <http://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/>
- ・「公益社団法人著作権情報センター」 <http://www.cric.or.jp/index.html>
- ・「プライバシーマーク制度」一般財団法人日本情報経済社会推進協会, [https://privacymark.jp/wakaru/kouza/theme1\\_01.html](https://privacymark.jp/wakaru/kouza/theme1_01.html)
- ・「情報信託機能の認定に係る指針 ver1.0」総務省, [http://www.soumu.go.jp/menu\\_news/s-news/01tsushin01\\_02000250.html](http://www.soumu.go.jp/menu_news/s-news/01tsushin01_02000250.html)
- ・「情報倫理 ネット時代のソーシャル・リテラシー」高橋慈子・原田隆史・佐藤翔・岡部晋典, 技術評論社, 2015年
- ・「個人情報保護委員会」 <https://www.ppc.go.jp>
- ・「ビッグデータの活用 カーナビデータによる道路危険箇所の解消」埼玉県, <https://www.pref.saitama.lg.jp/a0002/room-seisaku/seisaku-025.html>
- ・「産業財産権について」特許庁, <https://www.jpo.go.jp/system/patent/gaiyo/seidogaiyo/chizai01.html>
- ・「情報 最新トピック集 2019 高校版」発行元：日経 BP 発売元：日本文教出版 ISBN：978-4-536-25459-5





## ■ 学習活動と展開

### 【学習活動の目的】

- ・ 情報社会で責任をもって生活していくために、情報に関する法規や制度に適切に対応する力、情報モラルに配慮して情報を発信する力を養う。

### ○ 学習活動とそれを促す問い

	問 い	学習活動
展開 1	自分のスマートフォンにはどのような個人情報が保存されているのだろうか？	自分のスマートフォンに保存している内容を思い出し、どのような個人情報を保存しているのか紹介し合う。(直接見せるのではない)
展開 2	個人情報を守るために、気を付けていることは何だろうか。どのようなことに気を付けるべきだろうか。	個人情報を守るために気を付けていることを紹介し合う。実際には実行できていないが、本来は気を付けなければならないことなどを話し合う。
展開 3	個人情報保護法では、例外として第三者へ提供することができるように定められている。どのような場合に第三者へ提供できるのだろうか。この例外がなかったらどうなるだろうか。	個人情報の第三者提供について調べ、話し合う。その際、この例外が存在しなければどうなるのかも検討させる。

### 展開 1

問 い	自分のスマートフォンにはどのような個人情報が保存されているのだろうか？
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分のスマートフォンの中身を思い出し、どのような個人情報を保存しているのか紹介し合う(直接見せるのではない)。</li> <li>・ 自分の端末に保存されているのか、インターネット上に保存されているのかも意識して話し合う。</li> </ul>
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分のスマートフォンを紛失してしまった場合、どのような情報が流出すると考えられるのだろうか。</li> <li>・ インターネットに接続できている環境、できていない環境でどのように異なるのだろうか。</li> </ul>



展開 2	
問 い	個人情報を守るために、気を付けていることは何だろうか。どのようなことに気を付けるべきだろうか。
学習活動	・ 個人情報を守るために気を付けていることを紹介し合う。実際には実行できていないが、本来は気を付けなければならないことなどを話し合う。
指導上の留意点	・ 普段の何気ない行動でのことになるため、『個人 → グループ』で検討させたい。



展開 3	
問 い	個人情報保護法では、例外として第三者へ提供することができるように定められている。どのような場合に第三者へ提供できるのだろうか。この例外がなかったらどうなるだろうか。
学習活動	・ 個人情報の第三者提供について調べ、話し合う。その際、この例外が存在しなければどうなるのかも検討させる。
指導上の留意点	・ 「災害時などに、意識不明となり一刻を争う場合にも同意は必要なのだろうか？」など、例外の具体例を示しながら考えさせたい。



まとめ	
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 個人情報は自分でコントロールするもの。</li> <li>・ 自分の情報だけでなく、他人のプライバシーを守る意識を持つ。</li> <li>・ 第三者提供は本人の同意が基本。しかし、不合理な場合には同意なしに提供可能。</li> </ul>

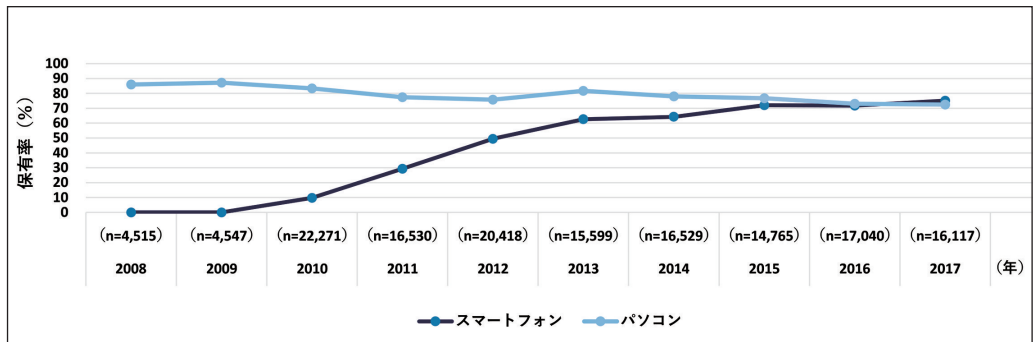
## ■研修内容

### 【研修の目的】

- 情報社会におけるコミュニケーション手段を理解するとともに、それぞれのコミュニケーション手段が社会の中でどのように利用されてきたのかを理解する。
- 情報技術の発展が社会へのコミュニケーションの利便性を高め人の生活を豊かにさせる反面、情報格差、健康への影響、いじめや犯罪に巻き込まれるなどの負の面も生じさせていることを理解する。
- 情報化の影の影響を少なくし光の恩恵をより多く享受するために、問題解決の考え方の重要性を理解させる授業ができるようになる。

### (1) 情報社会における身近なコミュニケーション手段

インターネットが発達して以来、パソコンがインターネットを利用する主な手段であり、2008年にはおおよそ85%の家庭にパソコンが普及していた。2004年にmixi（ミクシー）が、2008年にFacebookが日本でサービスを開始



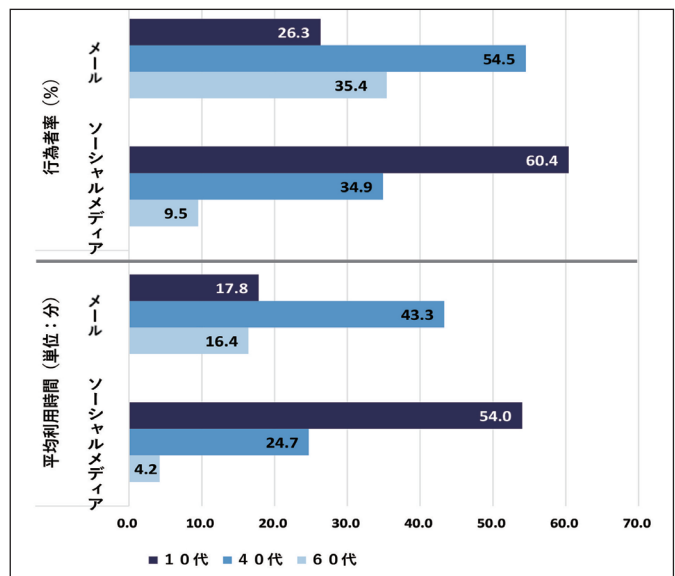
図表1 主な情報通信機器の保有状況（世帯）

「平成30年版 情報通信白書」（総務省）<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h30/pdf/n5200000.pdf> を加工して作成

することによって、別々のサービスとして提供されていた、メール（SMS）、掲示板、ブログ、チャット等の機能が、一つのSNSの中に統合的に扱われるようになった。それに伴い、インターネット上で個人認証を行うことで、特定の相手と一対一のコミュニケーションを行ったり、また、特定多数とやりとりしたりできるようなサービスが本格的に普及してきたと考えられる。

しかしながら、当時はインターネットを利用する主な情報機器がパソコンであり、かつ、個人個人でパソコンを持つというよりも、むしろ、1台のパソコンを家族で共有するスタイルが中心であったと考えられるため、SNSは、高校生が頻繁に利用するサービスというよりも、普段から自宅でパソコンを頻繁に利用している大人の層を中心に普及したものと考えられる。

その後、2010年からスマートフォンが爆発的に普及し、2017年には、スマートフォンの世帯保有率がパソコンを上回る状況になっている。スマートフォンが普及することにより、インターネットを閲覧する場合においても、家に1台のパソコンを家族で一緒に利用する方法から、生徒を含めた各個人が、スマートフォンからインターネットにアクセスすることが一般的になっていると考えられる。このことは、居間にあり家族共用で使っていた電話が、携帯



図表2 ICTサービスの利用動向

「平成30年版 情報通信白書」（総務省）<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h30/pdf/n5200000.pdf> を加工して作成

※利用者率…平日については調査日2日間の1日ごとに、ある情報行動を行った人の比率を求め、2日間の平均をとった数値である。休日については、調査日の比率。  
 ※平均利用時間…調査日1日あたりの、ある情報行動の全調査対象者の時間合計を調査対象者数で除した数値。その行動を1日全く行っていない人も含めて計算した平均時間。

電話の普及によって一人一人が電話を持つようになり、個人が直接やりとりする情報機器に変化した状況とよく似ている。このように、インターネットの利用についても、家族共用で利用されていたものが個人的なものに変化してきたと捉えることもできる。

2011年にはLINEがサービスを開始、日本でTwitterが普及しはじめるなど、スマートフォンの高校生への普及とともに、SNSは日本の高校生が他の生徒とコミュニケーションを行う上でのインフラとして定着しつつある。2017年の資料によると、10代の電子メール利用率が低く、反面、ソーシャルメディアの利用率が突出していることがわかる。これは、例えば、LINEのサービス1つで、通話もショートメッセージも掲示板の役割も全て無料でカバーできており、特に掲示板の機能では、画像や動画を配信できるだけでなく、感情を表すスタンプなど、効果的なコミュニケーションが行えることなどに起因しているものとも考えられる。

### <演習1>

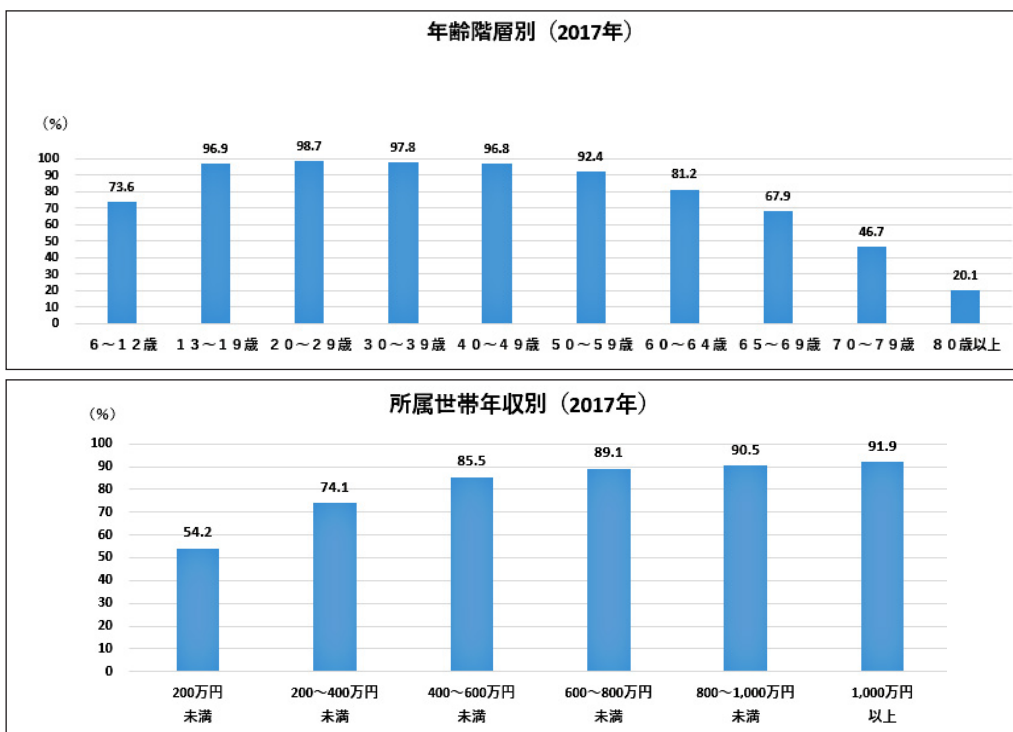
最近気になっている具体的なコミュニケーション手段を挙げ、それがどのような機能や特徴をもち、私たちにどのような影響を与えているのかを考えてみてください。また、生徒が現在利用しているコミュニケーション手段として、どのようなものがありますか。いくつか挙げてみてください。

## (2) 情報社会におけるコミュニケーションの光と影

情報技術の発展が社会へのコミュニケーションの利便性を高め人の生活を豊かにさせる反面、情報格差、健康への影響、いじめや犯罪に巻き込まれるなどの負の面も生じていることを理解する。

スマートフォンなど個人が所有する情報機器の普及はSNSの普及につながり、コミュニケーションの利便性の向上につながっていると考えられる反面、年齢や所得など、個人の技術や社会環境の差により格差（デジタルデバイド）が生じ、新しい情報を手に入れる機会や量が異なることがある。

総務省の資料によると、2017年では、13歳から59歳までの年齢でインターネット利用率が90%を超えている反面、60歳を超えると急速に利用率が下がり、80歳以上では、おおよそ5人に1人しか利用していない。また、所属世帯年収別の利用率では、400万円以上の世帯が85%以上の利用率に対し、200万円未満では54.2%と、おおよそ2人に1人しか利用していないこともわかる。さらに、ソーシャルメディアの利用時間や行為者率

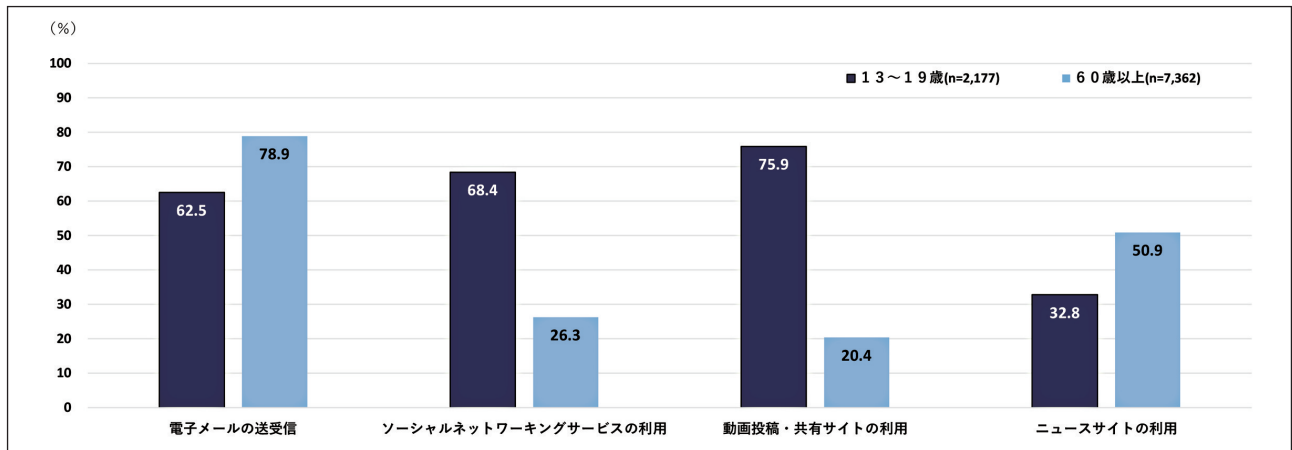


図表3 属性別インターネット利用率

「平成30年版 情報通信白書」(総務省) (<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h30/pdf/n5200000.pdf>) を加工して作成

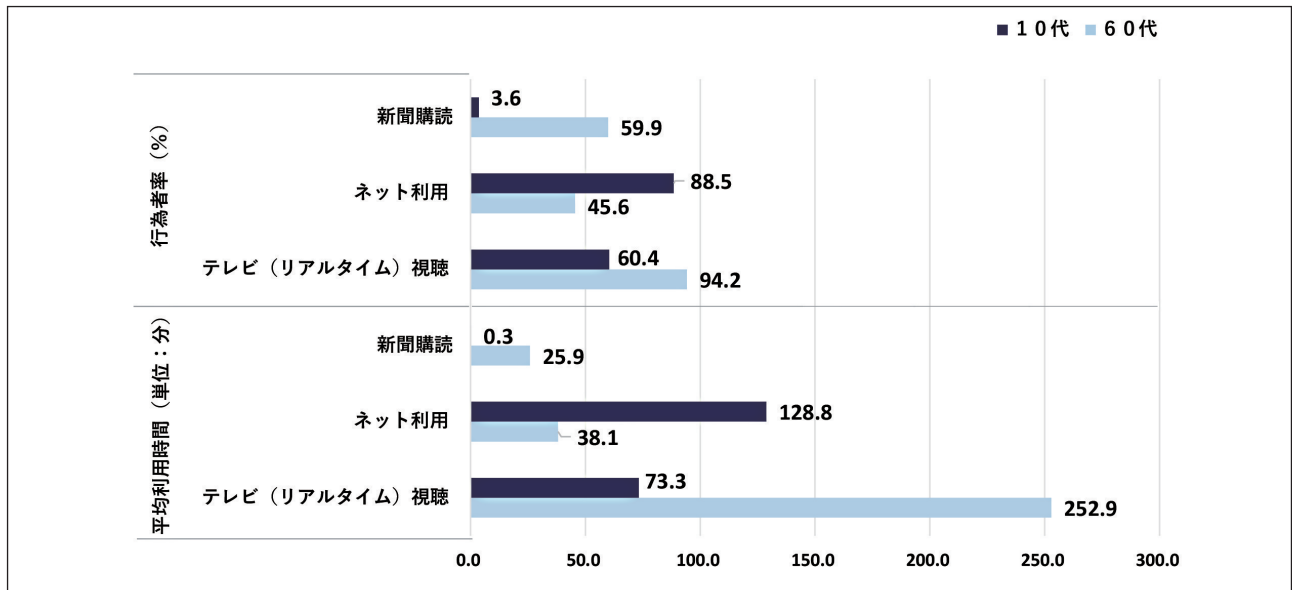
(その情報行動を行った人の比率)を見てみても、年々増加傾向にはあるものの、30代を超えると年齢とともに少なくなり、60代ではおおよそ10人に1人程度しかソーシャルメディアを利用していない様子もうかがえる。

さらに、年齢階層別インターネット利用の目的・用途によると、13～19歳と60歳以上で対照的な様子が見られる。平成29年情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査とも照らし合わせてみると、13～19歳では、ネットの利用時間も長く、多くがSNSをよく利用し、また、動画投稿を楽しむ姿が見られる反面、コミュニケーション手段として電子メールはあまり利用せず、テレビは見るが時間が短く、また、ニュースサイトや新聞はあまり読んでいない様子が見て取れる。情報源として、SNSや動画投稿・共有サイト、友人とのチャットが中心であるように読み取れる。60歳以上は、ネットの利用時間が短くSNSや動画共有サイトはあまり利用していないが、ニュースサイトを閲覧している割合が高く、新聞やテレビを情報源としている様子も読み取れる。年代によって、



図表4 年齢階層別インターネット利用の目的・用途

「平成30年版 情報通信白書」(総務省) (<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h30/pdf/n5200000.pdf>) を加工して作成



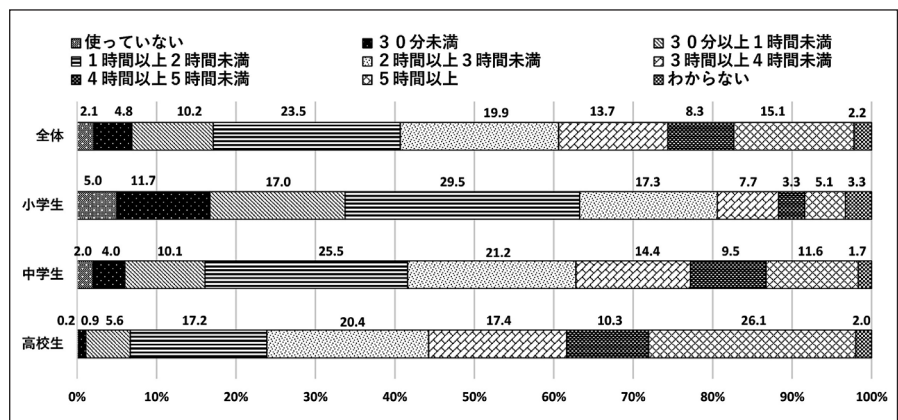
図表5 平成29年情報通信メディアの利用時間と情報行動に関する調査

「平成30年版 情報通信白書」(総務省) (<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h30/pdf/n5200000.pdf>) を加工して作成

情報収集やコミュニケーションの様子が異なっているのがわかる。

また、情報機器の普及は、これらを利用して仕事をしている人に対して、目が疲れたり肩こりが生じたりという身体的な症状や、また、過度に情報機器に依存してしまう不安症などという健康被害(テクノストレス)を生じさせることもある。特に、2018年に発表された内閣府による青少年のインターネット利用環境実態調査の結果によると、平日1日当たり、高校生の53.8%が3時間以上インターネットを利用しており、5時間以上利用している者も26.1%に上るといふ。利用目的として、上位からコミュニケーション(89.8%)、動画視聴(84.9%)、音楽試聴(83.3%)と報告されている。いわゆる依存的な状況が大きな問題となっている。

また、警視庁サイバー犯罪対策プロジェクト2018年の資料によると、スマートフォン所有・利用状況の増加に伴い、SNSに起因する事犯の被害児童数は増加しており、2017年には1,813件となっている。詐欺や悪質商法に関する相談も67,268件、ネットオークションに関する相談についても5,771件と、高い数字となっている。

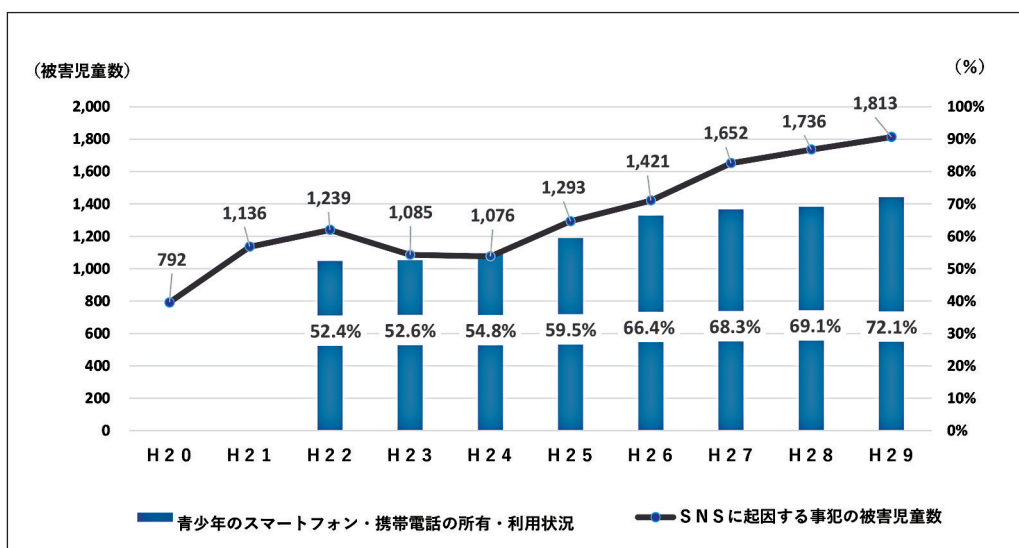


図表6 インターネットの利用時間(利用機器の合計)

「平成29年度 青少年のインターネット利用環境実態調査」(内閣府)

([https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/jittai\\_html/2\\_1\\_1.html](https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/jittai_html/2_1_1.html)) を加工して作成





図表 7 SNS 等に起因する事犯の被害児童数の推移

「平成 29 年における SNS 等に起因する被害児童の現状と対策について」(警察庁) ([http://www.npa.go.jp/safetylife/syonen/H29\\_sns\\_shiryō.pdf](http://www.npa.go.jp/safetylife/syonen/H29_sns_shiryō.pdf)) を加工して作成

### <演習 2>

グラフにあるデジタルデバイドやコミュニケーション手段の相違から、具体的にどのような問題が起こる可能性がありますか。生徒に想像させる上で分かりやすい例を考えてみてください。また、情報の特性である ①形がない ②消えない ③簡単に複製できる ④容易に伝播する などという内容から、SNS に関するトラブルを防ぐ指導について考えてみてください。

### (3) 情報社会における問題解決の重要性

情報社会は光と影の両面を持っている。残念ながら良い点ばかりではなく、問題も生じているのが現実である。しかし、事故が起こるからといって、世の中から電車や自動車を無くそう、ということが現実的ではないのと同じように、問題があるからといって、今からインターネットがない社会に逆戻りすることはできないだろう。そのためにも、光の面は十分に享受するとともに、問題解決の考え方を利用し、問題点を明確にし、具体的な理想を明らかにして分析を進めるとともに、情報や情報技術を効果的に利用しながら、知恵や思考力をもって生徒自身の力で影の面を無くしていく方向に促すことは重要である。

### <演習 3>

SNS のメリットやデメリットを踏まえ、メリットを生かしてデメリットを無くすような効果的な活用を生徒に考えさせるためには、具体的にどのような事例や問題例を用いると良いですか。いくつか挙げてみてください。

### <参考文献・参考サイト>

- ・「平成 30 年版情報通信白書」総務省,  
<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h30/index.html>
- ・「平成 29 年度青少年のインターネット環境実態調査」内閣府,  
[https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/jittai\\_html/index.html](https://www8.cao.go.jp/youth/youth-harm/chousa/h29/jittai_html/index.html)
- ・「平成 29 年における SNS 等に起因する被害児童の現状と対策について」警察庁,  
[http://www.npa.go.jp/safetylife/syonen/H29\\_sns\\_shiryō.pdf](http://www.npa.go.jp/safetylife/syonen/H29_sns_shiryō.pdf)

## ■ 学習活動と展開

### 【学習活動の目的】

- ・ 情報技術が社会の利便性を高め、人の生活を豊かにする反面、情報格差、健康への影響、いじめや犯罪に巻き込まれるなどの負の面なども生じていることを理解する。

### ○ 学習活動とそれを促す問い

	問 い	学習活動
展開 1	情報技術を用いたコミュニケーション手段のメリット・デメリットは何かを考えよう。	個人で、情報技術を用いたコミュニケーション手段のメリット・デメリットを考える。
展開 2	情報技術を用いたコミュニケーション手段のメリット、デメリットは何か、グループでまとめよう。	グループになり、各自が考えた情報技術を用いたコミュニケーション手段のメリット・デメリットを共有する。
展開 3	メリットを生かしつつ、デメリットを少なくするには、どのような活用をすると良いか考えよう。	メリットを生かしつつ、デメリットをカバーするような情報技術を用いたコミュニケーション手段の活用のあり方や使い方を考え、発表する。

展開 1	
問 い	情報技術を用いたコミュニケーション手段のメリット・デメリットは何かを考えよう。
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 個人で情報技術を用いたコミュニケーション手段（SNS、メールなど）の1つについてメリット・デメリットをそれぞれ考える。</li> <li>・ 実際に調べたりしながら、具体的にどのようなサービスがあるのか、どの程度の人が利用しているのか、という観点も参考にする。</li> </ul>
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 自分が利用している情報手段でも良いが、授業と関係のない内容にならないように注意させる。</li> <li>・ もしもその情報手段が無くなってしまった場合の、それ以外の代替手段についても考えることにより、メリットに気付かせる。</li> <li>・ 個人レベルの内容に留まらず、広く社会的なメリットやデメリットになっていることに気付かせるよう指導する。</li> </ul>





展開 2	
問 い	情報技術を用いたコミュニケーション手段のメリット，デメリットは何か，グループでまとめよう。
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループに分かれ，各自が考えたコミュニケーション手段のメリット・デメリットについて共有する。</li> </ul>
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・メリットとデメリットの双方についてまとめる。</li> <li>・相手を否定するような言動や行動とならないように十分に注意させる。</li> <li>・個人的なレベルのメリット・デメリットだけではなく，必要に応じて追加調査させるなど，広く社会レベルでのメリット・デメリットについて考えさせる。</li> </ul>



展開 3	
問 い	メリットを生かしつつ，デメリットを少なくするには，どのような活用をすると良いか考え，全体で共有しよう。
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで共有したメリット・デメリットをもとに，メリットを生かしつつ，デメリットをカバーするようなその情報手段の在り方や利用方法などを考える。</li> <li>・全体発表などで共有する。</li> </ul>
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・場所や時間を超えて情報交換ができるようになったこと，反面，場所や時間にかかわらずその情報手段にとらわれてしまうような状況も起こりうることを意識させる。</li> <li>・単に個人レベルの話ではなく，その情報手段がどうあるべきか，また，そこにどのような技術などがあるとその問題が解決できそうなのか，という視点も大切にさせる。</li> <li>・全体に発表する以外に，例えばとなりのグループと発表しあう，また，作業用グループとは別に発表用のグループを作って全員がそのグループで発表させるなどの工夫を行うことも考えられる。</li> </ul>



まとめ	
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・情報技術を用いたコミュニケーション手段は便利な反面，誤った利用方法をするにより，健康を害したり，犯罪に巻き込まれたり，また，他人を傷つけてしまうこともあることを確認する。</li> <li>・メリットを生かし，デメリットをできるだけ無くすように利用方法を工夫したり，正しい情報手段の活用の在り方を考えることの重要性や，そのために，問題解決の考え方が役に立つことを確認する。</li> </ul>

## ■研修内容

### 【研修の目的】

- 情報技術の発展により支払い方法はどのように変化してきたか理解する。
- 情報技術の発展により働き方はどのように変化してきたか理解する。
- 情報技術の発展により生活はどのように変化してきたか理解する。
- 望ましい情報社会の在り方について、生徒に考えさせる授業ができるようになる。

### (1) 情報技術の発展によりレジでの支払い方法はどのように変化してきたか考えてみよう

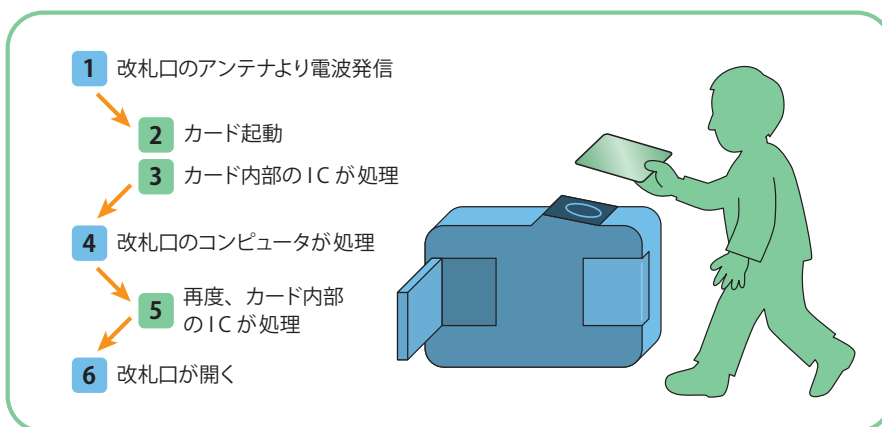
電子マネーとは、電子的なデータのやりとりにより、現金の代わりに決済できるサービスをさす場合が多い。電子マネーは日本銀行が発行する貨幣ではなく、その利用範囲も、発行元である企業やサービス加盟店によって異なる。

	プリペイドカード	ICカード方式電子マネー	センター管理型電子マネー	デビットカード	クレジットカード
現金への交換	不可能	不可能	不可能	可能	不可能
残高(限度額)の記録場所	カードの中	カードの中 (種類によってはセンターにも記録)	データセンター	データセンター	データセンター
暗証番号(署名)	不要	不要	不要	必要	必要
使用者の支払い	利用前 (預金)	利用前 (楽天Edy、Suica、ICOCA、WAON、nanacoなど)、利用後(PiTaPaなど)	利用前	利用時 (預金から即時引き落とし)	利用後
利用確認	磁気データを書き換える	内蔵ICと電波でやり取り	カードやQRコード、スマートフォンの非接触ICで読み取った情報をもとにセンターとやり取り	ネットワークを通じてホストコンピュータに照会	署名または暗証番号の入力

図表1 支払方法

転載：「情報 最新トピック集 2019 高校版」P66 表1「各種の電子マネーとクレジットカードの特徴」（日経BP）

電子マネーは私たちの生活と密接に関わっている。例えば電車・バスなどの交通機関を利用する際は、交通系ICカードなどを利用して電子マネーによる支払いを行うことが多い。また、スーパーマーケット・コンビニエンスストアなどで買い物をする際は、各店舗に対応したICカードやスマートフォンサービスなどを利用することで、商品の購入を行っている場合が増えてきている。



図表2 交通系ICカードの仕組み



図表3 QRコード決済

現在のICカードは非接触型ICカードの技術方式を用いたFelicaを利用する方式が普及している。FelicaはIC乗車券や電子マネーの他、学生証や社員証といったIDカード、マンションの電子キーの他、健康機器や家電製品にも搭載が進んでいる。携帯電話、スマートフォンの機能にあるおサイフケータイはこのFeliCaを利用している。

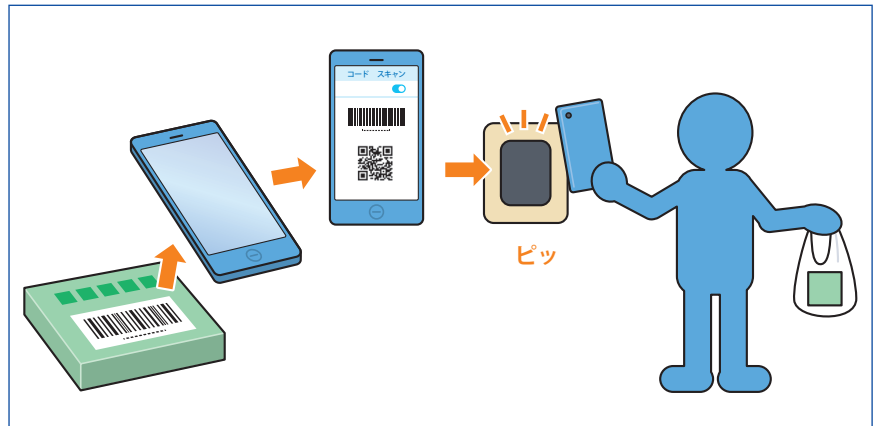
中国や韓国ではキャッシュレス化が進んでおり、そこではQRコード決済も利用されている。決済方法は、(1)店舗が用意したQRコードを客が読み取る方法 (2)客のスマートフォンでQRコードを表示し、店員がそのQRコードを読み取る方法 の2種類がある。

日本でも、いくつかの企業によってQRコード決済ができるサービスが提供されはじめている。中でも店頭での支払いだけでなく、個人間での送金が可能になっているサービスは、利用者にとっては魅力が大きい。

新たなQRコード・バーコード決済の普及段階であるため、様々な企業が、このサービスに参入しているところである。

### レジなし決済の登場

2018年、一部のコンビニエンスストアでは無人決済の実証実験を都内一部の店舗でスタートした。アプリで商品をスキャンし、決済することでレジに並ばずに買い物ができるサービスである。スマートフォンが普及し、さらにカメラやネットワークが発達したことによる新たな支払い方法の登場である。海外では、2018年1月、アメリカ・シアトルにこの方式の1号店がオープンした。利用するには



図表4 レジなし決済

はサービスを提供する会社のアプリをスマートフォンにインストールしておく必要がある。入店時にゲートでQRコードを読み取らせ、欲しい商品を手に携えるか買い物袋に入れ店舗を出るだけで自動的に会計が行われるものであり、たくさんのカメラやセンサとAIを駆使することでレジなし決済を実現した。

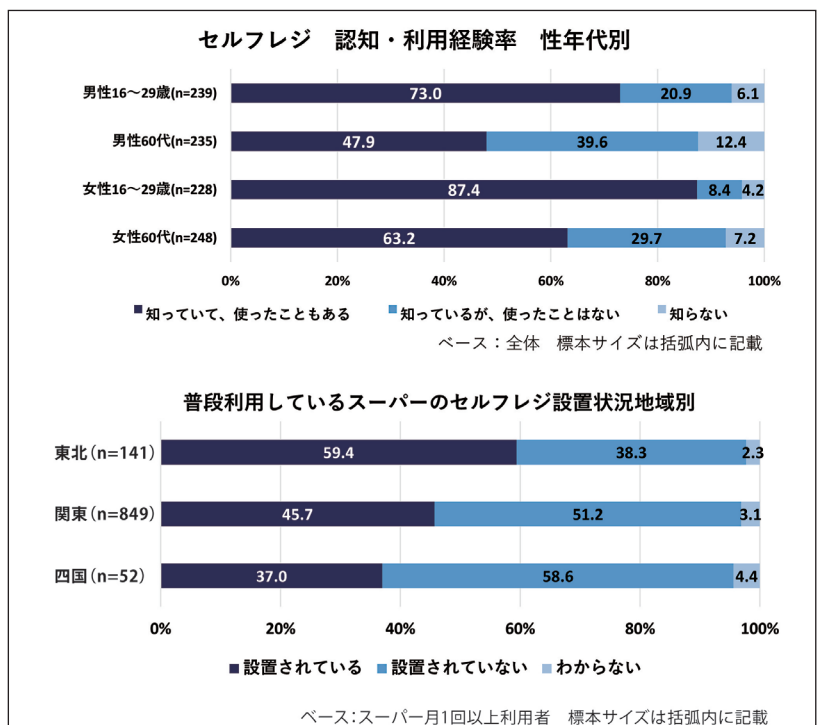
### <演習1>

キャッシュレスが進むことのメリット・デメリットを考えてみましょう。

## (2) 情報技術の発展により働き方はどのように変化してきたか考えてみよう

ここ数年、スーパーマーケットなどでセルフレジが急速に普及してきている。郊外にある大型のスーパーマーケットなどで導入されていることが多いため、都道府県を問わず認知度も非常に高い。東北地方では、設置率がほかの地域に比べて高いことがわかる。これは東日本大震災後の人手不足を背景にレジ係の人材不足を解消できるためともいわれている。なおかつ人件費を抑えることができるため衣料品店などでも導入されている。

セルフレジは大別すると、セミセルフレジと完全セルフレジ(フルセルフレジ)に分類される。セミセルフレジとはレジ係が商品のバーコードをスキャンしてくれ、支払いだけ精算機で行うレジのことで、完全セルフレジとはバーコードの読み取りから支払いまでを自分で行うレジのことである。青果などのバーコードがない商品を扱うスーパーマーケットではセミセルフレジの方が、すべての商品にバーコードがある店舗には完全セルフレジが導入されている傾



図表5 セルフレジの普及

出典：(株) インテージ「知る ギャラリー」記事より抜粋

向がある。完全セルフレジの場合には複数のレジを一人のスタッフで対応できるメリットがある反面、利用者にとっては慣れないと難しく購入をあきらめてしまう可能性もある。セミセルフレジの場合には、精算をレジ係が行わないためレジを待つ時間が短く済み、支払いも比較的スムーズに行われている。さらに、店員が現金を扱わなくてよいため売り上げと客の支払いのずれがなくてすむメリットもある。これから生産年齢人口が減ることを考えると、セミセルフレジと完全セルフレジの導入を増やすとともに、それらの共存を目指す必要があると考えられる。

## スマート農業

平成30年度食料・農業・農村白書によると、農業の担い手の減少、農業就業者の高齢化が急速に進行している。農林水産省の農業労働力に関する統計によると、2017年の農業就業人口は181.6万人で、平均年齢は66.7歳、うち65歳以上が6割以上を占める。そこで、農林水産省ではIoTや人工知能といった先端技術を農業に生かした「スマート農業」を実現するために「スマート農業の実現に向けた研究会」を設置、検討・実験を進めている。現時点での方向性は次の5つである。

### 1. 超省力・大規模生産を実現

トラクターなどの農業機械の自動走行の実現により、農業の規模限界を打破

### 2. 作物の能力を最大限に発揮

センシング技術や過去のデータを活用したきめ細やかな栽培（精密農業）により、従来にない多収・高品質生産を実現

### 3. きつい作業，危険な作業からの解放

収穫物の積み下ろしなど重労働をアシストスーツにより軽労化、負担の大きな畦畔などの除草作業を自動化

### 4. 誰もが取り組みやすい農業を実現

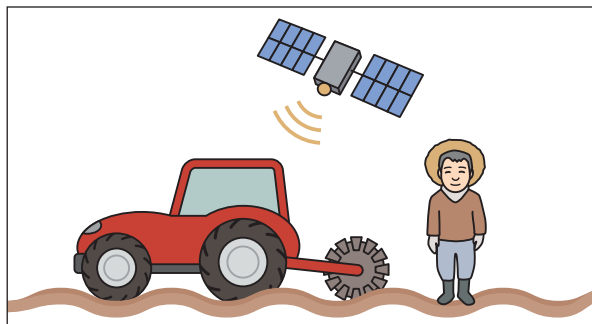
農機の運転アシスト装置、栽培ノウハウのデータ化などにより、経験の少ない労働者でも対処可能な環境を実現

### 5. 消費者・実需者に安心と信頼を提供

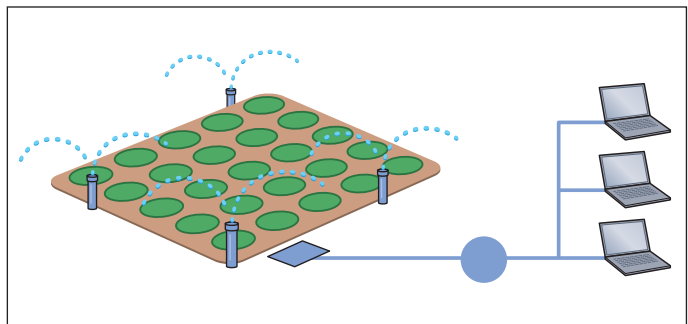
生産情報のクラウドシステムによる提供などにより、産地と消費者・実需者を直結

「スマート農業の展開について」（農林水産省）

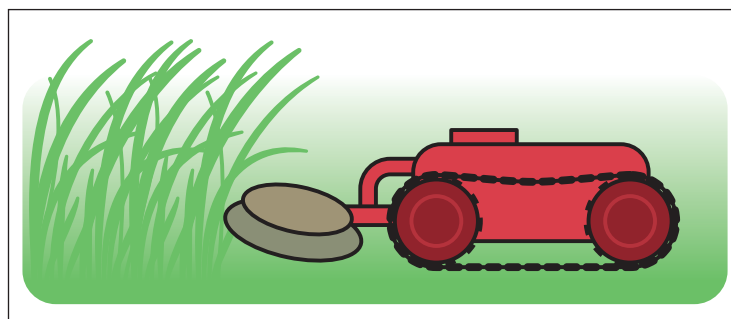
([http://www.maff.go.jp/j/kanbo/kihyo03/qityo/tenkai\\_smart\\_nougyo/smartagri.pdf](http://www.maff.go.jp/j/kanbo/kihyo03/qityo/tenkai_smart_nougyo/smartagri.pdf)) を加工して作成



図表6 自動走行



図表7 精密農業



図表8 きつい作業，危険な作業からの解放

2018年には複数の農業機器メーカーから自動運転トラクターが一般販売となった。農林水産省が定義している農業機械の安全確保の自動化レベルでいうところのレベル2である。ドローンを使っでの農薬散布が行われるなど、情報技術の発展によりますます農業分野でICTの活用が期待される。



## ロボティクス

ロボットといえばソフトバンクの「Pepper」が有名で、様々な場所に導入されてきた。他にもトヨタ「KIROBO mini (キロボミニ)」、ソニー「AIBO (アイボ)」といったAIを搭載したロボットが発売されている。厚生労働省は、介護の分野にもロボット技術を活かすべく開発・導入を支援している。ここでは、リハビリや自立支援を目的としてコミュニケーション型ロボット、移動支援の歩行アシストカートなどが開発されている。介護する側の手助けをするパワーアシストスーツなどもある。これらはセンサの発達、モーターなどの細かい制御が可能となったために実用段階に入ってきた。



図表9 ロボティクス

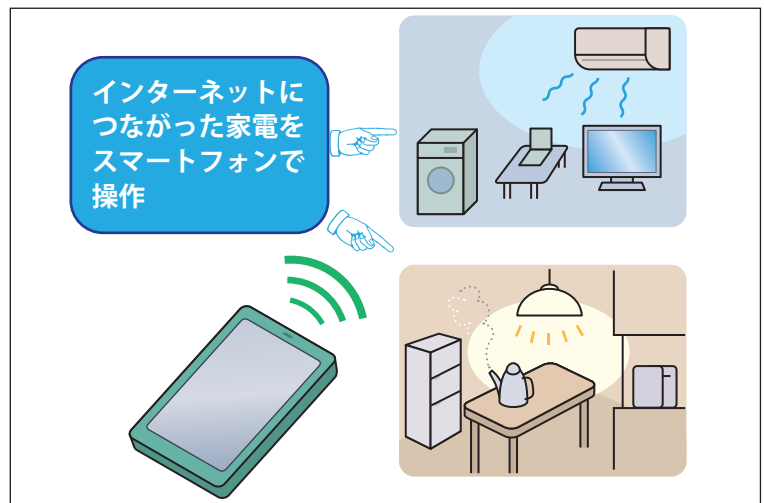
出典：「介護ロボットの開発・普及の促進～介護ロボットとは」（厚生労働省）  
(<https://www.mhlw.go.jp/file/06-Seisakujouhou-12300000-Roukenkyoku/0000210895.pdf>)

### <演習2>

技術の進歩によって、なくなった仕事にはどのようなものがあるか考えてみましょう。  
その結果、世の中はどのように変化したか考えてみましょう。

## (3) 情報技術の発展により生活はどのように変化してきたか考えてみよう

「いつでも、どこでも、何でも、誰でも」ネットワークにつながる「ユビキタスネットワーク社会」は2000年代前半から構想されてきたが、パソコンやスマートフォン、タブレットといったICT端末だけでなく、センサとコンピュータが組み込まれた様々な「モノ」が無線通信を介してインターネットに接続されるようになり、「モノのインターネット」つまりIoT(Internet of Things)というキーワードで表現されるようになった。実際に、インターネットを経由して、スマートフォンから動作をコントロールしたり状況を確認したりすることが可能となる家電が続々と登場している。



図表10 IoTの一例

## データの収集と利用

製造、流通、通信・運輸、金融、住宅・建設、医療、そして教育など様々な分野において、モノがインターネットにつながるにより膨大なデータが収集できるようになった。これらのデータを統計学や言語学といった科学的手法により分析することで、多くのことが分かるようになった。これらのデータを利用して、データ相互の関係や有用な知見を見いだすことなどをデータマイニングと呼ぶ。

ポイントカードによる購買記録や交通系ICカードによる行動履歴等のデータを収集・分析することによりマーケティングデータに生かそうという取り組みはすでに行われている。ただし、このように収集したデータを利用する際は、個人が特定できないように処理するなど、プライバシーに配慮する必要がある。2017年5月に施行された改正個人情報保護法では、匿名加工情報が新たに導入され、個人を識別できないように加工した上でのデータの利活用を促進している。

## 人工知能 (AI: Artificial Intelligence)

AppleのiPhoneに搭載されているSiriやAndroidのスマートフォンに搭載されているGoogle AssistantやGoogle Home, Amazon Echoといったスマートスピーカーが安価に購入できるなど、人工知能(AI)が身近になってきている。AIは第二次世界大戦後から研究が進められているものの、まだ発展途上である。しかし、コンピュータ



の性能が向上し、さらに人工知能に関する研究が進むことで、図表 11 のようなことがこれから実現するといわれている。

画像認識	写真にネコが写っているのか、それともイヌが写っているのかを、自動的に判断することができます
音声認識	雑音が多い環境での音声認識や、はっきりと発声していない場合の音声認識も可能です
気象災害の予知	気象衛星などの気象データやTwitterなどのデータを利用し、気象災害の発生を予知することができます
運転	気象条件などが悪くても、電車や自動車、飛行機を人間の代わりに運転・操縦し安全な移動を実現します
司法(裁判と弁護)	人間の裁判官よりも正確に裁判や弁護活動を行うことができます
診察	体温や脈拍、X線写真画像などを利用して病名を判断します
株や為替の価格予測	特定の銘柄や通貨の価値が上がるのか下がるのかを、過去のデータを元に判断することができます
顧客の案内	電話の自動応答システムや店舗などで顧客の要望を聞いて、適切に対応します
雑談の相手	人間が話す内容を分析して、話者がつまらないと思われない程度に雑談の相手をするすることができます
ゲーム対戦	チェスや将棋、囲碁のプロ棋士に勝つことができます

図表 11 人工知能の活用

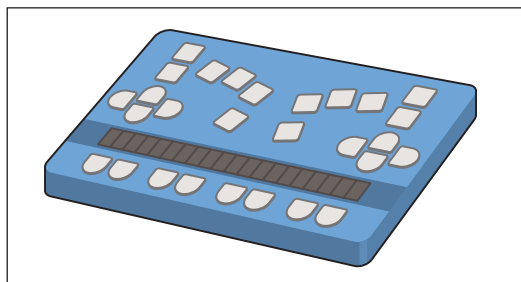
転載：「情報 最新トピック集 2019 高校版」P70 表 1「人工知能を利用してできること」(日経 BP)

人間の神経細胞を模した多層ニューラルネットワークというモデルを用いてコンピュータに学習させる手法を、ディープラーニング(深層学習)と呼ぶ。従来の機械学習とは異なり、AIに多くのデータを読み込ませることで機械が自動的に学んでいくことが可能であるという点に特徴がある。活用例のひとつとして、最近よく見かける自動チャットなどがある。これは様々な事例を学習しており、質問内容に応じて適切な回答をするようになっていく。あくまでも一例ではあるが、単純な作業や一般的な事例はAIが行い、例外的な事例を人が対応するように変化してきている。

また、警備会社などではカメラ映像をAIを用いて解析することで、体調不良などで助けを求めている人物や、不審者と思われる人物を検出し、警備員にメールなどで適宜通知する仕組みを利用している例もある。

## ユニバーサルデザイン

社会生活を送る上で、身体的・心理的・その他何らかの事由により様々な場面で困難を感じる人がいる。このような人、例えば障がい者、高齢者、妊婦などにとって障壁(バリア)となっているものを取り除こうという考え方からスタートしたのがバリアフリーである。車椅子利用者向けに階段にスロープを取り付ける、視覚障害者向けに点字ブロック(視覚障害者誘導用ブロック)を敷設するなどといった事柄が例に挙げられる。一方で、ユニバーサルデザインはまた別の概念であり、障がいの有無、年齢、性別、人種等にかかわらず、すべての人にとって生活しやすい環境を実現するための工夫をさす。例えば、シャンプーのボトルには突起がついており、目をつむった状態でも触った感触でリンスのボトルと区別できる。これは、視覚障がい者だけでなく、あらゆる人にとって使いやすいという点でユニバーサルデザインの代表例である。現代社会においては「たくさんの人が利用できるように施設、設備、機械を工夫する」ことが求められており、AIや情報技術の発達により、バリアフリーないしユニバーサルデザインの環境が広がっている。

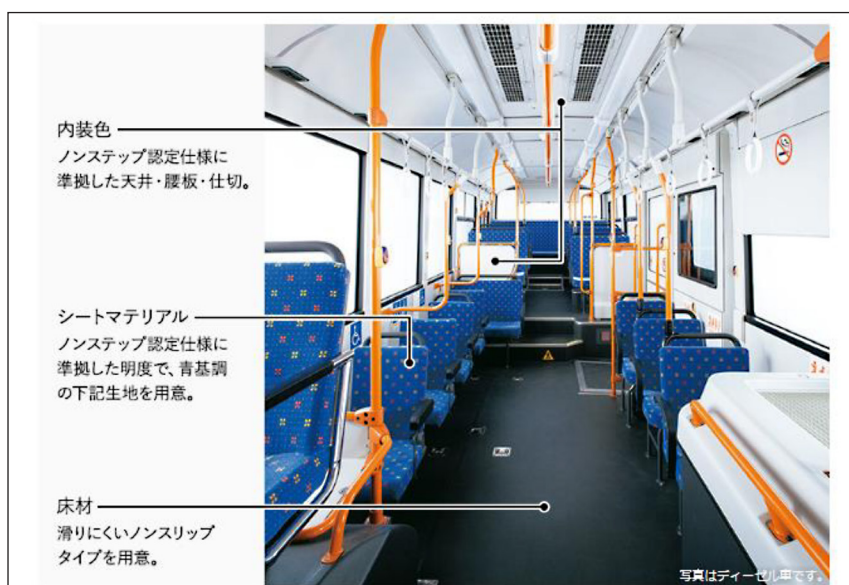


図表 12 点字キーボードの一例  
「点字キーボード」(ケージーエス(株))  
(<http://www.kgs-jpn.co.jp/>)を加工して作成



図表 13 自動販売機の工夫

出典：「ユニバーサルデザイン」(富士電機(株)) ([https://www.fujielectric.co.jp/products/vending\\_machine/c02\\_7.html](https://www.fujielectric.co.jp/products/vending_machine/c02_7.html))



図表 14 バス車内の工夫

出典：「ユニバーサルデザイン」（日野自動車（株））

(<https://www.hino.co.jp/blueribbon/universal-design/index.html>)

### <演習 3>

AI やロボット、IoT が社会に浸透していくと私たちの生活はどのようになるか考えてみましょう。

### <参考文献・参考サイト>

- ・「電子マネーの地域グループ別普及要因と普及促進策」 渡部和雄，東京都市大学横浜キャンパス情報メディアジャーナル第 12 号，2011，[http://www.comm.tcu.ac.jp/cisj/12/12\\_05.pdf](http://www.comm.tcu.ac.jp/cisj/12/12_05.pdf)
- ・「Felica」SONY（株），<https://www.sony.co.jp/Products/felica/about/index.html>
- ・「セルフレジ（セミセルフレジ）の使い方や導入法，メリットなど徹底解説」（株）エスキュービズム，<https://orange-operation.jp/posrejihikaku/self-checkout/10241.html>
- ・『『知るギャラリー』記事 | セルフレジはどこまで浸透したのか？』（株）インテージ，<https://www.intage.co.jp/gallery/self-checkout/>
- ・「ローソンスマホペイ」（株）ローソン，[https://www.lawson.co.jp/lab/app/art/1348821\\_8411.html](https://www.lawson.co.jp/lab/app/art/1348821_8411.html)
- ・「Amazon GO1 号店がついにシアトルにオープン！レジがない AI コンビニの全貌とは※ 18/9/7 続報」（株）エスキュービズム，<https://orange-operation.jp/posrejihikaku/self-checkout/10331.html>  
<https://orange-operation.jp/posrejihikaku/self-checkout/10331.html>
- ・「農業労働力に関する統計」農林水産省，<http://www.maff.go.jp/j/tokei/sihyo/data/08.html>
- ・「スマート農業の展開について」農林水産省，  
[http://www.maff.go.jp/j/kanbo/kihyo03/gityo/tenkai\\_smart\\_nougyo/smartagri.pdf](http://www.maff.go.jp/j/kanbo/kihyo03/gityo/tenkai_smart_nougyo/smartagri.pdf)
- ・「農業現場のデジタル革新」富士通（株），  
<http://www.fujitsu.com/jp/innovation/digital/agriculture/theme01/>
- ・「介護ロボットの開発・普及の促進」厚生労働省，  
<https://www.mhlw.go.jp/stf/seisakunitsuite/bunya/0000209634.html>
- ・「FinTech（フィンテック）とは何ですか？」日本銀行，  
<https://www.boj.or.jp/announcements/education/oshiete/kess/i25.htm/>
- ・「情報 最新トピック集 2019 高校版」発行元：日経 BP 発売元：日本文教出版 ISBN：978-4-536-25459-5
- ・「点字キーボード」ケージーエス（株），<http://www.kgs-jpn.co.jp/>
- ・「ユニバーサルデザイン」富士電機（株），  
[https://www.fujielectric.co.jp/products/vending\\_machine/c02\\_7.html](https://www.fujielectric.co.jp/products/vending_machine/c02_7.html)
- ・「ユニバーサルデザイン」日野自動車（株），<https://www.hino.co.jp/blueribbon/universal-design/index.html>

## ■ 学習活動と展開

### 【学習活動の目的】

- ・ 情報社会に寄与するために、情報と情報技術を適切に活用できる力、望ましい情報社会の在り方について考える力、人工知能やロボットなどの情報技術の補助を受けたときに人に求められる仕事がどのように変わるか考える力、情報社会をよりよくする方法について提案する力を養う。

### ○ 学習活動とそれを促す問い

	問 い	学習活動
展開 1	電子マネーを利用できる場所はどれくらいあるのだろうか？	電子マネーを利用できる場所の写真を紹介する。
展開 2	情報技術の発達で新たに生まれた仕事やなくなった仕事はどのようなものか？	自動改札やセルフレジが普及することで新たに生まれた仕事やなくなった仕事にはどのようなものがあるか調べ、紹介し合う。
展開 3	人間の仕事を代替する可能性がある最先端の情報技術について調べ、それによって社会や働き方がこれからどのように変わるか、考えてみよう。	AI やロボットなどの情報技術について調べ、これらが普及することで、社会や働き方がどのように変わるか考える。

展開 1	
問 い	電子マネーを利用できる場所はどれくらいあるのだろうか。
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 事前に調べてきた電子マネーを利用できる場所の写真を紹介する。グループで意見を共有する。</li> </ul>
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 1つだけではなく、複数紹介するようにする。</li> <li>・ 同じような場所ばかりの紹介ではなく、インターネットを活用して意外な場所でも利用できることを紹介させる。</li> <li>・ 電子マネーを利用できる場所がたくさんあることに気付かせる。</li> <li>・ 電子マネーを利用できる場所が少ない地域では、日本全体を見渡すとどのような場所で利用できるのかを調べさせても良い。</li> </ul>



展開 2	
問 い	情報技術の発達で新たに生まれる仕事やなくなる仕事はどのようなものか？
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自動改札やセルフレジが普及することで新たに生まれた仕事やなくなった仕事はどのようなものがあるか調べる。</li> </ul>
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・社会の変化がわかるような説明を心がける。</li> <li>・駅では当たり前のように自動改札が利用されているが、自動改札が普及する前にはどのようなになっていたのか考えさせる。</li> <li>・今後、スーパーのレジがすべてセルフレジになったらどうなるか考えさせる。</li> </ul>



展開 3	
問 い	人間の仕事を代替する可能性がある最先端の情報技術について調べ、それによって社会や働き方がこれからどのように変わるか、考えてみよう。
学習活動	<ul style="list-style-type: none"> <li>・AI やロボットなどの情報技術について調べる。</li> <li>・これらの情報技術が普及することで、社会や働き方がどのように変化するのか考え意見を共有する。</li> </ul>
指導上の留意点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・生徒の様子で調べる時間や意見を共有する時間を調整する。</li> <li>・どのようなサイトを調べたらいいのかわからない生徒にはサイトを指定するなどの支援を行う。</li> <li>・これからの社会や働き方が変わっていくことに着目しながら考えるよう促す。</li> </ul>



まとめ	
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> <li>・各グループの意見を紹介するなど、様々な変化が考えられることに気付かせる。</li> <li>・展開 3 で考えたりしたことは想像であるが、これからの社会をどのようにしていくのかは自分たちであることを理解させる。</li> </ul>



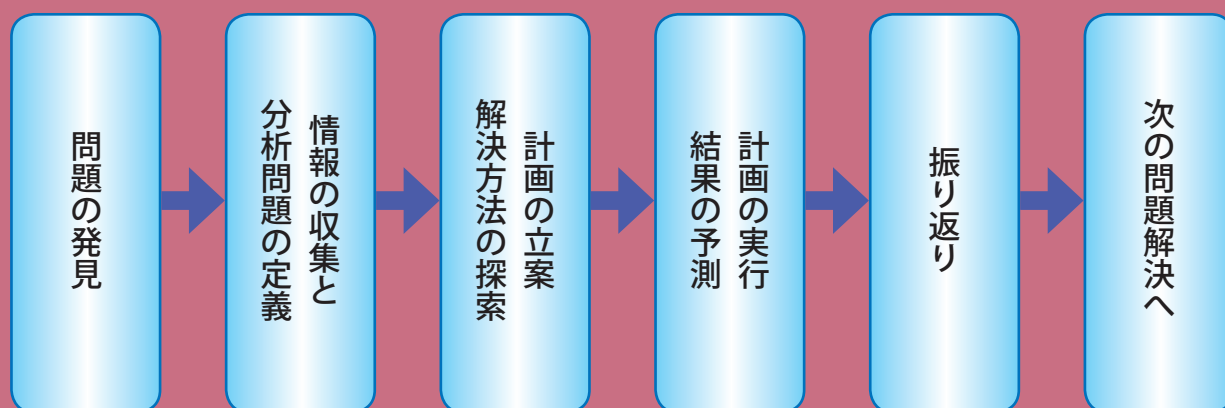
# ◆全体を通じた学習活動の進め方

## 【全体を通じた学習活動の目的】

- ・ 情報や情報技術を活用して身近な問題を発見し、解決策を提案する

## 【全体を通じた学習活動の流れ】

より良い情報技術の活用や情報社会の構築について、問題の発見から分析、解決方法の提案、評価、改善など、グループで一連の学習活動を行う。



問題解決学習をグループで行う授業を計画するにあたり、留意しておくべきこととして、

- ① グループの人数を何人に設定するか
- ② 全体の時間をどの程度に設定するか
- ③ 取り上げる問題のレベルや自由度をどの程度に設定するか
- ④ 前提知識やフィールドワークをどこまで想定するか
- ⑤ 進行管理をどの程度行うか
- ⑥ 情報発信や発表をどのように行うか
- ⑦ 振り返りや次の問題解決への動機付けをどのように行うか

などが挙げられる。この單元では中学校までの学習を前提としているが、上記①から⑦は密接に関連し影響しているため、学校の状況や生徒の実態等に応じて設計すると良いだろう。

①人 数	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 少なければ少ないほど、1人ひとりのウエイトが高く、主体的な取り組みが期待できるが、グループ数が増えるため発表方法の工夫や、欠席対応も必要となる。</li> <li>・ 多ければ多いほど、協働作業の場面が増えるが、取り組みに課題が生じる生徒が出てくる可能性が増えてくる。</li> </ul>
②時 間	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 一連の問題解決が行われるだけの十分な時間が理想的である。</li> <li>・ テーマ、発表、振り返りの方法や内容などにより、大きく左右される。</li> <li>・ 始めのうちは問題発見のみとしたり、扱う問題のある程度具体的にして与えたりするなど、授業設計を工夫することで時間を調整しながら進めることも考えられる。</li> </ul>



③問題のレベルや自由度	<ul style="list-style-type: none"> <li>身近なテーマは手軽にできるが、研究者が取り組んでいるような広く社会に目を向けた大きなテーマでは、情報収集や分析に時間もかかり、難易度も高くなる。</li> <li>テーマの抽象度や自由度を高くすると興味関心が喚起されるものを選ぶ反面、テーマ決めや問題の明確化に時間がかかるなど、難易度も高くなる。</li> </ul>
④前提知識やフィールドワーク	<ul style="list-style-type: none"> <li>必要に応じ、シンキングツールの利用を検討するとともに、何を情報源とするのかを想定する。情報や情報源の特性に関する知識も必要に応じて扱うと良い。 <ul style="list-style-type: none"> <li>○インターネット：手軽で加工しやすいが信頼性に疑問が生じる場合もある。</li> <li>○教科書や資料集：正確さが高いが掲載内容に限られる。</li> <li>○書籍等を活用：信頼性が高いものもあるが、内容が偏っている場合もある。</li> <li>○フィールドワークで生の情報が得られるが、時間や手間がかかる。</li> </ul> </li> </ul>
⑤進行管理	<ul style="list-style-type: none"> <li>教員がどの程度進行管理していくかを想定する。生徒の実態に合わせると良い。 <ul style="list-style-type: none"> <li>○分単位：問題の発見や定義、情報収集の時間などを1つ1つ具体的に設定。</li> <li>○時間単位：「この時間は主にこれを行う」など、時間の目安や手順を示す。</li> <li>○最低限：発表の日時や方法などのみ示し、進行管理を生徒に委ねる。</li> </ul> </li> <li>問題解決学習に慣れていない生徒については、細かく管理することにより活動はしやすくなると考えられるが、自ら解決していく主体性も下がるため、生徒が進行管理できるようにステップを調整していくことも考えられる。</li> </ul>
⑥発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>何をを用いてどのような発表形式にするのかを予め想定し、周知しておく。 <ul style="list-style-type: none"> <li>○スライド：情報が簡単に統合できるが、端末とスキルが必要。</li> <li>○ポスター：発表場所を選ばないが、作成に時間がかかり模造紙やペンが必要。</li> </ul> </li> <li>その他、具体的な発表形式については、【学習1】(4)の例を参考にすると良い。</li> </ul>
⑦振り返り	<ul style="list-style-type: none"> <li>どのようにフィードバックをし、どのように振り返るのかを決めておく。 <ul style="list-style-type: none"> <li>○相互評価：全員 or 一部、特定 or 不特定、数字 or コメント、紙 or デジタル等。</li> <li>○振り返り：1人 or グループ、数字 or 文章、修正作業の有無、など。</li> </ul> </li> </ul>

### 【全体を通じた学習活動を行ううえでの注意点】

- (1) 情報社会の問題解決では情報Iの導入段階であり、実際の本格的な解決活動までは、知識的にも時間的にも難しいケースが想定される。そのような場合は、
- ・問題点を明確化し、問題の定義はしっかりと行う。
  - ・情報の収集・分析段階で、データ等を用いた客観的な分析や考え方を獲得する必要性を認識させる。
  - ・解決方法の探索、結果の予測段階で、プログラミングやシミュレーション等の考え方をを用いることが出来ないかを考えさせる。
  - ・発表の段階で、相手に的確に分かりやすく伝える情報デザインの考え方を意識させる。
- など、(2)コミュニケーションと情報デザイン(3)コンピュータとプログラミング(4)情報通信ネットワークとデータの活用への橋渡しを意識しながら、簡単な解決策の提案に留める方法も考えられる。