

コンピュータ演習

10. 情報リテラシー

目次

1. 前回のおさらい
2. 今日の内容
 - i. 情報リテラシー
 - ii. 情報リテラシーの進め方(再掲)
 - iii. Lesson1 情報社会の問題点を学びましょう
 - iv. Lesson2 著作権について学びましょう
 - v. 練習問題 練習28 解説
 - vi. Lesson3 個人情報の保護について学びましょう
 - vii. 練習問題 練習29 解説
3. タイピングの基本(再掲)

初めに

1. 席自由とします。
2. モニタの電源を入れて下さい。資料がみれます。

HPの資料

<https://sammyppr.github.io/>

に置きます。これは学外からも閲覧可能です。予習復習にはもちろん、あれなんだっけー？みたいな時に利用してください。

前回のおさらい

1. 情報リテラシー

- Lesson3 不正アクセスを防ぎましょう
- 練習問題解説
- manabaのドリルについて

2. タイピング

今日の内容

シラバスでは

Section2 Word/STEP2 /Lesson1Section2 「Word」 STEP2
文書を作成しましょう

ですが、終わっています。

情報リテラシーの方を進めていきましょう。

情報リテラシー

これまで

STEP1 セキュリティを高めましょう

Lesson1 コンピュータウイルスを防ぎましょう

Lesson2 スパイウェアを防ぎましょう

Lesson3 不正アクセスを防ぎましょう

をやってきました。P.250-P.267まで終わりました。

ちょっとよくわからないと言う人は復習したりmanabaのドリルを使ったりしてみましょう。

わからないことがあれば質問受け付けます。

情報リテラシーの進め方(再掲)

講義形式？

講義形式で情報リテラシーを教えると、ほぼ聞いてくれません(泣)。

ということで、去年からリアルタイムで内容をWordでまとめてもらおうということを始めました。

Wordのレポート作成機能に慣れてもらおう、という意味もあります。

タイピングのスピードなど人それぞれだと思いますので、重要なポイントをまとめていきましょう。

写真撮ってくれる人もいるけど、HPにスライド上がってます。

ということで今日の課題は

- レポートタイトル「STEP2 情報モラルを学びましょう/Lesson1-3」
- 内容を重要なことを中心にレポートとしてまとめよう
- 表紙必須(余白：やや狭い 行数：30行)
- ページは表紙に入れず、2枚目に1を入れよう。
- 本文には見出しも入れよう。(大見出し・中見出し・小見出しを分けよう)

P.268-275が対象となります。

まず、表紙・ページ設定を行なってみましょう。

Lesson1 情報社会の問題点を学びましょう

情報社会の問題点

便利で豊かな生活環境を提供する情報社会ですが、以下のような問題点や課題があります。

- 情報の判断力が必要
- 被害者や加害者になる可能性
- デジタルデバイド
- 心身に与える影響

情報社会の問題点 1 情報の判断力が必要

豊富な情報の正確性は自分の責任で見分けなければなりません。

情報社会の問題点 2 被害者や加害者になる可能性

ウイルスや不正アクセスの被害にあったり、他人に迷惑や被害をもたら

したりする恐れがあります。犯罪行為を行う危険性もあります。

情報社会の問題点 3 デジタルデバイド

IT を駆使できる者と技術のない者との間に社会的・経済的格差が生じています。

この格差を少しでもなくしていかなくてはならないことが社会全体の課題。

情報社会の問題点 4 心身に与える影響

仮想世界と現実社会との区別があいまいになり、他人とのコミュニケーション力が低下したり、健康障害が発生するなどの問題があります。

最近気になるワード：メタバース

いまさら聞けない「メタバース」いま仮想空間サービスが注目される“3つの理由”

情報モラルとは

情報社会において適切な判断と行動を取るための基本となる考え方や態度のことです。一般社会での様々なルールと同様、他人に迷惑をかけない、他人に不快な思いをさせない、自分の身を守ることは重要で基本的なルールです。

Lesson2 著作権について学びましょう

著作権・知的財産権とは

コンピュータの普及により複製が簡単になり、著作権の侵害が問題となっています。

著作物が想像された時点で発生する権利が著作権と呼ばれ、著作権法により保護されています。

著作物とは

「思想又は感情を創作的に表現したものであって、文芸、学術、美術又は音楽の範囲に属するもの」とされています。

著作物

- 小説・脚本・論文・講演その他言語による著作物
- 音楽の著作物
- 舞踏又は無言劇の著作物
- 絵画・版画・彫刻その他の美術の著作物
- 建築の著作物
- 地図又は学術的な性質を有する図面・図表・模型その他の図形の著作物
- 映画の著作物
- 写真の著作物
- プログラムの著作物

知的財産権

著作権の上位に位置する権利が「知的財産権」で、知的な活動による技術やアイデアで、財産としての価値があるものに認められる権利です。

著作権法で認められる権利

ここに書ききれないので、テキストを参照とします。(説明するだけで一つの15回講義開けるとします)

著作権は、原則として著作者の死後 70 年を経過するまで保護されます。著作者が不明な時は、公表された時点から 70 年を経過するまで保護されます。死亡または公表時の翌年 1 月 1 日から起算します。

2018年12月30日「環太平洋パートナーシップに関する包括的及び先進的な協定」が我が国において効力が生じ、原則的保護期間がそれまでの50年から70年になりました。

著作物を自由に利用できる場合とは？

- 私的使用のための複製など一定の条件にあう場合のみ、著作権者に許諾を得ることなく自由に利用できます。
- 家庭内かつ仕事以外の目的で著作物を複製することを私的使用のための複製といいます。
- ただし、コピーガード等を解除しての複製は禁じられています。

引用

著作権法では公表された著作物は引用して利用することができるとしています。引用と認められるのは以下の場合のみ。

- 必然性があること
- かぎ括弧をつけるなど、自分の著作物と引用部分とが明確に区別されていること
- 自分の著作物が主であり、。引用する著作物が従であること
出どころが明示されていること

引用の例

引用については以下のように言われています。

引用とは、自分のレポートや論文などのなかで、他者の著作物(文章、図、表など)を用いることを指します。

「引用」をする際には必ず、どこから引用してきたのか「出典」を明示しなければならないとされています。

これは、他者の著作物に書かれていることを自分のレポートや論文の本文中でそのまま用いる場合だけでなく、他者の著作物に書かれているアイデアやデータや方法を参考にした場合も同様です。

<https://alc.chiba-u.jp/eyr/2020/03/16/03quote.html>

著作権に違反しないための注意点

著作権を侵害するかどうかわからない場合は、著作権者に連絡して許可をもらいましょう。

- ソフトウェアは使用許諾契約書をよく読む
- フリーソフトでも、著作権を侵害しない
- 他人の著作物の利用においてもフリー素材集であっても使用許諾条件をよく読む

ファイルの共有とダウンロード

著作権を侵害するデータのアップロードは違法化されていますし、著作権を侵害していると認識したうえでインターネットなどからデータを録画・録音する行為も違法となっています。

「2年以下の懲役若しくは200万以下の罰金、又はこれの併科」となっているので、十分注意してください。

自分が撮影した写真の利用

肖像権の侵害に気をつけましょう。

プライバシー権の侵害

断りもなく私生活の写真を撮り公開することは プライバシーの侵害にあたる可能性がある

パブリシティ権

有名人の写真をブロバイドや衣類に印刷して加工して売買する場合はパブリシティ権を侵害します。

リンクの利用

(テキストにかいてあるので一応.... 過去にはリンクした場合連絡することが推奨されましたが、現在はその慣習はほぼなくなっているといっていいいでしょう。)

どのようにリンクを貼って欲しいかホームページに明記されている場合にはそれにのっとりましょう。

練習問題 練習28 解説

練習28

1. × 個人の私的利用に限られるので他人に渡すと無料、有料に関わらず著作権法に違反します。
2. × 使用許諾契約の範囲で使します。
3. × 著作権はイラストを描いた人にあります。友人でも無断で利用してはいけません。
4. × キャラクターの肖像権の侵害にあたります。
5. × 一部を書き換えただけでは他人の創作部分が「主」、自分の創作部分が「従」のため、「引用」とは認められません。
6. ○ 自宅のペットの写真ならば問題ありません。

Lesson3 個人情報の保護について学びましょう

個人情報とは

組み合わせによって生存する個人を特定できる情報のことで主に以下のものがある。

2003 年 (H15) に個人情報保護法が制定され、2005 年 4 月より全面施行 されました。

- 基本4情報
- 家庭の状況
- 社会的状況
- 経済状況
- コンピュータ関連

基本4情報

- 氏名
- 性別
- 住所
- 生年月日

この4つの情報が集まると、「どこの誰かが特定できる」情報と考えましょう。

家庭の状況

婚姻歴、家族・親族の関係・子供の有無

社会的状況

本籍、職業、職歴、学歴、資格(免許の有無など)、賞罰、学校や企業での評価

経済状況

資産、収入、預金、納税額、銀行などの口座番号、クレジットカード番号、クレジットカード利用状況など

コンピュータ関連

メールアドレス、ID、パスワードなど

個人情報に関する注意

人にはプライバシー権と呼ばれる権利があります。これは、無断で個人情報を公開されない権利です。

自分の個人情報をむやみに漏らさない様に注意すると同時に、他人の個人情報も守る様注意しなくてはなりません。

個人情報漏えいによるトラブル

- メールアドレスや電話番号を公開され、迷惑メール、迷惑電話などが増える
- クレジットカード番号を他人に利用され、身に覚えのない請求書が届く
- ID とパスワードを他人に利用され、注文していない商品と請求書が届く
- ID とパスワードを他人に利用され、メールを読まれる 写真や住所が公開され、ストーカーにつきまとわれる 住所や氏名が公開され、身に覚えのない避難を浴びせられる
- 思想、宗教などを理由として、一方的に誹謗中傷される。

個人情報情報の漏えい対策 1:技術的対策

不特定多数が利用するコンピュータにおいては、入力情報をコンピュータに記録させないようにすることが重要です。

シークレットウィンドウ・プライベートウィンドウ等を積極的に利用しましょう。

個人情報の漏えい対策 2:心構え

個人情報を入力するときは以下の点に気をつけましょう

- ネットカフェなど自分が管理できないパソコンからは入力しない
- メールアドレスをむやみに書き込まない (使い分けも有効)
- 信用できない Web ページや企業に個人情報を提供しない

プライバシーマーク

一般財団法人日本情報経済社会推進協会が認定していて、個人情報の取り扱いについて日本工業規格に適合しているかどうかを審査しています。

<https://www.jipdec.or.jp/project/pmark.html>

TRUSTe

事業者が OECD(経済協力開発機構) プライバシーガイドラインに基づいた個人情報の取り扱いを実践しているかどうかを審査しています。

<https://www.truste.or.jp/>

働くようになったら

ノートパソコンなどに個人情報が入っていると、物理的盗難によって、個人情報が漏洩してしまう恐れがあります。

データの取り扱いには注意しましょう。

練習問題 練習29 解説

練習29 I

1. × 個人情報保護法があります。
2. ○ 共有のパソコンはもちろん、自分専用のパソコンでも、ネットワーク経由でパスワードが漏れる可能性があります。
3. ○ 同級生に確認することは必須ですし、電話番号を聞いて教えてもらえないようならば、疑わしい相手です。
4. × 個人情報を集めるための偽ホームページかもしれません。
プライバシーポリシー、プライバシーに関するマークの有無などを確認しましょう。
5. × 大手企業からも個人情報が漏れた例はたくさんあります。

提出

今日作成したレポートをmanabaのレポートから提出してください。

タイピングの基本(再掲)

e-typing

- e-typingのアカウント作成がおわっていない人は作成しましょう。
- 200を目指しましょう。
- ホームポジションを確実に覚えましょう。
- e-typingの基礎練習をしっかりとやって、場所を覚えよう
- ひらがな・単語に慣れていこう

e-typing

レベルはどうなってるの？

タッチタイピングの基本

- ホームポジションを忠実に守る
- ホームポジションから動いたら、必ずホームポジションに戻る
- 下を見ない

e-typingでは

どの指を使ってどのキーを押すか

を示してくれます。正しい指を使いましょう。そして、必ずホームポジションに戻りましょう。

ホームポジション

F,Jにポッチがついているのわかりますか？

ここに人差し指がきます。

(まれにD,Kにポッチがついているキーボードもあります)

攻略法

- キーの位置を覚える
 - 練習メニューの基礎練習を使って
 - 中段左手・中段右手・中段全部
 - 上段左手・上段右手・上段全部
 - 下段左手・下段右手・下段全部
 - 全部のキーを制覇
 - 基本練習を使って
 - 50音に慣れる
 - 単語に慣れる
 - 応用演習を使って
 - 色々な文章に慣れる

最初はイライラするけど

キーボードの位置を覚えるのに役立つツールは「タオル」です。

強制的にキーボードを見えなくします。その状態で、基礎練習をすれば必ず場所を覚えることができます。

焦らないで！

コンピュータ演習の授業時間内だけではなかなか覚えられませんが、1日10～15分はやって欲しいです。

もっと時間をかけてくれば(1～2時間)、1週間で学ぶことも可能です。

- 集中してまずは場所を覚えることに専念
- 場所を覚えてから徐々にスピードアップ

が一番良いと思います。

やってみよう

基礎練習を（可能であればタオルを手にかけて）やってみましょう。

最後、トップページから腕試しレベルチェックを行なってmanabaのアンケートから提出して下さい。

終わり