

事業名：先進的情報技術活用プロジェクト

契約件名：「ネット社会の歩き方」教育指導カリキュラム及び体験ソフトの開発

< 参照資料 - 4 >

「学習指導資料」

平成 13 年 1 月

株式会社ランドコンピュータ

1 . はじめに

教材（学習ユニット及び電腦商店街）を利用した授業のための学習指導資料を作成した。それぞれの資料は、利用し易くするため、PDFファイル形式とマイクロソフトWORD2000ファイル形式、ジャストシステム一太郎10ファイル形式で用意した。

<学習指導資料一覧>

以下のテーマ別に20種類

番号	資料名称（PDFファイル）	WORDファイル	一太郎ファイル
1	学習ユニットの概要	sd-unit.doc (21KB)	sd-unit.jtd(19KB)
2	個人情報の保護 - 基本 / 応用	sd-kojin.doc (46KB)	sd-kojin.jtd(38KB)
3	チャットの危険性 - 基本 / 応用	sd-chat.doc (170KB)	sd-chat.jtd (748KB)
4	ウイルス - 応用	sdo-virus.doc (45KB)	sdo-virus.jtd(33KB)
5	誹謗中傷 - 基本	sd-hibou.doc (32KB)	sd-hibou.jtd (30KB)
6	誹謗中傷 - 応用	sdo-hibou.doc (27KB)	sdo-hibou.jtd (30KB)
7	責任ある発信 - 基本 / 応用	sd-sekinin.doc(28KB)	sd-sekinin.jtd(29KB)
8	知的所有権の保護 - 基本	sd-titeki.doc(32KB)	sd-titeki.jtd(24KB)
9	知的所有権の保護 - 応用	sdo-titeki.doc(72KB)	sdo-titeki.jtd(53KB)
10	なりすまし - 基本	sd-narisumasi.doc (30KB)	sd-narisumasi.jtd(21KB)
11	カードの不正利用 - 基本 / 応用	sd-card.doc(27KB)	sd-card.jtd(28KB)
12	雲隠れ - 基本	sd-kumoga.doc(45KB)	sd-kumoga.jtd(33KB)
13	マルチ・ネズミ講 - 応用	sdo-multi-v3.doc (31KB)	sdo-multi-v3.jtd(28KB)
14	海外接続ソフトのダウンロード - 応用	sdo-download.doc (24KB)	sdo-download.jtd(24KB)
15	違法商品の個人輸入	sdo-ihou.doc(38KB)	sdo-ihou.jtd(28KB)
16	入力ミスによる発注 - 基本	sd-ordermiss.doc(37KB)	sd-ordermiss.jtd(29KB)
17	電腦商店街	sd-shopping.doc(26KB)	sd-shopping.jtd(28KB)
18	電腦商店街（学習プリント）	sd-denno-prt.doc(21KB)	sd-denno-prt.jtd(20KB)
19	電腦商店街（学習参考資料）	sd-denno-ref.doc(38KB)	sd-denno-ref.jtd(79KB)

「ネット社会の歩き方」学習ユニットの概要

それぞれ学習ユニットの概要（学習の狙い）は以下のとおりです。

1．安全な利用

（１）個人情報の保護

個人情報の保護についてその重要性に気づく。

個人情報を守るための具体的な方策について理解する。

自分の個人情報を守るとともに他者の個人情報も尊重し保護する態度を育てる

（２）チャットの危険性

チャットの危険性を知る。

チャットの便利さを知る。

（３）ウイルス

ウイルスに関する正しい知識を身につけ、実際にどのような被害にあうのか理解する。

ウイルスを防ぎ、被害にあわないための方策を理解する。

ウイルスなどの不正行為を許さない心情と、マナーを守る態度を育てる。

2．情報モラル

（１）誹謗中傷

自分のノートに悪口を書く行為とは全く違い、多くの人が見る事を理解する。

自分が発信した情報が他人の生活を脅かす可能性があることについて理解する。

（２）責任ある発信

ホームページは多くの人が見るので、内容には責任を持たなければいけない事を理解する。

責任を持ってホームページに公開する場合の注意点を理解する。

（３）知的所有権保護

知的所有権とは何かについて知る。

ホームページに掲載する著作物について、気を付けなければならないことを理解する。

（４）なりすまし

パスワードの重要性と、その管理を怠った時に起こる問題点について考える。

3 賢い消費者として

（１）カードの不正利用

インターネットでカードを利用する上でのメリット・デメリットを知る。

インターネットで自分のカードの番号が不正利用されないための対策について考える。

(2) 雲隠れ

ネット上の商取引の課題や実際の事例を知り、問題点に気づく。

ネット上の個人売買や代金引換郵便の問題点について理解する。

ネット上の通信販売で騙されたり詐欺にあわないように、賢い消費者としての自覚と態度を育てる

(3) マルチ・ネズミ講

マルチ商法やネズミ講がどのようなものか理解し、誘われてもことわれるよう、知識を身に付ける。

(4) 海外接続ソフトのダウンロード

インターネットの Web を使った悪徳業者の実態(手口)を知る。

悪徳商法や業者にだまされないようにするにはどうしたらよいか考える。

(5) 海外の違法商品購入

海外のオンラインショッピングサイトでは、日本の法律で輸入できない商品を扱っている事があり、注文する場合の注意点を知る。

(6) 入力ミスによる発注

オンラインショッピングを行う場合の注意点について考える。

(7) 賭博行為

インターネットでは本人が気付かないうちに法律違反をする可能性がある事を知る。

「個人情報の保護」(基本・応用)

1、指導対象

小学校高学年～高校1年生

2、指導意図

「個人情報の保護」は情報化社会にとって必要不可欠なスキルである。これは、社会のシステム自体に「個人情報の保護」が保証される仕組みを組み込むのが必要であるのに加え、情報化社会を生きる個々人にも自らの個人情報を自分で守るスキルが求められているのである。個人の情報がデジタルに置き換えられることによって、それらの情報は様々なフォーマットに変換され、色々な場所や人に伝達されることになる。情報は一つでは何の意味も持たないが、集められ分類され、他の人間の手に渡ることによって全く別の意味を持つことになる。この情報をいかに利用するかは情報を手にした側の判断に委ねられ、それら情報のほとんどが情報主体者の手を離れて一人歩きしてしまうことになる。たとえそれらの情報に誤りがあったとして、自ら訂正したり削除したりすることはできないことが多く、利用方法を限定することもまた困難である。応用編の学習モジュールの例にもあるように、例えば携帯電話の番号などは近い友人や家族にとっては知る必要のある大切なものであるが、それがひとたびインターネットなどで公表され、不特定多数の人の目に触れると、若い女性の携帯電話の番号という情報を別の意図から利用しようとする者が現れても不思議ではない。「個人情報の保護」とは情報主体個人だけでなく、それらの情報を知り得た者にも保護する使命が委ねられているのである。そしてそれらのスキルは、学校教育でも明示的に指導されなければならないだろう。

3、指導目標

個人情報の保護についてその重要性に気づく。

個人情報を守るための具体的な方策について理解する。

自分の個人情報を守るとともに他者の個人情報も尊重し保護する態度を育てる。

4、代表的な授業展開例（一斉授業の例）

教室での一斉授業形態で実施する場合、教師側には教材提示用の端末1台と、プロジェクターを用意し、生徒側にはグループごとに1台以上の端末があることが望ましい。教師はプロジェクターで問題を提示したり、参考となるWEBページを紹介したりする。生徒は教師の指示に従って教師が提示した教材を繰り返し見たり、参考となるWEBページを検索したりして授業を進める。

学習活動	教師の支援
(1) 個人情報の保護に関する生活経験を話し合う。	・ダイレクトメールや商品勧誘の電話がよくあるが、そのような会社は住所や電話番号をどのようにして手に入れるのだろうか。 ・住所や電話番号以外に個人情報とはどのようなものがあるのだろうか。
(2) 学習モジュール（基本あるいは応用）を教師が紹介する。	・液晶プロジェクターなどを用いて学習モジュールを表示する。
(3) 各グループごとに学習モジュール（基本あるいは応用）を見て、何が問題になるのか話し合う。	・グループごとの端末から学習モジュールが見られるように事前に設定しておく。 ・話し合った内容をワークシートに書き込ませる。 課題 主人公の行動で何が問題だったのか。 課題 結末のようなことを防ぐためにどのようなことに気を付ければいいのか。
(4) グループごとに話し合った内容を発表する。	・ワークシートの書き込みを参考にさせながら発表させる。
(5) 教師が実際に起こった事例を例示してまとめる。	・実際に起こった事例を生徒に紹介し、具体的な対処法を話し合う。 ・ここで紹介する実際の事例については校種や生徒の実態に合わせて参考資料のWEB ページから教師が準備する。
(6) ワークシートに感想を書く。	・感想をワークシートにまとめさせる。 ・感想については、学校の実態に即して校内の掲示板に書き込ませたり、学習用のメーリングリストを設定してそこに投稿させてもよい。

5、ワークシート

■ 個人情報の保護（基礎） ■

年 組 名前

学習モジュールを見て、次の視点から自分の意見をメモしましょう。

ダイスケ君の行動で何が問題だったのでしょうか。	
不要なダイレクトメールや、しつこい勧誘の電話を防ぐためには、どのようなことに気を付ければいいのでしょうか。	

今日の授業で思ったことや考えたことを文書でまとめましょう。

■ 個人情報の保護（応用） ■

年 組 名前

学習モジュールを見て、次の視点から自分の意見をメモしましょう。

リカコさんの行動で何が問題だったのでしょうか。	
お姉さんの電話がいたずらされないためには、どのようなことに気を付ければいいのでしょうか。	

今日の授業で思ったことや考えたことを文書でまとめましょう。

6、【資料】

この資料は、実際にインターネット上で起こった事件を事例として授業で取り上げ、学習モジュールで学んだことが実際の社会で起こっていることに気づかせ、事例学習を通して正しい対処法を考え実行できるように指導したい。

- ・インターネット事件NAV I :

<http://www.jiken-navi.com/>

- ・インターネット業界トラブルニュース :

<http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-SanJose/1394/>

- ・インターネット業界トラブルニュース :

<http://www.mainichi.co.jp/digital/netfile/index.html>

- ・相談事例（国民生活センター）:

<http://www.kokusen.go.jp/soudan/jirei/index.html>

- ・インターネットの苦情事例（社団法人テレコムサービス協会）:

http://www.telesa.or.jp/html/jirei/jirei_index_b.htm

- ・消費者向け啓発（財団法人日本消費者協会）:

<http://www1.sphere.ne.jp/jca-home/densi/keihatu.html#top>

- ・通販110番（社団法人 日本通信販売協会）:

http://www.jadma.org/ost/%82%86re-t110_4j.html

- ・99'インターネット事件簿 :

<http://tokyo.cool.ne.jp/hanasaki/index.html>

©2001 IPA,CEC Eスクエア・プロジェクト「ネット社会の歩き方」

「チャットの危険性」(基本・応用)

■ 指導対象

小学校高学年(中学校1・2年でも可)

■ 指導意図

パソコン通信時代から行われている意見交換の方法「チャット」。チャットの部屋に入ることによって自由に発言し、意見交換ができる楽しい場。子どもたちもインターネットを使って、チャットの部屋によく入り込んでいる。しかし、顔を合わせない状況でチャットを行う際には、いろいろな危険性がある。そこでチャットを行う上で、気を付けなければならないことを、学習モジュールを活用しながら考えさせていくことによって、危険性を未然に回避し、チャットの有意義な活用が図れるよう指導していく。特に校内でのチャットができる場合は利用させる前にこの授業を行うことで、トラブルを未然に防ぐようにしていきたい。

■ 指導方法・概要

教室又はパソコンルームで実施する。その際、1台以上のコンピュータと画像拡大投影装置を用意する。一斉授業(40分～45分の授業を想定)で教師が場を設定し、子どもたちが自分の経験や体験と学習モジュールでの疑似体験とを結びつけて考えさせていくことで、経験者も未経験者ともにチャットの危険性を回避できるようにしていく。

1単位時間の中で、以下の段階を踏んでいく。

1. チャットがどのようなことか共通認識を抱かせ、チャットの楽しさをあげていく。
2. 学習モジュール「チャットの危険性(基本)」をコンピュータで視聴する。
3. 学習モジュールに描かれたチャットからどんな危険性が考えられるか話し合う。
4. 学習モジュールに描かれたチャットの内容のどこに問題点があるか話し合う。
5. 自分たちにも似たような体験があるか、ふりかえらせていく。
6. チャットを行う上でどんなことに気を付けるか考えていく。
7. 学習モジュール「チャットの危険性(応用)」をコンピュータで視聴し、自分ならどうするか考えさせていく。

注)上記の段階の7については、この授業時間と切り離してもよい。いくつかの学習ユニットを経験した後で「チャットの危険性(応用)」を取り扱うことで、この学習の成果を評価する場面とすることもできる。

■ 指導目標

- ・ 体験談や教師の説明を通してチャットがどのようなものか未経験者にも理解させる。
- ・ チャットを行う上で気を付けなければならないことを理解させる。

■ 学習展開例（学習ユニット基本）

展開	学 習 活 動	留 意 点	資 料
知	1 チャットについて知っていること経験したことを発表する。 T「チャットってどんなことなんだろう。」 C「チャットの部屋にはいると、いろいろな人が自分の意見を言い合っている。」 C「自分の名前はニックネームでもいい。」 C「自分の意見に対していろいろな意見やアドバイスがもらえる。」 C「友だちが増える。」 T「チャットをすると楽しいんだね」 2 学習モジュールを見て危険性を考える。 T「ここに、ある女の子がチャットで体験した例があります。この例をよく見てチャットの危険性を考えていきましょう。」	チャットの楽しさや良さをできるだけ多く発表させる。 チャット経験者が少ない場合は、イメージとしてのチャットの画面を表示してもよい。 子どもたちの意見を板書していく。	チャットの画面（必要に応じて）
る	3 このチャットにどんな危険性が考えられるか話し合う。 T「チャットをはじめにやっていたのは誰ですか。」 C「カオルさんとクミコさん」 T「このチャットで二人が困ったことはどんなことでしょうか。」 C「大学生と名乗るサトルにクミコさんが電話番号を教えて、今度会いに来るといふところ。」	学習モジュール「チャットの危険性（基本）」を操作し、どのような展開が起きていくのか一つ一つの場面をしっかりと視聴させていく。	学習モジュール（Web上のものを使用するか、配布されているCD-ROMを使用する。）
気		学習モジュールを想起する中で、チャット中で2人の少女がとった言動に潜まれている問題点に気づかせていく。	
づ	T「どうしてそのことが困るんですか？」 C「サトルが本当に大学生かどうかわからないし、電話番号から住所もわかってしま	顔を合わせていない相手だということに着目させ、大学生であるか疑わしいことに気づかせていく。	

く	うので、何をされるかわからないから。」 C「電話番号を会ったこともない人に教えて、いたずら電話をされるかもしれない。」 C「家の近くで待ち伏せをされるかもしれない。」		
考 え る	4 どこに問題点があったか話し合う。 T「では、クミコさんがサトルという大学生と行ったチャットの中でどんなことがまずかったと思いますか。」 C「大学生だということを信用して自分の悩みをうち明け、相談していたから。」 C「信用して電話番号を教えたから。」 C「カオルさんに電話でこのことを話すまで怖さを感じないほどサトルを信じ切っていたから。」 T「でもチャットをしている人は、チャットは楽しいし、ニックネームでいいし、友だちは増えるし、アドバイスももらえるからいいって言ってたよね。」 C「信用できる相手ならいいけど、信用できない相手だったら、怖い。」 T「でもどの人が信用できてどの人が信用できないかってチャットの中でわかる？」 C「・・・・・・・・・・」 5 自分たちにも似たような体験はないか振り返らせる。 T「みんなにもこのクミコさんのような体験はありますか？」 C「ぼくは、チャットをしているうちに大人の人から良いものをあげるから会おうといわれたことがある。」 T「その場所に行ったの？」 C「いかなかった。それからそのチャットの部屋には入らなかった。」 C「私はチャットではないけど、インターネットの懸賞をメールで応募してから知らない人からメールが何度か来たことがあった。」 T「その後どうしたの。」 C「そのアカウントは使わないようにして	電話番号から住所がわかるとどのように困るのか、想像させる。 カオルさんとクミコさんがかわしていたチャットで、安易に電話番号を教えていることを問題点としてもよい。 チャットの楽しさに潜まれている怖さに気づかせるよう、チャットの中で行われていることを振り返らせていく。 チャット以外の体験も出てくると予想されるが、その部分は他の学習ユニットで取り扱うことを伝え、できるだけチャットに限定していく。 もし、具体的な例がない場合は、左記のような事例を話して危険性	



獲得する	新しいアカウントでメールを使うようになった。」 T「ほかにチャットで困ったことはなかった？」 C「チャットを大勢でしているときにいきなり変な人が入り込んできて、おまえたちがしているチャットは犯罪だ。警察に言ってやるといわれ、途中でやめてしまったことがある。」 T「どんな内容をやりとりしていたの？」 C「プロ野球の試合でどちらのチームが勝つか予想していて、何対何でどちらが勝つか書き込んでいたんだ。そのうちにだれの予想が当たるか賭けようと言うことになって、あたった人にははずれた人から100円ずつもらえるようにしたんだ。そしたら、犯罪だと言われたんだ。」 T「楽しかった？」 C「途中までは盛り上がってとても楽しかった。でも警察に言ってやると言われて恐ろしくなってやめてしまった。」 6 チャットを行う上でどんなことに気を付けるか話し合う。 T「チャットは、ニックネームで会話できるし、いろいろな人の意見が聞けていい部分と、クミコさんの例のような怖い部分もある。これからチャットをやめてしまえばいいのかな？」 C「チャットでいいこともある。飼っている冬眠前の亀にどんな餌をやったらいいか、どんな場所で飼育したらいいかチャットで聞いたら、いろいろな人が自分の経験や本で調べたことを話してくれた。」 C「チャットは、大勢の人から意見やアドバイスをもらえるから、そうした使い方を	が多くの場面に潜んでいることに気づかせていく。 チャットの危険性だけを論ずるのではなく、チャットの有用性や利便性も確認する中で、チャットの行い方を考え、危険性を回避する知恵をまとめていく。 本当の友達についても触れることができれば効果的である。	
-------------	---	---	--

	したほうがいい。」 C「チャットでは、自分の名前や住所、電話番号は教えない方がいい。」 C「名前を名乗ってやるチャットもあるから、そのチャットの部屋のルールを確かめてからやる方がいい。」 T「まとめると、大勢から意見をもらうようなときにはチャットはとても便利だけど、チャットの部屋のルールを確認して自分の使い方にあっているかまず確かめることが大切なことだね。そして、電話番号や住所はチャットの中では、簡単に教えないこと。本当に仲の良い友だちになったらメールを1対1でやる中で仲良くなっていった方がいいね。」 T「今日の勉強で感じたことから、自分がこれから気を付けていくことを学習プリントにまとめて終わりにしましょう。」	不特定多数との会話と1対1の会話の違いに気づかせていく。 チャットを行う際、気をつけることや友だちの話から感じたことをまとめさせる。	学習プリント1
--	--	--	---------

■ 学習展開例（応用）20分程度の内容

いくつかの学習モジュールを使った学習が終わった段階で、復習をかねて「チャットの危険性（応用）」を使った評価を行う。

展開	学 習 活 動	留 意 点	資 料
	1 この学習モジュールを見て、どんな危険性が潜んでいるか考える。 T「今日までネット社会の歩き方についていろいろな勉強をしてきました。自分自身がネット社会とどのように関わっていくか考えてきたと思います。さて、これから学習モジュールを見て、どんな危険性が予想されるかみんなに考えてもらいたいと思います。そしてその危険性は、どの場面の行動がもたらせたものか、自分の考えや意見を学習プリントにまとめていきましょう。今日の登場人物は、タケシ君とケンタ君です。 2 学習プリントに予想される危険性と問題となる場面を記入する。 ケンタ君になったつもりで何が不安なのか明らかにする。 チャットのどの場面に問題があったか、考える。自分ならタケシ君と行っていたチャットでどうすべきか、意見をまとめる。 3 学習プリントを回収する。	学習モジュール「チャットの危険性（応用）」を操作し、どのような展開が起きていくのか一つ一つの場面を視聴しながら、危険性を想起させ、その原因場面をつかませていく。 自分の言葉で、想定した危険性を書かせる。また、チャットのどの場面がその危険性につながったのか、心の内側を表現させる。 学習プリントを別紙「評価基準」にそって	学習モジュール（Web上のものを使用するか、配布されているCD-ROMを使用する。） 学習プリント2

		採点し，危険性への認識を評価し必要に応じて事後指導を行う。	
--	--	-------------------------------	--

学習プリント1（例）

ネットワーク社会の歩き方「チャット編」

年 組 氏名（ ）

- チャットのいいところは，どんなところですか。

- チャットの危険なところはどんなところですか。

- あなたは，どんなときにチャットを使っていますか。

- 今日の教材（学習モジュール）について感想を書きましょう。

ネットワーク社会の歩き方「チャット編」

年 組 氏名（ ）

- 駅前のコンビニで男の子をまっていたケンタ君。とても不安な様子です。この後どんなことになっていくか、予想して番号に○をつけていきましょう。いくつ○をつけてもかまいません。

1. ゲーム機が家に届く。
2. いたずら電話がかかってくる。
3. 中学生からあやまりの電話がかかってくる。
4. 中学生と友だちになる。
5. 知らない人にいつもつけられる。
6. タケシ君に今回のことを話す。
7. タケシ君とチャットをしなくなる。
8. 中学生から呼び出され、お金を取られたり、ぼう力をふるわれたりする。
9. 家にとじこもりがちになり、学校へ行かなくなる。
10. 他の人に、チャットでいたずらをするようになる。
11. 家の人に今回のことを話す。
12. 家の人に今回のことは話さない。
13. その他（ ）

- では、チャットのどの場面が、ケンタ君を不安にさせる原因だったのでしょうか。その場面で問題となるケンタ君がしたことを書きましょう。そして自分だったらその場面でどうするか、考えをまとめましょう。

『学習プリント2の評価基準』(参考例)

■ 不安な様子についての評価

1. まず、11番の「家の人に話をする」に○がついているかどうかです。家の人に話をすれば当然、自分がしたことに対して叱られることを覚悟し、あやまりを是正しようという気持ちになると思えます。「タケシ君には話す」が「家の人には話さない」場合は、家の人には秘密にしていこう傾向が見られますので、危険回避がうまくいきません。その場合は、家の人に話すことを教えましょう。また、タケシ君にも家の人にも話さない場合で、9番の「家に閉じこもりがちとなり、学校へ行かなくなる」にも○がついていた場合は、孤立傾向になりやすく、対人恐怖症になるおそれが想定されますので、まず、友だちに話をし、叱られても家の人にも話すように指導してください。
2. 以下の番号に○がついているか確認してください。
 - 1 3 4の番号に○がついている場合は、楽観した見方をしています。出題が「とても不安な様子です。」となっていますので、危険性の認識が低いと考えられます。○をつけている子どもに再度「学習モジュールチャットの危険性(基本)」で危険性を確認させていきましょう。
 - 2 5 8の番号に○がついている場合は、危険性を十分意識していますので、実際に安易に電話番号や住所を書き込まない確認を再度されると良いと思います。
 - 9番に○がついた場合(6番か11番に○がついていないで)は、かなり深刻に受け止めていると想定できます。
 - 10番に○がつく場合は、他者への転移によるストレスの発散傾向が伺えます。自分が受けた苦しみを他者にも与えることでは、危険性からの回避はできないことを教えてあげましょう。

■ 不安にさせる原因と自分の考えについて

住所や電話番号を教えた場面が書かれていれば、原因が理解されていると思います。特に、自分がほしいゲーム機を安易にもらえると思ったことが危険にさらされる心の隙間だと気づいていれば、学習成果が上がったと考えられます。

他の回答の場合は、場面認識がうまくできていない可能性がありますので、再度「学習モジュールチャットの危険性(応用)」を視聴させてください。

* この評価基準は、あくまでも参考例です。日頃の学級指導の中で各先生方が把握していらっしゃる児童の実態に即して、新たに基準を立てていただいて結構です。

©2001 IPA,CEC Eスクエア・プロジェクト「ネット社会の歩き方」

「ウイルス」(応用)

1、指導対象

小学校高学年～高校1年生

2、指導意図

コンピュータウイルスは電子メールやファイルのやりとりによって知らず知らずのうちにプログラムが転送され、そのプログラムがファイルの消去やハードディスクのフォーマットなどコンピュータの所有者の意図と異なる不正な動作を勝手に始めてしまうものである。困ったことにコンピュータウイルスに感染されると自分が送るメールにも知らず知らずのうちにウイルスが添付され、このメールを受け取った人が添付ファイルを開けるとその人もウイルスに感染してしまうのである。このようにして、ウイルスの知識がない利用者の中継してウイルスが蔓延してしまうのである。インターネットの利用者が年々増加するにつれて、ウイルスの被害が急増していることはIPA（情報処理振興事業協会）の調べでも明らかにされている。

校内LANが整備され、インターネットの接続も当たり前になろうとしている学校においても、またインターネットへの常時接続が普及しつつある家庭においてもウイルスへの対応は火急の現実的な課題であって、もはやコンピュータの専門家だけの問題ではなくなっていると言ってよい。とりわけ、「総合的な学習の時間」などで子どもたちが電子メールを学習のツールとして自在に利用できるようになると、ウイルスに対する知識や正しい対処法をきちんと教えられていない場合、学校のシステムに多大な被害を受けることが予想される。学校での利用者のほとんどがネットワークの初心者であって、教師が電子メールの利用を子どもたちにさせようと思うのであれば、必修の学習事項としてウイルスの学習は必要であるだろう。

ウイルスの指導をする際には、正しい知識や対処法をきちんと教えるのはもちろんであるが、ネットワークの参加者の一人としてウイルスなどを蔓延させる行為自体を許さず、ネットワークを守り育てていこうとする態度を育てることにも心がけるべきである。

3、指導目標

ウイルスに関する正しい知識を身につけ、実際にどのような被害にあうのか理解する。
ウイルスを防ぎ、被害にあわないための方策を理解する。
ウイルスなどの不正行為を許さない心情とを育て、マナーを守る態度を育てる。

4、代表的な授業展開例（一斉授業の例）

教室での一斉授業形態で実施する場合、教師側には教材提示用の端末１台と、プロジェクターを用意し、生徒側にはグループごとに１台以上の端末があることが望ましい。

教師はプロジェクターで問題を提示したり、参考となるWEBページを紹介したりする。生徒は教師の指示に従って教師が提示した教材を繰り返し見たり、参考となるWEBページを検索したりして授業を進める。

学習活動	教師の支援
(1) コンピュータウイルスに関する関する生活経験を話し合う。	・ コンピュータウイルスに関するニュースや実際の経験を話し合う。
(2) 学習モジュールを教師が紹介する。	・ 液晶プロジェクターなどを用いて学習モジュールを表示する。
(3) 各グループごとに学習モジュールを見て、何が問題になるのか話し合う。	・ グループごとの端末から学習モジュールが見られるように事前に設定しておく。 ・ 話し合った内容をワークシートに書き込ませる。 課題 主人公の行動で何が問題だったのか。 課題 結末のようなことを防ぐためにどのようなことに気を付ければいいのか。
(4) グループごとに話し合った内容を発表する。	・ ワークシートの書き込みを参考にさせながら発表させる。
(5) 教師が実際に起こった事例を例示してまとめる。	・ 実際に起こった事例を生徒に紹介し、具体的な対処法を話し合う。 ・ ここで紹介する実際の事例については校種や生徒の実態に合わせて参考資料のWEBページから教師が準備する。
(6) ワークシートに感想を書く。	・ 感想をワークシートにまとめさせる。 ・ 感想については、学校の実態に即して校内の掲示板に書き込ませたり、学習用のメーリングリストを設定してそこに投稿させてもよい。

5、ワークシート

■ ウイルス（応用） ■

年 組 名前 _____

学習モジュールを見て、次の視点から自分の意見をメモしましょう。

主人公の行動で何が問題だったのでしょうか。	
ウイルスの被害にあわないためには、どのようなことに気を付ければいいのでしょうか。	

今日の授業で思ったことや考えたことを文書でまとめましょう。

6、【資料】

この資料は、実際にインターネット上で起こった事件を事例として授業で取り上げ、学習モジュールで学んだことが実際の社会で起こっていることに気づかせ、事例学習を通して正しい対処法を考え実行できるように指導したい。

・インターネット事件NAV I :

<http://www.jiken-navi.com/>

・インターネット業界トラブルニュース :

- <http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-SanJose/1394/>

・ インターネット業界トラブルニュース :

<http://www.mainichi.co.jp/digital/netfile/index.html>
- ・ 相談事例 (国民生活センター):

<http://www.kokusen.go.jp/soudan/jirei/index.html>
- ・ インターネットの苦情事例 (社団法人テレコムサービス協会):

http://www.telesa.or.jp/html/jirei/jirei_index_b.htm
- ・ 消費者向け啓発 (財団法人日本消費者協会):

<http://www1.sphere.ne.jp/jca-home/densi/keihatu.html#top>
- ・ 通販 1 1 0 番 (社団法人 日本通信販売協会):

http://www.jadma.org/ost/%82%86re-t110_4j.html
- ・ 99' インターネット事件簿 :

<http://tokyo.cool.ne.jp/hanasaki/index.html>

「誹謗中傷」(基本)

1. 指導対象

小学校高学年～高校1年生

2. 指導意図

インターネットを活用することで、かつての手段では考えられなかったほどの広範囲を対象としてコミュニケーションを行うことが可能になった。この反面、インターネットの特性のひとつである匿名性での不特定多数への情報発信が、いとも簡単にできるようになっている。ここでは、電子掲示板を利用した誹謗中傷がどのような影響を与えるのか、併せてその行為の愚かさを知る。

3. 指導目標

他人の悪口を書いて喜ぶ行為の愚かさについて知る。

「ばれなければ書いてもいいだろう」という考え方の愚かさについて知る。

インターネットでの行為が自分のノートに悪口を書く行為とは全く違うことを知る。

(インターネット上の掲示板は不特定多数の人が見ること)

どのコンピュータから何年何月何日に書き込んだのかという記録が残されることを知る。
(システムに関する知識)

4. 代表的な授業展開例(一斉授業の例)

教室での一斉授業形態で実施する場合、教師側には教材提示用の端末1台と、プロジェクターを用意し、生徒側にはグループごとに1台以上の端末があることが望ましい。

(1) 電子掲示板についての説明

- ・ 掲示板を使うと遠く離れた人と情報交換ができること
- ・ たくさんの人と情報交換ができること
- ・ だれでも利用できること

(2) 掲示板を使って見せる。

- ・ イン트라ネット上に掲示板システムがあるならば、実際に書きこみを行う。
例えば、クラスの行事予定など

(3) あらかじめ調べておいた学校外の掲示板システムで、どのように利用されているか説明する。

- ・ たくさんの人に短時間で情報提供ができること
- ・ だれでも利用できること
- ・ たくさんの人から知識や情報を求めることができること

(4) 学習ユニットを3画面目まで表示して見せる。

<ここで考えさせる>

- ・悪口を書くことについて
- ・本当にばれないか？
- ・自分がかかれたらどうか？

(「○○のあほ！」とか、となりの席の子の名前で書かせてみるなど、実際にさせてもいい。)

<予想される反応>

- ・「書きたくない」
- ・「このやろう書いたな！」

(5) イン트라ネット内のログを見せる。

どのコンピュータから何時何分何秒に書き込んだのか記録が残るようになっていることを知らせ、この時間内のログを見せる。

(6) 学習ユニットの残りを見せる。

(注) 課題学習的な授業構成にしておき、その中で電子掲示板を課題別に用意し、それを生徒が利用するように仕組んでおく。

その中でトラブルが発生してから、この授業を行うか、掲示板を使用する最初の段階、または少しなれてきた段階でこの授業をする。

5. 学習課題に関する学習ユニット以外の問題事例

(実際に起こった事例や今後発生が予想される事例)

- 掲示板で知人女性を中傷 消防署員を名誉棄損で逮捕，長野県警
<http://www.mainichi.co.jp/digital/netfile/archive/200009/20-2.html>
- ホームページに侮辱文書掲載で科料命令
<http://www.mainichi.co.jp/digital/netfile/jamjam/9711/19.html>
- ニフティサーブ事件裁判一審判決概要
http://member.nifty.ne.jp/itaru_watanabe/chosakuken/main.html#niftycase
- ニフティサーブ名誉毀損事件第一審判決
<http://www.isc.meiji.ac.jp/~sumwel h/doc/juris/tdcj-h9-5-26.htm>

6. 問題事例が発生した際の教師や保護者サイドの対処法，問題解決法

地域の掲示板や公民館の壁などに落書きをしたのと同じ対応とする。

落書きの内容によっては保護者召喚，本人，保護者が被害生徒に謝罪する。

* あらかじめ，どこまでが学校の指導範囲かを保護者に説明しておく必要あり

* 本当は家庭の端末からやったことは家庭が全責任を持つのが原則

* でも，しばらくは家庭で指導できないことが予想されるので，保護者向けに説明会を

開いたり説明文書を配布するような手だてが必要

7. 学習課題に関するFAQ

Q 1 . こういった話をすると生徒がイタズラ書きをしないか心配でネットワークを使わせることに慎重になる先生が出てきそうで、心配ですが？

A . インターネット端末は今や家庭、公共施設、街頭などにあふれています。
交通事故が怖いから、自転車の乗らせないということではなく、どのように上手に使えるか？ということ指導していくべきでしょう。
心配な方は校内ネットワークで練習をさせてから、インターネットを使わせたり、情報モラルに関する教育を行った上でインターネットを使わせるようにしましょう。

Q 2 . いたずら書きを実際にされたらどのようにすればいいですか？

A . まず、その掲示板の管理者に連絡をし、削除作業とだれが書き込んだのかを調査してもらうようにを求めましょう。
ひどく傷つけられた場合は名誉毀損で訴訟を起こすことも検討してもいいでしょう。
(その際、学校が個人の代理をすることはできないことの理解を得ておく必要がある)

Q 3 . 企業などが運営しているサイトの場合、会員のプライバシー保護を理由にだれが書き込んだのかを教えてくれない場合はどうすればいいのでしょうか？

A . 警察に届け出てみましょう。

8. 学習課題に関するリンク集

- 警視庁ハイテク犯罪対策総合センター
<http://www.keishicho.metro.tokyo.jp/soudan/haiteku/haiteku1.htm>
- 週間セキュリティー通信
[第 5 回] どこからがネット犯罪？(その 1)
http://pcgaz.nikkeibp.co.jp/pg/pcgaz/minicol/1/col_5.shtml
- 電脳ネット犯罪相談コーナー
<http://www.joho110.com/thtt.htm>
- 電脳ネット犯罪対策コーナー
<http://www.joho110.com/thti.htm>
- 消費者向け啓発
<http://www1.sphere.ne.jp/jca-home/densi/keihatu.html#7>

「誹謗中傷」(応用)

1. 指導対象

小学校高学年～高校1年生

2. 指導意図

インターネットを活用することで、かつての手段では考えられなかったほどの広範囲を対象としてコミュニケーションを行うことが可能になった。この反面、インターネットの特性のひとつである匿名性での不特定多数への情報発信が、いとも簡単にできるようになっている。ここでは、電子掲示板を利用した誹謗中傷がどのような影響を与えるのかを知る。

3. 指導目標

軽い気持ちで事実無根のことを公表する行為について、その影響を知る。
自分が発信した情報が他人の生活を脅かす可能性があることについて、考える。
インターネットの特性を知る。
自分のノートにでまかせを書く行為とは全く違うこと
(インターネット上のホームページや電子掲示板はたくさんの人が見ること)

4. 代表的な授業展開例(一斉授業の例)

教室での一斉授業形態で実施する場合、教師側には教材提示用の端末1台と、プロジェクターを用意し、生徒側にはグループごとに1台以上の端末があることが望ましい。

- (1) 自分が作ったホームページをたくさんの人に見てもらう方法を考える。
 - ・検索サイトに登録するサービスがある。
 - ・作成したページに関係したテーマのMLや電子掲示板で情報を流す。
- (2) 掲示板を使って、自分のページのコマーシャルを試みる。
(イントラネットでのシステム)
 - ・どのような紹介をすれば他の人に興味を引いてもらえるか考えながら書く。
 - ・紹介文とともに、紹介に際して、工夫したことについても書く。
(キャッチコピー、派手な表現、今見ないと損する、景品が当たるなどの表現が出てくることが予想される)
- (3) 学習ユニットを6画面目まで表示して見せる。
<ここで考えさせる>
 - ・腹が立ったからと、近所のラーメン屋のデマを掲載することについて
 - ・何のためにホームページを開設し、公開するのか？

(注)意見が出にくければ、イントラネットの掲示板でそれぞれの考えを出し合う。

インターネット上では、ページの内容について、MLや掲示板で話し合われることも触れておき、教室内でインターネットの仮想体験ができるように工夫する。

(4)(2)の紹介文の中に不適切なものがないか考える。

- ・おもしろおかしくデタラメを書いた紹介文はないか？
- ・他を誹謗中傷した内容はないか？

(5)学習ユニットの残りを見せた後、実際にあった事件を紹介する。

(6)掲示板に授業の感想を書き込む。

5. 学習課題に関する学習ユニット以外の問題事例

(実際に起こった事例や今後発生が予想される事例)

- <業務妨害>焼肉店の虚偽HP開設で逮捕 警視庁

<http://channel.goo.ne.jp/news/mainichi/shakai/20001129/1129E055.html>

<予想される事例>

中学生、高校生が近くの商店街やSCを評価したページの中に誹謗中傷ととられる内容があり、営業妨害として訴えられる。

6. 問題事例が発生した際の教師や保護者サイドの対処法、問題解決法

ケースA：学校の授業などで作成したページが学校のサイトで公開されていた場合。

問題になったページのコピーをとった上で、ただちに公開を一時停止する作業をとる。

その授業の担当の教師にどのような指導をしていたか？公開する際のチェックはどうしていたかを確認し、問題になっているページを作った生徒の指導を行う。

ケースB：学校の授業で作成したページが保護者のサイトで公開されていた場合。

保護者に連絡をとり、問題になっていることを伝える。

その授業の担当の教師が授業でどのような指導をし、作品を家に持って帰らせる際にどのような指導をしたかを確認し、それを保護者に伝える。

訴えた側への対応は保護者が行う。

ケースC：生徒が自宅で個人的に作成し、個人のサイトで公開していた場合。

保護者に連絡をとり、問題になっていることを伝える。

保護者が問題を理解していない場合は、学校での指導内容について、保護者に説明をする。

- * あらかじめ、どこまでが学校の指導範囲かを保護者に説明しておく必要あり。
- * 本当は家庭の端末からやったことは家庭が全責任を持つのが原則
- * でも、しばらくは家庭で指導できないことが予想されるので、保護者向けに説明会を開いたり、説明文書を配布するような手だてが必要。

7. 学習課題に関するFAQ

Q1. 学校のページに実際の商品名、店名、企業名を出すのは問題があるのでしょうか？

A. 実際の商品名を出すことをすべて禁止する必要はありませんが、次の点で確認をする必要があると思います。

- ・ 誹謗中傷した内容では無いか？
- ・ 学習活動の目的と照らし合わせて、実際の名前を出す必要があるか？
- ・ 公的機関のホームページであるという観点で問題がないか？

8. 学習課題に関するリンク集

- ようこそ、高校生の井戸端会議へ！
<http://www.koukou.net/idobata/idoGUIDE.shtml>
- ホームページを作ろう！
<http://www.koukou.net/idobata/kouza/GUIDEHPAGE.html>
- 情報通信の不適正利用と苦情対応の在り方に関する研究会報告書（郵政省 1999/02/01）
http://www.mpt.go.jp/pressrelease/japanese/tsusin/990201j501_02.html
- インターネット上の法律問題
<http://www.dntba.ab.psiweb.com/news98/interhouritumonndai.html>
- 欠陥住宅苦情ネット 「投稿から掲載までの流れ」
<http://www7.pos.to/~kekkannet/mail/setumei.html>
- 欠陥住宅苦情ネット 「Topics」
<http://www7.pos.to/~kekkannet/topics/topics.html#00.12.4>

■ 単元名 【責任ある発信】（基本・応用）

取扱い学年 小学校４年～中学３年生

時 間 数 １時間

目 標

- ホームページに公開する内容は何を載せてはいけないのか？ それを掲載するとどのようなことが起こるのかを考える。特に見る人の立場によって感じ方が異なることを意識する。
- ホームページに載せたらいいことは何か、それをどのように表現したらいいのかを考える。
- 「情報を発信するもの」として考慮しなければならない「責任」とは何かを意識し、ホームページをつくるときの心構えを身につける。

評 価 点

- ホームページに載せるべき事柄として不適当なことをが何かを把握している。
- それを公開するとどういうことが起こるのかを知っている。
- ホームページに載せたらいいと思うことを知り、その理由を意識している。
- 責任ある発信とはどのようなことかを、事例に基づいて考えることができる。

■ 授業のポイントと展開（授業例）

【導入】

１．児童や生徒のつくったホームページのいろいろな例を見せる。

例 学校の紹介のページ、クラスやクラブの紹介のページ、個人の日記を公開している例

２．今日はホームページで発信するときに心がけなければならないことは何かを考えることが目標であると説明し、「責任ある発信」というタイトルを黒板に書く。

【展開 １】

３．教材ムービー『責任ある発信（基本編）』をひととおり見る。

４．それぞれ登場人物の気持ちをかんがえてみよう。（画面をもう一度振り返ってみながら、それぞれの画面で児童生徒に問いかける）

● 画面３

カオルさんは、どういう気持ちで学校のことをいろいろ書いてみようと思ったのか？
なぜそれが「面白い」と思ったのか？

●画面 4

このページを見て、「おもしろい」と感じたひとはいるであろうか？

もしいたとしたらどういう人か？

自分のことを書かれたマリナやケンタ君の気持ちを想像してみよう。

それを書かれてそれぞれどういう気持ちを持っただろうか？

もしあなたがこういうことをホームページで書かれたら、どういう気持ちを持つだろうか？

この二人のことを知っているクラスの他の友達がこれを見たら、どう感じたであろうか？

マリナやケンタ君の家族がこのページを見たら、何を感じたであろうか？

あなたが他の学校の児童であるとして、このページを見てどう感じたであろうか？

●画面 5

先生はなぜカオルさんに注意したのだろうか？

カオルさんは先生から注意されてどんな気持ちだったのだろうか？

5. では、カオルさんは「学校のことでおもしろいこと」をかくとしたら、何を書いたら良かったのか？

○そもそも学校のことを書くことじたいが良くない。何か別のことを書けば良かった。

たとえばどのようなことだったら良かったか？ それはおもしろいことか？

○マリナやケンタ君の名前を出さずに匿名にして書けば良かった。

○その人のいいことや誉めるような内容だったら良かった。

○このような個人的なことは書くべきではない。

もし、そうだとしたら、何を書いたらいいのか？

読む人が「おもしろい」と感じることはどういうことだろうか？

【展開 2】

6. 教材ムービー『責任ある発信（応用編）』をひととおり見る。

7. もう一度画面を見ながら、それぞれの画面で問いかける。

●画面 4

なぜリカコさんは、この「スーパー」の情報を載せようとしたのか？

●画面 5

それを読んだあなたはこれを見てどう思うだろうか？

近所の人はどう思うだろうか？

●画面 6

このスーパーのお店の人はこれを読んでどう思うだろうか？

このスーパーの人からのメールを見て、リカコさんは何を感じたであろうか？

8. では、リカコさんはこのスーパーのことを書くとしたら、どのように書けば良かったのか？

児童生徒にいろいろな考え方を出す。もし出てこなかったら、問いかける。

○商品が古いとか新鮮だとかいう曖昧な表現ではなく、もっと具体的に書けば良かった。写真を添えたり、商品ごとの製造年月日を比較したり。

○商品の値段を添えて、価格比較を載せたらいいと思う。これだったら「事実」だからスーパーの人も文句は言えないはずである。

○書き方が良くないのではないかと。こういう意見もある。という書き方をすれば、良かった。そういう意見があることは「事実」だから。

○そのスーパーについての「良い点」を書けばいい。悪いことを書かなければいいのではないかと。

○お店の人の意見も載せたらいいのではないかと。

反論するチャンスを与えたらいい。

お店の人のお買い得情報とか、おすすめ商品情報とか、お店の人が得するような情報も載せたらいい。

○そもそもスーパーのことは書くべきではない。なぜなら……………

【まとめ】

9. この二つのムービーを見て、話し合ったことをもとに「責任ある発信」のありかたについて気がついたことを出し合う。

10. 出されたことをもとにポイントをまとめる。

●そのページを見る人の立場によってずいぶん受け取り方が違う。とくにそれに関わっている人の気持ちを配慮して発信する必要がある。

●もしも自分が書かれた方の立場だったらどういうことを感じるかを想像しながら、相手の立場に立って、考えることは大切なことである。

●特に「利害が対立」する場合の書き方にはどういう注意が必要か。

そもそもそういうことは書かない方がいいのか？

書いたほうがいい場合があるとしたらどういう場合か？

そういう時の書き方、表現方法として配慮すべき点はどういうことか？

●「おもしろい情報」「役に立つ情報」とはどういうものかを考えてみる。

自分が良く見るホームページの中で、おもしろいページ、役に立つページをあげて、何がおもしろいのか、役に立つのかを発表する。

【発展】

11. 中学生高学年だったら、そのような「利害が対立」する場合のホームページの例を出して、そのことについて話し合うのもいいであろう。

たとえば、スーパーの批評とかファーストフードの比較とかの大人のつくったホームページを紹介する。

あるいはいわゆる「告発サイト」の例を出して、そのことを話し合うのもいい。

「少数派の意見を表明する」ことができるというインターネットのメリットにも触れて

おくべきであろう。

12．ホームページを批評する態度を身に付けよう。

ホームページの中に載せられている情報はどこまで信頼できるのか？

何がおもしろいのか、なぜおもしろいのか。

役に立つ情報とは何か？

ホームページに載せたらいいこと、載せてはいけないこと、その基準は何か？

13．学校のホームページで、学校やクラス、クラブの紹介をするときに、どのようなことを載せたらいいのか？ それをつくるときにどのようなことを配慮しなければならないのか？

©2001 IPA,CEC Eスクエア・プロジェクト「ネット社会の歩き方」

「知的所有権の保護」(基本)

■ 指導対象

小学校高学年

■ 指導意図

情報社会のルールやマナーを身につけることを目的とした情報モラル教育の一環として、本単元では情報社会における情報流通の基本ルールの中で最も大切な知的所有権についてを取り扱う。

インターネットが社会一般に普及してきたことにより、光の部分と同時に、影の問題もクローズアップされつつある。とりわけ、国境のない世界規模のネットワーク上ではこれまでの法律では予想していなかった問題が発生し、ネットワークを使った著作権侵害事件が多発している。その背景には、コンピュータやインターネット上での情報の取り扱いが「デジタル」(電子的)であることから、他のメディアの著作物(既存の著作物)と比べて複製(コピー)が極めて容易、オリジナルと複製物に質的な差がなく、品質劣化も少ない等の特性があげられる。この特性は、他のメディアにはないデジタル(電子)著作物の大きな利点であり魅力でもあるが、著作権者の権利を守る上では大きな障害ともなっている。

教育機関として社会的責任を持つ学校や、これから社会に巣立っていく児童が、加害者となることのないよう、常に、インターネットを使っていく上で最低限守らなければならないことは何かを考え、情報モラル教育にしっかり取り組んでいく必要がある。

情報モラル教育への入り口として、まずはホームページ作成に関する学習モジュールを通して知的所有権を意識する(知る)ことから始めたい。

知的所有権は、工業所有権(特許権・実用新案権・意匠権・商標権)や著作権などを含むものであるが、初等教育段階では細かく分けて扱うのではなく、全体的に概観するようなところからはじめたい。

■ 指導目標

- ・ 知的所有権とは何かについて知る。
- ・ ホームページを作成する上で気をつけなければならないことを理解する。

■ 指導方法・学習展開例

教室での一斉授業形態で実施する。教師の使う教材提示用の端末1台と、プロジェクターを用意し、教師は画面を切り替えながら、呼びかけ・発問を行い、児童とのやりとりを通して、最終的に、知的所有権の存在や保護の意識を芽生えさせていく。

授業は、以下のような順序で展開する。

1. (導入・動機付け) 児童の著作権に対する意識調査。実態の把握。

身の回りで、どのようなもの・情報に知的所有権があるか発表する。イメージを湧かせるために子どもにとって身近なマンガを題材にした発問からはじめる。発問例としては以下のようなものが考えられる。

「いっしょうけんめいマンガを書きました。知らないうちに誰かがそのマンガをそっくりそのままコピーして、出版してしまいました。どう思いますか？」

「さらに、そのマンガが大ヒットして、コピーをした誰かさんが大もうけしたとしたら、みんなはどう思う？」

「自分ががんばって作ったものは、やっぱり作った本人が正当に評価されるべきだと思いませんか？不正にズルをした人が得をするのはおかしいですね。実は、私がつくった作品（情報）を勝手に使ってはいけません！といえる権利があって、法律で守られています。」

「自分の頭で考えて作ったものや表現したもの、勝手に真似をされたら嫌なもの、自分だけにしか作れないもの、誉めてもらいたい作品…身の回りでどんなものがありますか？」

新聞、ニュース、雑誌、マンガ、キャラクター、写真、映画、小説、詩、歌詞、楽曲、イラスト、版画、ゲームソフト、ホームページ…

2. (教材提示) 学習モジュール「知的所有権の保護（基本）」を全員で見る。

学習モジュールの中に登場する人物になった気分で見える。

ホームページの画像として使われてしまった人の立場にたって見る。

場面場面で色々な立場になってストーリーを見るように指導する。

3. (問題提起) 学習モジュールのストーリーから、どの場面・どの行為に問題があったのかを話しあう。

面白いホームページにするためなら、どんな画像・素材を使ってもいいの？

自分が買った雑誌やマンガであればホームページに載せてもいいの？

最後の場面では「許可（きょか）なしでは法律違反…」とあったけど何のことかな？

4. (解説・説明) 知的所有権とは何かを知る。正しく利用するためにはどうすればよいかを知る。

難しい用語は避けて、要点をおさえた説明を心がける。知的所有権には著作権、商標権、特許権などがあり、それぞれ保護の仕方が違うが、要点としては、これらの権利を侵害すると罰せられるという点である。その際、怖さを教えるよりのではなく、知らないと自分が損をすることがあるというニュアンスになるよう留意する。

解説のながれは、

知的所有権とは

何のためにあるのか

正しく利用するためには

という順序で、子どもたちが納得できるように筋の通った展開とする。

おさえておくべきポイントは以下。

- ・ 知的所有権は（一般的には）「私が創造した情報を勝手に使ってはいけません！」といえる力、権利。その権利は、死後50年後まで認められる
- ・ 「文化的な創作物を保護」することを目的に、法律で守られている。
「文化的な創作物」とは、“文芸・学術・美術・音楽”などの様々なジャンルで人間が発明や創作活動によって創り出したものや情報のこと。
- ・ 絶対に「利用してはいけない」ということではない。他人のものを自分のものとして無断で使うことがいけないことであって、きちんと許可を得て利用すれば問題ない。

5. (問題提起の再確認) もう一度、学習モジュールを見て、どの場面・どの行為に問題があったのかを確認する。

6. (まとめ) ホームページを作成する上でどんなことに気をつけるか意見を出し合い、共通認識として意見をまとめる。

- ・ 実は、身の回りにはたくさんの知的所有権物があるということを認識する。
- ・ ホームページを面白いものにしようと様々な素材を使う場合には、著作権などの知的所有権の問題があるから注意しよう。
- ・ 許可を得て利用することが、正しく利用することにつながる。
- ・ 多くの人が様々な目的を持って利用しているインターネット上で情報を受発信するときには、お互いの立場を尊重し、優しさと思いやりを持って行動することを心がけよう。

「知的所有権の保護」(応用)

■ 指導対象

中学校

■ 指導意図

情報社会のルールやマナーを身につけることを目的とした情報モラル教育の一環として、本単元では情報社会における情報流通の基本ルールの中で最も大切な知的所有権について学ぶ。

インターネットが社会一般に普及してきたことにより、光の部分と同時に、影の問題もクローズアップされつつある。とりわけ、国境のない世界規模のネットワーク上ではこれまでの法律では予想していなかった問題が発生し、ネットワークを使った著作権侵害事件が多発している。その背景には、コンピュータやインターネット上での情報の取り扱いが「デジタル」(電子的)であることから、他のメディアの著作物(既存の著作物)と比べて複製(コピー)が極めて容易、オリジナルと複製物に質的な差がなく、品質劣化も少ない等の特性があげられる。この特性は、他のメディアにはないデジタル(電子)著作物の大きな利点であり魅力でもあるが、著作権者の権利を守る上では大きな障害ともなっている。

教育機関として社会的責任を持つ学校や、これから社会に巣立っていく児童が、加害者となることのないよう、常に、インターネットを使っていく上で最低限守らなければならないことは何かを考え、情報モラル教育にしっかり取り組んでいく必要がある。

生徒にとって身近なコンピュータ上の音楽データを題材とした学習活動を通して、知的所有権を意識する(知る)ことが、本学習モジュールのねらいである。

知的所有権は、工業所有権(特許権・実用新案権・意匠権・商標権)や著作権などを含むものであるが、小学校および中学校段階では細かく分けて扱うのではなく、全体的に概観するようなどころからはじめたい。

■ 指導目標

- 知的所有権とは何かについて知る。
- 音楽データを題材に、ネットワーク上でのファイルの取り扱いに気をつけなければならないことを理解する。

■ 指導方法・学習展開例

教室での一斉授業形態で実施する。教師の使う教材提示用の端末1台と、プロジェクターを用意し、教師は画面を切り替えながら、呼びかけ・発問を行い、児童とのやりと

りを通して、最終的に、知的所有権の存在や保護の意識を芽生えさせていく。
授業は、以下のような順序で展開する。

1. (導入・動機付け) 生徒の著作権に対する意識調査。実態の把握。

身の回りで、どのようなもの・情報に知的所有権があるか話合う。イメージを湧かせるために生徒にとって身近なテーマを題材にした発問からはじめる。発問例としては以下のようなものが考えられる。

「あなたは、一生懸命、小説を書きました。知らないうちに誰かがその小説をそっくりそのままコピーして、出版してしまいました。どう思いますか？」

「さらに、その小説が大ヒットして、コピーをした誰かさんが大もうけしたとしたら、みんなはどう思いますか？」

「自分ががんばって作ったものは、やっぱり作った本人が正当に評価されるべきだと思いますか？不正な行為をした人が得をするのはおかしいですね。実は、私がつくった作品（情報）を勝手に使ってはいけません！と主張できる権利があって、法律で規定されています。」

「自分の頭で考えて作ったものや表現したもの、勝手に真似をされたら嫌なもの、自分だけにしか作れないもの、誉めてもらいたい作品・・・身の回りで例えばどのようなものがありますか？」

● 著作物の例

音楽（楽曲・歌詞）、映画・ビデオなど、写真、図面、グラフ、地図、設計図、模型、振付、絵画、彫刻、版画、書、マンガ、舞台装置、作文、レポート、新聞・雑誌の記事、小説、論文、随筆、散文、詩、短歌、俳句、講義、講演、座談会などでの発言、落語、漫才、脚本、台本、芸術的建築物、コンピュータ・プログラム（ソフトウェア）……など

2. (教材提示) 学習モジュール「知的所有権の保護（応用）」を全員で見る。

学習モジュールを見る前、あるいは、見ている最中に、次のことを補足する。

- コンピュータ上の音楽データ（フォーマット）として、従来から MIDI ファイルや WAV、AIFF といった形式がある。
- “MP3（MPEG Audio Layer 3）”という高音質で、データ圧縮率の高いファイル形式が最近の流行。
- 現在、許諾を得てない違法な MP3 ファイルが、ホームページに大量にアップロードされたり、ネットワーク上で公開・交換されている。

3 .(問題提起) 学習モジュールのストーリーから、どの場面・どの行為に問題があったのかを話しあう。

- CD-ROM からパソコンに音楽を取り込んでもいいの？
- 自分で購入した音楽データであればホームページに載せてもいいの？
- 音楽データは友達同士で交換してもいいの？

4 .(解説・説明)

4 - 1 . 知的所有権とは何かを知る。正しく利用するためにはどうすればよいかを知る。

難しい用語は避けて、要点をおさえた説明を心がける。知的所有権には著作権、商標権、特許権などがあり、それぞれ保護の仕方が違うが、要点としては、これらの権利を侵害すると罰せられるという点である。その際、怖さを教えるよりではなく、知らないと自分が損をすることがあるというニュアンスになるよう留意する。

解説のながれとしては、以下のような順序で、生徒たちが納得できるように筋の通った展開とする。

知的所有権とは
何のためにあるのか
正しく利用するためには

説明の中で、おさえておくべきポイントは以下。

- 知的所有権は（一般的には）「私が創造した情報を勝手に使ってはいけません！」といえる力、独占的な権利。その権利は、死後50年後まで認められる
- 「文化的な創作物を保護」することを目的に、法律（著作権法）で守られている。「文化的な創作物」とは、“文芸・学術・美術・音楽”などの様々なジャンルで人間が発明や創作活動によって創り出したものや情報のこと。創作的に作られていれば、芸術的な価値や、出来の良し悪しは、プロ・アマチュアを問わず、関係してこない。つまり、児童生徒の作文や絵などの作品も上手い下手に関係なく、すべての著作物が保護の対象となる。また、届出・登録などの手続きは必要なく、著作者が著作物を創作した時点で、自動的に権利は発生し、著作権法によって平等に保護される。
- 「利用してはいけない」ということではない。他人のものを自分のものとして無断で使うことがいけないことであって、きちんと許可を得て利用すれば問題ない。許可を得ることを「権利処理」ともいう。

4 - 2 . 「音楽著作権」について知る。正しく利用するためにはどうすればよいかを知る。

解説のながれとしては、以下のような順序で、生徒たちが納得できるように筋の通った展開とする。

音楽著作権とは
何のためにあるのか
正しく利用するためには

説明の中で、おさえておくべきポイントは以下。

- 音楽の著作権者について
音楽の世界においては、作詞者、作曲者が各楽曲（著作物）の著作権者として、また、編曲者も「二次的著作物」の著作権者として、それぞれの著作物に対する権利を持つ。また、著作権法は著作権者の持つ権利として、著作権の他に「著作人格権」を定め、保護している。
- 音楽著作権の管理の形態について
音楽のように、さまざま形で利用され、その権利者が、いつ、どこで、どのように自分の作品が利用されるかを把握することが難しい著作物の場合には、その著作権を組織的に、一括して管理する仕組みが必要になってくる。日本では、「社団法人日本音楽著作権協会（JASRAC）」という団体があり、音楽著作物の著作権を一元的に管理する唯一の団体として活動している。JASRAC の会員になることで、著作権者は自分の所有する著作権の管理を、JASRAC に委託するというシステムになっている。
- 著作隣接権とは
著作権とは別に、著作者以外が著作物に関して持つ権利として「著作隣接権」というものがある。これは、音楽著作物の場合、レコード製作者や実演家（歌手、演奏家など）といった人が所有する権利。
- ネットワーク上で音楽著作物を、著作権者（作詞・作曲者）および、著作隣接権者（レコード製作者・実演家）に無断で利用（公開・交換）した場合、現行著作権法上では、主に次のような著作権侵害にあたる。

著作権者（訳詞・編曲者を含めた作詞者・作曲者）への

著作権者の複製権（21条）の侵害

サーバーへのアップロードを目的としたPCへの著作物データの蓄積およびサーバーへの著作物データの蓄積

公衆送信権（23条）の侵害

アップロードとそれに続くネットワーク送信について著作権者が専有す

る公衆送信権。(サーバーへのアップロードと サイトからクライアントへのデータ送信。)

著作隣接権者(レコード製作者・実演家・放送事業者、有線放送事業者)への
録音権及び録画権(91条)の侵害・著作隣接権者の複製権(96条)の侵害
サーバーへのアップロードを目的としたPCへの著作物データの蓄積お
よびサーバーへの著作物データの蓄積
送信可能化権(92条の2、96条の2)の侵害
サーバーへのアップロード

- 営利・非営利を問わずコンピュータやネットワーク上での音楽データ(MP3 などのサウンドファイル、MIDI などの演奏データ、楽譜、歌詞のテキスト表示や着信メロディの入力方法など全て)は、著作権の管理(保護)の対象となり、各権利者から許諾を受けなければ著作物を利用できない。自分自身で購入し、個人的に CD を編集して録音するような私的利用の範囲内であれば自由に利用できるが、インターネット上へのファイルのアップロードや、自分のパソコンをインターネットに接続してファイルを公開・交換することは、私的利用の範囲を超えた行為であり、権利者に許諾を得なければ違法利用となる。
- 正しく利用するためには...
音楽著作権の利用許諾については、日本音楽著作権協会(JASRAC)の管理楽曲であれば日本音楽著作権協会(JASRAC)に申請して、一定の手続きを済ませれば、一括して許諾を得ることができる。しかし、利用される音源(利用したいと考えている音楽データの形式)が市販の CD-ROM や放送の場合は、著作権の許諾のほかに著作隣接権(レコード製作者・実演家・放送事業者、有線放送事業者)の利用許諾も必要となる。著作隣接権については、日本音楽著作権協会(JASRAC)のような一括集中して管理する団体がないため、使われる音源毎に個別にレコード製作会社や実演家に許諾を受ける必要が生じる。

5.(問題提起の再確認)もう一度、学習モジュールを見て、どの場面・どの行為に問題があったのかを確認する。

6.(まとめ)コンピュータ上・ネットワーク上での音楽データの取り扱いについて、どんなことに気をつけるか意見を出し合い、共通認識として意見をまとめる。

- 実は、身の回りにはたくさんの知的所有権物があるということを認識する。
- 音楽データを私的利用の範囲を超えて使う場合には、著作権などの知的所有権の

問題があるから注意しよう。

- 許可を得て利用することが、正しく利用することにつながる。
- 多くの人が様々な目的を持って利用しているインターネット上で情報を受発信するときには、お互いの立場を尊重し、優しさと思いやりを持って行動することを心がけよう。

■ 授業の発展的内容

さらに理解を深めるために、以下のような学習活動を次回以降の授業で扱っていくこともよい。

- クイズ形式で議題をあげて、クラスで討論してみる。
 - 例 1 . 友だちの書いた文章、絵は Web ページで紹介できる？
(答) 文章、絵の著作権を持つのは友だち本人
 - 例 2 . ある人からのメールを公開できる？
(答) 文章の著作権を持つのは原則としてメール発信者
 - 例 3 . 人のホームページから気に入った画像イメージを入手し使える？
(答) イメージ画像の著作権をもつのは画像製作者
 - 例 4 . 漫画のキャラクターをコピーして掲載できる？
(答) キャラクターについての権利を持つのは原作者
 - 例 5 . タレントの写真をスキャナーで取り込み、掲載できる？
(答) 写真の著作権者は撮影者、肖像の権利者はタレント本人
 - 例 6 . 好きな歌謡曲の歌詞を紹介できる？
(答) 歌詞についての権利を持つのは作詞者、使用許可申請は原則として JASRAC (日本音楽著作権協会)
- 「許可・許諾を得なくてもよいケースもある」というテーマで、話合ってみる。
 - 例 1 . 個人的に使うための複製 (コピー)
勉強や娯楽のために、個人的に、または、家族や親しい友人同士で使う場合は、本などのコピー、ラジオやCDからの録音、テレビ放送の録画、練習のための楽譜のコピーなどを行うことができる。ホームページの作成などのように発信をともなう活動になると個人的な利用の範囲をこえると解釈される。
 - 例 2 . 本などからの引用
作文やレポートを作成する際、以下の条件で本や資料からの引用が可能。
引用する必要性があること、引用する部分が自分が書いたものより少ない分量であること、引用した本などの題名や著者名が表示されていること、

引用した文章は「 」などを用いて自分の文章と明確に区別すること、などが必要である。

例 3 . 点字による複製（コピー）

小説などを点字により複製することは自由にできる。点字図書館や盲学校の図書館では、視覚障害者向けの貸し出し用として小説などを録音することが可能。

例 4 . 著作権フリーが明記されている場合

ホームページの背景や、ボタン・アイコンなどについて、著作権フリーと明記してある素材集などは、許可を得なくとも利用できる。

■ リンク集

○ MP3 用語解説、MP3 についての総合情報サイトなど

- mp3 / アスキーデジタル用語辞典
<http://www.ascii.co.jp/ghelp/37/003757.html>
- ケータイ Watch ケータイ用語の基礎知識
<http://k-tai.impress.co.jp/column/keyword/2000/10/31/>
- what's BeatJam - MP3 とは?
<http://www.justsystem.co.jp/beatjam/whats/mp3.html>
- ネットナビ MP3 コーナー（初心者のための MP3 入門）
<http://netnavi.nikkeibp.co.jp/mp3/top.html>
- MP3.ne.jp
<http://www.mp3.ne.jp/>
- MP3TOP
<http://www04.u-page.so-net.ne.jp/bc4/t-seno-9/Toppage.htm>
- CrightMP3
<http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Namiki/3665/>
- MP3 とは？（けんずろう日記 / 個人サイト）
<http://www.infoamori.ne.jp/rabradio/20000320.html>
- .mp3 実験室
<http://mp3labo.virtualave.net/>
- MP3 / NEC ソフト - おもしろインターネット活用講座
<http://www.ccjc-net.or.jp/~kouza/mp3/index.htm>
- CD → WAV → MP3（個人サイト）
<http://www.sumomo.sakura.ne.jp/~fly/mp3/>

○ MP3 ファイル配信サイト（合法）

- mp3.music.co.jp
<http://mp3.music.co.jp/index.html>
- MP3.com
<http://www.mp3.com/>
- RioPort.Com
<http://www.rioport.com/>
- Discovery Music
<http://plaza22.mbn.or.jp/~dcmusic/>

○ 著作権関係団体

- 社団法人 日本音楽著作権協会（JASRAC）
<http://www.jasrac.or.jp>
- 文化庁
<http://www.bunka.go.jp/>
- 社団法人 著作権情報センター（CRIC）
<http://www.cric.or.jp/>
- 音楽情報ネットワーク協議会（MINC）
<http://www.minc.gr.jp/>
- ネットワーク音楽著作権普及・啓発プロジェクト
<http://www.music-copyright.gr.jp/>
- 社団法人 コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS）
<http://www.accsjp.or.jp/>
- 社団法人 コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
<http://www.cesa.or.jp/>
- ビジネス ソフトウェア アライアンス（BSA）
<http://www.bsa.or.jp/>
- 社団法人 日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（JPSA）
<http://www.jpsa.or.jp/>
- 財団法人 ソフトウェア情報センター（SOFTIC）
<http://www.softic.or.jp/>
- 著作権法学会
<http://www2.odn.ne.jp/~aaf77690/>
- 社団法人 日本レコード協会（RIAJ）
<http://riaj.japan-music.or.jp/>
- 電子ネットワーク協議会

<http://www.enc.or.jp/>

- 著作権 Q&A / JAPET

<http://www.japet.or.jp/ideaqa/index.html>

©2001 IPA,CEC エスクエア・プロジェクト「ネット社会の歩き方」

「なりすまし」(基本)

1 指導対象 小学校高学年

2 指導意図

インターネットを活用することで、かつての手段では考えられなかったほどの広範囲を対象としてコミュニケーションを行うことが可能になった反面、インターネットの特性のひとつである匿名性が悪用された犯罪も増えつつある。この題材では、パスワードの管理を怠ることで引き起こされた「なりすましメール」の事例を取り上げた学習モジュールを使い、パスワードの重要性と望ましいパスワードのつけかたについて学習する。

3 指導目標

- ・ パスワードの重要性とその管理を怠った時に起こる問題点について考える。
- ・ 望ましいパスワードのつけ方を知る。

4 代表的な授業展開(一斉授業の例)

教室での一斉授業形態で実施する。教材提示用のコンピュータ 1 台とコンピュータ画面を提示するための液晶プロジェクターを用意し、指導者はコンピュータ画面を児童に提示し、呼びかけや発問を行いながら授業を進める。

(1) 私たちの生活とパスワード(導入・動機付け)

私たちの生活の場でパスワード(暗証番号)が使われている例について想起させ、パスワードを他人に知られて悪用された時に起こりえる不利益について考えさせる。

パスワードが使われている事例

- ・ 銀行や郵便局のキャッシュカード
- ・ クレジットカード
- ・ テレビゲームのプレイヤー認証
- ・ 電子メール受信時のユーザ認証

キャッシュカードの暗証番号に、生年月日や電話番号、住所の番地などの番号を使った場合の問題点について考えさせる。この学習内容は「(4) 望ましいパスワード」の学習に関連する。

(2) 学習モジュール「なりすまし(基本)」の提示(教材提示)

指導者がコンピュータを操作し、学習モジュールを提示する。すべての画面を提示した後に登場人物を確認する。

登場人物

- ・ ダイスケ
- ・ サヤカ
- ・ 先生
- ・ (トオル)

(3) 問題点の確認

各場面での問題点について確認し、登場人物はその場面でどうすべきだったのかを考え

る。

【問題点】

- トオルは自分のメール ID とパスワードの管理を怠っている。
- ダイスケはトオルのメール ID とパスワードをメモに控えている。
- ダイスケはトオルのメールアカウントをつかって嘘のメールをサヤカに送っている。

(4) パスワード管理の重要性と望ましいパスワード

パスワードの管理に気をつけておかないと、自分が思わぬ不利益を被ることになることがある。特に、パスワードを紙などにメモすると、何かしらの拍子に他人にそれが知れる可能性がある。そこでパスワードをつけるときには、メモをしなくても覚えやすいものにする必要があることを児童に知らせる。

よいパスワード（他人から類推されにくいもの）

- 辞書に載っていない文字列
- アルファベットと数字、記号の組み合わせ
- 意味を関連付けて覚えやすいもの（例 !o14kaNa? 「びっくりするほど、おいしいかな？」）

悪いパスワード（他人から類推されやすいもの）

- 誰かの名前
- 生年月日、住所、電話番号に関連する言葉や数字
- 辞書に載っている言葉

5 学習課題に関する学習モジュール以外の問題事例（実際に起こった事例や今後発生が予想される事例）

ニフティ、家族会員制度を再開 悪用目立ち、一時は廃止

<http://www.mainichi.co.jp/digital/netfile/jamjam/9806/02-2.html>

広島市では、宅配便業者や役所職員になりすまして児童宅に電話をし、クラス児童の個人情報（電話番号）を問い合わせる事件が頻発している。（と書いてもよいですか??? 他府県はどうでしょう???）

■ 単元名【インターネットでの商品購入（カードの不正利用を中心として）】（基本・応用） ■

取扱い学年 小学校 6 年生～高校 1 年生程度

時 間 数 2 時間程度

目 標

- インターネットでカードを利用する上でのメリット・デメリットを知る。
- インターネットの悪徳商法や悪徳業者の実態を知り、インターネットで上手に商品購入する方法を知る。
- インターネットで自分のカードの番号が不正利用されないための対策について考える。
- 不正利用されて被害をうけた場合の対応について考える。

評 価 点

- カードの利用についてメリット・デメリット確認できたか。
- インターネットでカードを利用する上でのメリット・デメリットを把握できたか。
- インターネットでの悪徳商法や悪徳業者の実態を知り、商品購入の上手な方法を知ることができたか。
- カードを不正利用されないための対策について知ることができたか。
- カードを不正利用されてしまった場合の対応を知ることができたか。

授業のポイントと展開

【導 入】

0 . カードってどんなもの？

- クレジットカード
- キャッシュカード
- そのほかカードのいろいろ。

1 . 教材ムービーによる事例紹介 カードの不正利用（基礎編）

2 . ネットワークでクレジットカードを利用する場合のメリット・デメリットを確認しよう。

【メリット】（以下 中・高校レベルでの表現）

- 必要なものが、いつでも購入できる。
- 現金を用意したり、多額の現金を持ち歩かなくても良い。
- 貯蓄がなくても、急に商品やサービスが必要なときに役立つ。
- 月ごとの収入の枠に縛られずに、支出が平準化する。
- 支払いの猶予期間中に、資金の運用ができる。

- クレジットカードの番号と名前（サイン）とカードの有効期限が明確であれば簡単に買い物ができる。インターネットでも同様である。
- 商品購入時に直接現金のやり取りをしないため安全性が高い。
- カードを紛失しても、契約会社に連絡をとるだけで被害が防げる。

【デメリット】（以下 中・高校レベルでの表現）

- 欲望に負けて、不要不急な物を買やすい
- 現金払いでないので、支払いきれない買い物をしやすい。

（多重・多額債務）

- 信用を担保とするため、プライバシー侵害の恐れがある
- カード犯罪のよる被害の恐れがある

（番号のコピー、盗難、ネットワーク場の盗用）

- 番号と名前と有効期限がわかれば、実際にカードを持っていなくても利用できてしまうので不正利用されやすい（ムービーのように、子どもでも不正利用できてしまう）。悪徳業者に騙されて利用される危険性も高い。
- インターネットで番号を入力するときに、その番号を盗まれてしまう可能性がある。
- 番号、名前、有効期限を、メールで送ったり、ホームページに掲載したりして、他人に、カードの情報が流されてしまう可能性もある。

【展開１】

３．インターネットでの悪徳商法、悪徳業者について知る。

- 悪徳商法・業者の多くは、「○○が当選しました」「プレゼント」「無料」など、一見お徳なものに見せかける場合が多い。

お得な情報にだまされることが多い。

（教材ムービー：雲隠れ）

（教材ムービー：賭博行為）

（教材ムービー：ねずみ講、マルチ（まがい）商法）

- 最初からだますことが目的で、お金だけとられて商品が届かないこともある。
- 「トロイの木馬」といって、はじめから番号を盗むことを目的に作られたホームページがあり、そこで得た番号を他の人に売ったり、迷惑をかけたりする人もいる。
- 自分の気づかないところで、カードの番号など個人情報が盗まれたりする。

（クラッキング行為など）

- 自分の気づかないところで、カードの番号など個人情報が勝手に公開されていたりする場合もある。

【展開２】

４．カードの番号などが盗まれると、どういことがおこるのか考える。

- 他人に勝手に使われてしまって、身に覚えのないお金を払わなければいけなくなる。
- 賭博行為や誰か人を騙したり悪いことに自分のカードが利用されてしまう場合もある。

5．上手に商品購入し、カードの番号が盗まれないようにする方法を検討しよう。

- 申込みページが暗号化されているかどうかを確認する。
- 悪徳業者かどうか見分ける。
- しっかりとしたお店であることを確かめる。
- しっかりとした取引相手であることを確かめる。
 - ・ わざとわかりにくい表現や曖昧に表示されている点がないか確かめる
 - ・ 住所や連絡先など、きちんと明記してあることを確認する。

6．教材ムービーによる事例紹介：カードの不正利用（応用編）

【展開3】

7．万が一カードが不正利用されていることがわかったり、他人が知ってしまったら、どうすればよいか話し合ってみよう。

クレジットカードの紛失や不正に利用されていくことに気づいたら

- カードの番号、氏名、紛失・盗難の事実を連絡する。
- クレジット会社は、24時間受け付けていて、直ちにそのカードを無効にする。
- この手続きをしておけば、他人に利用されても、代金は支払わなくてもいい。

【小・中生向け討論課題】

インターネットのホームページを見ていたら、偶然、他人のカードの番号（キャッシュカードでは暗証番号）や名前、有効期限を、知ってしまったら、どうすればよいか考えてみよう。

【中・高校生向け討論課題】

インターネットでの商品購入では、カード利用の際に、暗号化しておけば比較的安全とされるが、暗号化の他に、どういった点に気をつければ安全に商品が購入できるか、法律や技術などを調査し、話し合ってみよう。

【まとめ】

実習課題：仮想ネット商店街（教材使用）で買い物をしてみよう。

- 被害にあった場合、冷静な対応方法ができる。
- 銀行口座番号の流失に注意。
- 利用したい場合は、別口座を作る。
- 相手口座への振り込みにする。

- 商品の代金引換払いにする。
- クーリングオフについて知る。

©2001 IPA,CEC E スクエア・プロジェクト「ネット社会の歩き方」

「雲隠れ」(基本)

1、指導対象

小学校高学年～高校1年生

2、指導意図

ネット社会においては「誰もが等しく平等、均等に扱われる」ということが一つの原則としてあげられる。これは、ネットワークの上では個人はそのデータの属性によってのみ区別されるのであって、小学生であっても老人であってもデータの属性にないものは区別されないということである。

個人の経済活動においてもこの原則があてはまる。例えば、従来の商品購入とネット上での商品購入とを比べてみるとその違いがよく分かる。まず従来の商品購入であるが、購買者が商店に出かけ、そこで店員とのやりとりを通じて商品に対する紹介などを受ける。そして、購入する商品を選択し、店員に代金を渡して最後に商品を受け取ってこの取引は終了する。この一連の取引の中で意識するしないに関わらず膨大な情報のやりとりが相互にやりとりされるのである。購入者が店を選ぶ際にはまずこの店の評判を聞き、どこの商店街にあって店構えや客の入り具合、歴史、品揃えなどを確認する。また店員の印象や話しぶり、接客態度などでこの店が信用できるかどうかを総合的に判断できる。購入しようとする商品も実物を手に持って見たり、実際に動作も確認できる。代金の支払いについても色々な方法を選ぶことができる。また、店側にしても、来店した客の年齢や雰囲気判断し、売ってよいのかも含めて顧客としての信用度も判断できるのである。しかし、ネット上での商取引ではごく限られたデータの属性だけを判断の対象にせざるを得ないのである。例えばそれは、商品の型番、価格、個数、送料、商品の画像などであって、ネット上で取り引きできる簡便さと引き替えに、商取引の前提である互いの信用確認は保留されているのである。

また、今後ネットワークを利用した個人売買やネットオークションなどの新しい商取引もますます活発になることが予想される。その際には、通信販売業者を相手にする以上に取引上の注意が必要になり、児童・生徒が悪質な取引に巻き込まれる可能性も実際の問題として考えなければならなくなってきた。

このようなネット上の商取引に関しては「賢い消費者」を育てるという観点からも、また、児童・生徒であろうともネットワーク上では大人と対等に扱われるという観点からも学校で指導する必要があると考えられる。

3、指導目標

ネット上の商取引の課題や実際の事例を知り、問題点に気づく。

ネット上の個人売買や代金引換郵便の問題点について理解する。

ネット上の通信販売で騙されたり詐欺にあわないように、賢い消費者としての自覚と態度を育てる。

4、代表的な授業展開例（一斉授業の例）

学習活動	教師の支援
(1) ネット上の個人売買に関する生活経験を話し合う。	・ネットワークを利用して商品を購入したり、個人売買やネットオークションを利用したりした経験を話し合う。
(2) 学習モジュールを教師が紹介する。	・液晶プロジェクターなどを用いて学習モジュールを表示する。
(3) 各グループごとに学習モジュールを見て、何が問題になるのか話し合う。	・グループごとの端末から学習モジュールが見られるように事前に設定しておく。 ・話し合った内容をワークシートに書き込ませる。 課題 主人公の行動で何が問題だったのか。 課題 結末のようなことを防ぐためにどのようなことに気を付ければいいのか。
(4) グループごとに話し合った内容を発表する。	・ワークシートの書き込みを参考にさせながら発表させる。
(5) 教師が実際に起こった事例を例示してまとめる。	・実際に起こった事例を生徒に紹介し、具体的な対処法を話し合う。 ・ここで紹介する実際の事例については校種や生徒の実態に合わせて参考資料のWEB ページから教師が準備する。
(6) ワークシートに感想を書く。	・感想をワークシートにまとめさせる。 ・感想については、学校の実態に即して校内の掲示板に書き込ませたり、学習用のメーリングリストを設定してそこに投稿させてもよい。

5、ワークシート

■ 雲隠れ（基本） ■

年 組 名前

学習モジュールを見て、次の視点から自分の意見をメモしましょう。

ダイスケ君の行動で何が問題だったのでしょうか。	
-------------------------	--

ネット上の個人売買でだま されないためには、どのよう なことに気を付ければいい でしょうか。	

今日の授業で思ったことや考えたことを文書でまとめましょう。

6、【資料】

この資料は、実際にインターネット上で起こった事件を事例として授業で取り上げ、学習モジュールで学んだことが実際の社会で起こっていることに気づかせ、事例学習を通して正しい対処法を考え実行できるように指導したい。

・インターネット事件NAV I :

<http://www.jiken-navi.com/>

・インターネット業界トラブルニュース :

<http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-SanJose/1394/>

・インターネット業界トラブルニュース :

<http://www.mainichi.co.jp/digital/netfile/index.html>

・相談事例（国民生活センター）:

<http://www.kokusen.go.jp/soudan/jirei/index.html>

・インターネットの苦情事例（社団法人テレコムサービス協会）:

http://www.telesa.or.jp/html/jirei/jirei_index_b.htm

- ・消費者向け啓発（財団法人日本消費者協会）:

<http://www1.sphere.ne.jp/jca-home/densi/keihatu.html#top>

- ・通販 1 1 0 番（社団法人 日本通信販売協会）:

http://www.jadma.org/ost/%82%86re-t110_4j.html

- ・99'インターネット事件簿：

<http://tokyo.cool.ne.jp/hanasaki/index.html>

©2001 IPA,CEC エスクエア・プロジェクト「ネット社会の歩き方」

マルチとネズミ講について（応用）

Eメールを送って副収入1800万円を稼ぐ!!!

Eメールを送ることによって、今から2、3ヶ月後には200万以上の副収入を得ることができる、無理だと思いますか？ 詳細をお読みください。

上記のようなメールが突然届いて、びっくりなさった方が少なからずおられると思います。このようなメールには、さらに「ネズミ講」でも「マルチ商法」でもない合法的なシステムです、という説明がついていることもあります。

しかし、マルチ商法の条件を満足していないからといって、マルチ商法の本質を失うわけではありません。十分に注意する必要があります。

「連鎖販売取引では、一部の成功者の例を用い、あたかも全員が成功するかのように誘われることがあります但しもうかるものではありません。知人や友人を誘うことにより、信頼関係を失うことがありますので注意しましょう。」（「かしこい消費生活へのしおり」（通商産業省監修）から）

授業展開での留意点

シーン1～2：

- 1) 勧誘メールを受け取った経験がある人はいるか？
本人が受け取ったことがある場合、どうしたかを問う？
家族や知人が受け取った場合、受け取った人はどうしたかを問う？
- 2) 勧誘のメールにはかならず「合法的」と書かれていることに注目させる。
勧誘だけで、くわしい説明は別途問い合わせを要求している場合もある。

シーン3～5：

- 3) マルチ（まがい）商法は、販売を装っている。たとえ、商品が介在していても、その商品が欲しくて加入していないのであれば、商売ではないことを気づかせる。

シーン6～7：

- 4) 自分の下に何人の会員が加入するかに本質があることに気づかせる。メールで勧誘する場合、勧誘メールが多ければ多いほど人目につくわけであるが、そのメールがスパムメール（迷惑メール）になることも気づかせる。

シーン9～11：

- 5) この勧誘メールが受信者にとって迷惑メールと受け止められたとき、自分がどういう立場に置かれるかに気づかせる。
- 6) 自分が何人を勧誘できるか考えさせてみる。勧誘した知人が、自分の勧誘した知人以外に何人を勧誘できそうかを予想させてみる。これで、たいていの勧誘メールに書かれている勧誘対象者総数が

非現実的であることに気づかせる。

シーン 12 ~ 13 :

- 7) マルチ商法の勧誘には「合法的」と書かれていても、ほんとうに合法的とは限らない。このメールの場合は「ネズミ講」とも考えられる。勧誘を鵜呑みにせず、十分な注意が必要であることを説明する。
- 8) 検索サイトで「マルチ」「まがい」「商法」「ネズミ講」などのキーワードを用いて、どのような勧誘があったのかを調査してみる。

問題事例に遭遇しトラブル発生が予想される場合の相談先

- ・ 通商産業省消費者相談室
<http://www.meti.go.jp/intro/consult/>
- ・ 全国の消費生活センター
<http://www.kokusen.go.jp/soudan/map/>
- ・ 警視庁および各都道府県警察悪質商法被害相談窓口
<http://www.npa.go.jp/safetylife/kankyo3/aku0024.htm>

参考となる URL

- ・ ネットワーク利用の悪質商法について（警視庁）
<http://www.npa.go.jp/safetylife/kankyo3/aku001.htm>
- ・ 悪徳商法マニアックス
<http://www6.big.or.jp/~beyond/akutoku/>
- ・ 「かしこい消費者となるために」： ECOM(電子商取引推進協議会)
<http://www.ecom.or.jp/qecom/consumer/top.htm>

一問一答

Q1. ネズミ講とはなんですか？

A1. 無限連鎖講とも呼ばれ、先に組織に加入した者が後に加入したものからお金（有価証券も含む）を受け取る仕組みの配当組織です。次々に勧誘して子や孫にあたる会員が一定数に達すると、講の本部または子や孫の会員から、自分の支出額を上回る金額のお金を受け取る仕組みです。

Q2. ネズミ講はどこが問題なのですか？

A2. たとえば、1人が2人ずつ勧誘という形を続けていくと、27代目には1億人という日本の人口を超え、結局は破綻することになります。つまり一部の会員を除き、利益を上げるどころか自らの支出した金額を回収することもできず、大きな経済的損失を被ることになるのです。

Q3. ネズミ講は法律違反なのですか？

A3. 「無限連鎖講の防止に関する法律」によって、解説、運営、勧誘行為の一切が禁止されています。

Q4. 「先に参加した者が抜けていくシステムなので、ネズミ講ではありません」と宣伝したメールが届いたのですが？

A4. 名簿に記入されている数名の銀行口座に一定のお金を振り込み、その後、名簿の最上位者を削除した上で、下位の者の順番を繰り上げ、自らが最下位の位置に加わるという方法で、「先に参加した者が抜けていくシステムなので違法性はない」と説明を加えているものがあります。

しかし、組織の仕組み自体が「加入者が無限に増加すること」を前提としているのであれば、加入者が抜けようが抜けまいと、あるいは、再加入を繰り返す形であろうと、無限連鎖講の防止に関する法律に違反する、いわゆるネズミ講となる可能性があります。

Q5. マルチ商法とはなんですか？

A5. 商品を販売すると共に販売員を勧誘することで販売網を拡大していく商法で、アメリカを中心に発達したマルチレベルマーケティング（多層式販売方法）からきていると言われています。

法律（「訪問販売等に関する法律」。2001年6月1日以降は「特定商取引に関する法律」）では、次のように規定しています。

物品を販売する事業であり、

再販売、受託販売もしくは販売のあっせんをする者を、

特定利益（リクルートしていくことによって得られる利益）が得られると誘因し、

特定負担（組織に加わるにあたっての条件となっている負担（入会金、商品購入代金他）が2万円以上）をすることを条件とするもの

ただし、この特定負担という概念については、法改正により2001年6月に除かれる予定です。

上記条件を満たした場合には、法律で、広告規制、不当な勧誘行為の禁止、書面交付義務、クーリング・オフ制度等の規制がかけられています。

Q6. マルチ商法とネズミ講との違いはなんですか？

A6. 決定的な違いは、商品が介在している点です。マルチ商法の販売システム自体は禁止されていません。

Q7. 「マルチまがい商法」ということばをきくのですが？

マルチ商法に似た「マルチまがい商法」とは、A5で説明した条件のうち特定負担が2万円に満たないように設定し、法律（A5を参照）の規制を受けないような形で運営されているものなどです。

実際にはこのほか、「連鎖販売取引にはあたらない」との姿勢を打ち出していますが、同法に基づいた規制の範囲内で営業している会社もあります。

Q8. マルチ商法・マルチまがい商法は、法律上禁止されていないのですか？

A8. マルチ商法・マルチまがい商法の営業システム自体は法律上禁止されていません。ただし、正しくない説明で勧誘したり（不実告知）、脅しに近い行為など相手を困惑させるような形態で勧誘したり（威迫・困惑）すると法律違反となることもあります。

Q9. マルチ商法・マルチまがい商法は、どこが問題なのですか？

A9. 金銭上・人間関係上のトラブルが生じやすいシステムであることです。A8にあるように勧誘方法によっては法律違反になることもあります。つまり、自分が勧誘を受けたときの説明を鵜呑みにして、そのまま自分が勧誘するときに利用することで、知らぬ間に法律違反を犯すこともありえます。いいか

えると、「自分は被害者だ」と思っている、誰かを勧誘していた場合は「加害者である」ことにもなりえるシステムです。

これまでの様々な事例や判例等から、政府としても「問題性のある商法である」ので、法律に基づく規制を行うとともに、消費者に対しても注意喚起を行っているのです。

©2001 IPA,CEC Eスクエア・プロジェクト「ネット社会の歩き方」

■単 元 名 【インターネットの悪徳業者の手口とその対策】■

～海外接続プログラムのダウンロードを中心として～（応用）

取扱い学年 小学校 6 年生～高校 1 年生程度

時 間 数 30 分～1 時間

目 標

1. インターネットの Web を使った悪徳業者の実態（手口）をしる。
2. だまされたら、どんなことが起こるかを知る。
3. 悪徳商法や業者にだまされないようにするにはどうしたらよいか考える。
4. 悪徳商法や業者にだまされたら、どう対応すればよいか考える。

評 価 点

1. インターネットの Web を使った悪徳業者の実態を知ることができたか。
2. 悪徳業者に騙されるとどんな被害があるのか知ることができたか。
3. 悪徳商法や悪徳業者にだまされないようにするにはどうしたらよいか方法を知ることができたか。
4. だまされた場合の対応や、だまされないための心構えを考えることができたか。

■授業のポイントと展開（授業例）■

【導 入】

1. 電子メール（SPAM メール）を生徒宛てに送る。

メール例：

「無料！インターネット占い【占いの館】」お客様番号 1 2 5
ハッピーラッキー この度、画期的なインターネット占いが
公開されました！なんと、あなたの恋愛運勢を、無料で占います。
占い好きのあなた、このチャンスを逃すのはもったいない！
友達にも教えてあげよう！以下まで今すぐアクセス
<http://www.urainainai.com/>」

2. 教材ムービー(ダウンロード海外接続)

- このようなメールがきて、実際にそれを利用するとどんなことがおきるかを知る。

【展開 1】

3. インターネットの悪徳業者の手口（電子メール、Web での宣伝など）を知ろう。
 - 電子メールなどで一見お得そうな情報を送りつける（SPAM メール）
 - 『「無料」でもっといいことがある』など過剰な宣伝をする。

- 海外接続のためのプログラムをダウンロードさせる。
 - そのプログラムを起動してしまうと、気づかぬうちに、海外に国際電話を掛けてしまうことがある。内容は無料だが、国際電話料金がかかる。
4. 何故、海外接続をただで、その業者が利益を得るのか、その仕組みをしる。
- 多くは、太平洋の島国など、発展途上国に「国際電話」を掛ける。
 - 発展途上国では、日本から、それら発展途上国に電話がかかる度に、電話会社から発展途上国側にいくらかのお金が支払われる。
 - 日本の悪徳業者が発展途上国側に話を持ちかけて、日本の電話会社から支払われるお金のうちの何%かを、マージンとして受け取る。

【展開 2】

5. 新聞・Web 等で、最近の事例を調べてみよう。
- 悪徳業者に騙されて被害を受けた事例などを、新聞、Web などを使って調べる。
- http://news.yahoo.co.jp/Full_Coverage/Net_Crime/
<http://www.npa.go.jp/safetylife/kankyo3/aku001.htm>
<http://www.matsu21.net/internethanzai/>
<http://www.asahi.com/tech/jiken/index.html#top>
http://www.kyodo.co.jp/kikaku/hanzai/crime_index.html
 など。

【展開 3】

6. だまされたら、どんなことが起こるか検討する。
- ムービーのように、高額な国際電話料金の請求がある。
(この場合には、インターネットは使われない)
 - 商品購入などをさせられていたり、見覚えのない費用請求がある。
7. 悪徳業者にだまされないようにするにはどうしたらよいか考えて見よう。
- 心構えとは。
 - 悪徳商法の手口をしっかりと知っておいて、疑心構えを持つ。
 - おいしい情報にだまされない。
 - 他にあれば、意見を出し合う。

【まとめと討論】

【小・中生向け討論課題例】

もし、インターネットを見ていくうちに、こういう悪徳業者を見付けたらどうするか、話し合ってみよう。また、そのほかにどんな悪徳商法がインターネットにあるか、インターネットで調べてみよう。

【中・高校生向け討論課題例】

- 被害をうけないための心構えをあげてみよう。
- 悪徳業者にだまされたら、どう対応すればよいか、対処方法を調査し、話し合ってみよう。

©2001 IPA, CEC E スクエア・プロジェクト「ネット社会の歩き方」

単元名 「違法商品の個人輸入」(応用)

時間数 1 時間

対 象 中学生・高校生

目 標

- ・ 海外のオンラインショッピングを利用して、個人輸入する方法を知る
- ・ 海外のオンラインショッピングで入手できるものには、国内の法律では違法性がある物もあることを知る
- ・ 海外から商品を購入した場合にも、国内の法律が適用されることを知る

指導のねらい

ネットワーク上のオンラインショッピングでは、簡単に海外からの商品の購入が可能になる。しかし、そこには海外の商品購入にあたっては国内でのオンラインショッピングを日常の中で利用するのとは異なる状況が発生する。決裁の方法や、信頼度の確認等はもちろんだが、そこで取り扱われる商品そのものや選び方についても、国内での売買と異なる要素があることを知る必要がある。

海外からの商品の購入に際して知って置くべきことはたくさんあるが、ここではその商品を探す・発注する・支払い方法・発送（受け取り）方法・個人輸入できないものについて、Web 上の資料を用いて調べてワークシートにまとめる。そのきっかけとして、実際に海外の商品をオンラインショッピングで購入することによって起こり得るトラブルの事例を提示し、今後の生活の中で配慮しなくてはならないことについて、考える機会をつくる。

ここでは、国内のオンラインショッピングでも起こり得るトラブルと、その対処の方法は事前に学習がされていることが望ましい。国内での事例では起こりにくい、“違法性”に焦点を当てる。

評価

- ・ 海外のオンラインショッピングを利用して、個人輸入する方法を把握できたか。
- ・ 海外のオンラインショッピングで入手できるものには、国内の法律では違法性がある物もあることを知ることができたか。
- ・ 海外から商品を購入した場合にも、国内の法律が適用されることを知ることができたか。

- ・ 海外からの商品購入で、判断に迷う時の対処の仕方を考えることができたか。

授業の展開例

(1) 導入

海外からの商品の購入ができる Web 上のサイトを見ることで、海外からの商品も購入できることを知る。

Jshop-guide(<http://www.jshopguide.com/>)に事例を見ることができる。

(2) オンラインショッピングでの留意事項の確認

今までに学習したオンラインショッピングでの留意事項を振り返り、ワークシートにメモをする。

<http://www.net-walking.net/pub/001218/unit-mokuji.htm>

を提示し、タイトルから振り返ることも考えられる。

(3) モジュールを見て、海外からの個人輸入では国内のオンラインショッピングとことなる点があることを確認する。

- ・ モデルガンの個人輸入はなぜできなかったのか
- ・ 海外からの購入でも、日本に持ち込む時点で日本の法律が適用される

(4) 海外からの商品の購入の方法

海外からの商品の購入の方法と留意点を調べ、ワークシートにまとめる。

- Jshop-guide 海外オンラインショッピング入門講座

http://www.jshopguide.com/tutorial/jushin_r4.html

- E-bay 海外アイテムの購入

http://pages.ebayjapan.co.jp/help/buyerguide/int_buyer.html

- e B a y やろうぜ！ 郵便局からアメリカ以外への送金

<http://www.people.or.jp/~MuuMuu/ebay/ebay08.html>

- 郵便貯金の国際送金

<http://www.yu-cho.mpt.go.jp/s0000000/ssk20421.htm>

- i-Escrow Inc. - 安全なオンライン取引

<http://www.iescrow.com/ebay/japanese/japan.html>

(5) まとめ

海外からの個人輸入をする時の、相談機関を調べる。

- 個人輸入通関相談センター

<http://www.tsukangyo.or.jp/soudan.htm>

ワークシート 「違法商品の個人輸入」(応用)

年 組 氏名

安全に買い物をするために

- ・ オンラインショッピングで気をつけることを振り返ろう
- ・ 海外からの個人輸入では国内と違う留意点はどのようなことか

海外からの個人輸入の方法

- ・ 商品を探す
- ・ 商品の発注
- ・ 支払いの方法
- ・ 発送（受け取り）の方法
- ・ 個人輸入できないものはどのようなものか

海外からの個人輸入で困った時の解決方法

「入力ミスによる発注」(基本)

1 指導対象

中学校(小学校高学年)

2 指導意図

情報通信ネットワークの発展にともない、Web ページや電子メールなどのインターネット上でのやりとりだけで商品を購入することができるオンラインショッピングの利用者がふえつつある。実在店舗やカタログ販売に比較して、自宅で手間がかからずに商品を購入することができるといった利点がある一方、詐欺まがいの行為や住所や電子メールアドレスなどの個人情報が他の業者に流出したといったトラブルが起こっている。

本題材では、オンラインショッピングでのトラブル事例を取り上げた学習モジュールを使い、オンラインショッピングでの基本的な注意事項について学習する。

3 指導目標

- ・ オンラインショッピングを行う場合の注意点について考える。

4 代表的な授業展開例(一斉授業の例)

教室での一斉授業の形態で実施する。教材提示用のコンピュータ 1 台とコンピュータ画面を提示するための液晶プロジェクターを用意し、指導者はコンピュータの画面を児童に提示し、呼びかけや発問をしながら授業を進める。

(1) 私たちの生活と通信販売(導入・動機付け)

通信販売のカタログを提示しながら、私たちの身の回りで行われている通信販売について想起する。

「みなさんの家族や自分自身が通信販売を行ったことがありますか？」

「みなさんの家庭ではどのようなものを通信販売で購入しているでしょう？」

(2) 学習モジュール「入力ミス(基本)」の提示(教材提示)

指導者がコンピュータを操作しながら学習モジュールを児童に提示する。すべての画面を提示した後、問題点を確認する。

「何がいけなかったのでしょうか？」

【問題点】

- ダイスケは、注文数量をよく確認せずに発注した。
- ダイスケはメールでの確認を怠った。
- ダイスケは、インターネットで買い物をしたことを保護者に話していない。(ダイスケの家では子どもが勝手にオンラインショッピングをしている。)

(3) オンラインショッピングで品物を購入する場合の注意点についてまとめる。

「インターネットで買い物をするときに注意しなくてはならないことは何でしょう。」

- 注文の画面で入力情報に間違いがないかをよく確かめる。
- 確認のメールがとどいた場合は、慎重に中身を確認する。

(4) オンラインショッピングの一般的な注意事項について説明する。

- ホームページをよく読み、取引条件を確認する。
- 取引条件を明示していない Web ページからは商品を購入しない。
- 返品可否、価格、代金の支払方法、商品の引渡し時期、送料負担の有無のページ

は、印刷するか、別の方法で保存しておく。

発展的な学習として、オンラインショッピングを実際に行い、その体験についてレポートを書かせる学習を行うことで学習効果を高めることができる。

【資料】

【オンラインショッピング利用の注意点】

1 販売会社の身元を確認しよう

会社名・会社代表者名（担当責任者名）・所在地・電話番号などが、Web ページにはっきりと書かれているか確認しておく。

2 費用を計算しよう

価格はいくら？割引はある？内税・外税？送料や振り込み手数料の負担はどうなっている？かかる費用はトータルで、きちんと把握しておく。

3 返品条件を調べておこう

通信販売にクーリングオフはありません。返品できるのかどうか、できるときの条件は？わかりにくいときはメールや電話で納得できるまで確認しよう。

4 決済方法をしっかり選ぼう

カード払いの場合はセキュリティを確認してから。前払いしか受付けないときは、よほど信頼できる会社以外は気をつけて。電子決済は規約をしっかりと読もう。

5 その他、細かい条件も併せてプリントアウト

インターネット通販は、HPに書かれていることがそのまま契約条件となります。納期や代金支払期限なども含めて、申し込むときは必ずプリントアウトしておこう。

6 届いた商品は、すぐに確認しよう

商品違い・傷や汚れなどの商品不良がないかどうか、すぐに確認しよう。問題があるときは速やかに会社に連絡し、交換の方法や返送料の負担などについて話し合おう。

7 支払いや返品の控えは必ず保管しておこう

万が一、支払いや返品に関して、会社側と言いつが食い違うようなトラブルが生じたとき、スムーズに事実が証明できるように、控えは必ず保管しておこう。

その他、「信頼できるモールで選ぶ、メールで問い合わせをして対応の善し悪しを試してみる。」「掲示板などの 口コミ情報を参考に判断する。」といった工夫もあります。

（参考 社団法人日本通信販売協会 「かしこい通販利用法」

http://www.jadma.org/ka_ko_tu/kashikoi.html#6

【オンラインショッピングの増加とトラブル】

日本インターネット協会（<http://www.iaj.or.jp/>）の調査によると、男性の 34.8 パーセント、女性の 29.0 パーセントがオンラインショッピングを経験しており（2000 年 3 月 標本数 1666）（「インターネット白書 2000」インプレス出版）、この割合は増加傾向にある。一方、米 Andersen Consulting は、'99 年のホリデーシーズンにオンラインショッピングを利用した人を対象とした調査の結果を発表した。それによると、利用者の 88%が途中でショッピングを取りやめ、40%が何らかの問題を経験したと回答。それにもかかわらず、利用者の 73%がオンラインショッピングに満足したと回答し、実店舗での 60%、カタログ販売

で の 56% を 上 回 っ て い る 。
<http://www.watch.impress.co.jp/internet/www/article/2000/0111/os.htm>

【「OECD「電子商取引に関する消費者保護ガイドライン」】

OECD(経済協力開発機構)は、欧米先進国を中心に29か国が参加した国際機関で、様々な分野の経済政策に関する議論を各国の代表が行っています。OECDにおける議論のテーマの一つに「消費者保護」があります。様々な取引が行われる中で、消費者はそれらに関する情報を完璧に把握している訳ではなく、また、習熟している訳でもないことから、各国とも「消費者保護」のために、特別な法律ルールを有しています。「消費者保護」の分野で国際的に取り組むべき課題については、OECDの「消費者政策委員会(CCP:Committee on Consumer Policy)」という組織で議論が行われています。

近年の急速なインターネットの普及に伴い、いわゆる「インターネット通販」あるいは「オンライン・ショッピング」と呼ばれる「消費者向け電子商取引(Business-to-Consumer Electronic Commerce:B2C EC)」が発展しており、これに対応した適切な消費者保護政策を構築するための「拠り所」を、OECDが検討すべきであるとの合意がなされ(OECD「電子商取引に関するオタワ閣僚会合」)、98年春から1年半近くの検討作業を経て、99年12月に『電子商取引における消費者保護ガイドライン』が公表されました。

<http://www.meti.go.jp/kohosys/topics/10000107/index.html>

【訪問販売等に関する法律】

国内のインターネット店舗は、「訪問販売等に関する法律」で通信販売業者として扱われ、販売業者名や代表責任者の氏名、販売業者の住所や電話番号、代金の支払時期や方法、商品の引き渡し時期、返品特約、を広告に表示するように求められている。したがって、これらの表示がなされているかどうかは、業者を見分けるひとつの指標である。

【参考 URL】

国民生活センター	http://www.kokusen.go.jp
社団法人日本通信販売協会	http://www.jadma.org/
社団法人日本通信販売協会	http://www.jadma.org/

©2001 IPA,CEC Eスクエア・プロジェクト「ネット社会の歩き方」

「電腦商店街」

1. 指導対象

小学校高学年～高校3年生

2. 指導意図

急速に進みつつあるインターネット関連情報サービスの中で特にネットショッピングは新たな市場として急速に拡大しており、大人だけでなく子どもたちも利用するケースが目立ってきた。このためにも、信頼できるショッピングサイトを選ぶ能力を養い、トラブルの種類やトラブル発生時の対応方法について、基本的な事柄を身に付ける必要がある。ここでは、それらを体験をとおして、身に付けることをねらいとしている。

3. 指導目標

信頼のできるショッピングサイトの選び方を知る。

注文する場合の注意点を知る。

代表的なトラブルの種類と、その対応方法を知る。

4. 代表的な授業展開例

教室での一斉授業形態で実施する場合、教師側には教材提示用の端末1台と、プロジェクターを用意し、生徒側にはグループごとに1台以上の端末があることが望ましい。

(1) 一斉学習

順番に商店を選び、その体験を通して問題点を学習する。

<導入>

- ・先生のインターネットによる通販の経験を語る。
- ・実際にどれだけインターネット上で販売されているか検索し、閲覧させる。
(手続きはさせない。)
- ・そのページの中で、いくつか知らない言葉を見つけたら発言させて、基本的用語については解説するか、生徒たちに調べさせる。

<焦点化>

- ・まずインターネットでの通販の模擬体験をしてもらうことを告げる。
ねらいとして、信頼して大丈夫か、困ったときにどうするか、という知識がとても大切なことであるという意義を対話の中で導いておく。

<一斉に天王星商店を開く>

- ・商品を自由に選ばせる。

買い物かごに入れる一連の操作を解説しながら、操作させる。

商品の購入決定の入力するデータは、数値化した学籍番号などを準備してプリントを用意して渡す。

- ・注文できたら、注文確認画面に進ませるが、記入漏れや注文ミスが無い確認させ、ミスがあれば修正させる。

こうして、注文まで進むなかで、どのような順序で、何を確認しているページなのかを学習プリントに記入させていく。これによって、基本的な購入のスタイルを習得させる。

- ・注文確認画面で「注文決定」ボタンをクリックし、その後の注文決定画面の「さあ～商品届くかな～？」ボタンをクリックして商品到着画面まで進める。
この天王星商店はトラブルが発生せず、信頼できるショッピングサイトの例として作られている。それまでで疑問をもったことなどを発言させて、次の問題のある商店の判断に関連する内容が出てくるよう関心を高めておく。
- ・次に、はじめから、「これからある商店は問題点がある商店らしいです。皆さんがページを進めていく中で、どんなところが問題なのか、わかった時点で手を上げて発表してください。」と明示して進めていく。
- ・わかりやすい水星電脳商店に進ませる。
生徒にとってはほとんど変わらないと感じているものがほとんどであると思われるので、教師は示唆しながらも、最後まで進ませる。
- ・結果として、商品が届かないことに気づき、なにがいけないのかページをもどったり、解説を見たりして原因を探す。結論として、正しく入力しても、信頼できない店もあることを知らせながら、その対処方法について説き、学習プリントにまとめさせていく。

---同様に各商店を巡っていく。

- ・最後に、各商店にあるねらいを一覧にまとめる作業をして、インターネット通販での心得を自分の意見としてまとめさせる。
- ・利点
通販の問題点への対処を順に指導徹底できる。

(2) 個別に購入する商店と商品を選ばせておき、一斉に購入手続きに入りその結果を報告しあうなかで、通販の基礎的な知識と対処方法について学ぶ(個別一斉学習)

<導入>

- ・まずインターネットで買い物をする手続きなどについて学習することを伝える。

<活動の提示>

- ・ 電脳商店街イラストマップをひらく。

いくつかの商店を閲覧し、購入したい物品を決める。

その商店が信頼できると思う規準となった表現を商品購入プリントに記入する。

- ・ ここまでしたら、先生の指示をまつ。
- ・ 商品の買いものかごへの操作から、クレジット番号入力など一連の操作の説明をする。
- ・ 実際に注文操作をして、結果をプリントに記入する。
どんな問題点があったか、そのときどうすればよいのかを解説を見たりして、記録する。
時間が余ったら、違う商店でも同じ購入操作をして記録するようにさせる。
- ・ 最後に、
インタ - ネット通販での心得や感想などを書かせる。

(3) 生徒のグループを軸として、生徒が分担調査して、各商店の問題点を比較分析する方法(グループ学習)

- ・ 健全な天王星商店を全員で操作し、購入の方法を学んだあと、グループに分かれて、各商店の問題点を比較調査分析する。
- ・ 利点
比較していく中で、欠落部分や、問題点などを絞り込むことができる。

5. 各ショッピングサイトの特徴(学習のねらい)

<水星電脳商店>

代金を受け取って、雲隠れということがある。表示項目の確認、前払い(銀行振込/郵便振替)や代金引換(郵便局/宅配便)などは信用できる店の場合にのみ利用する事や、被害にあった場合の対処方法を知る。

商品は届きません。

<金星ネットウオーク商店>

表示項目の確認、前払い(銀行振込/郵便振替)や代金引換(郵便局/宅配便)などは信用できる店で利用する事や、偽ブランドなどの被害にあった場合の対処方法を知る。

届いたバッグは直ぐに壊れます。

<火星オンラインショップ>

配達中の破損や、最初から壊れている商品を買う店も考えられるので、表示項目、支払い方法、返品条件などの確認と対処方法を知る。

壊れたパソコンが届きます。

< 木星商店 >

注文時の入力ミスや業者のミスで、届いた数量が発注者の考えていたのと違うケースがある。注文画面のハードコピーを残しておくことや、返品についての契約内容を確認することを知る。

注文画面で、プログラムで故意に注文数量を変えて表示します。生徒がそれに気付いて修正した場合、商品到着画面では生徒にご褒美が出ます。気付かない場合、沢山の商品が届きます。

< 土星百貨店 >

遅滞無く納品できない場合、メールなどでその事を連絡してくれる丁寧な業者の方が問題の発生は少ない事を知る。

業者から納期が遅れるとの通知のメールが届きます。

< 天王星オンライン商店 >

信頼のできる業者の選び方を知る。また、電子ショッピングの便利さを知る。

注文した商品は無事届きます。

< 海王星サイバーショップ >

商品の延着に対しての対応方法を知る。

3週間たって注文してあったパソコンが届きます。

インターネットの通信販売を疑似体験して，どんなことに注意しなければならないか勉強しよう。

年 組 番 氏名

インターネットでの買い物の便利さはどんなことだろう
インターネットで買い物するとしたら，どんな心配がありますか。
実際に疑似体験してみましょう
下に，どんな操作をしたか順序よく記入してください。

天王星商店街に進む

順	画面の内容	操作した内容

ここで疑問や知りたいことがあったら書いてください。

--

問題商店の「どこが問題か？」を探る

あなたは，サイバー調査官です。問題のあるインターネット通販業者を調べる任務を持っています。
いま，水星電脳商店が問題であるという情報が入っています。どこが問題なのか，実際に手続きをしながら調べてください。調べて問題である点がわかったら，ここにその原因を書いてください。

水星電脳商店の問題レポート

--

サイバー調査官の調査レポート

今度は，どの商店が問題なのかわかりません。あなたが究明するのです。今までに訪問した商店以外の商店をひとつ選び，問題点を調べてください。

商店名

--

問題点のレポート

--

サイバー調査官から，一般市民に対して，インターネットで注意すべきことをアドバイスしてください。

--

最後に，この教材についてアンケートに答えてください。
(先生の指示に従う)

電腦商店街学習参考資料

この資料は教師が電腦商店街を用いた授業設計を行うための参考資料です。

各ショッピングサイトの学習の狙いや表示画面の概要を説明しています。

項目の見方

キャッチコピー：商店の広告内容

商品到着画面：注文確定後、商品が到着したシーンの画面デザイン

表示項目：訪問販売法で決められた表示項目で、表示する場合、○。表示しない場合、×

その他、表示内容

返品特約：学習の狙いと連動した表示内容

納品条件：返品特約と同じ

解説画面：商品到着画面からリンクされた解説画面

対応方法：商品到着画面からリンクされた対応方法を説明した文章画面

1. 雲隠れ (Mercury)

商店名	水星電脳商店
学習の狙い	代金を受け取って、雲隠れということがある。表示項目の確認、前払い（銀行振込 / 郵便振替）や代金引換（郵便局 / 宅配便）などは信用できる店の場合にのみ利用する事や、被害にあった場合の対処方法を知る。
想定する商品到着画面	1ヶ月たってもパソコンが到着しない
キャッチコピー	げきやす！ Mercuryの最新パソコン
商品到着画面	「ニューモデルパソコンを注文したのに、まだ届かないよ～ お金はとっくに払っているのに～」
表示項目	○業者名称 ×住所 ×電話番号 ×FAX 番号 ×代表者氏名 ○担当者氏名 ○返品特約 ○納品条件 ○注文確認画面 ○注文受付画面
返品特約	学習の狙いが雲隠れという事で、計画的な行為という事で、詳細な内容を表示
納品条件	この項目は無くても良いが、簡単に表示。振込確認後、1週間以内に発送
支払方法	前払い（銀行振込）
解説内容	業者が既に雲隠れして連絡できないことがあります。 また、業者に注文したパソコンの在庫が無く、納品が遅れている事があります。 信頼できる業者かどうか、業者名、住所、電話番号、代表者名、担当者名、商品の引き渡し時期、商品の返品可否と条件などを調べておきましょう。 前払いで支払う場合は、信頼できるお店を利用しましょう。
対応方法	連絡とれない場合は消費者相談窓口などに相談しましょう。 クレジットカードで支払う場合は、クレジット会社に相談してみましょう。 納品が遅れている場合は、もし、注文をキャンセルしたければ、キャンセルについて、表示項目の内容（特に納品条件や返品特約）を再確認して、業者に連絡しましょう。

2. 偽ブランド商品が届いた (Venus)

商店名	金星ネットウオーク商店
学習の狙い	表示項目の確認、前払い（銀行振込 / 郵便振替）や代金引換（郵便局 / 宅配便）などは信用できる店の場合にのみ利用する事や、被害にあった場合の対処方法を知る。
想定する商品到着画面	偽ブランドのノートパソコン用バッグが届いた
キャッチコピー	パリの有名ブランド VenusのノートPC用バッグ30%オフ
商品到着画面	チャックが壊れて、途中でひっかかっている。「何？このバッグ？ひどい！！偽ブランドだ！！」
表示項目	○業者名称 ×住所 ×電話番号 ×FAX 番号 ×代表者氏名 ○担当者氏名 ○返品特約 ○納品条件 ○注文確認画面 ○注文受付画面
返品特約	学習の狙いである偽ブランドという事で、詳細な表示は無し（返品は受け付けない事を表示）
納品条件	出荷時期を明確に表示
支払方法	代金引換（郵便局 / 宅配便） 前払い（銀行振込）
解説内容	この業者は連絡先が不明です。 信頼できる業者かどうか、注文する前に確認しましょう。 業者名、住所、電話番号、代表者名、担当者名などがわかり易く表示されているかなどが信頼の目安です。 前払いや代金引換で支払う場合は、信頼できるお店を利用しましょう。
対応方法	あきらかに偽ブランドなら詐欺（さぎ）なので、家族の人に相談しましょう。

3. 不良品が届いた(Mars)

商店名	火星オンラインショップ
学習の狙い	配達中の破損、最初から壊れている商品を買う店も考えられるので、表示項目の確認や支払い方法について気を付ける事、破損していた場合の対処方法を知る。
想定する商品到着画面	壊れたパソコンが届いた
キャッチコピー	安くて、親切
商品到着画面	電源を入れても画面は明るくならない。「なんで動かないの？トホッ」
表示項目	○業者名称 ○住所 ○電話番号 ○FAX 番号 ○代表者氏名 ○担当者氏名 ○返品特約 ○納品条件 ○注文確認画面 ○注文受付画面
返品特約	学習の狙いと連動し、初期不良は返品出来る事、そして速やかな対応が必要な事を明記する。
納品条件	納期を表示
支払方法	代金引換（郵便局／宅配便） 前払い（銀行振込／郵便振替）
解説内容	商品の配達中に壊れた場合や、最初から壊れている商品を送ってきた事などが考えられます。 交換できる場合もありますので、注文の時、業者名や住所、電話番号、担当者名、返品特約などを印刷しておきましょう。 前払いや代金引換で支払う場合は、信頼できるお店を利用しましょう。
対応方法	壊れている事がハッキリしたら、返品特約の内容を確認してから、業者に相談しましょう。返品が出来ないと書いてあっても、交換ができる場合があります。連絡がとれない場合は消費者相談窓口などに相談しましょう。もし、クレジットカードで支払う場合は、クレジットカード会社に連絡し、返金や保険などの相談をしましょう。

4. 注文数量よりも多い商品が届いた (Jupiter)

商店名	木星商店
学習の狙い	注文時の入力ミスや、業者のミスで数量が発注者が考えていた数量と違っているケースがある。注文画面のハードコピーを残しておくことや、返品についての契約内容を確認することを知る。
想定する商品到着画面	注文数量よりも多い数量のCD-Rが届いた。確認画面で、入力した数量より60多い数量を表示し、気が付かない場合。
キャッチコピー	パソコン買うなら、木星商店
商品到着画面	修正無しの場合：「あれっ？たくさんありすぎる。何枚注文したっけ？ おかしいぞ。」 修正した場合：「注文枚数の入力ミスに良く気が付きました。ごほうびにサイト君からキャラクターカードをあげます。」
表示項目	○業者名称 ○住所 ○電話番号 ○FAX 番号 ○代表者氏名 ○担当者氏名 ○返品特約 ○納品条件 ○注文確認画面 ○注文受付画面 ○入力した数量に1000を加えて表示 ○注文確認画面で修正可能
返品特約	学習の狙いが入力ミスには気を付ける事、もしミスした場合、返品できるかである。この店舗の場合、返品不可を明記。その他の項目も詳細に表示。 その他、キャンセルについても丁寧に表示する。
納品条件	期限を表示
支払方法	前払い（銀行振込／郵便振替） 代引（郵便局／宅配便） クレジットカード ビットキャッシュ ウェブマネー
解説内容	修正無しの場合：「あなたの入力ミスです。」 発注画面や注文内容の確認画面では「注文した商品か、数量は間違っていないか」必ず、内容に目をとおしましょう。 修正した場合：「よく数量の間違いに気が付いたね！ 共通：注文確認画面はプリントして残すようにしましょう。 業者名、住所、電話番号、代表者名、担当者名、商品の引き渡し時期、そして、

	特に商品の返品の可否と条件などを調べておく事が重要です。
対応方法	業者に連絡し、まちがって多く注文した枚数を引き取ってくれるか、返品についての内容を再確認してから、相談してみましょう。 一度、注文したら売買契約が成立した事になるので、簡単には注文をキャンセルできません。注文は慎重にしましょう。

5．納期遅れの連絡(Saturn)

商店名	土星百貨店インターネット通販部
学習の狙い	遅滞無く納品できない場合、メールなどでその事を連絡してくれる丁寧な業者の方が問題の発生は少ない事を知る。
想定する商品到着画面	業者に在庫が無く、納品が遅れるが、それで良いか問い合わせがあった
キャッチコピー	信頼の土星百貨店
商品到着画面	メールの画面「ご注文いただいた商品の発送は2週間後となります。それでも、ご注文いただけようでしたら、このメールの発信もとへ3日以内に注文の返信をお願いします。注文をキャンセルされる場合は返信は不要です。自動的にキャンセルされたものと処理します。」「そうか～遅れるのか～でも、やっぱり欲しいからメールを出そう」
表示項目	○業者名称 ○住所 ○電話番号 ○FAX 番号 ○代表者氏名 ○担当者氏名 ○返品特約 ○納品条件 ○注文確認画面 ○注文受付画面
返品特約	返品条件が不備(手続き、返品費用、返品 of 制限や条件が明記されていない)
納品条件	学習の狙いから、納期を明記し、遅れる場合はメールで知らせる事を明記。
支払方法	前払い(銀行振込/郵便振替) 代引(郵便局/宅配便) クレジットカード <u>ビットキャッシュ ウェブマネー</u>
解説内容	このように、業者は注文を受けて納品条件として表示した期間に発送できない場合は、注文した人にその事を連絡するようにしています。 連絡しない業者もいます。そのため、商品の引き渡し時期、商品の返品 of 可否と条件などを調べておきましょう。
対応方法	無し

6．注文した商品が届いた(Uranus)

商店名	天王星オンライン商店
学習の狙い	信頼のできる業者の選び方を知る。また、電子ショッピングの便利さを知る。
想定する商品到着画面	注文したプリンターが届いた。
キャッチコピー	楽しいお買物は天王星オンライン商店
商品到着画面	箱を開けながら、「べんりだな～いろいろなお店で信頼できそうなお店から、値段を比較して、一番安いお店で買ったんだもんね!!」
表示項目	○業者名称 ○住所 ○電話番号 ○FAX 番号 ○代表者氏名 ○担当者氏名 ○返品特約 ○納品条件 ○注文確認画面 ○注文受付画面
返品特約	学習の狙いと連動し、返品 of 可否と条件の詳細な表示
納品条件	明確な商品引き渡し条件の表示
支払方法	前払い(銀行振込/郵便振替) 代引(郵便局/宅配便) クレジットカード <u>ビットキャッシュ ウェブマネー コンビニ支払い</u>

解説内容	電子ショッピングはお店に行かなくても商品を24時間いつでも注文でき、操作が簡単で便利です。 いろいろなお店の値段を比較してから注文することもできます。しかし、値段だけでなく、そのお店が信用できるか判断してから利用しましょう。 判断材料は、そのお店の名前、住所、電話番号、代表者名、担当者名、商品の引き渡し時期、商品の返品可否と条件、支払方法などが見やすく表示されているかがポイントです。また、オンラインマークが表示されているかもポイントです。 支払いをクレジットカードで行う場合は暗号化の仕組み(SSLやSETという方式)を取り入れている業者の方が安心です。 クレジットカードでなく、プリペイドカード(ビットキャッシュやウェブマネーなど)で支払う方法もあります。この場合は個人情報を入力しなくて良いので安心です。
対応方法	無し

7. 商品の延着(Neptune)

商店名	海王星サイバーショップ
学習の狙い	3週間たって注文してあったパソコンが到着した。支払はこれからだが、返品したい場合、出来るか
想定する商品到着画面	商品の延着
キャッチコピー	安い! どこよりも安い!!
商品到着画面	4週間して注文していたパソコンが届いた。「今ごろ届いたって!! ニューモデルが発売されたばかりだ。返したいけど、受け取ってくれるかな?」
表示項目	○業者名称 ○住所 ○電話番号 ○FAX 番号 ○代表者氏名 ○担当者氏名 ×返品特約 ○納品条件 ○注文確認画面 ○注文受付画面 ○表示はされているが、商品によっては遅れる場合がある事を表示
返品特約	学習の狙いである商品の延着と連動し、返品特約の表示は無し -> 返品可能である事を学習する狙い
納品条件	学習の狙いである商品の延着と連動し、明確な商品引き渡し条件の表示はあるが、商品によってはお届けが遅れる場合がある事を明記する。
支払方法	前払い(銀行振込/郵便振替) 代引(郵便局/宅配便) クレジットカード <u>ビットキャッシュ</u> <u>ウェブマネー</u> コンビニ支払い
解説内容	業者によっては注文受付画面にいつ発送するか、書かれています。 納期や返品についての説明をよく読みましょう。 返品特約の表示が無い場合は訪問販売法第8条にしたがって返品可能とみなされています。 返品特約の表示があり、「返品不可」とあれば、返品できないと考えられます。しかし、届いた商品が壊れていたりして完全でなければ、その他の法律をもとに返品できる可能性があります。
対応方法	納品の時期についての表示が無い場合、最初に業者に問い合わせしましょう。 このように、納品予定日をすぎて商品が届いた場合はまずは業者に返品の相談をしましょう。その結果、どうしても返品できないならば家族の人に相談し、消費者相談室などに相談するのも一つの方法です。

以上