

## ブログはなぜ炎上するのか？

ここは第一高校の職員室。イトウ先生は何やら深刻な顔をしています…。



マスタ先生、相談させていただきたいことがあるんです…。



はい、なんでしょう？

イトウ：うちのクラスの生徒の中に、最近ブログをはじめた者がいるんですが、そのブログが炎上しているんですよ。何とかしてやりたいんですが、炎上って実はどういうことなのかよくわからなくて…。コメントがたくさんつくことですか？

マスタ：「**ブログ炎上**」とは、**ブログのコメント欄に批判・誹謗中傷の書き込みが殺到すること**ですよ。そのブログのアドレスがわかりますか？

イトウ：これです。行列に割り込みしたと書いて、批判が殺到しています。

2009年8月14日

### 遊園地で大はしゃぎ♪

今日は朝から高校の友達とシルランドに行ってきたよ！一番人気のジェットコースターはすごい行列だったけど、気弱そうな人を見つけて、その人の前に割り込んだら笑った(笑) また行きたいな～！

この記事へのコメント

- 1. USJ… 2009年8月15日  
こういうことはあんまり書かない方がいいよ。
- 2. 名無し… 2009年8月15日  
最低！常識ないやつはシルランド行くな
- 3. 名無し… 2009年8月15日  
バカ発見♪
- 4. ランド… 2009年8月15日  
朝からシルランドってことは第一高校？
- 5. しい… 2009年8月15日  
自分が同じことされたらどう思うの？
- 6. 名無し… 2009年8月15日  
噂のブログはここですか～。確かにアホですな

ブログが炎上すると、騒ぎによって誹謗・中傷をおこなう者、個人情報を探ろうとする者もあらわれることがある。

マスタ：迷惑行為はすべきでないし、ましてやブログに書くべきではありませんね。多くの方はブログを友達に話す感覚で気軽に書いていて、失言をしてしまうようですが、事の大きさによっては、本人が社会的制裁を受け、責任者が謝罪しなければならないこともあるんですよ。

イトウ：うちの生徒がブログで問題発言をしたことで、校長先生が謝罪する事態もありうるということですね。怖いなあ。この生徒にきちんと指導しておきます。ほかのブログが炎上するのも、この生徒と同じような理由からですか？

マスタ：炎上するにはいろいろな理由がありますが、多いのは「犯罪・迷惑行為の自慢」「失言」「微妙な問題について片側からの断定的な意見を述べる」などですね。

イトウ：ブログが全世界に公開されていることを忘れないようにしないとイケませんね。書く内容に注意したうえでブログを炎上させないためには、どうしたらいいんでしょうか？

マスタ：ブログにコメント欄を設けないという手段は有効ですね。ただ、コメント欄での訪問者との交流がブログの醍醐味でもあるので、それが無いのは寂しいかもしれません。また、ブログ自体にコメント欄がなくても、問題の文章が2ちゃんねるなどの巨大掲示板に転載されて、そこでブログ炎上と同じ状態(=祭り)になる可能性はあります。

イトウ：ブログを炎上させないためには、そもそもブログを書かないのが一番かもしれませんね(笑)。気軽にはじめられるのがブログの利点の1つですが、情報モラルをきちんと学んで、ネット社会で適切に振舞う自信がつき、炎上にも対処する覚悟をもってからはじめた方がよさそうですね。



## 主な炎上理由と実際にあった例

※例はプライバシーに配慮して内容を一部改変しています。

### 犯罪自慢 犯罪・暴力行為、モラルに反する行為などを自慢げに書く。

例：大学生が、自分と事故を起こしかけた車の運転手に土下座させ、車のパーツを破壊したと書いた。  
例：高校生が、ゲームを違法にダウンロードし、友人にも配ったと書いた。

### 不適切な発言 自分と立場の違う人を見下すなど、他人を不愉快にさせる発言などをする。

例：評論家が、居酒屋で知り合った期間労働者について「彼らは自分の勤めている会社名を漢字で書けるのか」と書いた。  
例：学生が、インドのホームレスの子どもに対して「こじきのくせに（食べ物を受け取らなかった）」と書いた。

### 微妙な問題に触れる 意見の分かれるデリケートな問題について、片側からの意見を述べる。

例：有名人が、天皇家の跡継ぎ問題について書いた。  
例：スポーツ選手が、判定に疑惑のあるボクシング試合の勝者に対して「おめでとう」と書いた。

### 嘘ややらせがばれる 嘘を書く。お金をもらって記事を書いているのに、そのことを隠す。

例：有名ブロガーの記事に嘘が多いことが発覚した。  
例：企業の社員が、無関係のふりをして、自社製品の宣伝ブログをつくっていた。

### 誤解を受ける発言 本人に悪気はないが、誤解を受ける発言やきわどい発言をする。

例：アイドルが、ある殺人事件について「犯人は被害者の父親だと思う」と書いた。  
例：お笑い芸人が、覚醒剤でつかまったタレントを擁護するような文章を掲載した。

### 嫌がらせ・悪意 本人に落ち度はないのに、逆恨みした人や悪意ある他人が荒らす。

例：女優が、ある役を演じたいと書いたら、原作のファンから批判された。  
例：お笑い芸人が、ある殺人事件に関わっていたと事実無根の噂を広められた。



## 炎上してしまった時の対処法 5箇条

### その1 「批判に目を通し、炎上の原因を究明する」

ブログが炎上するのは、本人の書いた内容に問題があるケースが多いので、まずはその批判にきちんと目を通す。批判的なコメントの中にはただの誹謗中傷もあるが、本人のためを思っている苦言もある。本人が直接読むのが辛い場合は、他人に目を通してもらい、柔らかい表現でその内容を伝えてもらうのがよい。

### その2 「訂正・削除をおこなう」

自分の記事に問題があるとわかった場合、これ以上目目に触れないように、対象記事はすぐに削除もしくは訂正する。（謝罪を伴わなければ、削除行為が「逃亡」と非難されることもある。）記事自体を削除しても、一度アップロードされた文章はネット上のどこかにデータが残っている可能性が高いので、完全に痕跡を消すことは困難であることも忘れてはいけない。

### その3 「迅速に謝罪する。弁解はしない」

謝罪は即おこなった方がよい。過去には、炎上に際して素直に謝ったタレントに応援メッセージが殺到し、好感度が急上昇した例もあった。謝罪する際には、弁解はできるだけしない方がよい。下手に弁解したり、反論の文章を載せてしまうと「燃料投下」となり、さらに激しく炎上する恐れがある。

### その4 「周囲に配慮する」

ブログに個人情報を載せている場合、学校やバイト先などにも非難の電話（電凸）がかかることがある。個人情報とそれに結びつきそうな情報は最初から出さないのが一番だが、もう出してしまう場合は、炎上しはじめた段階ですべて削除する。※「その2」でも指摘したように、元の情報を消しても、ネットのキャッシュやアーカイブから再構築される可能性はある。炎上が大規模になると相互リンクしているブログにも飛び火することがあるため、相互リンクは外す。

### その5 「自分のブログについて見つめ直す」

炎上したブログはほかの記事も徹底的に読み込まれるので、ほかにも批判の対象となりそうなきわどい記事があったら削除・訂正しておく。しばらく様子を見ても炎上がおさまらない場合は、コメント機能の停止、ブログ自体の移転もしくは閉鎖などを検討する。



新しい学習指導要領を知る

# 新学習指導要領解説における ICT 活用

新しい高等学校学習指導要領の解説が公表されはじめています。現在公表されている「総則」「数学」「理科」「保健体育」「芸術」の解説のうち、ICT活用教育に関する部分を抜粋しました。

学習指導要領での記述

対応する部分の解説

## 【総則】

### 第5款 教育課程の編成・実施に当たって配慮すべき事項

5(6) 各教科・科目等の指導に当たっては、教師間の連携協力を密にするなど指導体制を確立するとともに、学校や生徒の実態に応じ、個別指導やグループ別指導、繰り返し指導、教師間の協力的な指導、生徒の学習内容の習熟の程度等に応じた弾力的な学級の編成など指導方法や指導体制を工夫改善し、個に応じた指導の充実を図ること。

5(6) 例示されているもののほかにも、コンピュータ等の教育機器の活用、課題学習の工夫など、生徒の実態や指導の場面に応じ、適切に対応していく必要がある。

5(10) 各教科・科目等の指導に当たっては、生徒が情報モラルを身に付け、コンピュータや情報通信ネットワークなどの情報手段を適切かつ実践的、主体的に活用できるようにするための学習活動を充実するとともに、これらの情報手段に加え視聴覚教材や教育機器などの教材・教具の適切な活用を図ること。

5(10) 必修教科・科目である共通教科情報科は、情報に関する科学的な見方や考え方を養うとともに、社会の中で情報や情報技術が果たしている役割や影響を理解させ、社会の情報化の進展に主体的に対応できる能力と態度を育てることを目標としており、高等学校における情報教育の中核を担うこととなる。しかし、コンピュータや情報通信ネットワークなどの活用を含む情報活用能力の育成は、共通教科情報科だけで行えばよいのではなく、他の各教科・科目や総合的な学習の時間、特別活動においても積極的に実施していくことが必要である。  
(中略)  
一方、インターネット上での誹謗中傷やいじめ、インターネット上の犯罪や違法・有害情報の問題を踏まえ、情報モラルについて指導することが必要である。

5(11) 学校図書館を計画的に利用しその機能の活用を図り、生徒の主体的、意欲的な学習活動や読書活動を充実すること。

5(11) 学校図書館は、学校の教育活動全般を情報面から支えるものとして、図書その他学校教育に必要な資料やソフトウェア、コンピュータ等情報手段の導入に配慮するとともに、ゆとりのある快適なスペースの確保、校内での協力体制、運営などについての工夫に努めなければならない。  
(中略)  
また、コンピュータや情報通信ネットワークの活用により、学校図書館と公立図書館等との連携も一層進めやすくなり、より活発な調査・研究や探究活動を推進することにもつながる。

5(14) 学校がその目的を達成するため、地域や学校の実態等に応じ、家庭や地域の人々の協力を得るなど家庭や地域社会との連携を深めること。また、高等学校間や中学校、特別支援学校及び大学などとの間の連携や交流を図るとともに、障害のある幼児児童生徒などとの交流及び共同学習や高齢者などとの交流の機会を設けること。

5(14) 学校同士の交流としては、例えば、近隣の学校と学校行事、部活動、ボランティア活動などを合同で行ったり、自然や社会環境が異なる学校同士が相互に訪問したり、コンピュータや情報通信ネットワークなどを活用して交流したり、特別支援学校などとの交流を図ったりすることなどが考えられる。これらの活動を通じ、学校全体が活性化するとともに、生徒が幅広い体験を得、視野を広げることにより、豊かな人間形成を図っていくことが期待される。

## 【数学】

### 第1節 改訂の趣旨

3(1) 高度情報通信社会の進展する現代では多くの問題が数学的に整理されコンピュータの活用によって解決されており、数学の果たしている役割は極めて大きい。そのため、数学教育でコンピュータなどを積極的に活用することも重要である。

### 第2款 各科目

#### 第1 数学 I

#### 2(3) 二次関数

二次関数とそのグラフについて理解し、二次関数を用いて数量の関係や変化を表現することの有用性を認識するとともに、それらを事象の考察に活用できるようにする。

ア 二次関数とそのグラフ

ア 二次関数のグラフについては、関数  $y=ax^2$  のグラフの平行移動を扱った後で、 $y=a(x-p)^2+q$  の形に変形し、グラフの対称軸(直線  $x=p$ ) や頂点  $(p, q)$  に着目して、関数  $y=ax^2$  のグラフとの位置関係を調べたり、コンピュータなどを活用して様々なグラフをかき、その特徴を帰納的に見いだしたりする活動が考えられる。

#### 2(4) データの分析

統計の基本的な考えを理解するとともに、それを用いてデータを整理・分析し傾向を把握できるようにする。

ア データの散らばり

イ データの相関

2(4) 統計の用語の意味やその扱いについて理解させるとともに、例えば表計算用のソフトウェアや電卓も適宜用いるなどして、目的に応じデータを収集・整理し、四分位数、四分位範囲、四分位偏差、分散、標準偏差、散布図及び相関係数などに着目させ、データの傾向を的確に把握することができるようにする。

<p>第3 数学Ⅲ</p> <p>2(1) 平面上の曲線と複素数平面 平面上の曲線がいろいろな式で表されること及び複素数平面について理解し、それらを事象の考察に活用できるようにする。</p> <p>ア 平面上の曲線</p> <p>(7) 直交座標による表示 (4) 媒介変数による表示 (9) 極座標による表示</p>	<p>ア(7) 双曲線がその中心から遠ざかるにつれて、次第に一定の直線に接近していく様子をコンピュータなどを用いて確認させることが考えられる。</p> <p>(4) 曲線を描画する際、媒介変数による表示は有用であり、そのよさの理解を深めるため、[内容の取扱い]の(1)にあるように、コンピュータなどを活用して曲線をかき、それを観察する。</p> <p>(9) コンピュータなどを用いて極方程式で表された曲線をかき、曲線と極方程式との関係について理解させる。</p>
<p>第5 数学B</p> <p>2(1) 確率分布と統計的な推測 確率変数とその分布、統計的な推測について理解し、それらを不確定な事象の考察に活用できるようにする。</p> <p>ア 確率分布</p> <p>(7) 確率変数と確率分布 (4) 二項分布</p> <p>イ 正規分布</p> <p>ウ 統計的な推測</p> <p>(7) 母集団と標本 (4) 統計的な推測の考え</p>	<p>2(1) これらの内容については理論的な扱いに深入りせず、具体的な例や作業を通して確率分布の考えや統計的な推測の考えを理解させるようにする。例えば、二項分布が正規分布で近似されることなどの数理的現象については、コンピュータなどを用いて直観的に理解できるようにすることが考えられる。</p> <p>ウ(7) 「標本を用いて母集団の傾向を推測できることを知ること」とは、乱数表やコンピュータなどで作った擬似乱数などを用いて実際に標本を抽出するなどの具体的な活動を通して、標本のもつ傾向から母集団のもつ傾向が推測できることの理解に重点を置くことを表現したものである。</p> <p>(4) 母平均の信頼区間の意味を生徒に理解させるために、幾つもの標本を抽出し、標本平均を計算することが考えられる。その際、コンピュータなどを積極的に活用させるようにする。</p>
<p>第6 数学活用</p> <p>2(1) 数学と人間の活動 数学が人間の活動にかかわってつくりだされてきたことやその方法を理解するとともに、数学と文化とのかかわりについての認識を深める。</p> <p>ア 数や図形と人間の活動 イ 遊びの中の数学</p>	<p>ア コンピュータの出現は、実験による帰納的な発見や、概念や関係の視覚化を可能にするなど、数学の研究の方法の幅を広げた。すなわち、コンピュータは、数学の発展に貢献するとともに、数や図形にかかわる人間の活動に変化をもたらしていると言える。このことを体験的に理解させるために、コンピュータを活用して図形の性質を考察させることなどが考えられる。その際、図形の性質を予想し、それを平面幾何に関するソフトウェアなどを利用して確かめ、その性質が成り立つ理由を探るといった一連の過程を体験させることが大切である。</p>
<p>2(2) 社会生活における数理的な考察 社会生活において数学が活用されている場面や身近な事象を数理的に考察するとともに、それらの活動を通して数学の社会的有用性についての認識を深める。</p> <p>ア 社会生活と数学 イ 数学的な表現の工夫 ウ データの分析</p>	<p>この活動については、理論的な厳密性を追求するよりも、コンピュータやグラフ表示などができる電卓、情報通信ネットワークなどを積極的に利用し、生徒の実態に応じた柔軟な指導を行うようにする。</p>
<p>3(1) この科目の指導に当たっては、数学的活動を一層重視し、身近な事例を取り上げるなど生徒の主体的活動を促すとともに、コンピュータなどを積極的に活用した学習が行われるよう配慮するものとする。</p> <p>(2) 内容の(1)のアについては、数学における概念の形成や原理・法則の認識の過程と人間の活動や文化とのかかわりを中心として、数学史的な話題及びコンピュータを活用した問題の解決などを取り上げるものとする。</p>	<p>3 知識基盤社会において求められる、数学を活用する態度には、コンピュータやグラフ表示などができる電卓、情報通信ネットワークなどを適切に活用して数学的活動を進めることが含まれており、この観点からも、この科目では、これらを積極的に活用した学習がなされるように配慮しなければならない。</p>
<b>【理科】</b>	
<p>第2款 各科目</p> <p>第1 科学と人間生活</p> <p>2(3) これからの科学と人間生活 自然と人間生活とのかかわり及び科学技術が人間生活に果たしてきた役割についての学習を踏まえて、これからの科学と人間生活とのかかわり方について考察させる。</p>	<p>2(3) 指導に当たっては、情報の収集・検索、結果の集計・処理、発表などにコンピュータや情報通信ネットワークの適切な活用を図ることが大切である。</p>
<p>第2 物理基礎</p> <p>2(2) 様々な物理現象とエネルギーの利用 様々な物理現象を観察、実験などを通して探究し、それらの基本的な概念や法則を理解させ、物理現象とエネルギーについての基礎的な見方や考え方を身に付けさせる。</p> <p>イ 波</p> <p>(7) 波の性質 (4) 音と振動</p>	<p>イ(4) うなりの学習においては、合成波の振動の形をコンピュータやオシロスコープで調べたり、波の重ね合わせを作図したりすることが考えられる。</p>

<p>第2 物理基礎            第3 物理  第4 化学基礎            第5 化学  第6 生物基礎            第7 生物  第8 地学基礎            第9 地学</p> <p>3 (1) 内容の構成及びその取扱いに当たっては、次の事項に配慮するものとする。  イ 「探究活動」においては、各項目の学習活動と関連させながら観察、実験を行い、報告書を作成させたり発表を行う機会を設けたりすること。また、その特質に応じて、情報の収集、仮説の設定、実験の計画、実験による検証、実験データの分析・解釈、法則性の導出などの探究の方法を習得させるようにすること。その際、コンピュータや情報通信ネットワークなどの適切な活用を図ること。</p> <p><b>第3款 各科目にわたる指導計画の作成と内容の取扱い</b>  2 (4) 各科目の指導に当たっては、観察、実験の過程での情報の収集・検索、計測・制御、結果の集計・処理などにおいて、コンピュータや情報通信ネットワークなどを積極的かつ適切に活用すること。</p>	<p>解決すべき課題についての情報の収集・検索、計測・制御、結果の集計・処理などにおいて、コンピュータや情報通信ネットワークなどの効果的な活用を図る。なお、情報の収集・検索を行う場合には、情報源や情報の信頼度について検討を加え、引用の際には引用部分を明確にするよう指導する。</p> <p>2 (4) 科学的な見方や考え方を養うために、コンピュータや情報通信ネットワークなどの積極的かつ適切な活用は効果的である。例えば、情報の収集・検索については、研究機関が公開している最新のデータや専門的なデータの利用によって研究対象を広げ、より発展的な取組ができるようになる。計測・制御については、センサとコンピュータを用いた自動計測によって、精度の高い測定や多数のデータの取得を行うことができるようになる。結果の集計・処理については、データを数値化し、工夫したグラフの作成によって、類似性や規則性の発見、法則の導出を容易にすることができるようになる。また、観測しにくい現象などは、シミュレーションを利用することが有効である。なお、情報通信ネットワークを介して得られた情報は適切なものばかりでないことに留意し、報告書の作成や研究発表が観察や実験結果に基づいたものとなるよう指導することが大切である。</p>
<b>【保健体育】</b>	
<p><b>第3款 各科目にわたる指導計画の作成と内容の取扱い</b>  2 各科目の指導に当たっては、その特質を踏まえ、必要に応じて、コンピュータや情報通信ネットワークなどを適切に活用し、学習の効果を高めるよう配慮するものとする。</p>	<p>2 「体育」においては、主として、体育理論の学習における情報の収集や体力に関するデータの処理、分析など、「保健」においては、課題学習等における情報通信ネットワーク等の活用や学習に関連する統計図表等の作成などが考えられる。なお、運動の実践では、補助的手段として活用するようにし、活動そのものの低下を招かないよう留意する。</p>
<b>【芸術】</b>	
<p><b>第2款 各科目</b>  第4 美術Ⅰ  2A(3) 映像メディア表現  ア 感じ取ったことや考えたこと、目的や機能などを基に、映像メディアの特性を生かして主題を生成すること。  イ 色光、視点、動きなどの映像表現の視覚的要素を工夫して表現の構想を練ること。  ウ 意図に応じて映像メディア機器等の用具の特性を生かすこと。  エ 表現方法や編集を工夫して表現すること。</p>	<p>2A(3) 中学校美術科との関連を考慮し、写真、ビデオ、コンピュータなどの映像メディアの特性を生かし、感性を働かせて、感じ取ったことや考えたこと、目的、機能などを基に主題を生成し、映像表現の視覚的要素を生かした表現方法や編集を工夫し表現する能力を育成することをねらいとしている。  (中略)  「感じ取ったことや考えたこと」を基にした表現の指導では、人やもの、出来事などから感じ取ったこと、自己の考えや心の世界などを、映像メディアの特性を生かして表現する自己表現の能力の育成を目指している。例えば、写真で自己の思いや感動を表現したり、想像力を働かせてコンピュータで空想の世界を描いたりすることなどが考えられる。  また、「目的や機能」を基にした表現の指導では、映像メディアの特性を生かし、情報を視覚化し美しくかつ分かりやすく伝えるためのビジュアル・コミュニケーション等の能力の育成を目指している。例えば、視覚的なプレゼンテーションのための映像表現、インタラクティブなウェブページの作成などが考えられる。  指導に当たっては、なぜ映像メディア機器を用いるのかを十分検討し、機器等の特性を生かした題材を工夫することが重要である。  (中略)  また、映像メディア機器は、様々な素材や画像、情報等を瞬時に取り込むことができるなどの特性がある。そのため、これらの特性を効果的に活用するとともに、生徒が主題に合った素材や資料を選択することができる感性や判断力を養うことが大切である。</p>
<p>第5 美術Ⅱ  2A(3) 映像メディア表現  ア 自然、自己、社会などを深く見つけ、映像メディアの特性を生かして主題を生成すること。  イ 映像表現の視覚的要素などの効果を生かして創造的で心豊かな表現の構想を練ること。  ウ 主題に合った表現方法を工夫し、創造的に表現すること。</p>	<p>ア 指導に当たっては、写真やビデオなどがもつ写実性や記録性、コンピュータやインターネットなどがもつ画像や映像の加工・編集、情報の発信・交流などの特性を理解できるようにすることが大切である。  ウ 指導に当たっては、デジタルカメラで撮影してコンピュータで調子を整えたり、組写真にしたりして表現意図を明確にする写真表現、プロジェクターやいろいろな色の照明機材などを使って室内や屋外の空間にイメージを映し出す表現など、映像メディア表現の多様性と柔軟性を効果的に生かした創造的な表現を追求させることが重要である。</p>

昔は「PC ゲーム」といえば一人でコンピュータを相手にするものでしたが、現在ではネットワーク技術の発達によって、別の場所にいる他人と一緒にプレイすることが可能となっています。そういったゲームは「オンラインゲーム」とよばれます。オンラインゲームは通常のゲームより依存性が高いといわれますが、どうしてなのでしょう。

### 【オンラインゲームとは?】

オンラインゲームは、ネットゲーム(略してネトゲ)ともよばれます。ネットを利用したPCあるいはゲーム機用のゲームで、同時刻に接続しているユーザどうし(数百~数千人)が出会い、一緒にイベント(モンスター退治や宝探しなど)をこなして楽しめます。料金体系は主に、「月額課金タイプ」と、「アイテム課金タイプ(=プレイ自体は無料だが、有料のアイテムを買わないと楽しめない)」の2種類です。有名なゲームとしては『ラグナロクオンライン』『リネージュ』などがあります。

### 【オンラインゲームの依存性】

オンラインゲームには依存性があります。熱中し過ぎて社会生活が成り立たなくなった人は「ネトゲ廃人」とよばれます。海外では、長時間プレイによる死亡事故も数件起きています。はまってしまう原因としては、「ゲームのキャラに自分を重ね合わせやすく、キャラのレベルが上がると非常に満足感が得られること」「ゲームに終わりがなく」「ゲーム上で他人とコミュニケーションが取れるので、長時間プレイしていても孤独感がないこと」「他人との協力プレイなので、自分が抜けると他人に迷惑がかかるという責任感が生じること」などが挙げられます。

### 【オンラインゲームプレイ時の注意点】

オンラインゲームに潜む落とし穴は、「はまりすぎる」と以外にもいくつかあります。たとえば、アイテムを現実のお金で他人と売買する際に金銭トラブルになることや、レベルアップや仮想通貨稼ぎをするために、ゲームのサーバに不正アクセスをして法に抵触することなどがよく問題となっています。いずれにせよ、「節度を守った利用」がトラブルの防止策として重要です。

## 第一学習社からのご案内

### 「全国理科教育大会 三重大会」レポート

2009年8月5日から7日までの3日間、三重大学において、平成21年度全国理科教育大会・第80回日本理化学協会総会が開催されました。「全国理科教育大会」は、おもに物理・化学を担当する高等学校の先生方が所属する「日本理化学協会」が主催する研究発表の場です。

#### ■研究協議

大会中日の6日には「研究協議」が開催され、全国より参加された先生方による実践報告や意見交換がおこなわれました。「研究協議」には6つの分科会が設定され、それぞれのテーマに沿って、全国の先生方による取り組みが発表されました。満席で立ち見が出るほど盛況だった分科会もあり、発表に対して質問や意見交換が活発におこなわれていました。

理科教育においては「実際に見る」「実際に体験すること」を、多くの先生方が重視しておられることをあらためて認識させられました。そのための「実験」「観察」「実体験」をいかに効果的に効率的におこなうか、実験的なものもふくめてさまざまな工夫がされています。

#### ■科学の広場

6日の「研究協議」や7日の「研究発表」とあわせて、「科学の広場」が開催されました。今回の「科学の広場」では、20以上の団体(高校生の部活もありました)や企業等による研究発表や製品の展示などがおこなわれました。

弊社では、先生方が授業でおこなう「実験」「観察」を支援するための製品として『化学デジタル動画 Navi』『生物デジタル動画 Navi』の展示・実演をおこないました。



展示の様子

製品のご案内が中心ですが、多くの先生方と直接お話できる機会です。学校におけるICT機器の利用の現状、授業における動画素材の活用状況や、製品に対する要望など、以下のような多数の貴重なご意見をうかがうことができました。

学校で高校生にマルチメディア教材を見せるような環境は整っていますか？

- 普通教室にはないが、理科実験室や理科講義室にはある。
- DVDプレーヤならあるが、PCで見せる環境はない。
- コンピュータ室は「情報」が使うので、「理科」では使えない。

マルチメディア教材を授業で使うとすれば、どんな場面ですか？

- できるだけ実際の実験を見せてあげたいが、準備に時間がかかるものについては映像も利用したい。
- 安全のためにも映像を利用したい。でも、危険でなければ化学じゃない(笑)。
- 一瞬で終わる現象は見落としやすいから、実際の現象を見せる前後に映像を見せて、見るべきポイントを予習、復習させると効果があると思う。

マルチメディア教材には、どんなことを求めますか？

- 簡単にはできない実験を見せてあげたい。
- 波動や電子、原子の実験が見せにくいので、そのような分野の充実を期待する。
- 単に現象を見せるだけではなく、パラメータを変化させて現象がどうかわるかを確認できるシミュレーションがよい。

#### ■おわりに

次回平成22年度全国理科教育大会は、島根大学松江キャンパスにおいて、2010年8月4~6日の日程で開催されます。



知識

PCに一瞬でロックをかける方法▶▶席を立つときに、パソコンに一瞬でロックをかけるWindowsのショートカットキーがあります。それは「Windowsキー+L」です。※WindowsXPより対応。ロックを解除する時は「Ctrl+Alt+Delete」でできます。

ポイントで  
おさえる!

# Excel 応用講座

最終回

「VLOOKUP 関数」をしよう

タナカ先生は Excel の初級者ですが、仕事の能率を上げるためにこれから中級技も少しずつ覚えていこうと思っています。さて今回はどんな中級技に取り組むのでしょうか。

※操作手順は、Microsoft Excel2003 を例としています。



タナカ先生

タ…タナカ先生 マ…マスタ先生

タ：出席番号で座席表を作ってるんだけど、名前を入力するのが大変なのよ。出席番号を入れただけで、名前も表示できるような関数ないかしら？

マ：その目的にぴったりな、「VLOOKUP」という関数がありますよ。対応するデータを呼び出してくれる関数なんです。

タ：是非使ってみたいわ。どうすればいいの？

マ：まずは出席番号と名前に対応表を作ってください。それから、名前を呼び出して入力したいセルをクリックして、「挿入」→「関数」と進み、出てきた画面で「関数の分類」から「検索/行列」を選び、「関数名」から「VLOOKUP」を選んで、OK をクリックしてください。

タ：今度は「関数の引数」っていう画面が立ち上がったようだけど？

マ：はい、この画面でどの対応表からどのデータを取り出してくるのかを指定します。「検索値」は、出席番号のセルを指定してください。「範囲」は、対応表の範囲をドラッグで指定してください。「列番号」は、対応表で取り出すデータが左から何列目か指定します。先生の作った表では左から2列目に名前があるので、2とします。「検索の型」は FALSE と入力してください。これは完全に一致するものを探すという意味です。

タ：了解。これで OK をクリックすると…生徒の名前が呼び出されたわ！他のセルにもこの数式をコピーしとくわね。



A	B	C	D	E
1	アサイ			
2	イトウ			
3	ウエダ			
4	オザキ			
5	カワムト			
6	クボ			

①出席番号と名前の対応表を作成する。

②名前を入力したいセルをクリックし、メニューバーの「挿入」から「関数」に進む



③「関数の分類」から「検索/行列」を選び、「関数名」から「VLOOKUP」を選んで、OK をクリックする。



④検索値…出席番号の入っているセルを指定  
範囲…対応表の範囲をドラッグで指定  
列番号…対応表で取り出すデータが左から何列目か指定  
検索の型…FALSE と入力  
全ての指定ができれば OK をクリックする。

## 授業に役立つフリーソフト

### Force Recycle Bin

動作環境：Windows 2000/XP

著作権者：Kawai

URL：<http://kwikwi.cocolog-nifty.com/blog/>

エラーメッセージが出て、削除できないファイルも強制削除ができるソフトウェア。消したいファイルを実行ファイルかショートカット（ドクロマークのごみ箱）にドラッグ&ドロップすることで、削除できる。

### Windows Live Writer

動作環境：Windows XP/Vista/7

著作権者：マイクロソフト

URL：<http://download.live.com/writer/>

ブログの投稿と編集をおこなうことができるソフトウェア。マイクロソフトが提供する ASP サービスである、Windows Live のアプリケーションの1つである。

## Key Words

### CAPTCHA (キャプチャ)

ブログのコメントの宣伝投稿などを防ぐためにとられている、認証方法の1つ。人間には判別できるけれども、コンピュータには判別が難しいもの（ゆがんだ文字などの画像）を正しく入力することで、人間の投稿であることが確認できるようになっている。

### Bing (ビング)

マイクロソフトが提供する検索エンジン。2009年6月3日に米国とカナダでサービスが開始され、日本でもベータ版が提供されている。正式版では、「ショッピング」「旅行」「健康」「地域情報」の4分野で、利用者の意図に近い検索結果が表示されるようになっている。日本では Q&A サイトとの統合が予定されるなど、国の状況に応じた技術開発も大きな特徴である。

### ASP (エーエスピー)

正式名称は、「Active Server Pages」。利用者からの要求に応じて、ウェブサーバ上で動的にウェブページを生成する技術。Windows 環境であれば無料で利用でき、データベースとの連携も容易なことから、現在多くのウェブサイトで採用されている。

ed-ict

2009 vol.10 2009年9月14日発行

発行所 第一学習社 発行者 松本 洋介

東京：〒102-0082 東京都千代田区一番町15番21号 Tel 03-5276-2700

大阪：〒564-0044 吹田市南金田2丁目19番18号 Tel 06-6380-1391

広島：〒733-8521 広島市西区横川新町7番14号 Tel 082-234-6800

「ed-ict」は、コンテンツごとに情報を更新するウェブマガジンにリニューアルします！

これからも「ed-ict」をよろしくお願ひします。

<http://www.daiichi-g.co.jp/ed-ict/>