

# 1章 情報で問題を解決する

マウス	コンピューターで画面を操作する入力デバイス。
コンピュータ	情報処理を行う機械。データを処理・制御する。
アイコン	図やマークなどで表されるシンボル。
パスワード	認証のための秘密の文字列。
データ	情報を表す数字や文字列などの集まり。
メディア	情報を伝達する手段や媒体。例：テレビ、ラジオ、新聞など。
メディアリテラシー	メディアを理解し、情報を批判的に評価する能力。
記録メディア	データを保存するための媒体。例：ハードディスク、USBメモリ。
伝達メディア	データを送受信するための媒体。例：インターネット、電話線。
表現メディア	アイデアや情報を表現するための媒体。例：絵画、音楽、映画。
情報	データや事実の集まり。意味を持ち、意思決定に役立つ。
問題解決	課題や状況に対して解決策を見つけるプロセス。
発想法	問題解決や創造性を促進する考え方や手法。
ブレインストーミング	アイデアを自由に出し合うアイデア創出手法。
マインドマップ	アイデアや情報を視覚的に整理する手法。
KJ法	問題解決や意思決定のための手法。重要な要因を整理する。
情報モラル	情報を適切に使用し、他者や社会に配慮する倫理観。
ながら使用	複数の作業を同時に行うこと。例：音楽を聴きながら勉強する。
フィルタリング	不要な情報を除去し、必要な情報を選別する処理。
特定商取引に関する法律	ネット上での商取引に関するルールや法律。
不正アクセス禁止法	コンピューターへの不正なアクセスを禁止する法律。
個人情報	個々の人に関する情報。氏名や住所など。
GPS	衛星を利用して位置情報を特定するシステム。
ジオタグ	写真や動画などに位置情報を付与する機能。
ソーシャルエンジニアリング	人間心理を操り、情報を不正に入手する手法。
なりすまし	他人になりすまして不正行為を行うこと。
フィッシング	偽のウェブサイトやメールを使って個人情報を詐取する手法。
不正アクセス	権限を持たない者がシステムに侵入すること。
ID	識別子。個々の人や物事を識別するための記号。
ネットいじめ	インターネット上で他者を傷つける行為。

炎上	ネット上での論争や批判が拡大し、大きな騒動になること。
S M T P	電子メールの送信プロトコル。
コミュニケーション	情報や意見を伝え合うこと。
産業財産権	企業が持つ特許や商標などの権利。
知的財産権	知識や創造物に対する権利。著作権や特許が含まれる。
著作権	創作物を保護する権利。無断での複製や利用を制限する。
著作物	著作権法によって保護される書籍、音楽、映像などの作品。
著作権法	著作物を保護する法律。作者の権利を定める。
イメージ用	写真や画像など、視覚的な情報のためのもの。
著作権（財産権）	著作物を財産として所有する権利。
著作者人格権	著作者が保有する作品に対する人格的権利。
3 D プリンタ	3次元の物体を造形するためのプリンタ。
バーチャルリアリティ	仮想空間によって現実と同様の体験を提供する技術。
拡張現実	現実の環境にデジタル情報を重ね合わせる技術。
I C チップ	集積回路を基盤とした電子部品。ICカードなどに使用される。
電子マネー	電子データとしての通貨を用いた決済システム。
人工知能	機械が人間のような知能を持つ技術。
A L	人工知能。人間の知能を模倣した技術。
U S B メモリ	USB接続の小型のデータ記憶装置。
テクノストレス	テクノロジーによって引き起こされるストレス。
ネット依存	インターネットに過度に依存する状態。
サイバー犯罪	インターネットやコンピュータを使った犯罪行為。
緊急地震速報	地震が発生した際に迅速に情報を提供するシステム。
デジタルデバイド	デジタル技術を十分に利用できない状況。
意匠権	工業製品の外観やデザインに対する権利。
実用新案権	新しい工業製品の形状や構造に対する権利。
商標権	商品やサービスを識別するためのマークに対する権利。
著作権の例外規定	著作権法で保護された利用例外の規定。
特許権	新規な発明や技術に対する独占的な利用権。
クリエイティブ・コモンズ	著作権を持つ者が利用条件を公開するプロジェクト。
フェイクニュース	事実ではない情報を意図的に広める行為。
I o T	モノのインターネット。日常の物体がインターネットに接続されること。