

| ナンバリング (Numbering) | | | | | | |
|--|---|---|--|---------------|----------------------|---------------------|
| 1GGN-6710-12CT | | | | | | |
| 科目名 Class | | 入学年度 Admission Year | 開講学年・学期 School Year, Semester | 単位数 Credit | 必・選 Comp. / Opt.I | 授業担当者 Instructor |
| 情報倫理 | | 共通 | 1年生・後期 | 2単位 | 必修 | 桑原 重雄 |
| オンライン授業 Online Class | なし | Googleクラスルームの利用 Using Google Classroom | | あり | | |
| 履修の前提条件 Course Prerequisites | | 特別な専門知識や高度なITスキルは前提とせず、日常的にインターネット・SNSを利用していることを前提に構成しています。ノートパソコンを用いた演習を行うため、大学の学習システムを利用できる基本的な操作ができることが必要です。 | | | | |
| 授業概要 Course Outline | | | | | | |
| <p>インターネット・SNS・AIが急速に進展する現代社会では、個人・企業ともに情報の扱い方を誤ると重大なトラブルにつながります。本授業では、改訂3版『情報倫理』（技術評論社）を教科書として、個人情報保護、著作権、情報セキュリティ、AI倫理などの基本概念を体系的に学びます。さらに、SNS炎上事例、企業の情報漏洩、サイバー犯罪など、身近で実際に発生したケースを取り上げ、「なぜ問題が起きるのか」「どうすれば防げるのか」を考えることで、大学生活のみならず将来のビジネス現場で求められる倫理的判断力を身につけることを目的とします。この授業は、本学のディプロマポリシーに基づいて行われます。</p> | | | | | | |
| 実務経験のある教員による科目 Subject Taught by The Faculty with Work Experience | 実務経験内容 Work Experience Content | | 実務経験をいかした教育内容 Class Contents Utilizing Work Experience | | | |
| 該当 | 30年以上にわたりメーカーおよびSIerにて、業務システム構築や企業のDX推進プロジェクトに従事した実務経験を有する。 | | 企業システム開発・運用に携わった経験を活かし、現場で実際に発生した情報漏洩トラブル、ハードウェア障害、アクセス権限管理、インシデント対応フローなどをわかりやすく紹介します。また、データ管理・セキュリティ・コンプライアンスに関する実務視点の注意点を解説する。 | | | |
| 授業を通して修得できる力 Competency Goals | | | | | | |
| 知識・理解の観点 Knowledge and Understanding | 多文化・異文化に関する知識の理解 | | Multiple Culture / Different Culture | | | |
| | 人類の文化・社会と自然に関する知識の理解 | | Human Culture / Society / Nature | | ○ | |
| 汎用的技能の観点 Generic Skills | コミュニケーション・スキル | Reading / Writing / Speaking / Listening | | | | |
| | 数量的スキル | Mathematics | | | | |
| | 情報リテラシー | Information Literacy | | | ○ | |
| | 論理的思考力 | Logical Thinking / Creative Thinking | | | ○ | |
| | 問題解決力 | Problem Solving | | | ○ | |
| 態度・志向性の観点 Personal Qualities | 建学の精神 | University Founding Philosophy | | | ○ | |
| | 自己管理能力 | Self-management | | | ○ | |
| | チームワーク | Teamwork | | | | |
| | リーダーシップ | Leadership | | | | |
| | 倫理観 | Ethical Sense | | | ○ | |
| | 市民としての社会的責任 | Social Responsibility | | | ○ | |
| | 生涯学習力 | Lifelong Learning | | | ○ | |
| 統合的な学習経験と創造的思考力 Integrated Learning Experience and Creative Thinking Skills | 統合的な学習経験 | | Integrated Learning Experience | | ○ | |
| | 創造的思考力 | | Creative Thinking Skills | | ○ | |

到達目標 Objectives

- ・情報倫理の基本概念(個人情報、プライバシー、著作権、情報セキュリティなど)を正しく理解する。
- ・SNSやAIの利用に伴うリスクを認識し、適切な判断ができるようになる。
- ・企業における情報管理やコンプライアンスの重要性を理解し、倫理的な行動が取れる。
- ・情報の信頼性・真偽を見極めるメディア・リテラシーを身につける。

能動的学習【アクティブラーニング】の内容 Active Learning

本授業では、学生が自ら考え、議論し、判断する姿勢を身につけるため、いくつかのワークをアクティブラーニングを取り入れています。ワークにより、「考えて終わり」ではなく、問題発見・整理・解決までの過程を実践的に学べる構成としています。

教員との連絡方法・オフィスアワー Office Hour

相談などは研究室にてオフィスアワーの時間帯に受け付けます。オフィスアワーの時間帯以外でも必要に応じて対応します。必ず、研究室への来室は事前にメールで予約してください。

その他 Others,外部試験との関連 Exams of Other Organizations, ポートフォリオ・ルーブリックの作成と提出(学習の確認 Learning Review and Evaluation)について

GoogleFormsシート「Kiis学習ポートフォリオ・ルーブリック」の提出を平常点として加味する。

教科書 Textbooks

| 書名 Title | 著者名 Author | 出版社 Publisher | ISBNコード ISBN Code |
|------------------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 【改訂3版】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、岡部普典 | 技術評論社 | 978-4297134150 |

参考文献 Reference Books

| 書名 Title | 著者名 Author | 出版社 Publisher | ISBNコード ISBN Code |
|-------------------------------|------------|---------------|-------------------|
| 情報倫理入門 -ICT社会におけるウェルビーイングの探求- | 村田潔、折戸洋子編著 | ミネルヴァ書房 | 978-4623091256 |

成績評価方法 Grading Criteria / Method of Evaluation

| | 評価項目 | 割合 | 評価基準 |
|--|------|------|---|
| | 課題 | 40% | 倫理観点の深さ 分析の論理性、資料の質 |
| | 定期試験 | 50% | テキスト理解 倫理判断力・知識定着 |
| | 平常点 | 10% | 主体性、協働性、取り組み姿勢 |
| | 合計 | 100% | 成績は、知識の理解度だけでなく主体的な学び・思考の深さ・実践的応用力を総合的に評価する |

学習成果に対するフィードバック(指導と助言) Guidance and Advice on Student Learning Outcomes

本授業では、学生の理解を確実に定着させるため、授業内外で継続的なフィードバックを行う。リフレクション・シートの結果をもとに、誤解されやすい内容や重要ポイントを授業内で丁寧に解説し、学生が自身の理解度を把握できるようにする。

| 授業計画 Course Schedule | | |
|----------------------|----------------------|---|
| テーマ Theme | | |
| 第1回 | オリエンテーション、情報倫理とは | |
| | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第1章を精読し、自分が経験した情報トラブルをメモしてくる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第1章を復習し、情報倫理の重要性を振り返りメモする(2時間) |
| 第2回 | 情報通信社会とインターネット、進化と変遷 | |
| | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第2章を精読し、気になった技術を1つ調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第2章を復習し、自分のデジタル履歴(SNS・検索履歴等)を洗い出すしメモする(2時間) |
| 第3回 | ネット時代のコミュニケーション | |
| | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第3章を精読し、最近見たニュースの出所を調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第3章を復習し、SNS投稿ガイドライン案メモする(2時間) |
| 第4回 | メディアの変遷 | |
| | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第4章を精読し、SNSでの誤解例を調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第4章を復習し、メディアの変遷の要点をまとめる(2時間) |
| 第5回 | メディア・リテラシー | |
| | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第5章を精読し、フェイクニュース例を調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第5章を復習し、ファクトチェックの要点をまとめる(2時間) |
| 第6回 | 情報技術とセキュリティ | |
| | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第6章を精読し、情報セキュリティの10大脅威を調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第5章を復習し、情報セキュリティの要点をまとめる(2時間) |
| 第7回 | インターネットと犯罪 | |
| | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第7章を精読し、最近のサイバー犯罪ニュースを1件調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第7章を復習し、インターネット犯罪防止に向けた要点をまとめる(2時間) |
| 第8回 | 個人情報とプライバシー | |
| | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第8章を精読し、Society5.0を調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第8章を復習し、個人情報保護法の要点をまとめる(2時間) |

| | | |
|----------------|----------------------------|--|
| | 知的所有権とコンテンツ | |
| 第9回 | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第9章を精読し、著作権問題の事例を調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第9章を復習し、知的所有権の要点をまとめる(2時間) |
| | 企業と情報倫理 | |
| 第10回 | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第10章を精読し、企業不祥事の実例を調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第10章を復習し、技術の倫理課題をまとめる(2時間) |
| | 科学技術と倫理 | |
| 第11回 | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第11章を精読し、監視社会について調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第11章を復習し、企業不祥事の原因・対策をまとめる(2時間) |
| | ビッグデータとAIの倫理 | |
| 第12回 | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第12章を精読し、ビッグデータについて調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第12章を復習し、生成AIを使用する際の注意点をまとめる(2時間) |
| | デジタルデバイスとユニバーサルデザイン | |
| 第13回 | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第13章を精読し、身近なユニバーサルデザインについて調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第13章を復習し、デジタルデバイスの要点をまとめる(2時間) |
| | ソーシャルネットワークサービス(SNS)と情報モラル | |
| 第14回 | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第14章を精読し、身近なSNS問題について調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第14章を復習し、SNSトラブル防止策をまとめる(2時間) |
| | 情報通信社会とリテラシー | |
| 第15回 | 事前学習 (内容・時間) | 教科書の第15章を精読し、求められる情報リテラシーについて調べる(2時間) |
| | 事後学習 (内容・時間) | 教科書の第14章を復習し、情報倫理全体の要点をまとめる(2時間) |
| 第16回 (定期試験) | 定期試験 | |