講義名	情報倫理（経済情報学科 １年生＋２年生以上）				
担当教員	三谷　哲雄				
開講期・曜日・時限	後期 木曜日 ２時限		授業形態	講義	
履修開始年次	１年生	単位数	2	備考	

主題と概要

※PDFファイルでは全ての内容が表示されない場合があります．必ずRyukaPortalのシラバスWebページで確認してください．
※重要事項を「備考」に記載しています．必ず確認してください．

インターネットの普及に伴い、電子メールでの迷惑行為、Webサイトでの詐欺行為、不正アクセスによる情報漏洩、著作権の侵害、文化摩擦など、日常生活において、これまでにないトラブルが生じている。このようなトラブルを避けるため、「情報倫理」では情報社会で生きるために必要な最低限の知識を身につけることをめざす。

到達目標

受講生は、インターネット社会における加害防止や被害防止のために一人一人に求められる基礎的な資質を習得することで，情報社会をこれまでよりも安全に生きることができるようになる．

提出課題

授業の進捗および内容に応じた複数回のレポート課題（宿題）を予定している。

提出方法は，次の２つの方法を予定している．いずれの方法をとるかは，授業中に指示する．

1) 授業中に課題を提示し，指示された方法で作成した課題成果物を次の授業の開始直後に教員に個別に提出する方法

2) 授業中に課題を提示し，指示された方法で作成した課題成果物（Wordファイル）を次の授業の３日前の13時までにRYUKA Portalで提出する方法（提出用のレポート課題を掲示します）

課題（レポートや小テスト等）に対するフィードバック

次の２つの方法を予定している．いずれの方法をとるかは，授業中に指示する．

課題提示の次の授業の開始直後に教員が個別回収する場合，各学生から回収する際に内容を概観し，寸評を行う予定である．全員の回収が終了したのちに，全体の講評を行う予定である．翌授業日の開始直後に，個々の内容を踏まえた総合的な講評を行う場合もある．

RYUKA Portalでの提出の場合，翌授業日の開始直後に個々の内容を踏まえた総合的な講評を行う予定である．

評価の基準

提出課題と定期試験により到達目標に対する達成度を評価する。点数は，提出課題に40%、定期試験(もしくはそれに相当する課題)に60%を目安として配分し、100点満点で算定する。

履修にあたっての注意・助言他

(1) 講義の流れ

２回目以降，次のような流れで授業を進める予定です．

0) 資料：必要に応じて，１週間程度前にRYUKA Portalにて配布（PDFファイル）
1) 予習：講義資料や授業動画，教科書などで事前学習（授業動画は約１週間前に作成・公開予定）
2) 授業：事前学習の確認，資料や教科書の解説などを予定（前回宿題講評や宿題提示なども含む）
3) 復習：レポート課題（宿題）の実行・提出

(2) オンラインシステムの利用

授業では，Microsoft社が提供している以下のシステムのいずれか，または複数，を使用する予定です．詳細は，授業中に案内します．なお，それぞれのマニュアルは，RYUKA Portalの「マニュアル」ページに掲載されています．各自で，熟読し，使い方を熟知しておいてください．

1) 動画共有サービス「Stream」の本学専用サイト（大学のアカウントとパスワードでログイン必要）
2) グループウェア「Teams」（大学のアカウントとパスワードでログイン必要）

教科書

.インターネット社会を生きるための情報倫理 改訂版.	情報教育学研究会・情報倫理教育研究グループ	実教出版	495円	978-4-407-34621-3

プリント資料及び参考文献

適宜資料を配布する。なお資料は，RYUKA Portalの講義連絡にてPDFファイルとして配布する．参考文献は担当教員が必要に応じて指示する。

授業計画

01 イントロダクション
02 Ⅰ．インターネット社会（情報社会）におけるの情報倫理の果たす役割（1）
03 Ⅰ．インターネット社会（情報社会）におけるの情報倫理の果たす役割（2）
04 Ⅱ．個人情報の大切さとその扱い方
05 Ⅲ．知的財産を守るために（1）
06 Ⅲ．知的財産を守るために（2）
07 Ⅳ．ネットにおけるコミュニケーションとマナー（1）
08 Ⅳ．ネットにおけるコミュニケーションとマナー（2）
09 Ⅴ．情報社会における生活の変化（1）
10 Ⅴ．情報社会における生活の変化（2）
11 Ⅵ．インターネット社会で安全に過ごすために（1）
12 Ⅵ．インターネット社会で安全に過ごすために（2）
13 Ⅵ．インターネット社会で安全に過ごすために（3）
14 総まとめ
15 総まとめ

授業形態（アクティブ・ラーニング）

	ア：PBL（課題解決型学習）		イ：反転授業（知識習得の要素を授業外に済ませ、知識確認等の要素を教室で行う授業形態）
	ウ：ディスカッション、ディベート		エ：グループワーク
	オ：プレゼンテーション		カ：実習、フィールドワーク
○	キ：その他（ＡＬ型であるけども、以上の項目のいずれにも該当しない場合）		

基本的には，講義形式，である．講義中に，携帯端末（携帯電話や通信機能付きPCなど）を利用して，授業に関わるキーワードやニュース記事のWeb検索など行う場合も

準備学修（予習・復習等）の具体的な内容及びそれに必要な時間

講義資料（配布資料や授業動画など）や教科書の該当箇所を予習し，講義終了後には当該箇所を復習すること。また情報倫理に関係するニュース記事には目を通しておくこと。これらの準備学習に毎回4時間程度をかけることを目安とする。なお、レポート作成もその中に含む。

卒業認定・学位授与の方針と当該授業科目の関連

卒業認定・学位授与の方針（DP:ディプロマ・ポリシー）に示されている要件に対する当該授業科目の寄与の程度を行頭の [] 内に４段階（０～３）に分けて記載する．各段階の意味は，教務部の指示に従った．

(1) 「ネアカ のびのび へこたれず」の精神をもった人材
[0] 夢や志を持ち、明るく元気でどこに出ても物怖じすることなく、誰とでもしっかり言葉を交わすことができ、逆境でもたくましく生き抜くことができる．

(2) 知識を知恵に転換することができる、論理的思考力を持った人材
[3] 課題発見・課題解決に必要な情報を見定め、適切な手段を用いて収集・調査、整理することができる(情報収集力)
[1] 収集した個々の情報を多角的に分析し、現状を正確に把握することができる（情報分析力）
[1] 現象や事実のなかに隠れている問題点やその要因を発見し、解決すべき課題を設定することができる(課題発見力)
[0] さまざまな条件・制約を考慮して、解決策を吟味・選択し、課題の解決に向けた道筋や段取りを明らかにした上で、具体化することができる(構想力)

(3) 創造力（新しい視点と豊かな発想）を持った人材
[0] 新しい視点と豊かな発想によって、新しい価値を生み出すことができる

(4) 自主・自立の精神を持った人材
[0] 物事に自ら進んで取り組むことができる
[0] 自ら目標を設定し、他に依存することなくそれを成し遂げることができる
[0] 自ら課題を設定し、それを解決に結びつけることができる

(5) 仲間と協同して、物事を成し遂げることができる人材
[0] 他者に働きかけ、協力を取りつけることができる
[0] 他者との意見の違いや立場の違いを理解し、協力して物事を進めることができる

双方向授業の実施及びICTの活用に関する記述

基本的には，講義形式，である．講義中に，携帯端末（携帯電話や通信機能付きPCなど）を利用して，授業に関わるキーワードやニュース記事のWeb検索など行う場合もある．また，受講生には，講義に関わる発言を求めることもある．さらに，Web検索や発言のテーマは，事前学習で予習してきた内容に基づくものであり，その意味では，反転授業の要素も含まれる．

実務経験の有無及び活用

備考

＿＿
(1) 授業運営方針

1) 開講方法
この科目は，対面授業とオンデマンド授業を並行開講する科目です．対面授業で受講する学生は，指定された教室で受講します．オンデマンド授業で受講する学生は，PC画面や書画カメラの映像などを音声と共に録画した授業動画を視聴します．なお，授業動画の視聴方法や課題の内容・提出方法などは，各授業の担当教員の指示に従ってください．