

授業科目	必・選	学年	学科(組) 専攻	担当教員	単位数	授業時間	自学自習時間
技術者倫理 Engineering Ethics	必修	5年	M E C B	吉葉恭行	1	後期週2時間 (合計30時間)	
[教材] 教科書:「はじめての工学倫理」齊藤了文他編 昭和堂 その他:自製プリントの配布							
[授業の概要] 現代科学技術の性格と技術者に社会的責任が求められる背景を理解し、さらに事例研究を通じて社会的責任を果たすために必要な技術者倫理に関する基礎知識を修得する。							
[授業の進め方] 講義形式を基本とするが、必要に応じてグループ・ディスカッション等を実施し、適宜課題レポートの提出および課題のプレゼンテーションを求める。 試験結果が合格点に達しない場合、再試験等を行うことがある。							
[授業内容]							
授業項目				時間	内 容		
授業ガイダンス				1	授業の進め方と評価の仕方について説明する。		
1 技術者倫理の基礎知識							
(1) 倫理学の基本				1	倫理学の基本原則を学ぶ。		
(2) 倫理規定				3	技術者倫理の原則を学ぶ。		
2 事例分析							
(1) 組織とエンジニア				4	組織とエンジニアの関係を理解する。		
(2) 企業の社会的責任				3	企業と技術者の社会的責任を理解する。		
到達度試験(後期中間)				2	上記項目について学習した内容の理解度を確認する。		
試験の解説と解答				1	到達度試験の解説と解答		
(3) 安全性と設計				6	安全に関する設計思想を理解する。		
(4) 知的財産権				5	知的財産権の基本がわかる。		
(5) 知的財産権と企業秘密				3	知的財産権と企業秘密の関係を理解できる。		
到達度試験(後期末)				2	上記項目について学習した内容の理解度を確認する。		
試験の解説と解答、授業アンケート					到達度試験(後期末)の解説と解答、本授業のまとめ、および授業アンケート		

<p>[到達目標]</p> <p>科学技術が社会や人々の生活、そして自然に及ぼす影響について理解することを通じて、技術者の社会的責任を理解すること。技術者が社会の一構成員であることを再認識すること。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 技術者倫理の原則を学ぶ。 2. 組織とエンジニアの関係を理解する。 3. 企業と技術者の社会的責任を理解する。 4. 安全に関する設計思想を理解する。 5. 知的財産権の基本がわかる。 																																																																																
<p>[ルーブリック評価]</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>到達目標</th> <th>理想的な到達レベルの目安</th> <th>標準的な到達レベルの目安</th> <th>未到達レベルの目安</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>項目 1</td> <td>技術者倫理の原則について具体的事例を示し説明できる。</td> <td>技術者倫理の原則について概略説明できる。</td> <td>技術者倫理の原則について説明できない。</td> </tr> <tr> <td>項目 2</td> <td>組織とエンジニアの関係について具体的な事例を示し説明できる。</td> <td>組織とエンジニアの関係について概略説明できる。</td> <td>組織とエンジニアの関係について説明できない。</td> </tr> <tr> <td>項目 3</td> <td>企業と技術者の社会的責任について具体的事例を示し説明できる。</td> <td>企業と技術者の社会的責任について概略説明できる。</td> <td>企業と技術者の社会的責任について説明できない。</td> </tr> <tr> <td>項目 4</td> <td>安全に関する設計思想について具体事例を示し説明できる。</td> <td>安全に関する設計思想について概略説明できる。</td> <td>安全に関する設計思想について説明できない。</td> </tr> <tr> <td>項目 5</td> <td>知的財産権の基本について具体的事例を示し説明できる。</td> <td>知的財産権の基本について概略説明できる。</td> <td>知的財産権の基本について説明できない。</td> </tr> </tbody> </table>									到達目標	理想的な到達レベルの目安	標準的な到達レベルの目安	未到達レベルの目安	項目 1	技術者倫理の原則について具体的事例を示し説明できる。	技術者倫理の原則について概略説明できる。	技術者倫理の原則について説明できない。	項目 2	組織とエンジニアの関係について具体的な事例を示し説明できる。	組織とエンジニアの関係について概略説明できる。	組織とエンジニアの関係について説明できない。	項目 3	企業と技術者の社会的責任について具体的事例を示し説明できる。	企業と技術者の社会的責任について概略説明できる。	企業と技術者の社会的責任について説明できない。	項目 4	安全に関する設計思想について具体事例を示し説明できる。	安全に関する設計思想について概略説明できる。	安全に関する設計思想について説明できない。	項目 5	知的財産権の基本について具体的事例を示し説明できる。	知的財産権の基本について概略説明できる。	知的財産権の基本について説明できない。																																																
到達目標	理想的な到達レベルの目安	標準的な到達レベルの目安	未到達レベルの目安																																																																													
項目 1	技術者倫理の原則について具体的事例を示し説明できる。	技術者倫理の原則について概略説明できる。	技術者倫理の原則について説明できない。																																																																													
項目 2	組織とエンジニアの関係について具体的な事例を示し説明できる。	組織とエンジニアの関係について概略説明できる。	組織とエンジニアの関係について説明できない。																																																																													
項目 3	企業と技術者の社会的責任について具体的事例を示し説明できる。	企業と技術者の社会的責任について概略説明できる。	企業と技術者の社会的責任について説明できない。																																																																													
項目 4	安全に関する設計思想について具体事例を示し説明できる。	安全に関する設計思想について概略説明できる。	安全に関する設計思想について説明できない。																																																																													
項目 5	知的財産権の基本について具体的事例を示し説明できる。	知的財産権の基本について概略説明できる。	知的財産権の基本について説明できない。																																																																													
<p>[評価方法]</p> <p>合格点は60点である。</p> <p>成績は、下記[評価割合]の通り、到達度試験(後期中間・後期末)の試験結果を60%、課題レポートあるいは課題プレゼンテーション等40%で評価する。課題未提出者は単位取得が困難となるのでとくに注意すること。</p> <p>総合評価 = (後期中間成績 + 後期末成績) / 2</p>																																																																																
<p>[評価割合]</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>評価方法</th> <th>定期試験</th> <th>小テスト</th> <th>レポート</th> <th>口頭発表</th> <th>成果品 実 技</th> <th>ポート フォリオ</th> <th>その他</th> <th>合計</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>指標と評価割合</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>総合評価割合</td> <td>60</td> <td></td> <td>20</td> <td>10</td> <td></td> <td></td> <td>10</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>知識の基本的な理解</td> <td>40</td> <td></td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>45</td> </tr> <tr> <td>思考・推論・創造への適用力</td> <td>20</td> <td></td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>汎用的技能</td> <td></td> <td></td> <td>5</td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td>5</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>態度・嗜好性(人間力)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td>5</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>総合的な学習経験と 創造的思考力</td> <td></td> <td></td> <td>5</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>									評価方法	定期試験	小テスト	レポート	口頭発表	成果品 実 技	ポート フォリオ	その他	合計	指標と評価割合									総合評価割合	60		20	10			10	100	知識の基本的な理解	40		5					45	思考・推論・創造への適用力	20		5					25	汎用的技能			5	5			5	15	態度・嗜好性(人間力)				5			5	10	総合的な学習経験と 創造的思考力			5					5
評価方法	定期試験	小テスト	レポート	口頭発表	成果品 実 技	ポート フォリオ	その他	合計																																																																								
指標と評価割合																																																																																
総合評価割合	60		20	10			10	100																																																																								
知識の基本的な理解	40		5					45																																																																								
思考・推論・創造への適用力	20		5					25																																																																								
汎用的技能			5	5			5	15																																																																								
態度・嗜好性(人間力)				5			5	10																																																																								
総合的な学習経験と 創造的思考力			5					5																																																																								
<p>[認証評価関連科目]</p> <p>現代社会、人類史 I・II、科学技術社会史</p>																																																																																
<p>[JABEE関連科目]</p> <p>環境工学、電気法規、(事業経営論)、(環境科学)</p>																																																																																
<p>[学習上の注意]</p> <p>講義中は板書を書き留めるだけでなく、口頭による説明についても各自メモを取る習慣を身に付ける必要がある。講義内容を深く理解するために、参考文献やインターネット等の複数メディアを活用し、技術者倫理にかかわる事象を調べ分析すること。様々な見方を相対的に捉え整理することがポイントである。</p>																																																																																
達成しようとしている 基本的な成果	(A)	秋田高専学習・教育目標	A-2、B-2、C-3	J A B E E 基準	A、b、d-1⑤																																																																											

授業科目	必・選	学年	学科(組) 専攻	担当教員	単位数	授業時間	自学自習時間
スポーツ教育Ⅱ Sports Education Ⅱ	必修	5年	M C	石井 直人	1	前期週2時間 (合計30時間)	

[教材]

[授業の概要] 様々なスポーツの特性にふれ、生涯にわたりスポーツライフが継続できるように、それぞれにあったスポーツを見つける。

また、効果的な練習・ゲームの学習をととして、公正・協力・責任などの態度を育てる。

[授業の進め方] 実技演習形式で進める。自己評価を踏まえ、各種目の活動チェックを随時行う。

[授業内容]

授業項目	時間	内 容
授業ガイダンス	2	授業の進め方と評価の仕方について説明する。
1 選択Ⅰ(外種目)	6	
(1)ソフトボール		守備やバッティングの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
(2)サッカー		ボール操作の技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
(3)テニス		ラケット操作やサーブの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
2 選択Ⅱ(ニュースポーツ)	6	
(種目)ユニホック、ピロポロ、ユニカール、インディアカ、 ペタンク、ショートテニス、フライングディスク		各種目の特性を理解し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
3 選択Ⅲ(内種目)	14	
(1)バスケットボール		ドリブルやパス、シュートの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
(2)バレーボール		レシーブやトス、アタックの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
(3)バドミントン		ラケット操作やサーブ、スマッシュの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
(4)卓球		ラケット操作やサーブ、スマッシュの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
	2	本授業のまとめ・授業アンケート

[到達目標]								
1 ソフトボールにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。								
2 サッカーにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。								
3 テニスにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。								
4 ニューススポーツにおいてルールを理解し、自分たちでゲームを進めることができる。								
5 バasketボールにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。								
6 バレーボールにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。								
7 バドミントンにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。								
8 卓球において基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。								
[ルーブリック評価]								
到達目標	理想的な到達レベルの目安	標準的な到達レベルの目安	未到達レベルの目安					
項目 1	ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。					
項目 2	サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。					
項目 3	テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。					
項目 4	ニューススポーツにおいて、各種目の特性を理解し、自分たちでゲームを進めることができる。	ニューススポーツにおいて、ある程度各種目の特性を理解し、自分たちでゲームを進めることができる。	ニューススポーツにおいて、ある程度各種目の特性を理解するが、自分たちでゲームを進めることができない。					
項目 5	バスケットボールにおいて、ドリブルやパス、シュートの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	バスケットボールにおいて、ドリブルやパス、シュートの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	バスケットボールにおいて、ドリブルやパス、シュートの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。					
項目 6	バレーボールにおいて、レシーブやトス、スパイクの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	バレーボールにおいて、レシーブやトス、スパイクの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	バレーボールにおいて、レシーブやトス、スパイクの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。					
項目 7	バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。					
項目 8	卓球において、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	卓球において、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	卓球において、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。					
[評価方法] 各種目ごとの実技・技能の活動チェックが70%、出席状況・授業への取り組み方など素素の態度を30%とする。前期中間・前期末ともに到達度試験は行わない。 学年総合評価 = 実技チェック(70点) + 受講態度(30点) 合格点は60点以上とする。								
[評価割合]								
評価方法	到達度試験	小テスト	レポート	口頭発表	成果品 実技	ポート フォリオ	その他	合計
指標と評価割合								
総合評価割合					70		30	100
知識の基本的な理解					10			10
思考・推論・創造への適用力								
汎用的技能					60			60
態度・嗜好性(人間力)							30	30
総合的な学習経験と 創造的思考力								
[認証評価関連科目] 保健体育Ⅰ, 保健体育Ⅱ, 保健体育Ⅲ, スポーツ教育Ⅰ								
[JABEE関連科目] スポーツ教育Ⅰ								
[学習上の注意] 用器具の取り扱い等、安全確保に必要な事項を理解させ、活動環境に十分配慮する。								
達成しようとしている 基本的な成果	(A)	秋田高専学習・教育目標	C-4	JABEE基準	h			

授業科目	必・選	学年	学科(組) 専攻	担当教員	単位数	授業時間	自学自習時間
スポーツ教育Ⅱ Sports Education Ⅱ	必修	5年	E B	白根 弘也	1	前期週2時間 (合計30時間)	

[教材]

[授業の概要] 様々なスポーツの特性にふれ、生涯にわたりスポーツライフが継続できるように、それぞれにあったスポーツを見つける。

また、効果的な練習・ゲームの学習をととして、公正・協力・責任などの態度を育てる。

[授業の進め方] 実技演習形式で進める。自己評価を踏まえ、各種目の活動チェックを随時行う。

[授業内容]

授業項目	時間	内 容
授業ガイダンス	2	授業の進め方と評価の仕方について説明する。
1 選択Ⅰ(外種目)	6	
(1)ソフトボール		守備やバッティングの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
(2)サッカー		ボール操作の技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
(3)テニス		ラケット操作やサーブの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
2 選択Ⅱ(ニュースポーツ)	6	
(種目)ユニホック、ピロポロ、ユニカール、インディアカ、 ペタンク、ショートテニス、フライングディスク		各種目の特性を理解し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
3 選択Ⅲ(内種目)	14	
(1)バスケットボール		ドリブルやパス、シュートの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
(2)バレーボール		レシーブやトス、アタックの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
(3)バドミントン		ラケット操作やサーブ、スマッシュの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
(4)卓球		ラケット操作やサーブ、スマッシュの技術を活用し、自分たちでルールを確かめながらゲームを進めることができる。
	2	本授業のまとめ・授業アンケート

<p>[到達目標] 1 ソフトボールにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。 2 サッカーにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。 3 テニスにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。 4 ニュースポーツにおいてルールを理解し、自分たちでゲームを進めることができる。 5 バスケットボールにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。 6 バレーボールにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。 7 バドミントンにおいて基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。 8 卓球において基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。</p>																																																																																
<p>[ルーブリック評価]</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>到達目標</th> <th>理想的な到達レベルの目安</th> <th>標準的な到達レベルの目安</th> <th>未到達レベルの目安</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>項目 1</td> <td>ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。</td> <td>ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。</td> <td>ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。</td> </tr> <tr> <td>項目 2</td> <td>サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。</td> <td>サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。</td> <td>サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。</td> </tr> <tr> <td>項目 3</td> <td>テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。</td> <td>テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。</td> <td>テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。</td> </tr> <tr> <td>項目 4</td> <td>ニュースポーツにおいて、各種目の特性を理解し、自分たちでゲームを進めることができる。</td> <td>ニュースポーツにおいて、ある程度各種目の特性を理解し、自分たちでゲームを進めることができる。</td> <td>ニュースポーツにおいて、ある程度各種目の特性を理解するが、自分たちでゲームを進めることができない。</td> </tr> <tr> <td>項目 5</td> <td>バスケットボールにおいて、ドリブルやパス、シュートの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。</td> <td>バスケットボールにおいて、ドリブルやパス、シュートの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。</td> <td>バスケットボールにおいて、ドリブルやパス、シュートの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。</td> </tr> <tr> <td>項目 6</td> <td>バレーボールにおいて、レシーブやトス、スパイクの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。</td> <td>バレーボールにおいて、レシーブやトス、スパイクの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。</td> <td>バレーボールにおいて、レシーブやトス、スパイクの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。</td> </tr> <tr> <td>項目 7</td> <td>バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。</td> <td>バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。</td> <td>バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。</td> </tr> <tr> <td>項目 8</td> <td>卓球において、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。</td> <td>卓球において、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。</td> <td>卓球において、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。</td> </tr> </tbody> </table>									到達目標	理想的な到達レベルの目安	標準的な到達レベルの目安	未到達レベルの目安	項目 1	ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。	項目 2	サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。	項目 3	テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。	項目 4	ニュースポーツにおいて、各種目の特性を理解し、自分たちでゲームを進めることができる。	ニュースポーツにおいて、ある程度各種目の特性を理解し、自分たちでゲームを進めることができる。	ニュースポーツにおいて、ある程度各種目の特性を理解するが、自分たちでゲームを進めることができない。	項目 5	バスケットボールにおいて、ドリブルやパス、シュートの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	バスケットボールにおいて、ドリブルやパス、シュートの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	バスケットボールにおいて、ドリブルやパス、シュートの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。	項目 6	バレーボールにおいて、レシーブやトス、スパイクの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	バレーボールにおいて、レシーブやトス、スパイクの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	バレーボールにおいて、レシーブやトス、スパイクの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。	項目 7	バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。	項目 8	卓球において、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	卓球において、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	卓球において、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。																																				
到達目標	理想的な到達レベルの目安	標準的な到達レベルの目安	未到達レベルの目安																																																																													
項目 1	ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	ソフトボールにおいて、守備やバッティングなどの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。																																																																													
項目 2	サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	サッカーにおいて、ボール操作の基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。																																																																													
項目 3	テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	テニスにおいて、ラケット操作やサーブの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。																																																																													
項目 4	ニュースポーツにおいて、各種目の特性を理解し、自分たちでゲームを進めることができる。	ニュースポーツにおいて、ある程度各種目の特性を理解し、自分たちでゲームを進めることができる。	ニュースポーツにおいて、ある程度各種目の特性を理解するが、自分たちでゲームを進めることができない。																																																																													
項目 5	バスケットボールにおいて、ドリブルやパス、シュートの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	バスケットボールにおいて、ドリブルやパス、シュートの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	バスケットボールにおいて、ドリブルやパス、シュートの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。																																																																													
項目 6	バレーボールにおいて、レシーブやトス、スパイクの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	バレーボールにおいて、レシーブやトス、スパイクの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	バレーボールにおいて、レシーブやトス、スパイクの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。																																																																													
項目 7	バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	バドミントンにおいて、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。																																																																													
項目 8	卓球において、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちでゲームを進めることができる。	卓球において、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用し、自分たちである程度ゲームを進めることができる。	卓球において、ラケット操作やサーブ、スマッシュの基本技術を活用して自分たちでゲームを進めることができない。																																																																													
<p>[評価方法] 各種目ごとの実技・技能の活動チェックが70%、出席状況・授業への取り組み方など平素の態度を30%とする。前期中間・前期末ともに到達度試験は行わない。 学年総合評価 = 実技チェック(70点) + 受講態度(30点) 合格点は60点以上とする。</p>																																																																																
<p>[評価割合]</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>評価方法</th> <th>到達度試験</th> <th>小テスト</th> <th>レポート</th> <th>口頭発表</th> <th>成果品実技</th> <th>ポートフォリオ</th> <th>その他</th> <th>合計</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>指標と評価割合</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>総合評価割合</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>70</td> <td></td> <td>30</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>知識の基本的な理解</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>10</td> <td></td> <td></td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>思考・推論・創造への適用力</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>汎用的技能</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>60</td> <td></td> <td></td> <td>60</td> </tr> <tr> <td>態度・嗜好性(人間力)</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>30</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>総合的な学習経験と創造的思考力</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>									評価方法	到達度試験	小テスト	レポート	口頭発表	成果品実技	ポートフォリオ	その他	合計	指標と評価割合									総合評価割合					70		30	100	知識の基本的な理解					10			10	思考・推論・創造への適用力									汎用的技能					60			60	態度・嗜好性(人間力)							30	30	総合的な学習経験と創造的思考力								
評価方法	到達度試験	小テスト	レポート	口頭発表	成果品実技	ポートフォリオ	その他	合計																																																																								
指標と評価割合																																																																																
総合評価割合					70		30	100																																																																								
知識の基本的な理解					10			10																																																																								
思考・推論・創造への適用力																																																																																
汎用的技能					60			60																																																																								
態度・嗜好性(人間力)							30	30																																																																								
総合的な学習経験と創造的思考力																																																																																
<p>[認証評価関連科目] 保健体育Ⅰ, 保健体育Ⅱ, 保健体育Ⅲ, スポーツ教育Ⅰ</p>																																																																																
<p>[JABEE関連科目] スポーツ教育Ⅰ</p>																																																																																
<p>[学習上の注意] 用器具の取り扱い等、安全確保に必要な事項を理解させ、活動環境に十分配慮する。</p>																																																																																
達成しようとしている基本的な成果	(A)	秋田高専学習・教育目標	C-4	JABEE基準	h																																																																											

授業科目	必・選	学年	学科(組) 専攻	担当教員	単位数	授業時間	自学自習時間
総合英語 II General English II	必修	5年	M・E・B C	菅原 隆行 小菅 智也	2	通年週2時間 (合計60時間)	
[教材]							
教科書: 「The Expanding Universe of English」 東京大学出版会 「東京大学 教養英語読本 I」 東京大学出版会 「TOEICテスト公式問題集 新形式問題対応編」 国際ビジネスコミュニケーション協会 「Deep Listening Level 3」 日本英語検定協会							
[授業の概要] TOEICスコア450点以上のコミュニケーション力を身につけ、英語速読のスピードが1分間に150語程度の能力を持ち、英語の長文を正確に読み取ることができる能力を修得する。							
[授業の進め方] 演習形式で行い、小テスト(TOEICテストを含む)も随時実施する。アルク・ネットアカデミーは主に自学自習課題として使用する。試験結果が合格点に達しない場合、再試験を行うことがある。							
[授業内容]							
授業項目		時間	内 容				
授業ガイダンス		1	授業の進め方と評価の仕方について説明する。				
Session 20 Symmetries ①		6	物理学・量子力学における対称性に関する英文が理解できる。				
TOEIC リスニング Part I ~ Part IV 演習		3	TOEICリスニング問題の新傾向がわかる。				
(Deep Listening) Lesson 11~12 ・ 速読練習		2	1分間に120語程度のスピードの英文速読、シャドーイングができる。				
到達度試験(前期中間)		2	上記項目について学習した内容の理解度を確認する。				
試験の解説と解答		1	前期中間試験の解説と解答				
Session 20 Symmetries ②		7	物理学・量子力学における対称性に関する英文が理解できる。				
TOEIC リーディング Part V ~ Part VII 演習		4	TOEICリーディング問題の新傾向がわかる。				
(Deep Listening) Lesson 13~15 ・ 速読練習		2	1分間に150語程度のスピードの英文速読、シャドーイングができる。				
到達度試験(前期期末)		2	上記項目について学習した内容の理解度を確認する。				
試験の解説と解答			前期期末試験の解説と解答、および授業アンケート				
Session 21 Miss Pinkerton's Apocalypse (Part 1)		7	イギリスの現代短編小説に関する英文を理解できる。				
TOEIC リスニング Part I ~ Part IV 演習		5	TOEICリスニング問題のスピードに対応できる。				
(Deep Listening) Lesson 16~18 ・ 速読練習		2	1分間に150語程度のスピードの英文速読、シャドーイングができる。				
到達度試験(後期中間)		2	上記項目について学習した内容の理解度を確認する。				
試験の解説と解答		1	後期中間試験の解説と解答				
Session 22 Miss Pinkerton's Apocalypse (Part 2)		6	イギリスの現代短編小説に関する英文を理解できる。				
TOEIC リーディング Part V ~ Part VII 演習		3	速読により必要な情報を早く見つけることができる。				
(Deep Listening) Lesson 19~20 ・ 速読練習		2	1分間に180語程度のスピードの英文速読、シャドーイングができる。				
到達度試験(卒業試験)		あり	上記項目について学習した内容の理解度を確認する。				
試験の解説と解答			卒業試験の解説と解答、本授業のまとめ、および授業アンケート				

[到達目標]								
1. TOEICスコア450点以上のコミュニケーション力を身につける。								
2. リスニング力、シャドーイング力があり、英語速読のスピードが1分間に150語程度である。								
3. 4500語程度の単語力と英文法の理解力がある。								
4. 英語の長文を正確に読み取ることができる。								
5. 英文に関する総合的な理解力があり、英作文ができる。								
[ルーブリック評価]								
到達目標	理想的な到達レベルの目安	標準的な到達レベルの目安	未到達レベルの目安					
項目 1	TOEICスコアが450点以上である。	TOEICスコアが400点程度である。	TOEICスコアが350点未満である。					
項目 2	リスニング力、シャドーイング力があり、英語速読のスピードが1分間に180語程度以上である。	リスニング力、シャドーイング力がある程度あり、英語速読のスピードが1分間に150語程度である。	リスニング力、シャドーイング力がなく、英語速読のスピードが1分間に120語未満である。					
項目 3	4500語程度の単語力があり、英文法の詳細な理解力がある。	3000語程度の単語力があり、英文法の関係詞、仮定法に関する理解力がある程度ある。	高校1年生程度の単語力しかなく、英文法の方詞等の理解力がほとんどない。					
項目 4	英語の長文を80%以上読み取ることができる。	英語の長文を60%程度読み取ることができる。	英語の長文を読み取ることができない。					
項目 5	英文に関する総合的な理解力が十分にあり、英作文ができる。	英文に関する総合的な理解力が50%程度あり、英作文がある程度できる。	英文に関する総合的な理解力がなく、英作文ができない。					
[評価方法]								
合格点は60点である。各中間・期末成績は、試験結果70%、TOEICテスト成績等を30%で評価する。								
学年総合成績＝(到達度試験(前期中間)＋到達度試験(前期期末)＋到達度試験(後期中間)＋到達度試験(卒業試験)成績)/4								
なお、TOEICスコアが350点未満の学生は、単位取得が困難になるので注意すること。								
[評価割合]								
評価方法	定期試験	小テスト	レポート	口頭発表	成果品 実技	ポート フォリオ	その他	合計
指標と評価割合								
総合評価割合	70	30						100
知識の基本的な理解	35							35
思考・推論・英作文への適用	35	10						45
さまざまな英文への運用能力		20						20
態度・嗜好性(人間力)								
総合的な学習経験と 創造的思考力								
[認証評価関連科目]								
英語 I, 英語 II, 英語 III, 英語LL演習, 英語会話, 総合英語 I, 上級英語, 工業英語								
[JABEE関連科目]								
総合英語 I, 上級英語, 工業英語, (応用英語 I, 応用英語 II, 応用英語 III)								
[学習上の注意]								
宿題が多いので計画的に課題を進めること。宿題をしない学生は科目履修を放棄したとみなすので注意すること。								
達成しようとしている 基本的な成果	(C)	秋田高専学習・教育目標	D-2	J A B E E 基 準	a, f			

授業科目	必・選	学年	学科(組) 専攻	担当教員	単位数	授業時間	自学自習時間
上級英語 Advanced English	選択	5年	M・E.C.B	杉浦 克哉	1	後期週2時間 (合計30時間)	
[教材]							
教科書:「TOEIC(R)テスト470点攻略完全パッケージ」 田中亜由美著 Z会							
[授業の概要] TOEICスコア400点以上取得に必要な英語力を養成する。							
[授業の進め方] 演習形式で行い、教科書に沿って授業を進める。試験結果が合格点に達しない場合、再試験を行うことがある。							
[授業内容]							
授業項目		時間	内 容				
授業ガイダンス		1	授業の進め方と評価の仕方について説明する。				
パート別攻略法講義+トレーニング							
Part 1 写真描写問題		3	基本動詞を確実におさえ、風景写真の注意点を把握できる。				
Part 2 応答問題		4	直接答えない意外な応答に対応できる。				
Part 3 会話文問題		3	会話のトピックを把握できる、				
Part 4 説明文(ナレーション)問題		3	詳細情報を聞き取ることができる。				
Part 5 語彙問題		5	品詞問題に対応でき、基本的な文法問題ができる。				
Part 6 英文空所補充問題		2	つなぎことばで英文の内容を把握できる。				
Part 7 長文読解問題		7	英文の書かれている目的を把握できる。				
到達度試験(学年末)		2	上記項目について学習した内容の理解度を確認する。				
試験の解説と解答			到達度試験の解説と解答、本授業のまとめ、および授業アンケート				

到達目標								
1 TOEICテストスコア400点程度以上のコミュニケーション能力がある。								
2 リスニングPart 1の正解率が70%以上、Part 2の正解率が60%以上のリスニング力がある。								
3 リスニングPart 3、Part 4の正解率がそれぞれおおよそ40%以上のリスニング力がある。								
4 リーディングPart 5、Part 6の正解率がそれぞれおおよそ45%以上の語彙力がある。								
5 リーディングPart 7の正解率がおおよそ45%以上の長文読解力がある。								
ループリック評価								
到達目標	理想的な到達レベルの目安	標準的な到達レベルの目安	未到達レベルの目安					
項目 1	TOEICテストスコア470点程度以上のコミュニケーション能力がある。	TOEICテストスコア400点程度以上のコミュニケーション能力がある。	TOEICテストスコア350点程度以下のコミュニケーション能力しかない。					
項目 2	リスニングPart 1の正解率が80%以上、Part 2の正解率が65%以上のリスニング力がある。	リスニングPart 1の正解率が70%以上、Part 2の正解率が55%以上のリスニング力がある。	リスニングPart 1の正解率が70%以上、Part 2の正解率が55%以上のリスニング力がない。					
項目 3	リスニングPart 3、Part 4の正解率がそれぞれおおよそ50%以上のリスニング力がある。	リスニングPart 3、Part 4の正解率がそれぞれおおよそ40%以上のリスニング力がある。	リスニングPart 3、Part 4の正解率がそれぞれおおよそ40%以上のリスニング力がない。					
項目 4	リーディングPart 5、Part 6の正解率がそれぞれおおよそ50%以上の語彙力がある。	リーディングPart 5、Part 6の正解率がそれぞれおおよそ45%以上の語彙力がある。	リーディングPart 5、Part 6の正解率がそれぞれおおよそ45%以上の語彙力がない。					
項目 5	リーディングPart 7の正解率がおおよそ55%以上の長文読解力がある。	リーディングPart 7の正解率がおおよそ45%以上の長文読解力がある。	リーディングPart 7の正解率がおおよそ45%以上の長文読解力がない。					
評価方法								
合格点は60点である。成績は、試験結果100%で評価する。なお、校内実施のTOEIC IPテストおよび公開テストの受験者が到達度試験上回るスコアを獲得した場合はその成績を評価点とする。								
学年総合成績＝試験成績								
評価割合								
評価方法	定期試験	小テスト	レポート	口頭発表	成果品 実技	ポート フォリオ	その他	合計
指標と評価割合					100			100
知識の基本的な理解					100			100
思考・推論・英文文への適用								
さまざまな英文への運用能力								
態度・嗜好性(人間力)								
総合的な学習経験と 創造的思考力								
認証評価関連科目								
英語I, 英語II, 英文法I, 英文法II, 英語III, 英語LL演習, 総合英語 I, 総合英語 II, 工業英語								
JABEE関連科目								
総合英語 I, 総合英語 II, 工業英語 (応用英語I, 応用英語II, 応用英語III)								
学習上の注意								
校内実施のTOEIC IPテスト、公開テスト、到達度試験で行われるTOEIC模擬試験のうち、1つもTOEICスコア300点を超えることができない場合は単位取得が困難になるので注意すること。								
達成しようとしている 基本的な成果	(C)	秋田高専学習・教育目標		D-2	J A B E E 基 準		a, f	