

富山高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022年度)		授業科目	管理会計論Ⅱ	
科目基礎情報							
科目番号	0109			科目区分	専門 / 選択		
授業形態	授業			単位の種別と単位数	履修単位: 1		
開設学科	国際ビジネス学科			対象学年	4		
開設期	後期			週時間数	2		
教科書/教材	適宜指示。						
担当教員	塩見 浩介						
到達目標							
1.経営シミュレーションを通じて、グループによる実践的な経営ができる。 2.経営シミュレーションを通じて、グループによる正しい会計処理ができる。 3.経営シミュレーションを通じて、グループによる実践的な経営分析ができる。							
ルーブリック							
	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	
評価項目1	経営シミュレーションを通じて、十分にグループによる実践的な経営ができる。			経営シミュレーションを通じて、グループによる実践的な経営ができる。		経営シミュレーションを通じて、グループによる実践的な経営ができない。	
評価項目2	経営シミュレーションを通じて、十分に正しくグループによる会計処理ができる。			経営シミュレーションを通じて、正しくグループによる会計処理ができる。		経営シミュレーションを通じて、正しくグループによる会計処理ができない。	
評価項目3	経営シミュレーションを通じて、十分にグループによる実践的な経営分析ができる。			経営シミュレーションを通じて、グループによる実践的な経営分析ができる。		経営シミュレーションを通じて、グループによる実践的な経営分析ができない。	
学科の到達目標項目との関係							
ディプロマポリシー 1							
教育方法等							
概要	ジョンソン&キャブランの『レレバンスロスト』においても指摘があった、実務と管理会計の乖離。この乖離を可能な限り排除し、管理会計を学習するために、実践を重視する。実践を重視するにあたり、社会科指導法におけるシミュレーション手法を利用した、マネジメントゲームを中心とした授業をグループによって行う。						
授業の進め方・方法	マネジメントゲームを利用し、収益の予測を立て、予算計画・統制をグループにて行う。授業の前後で、実際の管理会計の数値をもとにした経営計画と実際の経営結果を比較・分析することで、会計の数値を根拠とした実践的なグループによる経営判断能力の向上を目指す。 事前に行う準備学習：前回の講義の復習および予習を行ってから授業に臨むこと (授業外学習・事前) 授業内容を予習しておくこと (授業外学習・事後) 授業内容の復習を行うこと						
注意点	特になし。						
授業の属性・履修上の区分							
☐ アクティブラーニング		☐ ICT 利用		☐ 遠隔授業対応		☐ 実務経験のある教員による授業	
授業計画							
		週	授業内容	週ごとの到達目標			
後期	3rdQ	1週	オリエンテーション	本講義の概要を説明する。			
		2週	シミュレーションゲームルール説明	シミュレーションゲームのルール説明を行う。			
		3週	基本的な経営のパターンについて	基本的な経営のパターンについて学習する。			
		4週	経営全体の流れを見る重要性について	経営全体の流れの味方について学習する。			
		5週	実践的な経営分析について	実践的な経営分析方法について学習する。			
		6週	シミュレーション実践	シミュレーションゲームによる経営実践。			
		7週	シミュレーション実践	シミュレーションゲームによる経営実践。			
		8週	シミュレーション実践	シミュレーションゲームによる経営実践。			
	4thQ	9週	シミュレーション実践	シミュレーションゲームによる経営実践。			
		10週	シミュレーション実践	シミュレーションゲームによる経営実践。			
		11週	シミュレーション実践	シミュレーションゲームによる経営実践。			
		12週	シミュレーション実践	シミュレーションゲームによる経営実践。			
		13週	シミュレーション実践	シミュレーションゲームによる経営実践。			
		14週	シミュレーション実践	シミュレーションゲームによる経営実践。			
		15週	シミュレーション実践	シミュレーションゲームによる経営実践。			
		16週	総括	授業のまとめ。			
モデルコアカリキュラムの学習内容と到達目標							
分類	分野	学習内容	学習内容の到達目標			到達レベル	授業週
評価割合							
	試験	発表	出席	態度	ポートフォリオ	その他	合計
総合評価割合	0	0	25	25	0	50	100
基礎的能力	0	0	25	25	0	50	100