

長岡工業高等専門学校		開講年度	令和02年度 (2020年度)		授業科目	英語ⅤE			
科目基礎情報									
科目番号		0189		科目区分	一般 / 選択				
授業形態		講義		単位の種別と単位数	学修単位: 2				
開設学科		電子制御工学科		対象学年	5				
開設期		前期		週時間数	2				
教科書/教材		Which side are you on? - Froming views and opinions - (SEIBIDO)							
担当教員		占部 昌蔵							
到達目標									
(科目コード：A0120 英語名：Comprehensive EnglishA) ①状況や物事の描写、簡単な日常会話を英語で行うことができる。 ②与えられた場面設定に即して、即興で英語のロールプレー・スピーチを行うことができる。 ③人を説得するためのプレゼンテーション (Persuasive Speech) を効果的に行うことができる。 ④2名以上の参加者と英語でディスカッションを行うことができ、賛成・反対などの意見をロジカルにまとめ発表することができる。									
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		最低限の到達レベルの目安		未到達レベルの目安	
評価項目①		状況や物事の描写や簡単な日常会話を英語で十分に行うことができる。		状況や物事の描写、簡単な日常会話を英語で行うことができる。		状況や物事の描写、簡単な日常会話を間違えながらも英語で行うことができる。		左記に到達していない。	
評価項目②		与えられた場面設定に即して、即興で英語のロールプレー・スピーチを十分に行うことができる。		与えられた場面設定に即して、即興で英語のロールプレー・スピーチを行うことができる。		与えられた場面設定に即して、戸惑いながらも、間違いも見られるが、英語のロールプレー・スピーチを行うことができる。		左記に到達していない。	
評価項目③		人を説得するためのプレゼンテーション (Persuasive Speech) を効果的に行うことができる。		人を説得するためのプレゼンテーション (Persuasive Speech) を行うことができる。		人を説得するためのプレゼンテーション (Persuasive Speech) を効果的ではないが、間違いながらも行うことができる。		左記に到達していない。	
評価項目④		2名以上の参加者と英語でディスカッションを十分に行うことができ、賛成・反対などの意見を即興的に、そしてロジカルにまとめ発表することができる。		2名以上の参加者と英語でディスカッションを行うことができ、賛成・反対などの意見をロジカルにまとめ発表することができる。		2名以上の参加者と英語でディスカッションをスムーズではないものの行うことができ、賛成・反対などの意見を概ねロジカルにまとめ発表することができる。		左記に到達していない。	
学科の到達目標項目との関係									
教育方法等									
概要		本授業は、履修学生のスピーキング能力の伸長を目標に開講をしている。英語スピーキングと言えど、1人で行うスピーチやプレゼンテーションから、2名以上の参加者でインタラク션을伴う会話、ロールプレイ、ディスカッション(ディベート)などがあります。この授業では、これらすべての要素を取り入れながらも、最終的にはディスカッションが英語のできる事を目標に行います。							
授業の進め方・方法		授業中の使用言語は、英語と日本語の両方を使用します。Reading Materialを読み、その内容やトピックに関して「賛成」「反対」のディスカッション・ディベートを展開します。							
注意点		普段から、日本語でも英語でも考えを言葉にしアウトプットする習慣を持っています。また、人前で発表をする機会が多くあります。							
授業計画									
		週	授業内容				週ごとの到達目標		
前期	1stQ	1週	Guidance and Self Introduction				Get to know each other and get used to express yourselves in English		
		2週	Unit 1 Cell Phones (Input Activities)				左記の内容を理解する		
		3週	Unit1 Cell Phone (Output Activities)				左記の内容を理解する		
		4週	Unit2 Freeters (Input Activities)				左記の内容を理解する		
		5週	Unit2 Freeters (Output Activities)				左記の内容を理解する		
		6週	Unit3 The Olympic Games (Input Activities)				左記の内容を理解する		
		7週	Unit3 The Olympic games (Output Activities)				左記の内容を理解する		
		8週	Speech Test (Informative Speech)				Informative Speechを英語で行う		
	2ndQ	9週	Unit4 Marriage (Input Activities)				左記の内容を理解する		
		10週	Unit4 Marriage (Output Activities)				左記の内容を理解する		
		11週	Unit6 English (Input Activities)				左記の内容を理解する		
		12週	Unit6 English (Output Activities)				左記の内容を理解する		
		13週	Speech Test (Persuasive Speech)				Persuasive Speechを英語で行う		
		14週	Introduction to Presentation				英語プレゼンのフレームワークを理解する		
		15週	Preparation and Practice for a Presentation				立ち振る舞いやスライドの英語表記など、効果的なプレゼン方法を理解意思実践する		
		16週	Presentation Test (w/ ppt)				スライドを使用した英語プレゼンを行うことができる		
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		
基礎的能力	人文・社会科学	英語	英語運用の基礎となる知識	聞き手に伝わるよう、句・文における基本的なリズムやイントネーション、音のつながりに配慮して、音読あるいは発話できる。		3			
				明瞭で聞き手に伝わるような発話ができるよう、英語の発音・アクセントの規則を習得して適切に運用できる。		3			

				中学で既習の文法や文構造に加え、高等学校学習指導要領に準じた文法や文構造を習得して適切に運用できる。	3	
			英語運用能力の基礎固め	日常生活や身近な話題に関して、毎分100語程度の速度ではっきりとした発音で話された内容から必要な情報を聞きとることができる。	3	
				日常生活や身近な話題に関して、自分の意見や感想を基本的な表現を用いて英語で話すことができる。	3	
				平易な英語で書かれた文章を読み、その概要を把握し必要な情報を読み取ることができる。	3	
				日常生活や身近な話題に関して、自分の意見や感想を整理し、100語程度のまとまりのある文章を英語で書くことができる。	3	
				母国以外の言語や文化を理解しようとする姿勢をもち、実際の場面で積極的にコミュニケーションを図ることができる。	3	
				実際の場面や目的に応じて、基本的なコミュニケーション方略(ジェスチャー、アイコンタクト)を適切に用いることができる。	3	
			英語運用能力向上のための学習	自分の専門分野などの予備知識のある内容や関心のある事柄に関する報告や対話などを毎分120語程度の速度で聞いて、概要を把握し、情報を聞き取ることができる。	3	
				英語でのディスカッション(必要に応じてディベート)を想定して、教室内でのやり取りや教室外での日常的な質問や応答などができる。	3	
				英語でディスカッション(必要に応じてディベート)を行うため、学生自ら準備活動や情報収集を行い、主体的な態度で行動できる。	3	
				母国以外の言語や文化を理解しようとする姿勢をもち、教室内外で英語で円滑なコミュニケーションをとることができる。	3	
				関心のあるトピックや自分の専門分野のプレゼン等にもつながる平易な英語での口頭発表や、内容に関する簡単な質問や応答などのやりとりができる。	3	
				関心のあるトピックや自分の専門分野に関する論文やマニュアルなどの概要を把握し、必要な情報を読み取ることができる。	3	
				実際の場面や目的に応じて、効果的なコミュニケーション方略(ジェスチャー、アイコンタクト、代用表現、聞き返しなど)を適切に用いることができる。	3	

評価割合

	Final Presentation	Small Speeches	Attitude	合計
総合評価割合	60	20	20	100
基礎的能力	60	20	20	100
専門的能力	0	0	0	0
分野横断的能力	0	0	0	0