

佐世保工業高等専門学校		開講年度	令和04年度 (2022年度)	授業科目	英語
科目基礎情報					
科目番号	0094	科目区分	一般 / 必修		
授業形態	講義	単位の種別と単位数	学修単位: 1		
開設学科	物質工学科	対象学年	4		
開設期	後期	週時間数	後期:2		
教科書/教材	Reading Insight (三修社)				
担当教員	松尾 秀樹				
到達目標					
① 必要な情報を英文から読み取ることができる。(C3) ② 学習した文法知識を演習解決に利用できる。(C3) ③ 短い英文を聞き、その概要を理解することができる。(C3) ④ 自らの意図が伝わるだけの英文を作成することができる。(C3) ⑤ 自らの英語力を向上させる目的で自主的に自学自習に取り組むことができる。(C3)					
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 (到達目標①)	必要な情報を英文から十分に読み取ることができる。	必要な情報を英文からある程度読み取ることができる。	必要な情報を英文からほとんど読み取ることができない。		
評価項目2 (到達目標②)	学習した文法知識を演習解決に十分利用できる。	学習した文法知識を演習解決にある程度利用できる。	学習した文法知識を演習解決にほとんど利用できない。		
評価項目3 (到達目標③)	短い英文を聞き、その概要を十分理解できる。	短い英文を聞き、その概要をある程度理解できる。	短い英文を聞いても、その概要をほとんど理解できない。		
評価項目4 (到達目標④)	自らの意図が伝えるのに十分な英文を作成することができる。	自らの意図をある程度伝えられる英文を作成することができる。	自らの意図を伝えられる英文をほとんど作成することができない。		
評価項目5 (到達目標⑤)	自らの英語力向上を目指し、自主的に自学自習に取り組むことができる。	自らの英語力向上を目指し、ある程度自学自習に取り組むことができる。	自らの英語力向上を目指すことなく、ほとんど自学自習に取り組むことができない。		
学科の到達目標項目との関係					
学習・教育到達度目標 C-3 JABEE a JABEE f					
教育方法等					
概要	科学技術的内容や一般教養的な内容を含むリーディング教材を読み、課題解決に必要な情報を英文から見つける能力を育成していく。 また、TOEICの練習問題に取り組むことで、各学習者の実践的英語能力の現状を確認しながら、そのレベル向上を目指す。				
授業の進め方・方法	予備知識：高専3年間で習得した文法事項・語彙 講義室：各H R 教室 授業形式：講義・演習。この科目は、学修単位科目のため、事前・事後学習用としてプリント教材を配布します。プリント教材の取り組みも評価に加えます。 学生が用意するもの：英和辞書（電子辞書を含む）、配布プリント、Navigator for the TOEIC Test（南雲堂）				
注意点	評価方法：後期中間試験（80点）(C3)、TOEIC IPテストの結果（10点）(C3)、および提出物（10点）(C3)の計100点で評価する。後期期末試験（90点）(C3)、および提出物(10点）(C3)の計100点で評価する。2回の定期試験の平均が60点以上で合格とする(C3)。 自己学習の指針：予習として新出単語の語義調べや全体の概要把握を行うこと。復習として、単語を覚えることや、構文の理解を深めることなどを心がけ、英語力向上に努めること。また、TOEICにも対応できるよう継続して自学自習に取り組むこと。 オフィスアワー：月・水 16:10～17:10				
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	ガイダンス／Unit 1 Space Invaders—The Evolution of Video Games	授業の概要を理解できる。大ブームを巻き起こしたインベーダーゲームの開発の背景を理解できる。	
		2週	Unit 1 Space Invaders—The Evolution of Video Games	Space Invaders—The Evolution of Video Games（前半）に関する英文を読み内容が理解できる。ゲームソフト開発の事情について英文を読み検討を行う。	
		3週	Unit 1 Space Invaders—The Evolution of Video Games	Space Invaders—The Evolution of Video Games（後半）に関する英文を読み内容が理解できる。ゲームソフト開発の経緯について英文を読み検討を行う。	
		4週	Unit 1 Space Invaders—The Evolution of Video Games	Unit 1 のまとめのExercisesに取り組み、内容・構文・語句の理解を深めることができる。	
		5週	Unit 2 What a Waste!—Food Loss and Food Waste	食品ロスと食品廃棄に関する英文（前半）を読み、英文の内容が理解できる。環境保護の観点からも英文の内容を検討する。	
		6週	Unit 2 What a Waste!—Food Loss and Food Waste	食品ロスと食品廃棄に関する英文（後半）を読み、英文の内容が理解できる。環境保護の観点からも英文の内容を検討する。	
		7週	Unit 2 What a Waste!—Food Loss and Food Waste	Unit 2 のまとめのExercisesに取り組み、内容・構文・語句の理解を深めることができる。	
		8週	中間試験		

4thQ	9週	中間試験の返却および解説 Unit 4 Lithium-ion Batteries—The Quest for Clean Power	リチウムバッテリーを開発して2019年にノーベル化学賞を受賞した吉野彰さんの開発経緯と功績、リチウムイオンバッテリーの優れた点に関して英文（前半）を読み、内容が理解できる。
	10週	Unit 4 Lithium-ion Batteries—The Quest for Clean Power	リチウムバッテリーを開発して2019年にノーベル化学賞を受賞した吉野彰さんの開発経緯と功績、リチウムイオンバッテリーの優れた点に関して英文（後半）を読み、内容が理解できる。
	11週	Unit 4 Lithium-ion Batteries—The Quest for Clean Power	Unit 4 のまとめのExercisesに取り組み、内容・構文・語句の理解を深めることができる。
	12週	Unit 9 Biomimicry in Japanese Design	biomimicry に関する事例に関して導入を行う。biomimicryに関する英文（前半）を読み内容が理解できる。biomimicryについての具体的な事例について検討を行う。
	13週	Unit 9 Biomimicry in Japanese Design	biomimicryに関する英文（後半）を読み内容が理解できる。biomimicryについての具体的な事例について検討を行う。
	14週	Unit 9 Biomimicry in Japanese Design	Unit 9 のまとめのExercisesに取り組み、内容・構文・語句の理解を深めることができる。
	15週	まとめ	後期の授業の復習とまとめを行う。
	16週		

評価割合			
	試験	課題に対する取り組み状況	合計
総合評価割合	90	10	100
基礎的能力	90	10	100
専門的能力	0	0	0
分野横断的能力	0	0	0