

科目名	キャリアデザイン2							年度	2026
英語科目名	Career Design 2							学期	後期
学科・学年	ITスペシャリスト科 1年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義
担当教員	田嶋		教員の実務経験	有	実務経験の職種		システムエンジニア		

**【科目の目的】**

この授業では、職業選択と働く意味を明確にし、社会人になるための道筋として必要な情報の提供と準備を行う。本学を卒業後に進学を目指す学生にとってもやがて訪れる社会人デビューへ向けて、事前に学習・情報収集・準備を行うことで、進路を検討する上での参考とする。

**【科目の概要】**

就活ドリルはじめての一般常識の演習を行い、企業を受験対策を行う

**【到達目標】**

授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。欠席は基本的に認めない。授業に出席するだけでなく、社会人として働くことを前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。なお、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。

**【授業の注意点】**

学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価対象外とする。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう		レベル1 要努力
到達目標A	業界セミナーを聞き、IT業界のお仕事について理解を深め、自身で興味を持ち調べるようになった（アンケート提出、能動的に質問などもする）		業界セミナーを聞き、IT業界のお仕事について理解を深めた（アンケート提出）		業界セミナーに興味をもてきくことができていない（アンケート未提出）
到達目標B	一般常識の総合テストで80%以上の正答率である		一般常識の総合テストで60%以上80%未満の正答率である		一般常識の総合テストで60%未満の正答率である
到達目標C					
到達目標D					
到達目標E					

**【教科書】**

就活ドリルはじめての一般常識

**【参考資料】**

**【成績の評価方法・評価基準】**

試験と課題、理解度確認の小テストを総合的に評価する。授業参加度、授業態度も評価に含まれる。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名		キャリアデザイン2			年度	2026
英語表記		Career Design 2			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	一般常識（1）	一般常識国語（1）	1 「就活ドリル」	国語1～3演習	1	
2	一般常識（2）	一般常識国語（2）	1 「就活ドリル」	国語4～6演習	1	
3	一般常識（3）	一般常識国語（3）	1 「就活ドリル」	国語7～10演習	1	
4	一般常識（4）	一般常識数学（1）	1 「就活ドリル」	数学1～4演習	1	
5	一般常識（5）	一般常識数学（2）	1 「就活ドリル」	数学5～8演習	1	
6	一般常識（6）	一般常識数学（3）	1 「就活ドリル」	数学9～12演習	1	
7	業界セミナー（1）	システム開発分野の業界セミナー	1 業界セミナーの実施	システム開発分野のお仕事について理解を深める	3	
8	一般常識（7）	一般常識理科（1）	1 「就活ドリル」	理科1～3演習	1	
9	一般常識（8）	一般常識理科（2）	1 「就活ドリル」	理科4～6演習	1	
10	一般常識（9）	一般常識理科（3）	1 「就活ドリル」	理科7～10演習	1	
11	一般常識（10）	一般常識社会（1）	1 「就活ドリル」	社会1～3演習	1	
12	一般常識（11）	一般常識社会（2）	1 「就活ドリル」	社会4～6演習	1	
13	一般常識（12）	一般常識社会（3）	1 「就活ドリル」	社会7～10演習	1	
14	業界セミナー（2）	インフラ分野の業界セミナー	1 業界セミナーの実施	インフラ分野のお仕事について理解を深める	3	
15	一般常識テスト	総合テスト	1 総合テスト	英語・国語・数学・理科・社会・常識分野の総合テスト	1	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等