

日本工学院専門学校	開講年度	2019年度	科目名	キャリアデザイン5	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース	開設期	前期
対象年次	3年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	3単位			授業形態	講義
教科書/教材	配布レジュメ、授業用データ				
担当教員情報					
担当教員	藤本 京子		実務経験の有無・職種	有・プログラマー	
学習目的					
英会話の基本となる英単語&フレーズ、表現、会話を朝起きてから、寝るまで、さまざまな場面別にわかりやすく解説、日常英会話の習得を目的とする。					
到達目標					
基礎的な英語文法と表現の理解を深め、学生同士の会話の実践を通じて基礎的な英語会話表現ができるようになる。業界特有の英語表現ができるようになることを目指す。					
教育方法等					
授業概要	まず中学英語の復習から入り、日常会話でよく使われる英語表現、ビジネスで使われる英語表現、業界で使われる英語表現をさまざまな場面のロールプレイを通して身につけさせる。				
注意点	授業中の携帯電話の操作、飲食、居眠り、私語を禁止する。遅刻・欠席の際は担任および授業担当者を含め連絡を入れること。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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	40%	定期課題によって評価		
	小テスト	%			
	レポート	%			
	成果発表 (口頭・実技)	40%	授業内に行われる課題によって評価		
	平常点	20%	授業態度（取り組み姿勢・挨拶・返事など）によって評価		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	オリエンテーション		はじめよう英会話 授業内でのルール確認		
2回	日常英会話①		朝、家事での基礎英会話の言い回しを覚える		
3回	日常英会話②		学校での基礎英会話の言い回しを覚える		
4回	ビジネスにおける英語表現①		出社、退社、の基礎英会話の言い回しを覚える		
5回	ビジネスにおける英語表現②		来客対応の基礎英会話の言い回しを覚える		
6回	英語スピーチ、自己紹介①		簡単な語彙で自己紹介ができる		
7回	英語スピーチ、自己紹介②		家族の紹介、趣味についての英語表現を覚える		
8回	業界で使われる英語表現①		専門用語の英語表記を覚える		
9回	業界で使われる英語表現②		業界特有の言い回しを覚える		
10回	グループディスカッション①		英語によるゲーミフィケーションの実践		
11回	グループディスカッション②		英語によるプレゼンテーションの実践		
12回	前期のまとめ		前期内容を振り返る		