

科目名	ゲーム制作演習Ⅲ						
科目名(英)	Game Production Exercise Ⅲ						
単位数	6単位	時間数	90時間	担当者	山本 隆行		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社に所属し、 ゲームプログラマーとして勤務		
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科3年						
授業概要	3年生では就職活動が始まり、企業への作品提出が行われるようになる。2年生までで制作した作品が提出物のメインになるが、作品は複数用意しておいた方が良い。この講座では、2年生までの作品での反省点を踏まえ、それらを改良したより美しいプログラム作品を完成させるようにしていく。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
		○				オブジェクト指向の理解を深め、より柔軟なプログラムを組めるようになる。	
		○				デザインパターンの理解を深め、効率の良いプログラムを組めるようになる。	
		○				就職活動時に提出できるゲームを完成させる。	
テキスト・教材 参考図書	無し						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	就職作品での反省点・課題の洗い出し			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
	2~3	企画書の作成			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
	4	スケジュールの作成			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
	5~17	第1回マイルストーンのための各自作業			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
	18	第1回マイルストーン確認			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
	19~44	第2回マイルストーンのための各自作業			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
	45	第2回マイルストーン確認			進捗に合わせて授業外でも進めておくこと		
評価方法	作品の完成度で評価を付ける。 授業で習得したテクニックが使用されていたり、2年生で制作した作品の反省点が改善されていたら加点する。 また作業への取り組み方や授業態度も踏まえる。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	作品		◎		○		100%
履修上の注意	全授業回数の3分の2以上の出席を満たさないものは、定期試験は受験できないものとする。						

科目名	就職実務Ⅱ				
科目名(英)	Employment PracticesⅡ				
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	山本 隆行
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	
対象学科・学年	ゲームクリエイター科3年				
授業概要	就職活動も本格化し、各自希望の企業に向けて受験を行っていく時期となっている。昨今はIT・ゲーム業界の動向は早くなってきており、しっかりと準備を早い時期から行っておく必要が出てきている。この講座では、各々が希望する業界への内定に向けて、履歴書の作成・企業研究・面接練習などを行っていく。また、学校求人案内や提出物の作成・確認など就職活動を行う上で必要な事を中心に行っていく。				
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他
	○				書類選考に備え、履歴書を作成する。
	○				企業研究を行い、進路決定の選択肢を増やす。
	○				面接練習を行い、面接試験に備える。
	○	○			就職活動用のゲーム作品のクオリティを上げる。
テキスト・教材 参考図書	就職ガイドブック				
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示
	1	履歴書:自己PRのブラッシュアップ			考えておいた自己PRについて分析すること
	2	履歴書:志望動機を考える			受験したい会社を決めておくこと
	3	企業研究:希望業種の企業研究			研究したい業種、会社を決めておくこと
	4	企業研究:求人が来ている企業の研究			求人票を見て興味のある企業を探すこと
	5	面接練習:自己PR、志望動機について			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと
	6	面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと
	7	就職作品:就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと
	8	就職作品:就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと
	9	履歴書:自己PRのブラッシュアップ			考えておいた自己PRについて分析すること
	10	履歴書:志望動機を考える			受験したい会社を決めておくこと
	11	企業研究:希望業種の企業研究			研究したい業種、会社を決めておくこと
	12	企業研究:求人が来ている企業の研究			求人票を見て興味のある企業を探すこと
	13	面接練習:自己PR、志望動機について			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと
	14	面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと
	15	就職作品:就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと
	16	就職作品:就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと
	17	履歴書:自己PRのブラッシュアップ			考えておいた自己PRについて分析すること
	18	履歴書:志望動機を考える			受験したい会社を決めておくこと
	19	企業研究:希望業種の企業研究			研究したい業種、会社を決めておくこと
	20	企業研究:求人が来ている企業の研究			求人票を見て興味のある企業を探すこと
	21	面接練習:自己PR、志望動機について			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと
	22	面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方			質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと
	23	就職作品:就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと
	24	就職作品:就職作品のブラッシュアップ			修正箇所を考えておくこと
25	履歴書:自己PRのブラッシュアップ			考えておいた自己PRについて分析すること	

	26	履歴書:志望動機を考える	受験したい会社を決めておくこと				
	27	企業研究:希望業種の企業研究	研究したい業種、会社を決めておくこと				
	28	企業研究:求人が来ている企業の研究	求人票を見て興味のある企業を探すこと				
	29	面接練習:自己PR、志望動機について	質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと				
	30	面接練習:希望業種特有の質問に対する答え方	質問を想定してあらかじめ答えを考えておくこと				
評価方法	この講座では、点数による評価は行わない。 成績評価基準は、R評価のみとする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
履修上の注意	全授業回数の3分の2以上の出席を満たさないものは、定期試験は受験できないものとする。						

科目名	C#						
科目名(英)							
単位数	2単位	時間数	30時間	担当者	関谷 純		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム開発会社にてプログラミングを担当		
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科 3年						
授業概要	昨今のゲーム開発現場において、C#でゲーム開発を行われるケースも増えてきた。特にスマートフォンゲーム開発に非常に使用されているUnityはC#でのプログラミングになる。これまで学習したC言語やC++とは違った記述方法もあるので、VisualStudioにおけるフォーム開発の学習を通して、C#の利点や特徴を理解する。						
授業形式	講義: △	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					VisualStudioにおけるコントロールとプロパティの操作ができる。	
	○	○				リストボックス、コンボボックス、ラジオボタン、チェックボックスの機能を使うことができる。	
	○	○				C#のファイル操作を使うことができ、ツールに組み込むことができる。	
		○				複数フォームの管理、データ受け渡しができる。	
テキスト・教材 参考図書	各項目別スライド						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	C#導入 - プロパティ解説、ラベル、文字列結合、四則演算			VisualStudioでのプロジェクト作成方法を復習しておくこと		
	2	条件文と繰り返し文 - 各機能解説、練習、課題提示、作業			課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること		
	3	リストボックス、コンボボックス - 各機能解説、練習			プロパティとラベル機能について復習しておくこと		
	4	ラジオボタン、チェックボックス - 各機能解説、練習、課題提示、作業			課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること		
	5	画像表示機能、タイマー、配列 - 各機能解説、練習、課題提示、作業			課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること		
	6	画像表示機能、タイマー、配列 - 課題作業続き			課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること		
	7	ファイル操作 - ファイル読込、練習			プロパティとラベル機能について復習しておくこと		
	8	ファイル操作 - ファイル書き出し、練習			ファイル読込について復習しておくこと		
	9	ファイル操作 - 課題提示、課題作業続き			課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること		
	10	メニュー、openFileDialog - 各機能解説、練習			授業項目の内容をwebで事前に調べておくこと		
	11	saveFileDialog - 各機能解説、練習			授業項目の内容をwebで事前に調べておくこと		
	12	複数フォームの管理(データ受け渡し) - 手法の解説、練習			saveFileDialogの項目まで復習しておくこと		
	13	評価課題 - 課題提示、課題作業			課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること		
	14	評価課題 - 課題作業続き			課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること		
15	評価課題 - 課題作業続き			課題作業に遅れがある場合、放課後に作業すること			
評価方法	(1)定期試験 (2)各項目課題提出状況 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	評価課題	○	◎		◎		80%
	各項目課題	○	○				20%
履修上の注意	全授業回数の3分の2以上の出席を満たさないものは、評価しないものとする。						

科目名	グループ制作演習						
科目名(英)	Group Production Exercise						
単位数	4単位	時間数	60時間	担当者	山本 隆行		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社に所属し、 ゲームプログラマーとして勤務		
対象学科・学年	ゲームクリエイター科3年						
授業概要	昨今のゲーム業界では制作するゲームの規模が非常に大きくなっており、家庭用・スマートフォン問わずチームを組んでの制作が一般的になっている。この講座では、実際にクラスで少人数のチームを作り、企画から開発までを短期間で行っていく。お互いが連携を取りながら実際の開発現場と同じようなチーム制作を行う。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	目標		
	○	○			Githubについて学び、チームでの共有作業ができるようになる。		
	○	○			チーム制作でゲームを完成させる。		
テキスト・教材 参考図書	無し						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	チーム作成と企画書の作成			チーム代表者はGithubのアカウントを作成する事		
	2	Githubの説明			GithubのURLをチームで共有しておく事		
	3~7	第1回オリジナルゲームのチーム制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事		
	8	第1回オリジナルゲームの発表と新しいチームの作成			作品を完成させ提出しておく事		
	9~18	第2回オリジナルゲームのチーム制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事		
	19	第2回オリジナルゲームの発表と新しいチームの作成			作品を完成させ提出しておく事		
	20~29	第3回オリジナルゲームのチーム制作			進捗に合わせて授業外でも進めておく事		
30	第3回オリジナルゲームの発表			作品を完成させ提出しておく事			
評価方法	制作したゲームのクオリティと、チームへの貢献度で成績を付ける。 チームへの貢献度は、各メンバーの担当箇所によって判断する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	作品提出		○		○		100%
履修上の注意	全授業回数の3分の2以上の出席を満たさないものは、定期試験は受験できないものとする。						

科目名	ドキュメンテーション I						
科目名(英)							
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	平野久美子		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	前職でOfficeを使用した業務の経験がある		
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科3年						
授業概要	働き始めると、必ず文書を作成する機会がある。本授業ではWordの基本的な操作方法から始め、指定されたレポートを作成できるような技能を身につける。そのために、Word文書処理技能認定試験の練習問題を使用する。最終的にWord文書処理技能認定試験3級程度の技能習得を目指す。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○	○				Wordについて作業環境構築、設定変更方法ができる	
	○	○				文書編集、罫線と表を理解し、追加・変更が行える	
	○	○				オブジェクトの追加(図や写真)が行える	
テキスト・教材 参考図書	2019対応 Word文書処理技能認定試験 3級問題集						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	問題集: 練習問題1, 練習問題2, 解説			Wordについて以前の授業を復習しておく		
	2	問題集: 練習問題3, 模擬試験1, 解説			前回の問題について復習しておく		
	3	問題集: 模擬試験2, 模擬試験3, 解説			前回の問題について復習しておく		
	4	問題集: 模擬試験4, 模擬試験5, 解説			前回の問題について復習しておく		
	5	問題集: 模擬試験6, 模擬試験7, 解説			前回の問題について復習しておく		
	6	長文作成機能(プリント対応)					
	7	評価課題: 指定内容でのレポート作成			これまでの問題について復習しておく		
8	評価課題: 指定内容でのレポート作成 続き			作業が間に合わない場合は、放課後に実施する			
評価方法	評価課題と、毎時間実施する練習問題および模擬試験で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	評価課題	◎	◎				80%
	練習問題・模擬試験	◎	◎				20%
履修上の注意	出席が全体の2/3に満たない場合は、定期試験の受験資格を与えない。						

科目名	Unity					
科目名(英)						
単位数	3単位	時間数	46時間	担当者	荒木 優介	
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験	ゲーム会社に所属し、 ゲームプログラマーとして勤務	
対象学科・学年	ゲームクリエイター科3年					
授業概要	昨今のゲーム業界ではゲームエンジンを使用した開発が大変流行している。 その中でも特にシェアの高いUnityの知識をつけ、就職後に即戦力になれるよう学んでいく。 C#のプログラミングも必須になるので、それらを踏まえた演習形式で授業する。					
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△	
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標
	○	○				Unityの導入から学び、1人で環境構築できるようになる
	○	○				Prefabを学び、オブジェクトを機能ごとにまとめられるようになる
	○	○				Prefabを組み合わせてゲームを開発できるようになる
	○	○				ゲーム開発の手助けとなる便利な機能を覚える
	○	○				オリジナルゲームを制作し、完成させる
テキスト・教材 参考図書	各項目別スライド					
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示	
	1	Unityの導入			Unityのアカウントを作成しておく Unityについてネットで調べておく	
	2	オブジェクトとコンポーネント			前回の内容を復習しておく	
	3	Prefabとオブジェクト指向			オブジェクト指向について復習しておく	
	4	C#スクリプトの基本			C#言語について復習しておく	
	5	自作モデルの導入			Blenderについて復習しておく	
	6	当たり判定の実装			3D当たり判定について復習しておく	
	7	UIの組み込み			これまでの内容を復習しておく	
	8	シーン遷移の実装			これまでの内容を復習しておく	
	9	モデルのアニメーション組み込み			Blenderについて復習しておく	
	10	オブジェクト操作			これまでの内容を復習しておく	
	11	パーティクルエフェクトの実装			パーティクルエフェクトについて復習しておく	
	12	サウンドの実装			これまでの内容を復習しておく	
	13	ゲーム制作課題開始			制作するゲームをあらかじめ考えておく	
	14	シングルトクラス			シングルトンについて復習しておく	
	15	マルチシーンでの実装			シーン遷移の授業を復習しておく	
	16	コルーチンの使用例			これまでの内容を復習しておく	
	17	シンプルアニメーションによるアニメーション実装			アニメーションについて復習しておく	
	18	外部データ読み込み			これまでの内容を復習しておく	
	19	NavMeshによるNPC実装			これまでの内容を復習しておく	
	20	これまでの補足			これまでの内容を復習しておく	
	21	オリジナルゲーム制作			遅延作業の補填を行っておく	
	22	オリジナルゲーム制作			遅延作業の補填を行っておく	
23	オリジナルゲームの発表			発表する際の資料を作成しておく		
	(1)オリジナルゲームの完成度 (2)授業態度を平常点として計算する 以上の点を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。					

評価方法		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	オリジナルゲーム	◎	◎				50%
	授業態度	◎	◎				50%
履修上の注意	全授業回数の3分の2以上の出席を満たさないものは、評価しないものとする。						

科目名	Java						
科目名(英)	Java						
単位数	3単位	時間数	46時間	担当者	山本 隆行		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲームクリエイタ科3年						
授業概要	Javaは、オブジェクト指向プログラミング言語の一つであり、一般IT業界では幅広く使われている。Androidスマートフォンアプリケーション開発でも活躍しており、今後も広く用いられる事が予想できる。本講座では、すでに学習しているC言語、C++の知識を元にプログラム記述の際の違いや共通点といった流れで基礎を身につけていく。また、Javaプログラミング能力認定試験2級の合格を目指した筆記試験対策を行っていく。						
授業形式	講義:	演習: ○	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					eclipseを用いてプロジェクトを作成し、簡単なプログラムを作成できる。	
		○				C++で作成したコンソールプログラムをJavaでも作成できる。	
テキスト・教材 参考図書	無し						
授業計画	回数	授業項目・内容				授業外学修指示	
	1	eclipseの基本操作				用意したパワーポイントを見ておく事	
	2	変数と四則演算				用意したパワーポイントを見ておく事	
	3	条件分岐と繰り返し				用意したパワーポイントを見ておく事	
	4	配列				用意したパワーポイントを見ておく事	
	5	メソッドの基本				用意したパワーポイントを見ておく事	
	6	メソッドの応用				用意したパワーポイントを見ておく事	
	7	Java基本の確認課題				授業中に終わらなかった場合は完成させておく事	
	8	複数クラスを用いた開発				用意したパワーポイントを見ておく事	
	9	オブジェクト指向				用意したパワーポイントを見ておく事	
	10	様々なクラス機構				用意したパワーポイントを見ておく事	
	11	カプセル化				用意したパワーポイントを見ておく事	
	12	継承				用意したパワーポイントを見ておく事	
	13	ポリモーフィズム				用意したパワーポイントを見ておく事	
	14	クラスを用いた確認課題				授業中に終わらなかった場合は完成させておく事	
	15	総称とコレクションクラス				用意したパワーポイントを見ておく事	
	16	スレッド				用意したパワーポイントを見ておく事	
17~20	Javaプログラミング能力認定試験3級過去問題				用意したパワーポイントを見ておく事		
21~22	Javaプログラミング能力認定試験2級過去問題				用意したパワーポイントを見ておく事		
23	期末試験				今まで学習した個所を見直しておく事		
評価方法	(1)授業の中で課題提出を2回実施する。 (2)講義の最後に定期試験を実施する。(筆記試験) 以上を下記の観点・割合で評価する。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験(筆記)	◎	◎				80%
課題		○		○		20%	
履修上の注意	C・C++の基本を理解している事が前提となる。 全授業回数の3分の2以上の出席を満たさないものは、定期試験は受験できないものとする。						

科目名	一般教養Ⅱ						
科目名(英)	General EducationⅡ						
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	佐藤 智子		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科3年						
授業概要	就職試験にとどまらず、社会に出てから必要とされる、最低レベルの一般教養を問題集に従って、解説・指導していきます。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					一般常識の問題を解き、就職試験レベルの問題を解けるようになる	
テキスト・教材 参考図書	自作プリント						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	一般常識問題の実施と解説			Webで勉強できる箇所を予習しておく		
	2	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	3	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	4	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	5	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	6	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	7	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	8	一般常識問題の実施と解説			前回の問題と解説を復習しておく		
	9						
	10						
	11						
	12						
	13						
	14						
15							
評価方法	筆記試験の点数を評価にする。 また、授業態度についても評価に加える 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	定期試験(筆記)	◎	◎		○		100%
履修上の注意	全授業回数の3分の2以上の出席を満たさないものは、定期試験は受験できないものとする。						

科目名	文章表現Ⅲ						
科目名(英)	Sentence ExpressionⅢ						
単位数	1単位	時間数	16時間	担当者	佐藤 智子		
実施年度	2022年度	実施時期	前期	担当者実務経験			
対象学科・学年	ゲームクリエイータ科3年						
授業概要	1. 作文を書く時に必要な注意事項や文章の組み立て方、正しい言葉の使い方などを演習問題を解いていく。 2. 就職試験で作文の頻出テーマとして扱われるものを実際に書いてもらう。						
授業形式	講義: ○	演習:	実習:	実技:	※ 主たる方法:○ その他:△		
学習目標 (到達目標)	言語情報	知的技能	運動技能	態度意欲	その他	目標	
	○					就職活動に必要な文章力を身につけ、自己PR、志望動機を上手に書けるようになる	
	○					日本語の常識的な知識を身につけ、作文や面接をこなせるようになる	
テキスト・教材 参考図書	無し						
授業計画	回数	授業項目・内容			授業外学修指示		
	1	自己PR作文400字、200字作文			作文に書くことをあらかじめ考えておくこと		
	2	テーマ「学生生活で得たもの」、200字作文			作文に書くことをあらかじめ考えておくこと		
	3	テーマ「私の職業観」、助詞「は」「が」の使い分け			作文に書くことをあらかじめ考えておくこと		
	4	テーマ「最近おもしろかったこと」、主部と述部、助詞「へ」と「に」と「まで」の使い分け、「で」と「に」の違い			作文に書くことをあらかじめ考えておくこと		
	5	テーマ「勇気について」、200字作文、助詞「が」の適切な使い方			作文に書くことをあらかじめ考えておくこと		
	6	テーマ「社会的常識とは」、200字作文、カタカナ語を日本語に直す			作文に書くことをあらかじめ考えておくこと		
	7	テーマ「就職活動を通して」、200字作文、シンプルな表現とは何か			作文に書くことをあらかじめ考えておくこと		
	8	テーマ「長所を5つ述べよ」、200字作文			作文に書くことをあらかじめ考えておくこと		
評価方法	各授業の課題作文によって評価する。 また、授業態度も評価に含める。 成績評価基準は、S(90点以上)・A(80点以上)・B(70点以上)・C(60点以上)・D(59点以下)とする。						
		言語情報	知的技能	運動技能	態度・意欲	その他	評価割合
	提出課題	◎			○		100%
履修上の注意	全授業回数の3分の2以上の出席を満たさないものは、評価しないものとする。						