成績評価における客観的な指標の算出方法

本校の学則細則より（抜粋）

３．試験及び、課題製作物に関する事項
（１）試験は前期と後期の各学期末に行う。
（２）課題製作物は提出日を厳守する。
提出日に提出しない場合、遅れる毎に基準点から各５点減点する。
（３）試験、課題製作物とも優（９０点以上）(GP ４点)、良°（８９～８０）(GP ３点)、良（７９～７０）、(GP ２点）可（６９～６０）(GP １点)、不可（５９点以下）の判定とする。
４．修了及び卒業判定
修了及び卒業の判定は、前後期の各試験の成績、出席、課題製作物の各評価を基に、教員会議で総合的に判断し、学校長がこれを認定する。

基本的考え方

成績評価は、学生の学習の到達度を計るものである。
また、成績評価は、自らの授業で、学生にどれだけ理解させたか、または技術を習得させたかということでもあり、教師自らの指導力を問うものである。
成績の平均は、可と良の中間（６５～７５）程度になることが望ましい。

評価の対象となるものと比率の考え方

授業形式	学科試験	レポートや作品（提出物）等	学習態度、研修委託先レポート
講座中心	◎	○	△
演習中心	△	○	◎
実習中心	△	◎	○

※授業の形式等により評価のしかたは異なる。ここでは、評価の中心となると思われるものを◎で、次に考えられるものを○、続いて△と表記している。◎は 70~60% ○は 30~20% △は 10%を目安とする。
※実習中心の科目で作品の評価には、その製作過程における態度、提出期限等も、作品評価の中に反映されていること。また、演習や実習を中心とする科目の場合、学習態度の中に、発言の回数とか、その発言の内容、どれくらいの時間で、どれだけのレベルのものができたかなど、量や質も含まれる。

講座が中心の科目については、その知識・理解を問ううえから、原則として学科試験を行う。
ただし、各科目の特性により、優先順位も変わることがあるし、その割合は、各科目で異なる。
評価の公正さから、事前に％を決めておき、学生に事前に公開しておく。
評価者は、自分の主観に頼ることなく、できるだけ客観的な資料に基づいて評価を行う。
記録を残し、その根拠が説明できるようにしておく。

学科試験は、１００点満点で行い、５９点以下は追試の対象となる。
前期、後期の成績は、上記の配分での成績を出す。
＊ 追試を行わずレポート対応となった場合も追試料（１教科 2,000 円）は徴収する。
＊ 試験後の答案は全てやり直して提出させること。

GPA について

GPA 制度とは

GPA （Grade Point Average）制度： 客観的な成績評価を行うため、授業科目ごとに 0～4 などのポイントを付した上で、学生ごとの成績の平均を算出すること。（文部科学省 2018 年参考資料より）

科目ごとの成績に、それぞれ定められた GP(Grade Point=係数)を与えて、1 単位当たりの平均値（Grade Point Average）を算出します。

成績評価を厳格に行い、より教育効果を高めると共に教員の指導方法改善、学生の自主性を促進することを目的とする。

GPA の計算の仕組み

成績	優	良°	良	可	不可
成績点	９０点以上	８９～８０	７９～７０	６９～６０	５９点以下
GP(Grade Point)	4	3	2	1	0
GPA 算定対象	対象				

GPA 算出方法

成績は「優、良°、良、可、不可」の 5 段階評価で「不可」は不合格。「優」から順に、4、3、2、1 のグレートポイントが付与されます。修得した授業科目の単位数に、成績に応じたグレードポイントを乗じ、その合計を履修登録単位数の合計で除して算出したものが GPA となります。

GPS 値の計算式

$$\frac{(4\times\text{優の修得単位数})+(3\times\text{良°の単位数})+(2\times\text{良の単位数})+(1+\text{可の単位数})}{\text{履修したすべての科目の単位数の合計（優＋良°＋良＋可＋不可）}}$$

講義、演習、実習の基本的考え方

本校の授業の内容である講義、演習、実習の考え方を下記の通りとする。

講義　先生の解説や教えを聴講する授業内容を講義とする。

演習　実際の場面にて試すことができないことを、模擬的に、繰り返し行う訓練や練習の授業内容を演習とする。

実習　講義で学んだ知識、技術や方法を、実際に実物を用いて、体験して学ぶ授業内容を実習とする。
また実技を伴う授業内容も実習とする。演習以外の体験を通して学ぶすべての授業内容を実習とする。

＊演習、実習の授業内容の例を参考例として下記に示す。

演習の授業例：各検定の対策として問題集を解く、検定試験対策の授業。
販売技術でのロールプレイングの授業。

実習の授業例：演習以外の体験を通して学ぶ授業内容全て。