

科目名	プレーヤー実習B							年度	2026
英語科目名	Player Practice B							学期	通年
学科・学年	スポーツ健康学科 テニスコース 2年次	必/選	選※	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	柳田	教員の実務経験		有	実務経験の職種		日本スポーツ協会公認テニスコーチ4		
【科目の目的】 学内外の試合参加を通じて実践的な経験を積み、テニスプレイヤーとしての競技力向上を目指します。また、試合に多く参加することで自身の到達点を図ることができ、PDCAサイクルの循環に繋げることができます。									
【科目の概要】 JTA公認大会、学内などでプレーヤーとして現場実習を行います。									
【到達目標】 A 年間10試合以上の参加することができる B 出場した大会でベスト8に入ることができる C 出場した試合でベストなパフォーマンスで試合をやり遂げることができる									
【授業の注意点】 理由のない遅刻や欠席は認めません。授業回数の4分の3の出席がなければ単位取得できません。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	年間24試合以上, 参加することができる		年間18試合以上, 参加することができる		年間13試合以上, 参加することができる				
到達目標 B	出場した大会でベスト8に入ることができる		出場した大会でベスト16に入ることができる		出場した大会でベスト32に入ることができる				
到達目標 C	出場した試合でベストなパフォーマンスで試合をやり遂げることができる		出場した試合である程度のパフォーマンスで試合をやり遂げることができる		出場した試合で最後まで諦めずに試合をやり遂げることができる				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 必要に応じて適宜資料を配布します									
【参考資料】									
【成績の評価方法・評価基準】 試験と課題を総合的に評価します。積極的な授業参加度、授業態度によって評価します。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		プレーヤー実習B			年度	2026
英語表記		Player Practice B			学期	通年
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	オリエンテーション	大会参加について	1 大会参加の規定	プレーヤー実習Bについて理解している	3	
			2 大会参加の意味	自身で大会出場の目的を理解している		
			3 目標設定	短・中・長期目標を立てられる		
2	大会出場①	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
3	大会出場②	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
4	大会出場③	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
5	大会出場④	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
6	大会出場⑤	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
7	大会出場⑥	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
8	大会出場⑦	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
9	大会出場⑧	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
10	大会出場⑨	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
11	大会出場⑩	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
12	大会出場⑪	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
13	大会出場⑫	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
14	大会出場⑬	プレーヤースキルの向上	1 実践	試合参加を通じてスキルアップができた	3	
			2 フィードバック	試合参加を通じて自身の到達点が理解できる		
15	振り返り	評価	1 フィードバック	自身の活動を振り返り今後活かすべき点を理解している	3	
			2 新たな目標設定	新たな短・中・長期目標を立てられる		

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