

科目名	ホスピタリティ2								年度	2026
英語科目名	Hospitality 2								学期	後期
学科・学年	スポーツ健康学科三年制 スポーツインストラクターコース 3年次	必/選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	演習	
担当教員	手島	教員の実務経験		有	実務経験の職種		コーチデベロッパー			
【科目の目的】 社会人として求められるホスピタリティを身につけ、社会に出た際必要とされる人材となる知識、技能を身につけます。										
【科目の概要】 人と人のみならず、広義において「もてなし」の意味を理解し、相互満足や共創を経て社会が豊かになっていくことを学びます。										
【到達目標】 A 個人ワーク、グループワーク、フィードバックなど、様々なコミュニケーションの場面で主体的に課題に取り組むことが出来る。 B 周囲との協働を通して成果を出すことが出来る。 C 他者の意見を理解するとともに、自分の意見を相手に伝えることが出来る。 D 表現力やコミュニケーション力の習得が出来る。 E ビジネスマナーの基本をロールプレイングにより習得する。										
【授業の注意点】 授業時間の4分の3以上出席しない者は単位を取得することができません。試験や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。										
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	個人ワーク、グループワーク、フィードバックなど、様々なコミュニケーションを主体的を持って取り組むことができる		個人ワーク、グループワーク、フィードバックなど、様々なコミュニケーションができる		個人ワーク、グループワークでの最低限のコミュニケーションができる					
到達目標 B	周囲との協働を通して、期待を上回る成果を出すことができる		周囲との協働を通して成果を出すことができる		成果を出すことができる					
到達目標 C	他者の意見を理解するだけでなく、グループを代表する意見を相手に伝えることができる		他者の意見を理解するとともに、自分の意見を相手に伝えることができる		他者の意見を理解する事ができる					
到達目標 D	表現力やコミュニケーション力を習得し、様々なコミュニケーションの場面での応用ができる		表現力やコミュニケーション力を習得している		表現力を習得している					
到達目標 E	習得したビジネスマナースキルを、様々な立場で応用して活用することができる		ビジネスマナーの基本をロールプレイングにより習得している		ロールプレイングについて理解している					
【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】 授業時間の4分の3以上出席しない者は単位を取得することができません。試験や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		ホスピタリティ2			年度	2026
英語表記		Hospitality 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	オリエンテーション	コミュニケーションの理解	1 コミュニケーション能力の向上①	グループワークを通じたコミュニケーション方法の習得	2	
			2 コミュニケーション能力の向上②	傾聴、質問、フィードバック、議論などの対話スキルの習得		
			3 コミュニケーション能力の向上③	話し相手への共感と理解を通じた対人関係の構築		
2	社会の仕組み	社会制度の理解	1 社会制度に関する事項①	社会保障制度や税金の基礎知識の理解	2	
			2 社会制度に関する事項②	労働、生産、消費などの経済システムに関する理解		
			3 社会制度に関する事項③	規則や倫理規範などを含む価値観に関する理解		
3	社会人としての言葉遣い	対人コミュニケーション	1 会話のポイント説明①	言葉遣いと話し方の基本の理解	2	
			2 会話のポイント説明②	積極的な傾聴の習得		
			3 会話のポイント説明③	会話における共感の理解		
4	実務における電話対応	電話対応方法の習得	1 効果的な電話対応のポイント①	ロールプレイングによる電話対応の理解	2	
			2 効果的な電話対応のポイント②	電話対応における言葉遣いと話し方の習得		
			3 効果的な電話対応のポイント③	聴く姿勢と要約・確認の重要性の理解		
5	問題演習	社会常識の習得	1	問題演習による社会常識の理解	2	礼儀・マナー、コミュニケーションスキル、倫理観などの社会常識に関する理解
			2			
			3			
6	問題演習	社会常識の習得	1	問題演習から分かる社会常識	2	礼儀・マナー、コミュニケーションスキル、倫理観などの社会常識に関する理解
			2			
			3			
7	ビジネススキル	ビジネスメールの書き方の理解	1 ビジネスメールに関するポイント説明①	ビジネスメールの目的の理解	2	
			2 ビジネスメールに関するポイント説明②	ビジネスメールの書き方の理解		
			3 ビジネスメールに関するポイント説明③	ビジネスメールを書く際の留意点の理解		
8	企業訪問	企業訪問のマナーと来客対応の理解	1 企業訪問のポイント説明①	企業訪問に必要な準備と調査の理解	2	
			2 企業訪問のポイント説明②	企業訪問時の心構えと立ち居振る舞いの理解		
			3 企業訪問のポイント説明③	来客応対時のポイントとフォローアップの理解		
9	ロールプレイング	ロールプレイングを通じたビジネスマナーの習得	1 ビジネスマナーのポイント説明①	企業訪問に向けた準備の理解	2	
			2 ビジネスマナーのポイント説明②	ロールプレイングによる企業訪問時の心構えと立ち居振る舞いの理解		
			3 ビジネスマナーのポイント説明③	ロールプレイングを通じた来客応対時のポイントとフォローアップの理解		
10	ロールプレイング	ロールプレイングを通じたビジネスマナーの習得	1 ビジネスマナーのポイント説明①	企業訪問に向けた準備の理解	2	
			2 ビジネスマナーのポイント説明②	ロールプレイングによる企業訪問時の心構えと立ち居振る舞いの理解		
			3 ビジネスマナーのポイント説明③	ロールプレイングを通じた来客応対時のポイントとフォローアップの理解		
11	ビジネス文書	ビジネス文書の理解と活用	1 ビジネス文書の説明①	ビジネス文書の目的の理解	2	
			2 ビジネス文書の説明②	ビジネス文書の基本理解		
			3 ビジネス文書の説明③	効果的なビジネス文書の書き方と留意点の理解		
12	コミュニケーション	グループディスカッションの重要性の理解	1 グループディスカッションのポイント説明①	グループディスカッションに求められる用意と調査の理解	2	
			2 グループディスカッションのポイント説明②	グループディスカッションに求められるコミュニケーションスキルの理解		
			3 グループディスカッションのポイント説明③	事実とデータに基づくグループディスカッションの重要性の理解		
13	面接（基本）	面接に必要なビジネスマナー	1 面接のポイント説明①	面接に必要な準備と心構えの理解	2	
			2 面接のポイント説明②	面接における立ち振る舞いとコミュニケーションの理解		
			3 面接のポイント説明③	印象を残すポジティブな面接の受け方の理解		
14	面接（応用）	面接に必要なビジネスマナー	1 面接のポイント説明①	ロールプレイングによる面接入室のスキル習得	2	
			2 面接のポイント説明②	面接時の立ち振る舞いと言葉遣いの習得		
			3 面接のポイント説明③	効果的な自己プレゼンテーション方法の習得		
15	後期総復習	社会人に求められるビジネススキル	1 ビジネススキルのポイント説明①	コミュニケーション能力の重要性の理解	2	
			2 ビジネススキルのポイント説明②	問題解決に求められる創造性と思考力の理解		
			3 ビジネススキルのポイント説明③	タイムマネジメントと効率的な仕事の遂行の理解		

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