科目名	スクールマネージメント論１							年度	2026
英語科目名	School management theory1							学期	前期
学科・学年	スポーツ健康学科三年制 テニスコース　3年次	必／選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義
担当教員	鷲田	教員の実務経験		有	実務経験の職種		日本テニス協会公認S級エリートコーチ		

【科目の目的】
テニススクール経営、スクールマネージメントにおける各役割を理解することを目標とします。

【科目の概要】
組織運営ならびに仮想組織を形成し、各セクションの役割を学びます。

【到達目標】
A、テニススクール経営の流れを理解できる
B、スクールマネージメントにおける各役割を理解できる
C、経営に関わる企画書・計画書を理解し、資料作成などができる

【授業の注意点】
授業時数の４分の３以上出席しない者は評価することができません。

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	実際のスクールを通じて経営を把握し、改善点やブラッシュアップの提案ができる		実際のスクールを通じて経営を把握し、改善点の提案ができる		実際のスクールを通じて経営を把握し、改善点やブラッシュアップの提案ができない
到達目標 B	スクールマネージメントにおける各役割を理解し、任務分担などができる		スクールマネージメントを理解し、任務分担などができる		スクールマネージメントを理解しているが、任務分担などができない
到達目標 C	スクール経営に関わる企画・運営に必要なマーケティング方法を理解し、資料作成などができる		スクール経営に関わる企画・運営に必要なマーケティング方法を理解できる		スクール経営に関わる企画・運営に必要なマーケティング方法を理解できない
到達目標 D					
到達目標 E					

【教科書】
必要に応じて配布します。

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】
15週目に試験を行い評価します。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	スクールマネージメント論１	年度	2026
英語表記	School management theory1	学期	前期

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	イントロダクション	授業内容の理解 学ぶ内容について	1	内容把握	授業内容を理解する	3	
			2	身に付くSkill	身に付くSkillを理解する		
2	スクール経営とは	スクール経営について	1	基本用語を学ぶ	基本用語を覚える	3	
			2		用語の意味を理解する		
3	スクール経営の流れ	スクール経営の流れについて	1	経営における注意点	経営の流れについて、理解できる	3	
			2		経営の流れの各内容を理解できる		
4	従業員について	従業員の重要性の理解	1	従業員の目的と役割	顧客満足を高める意味を理解できる	3	
			2		接客サービスを理解できる		
			3		スクール情報の提供内容を理解できる		
5	スクールについて	レッスンや用語を覚える	1	レッスン用語	レッスン用語を理解する	3	
			2	レベル別レッスンの理解	レベル別のレッスンを理解する		
6	売り上げを上げる	売り上げを上げる方法	1	5原則	5原則を理解できる	3	
			2	施策・方法・アイデア	施策・方法・アイデアを理解できる		
7	MD	マーチャンダイジングについて	1	MDについて	MDの意味を理解できる	3	
			2		MDの定義を理解できる		
			3		MDの流れを理解できる		
8	VMD	ビジュアルマーチャンダイジングについて	1	VMD	VMDの意味を理解できる	3	
			2		VMDの定義を理解できる		
			3		VMDの流れを理解できる		
9	接客について	接客方法	1	接客について	接客を行う意味を理解できる	3	
			2		接客話法を理解できる		
10	経営企画について	経営企画の理解	1	経営企画について	経営企画の意味を理解できる	3	
			2		経営企画の定義を理解できる		
			3		経営企画の流れを理解できる		
11	経営計画について	経営計画の理解	1	経営計画について	経営計画の意味を理解できる	3	
			2		経営計画の定義を理解できる		
			3		経営計画の流れを理解できる		
12	経営者について	経営者の役割と理解	1	経営者の役割と目的	経営管理を理解できる	3	
			2		顧客管理を理解できる		
			3		リスク管理を理解できる		
13	ロールプレイング	接客方法	1	ロールプレイング	ロールプレイングを理解する	2	
			2		ロールプレイングを行う事の意味を理解する		
			3		役割設定、シナリオを理解できる		
14	ロールプレイング	経営会議	1	ロールプレイング	会議を行う意味を理解する	2	
			2		会議での発言、取り纏め、役割の理解する		
			3		役割設定、シナリオを理解できる		
15	振り返りとテスト	テスト	1	振り返り	授業の振り返り（感想）を行える	3	
			2	反省・改善	ロールプレイングでの反省・改善点を出せる		
			3	テスト	授業の理解度を確認		

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