

科目名	スクールマネジメント論 2							年度	2026
英語科目名	School management theory2							学期	後期
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】 大会経営、大会マネ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、テニス大会の流れを理解できる B、テニス大会における各役割を理解できる C、テニス大会に関わる企画書・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	実際のテニス大会を通じて運営を把握し、改善点やブラッシュアップの提案ができる		実際のテニス大会を通じて運営を把握し、改善点の提案ができる		実際のテニス大会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	テニス大会における各役割を理解し、任務分担などができる		テニス大会を理解し、任務分担などができる		テニス大会を理解しているが、任務分担などできない				
到達目標 C	大会運営に関わる企画・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		大会運営に関わる企画・運営に必要なマーケティング方法を理解できる		大会運営に関わる企画・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】 特になし									
【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		スクールマネジメント論2			年度	2026
英語表記		School management theory2			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	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	テニス大会とは	テニス大会について	1	基本用語を覚える	3	
			2 基本用語を学ぶ	用語の意味を理解する		
3	テニス大会の流れ	テニス大会の流れについて	1	運営の流れについて、理解できる	3	
			2 運営における注意点	運営の流れの各内容を理解できる		
			3			
4	大会スタッフについて	大会スタッフの重要性の理解	1	選手の満足度を高める意味を理解できる	3	
			2 大会スタッフの目的と役割	選手の目線を理解できる		
			3	大会情報の提供内容を理解できる		
5	ルールについて	テニスのルールや用語を覚える	1 テニスのルール	ルールを理解する	3	
			2 種目別・カテゴリー別の理解	種目別・カテゴリー別のルールを理解する		
6	大会出場者を増やす	大会出場者を増やす方法	1	施策を理解できる	3	
			2 施策・方法・アイデア	方法を理解できる		
			3	アイデアを理解できる		
7	選手サポート	選手サポートについて	1	選手サポートの意味を理解できる	3	
			2 選手サポートについて	選手サポートの定義を理解できる		
			3	選手サポートの流れを理解できる		
8	観客サポート	観客サポートについて	1	観客サポートの意味を理解できる	3	
			2 観客サポートについて	観客サポートの定義を理解できる		
			3	観客サポートの流れを理解できる		
9	大会スポンサー	大会スポンサーについて	1	大会スポンサーの意味を理解できる	3	
			2 大会スポンサーについて	大会スポンサーとの話を理解できる		
10	テニス大会企画について	テニス大会企画の理解	1	大会企画の意味を理解できる	3	
			2 大会企画について	大会企画の定義を理解できる		
			3	大会企画の流れを理解できる		
11	テニス大会計画について	テニス大会計画の理解	1	大会計画の意味を理解できる	3	
			2 大会計画について	大会計画の定義を理解できる		
			3	大会計画の流れを理解できる		
12	大会ディレクター・大会レフェリーについて	大会ディレクター・大会レフェリーの役割と理解	1	大会ディレクターの役割を理解できる	3	
			2 大会ディレクター・大会レフェリーの役割と目的	大会レフェリーの役割を理解できる		
			3	大会全体の管理を理解できる		
13	ロールプレイング	選手への対応方法	1	ロールプレイングを理解する	2	
			2 ロールプレイング	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	大会運営会議	1	会議を行う意味を理解する	2	
			2 ロールプレイング	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