

科目名	プレーヤー実習 A							年度	2025
英語科目名	player practice A							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 1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】									
大会出場中は大会レフェリーやトーナメントディレクターの指示に従い、身勝手な行動は絶対に取らないようにしてください。身勝手な行動等を起こし他人に迷惑をかけるような者は単位取得を認めません。									
評価基準＝ループリック									
ループリック 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	
【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 A			年度	2025
英語表記		player practice A			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	大会参加について	1 大会参加の規定	プレーヤー実習A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