

| | | | | | |
|--|--|---|---------------------------|-------------------|------|
| 日本工学院専門学校 | 開講年度 | 2019年度 | 科目名 | 専攻実習2(インストラクター専攻) | |
| 科目基礎情報 | | | | | |
| 開設学科 | ダンスパフォーマンス科 | コース名 | インストラクター専攻 | 開設期 | 後期 |
| 対象年次 | 2年次 | 科目区分 | 必修 | 時間数 | 30時間 |
| 単位数 | 1単位 | | | 授業形態 | 実習 |
| 教科書/教材 | 適時レジュメ・資料を配布する | | | | |
| 担当教員情報 | | | | | |
| 担当教員 | YU-KI・天宮玲子 | 実務経験の有無・職種 | 有・ダンスインストラクター | | |
| 学習目的 | | | | | |
| この科目ではダンスインストラクターとしてのティーチングスキル(ストレッチ、フィジカルトレーニング、アイソレーション、リズム)を修得するとともに、話し方や表情の作り方など生徒との接し方などインストラクターの基本を学びます。 | | | | | |
| 到達目標 | | | | | |
| この科目では基礎レッスンの実技とそのレッスンの効果を説明できるロジックを学び、しっかりと声や行動でレッスンを行える様になる事を目的とします。ダンスを教える為の歴史・基礎知識・手法を理解し、実践出来るようになる事を目指します。 | | | | | |
| 教育方法等 | | | | | |
| 授業概要 | ホワイトボード、プリントを用いた座学形式の講義及び音響機器、ダンススタジオを使用した実践の講義、指導方法のロールプレイング授業。また提携高校での指導、近隣小学校での指導のインターンを行い実践的な技術習得をします。 | | | | |
| 注意点 | 毎授業レッスンを着でノートとペンを持参する事。インターンシップの状況や課題・問題を講師、担当教員と細かく情報共有する事。授業時間の4分3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。 | | | | |
| 評価方法 | 種別 | 割合 | 備 考 | | |
| | 試験・課題 | 0% | | | |
| | 小テスト | 0% | | | |
| | レポート | 0% | | | |
| | 成果発表表 (口頭・実技) | 50% | 授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する | | |
| | 平常点 | 50% | 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する | | |
| 授業計画 (1回～15回) | | | | | |
| 回 | 授業内容 | 各回の到達目標 | | | |
| 1回 | 座学講義① | インストラクターの職業を理解する | | | |
| 2回 | HIPHOPストレッチの進め方 | YU-KI講師のストレッチの方法・進め方を学び、習得する | | | |
| 3回 | HIPHOP基礎レッスンの進め方 | YU-KI講師の基礎レッスン(アイソレーション、リズム取り)の方法・進め方を学び、習得する | | | |
| 4回 | JAZZストレッチの進め方 | 天宮講師のストレッチの方法・進め方を学び、習得する | | | |
| 5回 | JAZZ基礎レッスンの進め方 | 天宮講師の基礎レッスン(アイソレーション、ターン)の方法・進め方を学び、習得する | | | |
| 6回 | HIPHOPレッスンの進め方① | 振付の説明・顧客へのアドバイスの仕方・レッスンの進め方を理解する | | | |
| 7回 | HIPHOP模擬授業① | ストレッチ～基礎トレーニングの模擬授業を行い、不明点を明確にする① | | | |
| 8回 | JAZZレッスンの進め方① | 振付の説明・顧客へのアドバイスの仕方・レッスンの進め方を理解する | | | |
| 9回 | JAZZ模擬授業① | ストレッチ～基礎トレーニングの模擬授業を行い、不明点を明確にする① | | | |
| 10回 | HIPHOPレッスンの進め方② | 4～5人が1組になりヒップホップのレッスンの導入を実践する | | | |
| 11回 | JAZZレッスンの進め方② | 技術の正確性を意識し、天宮講師のレッスン導入方法をトレースする | | | |
| 12回 | ロールプレイング① | ロールプレイングの為の班分けを行い、各自の指導プランを考える | | | |
| 13回 | ロールプレイング② | 各班でインストラクター役の学生が自分の考えたプランを用いて模擬レッスンを行う | | | |
| 14回 | ロールプレイング③ | 模擬レッスンでの課題を基に、どのように指導プランを変更するか考える | | | |
| 15回 | ロールプレイング④ | 班ごとにレッスンの導入から振付までの模擬レッスンを全員の前で発表する | | | |