

シラバス（授業計画）

学科名	動物管理科					コース名	ドッグトレーナーコース			
科目名	ドッグブレイニング					必修・選択必修の別		必修		
実施期	1年	前期	42	時間	後期	84	時間	授業時間数合計 ※授業50分を1時間とする。	126	時間
	2年	前期	-	時間	後期	-	時間			
担当講師	小林 正希									
	実務経験	有	PULLERを日本に普及させ、DOGマリンスポーツメーカー、(一社)日本アニマルピック委員会理事であり、ペット産業界に精通している環境を活用し、ドッグスポーツ普及を視点とした授業を実施することで社会の即戦力を要請。多様化する社会のニーズに適應できる広い見地からの指導を目指します。							
授業概要	・学習意識改革(思考パターン変化によるモチベーションアップ)とアウトプット力育成 ・遊びを深く考察することで、自発的・意欲的・積極的な学習意識改革 ・遊びの究極をレトリートと位置づけ、各ドックスportsのレトリート攻略法習得 ・ドッグスポーツの概要やルールなどの知識と普及への動機付け							授業形式	座学＆実習	
到達目標	学習習慣を身につける／各種ドッグスポーツの理解／レトリート攻略法の習得／ペット関連企業の認知									
教科書・教材・服装等	運動に適した服装 PULLER、ディスク、他、ドッグスポーツ関連教材									
授業計画時間数	授業内容									
1～6	自己紹介 ゲーム(親睦目的) ペット業界概論 DOG PLAYNING概論 (全員受講)									
7～12	入学からの感想発表 オンラインシステム使用方法説明 クイズからの研究方法習得 2年生との交流 ドッグスポーツグループ研究発表役割分担 (以後、半数学生ずつ受講)									
13～18	アウトプットトレーニング 2年生との交流 ドッグスポーツ グループ研究実施 オンラインでのドッグスポーツ概論									
19～24	アウトプットトレーニング 2年生との交流 ドッグスポーツ のグループ研究発表 発表内容の振り返り									
25～30	アウトプットトレーニング 2年生との交流 実習に向けての準備 ドッグスポーツ 実習 集団演舞他									
31～36	アウトプットトレーニング 2年生との交流 スチール・動画制作テクニック習得 SNS対策									
37～42	アウトプットトレーニング 2年生との交流 実習に向けての準備 ドッグスポーツ 実習 集団演舞他									
43～48	DOG PLAYNING概論 パートナードッグ決定									
49～54	ドッグスポーツ ①-1 ドッグダンス 服従訓練の集団演舞化【予定】									
55～60	ドッグスポーツ ②-1 PULLER									
61～66	ドッグスポーツ ③-1 ガンドッグ									
67～72	ドッグスポーツ ②-1 アジリティ									
73～78	ドッグスポーツ ②-1 デスクドッグ									
79～84	企業連携 CANON 動物撮影実習									
85～90	企業連携 コング の使い方									
91～96	ドッグスポーツ ①-2 ドッグダンス 服従訓練の集団演舞化									
97～102	ドッグスポーツ ②-2 PULLER									
103～108	ドッグスポーツ ③-2 ガンドッグ									
109～114	ドッグスポーツ ②-2 アジリティ									
115～120	ドッグスポーツ ②-2 デスクドッグ									
121～126	①-3 ドッグダンス 集団演舞まとめ DOG PLAYNING 総括									
	・出席率							筆記試験		

成績評価方法	・レポート提出		定期試験		実技試験
	・平常点（提出物・授業参加意欲など）			○	実施しない
成績評価基準	A評価	出席率100％・レポート提出100％、内容 100点・平常点 優れている			
	B評価	出席率99～90％以上・レポート提出100％、内容99～90点以上・平常点 普通			
	C評価	出席率89～80％以上・レポート提出80％、内容89～80点以上・平常点 やや劣る			
	F評価	C評価の基準を満たしていない場合			