

令和4年度 岡山県立岡山芳泉高等学校 部・同好会活動方針

1 目 標

- (1) 鍛練 自己を鍛え、心身ともに健康で将来の社会に貢献する人物を育てる。
- (2) 節度 敬愛の精神と広い心を持ち、礼節を重んじ品格ある人物を育てる。
- (3) 創造 積極的に新しい知識を取り入れ、未来を切り開く人物を育てる。

2 令和4年度の部活動・同好会活動

(1) 設置する部活動

- 【体育部】陸上競技 サッカー 野球 ハンドボール テニス ソフトテニス
バレーボール バasketボール バドミントン 卓球 新体操
剣道 弓道 水泳 応援団 (柔道は部員がいないため休部)
- 【文化部】放送文化 サイエンス 美術 書道 棋道 吹奏楽 管弦楽
クッキング 茶道 ESS 文芸 演劇 ダンス 軽音楽
(合唱、新聞部は部員がいないため休部)
- 【同好会】JRC

(2) 休養日及び活動時間について

- ① 休養日 原則週あたり2日以上 of 休養日を設ける。(平日1日、土・日曜日1日)
祝日は1週間の1日として考える。
 - ※1 長期休業中も準ずる。
 - ※2 大会が実施されるシーズンや競技の特性等を考慮し、土・日に連続して活動することを許可することがある。(公式戦も含む)ただし、年度当初の年間活動計画に記載し、学校長の許可と生徒および保護者の理解を得て実施する。
また、平日に休養日を振り替える等の工夫をする。
- ② 活動時間 平日：2時間程度 (朝練習、自主練習も含む)
休日：3時間程度
 - ※1 週あたりの活動時間は16時間を上限とする。
 - ※2 活動時間とは、身体的トレーニング効果が期待される活動のことであり、移動・準備・片付け・ミーティング、休憩・見学等は含まない。
- ③ その他
 - ・定期考査1週間前(土・日含む)、定期考査中は部活動を行わない。ただし、この期間または考査直後に公式戦や発表会等がある場合は2時間以内の活動を許可することがある。また、試合前の調整において練習試合等が必要な競技については、土・日曜日に練習試合を許可することがある。
 - ・オフシーズンにはある程度の長期休養期間を設け、他の活動に参加したり、家族との時間を共有できたりするよう配慮する。

(3) 大会参加について

高体連、高野連、高文連または県文化活動組織主催のものとする。上記団体主催以外の大会に参加する必要がある場合は、学校長の許可を得て参加する。

(4) 練習試合

生徒の心理的・体力的、経済的負担も考慮し、常態化しないよう注意する。
練習試合実施届を提出し、学校長の許可を得て実施する。

(5) 県外遠征試合（公式戦以外）、合宿（県外、県内、校内）

- ・計画書、許可願を提出し、学校長の許可を得て実施する。
- ・泊を伴う県外遠征試合および県外合宿は年2回以内、1回あたり2泊3日以内で実施することができる。
- ・泊を伴う県内合宿および校内合宿（芳友会館）は年1回、2泊3日以内で長期休業中に実施することができる。
- ・泊を伴わない県外遠征の回数制限はないが、過度の生徒負担にならないよう考慮する。
- ・授業期間や補習期間は実施できない。

3 部活動・同好会活動運営に関する申し合わせ

(1) 各部・同好会顧問は年度当初に年間活動計画を作成し、校長の承認を得て活動する。

(2) 各部・同好会顧問は毎月の活動計画および活動実績を作成し、校長に提出する。

(3) 各部・同好会顧問は体罰やハラスメントの根絶を図る。

顧問は、生徒の成長をサポートするために、やる気を引き出すようなコーチングに努めるとともに、いかなる理由があっても、体罰・ハラスメント等は、決して許されないものであるとの認識を持ち、学校全体で体罰・ハラスメント等のない指導を徹底する。
4月、7月、12月：部活動に係る体罰・ハラスメント等の根絶に関する校内研修を実施する。

(4) 各部・同好会顧問は安全面には十分注意し、事故や怪我の未然防止に努める。

（必要に応じて研修等を実施する。）

(5) 顧問間で協力体制を築き、一部の顧問に過度の負担がかからないようにする。

(6) 校長は各部・同好会の活動内容を把握し、指導や是正を行う。

4 その他

(1) 部・同好会顧問会議（研修会の実施等）について

- ・年度当初に開催し、本校の活動方針や会計処理等の確認をする。
- ・年度中に必要があれば適宜開催する。

(2) 部費・遠征費の取扱について

- ・生徒会から支給される部費については、原則予算請求した物品のみを購入することとし、他の物品購入に流用しない。
- ・生徒から徴収する部費や遠征費等については最小限に抑えるとともに、適正に使用し、内部統制制度を準用する。年度末には保護者代表から監査を受け、収支決算書を学校へ提出する。