科目名	ベーシックレッスン２						年度	2026
英語科目名	Basic lesson 2						学期	後期
学科・学年	ミュージックアーティスト科プレイヤーコース(ギター) 1年次	必／選	必	時間数	210	単位数	7	種別※	実習
担当教員	宍倉 聖悟/鳥居 隼/篠崎 保/渡辺 具義/鈴木 一義		教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン	

【科目の目的】

演奏テクニック、スコアリーディング、アンサンブル能力を向上させるための実践的なアプローチの習得を目的とします。アンサンブルの授業ではジャンルの違う課題曲ごとにアプローチ方法を学び、バンドセッションではメンバーを交代しながら、常にバンド全体の音を意識して演奏することで、周りとの適切な音量のバランスやその曲に合った音色、バッキング等を学びます。インプロビゼーションでは、それぞれが自由なアドリブを演奏できるためのスキルを習得します。

【科目の概要】

この授業は、各楽器の実践的なスキルを総合的に習得するための授業です。一週間の時間割はテーマごとに細分化されており、「専攻実技」「イヤートレーニング」「リーディング」「ボーカルアンサンブル」「インプロビゼーション」「インプロビゼーションアンサンブル」「DTM」の７つに分かれます。下記に記載されている授業テーマは、前期後期に共通する内容であり、別紙「ベーシックレッスン1」も同様である。また、学生一人一人の演奏レベルや個性は十人十色であるため、それぞれに適したペースで指導を行うことに重点を置いている。

【到達目標】

A.アドリブ演奏の方法論を理解できる
B.セッションにおける進行、方法論を習得できる
C.DTMの基礎を習得できる
D.インプロ発表会でベストパフォーマンスができる
E.アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができる

【授業の注意点】

専門学校は出席率100%が基本であるため、理由のない遅刻や欠席は認めない。
教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない。
授業時限数の４分の３以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない。
課題曲に対する下準備。楽器、譜面は忘れずに必ず持ってくること。

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	アドリブ演奏の方法論を理解でき、ミスのない演奏ができる		アドリブ演奏の方法論を理解できる		アドリブ演奏の方法論を理解できない
到達目標 B	セッションにおける進行、マナーを習得でき、ミスのない演奏ができる		セッションにおける進行、マナーを習得できる		セッションにおける進行、マナーを習得できない
到達目標 C	DTMの基礎を習得でき、簡潔に説明できる		DTMの基礎を習得できる		DTMの基礎を習得できない
到達目標 D	インプロ発表会でベストパフォーマンスができ、次の目標を設定できる		インプロ発表会でベストパフォーマンスができる		インプロ発表会でベストパフォーマンスができない

到達目標 E	アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができ、次の目標を設定できる		アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができる		アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができない

【教科書】

【参考資料】

毎回授業にて資料配布を行う
参考書・参考資料等は授業中に指示をする

【成績の評価方法・評価基準】

試験・課題　70%　課題毎に提出。検定試験の受験・点数により評価
成果発表　20%　授業内に行われるロールプレイング・グループワークにより評価
平常点　10%　積極的な姿勢

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	ベーシックレッスン２	年度	2026
英語表記	Basic lesson 2	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	メンテナンス	楽器のメンテナンス方法を習得する	1	弦高調整	弦高調整ができる		
			2	ネック調整	ネック調整ができる		
			3	弦の交換	弦の交換ができる		
2	インプロビゼーション①	スケールについて理解する	1	スケール	スケールについて理解できる		
			2	メジャースケール	メジャースケールについて理解できる		
			3	マイナースケール	マイナースケールについて理解できる		
3	インプロビゼーション②	ペンタトニックスケールについて理解する	1	メジャーペンタ	メジャーペンタについて理解できる		
			2	マイナーペンタ	マイナーペンタについて理解できる		
			3	フレージング	ペンタを用いたフレーズを構築できる		
4	インプロビゼーション③	アドリブ演奏(ソロ)のアプローチについて理解する	1	アドリブ	アドリブ演奏について理解できる		
			2	モチーフ	モチーフを使ったフレーズを構築できる		
			3	リズム	リズムを使ったフレーズを構築できる		
5	インプロビゼーションアンサンブル①	課題曲について理解する	1	課題曲	課題曲を聴き、イメージができる		
			2	スコアリーディング	スコアリーディングで進行を理解できる		
			3	テーマ	課題曲のテーマを演奏できる		
6	インプロビゼーションアンサンブル②	アドリブソロの構築を学ぶ	1	ソロ	楽曲に適したアドリブソロを演奏できる		
			2	展開	アドリブソロの展開を構築できる		
			3	合図	進行の合図を理解できる		
7	インプロビゼーションアンサンブル③	バンドセッションに取り組む	1	デモ演奏	講師のデモ演奏を聴き、演奏のイメージができる		
			2	バンドセッション	自分の音だけでなく周りの音も意識できる		
			3	講師指導	講師から指摘されたことを改善できる		
8	DTM①	DTMの基本動作を学ぶ①	1	DTMソフト	DTMソフトの概要を理解できる		
			2	起動	ソフトの起動ができる		
			3	保存/終了	データの保存、ソフトの終了ができる		
9	DTM②	DTMの基本動作を学ぶ②	1	セッション作成	セッションを作成できる		
			2	パート作成	パートを作成できる		
			3	プラグイン挿入	プラグインを挿入できる		

10	DTM③	DTMの基本動作を学ぶ③	1	トラック作成	トラックを作成できる		
			2	MIDI打ち込み	MIDIの打ち込みができる		
			3	メロディ作成	メロディの作成ができる		
11	音作り①	正確なチューニング方法を学ぶ	1	チューニング	チューナーを使ったチューニングができる		
			2	オクターブ調整	楽器のオクターブ調整ができる		
			3	ハーモニックス	ハーモニックスを使ったチューニングができる		
12	音作り②	アンプの音作りを習得する	1	アンプ	アンプの基本を理解できる		
			2	イコライザー	イコライザーの特性を理解できる		
			3	Gain	Gainの特性を理解できる		
13	音作り③	エフェクターを活用する	1	歪み系	歪み系エフェクターの種類を理解できる		
			2	空間系	空間系エフェクターの種類を理解できる		
			3	補正系	補正系エフェクターの種類を理解できる		
14	インプロ発表会	ステージパフォーマンス	1	リハーサル	スムーズにリハーサルを進行できる		
			2	本番	本番でベストのパフォーマンスができる		
			3	講師からの講評	本番を振り返り、自分の課題を発見できる		
15	アンサンブル発表会	ステージパフォーマンス	1	リハーサル	スムーズにリハーサルを進行できる		
			2	本番	本番でベストのパフォーマンスができる		
			3	講師からの講評	本番を振り返り、自分の課題を発見できる		

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

科目名	ベーシックレッスン２							年度	2026
英語科目名	Basic lesson 2							学期	後期
学科・学年	ミュージックアーティスト科プレイヤーコース(ベース)　1年次	必／選	必	時間数	210	単位数	7	種別※	実習
担当教員	上野 一郎/橋本 佳紀/鈴木 一義/渡辺 具義		教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン	

【科目の目的】

演奏テクニック、スコアリーディング、アンサンブル能力を向上させるための実践的なアプローチの習得を目的とします。アンサンブルの授業ではジャンルの違う課題曲ごとにアプローチ方法を学び、バンドセッションではメンバーを交代しながら、常にバンド全体の音を意識して演奏することで、周りとの適切な音量のバランスやその曲に合った音色、バッキング等を学びます。インプロビゼーションでは、それぞれが自由なアドリブを演奏できるためのスキルを習得します。

【科目の概要】

この授業は、各楽器の実践的なスキルを総合的に習得するための授業です。一週間の時間割はテーマごとに細分化されており、「専攻実技」「イヤートレーニング」「リーディング」「ボーカルアンサンブル」「インプロビゼーション」「インプロビゼーションアンサンブル」「DTM」の７つに分かれます。下記に記載されている授業テーマは、前期後期に共通する内容であり、別紙「ベーシックレッスン1」も同様である。また、学生一人一人の演奏レベルや個性は十人十色であるため、それぞれに適したペースで指導を行うことに重点を置いている。

【到達目標】

A.アドリブ演奏の方法論を理解できる
B.セッションにおける進行、方法論を習得できる
C.DTMの基礎を習得できる
D.インプロ発表会でベストパフォーマンスができる
E.アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができる

【授業の注意点】

専門学校は出席率100%が基本であるため、理由のない遅刻や欠席は認めない。
教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない。
授業時限数の４分の３以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない。
課題曲に対する下準備。楽器、譜面は忘れずに必ず持ってくること。

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	アドリブ演奏の方法論を理解でき、ミスのない演奏ができる		アドリブ演奏の方法論を理解できる		アドリブ演奏の方法論を理解できない
到達目標 B	セッションにおける進行、マナーを習得でき、ミスのない演奏ができる		セッションにおける進行、マナーを習得できる		セッションにおける進行、マナーを習得できない
到達目標 C	DTMの基礎を習得でき、簡潔に説明できる		DTMの基礎を習得できる		DTMの基礎を習得できない
到達目標 D	インプロ発表会でベストパフォーマンスができ、次の目標を設定できる		インプロ発表会でベストパフォーマンスができる		インプロ発表会でベストパフォーマンスができない
到達目標 E	アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができ、次の目標を設定できる		アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができる		アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができない

【教科書】

【参考資料】

毎回授業にて資料配布を行う
参考書・参考資料等は授業中に指示をする

【成績の評価方法・評価基準】

試験・課題　70%　課題毎に提出。検定試験の受験・点数により評価
成果発表　20%　授業内に行われるロールプレイング・グループワークにより評価
平常点　10%　積極的な姿勢

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	ベーシックレッスン２	年度	2026
英語表記	Basic lesson 2	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	メンテナンス	楽器のメンテナンス方法を習得する	1	弦高調整	弦高調整ができる		
			2	ネック調整	ネック調整ができる		
			3	弦の交換	弦の交換ができる		
2	インプロビゼーション①	スケールについて理解する	1	スケール	スケールについて理解できる		
			2	メジャースケール	メジャースケールについて理解できる		
			3	マイナースケール	マイナースケールについて理解できる		
3	インプロビゼーション②	ペンタトニックスケールについて理解する	1	メジャーペンタ	メジャーペンタについて理解できる		
			2	マイナーペンタ	マイナーペンタについて理解できる		
			3	フレージング	ペンタを用いたフレーズを構築できる		
4	インプロビゼーション③	アドリブ演奏(ソロ)のアプローチについて理解する	1	アドリブ	アドリブ演奏について理解できる		
			2	モチーフ	モチーフを使ったフレーズを構築できる		
			3	リズム	リズムを使ったフレーズを構築できる		
5	インプロビゼーションアンサンブル①	課題曲について理解する	1	課題曲	課題曲を聴き、イメージができる		
			2	スコアリーディング	スコアリーディングで進行を理解できる		
			3	テーマ	課題曲のテーマを演奏できる		
6	インプロビゼーションアンサンブル②	アドリブソロの構築を学ぶ	1	ソロ	楽曲に適したアドリブソロを演奏できる		
			2	展開	アドリブソロの展開を構築できる		
			3	合図	進行の合図を理解できる		
7	インプロビゼーションアンサンブル③	バンドセッションに取り組む	1	デモ演奏	講師のデモ演奏を聴き、演奏のイメージができる		
			2	バンドセッション	自分の音だけでなく周りの音も意識できる		
			3	講師指導	講師から指摘されたことを改善できる		
8	DTM①	DTMの基本動作を学ぶ①	1	DTMソフト	DTMソフトの概要を理解できる		
			2	起動	ソフトの起動ができる		
			3	保存/終了	データの保存、ソフトの終了ができる		
9	DTM②	DTMの基本動作を学ぶ②	1	セッション作成	セッションを作成できる		
			2	パート作成	パートを作成できる		
			3	プラグイン挿入	プラグインを挿入できる		
10	DTM③	DTMの基本動作を学ぶ③	1	トラック作成	トラックを作成できる		
			2	MIDI打ち込み	MIDIの打ち込みができる		
			3	メロディ作成	メロディの作成ができる		
			1	チューニング	チューナーを使ったチューニングができる		

11	音作り①	正確なチューニング方法を学ぶ	2	オクターブ調整	楽器のオクターブ調整ができる		
			3	ハーモニックス	ハーモニックスを使ったチューニングができる		
12	音作り②	アンプの音作りを習得する	1	アンプ	アンプの基本を理解できる		
			2	イコライザー	イコライザーの特性を理解できる		
			3	Gain	Gainの特性を理解できる		
13	音作り③	エフェクターを活用する	1	歪み系	歪み系エフェクターの種類を理解できる		
			2	空間系	空間系エフェクターの種類を理解できる		
			3	補正系	補正系エフェクターの種類を理解できる		
14	インプロ発表会	ステージパフォーマンス	1	リハーサル	スムーズにリハーサルを進行できる		
			2	本番	本番でベストのパフォーマンスができる		
			3	講師からの講評	本番を振り返り、自分の課題を発見できる		
15	アンサンブル発表会	ステージパフォーマンス	1	リハーサル	スムーズにリハーサルを進行できる		
			2	本番	本番でベストのパフォーマンスができる		
			3	講師からの講評	本番を振り返り、自分の課題を発見できる		

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

科目名	ベーシックレッスン２						年度	2026
英語科目名	Basic lesson 2						学期	後期
学科・学年	ミュージックアーティスト科プレイヤーコース(ドラム)　1年次	必／選	必	時間数	210	単位数	7	種別※	実習
担当教員	麻生 祥一郎/崎村 純弥/堀越 彰/山口 岳/藤本 健一/鈴木 一義/渡辺 具義		教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン	

【科目の目的】

演奏テクニック、スコアリーディング、アンサンブル能力を向上させるための実践的なアプローチの習得を目的とします。アンサンブルの授業ではジャンルの違う課題曲ごとにアプローチ方法を学び、バンドセッションではメンバーを交代しながら、常にバンド全体の音を意識して演奏することで、周りとの適切な音量のバランスやその曲に合った音色、バッキング等を学びます。インプロビゼーションでは、それぞれが自由なアドリブを演奏できるためのスキルを習得します。

【科目の概要】

この授業は、各楽器の実践的なスキルを総合的に習得するための授業です。一週間の時間割はテーマごとに細分化されており、「専攻実技」「イヤートレーニング」「リーディング」「ボーカルアンサンブル」「インプロビゼーション」「インプロビゼーションアンサンブル」「DTM」の７つに分かれます。下記に記載されている授業テーマは、前期後期に共通する内容であり、別紙「ベーシックレッスン1」も同様である。また、学生一人一人の演奏レベルや個性は十人十色であるため、それぞれに適したペースで指導を行うことに重点を置いている。

【到達目標】

A.アドリブ演奏の方法論を理解できる
B.セッションにおける進行、方法論を習得できる
C.DTMの基礎を習得できる
D.インプロ発表会でベストパフォーマンスができる
E.アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができる

【授業の注意点】

専門学校は出席率100%が基本であるため、理由のない遅刻や欠席は認めない。
教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない。
授業時限数の４分の３以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない。
課題曲に対する下準備。楽器、譜面は忘れずに必ず持ってくること。

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	アドリブ演奏の方法論を理解でき、ミスのない演奏ができる		アドリブ演奏の方法論を理解できる		アドリブ演奏の方法論を理解できない
到達目標 B	セッションにおける進行、マナーを習得でき、ミスのない演奏ができる		セッションにおける進行、マナーを習得できる		セッションにおける進行、マナーを習得できない
到達目標 C	DTMの基礎を習得でき、簡潔に説明できる		DTMの基礎を習得できる		DTMの基礎を習得できない
到達目標 D	インプロ発表会でベストパフォーマンスができ、次の目標を設定できる		インプロ発表会でベストパフォーマンスができる		インプロ発表会でベストパフォーマンスができない

到達目標 E	アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができ、次の目標を設定できる		アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができる		アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができない

【教科書】

0

【参考資料】

毎回授業にて資料配布を行う
参考書・参考資料等は授業中に指示をする

【成績の評価方法・評価基準】

試験・課題　70%　課題毎に提出。検定試験の受験・点数により評価
成果発表　20%　授業内に行われるロールプレイング・グループワークにより評価
平常点　10%　積極的な姿勢

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	ベーシックレッスン2	年度	2026
英語表記	Basic lesson 2	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	メンテナンス	楽器のメンテナンス方法を習得する	1	ヘッド張替え	ドラムヘッドの張替えができる		
			2	クリーニング	ドラムのクリーニングができる		
			3	保管方法	正しい保管方法を理解できる		
2	インプロビゼーション①	正しいフォームと基礎力の向上	1	左右バランス	左右のバランスを整えられる		
			2	コントロール	正しいスティックコントロールができる		
			3	フットワーク	フットワークを安定させることができる		
3	インプロビゼーション②	正確なリズムキープを習得する	1	リズムキープ	8ビートのバリエーションを叩ける		
			2	細かいリズム	16ビートのバリエーションを叩ける		
			3	3連系	Shuffleビートのバリエーションを叩ける		
4	インプロビゼーション③	アンサンブルにおけるドラムの役割を理解する	1	ドラムソロ	ドラムソロで自由なアプローチができる		
			2	フィルイン	フィルインのバリエーションを構築できる		
			3	リーダーシップ	ドラマチックに曲全体を構成できる		
5	インプロビゼーションアンサンブル①	課題曲について理解する	1	課題曲	課題曲を聴き、イメージができる		
			2	スコアリーディング	スコアリーディングで進行を理解できる		
			3	テーマ	課題曲のテーマを演奏できる		
6	インプロビゼーションアンサンブル②	アドリブソロの構築を学ぶ	1	ソロ	楽曲に適したアドリブソロを演奏できる		
			2	展開	アドリブソロの展開を構築できる		
			3	合図	進行の合図を理解できる		
7	インプロビゼーションアンサンブル③	バンドセッションに取り組む	1	デモ演奏	講師のデモ演奏を聴き、演奏のイメージができる		
			2	バンドセッション	自分の音だけでなく周りの音も意識できる		
			3	講師指導	講師から指摘されたことを改善できる		
8	DTM①	DTMの基本動作を学ぶ①	1	DTMソフト	DTMソフトの概要を理解できる		
			2	起動	ソフトの起動ができる		
			3	保存/終了	データの保存、ソフトの終了ができる		
9	DTM②	DTMの基本動作を学ぶ②	1	セッション作成	セッションを作成できる		
			2	パート作成	パートを作成できる		
			3	プラグイン挿入	プラグインを挿入できる		

10	DTM③	DTMの基本動作を学ぶ③	1	トラック作成	トラックを作成できる		
			2	MIDI打ち込み	MIDIの打ち込みができる		
			3	メロディ作成	メロディの作成ができる		
11	音作り①	正確なチューニング方法を習得する①	1	バスドラム	バスドラムをチューニングできる		
			2	スネア	スネアをチューニングできる		
			3	スナッピー	スナッピーの位置を決められる		
12	音作り②	正確なチューニング方法を習得する②	1	タムタム	タムタムをチューニングできる		
			2	打面	打面の特性を理解できる		
			3	裏面	裏面の特性を理解できる		
13	音作り③	シンバルのバリエーションを理解する	1	基本的なシンバル	ライド、クラッシュ、HHについて理解できる		
			2	特性	素材、厚み等によるサウンドの変化を理解できる		
			3	その他	チャイナ、スプラッシュ等について理解できる		
14	インプロ発表会	ステージパフォーマンス	1	リハーサル	スムーズにリハーサルを進行できる		
			2	本番	本番でベストのパフォーマンスができる		
			3	講師からの講評	本番を振り返り、自分の課題を発見できる		
15	アンサンブル発表会	ステージパフォーマンス	1	リハーサル	スムーズにリハーサルを進行できる		
			2	本番	本番でベストのパフォーマンスができる		
			3	講師からの講評	本番を振り返り、自分の課題を発見できる		

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

科目名	ベーシックレッスン２							年度	2026
英語科目名	Basic lesson 2							学期	後期
学科・学年	ミュージックアーティスト科プレイヤーコース(キーボード)　1年次	必／選	必	時間数	210	単位数	7	種別※	実習
担当教員	金沢 法皇/田中 綾美/二本柳 一明/Ryuta/鈴木 一義/渡辺 具義		教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン	

【科目の目的】

演奏テクニック、スコアリーディング、アンサンブル能力を向上させるための実践的なアプローチの習得を目的とします。アンサンブルの授業ではジャンルの違う課題曲ごとにアプローチ方法を学び、バンドセッションではメンバーを交代しながら、常にバンド全体の音を意識して演奏することで、周りとの適切な音量のバランスやその曲に合った音色、バッキング等を学びます。インプロビゼーションでは、それぞれが自由なアドリブを演奏できるためのスキルを習得します。

【科目の概要】

この授業は、各楽器の実践的なスキルを総合的に習得するための授業です。一週間の時間割はテーマごとに細分化されており、「専攻実技」「イヤートレーニング」「リーディング」「ボーカルアンサンブル」「インプロビゼーション」「インプロビゼーションアンサンブル」「DTM」の７つに分かれます。下記に記載されている授業テーマは、前期後期に共通する内容であり、別紙「ベーシックレッスン1」も同様である。また、学生一人一人の演奏レベルや個性は十人十色であるため、それぞれに適したペースで指導を行うことに重点を置いている。

【到達目標】

A.アドリブ演奏の方法論を理解できる
B.セッションにおける進行、方法論を習得できる
C.DTMの基礎を習得できる
D.インプロ発表会でベストパフォーマンスができる
E.アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができる

【授業の注意点】

専門学校は出席率100%が基本であるため、理由のない遅刻や欠席は認めない。
教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない。
授業時限数の４分の３以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない。
課題曲に対する下準備。楽器、譜面は忘れずに必ず持ってくること。

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	アドリブ演奏の方法論を理解でき、ミスのない演奏ができる		アドリブ演奏の方法論を理解できる		アドリブ演奏の方法論を理解できない
到達目標 B	セッションにおける進行、マナーを習得でき、ミスのない演奏ができる		セッションにおける進行、マナーを習得できる		セッションにおける進行、マナーを習得できない
到達目標 C	DTMの基礎を習得でき、簡潔に説明できる		DTMの基礎を習得できる		DTMの基礎を習得できない
到達目標 D	インプロ発表会でベストパフォーマンスができ、次の目標を設定できる		インプロ発表会でベストパフォーマンスができる		インプロ発表会でベストパフォーマンスができない
到達目標 E	アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができ、次の目標を設定できる		アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができる		アンサンブル発表会でベストパフォーマンスができない

【教科書】

0

【参考資料】

毎回授業にて資料配布を行う
参考書・参考資料等は授業中に指示をする

【成績の評価方法・評価基準】

試験・課題　70%　課題毎に提出。検定試験の受験・点数により評価
成果発表　20%　授業内に行われるロールプレイング・グループワークにより評価
平常点　10%　積極的な姿勢

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	ベーシックレッスン２	年度	2026
英語表記	Basic lesson 2	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	メンテナンス	楽器のメンテナンス方法を習得する	1	プラグチェック	入出力の回路に異変がないか確認できる		
			2	クリーニング	鍵盤のクリーニングができる		
			3	初期化	機材の初期化ができる		
2	インプロビゼーション①	スケールの基本を学ぶ	1	スケールの構造	全音と半音の組み合わせの違いを理解できる		
			2	メジャースケール	メジャースケールを使ったフレージングができる		
			3	マイナースケール	マイナースケールを使ったフレージングができる		
3	インプロビゼーション②	バッキングパターンを学ぶ	1	8ビート	基本的な8ビートのリズムパターンを演奏できる		
			2	16ビート	基本的な16ビートのリズムパターンを演奏できる		
			3	ジャンル	様々なジャンルのリズムパターンを演奏できる		
4	インプロビゼーション③	アドリブの実践	1	アドリブの構築	実際の曲においてアドリブによる変化をイメージできる		
			2	ペンタトニック	ペンタトニックを使ったアドリブ演奏ができる		
			3	オブリガード	コードとスケールに応じたオブリガードができる		
5	インプロビゼーションアンサンブル①	課題曲について理解する	1	課題曲	課題曲を聴き、イメージができる		
			2	スコアリーディング	スコアリーディングで進行を理解できる		
			3	テーマ	課題曲のテーマを演奏できる		
6	インプロビゼーションアンサンブル②	アドリブソロの構築を学ぶ	1	ソロ	楽曲に適したアドリブソロを演奏できる		
			2	展開	アドリブソロの展開を構築できる		
			3	合図	進行の合図を理解できる		
7	インプロビゼーションアンサンブル③	バンドセッションに取り組む	1	デモ演奏	講師のデモ演奏を聴き、演奏のイメージができる		
			2	バンドセッション	自分の音だけでなく周りの音も意識できる		
			3	講師指導	講師から指摘されたことを改善できる		
8	DTM①	DTMの基本動作を学ぶ①	1	DTMソフト	DTMソフトの概要を理解できる		
			2	起動	ソフトの起動ができる		
			3	保存/終了	データの保存、ソフトの終了ができる		
9	DTM②	DTMの基本動作を学ぶ②	1	セッション作成	セッションを作成できる		
			2	パート作成	パートを作成できる		
			3	プラグイン挿入	プラグインを挿入できる		
10	DTM③	DTMの基本動作を学ぶ③	1	トラック作成	トラックを作成できる		
			2	MIDI打ち込み	MIDIの打ち込みができる		
			3	メロディ作成	メロディの作成ができる		
			1	アコースティック	アコースティック系の音色を聴き分けられる		

11	音作り①	様々な音色の種類を学ぶ	2	エレクトリック	エレクトリック系の音色を聴き分けられる		
			3	シンセサイザー	シンセサイザーで作られた音色を聴き分けられる		
12	音作り②	シンセサイザーの音作りの基本を学ぶ	1	オシレーター	波形やピッチに関して理解できる		
			2	フィルターとアンプ	エンベロープと実際の効果を理解できる		
			3	モジュレーション	LFOのパラメータの役割を理解し操作できる		
13	音作り③	エディットとクリエイトを学ぶ	1	エディット	選んだ音色をイメージ通りにエディットできる		
			2	課題曲	課題曲で鳴っている音色を再現できる		
			3	オリジナル音色	イメージした音色を最初から作ることができる		
14	インプロ発表会	ステージパフォーマンス	1	リハーサル	スムーズにリハーサルを進行できる		
			2	本番	本番でベストのパフォーマンスができる		
			3	講師からの講評	本番を振り返り、自分の課題を発見できる		
15	アンサンブル発表会	ステージパフォーマンス	1	リハーサル	スムーズにリハーサルを進行できる		
			2	本番	本番でベストのパフォーマンスができる		
			3	講師からの講評	本番を振り返り、自分の課題を発見できる		

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

科目名	ベーシックレッスン２							年度	2026
英語科目名	Basic lesson 2							学期	後期
学科・学年	ミュージックアーティスト科ヴォーカリストコース 1年次	必／選	必	時間数	210	単位数	7	種別※	実習
担当教員	尾崎 久美子/横山 愛実/大山 桂祐/MALIYA/大森 裕斗/三上 かおる/Haruna/鳥居 隼/渡部 紗矢/田中 綾美/鈴木 一義		教員の実務経験		有	実務経験の職種		ミュージシャン他	

【科目の目的】

プロのボーカリストとして必要不可欠な基礎力を身につけ、アーティストとして自立するためのスキルを習得します。基礎レッスンを行うとともに、音楽全般に関する知識を学び、シンガーソングライター、バンドボーカリスト、弾き語りなど一人ひとりのスタイルに合わせたトレーニングを実施。また、各種オーディションを受けるにあたっての準備、進め方を学び、実践していきます。

【科目の概要】

この授業は、ボーカリストとして必要なスキルを総合的に習得するための授業です。一週間の時間割はテーマごとに細分化されており、「ボーカルレッスン1」「ボーカルレッスン2」「ボイストレーニング」「ボーカルアンサンブル」「コーラス」「楽器レッスン」「DTM」の７つに分かれます。※下記に記載されている授業テーマは、前期後期に共通する内容であり、別紙「ベーシックレッスン1」も同様である。※楽器レッスンは「Dance」「Guitar」「Piano」の内一つを選択する。

【到達目標】

A.音感トレーニングを実践できる
B.楽器レッスンの各専攻パートの基本的な技術と知識を習得できる
C.DTMの基本的な技術と知識を習得できる
D.オリジナル楽曲を完成させることができる
E.発表会でベストパフォーマンスできる

【授業の注意点】

専門学校は出席率100%が基本であるため、理由のない遅刻や欠席は認めない。
教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない。
授業時限数の４分の３以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない。
課題曲に対する下準備。楽器、譜面は忘れずに必ず持ってくること。

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	音感トレーニングを実践でき、日常的に継続できる		音感トレーニングを実践できる		音感トレーニングを実践できない
到達目標 B	楽器レッスンの各専攻パートの基本的な技術と知識を習得でき、実際に活用できる		楽器レッスンの各専攻パートの基本的な技術と知識を習得できる		楽器レッスンの各専攻パートの基本的な技術と知識を習得できない
到達目標 C	DTMの基本的な技術と知識を習得でき、実際に活用できる		DTMの基本的な技術と知識を習得できる		DTMの基本的な技術と知識を習得できない
到達目標 D	オリジナル楽曲をフルで完成させることができる		オリジナル楽曲を1コーラス完成させることができる		オリジナル楽曲を完成させることができない

到達目標 E	発表会でベストパフォーマンスでき、次の目標を設定できる		発表会でベストパフォーマンスできる		発表会でベストパフォーマンスできない

【教科書】

0

【参考資料】

毎回授業にて資料配布を行う
参考書・参考資料等は授業中に指示をする

【成績の評価方法・評価基準】

試験・課題　70%　課題毎に提出。検定試験の受験・点数により評価
成果発表　20%　授業内に行われるロールプレイング・グループワークにより評価
平常点　10%　積極的な姿勢

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	ベーシックレッスン２	年度	2026
英語表記	Basic lesson 2	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	レコーディング	レコーディングができるようになる	1	モニターバランス	モニターバランスを調整できる		
			2	マイキング	マイキングができる		
			3	パンチイン	パンチインRecができる		
2	ボーカルレッスン2①	様々な呼吸法(ブレス)について学ぶ	1	腹式呼吸	腹式呼吸を実践できる		
			2	ロングブレス	ロングブレスを実践できる		
			3	ショートブレス	ショートブレスを実践できる		
3	ボーカルレッスン2②	発音の種類の理解と滑舌トレーニング	1	母音と子音	母音と子音の発音について理解できる		
			2	濁音と鼻濁音	濁音と鼻濁音の発音について理解できる		
			3	無声音と有声音	無声音と有声音について理解できる		
4	ボーカルレッスン2③	音感トレーニング	1	ピッチの聴き取り	自分のピッチがシャープ/フラットしているかを自覚できる		
			2	スケール練習	ピッチコントロールの正確性を向上できる		
			3	コードの響き	コードの響きに適応するピッチコントロールができる		
5	楽器レッスン①	基礎知識を学ぶ	Da	ウォームアップ	ストレッチ、アイソレーションができる		
			Gt	正しいフォーム	演奏時の正しいフォームについて理解できる		
			Pf	正しいフォーム	演奏時の正しいフォームについて理解できる		
6	楽器レッスン②	基礎練習をする①	Da	ダウンアップ	ダウン、アップのリズムの取り方を理解できる		
			Gt	コードの押さえ方	各種コードの押さえ方を理解できる		
			Pf	コードの押さえ方	各種コードの押さえ方を理解できる		
7	楽器レッスン③	基礎練習をする②	Da	ステップ練習	基礎的なステップができる		
			Gt	既存曲の演奏	スムーズなコードチェンジを行えるようになる		
			Pf	既存曲の演奏	スムーズなコードチェンジを行えるようになる		
8	DTM①	DTMの基本動作を学ぶ①	1	DTMソフト	DTMソフトの概要を理解できる		
			2	起動	ソフトの起動ができる		
			3	保存/終了	データの保存、ソフトの終了ができる		
9	DTM②	DTMの基本動作を学ぶ②	1	セッション作成	セッションを作成できる		
			2	パート作成	パートを作成できる		
			3	トラック作成	トラックを作成できる		

10	DTM③	DTMの基本動作を学ぶ③	1	プラグイン挿入	プラグインを挿入できる		
			2	MIDI打ち込み	MIDIの打ち込みができる		
			3	ドラム打ち込み	ドラムの打ち込みができる		
11	オリジナル作品制作①	楽曲を1コーラス作成する	1	メロディ作成	メロディを作成できる		
			2	歌詞作成	歌詞を作成できる		
			3	コード付け	メロディに対してコード付けができる		
12	オリジナル作品制作②	4リズムのアレンジをする	1	ドラム	ドラムパートを作成できる		
			2	ベース	ベースパートを作成できる		
			3	ピアノ、ギター	ピアノ、ギターパートを作成できる		
13	オリジナル作品制作③	全体の構成とアレンジを完成させる	1	全体の構成	全体の構成を完成させられる		
			2	アレンジ	全体のアレンジを完成させられる		
			3	レコーディング	ボーカルパートをレコーディングできる		
14	発表会準備	発表会の準備をする	1	パフォーマンス指導	ステージパフォーマンスを改善できる		
			2	歌唱指導	歌唱について改善できる		
			3	オケ制作	使用するオケを制作、準備できる		
15	発表会	発表会を実施する	1	リハーサル	スムーズにリハーサルを進行できる		
			2	本番	本番でベストのパフォーマンスができる		
			3	講師からの講評	本番を振り返り、自分の課題を発見できる		

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

科目名	ベーシックレッスン２							年度	2026
英語科目名	Basic lesson 2							学期	後期
学科・学年	ミュージックアーティスト科サウンドクリエイターコース 1年次	必／選	必	時間数	210	単位数	7	種別※	実習
担当教員	田熊知存/川島基宏/須藤直也/杉山航平/古峰拓真/下條慧		教員の実務経験		有	実務経験の職種		作編曲家	

【科目の目的】

プロの作曲家、アーティストになるための知識とスキルを得ることを目的とする。
1年次は基礎知識を中心に自分が作りたい楽曲と向き合い、作曲に必要な技術の土台を形成する。
座学と実技を複合的に捉え、音として再現していくためにどのような思考が必要なのかを個々で能動的に考えられるように、各授業の講師が手助けをしていく。
修了発表会でフルコーラスの楽曲を作ることを目標とする。

【科目の概要】

作曲に必要な知識を学ぶための総合的な授業。「作曲ゼミ（週２回）」「作曲法」「ミックス」「アレンジ」「楽器レッスン」「コードアナライズ」の７つの授業で構成される。
下記に記載されている授業テーマは、前期後期に共通する内容であり、別紙「ベーシックレッスン2」も同様である。
作曲ゼミは個人レッスン、他の授業は全体授業である。

【到達目標】

A. コード進行を作成できる
B. メロディを作成できる
C. 楽曲のミックスができる
D. 楽曲のアレンジができる
E. フルコーラスの楽曲を作成できる

【授業の注意点】

専門学校は出席率100%が基本であるため、理由のない遅刻や欠席は認めない。
教員の指示がない限り、授業と関係のない携帯電話・スマートフォンの使用を認めない。
授業時限数の４分の３以上出席しない者は定期試験・評価課題を受験することができない。

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	機能を考えた上ですべてのコード進行を自分で作成できる		講師の手を借りてコード進行を作成できる		コード進行を作成できない
到達目標 B	全てのメロディを一人で作成できる		講師の手を借りてメロディを作成できる		メロディを作成できない
到達目標 C	適切なボリュームバランスを設定し、用途を言語化できる上でエフェクトを使うことができる		ボリュームバランスが取れるがエフェクトは掛け方が分からない。		ボリュームバランスが取れず、エフェクトも掛けられない
到達目標 D	4rhythmアレンジができ、更に楽器を足したアレンジができる		4rhythmアレンジができる		4rhythmアレンジができない
到達目標 E	一人でフルコーラスの楽曲を作成できる		講師の手を借りてフルコーラスの楽曲を作成できる		フルコーラスの楽曲を作成できない

【教科書】

0

【参考資料】

毎回授業にて資料配布を行う
参考書・参考資料等は授業中に指示をする

【成績の評価方法・評価基準】

試験・課題　70%　課題毎に提出。検定試験の受験・点数により評価
成果発表　20%　授業内に行われるロールプレイング・グループワークにより評価
平常点　10%　積極的な姿勢

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	ベーシックレッスン2	年度	2026
英語表記	Basic lesson 2	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	レベルチェック②	長期休暇後のレベルチェック	1	コース講師評価	新たな知見を得ることができる		
			2	自己評価	前期の反省を生かすことができたかを確認できる		
			3	目標設定	評価を踏まえ、後期の目標を設定する		
2	楽器レッスン①	基礎知識	Vo	自分の声の性質	自分の声について理解できる		
			Gt	正しいフォーム	演奏時の正しいフォームについて理解できる		
			Pf	正しいフォーム	演奏時の正しいフォームについて理解できる		
3	楽器レッスン②	基礎練習	Vo	既存曲の歌唱	既存曲を歌唱しアドバイスをもらい、改善できる		
			Gt	ローコード、バレーコードの押さえ方	各種コードの押さえ方を理解できる		
			Pf	コードの押さえ方	各種コードの押さえ方を理解できる		
4	楽器レッスン③	実践	Vo	既存曲の歌唱②	自作曲を歌唱し、アドバイスをもらい、改善できる		
			Gt	既存曲の演奏	スムーズなコードチェンジを行えるようになる		
			Pf	既存曲の演奏	スムーズなコードチェンジを行えるようになる		
5	音作り①	生音	1	各楽器の種類	各楽器の種類を知ることができる		
			2	楽器附属のパラメータ	楽器附属の各種ノブについて理解できる		
			3	アンプ	アンプのパラメータについて理解できる		
6	音作り②	シンセ	1	シンセの種類	シンセの種類を知ることができる		
			2	各種波形	各種波形について理解できる		
			3	各種パラメータ	各種パラメータについて理解できる		
7	音作り③	エフェクト	1	ディストーション	ディストーションの掛け方について理解できる		
			2	モジュレーション	モジュレーション系FXの掛け方について理解できる		
			3	空間系	空間系FXの掛け方について理解できる		
8	作曲ゼミ①	DAWの基礎知識	1	打ち込み	MIDIの打ち込みができるようになる		
			2	楽器のアサイン	トラックの立ち上げと楽器のアサインができるようになる		
			3	エフェクトインサート	インサートにエフェクトを挿すことができるようになる		
9	作曲ゼミ②	譜面を音で再現	1	譜面メロ打ち込み	譜面通りにメロの打ち込みができる		
			2	譜面コード	譜面通りにコードの打ち込みができる		
			3	楽器の選定	適切な楽器を選ぶことができる		
10	作曲ゼミ③	自作曲制作①	1	リファレンス選定	参考楽曲を決めることができる		
			2	使用楽器選定	使う楽器を選定できる		
			3	BPM設定	楽曲のスピードを設定できる		

11	作曲ゼミ④	自作曲制作②	1	リファレンス楽曲分析	参考楽曲を分析し、取り入れる項目を明確化できる		
			2	コード進行決定	ダイアトニックコードを使いコード進行を作成できる		
			3	メロディ作成	歌のメロディ、コーラスを作成できる		
12	作曲ゼミ⑤	自作曲制作③	1	各種楽器の打ち込み	ジャンルにより必要な楽器を使いフレーズを作成できる		
			2	カウンターメロディ	歌メロに対するフレーズアレンジをすることができる		
			3	グルーブ	曲全体のリズムを各楽器でコントロールする		
13	作曲ゼミ⑥	自作曲制作④	1	空間処理	空間系FXで音を馴染ませることができる		
			2	ボリュームバランス	各楽器の音量バランスを整えることができる		
			3	最終チェック	完成した楽曲を細かくチェックをして手直しをする		
14	発表会準備	前期発表会に向けて楽曲を仕上げる	1	メロ、コード進行	メロとコード進行の整合性が取れる		
			2	ミックス	FX、ボリュームバランスについて調整ができる		
			3	アレンジ	各楽器のアレンジができる		
15	修了発表会	1年間で得た技術で楽曲を作製する。（フルコーラス）	1	プレゼンテーション	自分の楽曲について説明ができる		
			2	知識、技術	各授業で得た知識、技術を楽曲に活かすことができる		
			3	講師評価	講師からの評価で新たな知見を得ることができる		

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