

科目名		ベーシックレッスン2							年度	2024	
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		央倉 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、バックিং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	2024
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	2024
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、バックিং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	2024
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	2024
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、バックিং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	2024
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、HHI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	2024
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、バックিং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	2024
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	入出力の回路に異常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	バック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	ペントトニック	ペント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		
11	音作り①	様々な音色の種類を学ぶ	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		
			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	LF0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