

科目名	アドバンスレッスン2							年度	2025
英語科目名	Advanced 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) 2年次	必/選	選	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	宋倉 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、バックギン等学びます。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」「マスターインストラクター」「DTM」の8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「アドバンスレッスン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. 各種スケールを習得できる B. DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得できる C. Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられる 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。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	各種スケールを習得でき、実際に活用できる		各種スケールを習得できる		各種スケールを習得できない				
到達目標 B	DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得でき、実際に活用できる		DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得できる		DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得できない				
到達目標 C	Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられ、ベストパフォーマンスができる		Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられる		Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられない				
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、次の目標が設定できる		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、次の目標が設定できる		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		アドバンスレッスン2			年度	2025
英語表記		Advanced 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	楽器研究	機材に関する様々な知識を学ぶ	1 木材の種類	木材の種類と特徴について理解できる		
			2 ピックアップ	ピックの種類と特徴について理解できる		
			3 ピックの種類	ピックの種類と特徴について理解できる		
2	インプロビゼーション①	様々なスケールを学ぶ①	1 イオニアン	イオニアンスケールについて理解できる		
			2 ドリアン	ドリアンスケールについて理解できる		
			3 フリジアン	フリジアン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	様々なスケールを学ぶ②	1 リディアン	リディアンスケールについて理解できる		
			2 ミクソリディアン	ミクソリディアンスケールについて理解できる		
			3 エオリアン	エオリアンスケールについて理解できる		
4	インプロビゼーション③	様々なスケールを学ぶ③	1 ロクリアン	ロクリアンスケールについて理解できる		
			2 HMP5↓	HMP5↓スケールについて理解できる		
			3 その他7thスケール	その他7thスケールについて理解できる		
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		
			1 イコライザー	イコライザーの使い方について理解できる		

8	DTM①	補正系エフェクトを 活用する	2	コンプレッサー	コンプレッサーの使い方について理解できる
			3	ドライブ系	ドライブ系の使い方について理解できる
9	DTM②	空間系エフェクトを 活用する	1	リバーブ	リバーブの使い方について理解できる
			2	ディレイ	ディレイの使い方について理解できる
			3	センドリターン	センドリターンの使い方について理解できる
10	DTM③	エクスポートの種類 を学ぶ	1	ファイル形式	ファイル形式の種類について理解できる
			2	サンプリングレート	サンプリングレートの種類について理解できる
			3	ビットレート	ビットレートの種類について理解できる
11	マスターインス トラクター①	レコーディング実習	1	課題曲指導	課題曲の構成を理解できる
			2	レコーディング	実際にレコーディングできる
			3	プレイバック	プレイバックして演奏を反省できる
12	マスターインス トラクター②	Real Dreams演奏指 導	1	楽曲指導	演目の楽曲の構成を理解できる
			2	ソロパート指導	演奏するソロフレーズを作成できる
			3	グルーブ指導	楽曲のグルーブを改善できる
13	マスターインス トラクター③	Real Dreams演目指 導	1	レコーディング	音源を完成できる
			2	パフォーマンス指導	パフォーマンスを改善できる
			3	全体練習	全体練習でパフォーマンスを改善できる
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	アドバンスレッスン2							年度	2025
英語科目名	Advanced 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) 2年次	必/選	選	時間数	240	単位数	8	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、バックギン等を学びます。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」「マスターインストラクター」「DTM」の8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「アドバンスレッスン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. 各種スケールを習得できる B. DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得できる C. Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられる 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	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	各種スケールを習得でき、実際に活用できる		各種スケールを習得できる		各種スケールを習得できない				
到達目標 B	DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得でき、実際に活用できる		DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得できる		DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得できない				
到達目標 C	Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられ、ベストパフォーマンスができる		Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられる		Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられない				
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、次の目標が設定できる		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、次の目標が設定できる		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		アドバンスレッスン2			年度	2025
英語表記		Advanced 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	楽器研究	機材に関する様々な知識を学ぶ	1 木材の種類	木材の種類と特徴について理解できる		
			2 ピックアップ	ピックの種類と特徴について理解できる		
			3 ピックの種類	ピックの種類と特徴について理解できる		
2	インプロビゼーション①	様々なスケールを学ぶ①	1 イオニアン	イオニアンスケールについて理解できる		
			2 ドリアン	ドリアンスケールについて理解できる		
			3 フリジアン	フリジアン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	様々なスケールを学ぶ②	1 リディアン	リディアンスケールについて理解できる		
			2 ミクソリディアン	ミクソリディアンスケールについて理解できる		
			3 エオリアン	エオリアンスケールについて理解できる		
4	インプロビゼーション③	様々なスケールを学ぶ③	1 ロクリアン	ロクリアンスケールについて理解できる		
			2 HMP5↓	HMP5↓スケールについて理解できる		
			3 その他7thスケール	その他7thスケールについて理解できる		
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		
			1 イコライザー	イコライザーの使い方について理解できる		

8	DTM①	補正系エフェクトを 活用する	2	コンプレッサー	コンプレッサーの使い方について理解できる
			3	ドライブ系	ドライブ系の使い方について理解できる
9	DTM②	空間系エフェクトを 活用する	1	リバーブ	リバーブの使い方について理解できる
			2	ディレイ	ディレイの使い方について理解できる
			3	センドリターン	センドリターンの使い方について理解できる
10	DTM③	エクスポートの種類 を学ぶ	1	ファイル形式	ファイル形式の種類について理解できる
			2	サンプリングレート	サンプリングレートの種類について理解できる
			3	ビットレート	ビットレートの種類について理解できる
11	マスターインス トラクター①	レコーディング実習	1	課題曲指導	課題曲の構成を理解できる
			2	レコーディング	実際にレコーディングできる
			3	プレイバック	プレイバックして演奏を反省できる
12	マスターインス トラクター②	Real Dreams演目指 導	1	楽曲指導	演目の楽曲の構成を理解できる
			2	ソロパート指導	演奏するソロフレーズを作成できる
			3	グルーブ指導	楽曲のグルーブを改善できる
13	マスターインス トラクター③	Real Dreams演目指 導	1	レコーディング	音源を完成できる
			2	パフォーマンス指導	パフォーマンスを改善できる
			3	全体練習	全体練習でパフォーマンスを改善できる
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	アドバンスレッスン2							年度	2025
英語科目名	Advanced 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) 2年次	必/選	選	時間数	240	単位数	8	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、バックアップ等を学びます。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」「マスターインストラクター」「DTM」の8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「アドバンスレッスン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. ドラムソロとバックアップの技術を習得できる B. DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得できる C. Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられる 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	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	ドラムソロとバックアップの技術を習得でき、実際に活用できる		ドラムソロとバックアップの技術を習得できる			ドラムソロとバックアップの技術を習得できない			
到達目標 B	DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得でき、実際に活用できる		DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得できる			DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得できない			
到達目標 C	Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられ、ベストパフォーマンスができる		Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられる			Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられない			
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、次の目標が設定できる		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、次の目標が設定できる		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		アドバンスレッスン2			年度	2025
英語表記		Advanced 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	楽器研究	ドラムについてより深く理解する	1 各年代のサウンド	各年代ごとのサウンドの特徴を理解できる		
			2 スティックの種類	スティックによるサウンドの変化を理解できる		
			3 インチの種類	ドラムのインチ数とその特徴を理解できる		
2	インプロビゼーション①	基礎演奏力の向上	1 ダイナミクス	ダイナミクスのコントロールができる		
			2 シンコペーション	シンコペーションを安定して叩ける		
			3 グルーヴ	前ノリ、後ノリなどのグルーヴを使い分けられる		
3	インプロビゼーション②	アンサンブルの意識を学ぶ	1 バッキング	アドリブ奏者を意識してバッキングできる		
			2 コール&レスポンス	ソロフレーズに対して呼応するフレーズを叩ける		
			3 ドラマ性	楽曲全体の構成を意識した演奏ができる		
4	インプロビゼーション③	オリジナリティを追求する	1 プレイスタイル	自身のプレイスタイルを発見し追求できる		
			2 独自のサウンド	サウンドの好みを発見し追求できる		
			3 パフォーマンス	パフォーマンスを意識した演奏ができる		
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		
			1 イコライザー	イコライザーの使い方について理解できる		

8	DTM①	補正系エフェクトを 活用する	2	コンプレッサー	コンプレッサーの使い方について理解できる		
			3	ドライブ系	ドライブ系の使い方について理解できる		
9	DTM②	空間系エフェクトを 活用する	1	リバーブ	リバーブの使い方について理解できる		
			2	ディレイ	ディレイの使い方について理解できる		
			3	センドリターン	センドリターンの使い方について理解できる		
10	DTM③	エクスポートの種類 を学ぶ	1	ファイル形式	ファイル形式の種類について理解できる		
			2	サンプリングレート	サンプリングレートの種類について理解できる		
			3	ビットレート	ビットレートの種類について理解できる		
11	マスターインス トラクター①	レコーディング実習	1	課題曲指導	課題曲の構成を理解できる		
			2	レコーディング	実際にレコーディングできる		
			3	プレイバック	プレイバックして演奏を反省できる		
12	マスターインス トラクター②	Real Dreams演目指 導	1	楽曲指導	演目の楽曲の構成を理解できる		
			2	ソロパート指導	演奏するソロフレーズを作成できる		
			3	グルーブ指導	楽曲のグルーブを改善できる		
13	マスターインス トラクター③	Real Dreams演目指 導	1	レコーディング	音源を完成できる		
			2	パフォーマンス指導	パフォーマンスを改善できる		
			3	全体練習	全体練習でパフォーマンスを改善できる		
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	アドバンスレッスン2							年度	2025
英語科目名	Advanced 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) 2年次	必/選	選	時間数	240	単位数	8	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		
<p>【科目の目的】</p> <p>演奏テクニック、スコアリーダーディング、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、バックギン等を学びます。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。</p>									
<p>【科目の概要】</p> <p>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」「リーダーディング」「ボカールアンサンブル」「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」「マスターインストラクター」「DTM」の8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「アドバンスレッスン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。</p>									
<p>【到達目標】</p> <p>A. 応用的なアドリブテクニックを習得できる B. DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得できる C. Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられる 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</p>									
<p>【授業の注意点】</p> <p>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。</p>									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	応用的なアドリブテクニックを習得でき、実際に活用できる		応用的なアドリブテクニックを習得できる		応用的なアドリブテクニックを習得できない				
到達目標 B	DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得でき、実際に活用できる		DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得できる		DTMの応用知識(エフェクト、エクスポート)を習得できない				
到達目標 C	Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられ、ベストパフォーマンスができる		Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられる		Real Dreamsの演奏楽曲を完成させられない				
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、次の目標が設定できる		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、次の目標が設定できる		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		アドバンスレッスン2			年度	2025	
英語表記		Advanced 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	楽器研究	ジャンルや曲調の違いによるアプローチを学ぶ	1	ロック	ロックに適応する音色とフレージングを理解できる		
			2	バラード	バラードに適応する音色とフレージングを理解できる		
			3	ジャズ	ジャズに適応する音色とフレージングを理解できる		
2	インプロビゼーション①	クラシック理論(和声)に基づいたアプローチを学ぶ	1	和声について	クラシックにおける和声を理解できる		
			2	和声音	和声音について理解できる		
			3	非和声音	非和声音と音の装飾について理解できる		
3	インプロビゼーション②	ブルース、ジャズ、モードにおけるフレージングを学ぶ	1	ブルース	ブルーノートやリズムパターンを理解できる		
			2	ジャズ	テンションノートやリズムパターンを理解できる		
			3	モード	モードを理解し、スケールに対応した演奏ができる		
4	インプロビゼーション③	アドリブテクニク	1	非和声音フレーズ	非和声音を使ったアドリブができる		
			2	クロマチック	クロマチックアプローチを使ったアドリブができる		
			3	アウトフレーズ	アウトフレーズを使ったアドリブができる		
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		
			1	イコライザー	イコライザーの使い方について理解できる		

8	DTM①	補正系エフェクトを 活用する	2	コンプレッサー	コンプレッサーの使い方について理解できる		
			3	ドライブ系	ドライブ系の使い方について理解できる		
9	DTM②	空間系エフェクトを 活用する	1	リバーブ	リバーブの使い方について理解できる		
			2	ディレイ	ディレイの使い方について理解できる		
			3	センドリターン	センドリターンの使い方について理解できる		
10	DTM③	エクスポートの種類 を学ぶ	1	ファイル形式	ファイル形式の種類について理解できる		
			2	サンプリングレート	サンプリングレートの種類について理解できる		
			3	ビットレート	ビットレートの種類について理解できる		
11	マスターインス トラクター①	レコーディング実習	1	課題曲指導	課題曲の構成を理解できる		
			2	レコーディング	実際にレコーディングできる		
			3	プレイバック	プレイバックして演奏を反省できる		
12	マスターインス トラクター②	Real Dreams演目指 導	1	楽曲指導	演目の楽曲の構成を理解できる		
			2	ソロパート指導	演奏するソロフレーズを作成できる		
			3	グルーブ指導	楽曲のグルーブを改善できる		
13	マスターインス トラクター③	Real Dreams演目指 導	1	レコーディング	音源を完成できる		
			2	パフォーマンス指導	パフォーマンスを改善できる		
			3	全体練習	全体練習でパフォーマンスを改善できる		
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							