

令和2年5月21日

スポーツコース (46期生より)

【スポーツコースの説明】

運動部(ダンス部含む)に所属し、体育系の大学・専門学校進学を考えている生徒が選択するコースですが、体育系以外のほとんどの私立文系大学進学にも十分対応したカリキュラムになっています。論理的なスポーツ医療知識を習得し、様々なスポーツを学びます。スポーツを通じて人々の健康維持に貢献できる人材を育成します。

<専攻スポーツⅠ> (2年生) と <専攻スポーツⅡ> (3年生)

男女バレー、男女バスケ、野球、サッカーの6つのクラブに所属している2年生と3年生は部活動と連携して自分の得意な専門種目の時間をより多く確保し、クラブ活動とは違う視点で授業を受けることができます。その他の運動部所属の生徒は、1つのスポーツに限らず様々なスポーツを学びます。

<スポーツ健康ゼミ> (2年生)

あらゆる角度からスポーツをとらえ、様々な理論講習(心理学・栄養学・コンディショニング・メンタルトレーニング)、実習(心肺蘇生法・テーピング・スポーツマッサージ・RICE処置)を通して、生涯にわたってスポーツに取り組む姿勢を育成します。

<スポーツA> (2年生)

必修授業で実施されている種目(バレーボール・ソフトボール・ハンドボール・バスケットボール・サッカー)をより深く学習し、高度なゲームが出来るようにします。

<ライフスポーツ(3年生)>

生涯スポーツにつながる種目(ターゲットバードゴルフ・バドミントン等)の実践を通して、スポーツに関する興味・関心・意欲を育てます。

<スポーツB> (3年生)

必修体育では行わない、新しいスポーツ(フットサル・アルティメット・フライングディスクゴルフ・ショートテニス)の実践を通して、スポーツに関する興味・関心・意欲を高めます。

【選択上の注意】

<スポーツA>・<スポーツB>は、普通科の生徒も選択することが可能です。

情報・芸術コース (46期生より)

【情報分野の説明】

情報系（デザイン・映像分野）の大学・専門学校進学を考えている生徒が選択するコースですが、情報系以外のほとんどの私立文系大学進学にも十分対応したカリキュラムになっています。情報社会を生きていくために必要な技術や表現方法、考え方について学習します。コンピュータに興味を持っている人や、コンピュータで表現することに興味を持っている人は選択してください。

＜デジタルデザインⅠ＞（2年）

コンピュータを利用して画像や映像を制作します。また、コンピュータを表現のツールとして使用し、表現する技術と方法を学習します。

＜情報システム＞（2年）

情報処理の基礎をシステム作成から理解し、簡単な運用ができるようになることを目指します。実習を通して、システムの作成・運用を行い、知識・理解を深めていきます。この科目で学習した内容を3年に設定している＜情報コンテンツ＞で、さらに発展させていきます。

＜情報表現＞（2年）

文書作成ソフトウェア、プレゼンテーションソフトウェアなどを用いて表現する方法について学習します。ソフトウェアによる表現の違いを理解し、情報を活用していく力を身につけます。

＜情報コンテンツ＞（3年）

表現方法の基礎を、コンテンツ作成から理解し、自分から表現活動ができるようになることを目指します。様々なコンテンツ作成の実習を通して、情報発信するために必要な知識・理解を深めていきます。2年次の学習を発展させた内容を学習します。

＜デジタルデザインⅡ＞（3年）

2年の＜デジタルデザインⅠ＞で学習した内容を応用し、作品を制作します。コンピュータを表現のツールとして使用し、発展的な表現する技術と方法を学習します。

＜創作発表＞（3年）

体育祭、文化祭を発表の場として、いろいろなメディアを使用した作品を制作します。他教科とコラボレーションすることによって、今までになかった発想や表現方法を学習します。

【造形分野の説明】 ※休日に作品制作などがあることを、コース選択時に念押しの必要あり

高校卒業後の進路が芸術（造形・美術分野）系大学・短大・専門学校への進学を考えている生徒が選ぶコースですが、芸術系以外のほとんどの私立文系大学進学にも十分対応したカリキュラムになっています。基本的には芸術系大学進学のためのコースとなるため、様々な入試形態に合わせた作品制作や「デッサン」、「色彩構成」といった入試必修科目を受ける事になります。

＜造形演習Ⅰ＞（２年）・＜造形演習Ⅱ＞（３年）

入試の実技試験に出題される「デッサン」、「色彩構成」、「立体造形」について、２年時には基本を習得し、３年時には進路に合わせたコーナー制（生徒一人一人の進路に合わせた教材）で、学習します。多くの過去の入試問題にも挑戦します。

＜工芸演習Ⅰ＞（２年）・＜工芸演習Ⅱ＞（３年）

＜造形演習Ⅰ＞・＜造形演習Ⅱ＞が「平面の仕事」であるのに対して、＜工芸演習Ⅰ＞・＜工芸演習Ⅱ＞では、様々な素材を組み合わせて作品を作ります。２年時には櫨（けやき）の塊（かたまり）から「ノミ」を使って彫り出す「カービング」の基礎と「スタンドグラス」の基礎などを学び、３年生では、１年かけて「スタンドグラス」の「シェード（ランプの傘）」と「櫨（けやき）の土台」を制作し、冬季に行われるコンクール展に出品します。「造形コース」での「卒業制作」となります。

＜素材研究＞（２年）

他の高校では扱うことがない素材を主に扱い、大学AO入試に向けた作品制作が主となります。扱う素材は、真珠、鼈甲（べっこう）、象牙（ぞうげ）、サンゴ、孔雀石（マラカイト）などを組み合わせて、小さいけれど完成度の高い作品を作ります。

＜創作発表＞（３年）

生徒各自が制作したいものを決定し、学期に１点あるいは年間１点の作品を制作し、高校展・芸術文化祭に出品する。中学生体験授業や学校説明会時に展示し、発表する。

【選択上の注意】

設備や教室の関係上、人数制限を設ける科目もあります。

【音楽分野の説明】

高校卒業後、音楽系大学・短大や、初等教育・幼児教育への進学を考えている生徒が選択するコースですが、音楽系以外のほとんどの私立文系大学進学にも十分対応したカリキュラムになっています。ここ最近、大学・短大への進学が可能となってきたポピュラー系音楽も含まれます。

＜ソルフェージュ＞（2・3年）

音楽を形づくっている要素を正しくとらえ、音楽性豊かな表現をするために、器楽、声楽、創作の相互の関連を計りながら、基礎的な能力である、「読む」「うたう（奏でる）」「きく」力を身につけます。

＜音楽理論＞（2年）

音楽の規則、基礎的な理論を理解し、演奏、創作へ活用する力を身につけます。特に、音程、音階、和音の構造については、クラシック、ポピュラー、どちらにも役立つ内容です。

＜声楽演習＞（2年）

歌唱時の姿勢と発声法に留意し、練習曲だけにとどまらず、合唱、重唱、ミュージカル作品など、様々な演奏形態にチャレンジ！表現力を高めることを目標とします。

＜楽典演習＞（3年）

「芸術音楽」、「音楽理論」、「ソルフェージュ」等で学んだ知識をフルに生かして取り組む、座学での音楽総合学習。真実を積み上げれば、正しい姿が見えてきます。

＜創作発表＞（3年）

文化祭、学校見学会等を発表の場としてとらえ、作品制作（演奏、作曲、編曲など）を行います。コースの授業で得た音楽の知識・表現力を基に、他教科とのコラボレーションを通して、今までになかった発想や表現方法も探り、自己を表現します。

インターナショナルコミュニケーションコース (ICC) (46期生より)

【ICCのコース説明】

高校卒業後の進路に難関私立文系大学進学をめざす人が選択するコースです。
世界の人々と臆することなく対等にコミュニケーションをとれる教養とツールとしての語学力の習得を目指します。語学学習の先にあるものを見つめ、自分の将来を考えられる生徒を育成します。

〈表現演習〉(国語科)(2年)

古典の読解を通して、日本の伝統文化、日本人の美意識やメンタリティー、ものの見方、感じ方を学び、自文化を発信する力や、大学入試に対応できる古典の力を養います。また、漢字、ことわざ、敬語、手紙の書き方などの言葉に関する社会常識、さらに、プレゼンテーション能力、コミュニケーション能力を身につけます。

〈多文化入門〉(英語科)(2年)

英語を通じて、様々な国の文化や社会や社会を理解することで、多様な考え方を身につけます。

〈コミュニケーションスキルズI〉(英語科)(2年)

情報や考え等を、場面や目的に応じて英語で受信発信する基礎的な力を身につけます。

〈国際理解〉(英語科)(3年)

英語を通じて、国際理解に必要な基礎的知識を学びます。また、現在地球上で起こっている様々な諸問題に関心を持ち、自分の意見を英語で表現できるようにします。

〈コミュニケーションスキルズII〉(英語科)(3年)

情報や考え等を場面や目的に応じて英語で受信発信する発展的な力を身につけます。

〈国際時事〉(社会科)(3年)

日本史B選択者は日本史演習として日本現代史(戦後史)を、世界史B選択者は世界史演習として世界現代史(戦後史)を学習する。

46期生からは、「文系・理系」と「3つのコース」からなる。