

## 視覚と聴覚の関連性に着目した高等学校芸術科（音楽）における教材開発研究 — 視覚化教材の有用性について —

A Practical Study on the Development of Teaching Material in Senior High School,  
focused on the Relationship between Visual and Auditory  
— Usefulness of Visualization Materials —

原 田 理紗子\*      河 添 達 也\*\*  
Risako HARADA      Tatsuya KAWASOI

### 要 旨

高等学校学習指導要領の改訂によって、新たに〔共通事項〕が設けられ、音楽の諸要素や構造の理解、知覚と感受の相互関連を図った授業実践を行うことが明確化された。しかし、高校生を対象にした調査によると、知覚と感受の関わりを意識できている生徒は2割弱と少なく、知覚と感受の一体的な学びには至っていないという現状がある。そこで、本研究では、音楽の諸要素の理解やイメージの喚起を促す視覚化教材を用いて知覚と感受の一体化を目指した新たな教材開発を試みる。最終的に授業実践を行い、その成果と課題について省察を行う。

〔キーワード〕 高等学校芸術科（音楽） 視覚と聴覚 知覚と感受の一体的学び

### I 研究の背景

高等学校芸術科（音楽）の内容は「A表現」（歌唱・器楽・創作）と「B鑑賞」から構成されている。平成30年告示高等学校学習指導要領では、「A表現」及び「B鑑賞」の学習において共通に必要な資質・能力として〔共通事項〕が新設され、「知覚と感受の関わりを考えること」「音楽を形づくっている要素を音楽における働きと関わらせて理解すること」が示された。これらの事項は、小・中・高を通して、すべての発達段階の学習指導要領（音楽）に明記されており、その趣旨と重要性が一層明確化されたといえる。

知覚と感受の一体的学びを促す授業研究や実践については、これまでも多くの先行事例が報告されている。たとえば、衛藤・小島（2006）は、複数の楽曲を聴き比べ、その違いに気づかせる「比較聴取」について「知覚と感受の因果関係を見やすくする機能をもつ」と述べており、知覚と感受の一体的学びに一定程度の効果をもたらすと報告している。また、伊野・堀井（2008）の実践では、「楽曲の構造」に着目し、最終的にCDジャケット制作と題した楽曲の紹

\*島根大学大学院教育学研究科教育実践開発専攻

\*\*島根大学学術研究院教育学系

介文を書くことで、知覚と感受の一体化を図っている。しかし、その中でも指摘されているように、生徒が知覚と感受を一体的に感じ取ることは決して容易ではない。鳥根県の高校生を対象にした調査によると、知覚と感受を一体的に捉えることのできた生徒は2割を満たしておらず、未だ解決できていない大きな課題といえる（鳥根県高等学校音楽教育研究会2017）。そこで、本研究では、音楽科の学習に視覚の要素を取り入れることで、知覚と感受の一体的な学びを促すような教材開発ができないか考えた。

音楽科において、視覚と聴覚の関連性に着目すること自体の有効性は、既に先行研究によって報告されている。特に、小島（2012）や森本・河添（2014）などからは、視覚を用いることで、音楽的なイメージを喚起しやすい点を確認することができる。また、映像を用いた実践は、メディアリテラシーの視点からも有効であることが報告されており（藤川2000）、音楽科教育のみならず、他の芸術科目やメディアリテラシー教育との教科横断的な学習を創出する可能性もある。さらに、視覚と聴覚の関連を生かした芸術作品も多く存在することから<sup>1)</sup>、それらの素材を用いた教材化の可能性は大いに期待できる。

## II 研究の目的・方法

本研究では、視覚と聴覚の関係性に着目することで、知覚と感受の一体的な学びを促す教材を開発し、授業実践を通してその有用性を検証することを目的とする。聴覚を主とする音楽科の学びに視覚の要素を取り入れることで、音楽の諸要素や構造などの事象の理解（知覚）と、想像やイメージとしての感受を関連づけた学びを促したい。

そのために、まずは、資料収集や文献調査などを通して、視覚と聴覚の関連性に着目した多様な教育素材を収集し、内容の分析を行う。視覚と聴覚の視点がどのように知覚と感受に結びつくのか、視覚化教材の活用方法とその可能性を検討する。また、鳥根県内の高等学校音楽科担当教員を対象とした質問紙調査を行い、視覚化教材の使用に関する学校現場の実状を把握する。更に、実際に研究協力校で行われた、視覚化教材を用いた授業実践の様子を参観し、発話分析を行うことで、視覚化教材の効果と課題を検討する。最終的には、それらの結果をもとに視覚化教材を取り入れた新たな教材の開発を試み、授業実践を行い、その成果と課題について考察する。

本稿においては、教材の開発のための収集した教育素材の検討と質問紙調査、授業実践における生徒の発話分析に焦点化し、その具体的な内容と分析結果を詳述する。

## III 教育素材の内容と考察

研究を進めるにあたって、まずは「知覚と感受の一体的学び」「視覚と聴覚」という2つのキーワードを基に、映像資料や文献等を調査した。また、関連する研修会に参加し、そこで得られた実践事例も含め、教材開発の参考になると思われる先行研究や事例を多方面から収集し、分析を行った。ここでは、それらの中から視覚に着目した先行研究・先行実践及び映像資料のいくつかを取りあげ、概略をまとめる。

## 1. 視覚を活用した音楽鑑賞

小島（2012）は、鑑賞の授業において、学習者が聴き取った音楽のイメージを視覚化して描かせる指導法についての研究を行っている。イメージを線や色、形といった造形要素で描くことにより、自然と音楽の諸要素や構造に関連のある表現となり、知覚と感受の一体的学びが促進される。さらに、小島は、音楽の諸要素を聴き取るための教材音源を開発している。同じ楽曲の音色や旋律、音高、リズム、調性等に変化を加えたものをそれぞれ聴き、それぞれの視覚的イメージにどんな変化が現れるのかを検証している。この研究から、線や色、形といった視覚情報は、音色や旋律、構造などの音楽の諸要素と結びつけて考えやすいことがわかる。

もともと、パウル・クレーやワシリー・カンディンスキーなど、音楽に感化された画家は多く存在する。また、逆に絵画をもとに作曲されたクロード・ドビュッシーの《「海」管弦楽のための3つの交響的素描》やモDEST・ムソルグスキーの《組曲『展覧会の絵』》などからも、視覚と聴覚の関係性が緊密であることがうかがえる。本研究を進めるにあたっては、視覚情報と音楽の諸要素の結びつきを感じられるような教育素材の選択が重要となってくる。

## 2. 静止画を用いたBGM創作

森本・河添（2014）の研究では、短編アニメ「トムとジェリー」の静止画を用い、物語に合ったBGM創作を行うという授業実践を報告している。ある一つの旋律を静止画のイメージに沿ってグループで編曲し、オリジナルのBGMを創るという活動である。この活動では、視覚情報を用いることで創作イメージを喚起しやすくする工夫がなされている。事後アンケートでは、静止画が良かったと答えた生徒が44.2%に対し、動画が良かったと答えた生徒が53.5%という結果がみられた。

結果にあまり差はないものの、動きがあることでよりストーリーや登場人物の心情をより理解しやすい点が動画と静止画の違いであると考えられる。教材開発に際しては、目的や場面に応じて使い分けながら、生徒の感受を引き出していく必要性を感じた。

## 3. メディアリテラシーと音楽

藤川（2000）は、S小学校のI先生による授業実践を紹介し、メディアリテラシー教育と音楽科教育の関係について述べている。授業実践の内容は、ビデオ映像に異なる3種類の音楽をつけて、どんなセリフが浮かんでくるのかを考えるといった活動である。この活動で藤川は、映像と音楽の関係を学習させるためには、1種類の映像に複数種類の音楽をつけた教材があるとよいが、それは同時に著作権の問題も解決しなければならないと指摘している。異なる音楽をつけることで、印象が変わってくることを学ぶ活動は、そこに著作権が派生することや作り手の意図が加わることを知ることに繋がる。つまり、音楽科教育のみならず、メディアリテラシー教育の面においても相当の学習効果が期待されるのである。このような、教科横断型の教材開発を行うことも重要であると思われる。

## 4. 授業実践「LIFE×MUSIC～サウンド・ロゴやBGMを創ってみよう～」<sup>2)</sup>

この実践は、O高等学校のK先生の実践であり、サウンド・ロゴやBGMを題材とした鑑賞

と創作が一体となった授業実践である。まずは、身のまわりや生活に根ざした音楽の特徴を鑑賞によって理解する。静止画を用いてBGMの違いによるイメージの違いを実感する活動や、身近でよく聴かれる音素材を用いて音楽の諸要素について学ぶ活動などである。その後、いくつかの与えられたテーマに合わせて創作活動を行い、最終的には、チームでテーマを決めてサウンド・ロゴとBGMの創作を行う。なお、創作のテーマは地域魅力化プロジェクトとの連携を図り、学校や地域をPRするという目途を持つものとされている。

この活動では、身近に存在する写真や動画等、多くの視覚情報を用いて音楽との関係性に着目している点に特徴がある。身近には、視覚と聴覚を無意識的に結びつけている場面が多く存在する。そのような日常の場面に目を向け、教材化していくことによって生徒の学びの意欲を向上させ、「生活や社会の中の音や音楽、音楽文化と幅広く関わる資質・能力」（高等学校学習指導要領 音楽 I 目標）を育成するための効果的な学びを促している。

## 5. 映像資料「すばらしき映画音楽たち」

2017年に公開された、ハリウッド映画の音楽を手がけた作曲家達が映画音楽の歴史と制作過程の裏側を語るドキュメンタリー映画のDVD資料である。普段何気なく見ていた映画の音楽部分がどのような意図で創作されていたのか、監督と作曲家の言葉を聞きながら理解することができる。映画の中では、「007」や「ロッキー」、「E.T.」、「スター・ウォーズ」などで使用された聴き馴染みのある作品が多数使われ、実際に作曲家達はその制作の意図を語っている。

このDVD映像では、どのように音素材を工夫し、表したいイメージを音響化したのかという、知覚と感受を結び付けた作曲家の創作意図を知ることができるため、生徒が知覚と感受のつながりを追体験的に実感することができる。また、音楽が、観客の視線をあやつるような効果を生み出していること、音楽次第で観客が受ける印象が大きく異なることなども実際の作品を例に感じることができることから、学習効果の高い映像資料であると考えられる。

## 6. DVD教材「しまね映画塾2014 in 宍道」

松江市・松江市教育委員会・島根大学・島根県民会館連携事業により作成されたDVD教材である。このDVDには、環境音やセリフを残し、BGMだけを取り除いたアビット版DVDがつけられている。映像が短編でかつチャプターごとに分かれているため、授業に直接活用しやすいメリットがある。この映像にBGMを付けるという創作の学習のみならず、音楽の違い等の比較聴取を行う鑑賞の授業にも有効であり、表現・鑑賞問わず、様々な活用方法が期待できる。実際にこのDVDを用いた授業実践は、島根県下の複数の学校で行われており、Vで詳しく述べるように、研究協力校でも創作の授業で本教材を用いている。BGMだけを取り除いたこのようなアビット版DVDは、著作権との関係からも非常に貴重な教材であり、同種の教材開発を継続していくことも重要であると考えられる。

## 7. 武満徹と湯浅譲二の映像音楽創作に関する論述

武満徹（1930-1996）および湯浅譲二（1929-）は、世界的にも高い評価を得ている日本を代表する前衛音楽の作曲家である。一方で、彼らは数多くの映画音楽や映像音楽の創作にも

携わり、今日ではそれらの作品群をまとめたCDも広く頒布<sup>3)</sup>されている。併せて、映像に音楽を付ける際の作曲家自身の思考も彼らの著書から読み取ることができる。例えば以下のような記述である。

私は映画音楽を書くとき、映像に音を加えて行くというよりも、映像からいかに音を削って行くかということについて考えます。映像自信が響いているという言い方は奇妙かもしれないが、（中略）映像自身が固有にもっている響きを平面的になぞることは、映像の空間を狭めることになります。

武満徹“映画とその音響”『音楽の余白から』（1980）

ドラマの音楽をつくる時、僕はいつも何に音楽をつけるのか、ということを考えます。画面で十分に語っていることを音楽でなぞる必要はない。映像では見えない心理の動き、登場人物の心の中、セリフの裏にある感情、そういった台本の行間にあるようなものを表現するのがドラマの中の音楽です。

湯浅譲二“関係の音楽”『人生の半ば』（1999）

これらの音響媒体や文章記述は、5.と同様に、作曲家側から見た映像音楽創作の意図を理解することのできる、有用な教育素材と成り得ると考えられる。

#### IV 音楽科教員を対象とした質問紙調査

映像を用いた教材開発を進めるうえで、まずは高等学校における現状を把握する必要がある。そこで、鳥根県立高等学校の音楽科教員26名を対象に、映像を使用した授業実践の有無に関する質問紙調査を行った。映像の使用有無を把握するとともに、映像を用いることで知覚と感受の一体化を促す実践が存在するのかを調査することを目的とした。今回の調査では、鑑賞のみを目的とする音楽演奏（オペラやオーケストラ、リサイタル等）の映像は含めないこととし、調査の目的に合致した使用事例がある場合は、その映像名や種類と目的、使用した授業場面等の回答を求めた。具体的な質問内容は、以下の通りである。

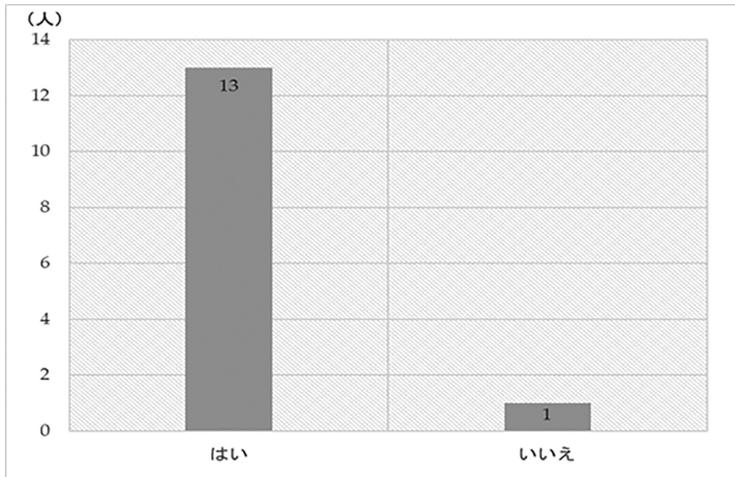
Q1. 音楽の授業において、映像を用いたことはありますか？

※ここでは、音楽演奏（オペラやオーケストラ、リサイタル等）における映像は含みません。

Q2. どのような映像を用いましたか？

また、具体的にどのような目的や授業の場面で用いましたか？

今回の調査では、全体の54%にあたる14名から回答を頂いた。映像の使用に関しては、ほぼ全ての教員が「はい」と答えており、音楽科の授業において、映像を用いた授業が数多く実施されていることがわかる。（表1）



(表1) 映像使用の有無

使用された映像や楽曲を詳しく見てみると、最も多かったのは、「ウエスト・サイド・ストーリー」や「レ・ミゼラブル」等のミュージカル映画によるものだった。また、ディズニー映画やミュージック・ビデオ (MV)、TVのCM等を活用している実態も明らかとなった。

また、具体的な使用場面や目的では、「挿入歌のイメージを膨らませるため」「ストーリーの情景をイメージしやすくするため」といった記述が多く、映像がより深い感受を引き出すために効果的であることが分かる。つまり、その多くがイメージの喚起を促す目的で使用されていた。一方で、音楽の諸要素 (知覚) に言及したものは4例ほどと少なく、さらに、知覚と感受を関連づけ、一体的学びを意識した実践はほとんど見受けられなかった。そこで、本研究においては、音楽の諸要素の理解と感受とをどのように関連付けて行くのか、映像の活用方法を改めて検討する必要がある。

## V SCAT分析法を用いた発話分析

知覚と感受の一体的学びを促す教材開発を進めるにあたって、筆者は、生徒が「知覚と感受のつながり」を教師や生徒同士の対話の中で発見し、深めているのではないかという仮説を立てた。そして、研究の効果を検証する方法としてワークシートの記述からだけでなく、発話にも着目することが必要ではないかと考え、今回はSCAT分析法を用いて発話分析を試みた。

発話分析を行った授業は、研究協力校で行われた創作の授業であり、視覚化教材を用いたBGM創作の活動である。Ⅲで述べたアビット版DVD「しまね映画塾2014in宍道」を使用し、生徒一人ひとりがBGMをつけたいシーンに合わせ、キーボードを使って創作を行う。(図1) 生徒は一人一台パソコンとキーボードを用意し、何度も映像を確認しながら、そのイメージや動きに合わせ、そこに付けたい音 (楽) を考えていく。活動中に、何度か一人ひとりの作品を録音する場面を設けており、実際に映像に合わせた自作の音楽をフィードバックして確認し、改善を繰り返しながら、一つの作品を創りあげる流れとなっている。



(図1) BGM創作時の様子

この活動の発話分析を行う目的は、大きく2つある。1つ目は、生徒の「知覚」および「感受」の認識状況を発話から分析することが可能であるかどうかを検証すること、2つ目は音楽科学習において視覚化教材を用いる有効性があるかどうか、あるとすればどのような点かを明らかにすることである。

具体的な分析方法は、教室にビデオカメラを3台配置するとともに、生徒1人ひとりの前にICレコーダーを設置する。そして、録画・録音した発話情報をSCAT法によって分析し、考察を行う。今回は本授業に参画した生徒32人のうち、無作為に数人を抽出し、文字おこしを行った。さらに、教師とのやり取りが多かったMさんの発話内容を個別に取り上げ、SCAT分析法によって詳しく考察を行った。以下がMさんの発話に関するSCAT分析の一部である。(図2)

番号	発話者	テキスト	(1) テキスト中の注目すべき語句	(2) テキスト中の語句の言い換え	(3) 左を説明するようなテキスト外の概念	(4) テキスト・発話概念(前後や前後の文脈を考慮して)	(5) 疑問・課題
19	T2	うーん、これはどうして入ったん?	どうして	理由	理由	意味不明	
20	Mさん	この二人が先生に怒られるところあるじゃないですか〜	二人、先生、怒られる、どう	友人、教師、注意される、シーン	登場人物、場面	登場人物、シーン、表現技法	
21	T2	うんかん。					
22	Mさん	あそこところがすごく曖昧で、ごめんね、おしいちゃん、資料に聞いているから、なんか大事なところけど、ちゃんと聞いじゃないから、これ(効果の音)で消すようなイメージで、	どこか、曖昧、大事、聞い、ない、消す、イメージ、聞き	シーン、意味、表現している、聞かないように、想像、感じ、意味の大切	場面、音が耳に入っていない、音と声の差、イメージ、表現	映像が通るようなイメージを特定する音楽制作の場面を明確化できる	
23	T2	あ〜なるほど。					
24	Mさん	でも、それを入れるタイミングを失いそうになるからどうしようかなって、	タイミング、失う	場合、なくなる	場無、ない	映像と音の同期ロケビデオへの移行確認	この音を入れるタイミングとは?
25	T2	うーん、聞こえづらいのは確かがあるね〜	聞こえづらい、確かに	聞き取れない、結構	音の小強、共有	音楽のバランスが悪い、共有する	聴覚者に聞こえたい映像のナラティブ

(図2) MさんのSCAT分析の一部

この発話分析によって、教師や生徒同士の会話、さらには生徒のつぶやきなどを分析することができ、生徒の内面で想起されている漠然とした創作へのイメージ（感受）がどのように具体的な音楽の諸要素（知覚）へと結びついていくのか、ワークシートの記述からは読み取ることのできない、創作に対する「知覚」と「感受」の内的な繋がりを確認することができた。具体的には、生徒同士で音色についてのイメージを語る場面や、自分の表したい音楽をオノマト

べで口ずさみながら音響化へとつなげる場面が見られた。また、教師とのやり取りの中で、自分の表したいイメージが具体的な諸要素へと結びつく様子や新たな感受を想起する様子も見られ、発話分析を行うことは生徒の知覚と感受の認識状況を知る上で、一定程度の有効性があると判断できる。

一方で、録画・録音の方法を含め、分析手法の習熟度を高める必要性も感じている。今回は個人活動時における発話を分析したが、声が重なり聴き取りにくい場面が存在したことや、発話の意図が理解できない場面もあり、必要に応じて動作と発話を照らし合わせての分析を行うべきであると感じた。データを採取する対象者を絞り、録画と録音を平行して行うなど、データ採取の方法及びその分析方法について更なる検討が必要である。

そのようなデータ抽出と分析手法の未習熟さが課題となる中でも、視覚化教材を用いることや、特にアビット版DVD教材の有効性について確認できたことは、本分析の試みによる大きな果実だと言える。アビット版DVD教材は、BGMのみを取り除き、環境音やセリフを残している。そのため、創作学習時にイメージ喚起を促しやすい。実際にMさんは、セリフをもとに視聴者に感じさせたい映像の物語性（ナラティブティ）を深く考えていた。物語性のある映像では、音楽で表したいイメージを喚起させやすく、それらの感受が、創作活動における具体的な諸要素の工夫へと、より深い学習効果を促しているのであろう。さらに、映像を素材とする創作は、テキスト（歌詞など）による創作に比して、楽音以外の音響を創作素材として学習者に想起させやすく、より自由で発想豊かな音響創作を促す効果もあると見受けられた。

## VI 考察

Ⅲ～Ⅴで述べた結果から、視覚化教材を用いる有用性を確認することができた。特に、質問紙調査や発話分析からは、映像を用いることが、音楽科学習においてもイメージの喚起を促しやすい点が明らかとなり、豊かな感受を生み出すために効果的であると考えられる。一方で、多くの学校現場で、映像資料をイメージの喚起を促す（感受を引き出す）目的のみで使用しており、音楽の諸要素に着目させ、知覚と感受の相互関連を目途として用いられている例はほとんどないことが分かった。冒頭に述べた島根県高等学校音楽教育研究会における調査にもあるように、知覚と感受の関わりを意識できている生徒は、現状では2割弱と少ない。イメージの喚起を促しやすい映像をどのように活用し、音楽の諸要素の理解と結びつけていくかが今後の教材開発を行う上で重要な課題となる。さらに、発話分析により、生徒は他者とのやり取りの中で、「知覚」と「感受」の気づきを深め、知覚と感受の相互関連を意識する場面が多く見られた。教師の働きかけも生徒の知覚と感受の一体的学びに大きく影響することから、的確な教材選択とその特性を生かした授業方法改善への不断の取り組みの必要性も感じている。

筆者自身も、教育素材を収集するにあたって、多くの視覚化教材及びその楽曲に触れ、「知覚」と「感受」の関わりについて理解を深めてきた。その中で音楽の有無や音楽の違いによる映像の見え方の差異、つまり「感受」の違いに着目することで、そこに響いている音楽の諸要素を「知覚」しやすいという実感を得た。また、楽曲分析を行い、事実である音楽の諸要素を理解することで、新たな感受が生まれたり、深まったりする体験から、改めて共通事項に書かれた「知覚と感受の関わり」を一体的に学ぶ重要性を再認識した。これらの気づきも参考に、

新たな教材開発を行っていきたいと考える。

また、知覚と感受の一体的学びが行われたかどうかを検証するために、発話分析の手法が一定程度の有効性をもつことがわかった。これまでの研究では、知覚と感受の認識状況をワークシートの記述から判断することが多かった。しかし、生徒はワークシートに書かなくても、授業の様々な場面で、思考を巡らし、様々な気づきを得ていると想定される。そのため、よりの確に、そして詳細に生徒の学びの様子を把握できる発話分析による考察結果は、今後の教材開発研究に向けて、重要な基本情報となり得ると考えている。

一方で、発話分析を行うにあたっては課題もある。Vで述べたように、音と会話が多い音楽科の授業では、発話が聴き取れないことも多い。そのため、録画・録音の方法および分析方法には更なる検討が必要である。また、生徒の思考の様子を正しく把握するためには、ワークシートに書かれた情報も参照することや、生徒自身に「知覚」と「感受」の繋がりについて確認することなども随時取り入れていかななくてはならない。生徒の知覚と感受の一体的学びを進めていくために、研究データの採取の方法を精査し、より正確な生徒の把握に努めたいと考える。

## VII まとめ

本研究では、視覚化教材を用いた新たな教材開発を行い、授業実践を行うことを目的としている。ここまでの研究において、視覚化教材の有用性を様々な視点から調査してきた。今後は、これまで集めた視覚に関する教育素材をもとに、知覚と感受を往還的かつ一体的に学ぶことのできる授業提案を行い、その効果を検証していく予定である。特に、音楽の諸要素の理解を、学習者に対してどのように働きかけていくのか、その具体案を深く検討していきたい。また、発話分析方法の検討を行い、分析手法の習熟を図るとともに、学習単元全体の評価の方法や内容についても提案を試みたい。そのために、評価規準・基準の文献調査のみならず、教師への聞き取り調査や授業実践を通して、試行的なループリックの作成も試みたいと考えている。

なお、本研究を進めるにあたり、島根県立高等学校の音楽科教員の先生方、研究協力校の指導教員ならびに生徒の皆さんには、ご助力を頂いた。心から謝意を表したい。

## 註

- 1) 例えば、画家パウル・クレーの作品「赤のフーガ」や画家ワシリー・カンディンスキーの作品「印象Ⅲ（コンサート）」、作曲家クロード・ドビュッシーの《「海」管弦楽のための3つの交響的素描》、作曲家モデスト・ムソルグスキーの《組曲『展覧会の絵』》などである。作曲家湯浅譲二は、作曲を行う際に「グラフィック楽譜」を用いることで視覚的に音楽を表した。また、映画作品等は視覚と聴覚を関連づけた総合芸術といえる。
- 2) 音楽科授業工房ワークショップ2020（Zoom開催）による実践発表によるもの
- 3) 「武満徹全集・第3巻映画音楽」（小学館2003）や「湯浅譲二の映画音楽」（スリーシェルズ2021）など

引用・参考文献

- 1) 衛藤晶子・小島律子 (2006) 「音楽授業において知覚・感受を育てる方法論としての比較聴取－表現の授業の場合－」『大阪教育大学紀要』第V部門, 第54巻, 第2号, pp29-44
- 2) 伊野義博・堀井キミ子 (2008) 「音楽の知覚と感受を結びつけた鑑賞の授業プラン」『新潟大学教育学部附属教育実践総合センター研究紀要 教育実践総合研究』第7号, pp112-122
- 3) 小島千か (2012) 「音楽の理解への一助として視覚を活用した音楽鑑賞指導」『教育実践学研究』第17巻, pp.45-58
- 4) 森本菜奈視・河添達也 (2014) 「『表現(創作)』と『鑑賞』の一体化をめざした教材開発の実践的研究」『島根大学教育臨床総合研究』第13号, pp.63-76
- 5) 藤川大祐 (2000) 「コンピュータ&エデュケーション メディアリテラシーと教育－授業づくりを中心に－」『メディアリテラシーという視点－情報教育に求められていくもの－』第9巻, pp.15-20
- 6) 島根県高等学校音楽教育研究会 (2017) 「H28年度 知覚と感受についての調査報告」
- 7) 文部科学省 (2019) 『高等学校学習指導要領解説 芸術(音楽 美術 工芸 書道)編 音楽編 美術編』教育図書, p21, pp52-54
- 8) 文部科学省 (2018) 『中学校学習指導要領解説 音楽編』教育芸術社, pp31-34
- 9) 文部科学省 (2017) 『小学校学習指導要領解説 音楽編』教育芸術社, pp25-28
- 10) ピエール・ブーレーズ (1994) 『クレアの絵と音楽』筑摩書房
- 11) 武満徹 (1980) 『音楽の余白から』新潮社
- 12) 湯浅譲二 (1999) 『人生の半ば』慶應義塾大学出版会
- 13) DVD教材「すばらしき映画音楽たち」監督：マット・シュレーダー 音楽：ライアン・トーバート
- 14) DVD教材「『しまね映画塾2014 in 宍道』映像データ ～音楽づくり/創作・鑑賞・メディアリテラシーの学習に～[第2版]」監督：錦織良成