

創造的音楽学習の理念と必要性 (2)

—ペインター著『音楽の語るもの』におけるプロジェクトの系統性に着目して—

小 曳 加奈子

(本講座大学院博士課程前期在学)

I. 本研究の目的

Sound and Silence (Paynter, J. & Aston, P. 著) の訳書である『音楽の語るもの』(山本文茂、坪能由紀子、橋都みどり訳) が 1982 年に出版されたことによって、「創造的音楽学習」¹⁾ が我が国に紹介された。そして、平成元年度の学習指導要領の改訂にもなって、創造的音楽学習は音楽を「つくって表現」する学習²⁾ として音楽科教育へ導入され、小学校音楽科で多くの実践が行われてきた。しかし、約 15 年間の実践を経て、この学習に関してさまざまな問題が指摘されるようにもなった。①学習に系統性がないこと、②知識、技術力の向上を図るための指導が徹底されていないこと、③授業規律の確立が不十分になりやすいこと、の 3 点がその主な問題点としてあげられるであろう。

そこで筆者は、イギリスの音楽教育学者 Paynter, J. を始めとし、カナダの作曲家 Schafer, R. M.、イギリスの作曲家 Wishart, T. らが提唱した創造的音楽学習の理念を基礎としながら、学校現場で実践を行い、授業の検証を試みてきた。そしてこの授業実践の結果、上記の諸問題が生まれた原因の 1 つとして、音楽を「つくって表現」する学習を実践する際、学習の系統性が重視されていないという点があげられるのではないかと仮説を立てた。Paynter, Schafer, Wishart の著書では、プロジェクトが並列されており、ある程度はどこから始めてもいように書かれてあるという傾向が強いからである。

以上のような背景から、筆者はこれまでの研究³⁾ において、まず Paynter, Schafer, Wishart の理念を詳細に比較することを試みた。すると、3 者ともにプロジェクト(課題、ゲーム)の進め方について一定の流れをもたせて提示しているものの、それをどのように組み立てるのかは最終的に実践者に任せるというスタンスをとっていることが分かった。ただし Paynter は、Schafer, Wishart とは異なり、*Sound and Silence* を出版した後にイギリスの音楽科教育の変化を背景として *Sound and Structure* を著し、*Sound and Silence* では徹底することができなかった「音楽構造への理解」を促すために、プロジェクト構成を行う際にある程度の系統性をもたせていることが分かった。しかし、両著書の系統性についてより明確に知るためには、プロジェクトの内容も検討する必要があるのではないかと考える。

そこで本研究では、『音楽の語るもの (*Sound and Silence*)』⁴⁾ に着目し、各プロジェクトの内容を細かく取りあげ、系統性の有無について具体的に調査することとした。なお、その際に授業分析で用いた「習得→探索→活用」というプロセスを 1 つの観点として取り入れることによって、系統性の内容についてより詳しく見いだそうとした。そしてこれまでの研究に引き続き、音楽を「つくって表現」する学習を実践するうえで創造的音楽学習の理念をどのように役立てることができるのかを、分析をとおして論じていきたいと考える。

II. 学習に系統性をもたせるための観点

現在行われている、音楽を「つくって表現」する学習の実践の中には、学習の流れがあいまいに示されるために、最終的に子どもに何を学ばせたいのか分からなくなってしまうという結果を招いている実践事例が数多く見られ、問題視されている現状がある。

筆者は、小学校で行った授業実践において、この問題の改善策として「習得→探索→活用」というプロセスが創造的音楽学習に必要なものであると考え、「習得」が、「探索」や「活用」にどのように生かす

れるのかを明らかにすることを1つの目的として分析を行ってきた。「習得」とは、子どもたちが学習を理解すること、「探索」とは「習得」によって得た知識を使って音楽づくりのために試行錯誤を重ねること、「活用」とは「探索」の結果見いだした音を取捨選択しながら、つくった音楽を作品として完成させていくことである。この方法をとることによって、子どもの知識、技術力の向上を目に見える形で示すことができるのではないかと考えた。さらには、このプロセスにもとづいて授業計画を練ることによって、学習に系統性をもたせるという目的もある程度達成することができるのではないかと考えた。

そこでまず、音楽を「つくって表現」する学習における「習得」「探索」「活用」それぞれの具体的な学習内容を抜粋し、以下の表1に示す。

表1 音楽を「つくって表現」する学習における「習得」「探索」「活用」の具体例

	「習得」	「探索」	「活用」
学習内容	<ul style="list-style-type: none"> 基本的な音の聴き方や出し方、姿勢などについて理解し、実践できるようにする。 さまざまな音楽記号について理解する。 音の高さ、速さ、長さなど音楽の構成要素について知り、理解する。 楽器の音色や、その特性について知り、理解する。 楽器の演奏方法や記譜の仕方を理解し、実践できるようにする。 	<ul style="list-style-type: none"> どのような音がするのか、見つけた音を鳴らして確かめてみる。 音を組み合わせたり、楽器の鳴らし方を考えたりしながら、作品をつくっていく。 グループ活動などをおして何度も音出しを試したり、話し合いを重ねたりしながら、ふさわしい音を決めていく。 演奏を行いながら、作品と照らし合わせて記譜を行う。 見つけた音、選んだ音を使って演奏を行う。 	<ul style="list-style-type: none"> 作品と照らし合わせて記譜を確認し、必要に応じて修正する。 繰り返し練習を行う中で、自分たちのつくった音や作品を見直し、演奏をより洗練させていく。 それぞれの演奏を聴き合う。また評価する。 音楽づくりをとおして得た学習を、他の音楽活動にも生かせるようにする。

では、『音楽の語るもの (Sound and Silence)』のプロジェクトにはこのプロセスを適用することができるのであろうか。それを読みとることによって、系統性の有無をより明らかにすることができるのではないかと考えた。このことも含め、次に『音楽の語るもの (Sound and Silence)』におけるプロジェクトの分析を進めていくこととする。

Ⅲ. 『音楽の語るもの (Sound and Silence)』におけるプロジェクトの分析

1. プロジェクトの全容

『音楽の語るもの (Sound and Silence)』のプロジェクト数は36であり、プロジェクト20までをPaynterが、プロジェクト21から作曲家であるAstonが著している。まず、各プロジェクトの内容を羅列したものを以下の表2に示した。

表2 『音楽の語るもの (Sound and Silence)』の各プロジェクト概要

プロジェクト名	プロジェクトの概要
1. 音楽は何を表現するか	シンバルにはどのくらいたくさんの音が出るのかを実験する。見つけた音を使って作品をつくる。
2. 体の中にある音楽	脈拍を音楽の基礎的なリズムとする。そこへ徐々に呼吸音や声を付け加え、作品をつくる。
3. 音楽と神秘	ハ音上の倍音列を用いて作品づくりを行う。その後声音やゴングを入れて、より神秘的な音楽をつくる。

4. 音楽と言葉	何らかの映像を思い浮かべ、それに合う詩をつくる。そして詩をイメージさせる音楽をつくる。(効果音ではない。)
5. 音楽における描写	テーマを選び、それに合う音素材を見つけて作品をつくる。次にもっと長い物語を選び、さらに大きな作品をつくる。
6. 沈黙	打楽器を用いて沈黙を取り入れた作品をつくる。他の楽器も加え、「沈黙について」という作品をつくる。
7. 音楽と劇	物語を劇にし、その劇に音楽をつける。その際、演技と関連させながら音楽をつくる。
8. 動きと音楽	「動く」「とまる」「異なった高さや速さで動く」など、1人の動きに合わせてグループで音楽をつくる。
9. 弦楽器を探る	弦の鳴らし方を工夫し、どんなおもしろい音が出せるかを実験する。それをを用いてグループ作品をつくる。
10. 空間と時間	たたくと音の出るものを部屋のあちこちにつす。動き回りながらそれらをたたくことを繰り返し、作品をつくる。
11. 自然の中のパターン	自然の中から気に入った物を選ぶ。その物体にどのようなリズムが適しているのかを考えながら、リズムづくりを行う。
12. 短い音と長い音	任意の楽器で、長い音や短い音を出してみる。それらを使って作品づくりを行う。つくった作品を図形楽譜に表す。
13. ～15. ピアノを探る (1) (2) (3)	鍵盤に指を当てはめる、握りこぶしでクラスターをつくるなど、さまざまなパターンで音を鳴らす。さらにプリペアドピアノをつくり、どのような音が出るのかを試してみる。
16. 音楽と形	大譜表にさまざまな形を写しとる。その形がどのような変化を表すのかを考えながら、楽器を用いて即興演奏を行う。
17. テープ音楽	任意の音素材を録音する。テープ・スピードを変化させる、逆回しにするなどしてその音を編集し、作品をつくる。
18. 旋律を探る：魔術と呪文	まず歌うように詩を朗唱してみる。そして埋葬歌、仕事歌など、選んだ詩に旋律と伴奏をつけて音楽作品をつくる。
19. 旋律を探る：5音音階	リコーダーなどを使って5音音階を練習する。身近にある5音音階の曲を探す。そして5音音階の曲をつくってみる。
20. 言葉の音	テーマに合わせて、ピッチや発声を工夫しながら、1つの言葉の出し方を考える。「声のための作品」として仕上げる。
21. ～22. 音・旋法・音列 (1) (2) (3)	チャイム・パーで全音音階の旋律をつくる。次に音板の取り外しができる楽器を用いて、12音をいろいろなパターンで並べる。1人ひとりが自分の音列をつくり、それを合わせて音楽作品をつくる。
23. 音楽と数	2:3:5のように、拍節構造の比率を決めて作品をつくる。比率を変化させたり、演奏をずらしたりして実験する。
24. 偶然性の音楽	硬貨やサイコロを使って、楽器の種類や音高、速さなどをチャンス・オペレーションで決めながら作品をつくる。
25. ～26. ヘテロフォニー (1) (2)	あるリズムパターンをもとに、他のパターンを積み重ねてリズムのヘテロフォニーをつくる。さらに、詩に簡単な旋律をつけ、近接音を加えながら別の旋律を付け加える。
27. 和声を見つける	合唱の中で他のパートを聴く練習をする。その後、即興で旋律に合った和声をつける練習を繰り返し行う。

28. 和音をつくる	グループに分かれ、「ド」「ミ」「ソ」の和音のうち各自が担当する音を伸ばす練習をする。また、いろいろな音を根音にして長三和音をつくってみる。
29. 主要三和音	主和音だけでなく、属和音や転回形も取り入れて和音を伸ばす練習をする。和音を変化させて終止形までつくる。
30. 長旋法と短旋法	和音を変化させる中で、次にどういう和音につなげればよいのか考える。長三度と短三度を使って和声進行を探る。
31. ～32. 経過音と補助音 (1) (2) (3)	長三和音や短三和音の中に経過音、補助音を入れて歌う。次に、短い旋律に非和音をとり入れて旋律を装飾する。そしてその旋律に主要三和音を使って和声をつける。
33. 副三和音	副三和音の含まれた和声を歌ったり楽器で弾いたりして響きを聴く。主要三和音、副三和音を用いて作品をつくる。
34. 掛留	ハ長調の下行音階を3度で並行しながら合唱する。次にリズムを変え、1拍目に掛留をつくるなど工夫しながら練習する。
35. 夜の音楽	「夜」という言葉から連想することを表にする。その中から劇や音楽にできるテーマを選び、音楽作品を完成させる。
36. 劇音楽 (シアターピース)	文章や、ある題材にもとづいた劇音楽をつくる。奏者、演者、踊り手、歌手などを振り分けて上演する。

2. プロジェクト間の系統性

では、各プロジェクト間の関連性はどのようになっているのであろうか。学習内容ごとの系統性を以下の表3に示す。なお、プロジェクト間に系統性が見られると考えられるものには矢印を付した。またプロジェクトの著者が途中で変わっていることから、著者ごとに分類した。

表3 『音楽の語るもの (Sound and Silence)』における各プロジェクトの分類分け

学習内容	Paynter (1～20)	Aston (21～36)
リズムをつくる	2、8、11	23
旋律をつくる	12、18、19、20	21→22
和音・和声をつくる	3	25→26→27→28→29→30→31→32→33→34
間 (沈黙) の感覚を知る	6	
楽器の音を調べる	1、9、13→14→15	
偶然を利用して作品をつくる	10	24
言葉と音楽の関連を探る	4→5→7	35
音楽の構造を探る	16、17	
総合芸術に発展させる		(35→) 36

表3から、次のような特徴が読みとれた。

- ・系統性に関してはAstonの方が考慮している。特にプロジェクトの25から34までは一連の継続性をもたせている。
- ・最後のプロジェクト36では、「これまでの学習を生かして」という記述があり、今までのプロジェクトで培った力を発揮しながら子どもに劇をつくらせることを意図している。この点においてPaynterのプロジェクト7よりも総合的な意味が大きいと考えられる。
- ・一方、Paynterはプロジェクトをさまざまなジャンルに分散させており、各プロジェクト間の系統性はほ

とんど見られない。ただ、Astonが作曲家の視点から「和音・和声」を強調している（しかも、子どもに行わせるには明らかに高度な内容である）のに対し、Paynterは「沈黙」「楽器の音調べ」「音楽構造」など、幅広い視点でより実験的に音楽づくりをとらえていることが分かる。

したがって『音楽の語るもの (Sound and Silence)』では、プロジェクト間の系統性に関してPaynterはあまり考慮していないと言えるのではないかと推察できた。

3. 各プロジェクトの内容に見られる系統性

さらに、前項で取りあげた「習得→探索→活用」のプロセスを、『音楽の語るもの (Sound and Silence)』における各プロジェクトの学習内容に対応させ、系統性の有無について調査した。ただし、対象とするプロジェクトはPaynterが著した20までとし、表3とも関連させながら分析を行った。その結果を表4に示す。

表4 各プロジェクト（1～20）に見られる「習得」「探索」「活用」

学習内容		「習得」	「探索」	「活用」
リズムをつくる	2	脈拍が、音楽の基礎的リズムになりうることを知る。	脈拍に呼吸音、声を加えていく。	作品として完成させる。
	8		人間の動きに合わせて音楽をつくる。	作品として完成させる。
	11		自然の中にあるものを使って、リズムづくりを行う。	
旋律をつくる	12		任意の楽器で長い音、短い音を出す。それらを組み合わせて作品をつくる。図形楽譜に表す。	作品として完成させる。
	18	歌うように詩を朗読することによって、旋律の感じをつかむ。	埋葬歌、仕事歌など、選んだ詩に旋律と伴奏をつけて音楽をつくる。	作品として完成させる。
	19	リコーダーで5音階を練習する。身近な5音階の曲を探す。	5音階の曲をつくってみる。	
	20		ピッチや発声を工夫しながら、1つの言葉の出し方を考える。	「声のための作品」として完成させる。
和音・和声をつくる	3	倍音について知る。実際に倍音列を聴いて理解する。	倍音列を用いて作品をつくる。ゴングや声を徐々に加える。	神秘的な音楽として完成させる。
間（沈黙）の感覚を知る	6	音楽において、沈黙の果たす役割がどれほど大きいかわかる。	打楽器を用いて沈黙を取り入れた作品をつくる。徐々に他の楽器も加えていく。	「沈黙について」という作品を完成させる。
楽器の音を調べる	1		シンバルからどのような音が出るのかを実験する。	「シンバルの音楽」として完成させる。
	9		弦の鳴らし方を工夫し、どのような音が出るのかを実験する。	グループ作品を完成させる。
	13～15		鍵盤に指を当てはめ、さまざまなパターンで音を鳴らす。また、プリペアドピアノを使って音を出す。	
偶然を利用して作品をつくる	10		たたくと音の出るものを部屋につくす。動き回りながらそれらをたたき、即興的な作品をつくっていく。	

言葉と音楽の関連を探る	4 ↓	詩の読みとりができる。詩のつくり方が分かる。	つくった詩のイメージに合う音楽づくりを行う。	詩を朗読しながら音楽を演奏し、録音する。
	5 ↓	物語の読解力をつける。	テーマを選び、それに合う音素材を見つけて作品をつくる。さらに、もっと長い物語に音楽をつける。	作品を完成させる。
	7	効果音ではない音楽をどのようにつくるか、理解しておく。	演技と関連させながら、劇に合う音楽づくりを行う。	音楽劇として完成させる。
音楽の構造を探る	16		大譜表に写しとった形がどのような音楽を表すのかを考えながら、即興演奏を行う。	
	17	テープの特性を知る。機材を操作できるようにする。	スピードを変化させる、逆回しにするなどして音を編集する。	作品として完成させる。

表4の結果から、以下の3点が明らかとなった。

- ・「探索」はすべてのプロジェクトに見られ、この部分がもっとも充実した学習活動として設定されている。Paynterが「探索」の活動を重要視していることが分かった。
- ・「習得」に関しては、明確に学習内容が示されているプロジェクトは少ない。登場する音楽用語も「5音音階」「倍音」くらいである。ただしPaynterが、事前に学習内容を「習得」してほしいというよりは、「探索」の活動をとおして学習内容を「習得」してほしいという意図を込めていると考えられる箇所があった。
- ・「活用」に関しては、「探索」とセットでとらえられることが多い。「探索」で作品をつくり始め、「活用」で作品を完成させるという具合である。ただし例外として、プロジェクト10、16のように、即興的な作品をつくらせる場合には、あえて「活用」まで発展させない学習内容も見られた。

したがって『音楽の語るもの (Sound and Silence)』では、「探索」の活動がもっとも重視されていること、また「探索」によってつくられた音楽のほとんどが「活用」を意図してより完成度の高い作品として仕上げることを目的としていること、一方で「習得」に関しては明確な意図が見られず、Paynterは「探索」をとおして学習内容の「習得」を行ってほしいと考えていること、が各プロジェクトの全体的な特徴としてあげられる。

IV. 総括

では、これまで行ってきた分析結果をまとめる。

まず、各プロジェクトの全容を概観したうえで学習内容の分類を行い、PaynterとAstonの著した部分を比較することによって、両者の特徴が明らかとなった。その結果、PaynterはAstonと異なり、プロジェクト間の系統性についてはあまり考慮していないが、一方で音楽づくりを幅広い視野でより実験的にとらえ、子どもにも分かりやすいように学習内容を提示している面が大きいということが分かった。

さらには、Paynterが著したプロジェクトを「習得 → 探索 → 活用」のプロセスに対応させることによって、Paynterが音楽づくりには「探索」が不可欠であると考えていること、また「探索」と「活用」をセットでとらえる傾向が強いこと、そして「習得」については明確な意図をもっていないことが明らかとなった。ただし「習得」に関しては、Paynterがプロジェクトの内容を説明する際に「習得 → 探索」ではなく、むしろ「探索 → 習得」というプロセスを重視しているのではないかと考えられる記述をしていることが特徴の1つとしてあげられるであろう。

現在行われている、音楽を「つくって表現」する学習の授業実践において、「探索」「活用」の学習は行われているが、「習得」についてはほとんど取りあげられず、結果的に子どもの学習の質がどのように変化したのかが分かりにくいという授業が多く見られる。それは、上記したように『音楽の語るもの (Sound

and Silence)』におけるプロジェクトの中で「探索」が重視されていることから生じる影響が大きいとも考えられるのではないだろうか。しかし、Paynterは「習得」に関してまったく意図していないのではなく、「探索」を進める中で、教師が必要に応じて「習得」の学習を含めていってほしいとしている。このことをふまえ、教育現場における教師の支援のあり方についてももう一度考え直す必要があるのではないかと考える。

そして、今回取りあげた『音楽の語るもの (Sound and Silence)』だけでなく、『音楽をつくる可能性 (Sound and Structure)』や他の著書も含め、各プロジェクトに見られる系統性を再度検討したうえで、創造的音楽学習の理念を現場の実践でどのように生かしていけばよいのかを今後さらに追究していきたいと考えている。

<註および引用文献>

- 1) 「創造的音楽学習」とは、児童・生徒を音楽を生み出す存在として認識し、生徒たちみずから音を探し、自由に創作する活動を音楽教育の中に位置づけたものであると言える。(吉富功修編『音楽科重要用語 300の基礎知識』明治図書、2001、p.293、坪能由紀子氏の記述より。)
- 2) 平成元年度小学校学習指導要領音楽の「A表現」の(4)に含まれる。さらに(4)の「ア」は「簡単なリズムや旋律をつくる」活動、「イ」は「即興的に音を選んで表現する」活動(いずれも低学年の場合)を指している。(文部省『小学校学習指導要領解説 音楽編(平成11年5月)』教育芸術社、1999、pp.29-30)
- 3) 小曳加奈子「創造的音楽学習の理念と必要性ー学習の系統性に着目してー」『教育学研究紀要(CD-ROM版)』中国四国教育学会、第52巻に掲載予定。
- 4) 原著、Paynter, J. & Aston, P., *Sound and Silence : classroom projects in creative music*, Cambridge University Press, 1970 も併読した。

<参考文献>

- ・河邊昭子「小学校における創造的音楽学習の指導に関する一考察ー音環境視点からの授業の再構築ー」広島大学教育学研究科修士論文、2001
- ・小曳加奈子「小学校音楽科における『創造的音楽学習』の授業実践に関する研究ー音楽的感性と技能の、バランスのとれた実践をめざしてー」広島大学教育学部卒業論文、2004
- ・小曳加奈子「音楽を『つくって表現』する学習の授業構築に関する一考察ー創造的音楽学習の理念の再考ー」『広島大学教育学研究科音楽文化教育学研究紀要XVIII』2006、pp.101-113
- ・小曳加奈子「音楽を『つくって表現』する学習の再考ー音楽の構成要素に着目した授業実践をととしてー」日本音楽教育学会第37回発表資料、2006
- ・松本徹、野村幸治「音楽的諸能力にアプローチする創作活動のカリキュラム構成ー『創造的音楽づくり』の内容と活動内容に視点を当ててー」『平成17年度研究紀要』広島県立教育センター、第32号、2005、pp.101-120
- ・松本恒敏、山本文茂『創造的音楽学習の試み この音でいいかな?』音楽之友社、1985
- ・松永洋介『『創造的音楽学習』におけるイメージから音への変換過程についての一考察ー6年『修学旅行の思い出を音にして残そう』の実践を通して』『大阪教育大学紀要V「教科教育」』第42巻第2号、1994、pp.257-269
- ・松永洋介「音楽創作学習における子どもの活動の評価とその内容・方法についてー子どもの創作過程の段階に着目して」『大阪教育大学紀要V「教科教育」』第46巻第2号、1998、pp.225-238
- ・松永洋介「音楽創作活動におけるイメージの形成と音への具現化に関する一考察ー小学校2、4、6年生の音楽創作活動の分析を通して」『日本教科教育学会誌』第21巻第1号、1998、pp.59-65
- ・野波健彦、池上敏「創造的音楽学習の系譜ー子どもの主体性・創造性を重視した総合的な音楽学習を構想するために-1-」『研究論叢 第3部「芸術・体育・教育・心理」』山口大学教育学部、第41号、1992、pp.225-230

- ・ 野波健彦、池上敏「創造的音楽学習の系譜—子どもの主体性・創造性を重視した総合的な音楽学習を構想するために-2-」『研究論叢 第3部「芸術・体育・教育・心理」』山口大学教育学部、第42号、1992、pp.391-400
- ・ Paynter, J., *Sound and Structure*, Cambridge University Press, 1992 (邦訳：坪能由紀子『音楽をつくる可能性—音楽の語るものⅡ—』音楽之友社、1994)
- ・ 佐藤真理「『創造的音楽学習』を基盤とした基礎指導」『武蔵野音楽大学研究紀要』第30号、1999、pp.69-84
- ・ Schafer, R. M., *The composer in the classroom*, Toronto Berandol, 1969
- ・ Schafer, R. M., *HearSing: 75 exercises in listening and creating music*, Arcana Editions, Indian River, Ontario, KOL 2BO, Canada, 2005
- ・ シェーファー, R. M. / 鳥越けい子、若尾裕、小川博司、今田匡彦訳『サウンドエデュケーション』春秋社、1993
- ・ 高須一「創造的な音楽活動と子ども中心学習に関する一考察—その系譜と今日的視点」『音楽教育学』日本音楽教育学会、第22巻第1号、1992、pp.23-34
- ・ 高須一「創造的音楽学習における『創造性育成』の再考—創造性育成に関する J. F. Paynter の見解を通して」『音楽教育学』日本音楽教育学会、第24巻第2号、1994、pp.25-36
- ・ 高須一「子どもの音楽づくりと音楽的発達に関する一研究—社会文化的アプローチを通しての Swanwick・Tillman 発達モデルの検討と実践的授業分析」『音楽教育学』日本音楽教育学会、第28巻第1号、1998、pp.6-22
- ・ 高須一「小学校高学年の『音楽づくり授業』における教師の指導性に関する一考察—『ハウス・ミュージック』の授業分析を中心に」『日本教科教育学会誌』第22巻第1号、1999、pp.31-41
- ・ 竹井成美「音楽科教育における即興表現・創作の試み—Keith Swanwick の『音楽的発達の螺旋型モデル』図を生かした中学校における即興表現・創作を中心として」『音楽教育学』日本音楽教育学会、第25巻第3号、1995、pp.1-16
- ・ 坪能由紀子『音楽指導ハンドブック 音楽づくりのアイデア』音楽之友社、1995
- ・ 坪能由紀子「学校教育の現状と未来—音楽づくりによって音楽科はどのように変わりうるか」『音楽教育学』日本音楽教育学会、第26巻第3号、1996、pp.31-38
- ・ 坪能由紀子「音楽づくりと広場の音楽」『音楽教育学』日本音楽教育学会、第27巻第4号、1998、pp.17-19
- ・ ウィンチャート, T. / 坪能由紀子、若尾裕訳『音あそびするものよっといで』音楽之友社、1987
- ・ ウィンチャート, T. / 坪能由紀子、若尾裕訳『音あそびするものよっといで2』音楽之友社、1987
- ・ 山本文茂「戦後音楽科教育の反省と展望—新たな音楽授業の創造に向けて」『音楽教育学』日本音楽教育学会、第25巻第1号、1995、pp.30-43