

市販教材を使った JF スタンダード準拠中級コース口頭試験

小松 美穂

ケルン日本文化会館

1 はじめに

ケルン文化会館（以下、会館）ではレギュラーコースとして初級1～5及び中級1～2（120分×週2回・計15週）、中級3および上級（120分×週1回・計15週）の計9レベルを設定して、授業を行ってきた。中級1は9コースのうち、上から4番目のコースで¹⁾、詳細は以下の通りである。

コース名	中級1（冬学期）
レベル	A2-B1
授業期間	2014年10月14日～2015年2月5日
授業時間	120分@1コマ、2回×15週=30回
授業担当講師	報告者および報告者以外の教師1人
1クラスの学習者数	4名
学習者の属性	性別：男性1名、女性3名 年齢：20代前半2名、40代前半2名 職業：大学生1名、職業訓練生1名、社会人2名
使用教材	『新日本語の中級』

従来会館の中級1のコースには初級5を修了した者及びブレースメントテストでA2-B1の判定を受けた受講希望者が入る。中級1コース修了のためには、夏・冬学期両方のコースを履修する必要があり、その後次の中級2コースへ進める。中級1コースにはこれまで10年以上ずっと『新日本語の中級』が使用されてきた。2011年までは機能シラバスで授業が展開されていたが、2011年に会館はJF日本教育スタンダード（以下、JFS）を導入することになり、担当講師がJFS準拠でシラバスの見直しを始め、2013年の夏に、JFS準拠の新シラバスが完成した²⁾。それ以来、新シラバスを使って授業および修了試験を実践している。

本報告書では、中級1コースの修了試験のうち口頭試験のために、2014年に国際交流基金が開発した『JF 日本語教育スタンダード準拠 ロールプレイテスト テスト用マニュアル』（以下『マニュアル』）に従って、テスター用ガイドライン（評価基準）を作成したそのプロセスと、ガイドライン作成で難航した点、実際にガイドラインを使用して口頭試験を行った結果と問題点を紹介する。

2. 実践の背景

2.1 会館のコース修了試験の方針と枠組み

会館では毎学期修了試験が行われ、その可否により進級が決まる。当会館における修了試験は、そのコースの試験内容を担当講師が具体的に決めている。前年の物をそのまま採用するか、変更を加えるかの決断も担当講師にほぼ全て任されている。

修了試験はコース終了直前に筆記試験と口頭試験が実施され、筆記が全体の成績の7割を、口頭試験の3割を占めている。原則として成績の6割以上達していれば合格になるので、理論上は仮に口頭試験を未受講もしくは0点の成績をとったとしても、筆記で6割を取っていれば合格になる。なお、当会館では口頭試験を行う場合に、タスク達成度を点数化するだけでなく、質的側面も判定基準に入れている。その割合はだいたい6：4と定められている。口頭試験の配点自体は筆記に比べるとあまり高くはないが、このコースデザイン作成者がシラバスを作成する際に、口頭コミュニケーション（やりとり）の向上をコースの主要な目標に掲げたことを考えると、この口頭試験の重要性がはっきり見えてくる。

2.2 2013 年度までの「中級1」の口頭試験の評価基準について

2013 年の冬学期の修了試験にも口頭試験ではパフォーマンステストを実施していたが、Can-do の達成基準は「十分に達成」「それなりに達成」「何とか達成」「全く達成されず」と、評価の観点を明確にせず達成度を見ていた。この評価基準では客観的な判定を下すのが容易ではなく、非常に流暢に話す学習者、語彙が豊富な学習者の場合、「この学習者は日本語がよくできる」という先入観にとらわれ、判定に主観が混ざってしまう傾向があるように感じられていた。どのような観点でどう評価したかを他者に説明しにくかった。

<2013 年度冬学期の口頭試験評価基準（一部抜粋・省略）>

《評価基準》（合計 23 点）

①Can-do の達成度（12 点）

12 点：Can-do が十分に達成されており、誤解無く、相手に不快感を与えず会話できる。

8 点：Can-do がそれなりに達成されているが、少し誤解や相手に不快感を与えそうなどころがある。

4 点：Can-do が何とか達成されているが、誤解の余地、相手に不快感を与えるところがある。

0 点：Can-do が全く達成されていない。

3. 新しい口頭試験の作成

今回報告者が 2014 年に「中級1（冬学期）」および修了試験の口頭試験を担当するにあたり、『マニュアル』を参考としてパフォーマンステストのガイドラインの作成および口頭試験の試

験官を担当することにした。判定者が主観に惑わされることなく、できる限り客観的な判定を下せることを目標として掲げ、主観をすべて排除するのが不可能に近いまでも、主観性を下げて客観性を高める努力をすることにした。ただし、『マニュアル』が純粹に Can-do 到達度（コミュニケーション言語活動能力）を測るものであるのに対して、修了試験の場合は、今までコースを通じて学んできたことを測定するアチーブメントテストである。学習者は授業の中で会話の展開の仕方や、発話状況に合った適切な社会的言語活動の他に、課題を達成させるために必要な語彙や適切な表現も学んできているので、会館の従来の方針通り、質的側面に関しても判定の指標を設けることにした。

3.1 口頭試験の内容構成決定

前年度と同様、口頭試験を二部構成にして、一つ目の課題を自己紹介に、二つ目の課題をロールプレイにした。自己紹介はレベルに応じた状況や内容を考えることができるので、今回の修了試験にも採用した。二つ目の課題ロールプレイは、A2 と B1 の Can-do に相当するタスクをそれぞれ2つずつ用意して、A2, B1 からそれぞれ1つ試験することにした。

3.2 課題1（自己紹介）

今回は前年度とは異なり、完全なモノローグ形式ではなく、半モノローグ形式に変更した。冬学期のシラバスにある Can-do の状況設定は取引先の相手との会話だが、学習者の中には一般社会人のほか、学生や職業訓練生もいたので、架空のビジネスマンになるより、自分のことを話したほうがよいと考え、このタスクは自己紹介をするという大まかなタスクだけを取り入れてロールカードも大々的に変更を行った。

まず設定をビジネスマン同士の会話から、教科書に出てきたとおり、大家さんとその住人の会話に変え、2人が初めてゆっくり会話をするという設定に変更し、大家さん（試験官）が住民（受験者）に仕事や学業についていろいろ質問する形にした。なお、ロールカードは社会人用と学生用の2種類用意した。参考のために以下に元となる冬学期のシラバスの Can-do を挙げておく。詳しくは詳細は、資料2参照のこと。

自己紹介	トピック：人との付き合い1 取引先で、名刺を交換しながら、名前、所属、業務内容など、工作上必要な情報などについて、ある程度詳しく自己紹介し合うことができる（JF B1 やりとり）
------	---

3.3 課題2（ロールプレイ）

最初の作業として、冬学期のシラバスにある Can-do の中から口頭のやりとりのものを抜き出し、その中で口頭試験に妥当なものを吟味した。その際、以下のものは排除した。

- (1) ロールカードを配られても即興ではロールプレイがしにくいもの（2つ）

トピック：駅

道に迷ったとき、目的地への行き方について、短い簡単な言葉で人に質問したり、説明したりすることができる（JF A2 やりとり）

試験当日こちらが受験者に地図を用意することもできるが、それでは受験者が道に迷っている相手に自信を持って道順を教えられない場合も考えられる。

トピック：共に学ぶ

友人と、日本紹介のパンフレットを作成するために、載せる写真などについて、自分の意見を述べたり、他の人の意見を調整したりしながら話し合うことができる。（My Can-do B1 やりとり）

即興で自分の意見をまとめられるかどうかタスク達成の妨げになる可能性がある。

- (2) 会話を行う両者にそれぞれ Can-do がある場合、どちらか一つの Can-do を選択

トピック：隣の人との問題

隣の住人と騒音などの問題が生じたとき、ある程度詳しく状況を説明し、苦情を言うことができる。（JF B1 やりとり）

トピック：隣の人との問題

隣の住人と騒音などの問題が生じたとき、隣の住人の苦情を聞いて理解し、謝るなど当座の対処をすることができる。（My Can-do B1 やりとり）

授業ではこの両者どちらも練習をしているが、試験では、受験者に会話のイニシアティブをとらせた方が良いと判断し、最初の「苦情を言う側」の Can-do だけにした。

- (3) 筆記試験の出題と Can-do が似通っているもの（1つ）

トピック：人との付き合い2

同僚が奢ってくれた時、丁寧にお礼を言うことができる（My Can-do A2 やりとり）

筆記試験の作文問題に、書面での同様のやりとりの Can-do があつたので、除外した。筆記試験の作文問題は、「お世話になった人に、感謝の気持ちや近況などについて、ある程度詳しくお礼の手紙やメールなどを書くことができる（JF B1 やりとり）」に相当する。結果として、課題2（ロールプレイ）として出題するのに使えそうな Can-do は5つになった。

A2 課題の一つは病院へ行って担当医師に病状を伝えるという課題を採用した。これは今まで受講してきたコースの口頭試験の中にはあまり出てこなかったテーマだと思うので、テーマ的に若干難しく感じるかもしれないが、医者に行くという行動が、日本に滞在していれば、毎日の生活での普通の状況として十分に起こりうるので、A2 卒業の要素としてこれを採用した。

Can-do の絞込みを行った際、まだ A2 のタスクが2つ残っており、「同僚と食事をしたとき誰が払うかなど丁寧に話して決める」と「友人を誘う」という2つのタスク課題があつたが、より会話のイニシアティブを取りやすい後者のタスクを選択し前者は削った。ただこの前者のタ

スクでも、自分がどうしても今回支払いをしたい理由を相手に説得するというタスクであったので、先に述べた「あまりテーマとして出てこないもので、日常的に起こりうる会話」という観点からすると、このテーマで口頭試験を作っても良かったかもしれない。最終的に残った4つのCan-doは以下の通り。詳細は、資料3参照のこと。

① ロールプレイ	トピック：病院 ときどき繰り返しや説明を求められることができれば、病院などで、どこがどのくらい痛いかなどの簡単な質問に対して、短い簡単な言葉で答えることができる。 (JF A2 やりとり)
② ロールプレイ	トピック：人との付き合い1 友人と週末映画を見に行くために、見る映画や時間などについて、短い簡単な言葉で話し合うことができる。(JF A2 やりとり)
③ ロールプレイ	トピック：共に学ぶ 日本語学習において、クラスメート・先輩・教師などに、自分が抱えている問題や状況などについて簡単にS詰めし、相談することができる。また相談に対し、自分の意見を述べ、提案することができる。(My Can-do B1 やりとり)
④ ロールプレイ	トピック：隣の人との問題 隣の住人と騒音などの問題が生じたとき、ある程度詳しく状況を説明し、苦情を言うことができる。(JF B1 やりとり)

3.4 得点配分の設定と判定の指標の設定

配点は、合計で30点満点になるように設定した。課題1「自己紹介」が総合6点満点。課題2は、A2 ロールプレイ、B1 ロールプレイそれぞれ12点満点、二つで合計24点満点に設定した。「自己紹介」を口頭試験で出題するという事は、試験実施の一週間前の授業でコース受講者に告知しており、彼らが家で十分に準備する時間があつたという点、また口頭試験で質問される内容を受講者もある程度予測できる点を考慮しB1の課題ではあるが、配点を低くした。一方、ロールプレイは、受験者が予想しない展開になる可能性もあり、その中で試験官の反応を見ながら臨機応変に対応する必要があるため、こちらの配点は高めに設定した。

課題1は「Can-do 達成度（4点）」、語彙・文法、表現の正確さを測る「日本語表現の正確さ（1点）」と、「叙述の分かりやすさ（1点）」の三つに分けてルーブリックを作成した。Can-do 達成度の段階分け（3段階評価）、評価基準の記述自体は前年度のものをそのまま使用したが、タスク達成判定の手がかりとして引き出す内容を三項目設け（資料1参照）、この三つの内容が発話に含まれているかに焦点を置いて評価できるようにした。日本語表現の正確さは、前年度より若干詳細な記述を行い、判定しやすくした。なお、前年度あつた「初対面の人に自己紹介するときの慣用表現」という項目は、今回は前回のモノローグ形式とは異なり、会話形式に変更したため、「はじめまして」「どうぞよろしくお願ひします」などは使われないので削除した。それに変わる項目として「叙述の分かりやすさ」を入れた。なおこのタスクは完全なモノローグ

ではないので、結束性についてはとりあげなかった。詳しくは文末の資料2を参考のこと。

課題2のロールプレイは「Can-do 達成度」を前年と同じ四段階に分けて、最高点を7点に設定し、コミュニケーション言語能力の指標は「話し言葉の流暢さ（2点・三段階評価）」、「発音、語彙、文法、表現の正確さ（3点・四段階評価）」にした。得点の都合上きれいな四段階評価にはなっていない。なお、判定はロールプレイごとに行った。こちらも文末資料4に示した。

3.5 テスター用ガイドラインの作成

項目は、Can-do 記述、ロールカード、タスク達成の手がかりとして引き出す内容の明示、それから想定会話の4項目で、これは当時は冊子としては製本されてはいなかったが、中身がほぼ完成していた『マニュアル』を参考に作成した。ただし、2.2 で書いたとおり、今回の試験がコース修了試験であるため、判定の指標も Can-do の達成度（コミュニケーション言語活動能力）を測るものと、正確さなどのコミュニケーション言語能力を測るもの、2種類を用意した。

配点および指標が完成してから、細かなガイドライン作成に着手した。想定会話は授業で取り扱った『新日本語の中級』の会話をベースに作成することにした。これは課ごとのテストではなく総合テストなので、ガイドラインにのせた想定会話は、教科書のモデル会話より難易度が高く、他の課で学んだ学習要素も含まれている場合がある。冬学期シラバスにある Can-do ごとに、若干異なる条件設定でロールカードを2パターンずつ作成し、口頭試験で試験官がどちらかのカードを受験者に提示できるようにした。

今回のガイドライン作成で一番時間を要したのは、新しいガイドライン作りの中核をなす、タスク達成の手がかりとして引き出す内容の記述であった。最初はこの項目の記述として、会話にどのような内容（要素）が含まれているかをチェック項目にしようとしたが、これも元となる Can-do の詳細項目として「～できる」という観点に焦点を当てて、「受験者が与えられた状況の中でどのような行動を取れるか」を測る方が良いと気づき変更した。例を挙げると、友人を誘うタスクの場合、「(相手を誘うために) 話を切り出すきっかけとして持ち出しているのは何か」(具体的には相手の興味のあることを話題に出すということ) という記述から「好きなことをきっかけに、話が切り出せるか」に変更した。また、「どんな待ち合わせをするか」という記述も、「いつ、どこで、会うか提案できるか」にして、判定をより分かりやすくした。

同じ「頼む」という行動であっても、B1 は A2 とは異なり、タスクが達成されたかどうかを見極める基準もかなり複雑化し、受験者からより詳しい話を引き出さなければならなくなる。よって判定の際も、受験者が依頼したい内容を相手に伝えられるだけではなく、依頼をしたいその理由や背景まできちんと説明できるかをきっちり測らなければならない。また、B1 は A2 より会話の設定と展開も複雑になり、それに従って、タスク達成の手がかりとなる引き出す内容の記述も複雑になった。A2 までは、相手に依頼をすれば簡単に承諾を得ることができ、それ

でタスク達成であったが、今回 B1 に設定した会話では、話は容易には進まず、相手に依頼を一度断られた後、依頼内容を若干変更して再度お願いする形で教科書のモデル会話も展開していた。このように教科書にモデル会話が既にあるものから、タスク達成の手がかりとして引き出す内容を抽出し文章化する帰納法に近い作業は、想像以上に難航した。

なお、『マニュアル』には特に書いてはいないが、A2 のタスクは引き出す内容を 2 項目に、B1 は 3 項目にして設定した。タスクの難易度はもちろん引き出す内容の数と必ずしも比例するものではないが、今回は A2 は 2 つ、B1 は 3 つと決めて組むことにした。

<タスク達成の手がかりとして引き出す内容の例>

Can-do

日本語学習において、クラスメート・先輩・教師などに、自分が抱えている問題や状況などについて簡単に説明し、相談することができる。また相談に対し、自分の意見を述べ、提案することができる。(My Can-do B1 やりとり)

想定会話

T: あれ、x x さん、どうしたんですか。

S: あのう実は、この間お世話になった日本人の教授にお礼の手紙を書きたいんですが。

T: ええ。

S: 日本語にぜんぜん自信がないので、手伝ってくださると助かるのですが。

T: え？私を書くんですか？でも何を書いたらいいのか分からないし。

S: じゃあ、私が日本語で書いたものを直していただけないでしょうか。

T: ええ、それならいいですよ。じゃあ、そうしましょう。

S: ありがとうございます。よろしくお願いします。

T: はい。

タスク達成の手がかりとして引き出す内容 (3 項目)

- あなたがしたいことと、その理由
- 相手に丁寧にお願いできるか
- 相手が受け入れやすいような別のお願いを提示できるか

タスクごとに多少の違いはあるが、今回ガイドラインを作るに当たってとった手順は概ね① Can-do の確認→②想定会話作り→③タスク達成の手がかりとして引き出す内容設定→④ロールカード作りである。ただ一方向に進んだのではなく、場合によっては何度か順序が戻ったり、③の手直しによって、④だけでなく、②も変更になったものもある。

なお、ロールカードは日本語とドイツ語の二言語で作成し受験者に提示した。このレベルの学習者であれば、日本語だけでも十分理解可能であるとは思われたが、カード内容を正確に理解することが口頭試験施行の大前提になり、少しの誤解も許されない。また受験者が緊張のあまり思考停止する可能性もあり、精神的負担も考慮に入れてドイツ語を併記した。

4. 口頭試験施行・判定

ガイドラインの完成は当初予定していたよりずっと遅れ試験の直前になってしまった。本来、試験の妥当性を測るため口頭試験を実際に施行する前に、受講者以外の、だいたい同じレベルの日本語学習者に受験者役をやらせて試験問題の見直しをするのが理想であったが、当然ながら会館内の受講者で行うわけには行かず、また他の機関でそれを実施する時間も取れなかったため、ぶっつけ本番になってしまった。

試験当日は報告者1人で口頭試験を行い、録音したものを後日何回か聞きなおしながら判定結果を出した。同コース担当の相方の講師は試験当日に立ち合わず、後日録音を聞いて試験判定を行い、2人の平均値を出してそれを最終的な成績とした。

4.1 試験施行

今回のコースは受講者数(受験者数)が4人と少なかったため、時間に追われることなく³⁾、1人ずつの試験にじっくり時間を掛けることができた。試験当日、ロールカードは人数分用意して学習者に手渡しし、マーカー等で大切だと思うことをチェックすることも許可した。試験はまず課題1「自己紹介」を行い、課題2はA2のトピックから1つ、B1のトピックから1つ学習者に選ばせ、それぞれのトピックの2種類のロールカードから1つを試験官の方で適当に選び渡した。今回修了試験で使用したCan-doの中で受験者が誰も希望せず使用しなかったのは、病院へ行って症状を説明するというタスクだった。「友人を誘う」タスクは要求される内容こそ難しくはなるが、受講者にとっては親しみのあるテーマであり、こちらの方が選択しやすかったようだ。概ね試験は順調に進んだ。試験官としても、あらかじめ想定会話を設定し、引き出す内容を明示しておいたことにより、会話の進行が予定とは若干変更になっても、焦ることなく無事会話を終わらせることができた。

但し「苦情を言う」というタスクだけ、試験官が受験者から「タスク達成の手がかりとなる引き出す内容」を全部引き出すことができず、判定で問題になってしまった。これは受験者4人のうち3人が選択した課題である。会話設定が2パターンあるうち、1つだけのせておく。

トピック：隣の人との問題

Can-do

隣の住人と騒音などの問題が生じたとき、ある程度詳しく状況を説明し、苦情を言うことができる。(JF B1 やりとり)

ロールカード日本語版

あなたはアパートに住んでいます。今、夜10時です。明日は早いので、そろそろ寝ようと思います。でも上の階から大きな足音が聞こえてきて、うるさくて寝られません。

▲上の人に状況を説明して苦情を言ってください。

タスク達成の手がかりとして引き出す内容（3項目）

- 自分がどこに住んでいる何者なのか
- 自分の状況と困っていること
- 相手への要求とその理由

想定会話

T: はい、どなたですか。

S: 2階の x x です。あ、もうすこし静かにしてもらえないでしょうか。

T: あっ、すみません。あしたダンスのテストがあるので練習していました。

S: 明日早いので、早く寝なくてはいけないのですが、寝られないのです。

T: 寝る？ ああ、もう 10 時なんですね。じゃあもうやめます。どうもすみませんでした。

授業で扱った教科書の会話自体は非常に短く、「カラオケの音が大きいので小さくして欲しい」と非常に直接的な要求を出し、隣人がすぐ承諾するものだったが、これだけでは Can-do の記述にある「ある程度詳しく状況を説明し」が入っておらず B1 のタスクにならないので、口頭試験では状況を若干複雑にしてある。

しかしながら実際試験を行ってみると、受講者 3 人のうち 2 人はほぼ教科書どおり名前を名乗ったあと、自分の翌日の予定を相手に告げ、騒音に対する苦情は言っているが、自分が何に困っているかの言及がなかった。つまり「翌日の予定」と、「うるさいから静かにして欲しい」という要求の間に関連性がなく、タスク達成の手がかりの二つ目の項目が部分的に欠落している。残りの 1 人からはかろうじて最後に「もう眠いですから」という発話があり⁴⁾、「寝たいのに寝れない」という解釈が十分可能で、この受講者はすべての項目達成にしたが、最初の 2 人は、状況から言いたい内容が汲み取ることができなくはないが、「騒音ゆえに自分がこれからしようと思っている行動が妨げられている」という部分の発言は、できるだけ会話を引き伸ばしてはみたが、最後まで入らなかった。これが A2 レベルのテストであれば問題なくタスク達成とするところだが、その 1 ランク上のものだとすると、報告者としては、受講者 2 人のタスクが部分的にしか達成していないと判断せざるを得なかった。なお判定を行ったもう 1 人のコース担当講師は、3 人すべてタスク達成と評価している。参考までに、学習者の 1 人の会話スクリプトをつけておく。

報告者はこのタスクは部分的に達成と判定を下した。以下のロールプレイでは、明日の試験のため勉強中のアパート住人（受講者）が、隣人（試験官）の歌声に邪魔されて勉強に集中できないという設定になっている。この問題点についての考察は 5. で述べる。

試験官：はい？

受講者：ごめんください。えーっと、すみませんが、と、あー。

試験官：あの、どなたですか。

受講者：すみません！隣の（受講者名）です。

試験官：あ、はい。（受講者名）さん。

受講者：えーっと、ちょっと。あしたは日本語の試験があるし、と、あ、声を、あ、少し小さくしてもらえないでしょうか。

試験官：あ、すみません。私も明日歌のテストがあるんです。

受講者：あー、そうですか。

（沈黙）

試験官：あ、でももう10時なんですね。

受講者：そうですね。

試験官：えー、わかりました。あと、10分で終わりにします。…10分でやめます。

受講者：あ、お願いします。

試験官：すみませんでした。

受講者：どうもありがとうございました。

4.2 判定

口頭試験の成績は、学期が始まる前から担当講師2人で出すと取り決めをしており、口頭試験終了後、各自録音を聞きながら判定を出し、その平均値を受講者の成績として提出した。2人の判定の間には予想以上に差があったが、受講者全員の試験の判定をそれぞれ2人で出したため、学習者の成績に不公平は一切生じていない。採点でかなり迷った部分もあったが、最終的に判定者2人の平均値を出せると分かっていたので、あまり気負わずに採点できた。2人で判定を照らし合わせたときも、意見交換はしたが、お互いの判定を尊重し、かつ自分が出した判定も信じて、あとから判定を覆したりは一切しなかった。

5. 実践の成果と考察

今回ガイドラインを作成して、採点はかなり項目が具体化してやりやすくなった。主観がまったく入らなかったとは言いきれないが、かなり客観的に判断を下すことができた。今回はガイドライン作成者が試験を担当したが、複数の試験官が同じ試験に臨むような場合は、内容を統一させるためにも想定会話を設けることは、非常に有益であろう。

4.1で述べた「苦情を言う」というテーマでの出題については、半年近く経った今でも自分の中で咀嚼し切れていない部分が多い。口頭試験を施行して以来、いろいろな人にロールカードの内容を説明してロールプレイのシュミレーションを日本人とは日本語で、ドイツ人とはドイツ語で行って見たが、報告者が調べた限りにおいては、「明日早いから」や「明日テストがあ

るから」という説明はどの会話にも必ず入っていたが、「うるさくて寝られないから…」「そろそろ寝たいんだが…」と言った説明は、ドイツ人、日本人を問わず、入れる人、入れない人まちまちであった。入れた理由、入れなかった理由もあとから聞いてみたが、その意見も個人によって非常に差があり興味深かった。「うるさいから静かにしろ」と言うだけではあまりにも角が立つから、相手に自分の内情までもできるだけ詳しく説明して、理解してもらおうストラテジーを取る人、逆に「迷惑を蒙っている」と被害者的立場を強調することで、相手に不必要に「自分の弱さ」を見せることになるので入れないという人など、人それぞれ自分のポリシーに従って言語活動を行っている。これには国民性も関係しているだろうし、そして何よりもその人の性格や育った環境など諸要素が与える影響が非常に大きいように感じた。ロールカードの状況説明文の中にきちんと「あなたは…寝られません」または「勉強に集中できません」と明示しておけば、苦情を言うロールプレイをする人はこの点についてもきちんと触れてくるだろうという報告者の勝手な思い込みがあり、人によっては「寝られない」的要素を敢えて排除する可能性を見過ごしていた。今回の一件は思わぬところで落とし穴にはまってしまったケースであるが、それでも遅まきながらもそれに気づいたことは自分にとって非常に大きな収穫であった。現段階で出している結論としては、ガイドラインのタスク達成の為の手がかりとして引き出す内容の中に「自分の状況と困っていること」を入れ、学習者から確実にその要素を引き出そうというのであれば、ロールカードの記述も「状況を説明して苦情を言ってください」だけでは不十分で、「以下の二点（「明日朝早い」「うるさくて眠れない」／「明日は日本語の試験がある」「うるさくて勉強に集中できない」という要素）を相手に説明して…」とロールカードの指示文に示す必要があったと考えている。

「苦情を言う」というタスクに限ったことではないが、人とのやり取りに関わるロールプレイ問題を作る際、とくに相手の提案を断ったり、謝罪を言ったりするような、ネガティブな要素の入る会話の場合は特に、まずロールプレイの会話の中に文化的側面やその受講者の性格がどの程度反映されるものなのか、自分が作成したガイドラインにどんな落とし穴があるか事前に調査しておく必要性を強く感じる。

4.2で述べた、「判定の差」についてだが、B1のタスク1つ以外はすべて口頭試験施行者の配点の方が、後日録音のみを聞いて採点したものより高かった。得点差は言語活動能力の判定だけでなく、Can-do達成度の判定にも表れていた。この点数差の要因は試験当事者と、そうでない者の差、甘めの採点をする者、若干辛めの採点をする者の差など、複数の要因が混ざっているかもしれない。今回は2人の平均値をとればよかったので何も問題がなかったが、もし受講者の人数が多いときなど、2人が試験施行・判定を分担するのであれば、事前にいくつかロールプレイのサンプルを録音し、どのように判定をするか細かくブリーフィングしておくことが絶対に必要であろう。また報告者がこのプロジェクト発案時に目指した「客観的な判定」が、

今回作成したガイドラインでどこまで達成できたかをはっきりさせるためには、成績配布後に、担当外の講師数人にも録音を聞いて判定してもらうことも可能だったかもしれない。

この『新日本語の中級』を使ったシラバスは、今後会館では使われなくなるので、今回作ったガイドラインを改善して施行する場合は失われてしまったし、また直接生かす機会は今も無い。しかしながら、ガイドライン作成が口頭試験の採点者の採点の悩みを軽減できることはほぼ間違いなく、『まるごと』を使った口頭試験でも将来的にはガイドラインを作成して、採点の均一化をはかるのが良からうかと思われる。

最後に今回痛感したのは授業内容と試験内容との一致である。今回の報告者のように口頭試験のガイドラインを作る段階ではもう既にその課の授業が終わってしまっている場合も少なくないだろうが、時間的に余裕があるのであれば、コース開始前に口頭試験のガイドラインをあらかじめ完成させておき、授業ではモデル会話に近いものをきちんと提示し、しっかり押さえられるような細かな授業プランを立てるのが望ましいだろう。特に今後同じ教科書を繰り返し使って授業をすすめていけるものであれば、それは十分に可能なので実践していきたいと思う。

[注]

- (1) 但し、新しい教科書『まるごと』の導入に伴い2014-2015冬学期から、初級5の後に、初級と中級の架け橋となる Aufbaukurs (初中級コース) が作られたため、会館全体のコース編成に大きな変更がなされた。2015の夏学期からは初級の1～5、初中級、中級1と、中級2、上級になっている。
- (2) 詳しくは「市販教材を使った JF スタandard 準拠中級講座」『「JF 日本語教育 Standard」 準拠コース事例集 2014 JF 講座における実践』を参考のこと
- (3) 試験時間はだいたい1人10分から15分を想定して作った。なお、実際にかかった時間は1人平均12分半ぐらい。
- (4) この学習者のロールカードの設定は、夜10時、翌日早く起きなければならないので、もう寝たいが、うるさくて寝られないという設定になっている。

[参考文献・サイト]

国際交流基金 (2014) 「JF 日本語教育 Standard 準拠 ロールプレイテスト [テスター用マニュアル]

スリーエーネットワーク (2000) 「新日本語の中級 本冊」

ドゥツス カタリーナ (2015) 「市販教材を使った JF Standard 準拠中級講座」 『JF 日本語教育 Standard』 準拠コース事例集 2014 「JF 講座における実践」、1-13、国際交流基金

https://www.jpfi.go.jp/j/project/japanese/education/jf/case/2014/pdf/jf2014_02_01.pdf

資料1：ガイドラインの例：課題1「自己紹介」

身近で個人的関心のある事項、または日常生活に関連する話題について、個人的な意見を表明したり、情報を交換したりできる。 <B1レベルでできる「口頭でのやりとり全般」CEFR Can-doより>			
ロールカード	JF Can-do	タスク達成の手がかりとして引き出す内容（3項目）	想定会話
<p>あなたはアパートの大家さんとはじめてゆっくり話をします。</p> <p>▲あなたが今している仕事について具体的に詳しく説明してください。</p>	<p>取引先で、名刺を交換しながら、名前、所属、業務内容など、工作上必要な情報などについて、ある程度詳しく自己紹介し合うことができる。(JF B1 やりとり)</p>	<p>業種は何か</p> <p>具体的に何をしているか</p> <p>資格はあるのか、またはその仕事のために何を勉強したか</p>	<p>T:～さんは、お勤めしているんですよね。どういう仕事をしていますか。</p> <p>S:...</p> <p>T:そうですね。具体的にはどんなことをしているんですか。</p> <p>S:...</p> <p>T:そうですね。それには何か資格が必要なんですか。</p> <p>S:...</p> <p>T:そうですね。ではお仕事、がんばってください。</p>
<p>あなたはアパートの大家さんとはじめてゆっくり話をします。</p> <p>▲あなたが現在勉強していることを具体的に詳しく説明してください。</p>	<p>専攻は何か</p> <p>具体的にどんなことを勉強しているか</p> <p>将来どんな仕事をしたいか</p>	<p>T:～さんは、学生さんですよ。どんなことを勉強しているんですか。</p> <p>S:...</p> <p>T:そうですね。具体的にはどんなことを勉強しているんですか。</p> <p>S:...</p> <p>T:そうですね。将来はどんな仕事をしたいと思っていますか。</p> <p>S:...</p> <p>T:そうですね。では勉強、がんばってください。</p>	

Topic3：人との付き合い1

判定の指標（Cando達成度＝コミュニケーション言語活動能力） （4点）		身近な話題で説明できない
4点	身近な話題で説明できる	0点
	Candoが十分に達成されており、説明や情報が十分に伝わる。	Candoが全く達成されておらず、描写や情報が聞き手に伝わらない。
<p>判定の指標（正確さ・分かりやすさなど＝コミュニケーション言語能力） （1点）</p> <p>注）今回はこのパフォーマンス評価を会館のレギュラーコースの期末テストに使うので、Candoに関するロールプレイを一応全部授業でやっているという前提で実施します。よって、評価基準もCando達成度だけでなく、正確さや語彙・表現能力もCandoに関連する範囲で測ります。コミュニケーション言語活動能力が成績の6割を、言語能力が成績の4割を占めています。</p>		
日本語表現（語彙・文法、表現）の正確さ。（1点）		
1点	適切な語彙・表現を選択している。小さな誤りもCando達成に全く支障をきたしていない。	0点
	多少誤りがあるが、おおむね適切な語彙・表現を選択している。誤りがCando達成に少しだけ支障をきたしている。	適切な語彙・表現を選択しようとする努力をしているが、誤りがCando達成を著しく妨げている
<p>叙述の分かりやすさ（1点）</p> <p>1点</p> <p>簡単かつ分かりやすい形で情報を伝えることができ、自分がつまもつとも大切だと思おう点を聞き手に理解させることができる。</p>		
	多少説明が分かりにくくなることもあるいが、そういう場合は相手とのやりとりを通して、十分に内容を伝えることができる。	0点
	説明が非常にわかりにくく、聞き手に内容が十分に伝わらない。	

身近で個人的関心のある事項、または日常生活に関連する話題について、個人的な意見を表明したり、情報を交換したりできる。
 <B1レベルでできる「口頭でのやりとり全般」CEFR Can-doより>

Topic5：共に学ぶ

ロールカード	JF Can-do	タスク達成の手がかりとして引き出す内容（3項目）	想定会話
<p>あなたはこの間お世話になったお礼に、日本人の教授に日本語で手紙を書きたいと思っていますが、日本語にまったく自信がありません。もちろん誰かに代わりに手紙を書いてもらえれば一番です。 ▲日本人の友達に、状況を説明して手伝ってくれるようにお願いしてみてください。</p>	<p>日本語学習において、クラスメート・先輩・教師などに、自分が抱えている問題や状況などについて簡単に説明し、相談することができると。また相談に対し、自分の意見を述べ提案することができると。 (MyCando B1.1やり取り)</p>	<p><input type="checkbox"/>あなたがしたいことと、その理由</p> <p><input type="checkbox"/>相手に丁寧にお願いできるか</p> <p><input type="checkbox"/>相手が受け入れやすいような別のお願いを提示できるか</p>	<p>T:あれ、x xさん、どうしたんですか。 S:あのう実は、この間お世話になった日本人の教授にお礼の手紙を書きたいんですが。 T:ええ S:日本語にぜんぜん自信がないので、手伝ってくださいと助かるのですが。 T:え？私が書くんですか？でも何を書いたらいいのか分からないし。 S:じゃあ、私が日本語で書いたものを直していただけないでしょうか。 T:ええ、それならいいですよ。じゃあ、そうしましょう。 S:ありがとうございます。よろしくお願ひします。 T:はい。</p>
<p>あなたは日本語のクラスで、テキストをあさってまでに読んでくれるように言われましたが、読めない漢字が多すぎて、とても調べられません。もちろん誰かにフリガナを振ってもらえれば一番助かります。 ▲日本人の知り合い手伝ってくれるようにお願いしてみてください。</p>	<p><input type="checkbox"/>自分が抱えている問題と状況</p> <p><input type="checkbox"/>相手に丁寧にお願いできるか</p> <p><input type="checkbox"/>相手が受け入れやすいような別のお願いを提示できるか</p>	<p>T:あれ、x xさん、どうしたんですか。 S:あのう実は、日本語の授業の宿題であさってまでにテキストを読んでくれるように言われたのですが。 T:ええ。 S:分からない漢字が多すぎて、とても全部調べられないのです。できればふりがなをつけて下さるとも助かるのですが。 T:ううん、それはちよつと。。。時間もあまりないし。 S:じゃあ、漢字をゆっくり読んでくださるだけでいいです。私がメモしますから。 T:ええ、それならいいですよ。じゃあ、そうしましょう。 S:ありがとうございます。よろしくお願ひします。 T:はい。</p>	

資料4：ガイドラインの例、課題2「ロールプレイ用」の判定の指標

判定の指標（Cando達成度＝コミュニケーション言語活動能力） (7点)			
7点	5点	3点	0点
Candoが十分に達成されており、説明や情報が話し手に十分に伝わっている。 判定の目安：タスク達成の手がかりとして引き出す内容3項目達成 ★★★	Candoがほぼ達成されており、説明や情報が話し手に伝わり伝わっている。 判定の目安：タスク達成の手がかりとして引き出す内容2項目がきちんと押さえられているが、最後のひとつがやや不十分、もしくは達成されていない。★★	Candoが十分に達成されており、説明や情報が話し手に十分に伝わっていない。 判定の目安：タスク達成の手がかりとして引き出す内容1項目はきちんと押さえられているが、残りの二つが不十分、もしくは達成されていない。★	Cando全く達成されており、説明や情報が話し手に伝わっていない。 タスク達成の手がかりとして引き出す内容3項目のどれも達成されていない
判定の指標（正確さなど＝コミュニケーション言語能力） (5点)			
前のシーートの注)と同じ			
2点	1点	0点	0点
話を続けて行くときに文法的及び語彙的に正確であるとして多少間が空いたり、いい直しをしたりすることもありますが、自分のいいたいことを比較的容易に表現できる。	話し始めて言い直したり、途中で言い換えたりすることも多少あり、また言葉に詰まったり間が空いてしまうこともあるが、自分のいいたいことを理解してもらえらる。	言葉に詰まったり、語を借りに言い直したり、他人の助けを借りないと言いたい事をなかなか理解しても、他人の助けを借りないと言いたい事をなかなか理解してはならない。	言葉に詰まったり、語を借りに言い直したり、他人の助けを借りないと言いたい事をなかなか理解してはならない。
日本語（発音・語彙・文法・表現）の正確さ（3点）			
3点	2点	1点	0点
適切な語彙・表現を選択している。小さな誤りもCando達成に全く支障をきたしていない。	多少誤りがあるが、おおむね適切な語彙・表現を選択している。誤りがCando達成に少しだけ支障をきたしている。	適切な語彙・表現を選択しようとするが、誤りやCando達成を妨げる原因となっている。	語彙・表現の選択が不適切で、Cando達成を完全に妨げている