

よう  
テスター用ガイドライン

かんたん ほうほう と やり取りができるが、ゆっくりとした繰り返し、言い換え、修正に全般的に頼ってコミュニケーションすることになる。かんたん しつぎ おうとう はできる。すぐに回答が必要な事柄やごく身近な話題についてなら、話も始められ、応答もできる。<A1 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	想定会話 (T: テスター、S: 学習者)
① あなたは日本の八百屋で買い物をしています。店の人に、 買いたい野菜や果物の名前、数を教えてください。	八百屋や市場などで買い物をする時、買いたい野菜や果物などの名前と個数を店員に伝えることができる。 <店や公共機関でやりとりをする>	<input type="checkbox"/> 何がほしいか <input type="checkbox"/> いくつほしいか	T: いらっしゃいませ。 S: すみません、りんごを一つください。 T: はい、りんごを一つですね。 どうもありがとうございます。
② あなたは職場で、体の調子が悪くなりました。日本人の同僚に、そのことを伝えてください。	体の調子が悪いとき、「おなかが痛いです」「気持ちが悪いです」など、短い簡単な言葉で、ホストファミリーに伝えることができる。 <情報交換する>	<input type="checkbox"/> どんな状態か <input type="checkbox"/> (特定の箇所)は痛い、痛くないか * 「どこがどのように痛い」などは不要。「おなかが痛いです」「気持ちが悪いです」など短い言葉でOK	T: どうしたんですか。 S: 気持ちが悪いです。 T: お腹が痛いんですか。 S: はい。 T: 大丈夫ですか。一緒に病院に行きましょう。
③ あなたは職場で、荷物を運んでいます。とても重いです。近くに日本人の同僚が来ました。手伝いを頼んでください。	重いものの移動など人の助けが必要なとき、「助けてください」「手伝ってください」など、短い簡単な言葉で頼んだり、ゆっくりとはっきりと話されれば、頼まれたことに対応したりすることができる。 <共同作業中のやりとり>	<input type="checkbox"/> 「助けてください」「手伝ってください」など、用件を伝える <input type="checkbox"/> お礼のことば	T: Sさん、大丈夫ですか。 S: Tさん、すみません。手伝っててください。 T: いいですよ。どこに運びますか。2階ですか。 S: はい、そうです。ありがとうございます。

はんてい しひょう  
判定の指標

ごく簡単な応答ができる		ごく簡単な応答ができない	
◎	○	△	×
ごく簡単な質問を理解して、容易に答えられる	ゆっくりはっきりと話されれば、ごく簡単な質問を理解して、答えられる	ゆっくりはっきりと話されれば、ごく簡単な質問に対して何か言うが、答えにならない	ゆっくりはっきりと話されても、ごく簡単な質問にほとんど何も答えられない

こうどう  
A1のテスター行動

- 日本語で簡単なやりとりができるかを見るために、繰り返ししたり、ゆっくり質問したりする。(母語は使わない)
- 会話はテスターが開始し、終了する。
- 学習者が母語を使って単語を補った時は、テスターは「~のことですか」と日本語で確認する。
- コミュニケーションができるかどうかを見るため、学習者が理解できない場合は、言い換え・繰り返しをする。

テスター用ガイドライン

身近な日々の事柄について、直接的で簡単な情報交換を必要とする通常の課題ならコミュニケーションできる。< A2 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 (□が二つできた場合は、◆もできるか見る ⇒◆もできたら○、できなかつたら○)	想定会話 (T: テスター、S: 学習者)
① あなたは今、自分の国にいます。日本人の友だちに、土曜日にピクニックに行こうと誘われました。ピクニックに行く場所、待ち合わせをする時間と場所を決めてください。	友人と週末サイクリングに行くために、行き先や待ち合わせ時間などについて、短い簡単な言葉で話し合うことができる。 <インフォーマルな場面でやりとりをする>	□ どこに行くか □ どこで何時に待ち合わせをするか ◆ 待ち合わせに提案した場所を「良く知らない」などと言われて、自分から情報や見解が付け加えられるか	T: 今度の土曜日、時間があったら、一緒にピクニックに行きませんか。 S: いいですね。 T: どこか、いいところがありますか。 S: 市民の森に行きましょう。 T: いいですね。じゃあ、何時にどこで会いましょうか。 S: 11時に▲▲駅の前で会いませんか。 T: ▲▲駅は、あまりよく知らないんですが。 S: ▲▲駅の前に花屋があります。その前で待っていてください。
② あなたは今、日本にいます。デパートで、とてもいい色の服を見つけました。しかし、サイズが合いません。お店の人に相談してください。	デパートなどの店員に、店頭に出ている衣料品の他の色やサイズがあるかなどについて質問し、いくつかの簡単な答えを理解することができる。 <店や公共機関でやりとりをする>	□ 何を探しているか □ どんな色がいいか ◆ 「その色は無いが、一週間後に入る」などと言われて、自分の意思を伝えられるか(最終的に、買って買わなくても良い)	T: いらっしゃいませ。 S: すみません、この色でもっと小さいサイズがありますか。 T: 申し訳ございません。今、この色はこのサイズしかないんです。1週間したら、入るんですが。 S: そうですか。じゃあ、1週間したらまた来ます。 T: はい、お待ちしております。
③ あなたは仕事で日本に来て、明日帰国します。急に体調が悪くなったので病院に来ました。医者への質問に答えてください。	ときどきくり返しや説明を求めることができれば、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。 <インタビューする/受ける>	□ どんな症状か □ いつからか ◆ 「来週必ず来るように」などと言われて、自分から事情説明できるか	T: どうしましたか。 S: おなかが痛いんです。 T: いつからですか。 S: 昨日の夜からです。 T: そうですか。朝ごはんは食べられましたか。 S: いいえ。 T: 今夜熱がでるかもしれませんね。薬を出しますから、明日はゆっくり休んでください。来週、もう一度必ず来てください。 S: え、私は明日帰国します。どうしたらいいですか。 T: じゃあ、特別な薬も出します。マスクをして移動してください。

判定の指標

日常生活に必要な基本的やりとりができる		日常生活に必要な基本的やりとりができない	
◎	○	△	×
相手の簡単な働きかけに、苦勞なく、簡単な言葉で応じ、必要な情報を伝えてタスクが達成できる。簡単な感想・見解もつけ加えることができる。	相手の簡単な働きかけに、簡単な言葉や身振りで応じ、必要な情報を伝えてタスクが達成できる。ただし自分から話を進めることはできない。	相手の簡単な働きかけに言葉や身振りで応じるが、必要な情報を伝えられず、タスクが達成できない。	相手の簡単な働きかけに言葉でも身振りで応じられない。必要な情報を伝えられず、タスクが達成できない。

A2のテスター行動

- テスターからの働きかけに簡単な言葉で答えられるかどうかを見る。そのために学習者の発話をできるだけ待つ。
- 会話はテスターが開始し、終了する。
- 学習者の発話が不明瞭だったり、意味が通りにくい場合は、学習者に確認したり、更に質問したりする。  
例: S: 横のサイズは良くない  
T: ああ、大きいですか。  
S: はい、大きい
- スピーチスタイル、敬語使用は評価の対象としない。です・ます体で話してもOK。
- A2かどうかの確認が得られたら、会話をできるだけ早く自然に終結させる。

よう  
テスター用ガイドライン

み ちか こじんてきかんしん ことがら にちじょうせいかつ かんれん わ だい こじんてき いけん ひょうめい じょうほう こうかん こうどう ぜんばん  
身近で個人的関心のある事柄、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	想定会話 (T: テスター、S: 学習者)
① あなたの町に来た日本人の友だちが、食料品を買いに行きたいと言っています。あなたが知っているお店を紹介し、どんな店か、なぜその店がいいのかなど、詳しく説明してください。	近所の歯医者について、対応の仕方や技術などの詳しい評判を、友人に質問したり、答えたりすることができる。＜情報交換＞	<input type="checkbox"/> 食品（例：果物）を <b>買</b> える場所を知っているか <input type="checkbox"/> 説明ができるか：どんな店か（どんなものを <b>売</b> っているか／場所など） <input type="checkbox"/> 付加情報についての説明ができるか：なぜその店が <b>良</b> いのか（品揃え、店、店員）など	T: Sさん、私、野菜を <b>買</b> いたいんだけど、どこの店がいいですか。 S: 野菜なら、〇×マーケットの八百屋がいいですよ。 T: へえ、それ、どんな店なんですか。 S: お店は小さいですが、野菜の種類が多いです。それから、とても新鮮です。 T: そうですか。お店の人は、どうですか。 S: お店の人は、親切で、ときどきおまけをくれます。私はいつもその店で買ってます。 T: よさそうですね。今度行って見ようかな。どうもありがとう。
② 日本人の友達に、あなたの国の有名な料理について聞かれました。どんな料理なのか、どうやって作るのかなど、友達に詳しく説明してください。	郷土料理について、特徴や店の評判などの詳しい情報を、友人に質問したり、答えたりすることができる。＜情報交換＞	<input type="checkbox"/> 有名な料理は何か <input type="checkbox"/> 説明ができるか：どんな料理か、味、材料、作り方など <input type="checkbox"/> 付加情報についての説明ができるか：なぜ有名か、他の国の料理と何が違うのか、など	T: Sさんの国で、有名な料理というと何ですか。 S: 私の国で有名な料理は、〇〇です。 T: 〇〇はどんな料理ですか。 S: 〇〇は★★人にとって特別な料理で、～から作られます。材料は、～と、～と～です。 T: どうやって作るんですか。 S: 最初、～て、それで、～て、～て、食べます。★★人は、この料理を一つの皿に入れて、手で食べます。これは春と夏によく食べられる料理です。 T: 日本でも食べられますか。 S: はい。新宿に★★料理のレストランがあります。とてもおいしいです。 T: じゃあ、今度行ってみようかな。
③ あなたの町に来た日本人の友だちが、観光に行きたいと言っています。あなたのおすすめの場所を紹介し、そこがどんなところか、なぜそこがいいのかなど、詳しく説明してください。	旅行中に会った人にお勧めの場所や店などの詳しい情報を、質問したり、答えたりすることができる。＜情報交換＞	<input type="checkbox"/> 日帰りで観光に行きたいので <b>お</b> 勧めを教えてください <input type="checkbox"/> 説明ができるか：どんなところか、何が <b>あ</b> るか、どこにあるか <input type="checkbox"/> 付加情報についての説明ができるか：なぜ <b>良</b> いのか、など	T: 土曜日が日曜日に観光に行きたいんだけど、どこかいいところってありますか。 S: それなら▲▲にある、〇〇公園がいいと思います。 T: どんな公園ですか。 S: 19世紀の有名な建築家△△が作った、いろいろな像がある公園で、とても綺麗ですよ。 T: ここから近いですか。 S: 駅からバスですぐ行けます。それに、みどりもたくさんあるので、ゆっくり散歩もできます。 T: へえ、じゃあ、行ってみようかな。

はんてい しひょう  
判定の指標

身近な話題で説明ができる		身近な話題で説明ができない	
◎	○	△	×
説明したことが聞き手に充分に伝わる。積極的に会話に参加でき、相手からの働きかけが無くても、話し続けることができる。別の表現で言い換えて説明ができる。	説明したことが聞き手にほぼ伝わる。積極的に会話に参加できるが、相手からの働きかけがないと、話し続けられないことがある。別の表現で言い換えて説明ができる。	説明したことが聞き手にほとんど伝わらない。相手からの働きかけがないと話し続けることができない。別の表現で言い換えて説明ができない。	説明したことが聞き手に全く伝わらない。別の表現で言い換えて説明ができない。

こうどう  
B1のテスター行動

- 積極的に会話に参加できるかどうかを見るために、学習者の発話をできるだけ待つ。
- 会話はテスターが開始し、終了する。
- 学習者の発話が不明瞭だったり、意味が通らない時は、学習者に別の表現での言い換えや説明をさせる。  
 良い例：〇〇って、どういう意味ですか。もう少し詳しく説明してください。  
 悪い例：「シュガー」って砂糖のことですね。
- スピーチスタイル、敬語使用は評価の対象としない。です・ます体で話してもOK。
- B1かどうかの確認が得られたら、会話をできるだけ早く、自然に終了させる。



# よう テスター用ガイドライン

こじんてき じゅうよう けいけん きょうちよう かんれんせつめい こんきよ しめ じぶん みかた せつめい しゅちよう いじ こうどう ぜんばん  
個人的に重要なできごとや経験を強調して、関連説明をし、根拠を示して自分の見方をはっきりと説明し、主張・維持できる。＜B2レベルでできる「口頭でのやりとり全般」 CEFR Can-doより＞

ルールカード	JF Can-do	タスク達成の手がかりとして引き出す内容	テスター側の論拠	想定会話①テスターが・・・ 「教科書変えない」、「フレックスにしない」、「メール」派	想定会話②テスターが・・・ 「教科書変える」、「フレックスにする」、「直接会話」派
①	あなたは日本語の先生で、昼休みに日本人の同僚とおしゃべりをしています。あなたが働いている学校では、15年間同じ教科書を使っています。最近、出版された新しい教科書が話題になっています。教科書を新しいものに変えた方がいいか、今までのものを使い続けた方がいいか、自分の考えをどちらかに決めて、理由を示しながら同僚と話してください。	学校などの職場で、休憩時間などに、同僚に、今使っている教科書を変更するなどの提案をします。論拠を示しながら自分の考えを述べ、相手の意見に的確に対応することができる。 ＜インフォーマルな場面でやりとりする＞	★学習者からの提案に、2-3の視点から強く反対する。 ①テスターが「教科書変えない」派： 同僚は皆教科書に慣れている、変更するとお金がかかる、古い教科書でも充分教えることができる、など ②テスターが「教科書変える」派： 古い教材はコミュニケーションの目的が分かりにくい、教師が教え方を変えていく必要がある、学習者のニーズに答えたいほうがいい、など	T: 最近、新しい日本語の教科書が出ましたね。あの教科書どう思いますか。 S: いいと思います。この学校、「◆◆◆」をもう15年も使っていますよね。そろそろ変更したらどうかと…。 T: えー、そうかな。みんなも慣れているし、副教材もそろってて使いやすいし、特に問題ないんじゃないですか。 S: でも、「◆◆◆」はコミュニケーションの目的が分かりにくいです。文型が中心になっていますね。 T: でも変更すると、プリントも全部作りなおさなければならないし、大変ですよ。 S: そうですね。変えるのは最初は大変だと思います。でも、何のために、この文型を使うのか、文型を使って何ができるようになるのか、を考えることが大事じゃないですか。・・・	T: 最近、新しい日本語の教科書が出ましたね。あの教科書どう思いますか。 S: ああ、新しくいいと思いますけど、やっぱり私は、「◆◆◆」が私達の学校には合っていると思います。 T: えー、どうして。 S: 「◆◆◆」は、文型をゆっくり勉強したい学習者にとって、とても分かりやすいです。それに、副教材もとても多いですから、教師は楽ですよ。 T: でも「◆◆◆」は、コミュニケーションの目的が分かりにくくて、何のために日本語を勉強しているか分からなくなっていますよね。 S: 確かにそうかもしれないですけど、初級のうちは、基礎的な知識を学習者に教えたほうがいいと思います。コミュニケーションの目的は、学習が進んでからはっきりさせてもいいと思います。・・・
②	あなたは、昼休みに日本人の同僚とおしゃべりをしています。あなたの職場では、全員が、午前9時から午後6時まで働いていますが、他の会社には、始まる時間と終わる時間を自分で決められる「フレックス制」という制度があるそうです。今までどおりの働き方がいいか、フレックス制がいいか、自分の考えをどちらかに決めて、理由を示しながら同僚と話してください。		★学習者からの提案に、2-3の視点から強く反対する。 ①テスターが「フレックスにしない」派： 時間管理が難しくなる、皆が揃って会議をするのが難しくなる、電気を使う時間が長くなる、など ②テスターが「フレックス」派： 個人の生活スタイルに合わせた時間帯で働ける方がいい、海外とのやりとりが多い人には時間に合わせた働き方ができる、など	T: ~さん、フレックス制ってどう思いますか。 S: いいと思います。うちの職場もフレックス制を導入したらいいと思いませんか。 T: そうですか。フレックス制にしても、私たちの仕事が楽になるとは思えないけど。 S: 朝早くから出勤して、早めには家に帰りたい人もいますし、逆にゆっくり出勤して、夜は遅くまで働くほうがいい人もいますよね。個人の事情に合わせて働ける制度だと、助かる人が多いと思うんですけど。 T: んー、でも時間管理をする人は大変になるし、皆で集まる必要がある時になかなか会議が設定できなくなるんじゃないかな。 S: そんなことないですよ。フレックス制でも朝10時から4時までは全員職場に居なければならない、と決めれば問題ないと思います。 T: そうですね、一度皆で話し合ってみましょうか。	T: ~さん、フレックス制ってどう思いますか。 S: あまりよくないと思います。 T: どうしてですか。たくさんの方が採用していますよ。 S: フレックスを使うと、皆で集まって会議をする時間が決まらなくなって困ると思います。それに、電気の節約にならないと思います。 T: そんなことないと思うなあ。例えば10時から4時までは必ず職場に居なければいけない時間、という風に決めれば、その時間に会議ができるでしょう。電気のことは、本当なんですか。 S: 本当ですよ。フレックスにすれば、会社に人がいる時間が長くなりますよね。朝早く来る人がいるし、夜遅くまでいる人もいますから。 T: そうか…。でも、同じ時間に始まって、同じ時間に終わる、というのは仲間意識を強くしていると思うけど、ばらばらの出勤時間になると、同僚同士のコミュニケーションが少なくなりますよね。 S: 長く一緒にいるから、コミュニケーションが取れる、というのはちょっと間違っていると思います。今はメールもあるし、必要なことは連絡する方法があるから、大丈夫だと思うんですけど。 T: なるほど…。一度皆で話し合ってみましょうか。
③	あなたは、昼休みに日本人の同僚とおしゃべりをしています。最近、社内の連絡をメールで済ませ、同僚達とほとんど話さない人が増えています。社内の連絡はできるだけ直接話した方がいいか、それともメールを中心にした方がいいか、自分の考えをどちらかに決めて、理由を示しながら同僚と話してください。		★学習者からの提案に、2-3の視点から強く反対する。 ①テスターが「メール」派： メールは記録が残るので良い、相手を邪魔しないからいい、話すのが苦手な人もいる、遠方とのやりとりが簡単、一度に多くの人に連絡できる、など ②テスターが「直接会話」派： 直接話すと、よく分かり合える、細かいことまですぐに話し合える、誤解が少ない、話したほうが時間がかからない、など	T: 最近、社内の連絡にもメールを使う人が増えてますね。どう思いますか。 S: 社内連絡までメールを使うのはよくないと思います。 T: どうして。 S: 直接話をしないで、なんでもメールで連絡して全然話をしない、コミュニケーションしない、っていうのはちょっと問題じゃないでしょうか。 T: 最近はそのような、増えてますね。記録に残るし、一生懸命仕事をしている人を邪魔しないし。 S: そういうこともありますけど、メールだと、その人が本当に思っていることが伝わらなかつたり、直接話せばすぐに済むことなのに、時間がかかたりしませんか。 T: そうですね。話すより書く方が得意な人もいますから。若い人たちは、小さいときからインターネットに親しんでいるからかな。 S: そうかもしれませんね。でも一緒に仕事をしていく仲間だから、相手の様子を見て直接話をする、お互いに理解し合えて、仕事も楽しくできると思うんですよ。 T: そうですね、もっと直接話すことも必要かもしれませんね。	T: 最近、社内の連絡にもメールを使う人が増えてますね。どう思いますか。 S: とても便利だと思います。 T: どうして。 S: 一生懸命仕事をしている人を邪魔しないで、その人が都合がいいときに連絡がとれますよね。それに、記録が残るので、後で確認するときにとっても助かります。 T: 記録が残るというのは、確かにそうなんだけど、でも一言質問すれば、すぐにやりとりできそうなおまじいまでメールで済ませるのって、どうなんでしょう。実際に話せば、相手が考えていることが良くわかることって、多いですよ。ちょっと話しかけたぐらいで、邪魔になることって、無いと思うんですけど。 S: そうですね。でもすごく仕事が多いときなどは、メールがとても助かりますよ。自分で答えたいときに書けばいいですから。それに、話すことが苦手な人もいますよね。 T: そうかなあ。

## はんでい しひよう 判定の指標

意見とその根拠が言える		意見とその根拠が言えない	
◎	○	△	×
意見や提案と、その根拠を、はっきりと複数述べる。相手の反論に対して理解を示しながら自分の解釈を述べたり、積極的に新たな論点を示し筋立てて意見を述べたり、反論を立てて意見を補強したりして説得力ある主張を維持できる。	意見や提案と、その根拠をはっきりと述べる。相手の反論に対して自分から積極的に新たな論点を示し何とか意見を補強できる。	意見や提案を述べられるが、その根拠がはっきりと伝わらない。相手から論点が示されれば、それに対する反論を試みるが、根拠がはっきり伝わらないため、主張を維持できない。	意見や提案を述べられない。あるいは、何とかが述べられても、その根拠は言えない。

## こうどう B2のテスター行動

- 各ロールプレイ開始前に、学習者の立場を確認する。「どちらの考えに賛成しますか。」「わかりました。その考えを話してください。では、始めます。」
- B2レベルのロールプレイをはじめる時に「自分の意見と理由が言えるかどうかを見ます。」などと、何を測るのかを伝える。
- 会話はテスターから開始する。
- スピーチスタイル、敬語使用は評価の対象としない。です・ます体で話してもOK。
- 学習者が出した意見・論点に対して反論する。テスターから新たな論点を提示すると、その論点に対する意見を学習者が述べるだけになるおそれがある。
- B2かどうかの確認が得られたら、相手に同調するなど、議論に決着を付けて会話をできるだけ早く自然に終了させる。

テスター用ガイドライン

ほとんど努力する必要がないくらい、らくらくと流暢に、自然に言いたいことを表現できる。幅の広い語彙が使いこなせ、間接的な表現を使って即座に対話の間隙を埋めることができる。  
 < C1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	会話の進め方
一回目	<p>1回目はロールカード①を選ぶ</p> <p><b>状況A:</b> あなたは日本企業の採用面接を受けています。この企業では、社会的な問題について関心を持ち、幅広い視点で解決方法を考えていけるような人材を求めています。あなたは今、自己紹介や志望動機などについて話し終えたところです。</p> <p><b>課題:</b> 面接の最後の10分間で、あなたの国の社会問題とその影響や背景について聞かれました。30秒で何について話すかを考えた後で、面接官の質問に答えてください。</p>	<p>企業の採用面接などで、社会問題と、それについての見解を問われたとき、幅広い視点から流暢に明快に答えることができる。相手の対抗的な質問や別の角度からの質問にも的確に対応することができる。&lt;インタビューする/受ける&gt;</p>		<p>30秒程度、考える時間をとった後、ロールプレイを開始する。</p> <p>今日の面接では、～さんのこれまでの経験や志望動機について、いろいろなお話をお聞かせいただき、どうもありがとうございました。わが社では、社会的な問題について関心を持ち広い視野で見つめ、解決方法を考えていけるような人材を求めています。そこで、残りの10分くらいで、最後に～さんの国の〇〇問題について質問したいと思います。</p>
			<p>I 問題の具体的な内容を社会的な影響や背景と関連づけて流暢に筋道立てて詳細に説明できるか。</p> <p>□</p> <p><b>こんなときどうする？</b> その問題の社会的な影響や背景の説明が足りない場合</p> <p>質問a 社会的な影響について詳しく説明させる 例：私の国では、ごみの分別が行われないことが社会問題になっています。</p> <p>質問b 社会的な背景について詳しく説明させる 例：どうしてそのような問題が注目されるようになってきたのでしょうか。そこにはどのような社会的背景があるんですか。</p>	
二回目	<p>2回目以降は1回目で話した話題と重ならないものをロールカード②～⑥から選ぶ。</p> <p><b>【ロールカード③の場合】</b></p> <p><b>状況B:</b> あなたは大学で、奨学金をもらうための面接を受けています。この大学では、社会的な問題について関心を持ち、幅広い視点で解決方法を考えていけるような学生に奨学金を支給したいと考えています。あなたは今、自己紹介や応募動機などについて話し終えたところです。</p> <p><b>課題:</b> 面接の最後の10分間で、あなたの国の教育問題とその影響や背景について聞かれました。30秒で何について話すかを考えた後で、面接官の質問に答えてください。</p>		<p>II 問題を解決するための取り組みを、Iで説明したことと関連づけて具体的に提案し、その効果が説明できるか。提案ができない場合は、その理由が説明できるか。</p> <p>□</p> <p><b>こんなときどうする？</b> 提案された取り組みがIで説明したことと関連づけられていない場合</p> <p>質問c 提案の内容と社会的な影響や背景との関連についての説明を求める 例：ごみ問題を解決するには、できるだけごみを分別するように気をつけるべきだと思います。</p>	
			<p>III IIでやり取りした内容について、更に掘り下げた質問や別の視点からの質問をされたとき、それまでの議論と関連づけて、自分の見解を、補強したり修正したりしながら筋道立てて詳細に述べ、議論を続けることができるか。</p> <p>□</p> <p>I、IIの内容によって質問を設定する。下記は一例。</p> <p>質問例① 提案に対する具体的な方策を問う 例：さきほど、「企業に対する指導を強化する」とおっしゃいましたが、具体的にはどうということでしょうか。</p> <p>質問例② 別の視点からの見解を求める 例：資源の大量消費についても問題になっていると思うんですが、それについてはどうお考えですか。</p> <p>その他、IIの提案に反論し見解を述べさせる、関連する事柄についての説明を求める、など</p>	
			<p>やりとりを通してI、II、IIIの内容を順番に引き出し、判定についての確認が得られたら、できるだけ早く自然に終結させる。</p> <p>では、そろそろ時間がきたので、これで面接を終わります。結果は、1週間後にお知らせいたします。本日はどうもありがとうございました。</p>	

判定の指標

社会的な話題を扱ったフォーマルなインタビューで流暢に明快にやりとりができる		社会的な話題を扱ったフォーマルなインタビューで流暢に明快にやりとりができない	
◎	○	△	×
社会的な問題の具体的な内容を社会的な影響や背景と関連づけて、常に自然に流暢に筋道立てて詳細に説明できる。相手からの質問やコメントに、面接に合った言葉遣いで積極的に対応し、議論を複数の視点から自在に深めたり広げたりすることができる。	社会的な問題の具体的な内容を社会的な影響や背景と関連づけて、流暢に筋道立てて詳細に説明できる。相手からの質問やコメントに、面接に合った言葉遣いで積極的に対応し、議論を何とか深めたり広げたりすることができる。	社会的な問題を詳細に説明できるが、社会的な影響や背景と関連づけて筋道立てて説明できない。相手からの助け舟がないと議論を続けることができない。	社会的な問題を詳細に筋道立てて説明できない。

C1のテスター行動

- ロールプレイの所要時間は約10分。ロールプレイ開始前に、何について話すかを考える時間を30秒程度与える。
- I、II、IIIの内容を全て順番に引き出し、バランスよく時間を配分するが、判定の確認が得られたら、できるだけ早く自然に終結させる。
- ロールプレイ開始後約10分経過したら、全て終わっていても「そろそろ時間ですので、これで面接を終わります。今日はありがとうございました。」と言ってロールプレイを終了させる。
- 社会問題の内容がテスターの既有知識で理解できても、説明が不明瞭な点は、質問をして詳しい説明を引き出す。
- 答えが長かったり、質問とずれたり、話の筋道がわかりにくい場合は、○の判定の確認を得るために、自分で話を再構成して説明できるかを確かめる。
- テスターからの助け舟（言葉を補う、論点を整理する、受験者の主張を要約する）は出さない。