

JF 日本語教育スタンダード準拠

ロールプレイテスト [テスター用マニュアル]

第三版



にほんごきょういく にほんごきょういく JF 日本語教育スタンダード じゅんきよ 準拠

ロールプレイテスト
テストよう用マニュアル
だいさんばん
第三版

ねん ねん 2023年 がつ 12月 にちばん 11日版

はじめに

国際交流基金（The Japan Foundation、以下、JF）は、「相互理解のための日本語」を理念とした「JF日本語教育スタンダード（以下、JFS）」を開発しました。本冊子は、JFS開発の一環として作られた、口頭での課題遂行能力を測るための「JF日本語教育スタンダード準拠ロールプレイテスト」のマニュアルです。

このテストは、JFSのレベルに準拠しています。JFがその判定結果を認定するものではありませんが、教育現場の教師ができるだけ簡単に実施でき、受験者のレベルをJFSに基づいておおまかに把握する際に利用できるものとして開発しました。このテストが幅広く教育現場に導入され、学習者の意識が課題遂行能力のための学習へとより一層近づいていくことを期待しています。

1章 概要編には、テストの特徴、テストの実施方法、テスターが使用するテスト用キットについての基本的な情報が載っています。初めてのの方は、ここから読み始めてください。

2章 実践編は、本マニュアルの中心となる部分で、準備から判定までの流れが詳しく解説されています。テストをする前に読んでおくと、安心して実施することができます。

3章は応用編です。「実際にやってみて、ある程度理解は深まった。今度はこのテストを自分のクラスの目的に合うように作り変えてみたい」と思う方は参考にしてください。

巻末の「資料編」には、テストを実施する時に使用するもの一式を掲載しています。このまま使用することができますが、これらを参考にしながら、自分のクラスに合ったものに作り変えることもできます。

本マニュアルとは別に、テストの様子がわかる動画、判定のめやすにするためのサンプル音声も用意しました（<https://www.jfstandard.jp/roleplay/ja/render.do>）。これらも利用してください。

最後になりましたが、テスト開発にご協力くださった多くの皆さまに御礼申し上げます。

1 JFSはヨーロッパの欧州評議会が開発した“Common European Framework of Reference for Languages”（日本語訳『ヨーロッパ共通参照枠』）を参考にしています。

にほんごきょういく じゅんぎよ
JF日本語教育スタンダード準拠
よう
ロールプレイテスト [テスター用マニュアル]
だいさんばん もくじ
第三版 目次

はじめに..... 1

しょう がいようへん じゅんぎよ
1章 概要編：JFS準拠ロールプレイテストとは？

1.1 かいはつ けい い テスト開発の経緯..... 4
 1.2 じゅんぎよ とくちよう JFS準拠ロールプレイテストの特徴..... 4
 1.3 じっし ほうほう テストの実施方法..... 7
 1.4 よう テスト用キット..... 12
 コラム じょうけん テストの条件..... 14

しょう じっせんへん じゅんぎよ じっし
2章 実践編：JFS準拠ロールプレイテストを実施する

2.1 じゅんび 準備..... 16
 2.2 じっし てじゅん テスト実施の手順..... 17
 2.3 ちゆう こうどう ちゆういてん ロールプレイ中のテスター行動の注意点..... 19
 2.4 はんてい じつれい 判定の実例..... 21

しょう おうようへん
3章 応用編：テストのカスタマイズ

3.1 すす かた か テストの進め方を変える..... 40
 3.2 わだい か ロールプレイの話題を変える..... 42
 3.3 あた つく 新しいロールプレイを作る..... 45

しりようへん
資料編

ロールカード (A1～C1)..... 53
はんていきにゆうようし
 判定記入用紙..... 60
よう
 テスター用ガイドライン (A1～C1)..... 62

ほん
 本マニュアルと、どうが 動画・おんせい サンプル音声を合わせてテスト用キットと呼びます。
どうが 動画・おんせい サンプル音声もあわせて活用してください。(https://www.jfstandard.jp/roleplay/ja/render.do)

概要編

実践編

応用編

資料編



1 章の内容

- このテストの特徴は？
- このテストの実施方法は？
- このテスト用の資料の内容は？

1.1 テスト開発の経緯

2010年にJF日本語教育スタンダード（以下、JFS）を公開して以来、JFSを利用した授業事例が報告されたり（<https://www.jfstandard.jp/casereport/ja/render.do> 参照）、JFSの考え方に基^{もと}づいてデザインされたコースブック『まるごと 日本^{にほん}のことばと文化^{ぶんか}』が開^{かい}発^{はつ}されたりしたことで、日本語の授業にJFSが取り入れられるようになってきました。しかし、評価に利用した事例が少なく、JFSをどのように評価^{ひょうか}に取り入れ^とり入れ^いたらいいのか、とくに話^{はな}す力^{ちから}をどう測^{はか}ったらいいのかという、口頭能力^{こうとうのうりよく}の評価^{ひょうか}に関する質問^{しつもん}や要望^{ようぼう}が多く寄せられてきました。

そこで、国際交流基金^{こくさいこうりゅうきん}（以下、JF）では、学習者^{がくしゅうしゃ}の口頭能力^{こうとうのうりよく}を測^{はか}ることができるテストを開^{かい}発^{はつ}しました。このテストは、JFがその判定結果^{はんていけつこ}を認定^{にんてい}するものではありませんが、現場^{げんば}の教師^{きょうし}ができるだけ簡単^{かんたん}に実施^{じっし}でき、学習者^{がくしゅうしゃ}のレベルをJFSにもとづいて把握^{はあく}できることをめ^めざしました。さらに教師^{きょうし}がこのテストをもとにして、それぞれの教授環境^{きょうじゆかんきやう}に合^あったテストを開^{かい}発^{はつ}する力を身^みに付^つけていくことを支援^{しえん}したいと考え^{かんが}ました。

1.2 JFS 準拠ロールプレイテストの特徴

このテストの特徴^{とくちやう}は次^{つぎ}の5点^{てん}です。

1. JFSのレベル基準^{きじゆん}を使^{つか}って判定^{はんてい}できる
2. ロールプレイを通^{とお}して「口頭^{こうとう}でのやりとり」能力^{のうりよく}を測^{はか}ることができる
3. 短時間^{たんじかん}（約^{やく}15分^{ふん}）で実施^{じっし}できる
4. テスト用キット^{よう}を利用^{りよう}して準備^{じゆんび}すればテストが実施^{じっし}できる
5. ロールプレイや進め方^{すす}を教育現場^{かた}に合^あわせることができる

1.2.1 JFSのレベル基準を使って判定できる

このテストは、JFSの6レベル¹ (A1、A2、B1、B2、C1、C2) に準拠してレベルを測るものです。表1は、各レベルの「口頭でのやりとり」² 能力についてのレベル記述です。

表1 「口頭でのやりとり」に関する全般的な記述

熟達した言語使用者	C2	慣用的な表現や口語表現をかなり使いこなすことができ、コノテーションまで気がつく。かなりの確に修飾を加えることによって正確に細かいニュアンスまで伝えることができる。表現しにくいところを上手に回避して発話を再構成できるし、対話の相手は修復がなされたことにはほとんど気がつかない。
	C1	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際間を埋めることができる。見て分かるような表現探しや、回避の方略はほとんどない。概念的に難しい話題だけが自然でスムーズな言葉の流れを邪魔する。
自立した言語使用者	B2	母語話者を相手に、お互いにストレスを感じさせることなく、普通の対話や関係が維持できる程度に、流暢に自然に対話できる。個人的に重要な出来事や経験を強調して、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。
	B1	単純な形だが幅広く言葉を使い、旅行中に遭遇する可能性のあるほとんどの状況に対処できる。身近な話題の会話に準備なしでも加わることができる。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（例えば、家族、趣味、仕事、旅行、時事問題）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。
基礎段階の言語使用者	A2	仕事や自由時間に関わる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。非常に短い社交的なやり取りには対応できるが、自分から会話を進められるほどの理解はない。
	A1	簡単な方法で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。簡単な質疑応答はできる。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。

出典：吉島ほか（2014）『外国語の学習、教授、評価のためのヨーロッパ共通参照枠 追補版（第3版）』p.78から抜粋

- このレベル基準はヨーロッパの欧州評議会が開発した“Common European Framework of Reference for Languages”（以下、CEFR）に準拠しています。
- JFSでは、CEFRに準拠して、「話す」活動を、一人以上の聞き手を対象にまとめたテキストを生み出す「口頭での産出」と、話し手と聞き手を交互に務めながら、一人以上を相手に、協同して会話を作っていく「口頭でのやりとり」に分けています。

1.2.2 ロールプレイを通して「口頭でのやりとり」能力を測ることができる

このテストでは、テスターと受験者が1対1でいくつかのロールプレイをします。テスターを相手に、ロールカード（右図）に書かれたタスクができるかどうかを見ることによって、「口頭でのやりとり」能力を測ります。

ロールプレイは、JF Can-do³をもとに作成しました。このテストを「JFS準拠」とした理由はここにあります。もとにしたJF Can-doは、レベルの特徴がわかりやすく、ロールプレイを実施しやすい言語活動⁴を選びました。ロールカードは現在A1～C1まで、各レベル複数あります（巻末の資料編を参照）。

ロールカード

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。

Your Japanese friend who is visiting your home town says that they would like to go and buy some groceries. Introduce a shop that you know, including details about what kind of shop it is, why you think that shop is a good choice etc.

ロールカードの例 (B1)

1.2.3 短時間（約15分）で実施できる

ロールプレイは、「タスクが達成できた/できなかった」という観点から判定します。「達成できた/できなかった」は、表1に記述されたレベルに達しているかどうかを基準にします。「発音の正しさ」や「文法の正確さ」といった分析的な観点には焦点をあてないため、少ない時間で判定ができ、多くの受験者を対象に実施できます。ただしB2から始め、C1の判定を行う場合は30分ぐらいかかることもあります。

1.2.4 テスト用キットを利用して準備すればテストが実施できる

特別なトレーニングを受けたり、テスターの資格を取得したりしなくても多くの方がテスターになれるよう、テスト用キット（本マニュアル、動画、サンプル音声）を用意しました。テスト用キットを利用して、次のポイントを押さえればテストが実施できるようにしています。

- ①動画とマニュアルを見て、実施方法や判定方法を理解する
- ②音声サンプルを聞いて判定の基準を理解する
- ③事前にテストのシミュレーションをする

1.2.5 ロールプレイや進め方を教育現場に合わせることもできる

このテストは、資料編で提供しているロールカードをそのまま使えば、各現場で利用できるようになっていきます。しかし話題が学習者（受験者）に合わないときは、話題を変えて新しいロールカードを作ることができます。また、目的に応じてテストの進め方を変えることもできます。詳しくは3章をご覧ください。

3 日本語で何がどれぐらいできるかを「～ができる」という形式で表した文。3章で詳述します。

4 ある「課題」を達成するために、言語を使用して行う行動のことを「コミュニケーション言語活動」（以下、言語活動）と呼びます。

1.3 テストの実施方法 じっしほうほう

1.3.1 テストの進め方 すすかた

このロールプレイトストの進め方は、次のとおりです。

【テストの進め方 すすかた】

- ① 最初のロールプレイは、学習者に近い（と思われる）レベルから始める。
 - ② 最初のレベルのロールプレイができた場合は、1つ上のレベルのロールプレイをする。
できなかった場合は、1つ下のレベルのロールプレイをする。
- ★各レベルの「できたか/できなかったか」の判定は、最大3回までのロールプレイで決める。

B1から開始する場合の進め方を下の図1に示します。

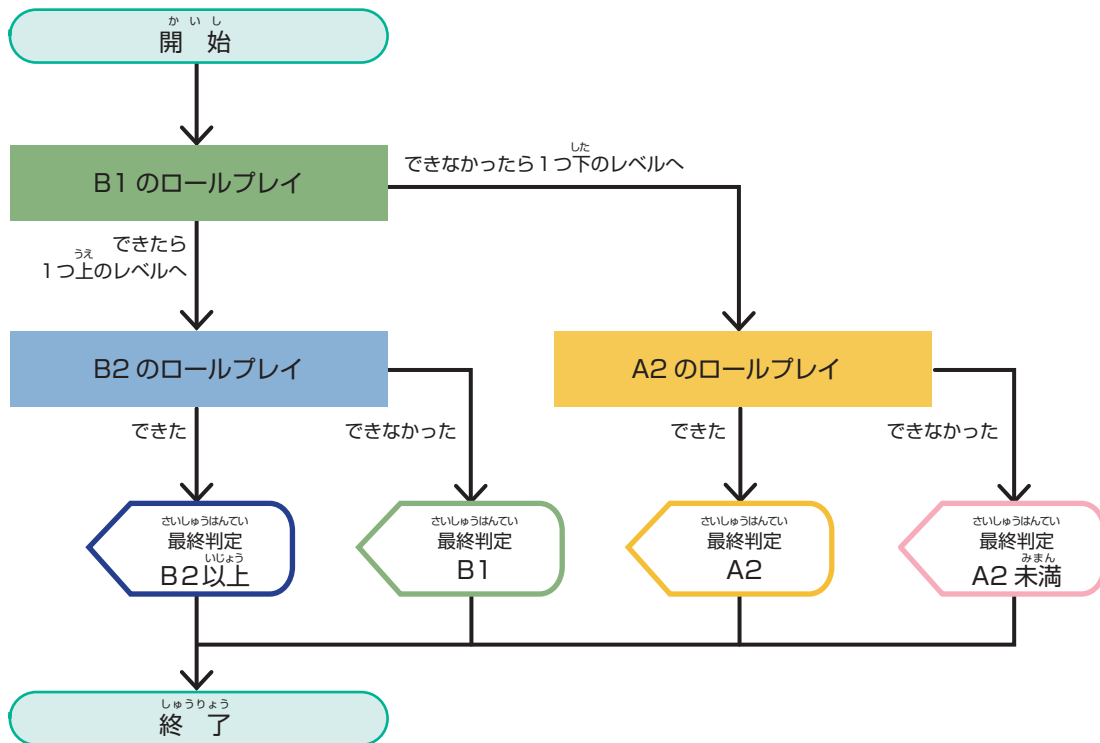


図1 テストの流れ

B1のロールプレイが「できた」場合はB2に、「できなかった」場合はA2に進みます。そして、それぞれのレベルでの判定が確定したら、その受験者の最終的な判定が決まります。

テストの開始から終了まで、約15分を想定していますが、ロールプレイの回数やレベルによって、10分から30分ぐらいになることもあります。

1.3.2 判定方法

図1の流れにそって、判定の方法を見ていきましょう。

【判定の流れ】

- ① **ロールプレイの判定**：各ロールプレイの判定は、1回ごとに行う。達成度により4段階（◎○△×）で判定する。
- ② **レベル毎の判定**：1～3回行ったロールプレイの判定結果により、そのレベルに達していたか、いなかったかの判定を行う。
- ③ **最終判定**：1つのレベルを判定したら、1つ上または下のレベルに進み、ロールプレイをして判定を行い、最終的な判定をする。

【1】ロールプレイの判定

各ロールプレイは、達成度（どの程度できたか）により、◎○△×の4段階で判定します（表2）。その際「文法の正しさ」「語彙の使い方」といった「分析的な観点」で判定するのではなく、「タスクが達成できたか/できなかったか」という言語活動全体から考えることが大切です。

表2 ロールプレイの判定の基準（レベル共通）

タスクが達成できた		タスクが達成できなかった	
◎	○	△	×
十分に達成できた 難なくタスクをこなしている	何とか達成できた	惜しかったが、達成したとは言えない	全く達成できなかった タスクが難しくすぎて全く歯が立たない

このテストでは、判定の参考にする「判定の指標」をレベル別に用意しています（2章および資料編のガイドライン参照）。

【2】レベル毎の判定

あるレベルに達していたかどうかを判定するには、1つのレベルで最大3回まで、異なるロールプレイを行います。判定ルールは次のとおりです。

【判定ルール】

- ① 1回でもロールプレイの結果が◎になった時点で、そのレベルのタスクは「達成できた」とする。
- ② 1回でも×になった時点で、そのレベルのタスクは「達成できなかった」とする。
- ③ ロールプレイの結果、○あるいは△が1回だけの時は、証拠不十分のため「判定を保留」して、同じレベルのロールプレイをもう一度する。
- ④ ○が2回になった時点で、そのレベルのタスクは「達成できた」とする。
- ⑤ △が2回になった時点で、そのレベルのタスクは「達成できなかった」とする。

判定ルールに従^{したが}うと、あるレベルに達^{たっ}しているかどうかを確定^{かくてい}するまでの判定^{はんてい}のパターンは、次^{つぎ}のようになります。最大3回までで、レベル毎^{ごと}の判定^{はんてい}を確定^{かくてい}します。

表3 レベル毎^{ごと}の判定^{はんてい}のパターン

かいめ 1回目	かいめ 2回目	かいめ 3回目	
◎			◎になった時点 ^{じてん} で 「できた」と判定 ^{はんてい}
○	◎		
○	○		そのレベルのタスクは 「できた」と判定 ^{はんてい}
○	△	○	
△	○	○	
○	△	△	そのレベルのタスクは 「できなかった」と判定 ^{はんてい}
△	○	△	
△	△		
△	×		×になった時点 ^{じてん} で 「できなかった」と判定 ^{はんてい}
×			

それでは、「判定ルール」を見ながら、次のような場合の判定を考えてみましょう。

? 確認してみよう 1

ケース1 : あるレベルの1回目のロールプレイが△だった

ケース2 : 1回目のロールプレイが△、2回目のロールプレイが×だった

ケース3 : 1回目のロールプレイが△、2回目が○だった

ケース4 : 1回目のロールプレイが○、2回目が△、3回目が○だった

<答え>

ケース1 : 判定ルール③により、「判定保留」となり、同じレベルの違うロールプレイ(2回目)をする。

ケース2 : 判定ルール②により、そのレベルのタスクは「達成できなかった」とする。

ケース3 : 判定ルール③により、「判定保留」となり、同じレベルの違うロールプレイ(3回目)をする。

ケース4 : 判定ルール④により、そのレベルのタスクは「達成できた」とする。

[3] 最終判定

1つのレベルのロールプレイを行って、そのレベルが「達成できた/できなかった」と判定しただけで、このテストを終わってはいけません。「達成できた」場合は必ず、1つ上のレベルのロールプレイができるかどうかを確かめます。「達成できなかった」場合は、1つ下のレベルならできるかどうかを確かめます(p.7 図1 参照)。

たとえばB1レベルから始めた場合、次の4つに最終的な判定が分かります(図1 参照)。

(a) 「B1達成できた→B2達成できた」→最終的な判定は「B2以上」

(b) 「B1達成できた→B2達成できなかった」→最終的な判定は「B1」

(c) 「B1達成できなかった→A2達成できた」→最終的な判定は「A2」

(d) 「B1達成できなかった→A2達成できなかった」→最終的な判定は「A2未満」

※ 厳密に言うと、(a) または (d) の場合は、さらに上または下のレベルのロールプレイができるかどうかを判断しないと、上限/下限がわからず最終的な判定が出せない場合もあります。しかし、このテストでは学習者に近いと思われる2つのレベルに絞って判定をすることによって、短い時間で簡便にレベルを把握する設計にしています。

それでは、次のような場合^{つぎ ばあい}について、最終的な判定^{さいしゅうてき はんてい}がどうなるか、考えてみましょう。

確認^{かくにん}してみよう 2

ケース5：B1 レベルから始めて、1 回目のルールプレイが△、2 回目^{かいめ}が×だった

ケース6：B1 レベルから始めて、1 回目のルールプレイが○、2 回目^{かいめ}が△、3 回目^{かいめ}が○だった

ケース7：B1 レベルから始めて、1 回目のルールプレイが△、2 回目^{かいめ}が△で、1 つ下のA2 のルールプレイが1 回目^{かいめ}が◎だった

ケース8：B1 レベルから始めて、1 回目のルールプレイが△、2 回目^{かいめ}が○、3 回目^{かいめ}が○で、1 つ上のB2 のルールプレイが1 回目^{かいめ}が△、2 回目^{かいめ}が△だった

<答え>

ケース5：B1 レベルは「達成^{たっせい}できなかった」と判定^{はんてい}されますが、それだけでは最終的な判定^{さいしゅうてき はんてい}は出せません。必ず、A2 レベルのタスクができるかどうかを判定^{はんてい}しなければなりません。

ケース6：B1 レベルは「達成^{たっせい}できた」と判定^{はんてい}されますが、それだけでは最終的な判定^{さいしゅうてき はんてい}は出せません。必ず、B2 レベルのタスクができるかどうかを判定^{はんてい}しなければなりません。

ケース7：B1 レベルは「達成^{たっせい}できなかった」、そしてA2 レベルは「達成^{たっせい}できた」で、最終的な判定^{さいしゅうてき はんてい}はA2。このとき、A2 レベルのルールプレイが◎だからといって、もう一度、B1 レベルのタスクに戻^{もど}ってやってみる必要^{ひつよう}はありません。

ケース8：B1 レベルは「達成^{たっせい}できた」、そしてB2 レベルは「達成^{たっせい}できなかった」で、最終的な判定^{さいしゅうてき はんてい}はB1。

このロールプレイトストを実施^{じっし}するときのポイントをまとめておきます。

【ロールプレイトストを実施^{じっし}するときのポイント】



- 想定^{そうてい}されるレベルから始める。
- 1 つのレベルで最大^{さいだい}3 回までルールプレイ^{かい おこな}を行う。
- ◎ (または×) は、1 つで「達成^{たっせい}できた (または「達成^{たっせい}できなかった」)」とみなし、レベル毎^{ごと}の判定^{はんてい}を確定^{かくてい}する。
- (または△) は、2 つ揃^{そろ}ったところで「達成^{たっせい}できた (または「達成^{たっせい}できなかった」)」とみなし、レベル毎^{ごと}の判定^{はんてい}を確定^{かくてい}する。
- テストは1 つのレベルで終え^おず、2 つのレベル^{おこな}を行う。初め^{はじ}のレベルの判定^{はんてい}が確定^{かくてい}したら、1 つ上^{うえ}のレベルまたは1 つ下^{した}のレベル^{すす}に進む。
- 2 つのレベルで最少^{さいしょう}2 回、最多^{さいた}6 回のルールプレイ^{かい おこな}を行うことになる。
- 判定^{はんてい}が確定^{かくてい}したレベル^{もど}に戻らない。

1.4 テスト用キット

ロールプレイトを実施するために必要な資料は以下の通りです（巻末の資料編を参照）。これらをうまく活用し、実際にテストを行ってみてください。

1.4.1 ロールカード

現在、A1～C1までのレベルのロールカードがあります。適当な1枚を選び、受験者に渡して使います。資料編には英訳（A1～B2）がついていますが、実際のテストでは、受験者の母語訳に差し替えて使ってください。話題が受験者（学習者）に合っていないときは、3章に従って、話題を書き変えるようにします。

1.4.2 判定記入用紙

テスト時、ガイドラインとともに手元に置き、どのレベルの、どのタスクを行ったか、判定結果（◎△×/達成レベルA1～C1）を記入する用紙です。

1.4.3 テスター用ガイドライン

テスト時、手元に置いて使用するA3版の用紙です。「ロールプレイタスク」「（ロールプレイタスクのもとになった）J F 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」（C1は「会話の進め方」）「テスター行動の注意点」「判定の指標」など、テスターにとって必要な情報がすべて含まれています。

1.4.4 動画・サンプル音声

*ウェブ上（<https://www.jfstandard.jp/roleplay/ja/render.do>）でアクセスできます。

動画

テストの最初から最後までを録画したものです。テストの流れと、やりとりを理解していただくために作成しました。図1のフローチャートで、どの段階のやりとりをしているのかを確認しながら見てください。

*本動画は、日本語力がかなり高い（B2レベル以上）非日本語母語話者に協力者になってもらい、B1とB2のロールプレイトを録画しました。したがって本動画はレベル判定用の資料として使うものではありませんので、ご注意ください。

サンプル音声

ロールプレイの実際の音声です。現在、A2～C1までが揃っています。この音声に関する判定の実例と解説は、2章実践編の「4.判定の実例」にあります。

テストは、サンプル音声を聴き、「判定の指標」を理解することができます。

サンプル音声は、次の手順で利用します。

- ① サンプル音声を聞く前に、ガイドラインの「判定の指標」をよく読む。
- ② サンプル音声を再生する。「判定の指標」を思い出しながら(または見ながら)、◎○△×判定を試みる。
- ③ 2章の「4. 判定の実例」を見て、自身の判定と比べる。判定が異なっていた場合は、どの点が一致しなかったのか、解説を読んで確認する。

サンプル音声は、テスト終了後にテスト同士で判定に関する話し合いをするときにも利用できます。

ルールカード・判定記入用紙・テスト用ガイドライン



テストの進め方動画



サンプル音声





【コラム】テストの条件

テストを開発する際、「**妥当性**（適切なレベル、適切な測り方で、測りたい能力を測っていること）」、「**真正性**（テストが実際の言語使用を反映させていること）」、「**信頼性**（常に安定した判定結果になること）」、「**実用性**（テストにかかる負担が少なく実施が容易なこと）」、「**波及効果**（テストの方法や評価の観点が学習者の学習方法に与える影響）」を考慮する必要があります。これら5つの条件はどれも大切ですが、すべてを等しく満たすことは難しいため、どのテストも特定の条件を優先して作られています。

このJFS準拠ロールプレイテストは、短時間（約15分）で実施できること、特別なトレーニングを受けずに実施できること、つまり、「**実用性**」を最優先に考えて開発しました。また、実際にやりとりをすることで、受験者のやりとり能力がJFSのレベルに準じて測れること、現場に合わせてタスクや進め方を変更できることも特徴として挙げられますので、「**妥当性**」「**真正性**」も確保したテストと言えます。パフォーマンスの評価は、どのテストでも、判定結果のゆれを排除するのが非常に困難とされています。「**信頼性**」については、このテストでは、「サンプル音声」「判定の指標」を提供することで、判定が安定するように工夫しました。高い信頼性を確保するため、テスト前にキットを利用して事前準備をすることに加え、テスト後には次のような方法で判定を再確認することをお勧めします。

- テスターが録音を再度聞き、一回目の判定と一致するか確認する
- 複数のテスターが録音を聞き判定が一致するか確認する
- 複数のテスターが判定を行う場合、全員の判定が一致するまで話し合う

多くの学習者は、テストで高い評価を得るために勉強します。学習者は、テストの内容に合わせて学習の内容や方法を変えたりも言えるでしょう。このテストが学習者に課題遂行や口頭運用力を意識させるといふ、よい「**波及効果**」につながることを期待しています。

実践編：JFS 準拠ロールプレイテストを実施する



2章の内容

- テストをする前の準備は？
- テストを進める手順は？
- ロールプレイ中のテストの注意点は？
- 判定のポイントは？

2.1 準備

テストの実施前に、テストは次の準備をします。

① レベル・判定の指標の確認

ガイドラインを見ながらサンプル音声を聞き、判定のポイントを把握しておきます。

② テスト中に手元に置くものの準備

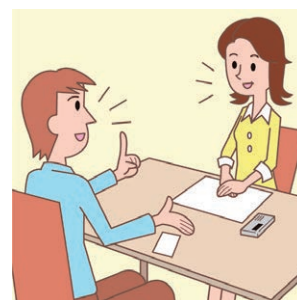
- ロールカード（資料編）**：各レベル3つ以上のロールカードを用意します。レベルが区別できるよう、ロールカードを色分けしておくとう便利です。テスト中にその場でどれを使うか決めます。
- 判定記入用紙（資料編）**：実施したロールプレイの番号、判定（◎○△×）、最終的なレベル判定（A1～C1）を記入する用紙です。書き込んだ内容は受験者に見えないようにします。
- ガイドライン（資料編）**：テスト中、受験者に見えないように手元に置き、ときどき参照しながら進めます。
- 録音機器（ICレコーダー等）**：あとで聞き直すために用意します。
- 時計**：時間を確認できるよう、テストが見やすい場所に置きます。
- 筆記具**：判定記入用紙に記入するために使います。

③ 会場の設営

テストと受験者が1対1で向き合うように、机を並べます。

2.2 テスト実施の手順

1章フローチャート(図1)に沿って、テストの手順を確認しましょう。
ここでは、B1レベルからスタートする例を取りあげます。



テストの手順は動画で見ることができます。

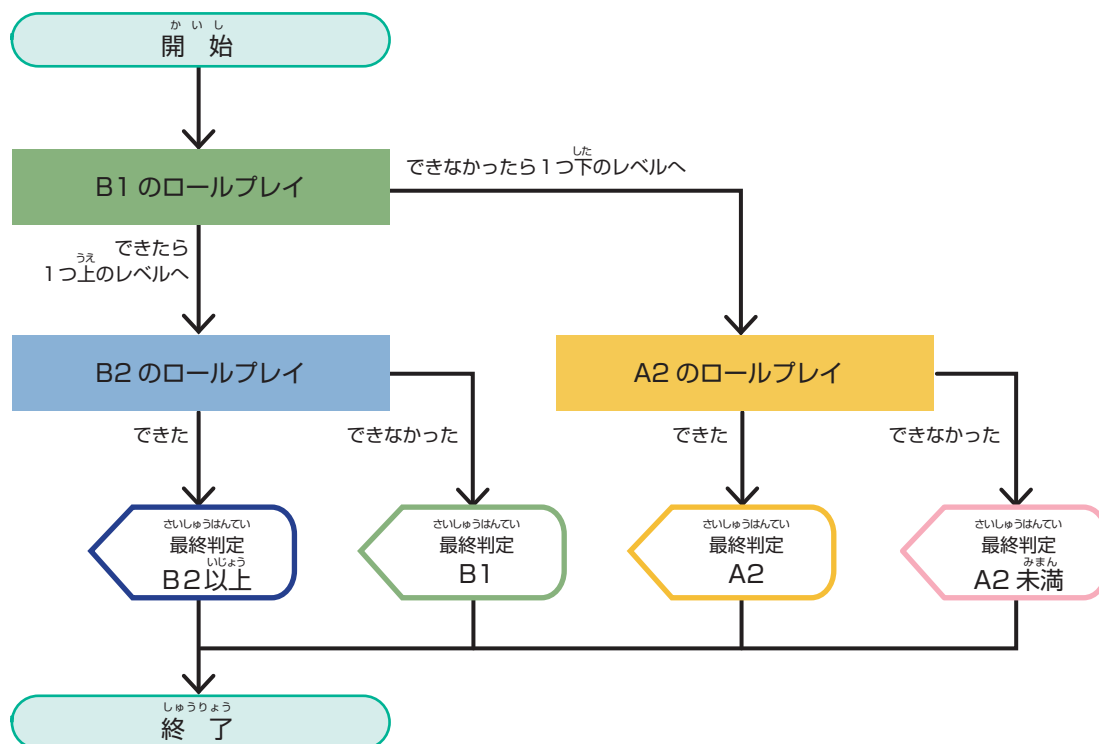


図1 テストの流れ

開始

テスターが行うこと	テスター発話の例
①テストの目的・方法を伝え、録音することを説明する。(母語でも良い)	こんにちは。これから、日本語を使ってどんなことができるか、テストします。間違いはあまり気にしないで、できるだけがんばって質問に答えたり、説明したりしてください。判定のために録音します。では、録音します。
②名前・国を確認する。(母語でも良い)	こんにちは。私は～です。お名前は？お国はどちらですか？
③ロールプレイをすることを伝える。必要があれば説明する。(母語でも良い)	ロールプレイをします。したことがありますか？役割を決めて、小さいドラマをします。

ロールプレイの実施

<p>①準備 (母語でも良い)</p> <p>B1のロールカードを受験者に渡して黙読させる。その間に、選んだロールプレイのレベルと番号を「B1③」のように判定記入用紙に書く。</p> <p>受験者が読み終わったら、理解を確認する。必要なら説明する。</p>	<p>このカードを声を出さずに読んでください。</p> <p>読みましたか。意味は分かりますか。私は友だちです。</p> <p>～さんに料理について聞きますから、説明してください。</p>
<p>②ロールプレイ実施</p> <p>会話の開始/終了はテスターが行う。</p> <p>ロールカードに指定された内容を間違えて理解していたら、すぐにロールプレイをやめて再確認し、やり直す。</p> <p>「タスクを達成できたか」判定できたら、早めに自然に会話を終わらせるように誘導する。</p> <p>ロールプレイ中はメモをとらない。</p>	<p>では始めましょう。</p> <p>～さんの国の有名な料理って何ですか。</p> <p>ちょっと待ってください。</p> <p>もう一度確認しましょう。</p> <p>わかりました。いいですよ。</p> <p>/そうですか。今度食べてみますね。</p> <p>これで、このロールプレイは終わりです。</p>
<p>③次のロールプレイに進む</p> <p>ロールカードを回収し次のロールプレイを実施する。受験者がロールカードを黙読している間に、②で行ったロールプレイの判定(◎○△×)を判定記入用紙に記録する。</p>	<p>ロールカードを返してください。</p> <p>では次に、これを読んでください。</p>
<p>①～③を繰り返し、最終判定をする。</p>	

終了

<p>①テスト終了を伝え、緊張をほぐす。(母語でも良い)</p>	<p>これでテストは終わりです。</p> <p>テストはどうでしたか。</p>
<p>②必要な場合は、テスト内容を口外してはいけないことを伝える。(母語でも良い)</p>	<p>全員のテストが終わるまで、他の人にテストの内容を話さないでください。</p>

2.3 ロールプレイ中のテスター行動の注意点

レベル判定の確証を得るために次の8点に注意してください。

① ロールプレイはテスターが開始/終了する

テスターの関わり方を統一します。

② ロールプレイの状況設定に合わせた雰囲気を作る

テスターはロールカードに書かれた場面・状況を、態度や表情からも表現するようにしてください。特にC1では「面接に合った」やりとりができるかが判定の指標に含まれています。テスターは、フォーマルな場面となるように意識してください。

③ 受験者の発話をできるだけ待つ

自分から話を進めたり積極的に会話に参加したりすることがどのくらいできるのを見るために、テスターは待つことが必要です。

ただし、A2では、待っても話を進められない場合には、受験者の発話の意図を確認したり、質問したりして、働きかけに簡単な言葉で答えられるかどうかを見ます。

B1では、先回りして受験者が言おうとしたことを別の表現で言い換えるなど、受験者の発話を補うことは避けます。受験者の発話の意味が通らない時は、設定場面や役割に応じて受験者に働きかけ、更に発話を促したり、別の表現で言い換えや説明をさせたりします。それでも意味が通らない場合は、タスクは達成できなかったものと判断しロールプレイを終了します。

B2では、受験者が「反論」をするタスクがありますが、うまく反論できず口ごもったときも待ちます。「それでは～という点についてはどう思いますか」など、別の論点を提示する質問で、受験者を助けることは避けます。

C1では、受験者の説明に不明瞭な点があれば、テスターの既有知識で理解できたとしても、十分な説明を引き出します。テスターは、言葉を補ったり論点を整理したり議論をまとめたりするなどの助け舟を出さずに、「私の質問と今の答えはどう関係しますか?」「ちょっと話の流れが見えにくいのですが」などの反応を示してください。

④ タスクが達成できたかどうかに関心をあてて判定する

このロールプレイトストでは、A1～B2レベルではスピーチスタイルや敬語が使えるかどうかは判定に反映させません。友だちという設定で「です・ます」体でやりとりしてもタスクが達成できれば問題ありません。

ただし、「採用面接」という場面設定のC1では、「面接に合った言葉遣い」という点がタスク達成の条件に含まれています。

⑤時間配分に留意し、判定が確定したら早く自然にロールプレイを終結させる。

限られた時間内にテストを終えるために、確証が得られたらできるだけ早く終わらせます。

C1では、Iの内容説明だけで3分以上続く場合には、話を簡潔にまとめるよう受験者に促し、全10分程度でII、IIIを引き出すようにします。受験者が話しきれなかった場合はタスクが達成できなかったとみなします。

⑥受験者に立場・テーマを選ばせる (B2、C1のみ)

B2では、学習者がその立場で意見と根拠を述べられるかを探る必要があるため、テストはロールプレイ開始前に受験者の立場を確認します。

【B2の例】

T: どちらの考えに賛成しますか。・・・わかりました。
その考えを変えずに話してください。では始めましょう。

C1では、受験者がロールカードを読み終わったら、何について話すかを考えるために30秒与えてください。この間、受験者にはメモはとらせないでください。

⑦「会話の進め方」にそってロールプレイを進める (C1のみ)

C1は、受験者が話題を選んで話すため、事前にやりとりの内容を想定できません。テストの負担が軽くなるように、ガイドラインの「会話の進め方」に沿ってロールプレイを進めてください。「会話の進め方」は「タスク達成の手がかりとして引き出す内容I～III」を上手に引き出せるように設定してあります。

⑧ロールカード①から始める (C1のみ)

C1では、受験者が広く「社会問題」の中から話題を選ぶように、ロールカード①から開始してください。2回目にロールプレイをする場合、1回目の話題と重ならないようにテストが②～④から選びますが、適当なものがない場合は、受験者や教育現場に応じて作成してください (⑤か⑥)。その際、広く社会的な視点をもって語る必要のある話題を設定してください。

2.4 判定の実例 はんてい じつれい

このテストでは、各レベルのロールプレイで次の能力を測ります¹。

表 4 各レベルで測定する能力 ひょう かく レベルで 測定する 能力

C1	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 <small>しゃかいな 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</small>
B2	意見とその根拠を言える <small>いけん と その 根拠を 言える</small>
B1	身近な話題で説明ができる <small>みぢか な 話題で 説明が できる</small>
A2	日常生活に必要な基本的やりとりができる <small>にちじようせいかつ ひつよう きほんてき やりとりが できる</small>
A1	ごく簡単な応答ができる <small>ごく かんたん おうたう が できる</small>

A2、B1、B2、C1のロールプレイの実例を見ながら判定の仕方を確認しましょう。

2.4.1 A2レベル

【1】このレベルで測定する能力・ロールプレイの例 このレベルで 測定する 能力・ロールプレイの 例

A2レベルで測定する能力は次のとおりです。

A2	日常生活に必要な基本的やりとりができる <small>にちじようせいかつ ひつよう きほんてき やりとりが できる</small>
----	---

ガイドラインにあるA2レベルのロールプレイ例を取上げます。

<ロールプレイ例1>

<A2ロールカード>

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。

<ロールプレイ例2>

<A2ロールカード>

あなたは仕事で日本に来て、明日帰国します。急に具合が悪くなったので病院に来ました。医師の
質問に答えてください。

【2】判定の手がかり はんてい て

ガイドラインに示したタスク達成の手がかりとして引き出す内容を判定の手がかりとします。また、
判定の指標を参考に、タスクの達成度(◎○△×)を判定します。

1 3章で詳しく説明します。

< A2 のタスク達成の手がかりとして引き出す内容 >

< ロールプレイ例 1 >

- ◆何を探しているか、どんな色がいいかなど、店員に伝えることができるか。
- ◆できた場合、「その色はないが一週間後に入る」などと言われて、自分の意志を伝えられるか。

< ロールプレイ例 2 >

- ◆どんな症状か、いつからかなど、医者に伝えることができるか。
- ◆「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。

< A2 の判定の指標 >

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。

[3] やりとりと判定の実例

< ロールプレイ例 1 >



T: テスター、S: 受験者

発話例	判定の根拠
<p>T: いらっしやいませ。</p> <p>S: えー、すみません。私はこの服が、あー、好きです。色が好きです。でも、サイズはちょっと大きいです。もっと小さいのサイズがありますか。①</p> <p>T: 小さいサイズ。ちょっと探してきますね。すみません、このサイズはもうね、えーとこれで終わりなんです。A</p> <p>S: あー、これだけです。</p> <p>T: こっちの色だったらありますけど。このサイズ。B</p> <p>S: でも。この色が好きですから、<あ、そうですか> あー、残念ね。②</p> <p>T: はい、わかりました。すみません。</p> <p>S: じゃあ、また来ます。</p> <p>T: えっと、あと一週間ぐらいしたら、あのう。</p> <p>S: 一週間？ありますか？</p> <p>じゃあ、来週またここに来ます。③</p> <p>T: わかりました。ありがとうございます。</p>	<p>① 欲しい物を伝えて相談できる = 苦勞なく簡単な言葉で応じ、タスクが達成できる</p> <p>② 簡単な感想を自分から言うことができる</p> <p>③ 簡単な情報を自分から話すことができる</p>

このロールプレイの場合、自分に合うサイズがないことをお店の人に相談できたかどうかで、タスクが達成できたかどうか判断します。この例では、①の発話により、達成したと判断できます。

更に、何とか達成 (○) か、十分に達成 (◎) かを判断するために、テストは[A]、[B]で「この色で他のサイズは無い。別の色だったらある」と働きかけます。それに対し、受験者は②③のように簡単な自分の見解を付け加えています。判定の指標に照らし、最終的にこの受験者は◎と判定します。

<ロールプレイ例2>



T: テスター、S: 受験者

発話例	判定の根拠
<p>T: どうしましたか。 S: あのう、おなかが痛いです。① T: あ、そうですか、いつからですか。 S: あー、昨日、夕べ。② T: あ、そうですか、何を食べましたか。 S: あー、私は、友達、と、一緒にバーベキューを食べます。バーベキューはおいしい。でも、でも、肉は焼け、焼けていないよ。③ T: あー、そうですか。 S: それから、おなかが痛いです。④ T: あ、そうですか。朝ご飯は、食べましたか。 S: んー、朝ごはん、少し食べます。⑤ T: そうですか。あのう、今日の夜熱がでるかもしれませんから、明日はゆっくり休んでください。仕事もしないでください。[A] S: 仕事しない。あ、はい、分かりました。⑥ T: はい。じゃあ、薬を出しますね。 S: はい。 T: マスクもしてください。 S: はい、ありがとう。 T: はい。</p>	<p>①～⑤聞かれたことに簡単に答えて必要な情報を伝えられる =タスクが達成できる</p> <p>テストの[A]「明日は仕事を休むように」という働きかけに対して、⑥は事情説明はしない</p>

このロールプレイの場合、病院で、どこがどのくらい痛いかなどの簡単に質問に対して、短い簡単な言葉で答えられるかどうかで、タスクが達成できたかどうか判断します。この例では、①～⑤の発話により、達成できたと判断できます。

何とか達成 (○) か、十分に達成 (◎) かを判断するために、テストは[A]で「明日は仕事を休んでください」と働きかけます。しかし、それに対して受験者は⑥のようにやりとりを終了しており、「明日帰国する」などの事情説明をしませんでした。この受験者は自分から話を進めることはできないものの基本的な情報のやりとりがなんとかできる、つまり○のレベルだと判定します。

実践編

2.4.2 B1レベル

[1] このレベルで測定する能力・ロールプレイの例

B1レベルの測定能力は次のとおりです。

B1	身近な話題で説明ができる
----	--------------

ガイドラインにあるB1レベルのロールプレイの例を取上げます。

<例>

<B1ロールカード>

日本人の友だちに、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、友だちに詳しく説明してください。

[2] 判定の手がかり

ガイドラインに示したタスク達成の手がかりとして引き出す内容を判定の手がかりとします。また、判定の指標を参考に、タスクの達成度(◎○△×)を判定します。

< B1 のタスク達成の手がかりとして引き出す内容 >

- ◆ どのような料理かを説明できるか。味、材料、作り方など、料理に関する叙述、描写、手順など。
- ◆ なぜ有名か、他の国の料理と何が違うのか、など付加的な情報について説明ができるか。

< B1 の判定の指標 >

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分かる。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。

【3】やりとりと判定の実例 はんでい じつれい

<ロールプレイ例1>



T: テスター、S: 受験者 じゆけんしゃ

発話例 <small>はつわれい</small>	判定の根拠 <small>はんでい こんきよ</small>
<p>S: <…略…>特に有名なのは、タラトゥール。 T: タラトゥール。 S: という、ヨーグルトで作られたスープです。 T: へえ、どんな、料理ですか。 S: えー、食べたことないんですか。 T: ないんです。 S: そうですね、まあ、タラトゥールというのは、やはり、まあ夏、夏のときによく食べている料理ですが。まあ、冷たいスープで、あの、ヨーグルトときゅうり、と、まあ好きな調味料で、つく、つくります。 ① T: へえ、見たことがないので、ちょっと想像がつかないんですけど、どんなものですか。 S: そうですね。まあ日本では、飲むヨーグルトとかはあるんですけども、甘いものですね。でブルガリアの場合は、ヨーグルトは甘いものとして食べてるだけでなく、よくスープに作ったり、あのう、まあちょっと、お水と塩で、まあ飲んだりすることが多いんですが、あのう今、あのう、まあよく作られているのは、先ほども、あの言ったタラトゥールというスープで、あのう、夏の時とはとてもさっぱりした味です。② T: 冷たくして。 S: そうですね。で作り方としては、あのう、まあ、まずはきゅうりを、まあできるだけ小さく切って、んー、そして、あのうヨーグルトに、少しだけオリーブオイルとかを入れて、で、あとは、あのう、お水、を入れるんですけども、それも好みによります。もし、あのう、もうちょっと水っぽいの、いいようでしたら、まあ水を多めに、入れるんですけども、私の家族では、まあやはり、もうちょっと濃い味が、いいと、まあ父が思っているんで、いつも、もうちょっと、水は少なめに入れてます。③ T: それ、全部混ぜるんですか。 S: はい、全部入れて混ぜるんです。で、あのう、まあ父がよくやっているのは、あのう、全部混ぜたら、上にちょっとディル④ T: ギル。 S: ディル。 T: ディルってなんですか。 S: ディルは調味料。ハーブなんです、ブルガリアではよく使われています。で、あのう、ディルとくるみ、をちょっとだけ入れると、まあ味が結構おいしくなると思います。⑤<略></p>	<p>①料理の名前と、食べ方、材料を伝えられる ②日本と自国での食べ方の違い、味の説明が聞き手に充分伝わる ③④作り方、食べ方が詳しく説明できる。長く話し続けられる ⑤付加情報の説明ができる</p>

実践編 じっせんへん

例1では、タラトゥールという料理の特徴、材料、食べ方を詳しく説明(①②)しています。作り方についても、詳しく説明(③④)することができます。また、ディルという調味料を加えるとさらにおいしくなる情報も付け加えて説明しています。テスターからの質問には、別の言葉で言い換えて、分かりやすく簡潔に対応しています(④⑤)。以上のことから、「友だちに詳しく説明する」というタスクは十分に達成しているとみなし、◎と判定します。

<ロールプレイ例2>



T: テスター、S: 受験者

発話例	判定の根拠
<p>T: 有名な料理って何ですか。</p> <p>S: 私の国で有名な料理は、肉まんじゅう。①</p> <p>T: あー、肉まんじゅうですか。いいですね。あの、どうやって作るか、教えてもらえますか。</p> <p>S: はい。どうやって。肉まんじゅう、使い方は、ぎょうざが同じ。はい。んー、まんじゅうは大きい。餃子は、小さい。はい。使い、方、あ、同じ。②</p> <p>T: どうやって作りますか。まず、最初に、どんな材料を。</p> <p>S: あ、あ、調味料。いろいろ、あ、あ、しょうゆは、野菜、野菜。③</p> <p>T: 野菜は、どんな野菜がいいですか。</p> <p>S: どんな野菜。んー。んー。どんな野菜。トマト。④</p> <p>T: トマト</p> <p>S: ああ。トマトいいです。あ、私、トマト、食べます。</p> <p>T: そうですか。トマト</p> <p>S: トマト、きります。あ、トマト切りますは、少し、少し、んー、細い。あー、たくさん。⑤</p> <p>T: 細くきりますか。A</p> <p>S: はい。うん。これ。形はこれ、えー、肉は野菜は、あー、入れます。そして、んー。⑥</p> <p>T: どこに入れますか。肉や野菜をどこに入れるんですか。B</p> <p>S: あー。</p> <p>T: なべ。C</p> <p>S: はい。んー、います、たくさん材料は、入ります。入れます。</p> <p>T: なべに入れますか。はい。そして、</p> <p>S: そして、んん。</p> <p>T: あ、なべはふたをしますか。D</p> <p>S: ン、はい。ん。あー、さいほうは、あん、このぶつは、あー、なべを、入れます。はい、水が入ります。⑦</p> <p>T: その上から水を入れるんですね。E</p> <p>S: はい。そして、え、たぶん、ん、30分ぐらい、いいですよ。</p> <p>T: 焼きますか。F</p> <p>S: 焼きます。</p> <p>T: 30分ぐらい。</p> <p>S: はい。</p> <p>T: あ、そうですか。</p>	<p>①料理の名前が伝えられる</p> <p>②餃子と同じことや大きさの説明ができる</p> <p>③④材料の名前は挙げられる</p> <p>⑤部分的な説明は伝わる</p> <p>⑥形や、肉と野菜をどこに入れるか等の詳しい説明ができない</p> <p>A B C D E F</p> <p>意味の通りづらいところをテスターが確認すれば、話し続けられる</p> <p>⑦説明を続けるが、詳しい作り方は伝えられない</p>

例2では、肉まんじゅうについて、「餃子と同じ作り方」「調味料、トマト、肉などの材料」などは、何とか簡単に伝えられます(②~④)が、作り方の詳しい説明ができません(⑦)。積極的に話し続けようとはしていますが、言い換えや詳しい説明ができないため、テスターからの質問(A~F)で答える形でやりとりが進んでいきます。以上のことから△と判定します。

なおテスターは、A～Fの質問をするのを少し待つなど、働きかけをひかえれば、△の証拠をよりはっきりと引き出すことができたでしょう。

<ロールプレイ例3>



T: テスター、S: 受験者

発話例	判定の根拠
<p>S: <…略…> シースー豆腐。① T: 豆腐ですか。 S: シースー豆腐。シースーは、昔中国のきれいな男の人。② T: 男の人。 S: 女の人です。③ T: きれいな女の人のような、豆腐。どうやって作るんですか。A S: えー、豆腐、と、あ、ピータン。あー、一緒に作ります。④ T: へえ。ピータンは買ってくるんですか。家で作るんですか。 S: あー、か、か、買ってます。ぴぴ、ピータンは、ピータンは、あ、すみません。⑤ T: あー、そうですか。ピータンとお豆腐をどうしますか。混ぜますか。 S: 混ぜます。⑥ T: 味は。どんな味ですか。味。辛いですか、甘いですか。 S: あ、辛いじゃない。⑦ T: 辛い。あー、そうですか。どんな時に食べますか。 S: あー。どんな時に、食べます。2月、2月。⑧ T: どうして、2月に食べますか。 S: 新年。あ、友達、家族、家族一緒に食べます。⑨ T: そうなんですか。あのう、日本でも食べられますか。 S: あー、食べられます。自分で作ります。 T: あ、じゃあ、陳さん作れますか。 S: 簡単です。 T: どうやって作りますか。B S: あ、豆腐をかきます。かき⑩ T: 豆腐をかきます。かきます、混ぜますか。豆腐を。C S: いえいえ。 T: あ、切りますか。切ります。D S: 切ります、切ります。豆腐を切ります。次、ピータンを切ります。一緒に、一緒に、作ります。⑪ T: あー、そうですか。じゃあ、時々日本で食べますか。いいですね。</p>	<p>① 名前が伝えられる ②③ 名前の意味、材料が言える ④⑤ 作り方の説明をあきらめる ⑥⑦⑧ テスターからの質問には答えられる ⑨ 正月に家族で食べることが言える C D 伝わりにくい点を確認する質問 ⑩⑪ 説明しきれない</p>

例3では、シースー豆腐について、材料や、味、正月に家族で食べる物だということは伝えられています(①②③、⑥～⑨)が、作り方やどのような料理かは説明できていません(④⑤、⑩⑪)。加えて、テスターからの確認の問かけ(C D)に答えることはできますが、全体としてB1の「自分から積極的に会話に参加するやりとり」の形とは言えず、△と判定します。

実践編

2.4.3 B2レベル

[1] このレベルで測定する能力・ロールプレイの例

B2レベルの測定能力は次のとおりです。

B2	意見とその根拠を言える
----	-------------

ガイドラインにあるB2レベルのロールプレイの例を取上げます。

<例>

< B2ロールカード >

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が、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、自分の意見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。

[2] 判定の手がかり

ガイドラインに示したタスク達成の手がかりとして引き出す内容を判定の手がかりとします。また、判定の指標を参考に、タスクの達成度 (◎○△×) を判定します。

< B2 のタスク達成の手がかりとして引き出す内容 >

- ◆現状に対する考えや、新たな提案など、自分の意見が言えるか。
- ◆その根拠が言えるか。
- ◆テストの意見に対する反論や別の視点からの提案ができるか。

< B2 の判定の指標 >

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ことができる。相手の反論に対して理解を示しながらも自分の解釈を述べたり、積極的に新たな論点を示し筋道立てて意見を述べたり、仮説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ことができる。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、それに対しての反論を試みるが、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、何とか述べられても、その根拠は言えない。

【3】やりとりと判定の実例 ほんてい じつれい

<ロールプレイ例1>



T: テスター、S: 受験者 じゆけんしゃ

発話例 <small>はつわれい</small>	判定の根拠 <small>ほんてい こんきよ</small>
<p>T: 最近新しい教科書、出ましたよね。あれ、どう思う？</p> <p>S: いいと思うんですよ。今までずっと20年間以上◆◆◆◆だけを使っているんですが、古いですね。新しいのほうが現代の日本文化について教えることができるし、あの、いろいろ新しい方法もできるじゃない？①</p> <p>T: あー、そうねえ。でも、それ変えたほうがいいってこと？</p> <p>S: そうそうそう。</p> <p>T: うーん、でもみんな◆◆◆◆に慣れてるんじゃない？[A]</p> <p>S: そうですねえ。みんな慣れているから教えるのは簡単し、準備もです。それは、確かに、うん、いいと思うんですが、新しいことができなくなれば、あの一、いろいろ新しい発展もできないし、あの一、同じことを同じ方法で教えていけば、つまらなくなった教師もいるかもしれない。あと新しく教えてみて、あの教科書はどうか、学生たちの反応はどうか、結果はどうかを一回見てみたらいいと思うよ。世界中みんな新しいこの教科書を使っているから、なんか効果的だと思うんですよ。②</p> <p>T: 確かに新しい方法を試すって大事かなって思うんだけど、でもプリントとかテープとか副教材も◆◆◆◆ではだいたい揃ってるじゃない？また、最初から作るのってすごくたいへんだと思うな。[B]</p> <p>S: そうですねえ。うーん。それはたいへんですねえ。うーん、でもそれは初めの1年間だからそのあとはずっと使えるじゃない？そして、新しい副教科書とかを作るのも楽しいと思うよ。新しい工夫したり、もっと楽しく教えて学んでもらうこともできると思うんですよ。③</p>	<p>①教科書変更の提案を理由と共に述べる</p> <p>②反論[A]への理解を示しながら複数の根拠による主張</p> <p>③反論[B]に対して理解を示しつつ、自分の解釈を述べ意見を補強</p>

実践編 じつせんへん

例1では、新しい教科書を使うという提案を、その理由と共に述べています(①)。テストが、古い教科書はみんな慣れていると反論**[A]**すると、テストの意見への理解を示しながらも、更に理由を述べて、新しい教科書を使うという意見を補強しています(②)。それに対してテストが、**[B]**で別の論点から続けて反論すると、それに対しても、自分の解釈と仮説を述べ、主張を維持しています(③)。このように、主張に説得力を持たせることができているので、◎と判定します。



発話例	判定の根拠
<p>S: <…略…> (ネット上で使える教材で) その教科書の目標は、えーと、日本語の、基本、何という、基本的な文法とか、文型だけでなく、コミュニケーションをよくできるように、えー学べる教科書みたいなんです。その本を使ってみようと思っと思っていますが大丈夫かな。①</p> <p>T: 突然の話だからちょっと私もよくわからないんだけど、だけど情報源、調べたのはインターネットなんでしょ? インターネットの情報って信じてもいいのかな。[A]</p> <p>S: そうですね。でも、その情報は◆◆◆のサイトで見つかった。んー、その人たちは一年中、研究するばかり、と聞きました。ですから信じてます。②</p> <p>T: ああそうか。じゃあ、信じててもよさそうかなあ。でも、私、◆◆◆すごく好きな教科書だし、使い慣れてるからあんまり変えたくないんだけど。[B]</p> <p>S: そうですね。そういう理由もあります、でも、その本を作った時、今の時代と比べていくつか、あのう、変わった何か、場面とか、んー、えっと日常会話、すみません、日常生活にもインターネットが、あー、作って、えー、機能が、あとはあのう、携帯電話の使い方、携帯電話も、その時になかった。今、ほとんどの皆さんはその携帯電話で何でもできます。情報を、んー、探す時、えーと、携帯電話で間に合います。ですから、それを、えー、何と言う、言葉は忘れてしまいましたけれども、それを考えて、新しい教科書を作った、あー、何と言う、作った本みたいです。③<略></p>	<p>①教科書変更の提案</p> <p>②反論[A]への対応・根拠</p> <p>③反論[B]への対応だが根拠が不明確、主張が維持できない</p>

例2では、①で新しい教科書を使うことを提案し、テスターが[A]で「ネット情報だから信じにくい」と反論すると、提案の根拠（見つけたサイトは◆◆◆のもので、研究をよくしている機関だという旨）を述べています(②)。しかし、テスターの、今までの教材を変えたくないという[B]の反論に対しては、③で再び反論を試みっていますが、全体として何が言いたいのか伝わってきません。そのため、「教科書を変えたい」という提案を支える根拠にならず、主張が維持できていません。以上のことから△と判定します。

2.4.4 C1レベル

【1】このレベルで測定する能力・ロールプレイの例

C1レベルの測定能力は次のとおりです。

C1	しゃかいてき わだい あつか <small>りゆうちよう めいかい</small> 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
----	--

ガイドラインにあるC1レベルのロールプレイの例を取上げます。

<例>

<C1ロールカード>

状況A
 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。

課題
 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。

実践編

【2】判定の手がかり

ガイドラインに示したタスク達成の手がかりとして引き出す内容を判定の手がかりとします。また、判定の指標を参考に、タスクの達成度(◎○△×)を判定します。

< C1 のタスク達成の手がかりとして引き出す内容 >

- 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。
- II 問題を解決するための取り組みを、Iで説明したとこ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。
- 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。

< C1 の判定の指標 >

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、常に自然で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。

【3】やりとりと判定の実例

T: テスター、S: 受験者

例1・例2で、「判定の根拠」の欄に示した 引き出す内容 I・II・III は、31ページの< C1 のタスク達成の手がかりとして引き出す内容 >にあたります。

< ロールプレイ例1 >



T: テスター、S: 受験者

発話例	判定の根拠
<p>T: < 略 > 今日、面接の最後です、残りの10分ぐらいで、最後に、あの、◆◆◆の国の社会問題について、質問したいと思っています。今、◆◆◆さんの国の新聞や雑誌、ニュースなどで大きく取り上げられている社会問題にはどのようなものがあるでしょうか。< 略 ></p> <p>S: はい、わかりました。よく言われるのはですね、まあ晩婚化がよく取り上げられてるんですが、えー、例えば伝統的には昔から男性は20代で結婚して、女性もまた20代、まあ少し前にいくと女性が18歳とか17歳、結婚した、あるいはそれよりも年下で結婚したケースもあったんですけども、最近になってですね、男性がほんとに30代に入っても結婚するチャンスがなかなかない、私自身の周りには40歳、45歳、50歳の友達一人いるんですけども、結婚してない、周りにまあ女性も男性もほんとに、30代に入っていて結婚してないというのが多く見られるようになってしまっています。①</p> <p>T: うん、なるほど、では、その晩婚化というものの問題は、社会的にはどのような影響というか問題があるんでしょうか。</p>	<p>①社会的な問題（晩婚化）の具体的な説明ができる</p> <p>= 引き出す内容 I</p>

発話例	判定の根拠
<p>S: そうですね、まあ第2次世界大戦の前には、おそらく先ほど言った私の国の状況と同じようにどこでも結婚がね、まあ20代が一般的だったのですが、今はそうじゃなくなってしまって、この状況が進められるとですね、人口減少につながってしまう恐れがあります。それからまあ、高齢化の問題もまたこう発生してしまうんじゃないかという指摘がよく耳にします。②</p> <p>T: で、まあ晩婚化っていうのは、いろんな影響があるということなんですけど、少し、どうして晩婚化っていうものが起こってきたかという、社会的な背景について少しお話いただけますか。</p> <p>S: そうですね、いろんな要素が絡み合っ、こうなっているかと思うんですが、まあ主な原因として申し上げられるのはですね、やはりその、就職の場が非常に、こう減ってきている、減少しているというのは、あのあるかと思うんですね。人はやはり、あの一、就職できないと、やはりその結婚の相手にされにくくなってしまおうというのがありまして、あと本人もその、やはりその結婚しようという、こう希望がなかなか出てこないというのがあると思うんですね。まあ、その中でですね、どうしてこうなってしまったかということですね、現代化が進められてきて、やはり機械が、あらゆる機械が人間の代わりに、仕事できるようになったというのがあると思うんですね。③</p> <p>T: じゃあ、その晩婚化の問題について、社会として、どのような制度をですね、まあ整備したら、その問題を解決していけるかということについては、どのようにお考えでしょうか。A</p> <p>S: そうですね、あの、社会が整備すべき制度はですね、いろいろあると思うんですが、まあこれ一つは私の国で問題になるのはですね、就職活動の、その開始がですね、もともと就職活動というのがなくてですね、学生が大学を卒業、学士課程、修士課程が終わってから、仕事を自分で探すということが一つの問題で、あの、なかなかやっぱり個人の努力では、仕事を見つけることが難しいと思うんですね。そこで、あの、個人的に思うのは、えー、日本に見習って就職活動の早期開始をいわゆる、その、就活ですね。それまあ、大学、学士課程の3年生あたりになると、それを始めれば、やはりそれぞれの学生が自分の専門に合った、あるいは、その自分の好みにあった仕事を見つけるのではないかと、思うんですね。ただ仕事は、やはりあって、また、その仕事でこの夢中になって多忙で、その、人との出会いが少なくなってしまうという恐れもあるかと思うんですね。そこでやっぱり人が結婚できるような制度を、まあ社会がうまく作成できればいいかと思うんですけども。例えばですね、出会いの場を作ることを考えればいいかと思うんですが、それは、いろんな方法があるかと思うんですけども、まあ結婚相談所というのが一つ。</p>	<p>②晩婚化の社会的な影響の説明 ができる = 引き出す内容 I</p> <p>③晩婚化の社会的背景や要因の説明 ができる = 引き出す内容 I</p>

発話例	判定の根拠
<p>あるいは、まあ信頼できる正式に認められた結婚サイトとかも増やすのも、一つの方法じゃないかと思うんですね、そうするとやはりその、就職のチャンス、あと人と人との出会い、結局、結婚するチャンスをバランスよく考えれば、まあ、こうした社会問題が解決するようになるんじゃないかとは私は個人的には思います。④</p> <p>T: なるほど、まあ晩婚化という問題が解決できたとしても、次は、子育てをどのように支えていくか、という新しい問題が出てくるかとは思うんですが、そのことについては、どのようにお考えでしょうか。B</p> <p>S: おっしゃる通りだと思います。例えば、仕事のチャンスが増えればね、共働きになってしまったりとか、えー仕事で、多忙で、せっかく結婚したにも関わらず、今度、こう子どもが産めなくなってしまう、忙しさで、という問題が出てくると思うんですけども、その中でですね、社会が例えば、その就労支援をきちんとする制度を作ったり、あるいは、まあ、子ども、子育て支援を、えー、まあうまく調整したりするのがいい方法じゃないかと思うんですね。いろんな地域に幼稚園の数を増やしたりすれば、まあ、子育ての問題が解決になるんじゃないかと思うんですね。それと同時に、まあ仕事のない一部の人たちが、例えばその幼稚園の数が増えたとして、そこで例えば、ベビーシッターをしたりとかすれば、また新たな就職口も作られてくるんじゃないかと思えますね。⑤</p> <p>T: はい、えーと、今日はですね、我が社の面接に、えー、来てくださってあの、大変ありがとうございました。< 略 ></p>	<p>④新しい取り組みの提案とその効果の説明ができる = 引き出す内容Ⅱ</p> <p>⑤別の視点からの質問への対応が積極的にできる = 引き出す内容Ⅲ</p>

例1では、①で晩婚化という現象を、過去と比較して具体的に詳しく説明し、②と③で社会に与える影響と背景を説明し、**引き出す内容Ⅰ**について話すことができていると考えられます。Aで**引き出す内容Ⅱ**として新しい取り組みを提案するように求められると、④で分かりやすい具体例を挙げ、理由や効果も流暢に説明しています。Bでは、晩婚化に関連し、子育て支援という新たな点についての見解を求められます。これは**引き出す内容Ⅲ**にあたります。これには⑤で、前に話した就労支援と関連づけながら、保育施設の増設が新たな就職口を生むことになるという見解を述べています。ここでは明快に現状の説明や仮説を述べていると判定できます。発話は全体として流暢で、話の筋立てが良くわかり、相手からの質問やコメントに積極的に対応しています。

この例は「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」何とか対応してやりとることができるので○と判定しました。余裕を持って充分にやりとりができる◎と判定するには、議論を複数の視点から自在に深めたり広げたりできなければなりません。しかし、この例では、例えば③で、晩婚化の背景として社会の「機械化」を挙げていますが、解決すべき制度についての提案④で、この点については触れていないため、相手とのやりとりを通して説得力ある議論を自在に構築するレベルには至っていないと判定します。

<ロールプレイ例2>



T: テスター、S: 受験者 じゆけんしゃ

<p>はつわれい 発話例</p>	<p>ほんてい こんきよ 判定の根拠</p>
<p>T: <略> あなたの国の環境問題について聞かせてください。<略> S: はい、◆◆◆の環境問題についてですが、今、一つの深刻な問題としてごみの問題ですね、あの、やっぱり、人口も増えつつ、また、外国から来た方も、増えているので、あの、その中で、あの、ごみも一人あたりのごみも増えていえるような、問題があります。それで、あの、やっぱり、日本に来てごみ箱はあまりないなっていうふうに思ってるんですけども、それにしても街がきれいだなっていう印象がありました。でも◆◆◆はごみ箱はたくさんあります、あの、どこに行ってもごみ箱があるんですけども、でも、ごみ箱以上にごみが増えている、もうこぼれているような状態になっているんですね、それが、あの何とかしないと、街自体はもう本当に汚くなるかと思えます。①</p> <p>T: なるほどね、まあ、ごみが増えるというのは確かに問題なんですけど、もう少しごみ問題が、ま、どのように社会にとって問題なのか、ちょっと社会的な関係の中でごみ問題について、もう少し詳しく説明していただけますか。</p> <p>S: そうですね、その、ごみを処理するのに、ま、◆◆◆ではたいていごみ処理場があって、そこで燃やしたりするような、ことをやるんですけども、それが燃やすのに、また、あの、ガスが出てしまうんですね。あの、人間にあまりよくないガスが出てしまって、それが、あの◆◆◆にいる人たちが、あの、そのガスを吸い込まなければいけないということになって、あの、また、健康の問題にもつながるというようなことですよ。②</p> <p>T: なるほど、まあ、それに関係した問題が出てくるということですが、そうですか。そしたらじゃあ、それが◆◆◆社会としてですね、ごみ問題を解決していくためにですね、まあ、整備すべき制度についてはどのように考えていますか。A</p> <p>S: そうですね、前にはごみ分別するような、キャンペーンも政府から、あの、そういうようなキャンペーンもあったんですけども、なかなか◆◆◆人からの協力を得ずに、ま、最初は少し良くなったんですけども、でもやっぱり、戻ってしまったんですね、前の状態に。やっぱり、あの、教育が必要かと思えますけど、日本みたいに小さい頃から、ごみ分別ということに対して、なんか、とても、あの、認識度が高いっていうか、そういうようなことなんですけども、でも◆◆◆人の性格かわからないんですが、教育があってもそれが守らないというのがあるんですね。やっぱり、あの、教育だけじゃ◆◆◆の場合には教育だけではちょっと足りないかと思えますが、その辺は政府側が、教育という形ではなくて、法律とか、あの、もうちょっと罰金とか、そういうようなことがあると守る、守ってくれるのではないかなと</p>	<p>①ごみ問題の具体的な内容を説明できる = 引き出す内容 I</p> <p>②ごみ問題が社会に与える影響の説明ができる = 引き出す内容 I</p>

実践編 じっせんへん

発話例	判定の根拠
<p>おも 思います。ごみ分別とか、あの、道にごみを捨てたりすると、あの、 どういうような罰金があるかというような法律を作ると、よくなる のではないかと私は思います。③</p> <p>T: ま、教育だけではちょっとみんな守らない、で、罰金を作ればみんな 守るようになる。</p> <p>S: まあ、◆◆◆人の性格から考えれば。④</p> <p>T: ど、どんな性格ですか、◆◆◆人の性格。B</p> <p>S: でもやっぱり、何か、自由とか、別にそれが法律では、定められて いないから、別に自由じゃないってというようなこと、そういうふう にみんな思ってますので、法律があれば、まあ一応ちゃんと守らな ければならないというような認識ですね。⑤</p> <p>T: あの、そうですね、ごみ問題があると、だからごみを分別したほう がいい、っていうのはわかるんですが、分別をすれば、◆◆◆の今 のごみの問題は、解決するんですか。C</p> <p>S: うんと、分別すればいいっていうよりも、あの、ごみをなくす、減 らすために、それが、あの政府側が、何かを、あの法律とか何かを 作らなければいけないなと私は思うんですが、あの、教育をしてい ても、守らない、あ、守る人は守るんですけども、守らない人は守 らない、っていうようなことですので、まあ分別だけじゃなくて、 何かごみをこう、制限するとかそういうようなことを、ま、できる のではいかなと思うんですが。⑥ <略></p>	<p>③新しい取り組みの提案ができる = 引き出す内容Ⅱ</p> <p>④提案の根拠を挙げる = 引き出す内容Ⅱ</p> <p>⑤根拠の説明をするが、詳細さ、 明快さに欠ける = 引き出す内容Ⅱ</p> <p>⑥罰金のごみの分別ではなく削減 に効果があるという見解を説明 するが、筋道立っていない = 引き出す内容Ⅲ</p>

例2では、①②で自国でのごみ問題の具体的な内容と、社会に与える影響を説明し、引き出す内容Ⅰ
 について話せていると考えられます。Aで引き出す内容Ⅱの、問題解決のために必要な制度の提案
 を求められると、③で政府のキャンペーンや教育では効果が無いことを説明して罰金を提案し、根拠と
 して④で国民性を挙げています。しかし、詳細を問うBの質問に対しては、その説明⑥は明快ではな
 く議論が深まりません。また、Cでテスターが別の視点からの質問をすると⑥で漠然とした見解を述
 べますが、テスターからの問いかけに答えられているとは言えず、引き出す内容Ⅲには対応できませ
 んでした。したがって、この例は、説明はできるものの、全体として話の筋道が明快ではなく、聞き手
 からの助け舟によって内容を補完しているため、△と判定します。

【4】 判定可能なパフォーマンスを引き出すための質問の仕方

「タスク達成の手がかりとして引き出す内容」(p.31) を上手に引き出すための質問の仕方と発話例を挙げました。

1 引き出す内容 I を引き出すための質問の仕方

引き出す内容 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。

【例：その問題の社会的な影響や背景の説明が足りない場合】

テスター (T) : 今、〇〇さんの国の新聞や雑誌、ニュースなどで大きく取り上げられている社会問題には、どのようなものがあるでしょうか。

受験者 (S) : 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。

のように、問題についての説明が漠然としていて、社会的な影響（なぜそれが問題なのか）や背景（何が原因なのか）も分かりにくいことがあります。このような場合は、問題の内容に応じて質問 a か b で確認しましょう。判定の確証が得られない場合には、a、b 両方の質問をします。

質問 a : 社会的な影響について詳しく説明させる

(例)

T: 分別が行われないことがなぜ問題なのか、社会的にどんな影響があるのか、もう少し詳しく説明していただけませんか。

S: 社会的には、ごみの収集・処理コストの上昇、再生可能な資源が有効利用されないことによる経済的な損失などが考えられます。例えば・・・

質問 b : 社会的な背景について詳しく説明させる

(例)

T: どうしてそのようなごみの分別の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。

S: 以前、ごみは自然に分解されるものばかりでした。しかし、技術の発展などに伴ってプラスチックなど自然に分解されない、あるいは人体に有害なごみが大量に出されるようになりました。本来ならその変化に伴って、人々の意識も変わっていくべきだと思われませんが、残念ながら人々の意識は昔のままです。また・・・

実践編

2 **引き出す内容Ⅱ** を引き出すための質問の仕方

引き出す内容Ⅱ：問題を解決するための取り組みを、Iで説明したとこ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。

【例：提案された新しい取り組みがIで説明されたとこと関連づけられていない場合】

T：では、今おっしゃった問題を解決するために、今後社会はどのような制度を整備すべきだと思いますか。またそれがどのような効果をもたらすと思いますか。
S：ごみ問題を解決するには、一人ひとりができるだけごみを出さないように気をつけるべきだと思います。

のように、提案が漠然としていて、それまでの説明との関連が分かりにくいときには、質問cで確認しましょう。受験者がIで説明した内容が多岐にわたる場合、その中の一つでも関連づけて説明ができるかを見ます。

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)

T：今、提案して下さった解決策は、先ほど説明して下さった問題の社会的な背景と、どのような関係がありますか。
S：人口増加とごみに対する意識改革がなされないことが、ごみが増える根本的な原因なんじゃないかと思えます。多くの人がごみの分別の重要性を意識していないので、分別されない大量のごみが町中にあふれています。このような問題を抱える中で、政府がごみの分別に対する意識を高めていくキャンペーンを実施したり、学校でごみの分別やごみ減量についての教育を行ったり、企業に対する指導を強化する必要があると思えます。

3 **引き出す内容Ⅲ** を引き出すための質問の仕方

引き出す内容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。

このパートでは、テスターがさらに掘り下げた質問や、別の視点からの質問を行い、受験者がそれに積極的に対応できるかを見ます。

②の質問cの例に挙げたSの発話に続く質問例を下に示します。

質問例①：提案に対する具体的な方策を問う

(「企業に対する指導の強化」に注目した発話例)

T：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、具体的にはどういことでしょうか。

S：まず、はじめの段階としては政府がリサイクル業者などに補助金を出して支援することが重要だと思います。リサイクル業をひとつの産業として発展させていくことができれば、循環型社会への転換の後押しとなるのではないかと思います。


質問例②：別の視点からの見解を求める

(「ごみに対する意識改革」、「企業に対する指導の強化」とは異なる視点からの発話例)

T：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。

S：確かに、循環型社会に転換できたとしても、その一方で資源の大量消費が続けられているのだとしたら問題だと思います。再生可能エネルギーの活用など、考えていかなければならないことはたくさんあるでしょう。このように考えると、・・・

この他にも、Ⅱで出された提案にテスターが反論し、それに対する意見を受験者に述べさせたり、そこまで話してきたテーマに関連した、他の話題について説明や意見を求めたりする、などの方法があるでしょう。



3章の内容

テストの進め方を変えるには？

ロールプレイの話題を変えるには？

新しいロールプレイを自分で作るには？

このテストは、教師が教育現場や学習者（受験者）に合わせて、テストの進め方や内容（ロールプレイの話題）を変えられるようになっています。この章では、まずテストの進め方を変える方法を、次にロールプレイの話題を変える方法を解説します。最後に、新しいロールプレイを作る時の参考にしていただくために、このテストをどのように作ったかを解説します。

3.1 テストの進め方を変える

1章で紹介したように、このテストは、受験者のレベルを事前に予測できれば、図2のように、レベルに一番近いレベルのロールプレイから開始し、「できたか/できなかったか」により、その上か下のレベルのロールプレイに進む、という手順で進めます。

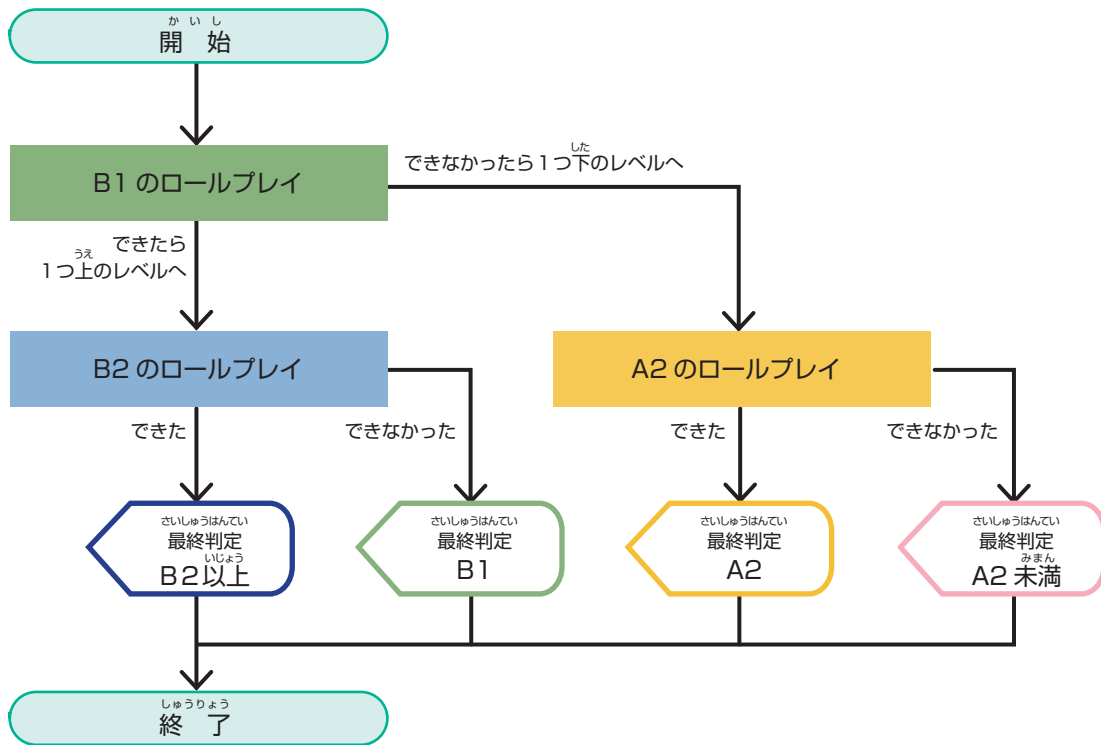


図2 受験者のレベルが予測できる場合

一方、受験者のレベルが事前に予測できなかったり、まったくの初心者が多いと予測されたりする場合には、A1から順番に、レベルを上げていくという進め方ができます（図3）。

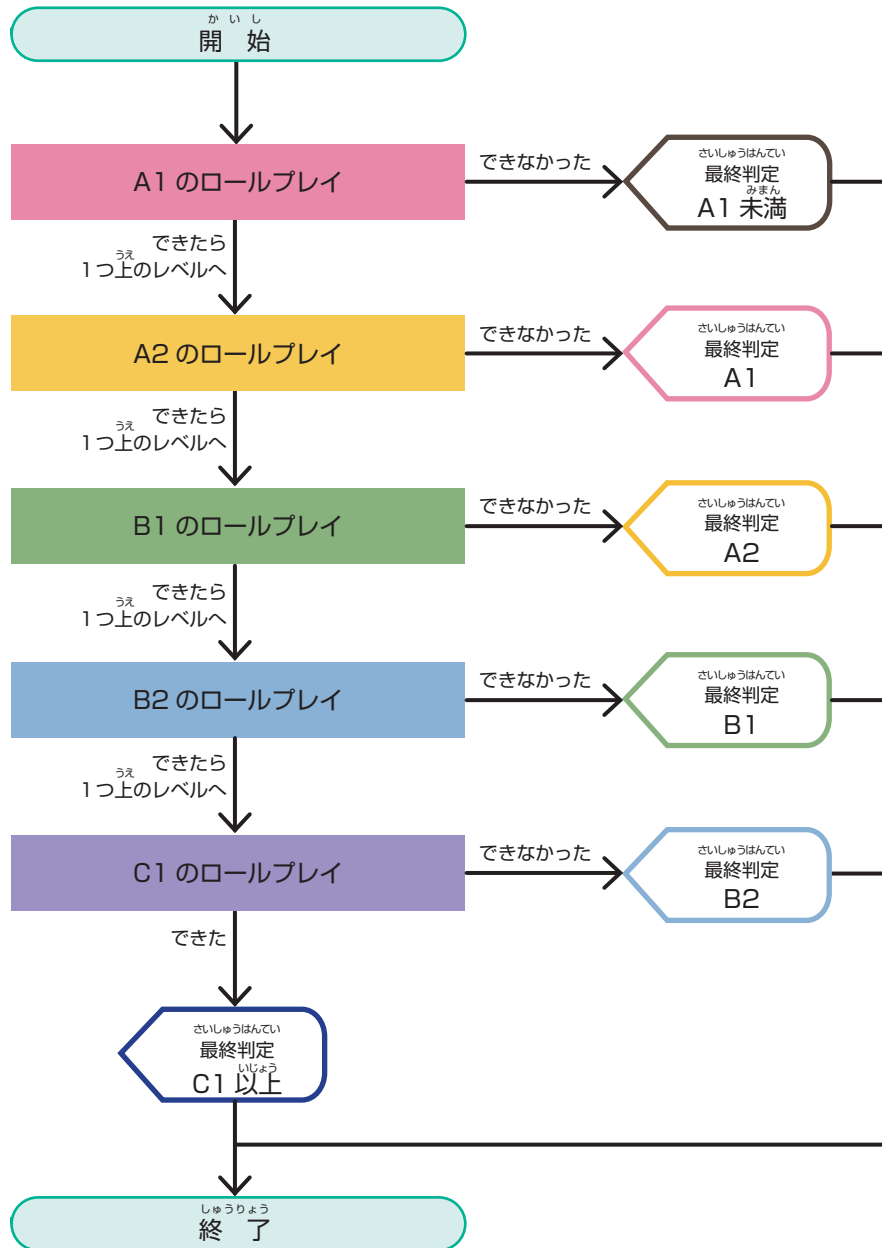


図3 受験者のレベルが予測できない場合

また、受験者が特定のレベルに達しているかどうかをチェックする場合や、授業で学んだことができるようになったかどうかを測るアチーブメントテストに利用するには、1つのレベルのロールプレイだけを実施し、達成できたかできなかったかを測る方法もあります（図4）。

このように、テストを実施する現場の状況に合わせて、テストの進め方を変えることができます。

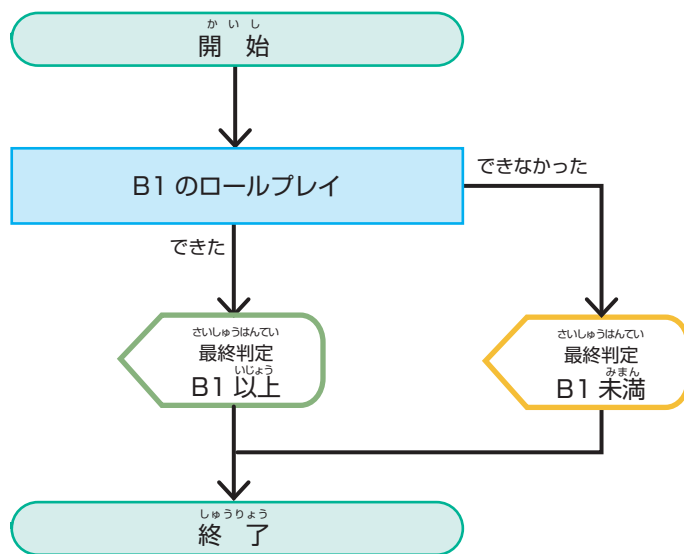


図4 特定のレベルに達しているかどうかをチェックする場合

3.2 ロールプレイの話題を変える

ロールプレイの話題は、教育現場や学習者（受験者）の興味や関心に合わせて変えることができます。その手順をB1を例に紹介します。資料編のB1のガイドラインを見ながら確認してください。



私の学生は、料理に興味がないなあ。どんな話題なら、詳しい情報のやりとりをするかな。

ステップ1 もとのロールプレイを確認する

もとのロールプレイの話題と、そのレベルで測定する能力（できるかどうか測ること）を確認します。つまり、どのような話題で何を測ろうとするロールプレイなのかを確認します。

<もとのロールプレイ例>

<B1ロールカード>

日本人の友だちに、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、友だちに詳しく説明してください。

<測定する能力>

B1	身近な話題で説明ができる
----	--------------

この例の場合、「料理についての説明ができる」かどうかを測るものであることが確認できます。

ステップ2 話題を変えてロールプレイ案を作る

「料理」に関心がなかったり、その話題を扱うことが適切ではなかったりする学習者（受験者）の場合、どのような話題で説明を行うことがその学習者（受験者）に合っているのかを考えます。例えば「その土地でお勧めのお土産」「人気があるスポーツ」などに関心があれば、それについて説明をするロールプレイに変えます。この時B1レベルの話題として適切かどうかを確認するために、CEFR Can-do「口頭でのやりとり全般」のB1の記述（p.5）も見ておきます。「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（例えば、家族、趣味、仕事、旅行、時事問題）」がB1レベルで扱うことが適切であるとわかります。

話題を「お土産」に変えたロールプレイ案を挙げます。

<ロールプレイ案>

<B1ロールカード>
 あなたの国に来た日本人の友だちが、お土産を買いたいと言っています。あなたのお勧めのお土産を紹介し、どんな物か、なぜそれがいいのかなど、詳しく説明してください。

ステップ3 ロールプレイ案を検討し、判定のための資料を作成する

ロールプレイ案が完成したら、もとのロールプレイを参考にしながら、タスク達成の手がかりとして引き出す内容と想定会話を作成します。タスク達成の手がかりとして引き出す内容は、ロールプレイが「達成できた」と判定する根拠になるものです。想定会話は、「達成できた」例としてできるだけ自然な会話に近づけたものを考えます。作成したロールカード・タスク達成の手がかりとして引き出す内容・想定会話が次の【検討ポイント】を満たすことが確認できたら、ガイドライン（巻末の資料編参照）にまとめます。ポイントを満たさない場合は、ステップ1～2に戻って検討し直します。

【ロールプレイ案の検討ポイント】

- そのレベルで測定する能力が測れるか。
- 新しい話題と、新しい想定会話は、レベル特徴（CEFR Can-do「口頭でのやりとり全般」の記述 p.5）に合っているか。
- タスク達成の手がかりとして引き出す内容・想定会話は、そのロールプレイ案で引き出せるか。
- 判定の指標を使って判定ができるか。

応用編

<もとのガイドライン>

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)
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、～で、それで、～で、～で、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、新橋に★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。

判定の指標

話題で説明ができる	身近な話題で説明できない
○	△
説明したことが相手に伝わらなかつた。積極的に参加できず、相手から話しかけられても、話しかけることができない。別の表現で説明ができる。	説明したことが聞き手にほぼ伝わらない。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。

B1

©国際交流基金

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、学習者の発言を待つ。
- 会話はテスターが開始し、終了する。
- 学習者の発言が不明瞭だったり、意味が通らない時は、学習者に別々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、です・ます体でも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。

あたらしいガイドライン> を書き変え

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
あなたの国に来た日本人の友だちが、お土産を買いたいと言っています。あなたのお勧めのお土産を紹介し、どんな物か、なぜそれがいいのかなど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"/> お勧めのお土産は何か。 <input type="checkbox"/> 説明ができるか: どんなお土産か、どこで買えるか、など <input type="checkbox"/> 付加情報についての説明ができるか: なぜお勧めか、他のお土産と何が違うのか、など	T: Sさんの国では、どんなお土産がおすすめですか? 外国人が買って帰るといいお土産ってありますか? S: そうですね、食べ物だったらフルーツのジャムがいいですよ。 T: ジャム? どうしてジャムがおすすめなんですか? S: 他の国にない(ような)珍しいフルーツのジャムがあります。黒スグリとか、栗とか、外国の方にもおいしく食べてもらえると嬉しいです。 T: どんなところで買えますか? S: 市場やデパートなど、どこでも買えます。空港にもありますけど、ちょっと高いですから、街の中のお店で買ったほうがいいです。 T: へえ、買ってみます。どうもありがとう。

最終ステップ さいしゅう あん しこう かんせい を しんこう して かんせい する

ロールプレイ案がテストとして機能するかどうかを確かめるために、実際に自分で使ってロールプレイトストをすることに加え、誰か他の人にやってもらうことが大切です。この時、協力してくれる学習者がいれば実際にロールプレイを行いますが、いない時は教師同士で行ってみます。想定したような会話ができること、引き出したい内容を引き出すことができること、判定の指標を使って判定ができることが確かめられたら、新しいロールプレイは完成です。

3.3 あたら つく 新しい ロールプレイ を作る

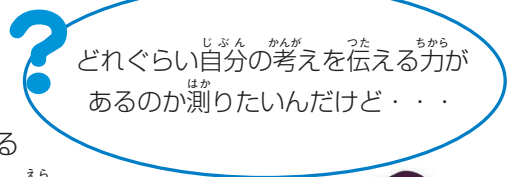
現場によっては、ロールプレイの話題だけでなく、活動自体を変えて、新しいロールプレイを作りたい場合があるでしょう。例えば、このテストではB1のロールプレイで「身近な話題で説明ができるかどうか」を測りますが、「上手に質問をして情報を得ることができるか」「自分の考えやコメントを伝えることができるか」などを測るロールプレイを作る場合です。

新しいロールプレイを作る場合の参考にしていただくために、このテストがどのような手順と方法で作られたかを説明します。

このテストは次のような手順で作成しています。

- ステップ1 レベルの特徴をCEFRの記述で確認する
- ステップ2 ロールカードのもとにするJF Can-doを選ぶ¹
- ステップ3 ロールカードを作成する
- 最終ステップ ガイドラインを作成する

ここでは、各ステップに分けてこのテストの作成の方法を解説します。



ステップ1 とくちよう きじゆつ かくにん レベル 特徴 を CEFR の 記述 で かんせい する

まず、測りたいレベルの特徴を把握します。そのために、該当するレベルのCEFR Can-do「口頭でのやりとり全般」を確認します (p.5)。

B1の記述です。

単純な形だが幅広く言葉を使え、旅行中に遭遇する可能性のあるほとんどの状況に対処できる。身近な話題の会話に準備なしでも加わることができる。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 (例えば、家族、趣味、仕事、旅行、時事問題) 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。

この記述から、B1は「身近で日常的な話題」で「意見や情報をやりとりできる」レベルであることが確認できます。

1 C1は、ロールカードとJF Can-doを同時に作成しました。

ステップ2 ロールカードのもとにするJF Can-doを選ぶ

ロールプレイで扱う言語活動を決めるために、該当するレベルのJF Can-doを選びます。CEFR Can-doがどの言語にも応用できる一般的な記述になっているのに対して、JF Can-doは、日本語を使ってどのような場面・トピックで、どのような熟達のレベルで、どのような言語活動をするのが具体的に書かれています。JF Can-doで示された言語活動が達成できれば、CEFRが設定しているそのレベルに達していると考えられます。

口頭でのやりとりに関するCan-doには様々な種類²があります。「みんなのCan-doサイト」(<https://www.jfstandard.jp/standard/cando/>)を使って複数のJF Can-doを検索し、それらを見比べながらロールプレイテストに向いているものを選びます。次のようなポイントを満たすかどうかチェックするといいでしょう。

【ロールカードのもとにするJF Can-doを選ぶポイント】



- そのCan-doを使ったロールプレイをした時に、レベルの特徴を引き出しやすい
- そのCan-doを使ったロールプレイの設定が学習者（受験者）に理解しやすい
- ロールプレイの内容が学習者（受験者）の興味・知識・文化に大きく左右されない
- 達成できたかどうかを判定しやすい

2 JFスタンダードは言語活動の種別をカテゴリーと呼び、カテゴリーごとに様々なCan-doを提供しています。

このテストで採用したJF Can-doは表5の通りです。

表5 ロールプレイ作成のために採用したJF Can-do

C1	<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。</p> <p><インタビューする/受ける></p>
B2	<p>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するとき、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。</p> <p><インフォーマルな場面でやりとりする></p>
B1	<p>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。<情報交換する></p>
	<p>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。<情報交換する></p>
A2	<p>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。<情報交換する></p>
	<p>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。</p> <p><インフォーマルな場面でやりとりをする></p>
	<p>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。</p> <p><店や公共機関でやりとりをする></p>
A1	<p>ときどきく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。<インタビューする/受ける></p>
	<p>八百屋や市場などで買い物をするとき、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></p>
	<p>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></p>
	<p>重いものの移動など人の助けが必要なとき、「助けて下さい」「手伝って下さい」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></p>

選んだJF Can-doとCEFR Can-doの記述をもとに、ロールプレイで測定する能力をレベル別に定めます。このテストでは表6のように設定しました。

表6 レベル別 ロールプレイで測定する能力

C1	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
B2	意見とその根拠を言える
B1	身近な話題で説明ができる
A2	日常生活に必要な基本的やりとりができる
A1	ごく簡単な応答ができる

ステップ3 ロールカードを作成する

選んだJF Can-doをもとにしたロールプレイでは、②で定めた「測定する能力」を測る必要があります。ロールカードには「どのような役割で」「どのような状況で」「何をすればいいのか」という具体的な指示を分かりやすく書くようにします。必要であれば話題も書き変えます。³

<もとにした JF Can-do >

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。<情報交換する>

<測定する能力>

B1	身近な話題で説明ができる
----	--------------

<作成したロールカード例>

<B1ロールカード>

日本人の友だちに、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、友だちに詳しく説明してください。

3 「3.2 ロールプレイの話題を変える」のステップ2を参照してください。(p. 43)

最終ステップ ガイドラインを作成する

テストの準備と実施、そして判定に利用できる、テスト用の資料を作成します。テストの信頼性を高める、つまり誰が行っても同じ判定が得られるようにするために、次のような資料が必要です。

◇**タスク達成の手がかりとして引き出す内容**：ロールプレイが「達成できた」と判断するために、やりとりの中でどのような内容が話される必要があるのかを示したもの。

◇**想定会話**：やりとりの流れや「達成できた」場合の発話をイメージするためのもの。

◇**判定の指標**：ロールプレイが「達成できたか、できなかったか」を判定する時の参考にするもの。各レベルで測定する能力（B1なら「身近な話題で説明ができる」かどうか）を◎○△×の4段階で判定できるように作成します。

◇**テスター行動**：テスターがロールプレイをする時に注意すること。

資料の作成は次のような順序で行います。

まず**タスク達成の手がかりとして引き出す内容と想定会話**を作成します。それを利用して複数のテスターが学習者の協力を得てロールプレイトストを試行し、判定を出します。またロールプレイ中の学習者とのやりとりを録音します。試行が終わったら、ロールプレイの実施と判定に関して困った点や迷った点などをテスターから聞き取り、問題点を整理します。そして録音データも参考にしながら**テスター行動の注意点**を作成します。必要であれば、**ロールカードの書き方やタスク達成の手がかりとして引き出す内容・想定会話**も加筆修正します。

また、**判定の指標**を作成するために、複数のテスターで同じ受験者の発話（録音）を聞いて4段階（◎○△×）で判定します。そして全員の判定が一致した発話を観察し、◎○△×それぞれの発話の特徴を明らかにします。それを**判定の指標**としてまとめます。この**判定の指標**を使って、さらに試用を行い、本当に「達成できた」（◎○）「達成できなかった」（△×）を判断する参考になるか、記述の仕方に問題は無いかなど検討を重ねます。このような作業を繰り返すことによって、資料を完成させます。

このテストで提供する資料は、巻末の資料編のガイドラインに載っています。見方は、次のページの「ガイドラインの見方」をご覧ください。

ガイドラインの見方

そのレベルでできる「やりとり」の内容が記述されています。ロールプレイでは、ここに記述された能力を備えているかどうかを測ります。テストの前に、まずこの欄を見て、レベルイメージを固めてください。

テスター用ガイドライン

簡単な方法で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。簡単な質疑応答はできる。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「白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)
あなたは日本の八百屋で買い物しています。店の人に、買いたい野菜や果物の名前、数を言ってください。	八百屋や市場などで買い物をするとき、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: いらっしやいませ。 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。
あなたは車で、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、「おなか痛い」「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。 <情報提供する>	<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か」などは不要。「なかが痛いです」「気持ちが悪いです」など短い言葉	T: どうしたんですか? S: 気持ちが悪いです。 T: お腹が痛いですか? S: はい。 T: 大丈夫ですか?一緒に病院に行きましょう。
ロールプレイの話題・役割・課題が書かれています。テストの前に全体を見ておき、学習者に合わせて選ぶようにしておきます。	ロールプレイのもとになったJF Can-doです。そのタスクで測りたい能力はどのようなものが確認できます。	<input type="checkbox"/> 「助けてください」「手伝ってください」などの用件を伝えようとする <input type="checkbox"/> お礼 ロールプレイが達成できたかどうかを判断するために、やりとりの中でテスターが引き出す必要がある内容を示しています。	T: ここにあるものは「達成できる」と判定する例です。このとおりに進むという意味ではなく、やりとりの流れ、教師の質問、予想される学習者の発話などをイメージするためのものです。

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、音読に答えられる	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が言うか、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

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。

A1

◎○△×の4段階の判定をする手がかりとなる特徴が記述されています。

©国際交流基金

テスターがロールプレイをする時に、注意することが書いてあります。

本テストの開発過程で参考にした文献

- 伊東祐郎 (2008) 『日本語教師のためのテスト作成マニュアル』 アルク
- 投野由紀夫 (2013) 『英語到達度指標CEFR-Jガイドブック』 大修館書店
- 根岸雅史 (2007) 『コミュニケーションテストングへの挑戦』 三省堂
- 文化審議会国語分科会(2012) 『「生活者としての外国人」に対する日本語教育における日本語能力評価について』
- 牧野成一、鎌田修、山内博之、齋藤真理子、荻原稚佳子、伊藤とく美、池崎美代子、中島和子 (2001) 『ACTFL-OPI入門—日本語学習者の「話す力」を客観的に測る—』 アルク
- 牧野成一監修、日本語OPI研究会翻訳プロジェクトチーム訳(1999) 『日本語改訂版ACTFL-OPI試験官養成マニュアル (1999年改訂版)』 アルク
- 村上京子、北村祐人、入江友理 (2011) 『とよた日本語能力判定 対象者判定の手引き』
- 山内博之編、橋本直幸他著 (2013) 『実践日本語教育スタンダード』 ひつじ書房

Council of Europe (2001) *Common European Framework of Reference for Languages:*

Learning, teaching, assessment. Cambridge: Cambridge University Press. (吉島茂・大橋理枝 訳、編 (2014) 『外国語の学習、教授、評価のためのヨーロッパ共通参照枠 追補版 (第3版)』 朝日出版社)

Sybille Bolton, Manuela Glaboniat, Helga Lorenz, Michaela Perlmann-Balme, Stefanie Steiner (2008) *MÜNDLICH: Mündliche Produktion und Interaktion Deutsch: Illustration der Niveaustufen des Gemeinsamen europäischen Referenzrahmens.* Langenscheidt KG.

本テスト作成にかかわる研究

- 磯村一弘、三矢真由美 (2011) 「JF日本語教育スタンダード「みんなの「Can-do」サイト」を用いたレベルチェックテストの作成」『ヨーロッパ日本語教育』(16) 171-175.
- 磯村一弘、長坂水晶、押尾和美、篠原亜紀 (2014) 「JF日本語教育スタンダードに準拠したA2~B2レベルの口頭テストの開発—ロールプレイで測る「やりとり」の課題遂行能力—」『ヨーロッパ日本語教育』(18) 157-162.
- 長坂水晶、押尾和美 (2013) 「JF日本語教育スタンダードに準拠した口頭テスト—課題遂行能力測定のためのロールプレイタスクと評価指標の作成—」『言語文化と日本語教育』46号 70-73. お茶の水女子大学日本語文化学研究会
- 関崎友愛、松井孝浩、長坂水晶 (2015) 「JF日本語教育スタンダード準拠ロールプレイトテストC1レベルの開発」『2015年度日本語教育学会春季大会予稿集』 217-218.

JF 日本語教育スタンダード準拠 ロールプレイテスト テスター用マニュアル

2014年 7月 暫定版 発行
2014年10月 初版第一刷 発行
2016年 3月 第二版第一刷 発行
2023年12月 第三版第一刷 発行

- 【編著・発行】 独立行政法人国際交流基金（ジャパンファウンデーション）
- 【開 発】 磯村一弘、押尾和美、長坂水晶、藤長かおる、
松井孝浩（日本語国際センター専任講師）、関崎友愛（日本語国際センター元専任講師）
- 【担 当】 国際交流基金 日本語国際センター 教材開発チーム
〒330-0074 埼玉県さいたま市浦和区北浦和5-6-36
TEL：048-834-1183 FAX：048-831-7846

-
- JF日本語教育スタンダードに関するその他詳しい情報は、
ウェブサイト<<https://www.jfstandard.jp.go.jp>>をご覧ください。
 - 『JF日本語教育スタンダード準拠 ロールプレイテスト テスター用マニュアル』に対するご意見
やご質問は、<jfstandard@jpf.go.jp>にご連絡ください。

