

口頭試験を考える

-JF ロールプレイテストを使った口頭試験の試み

栗原幸子（カレル大学）

【要約】

2014年、国際交流基金によって開発されたJF日本語教育スタンダード準拠のJFロールプレイテストが公開された。JFロールプレイテストの特徴の一つとして、実用性の高さがあげられており、大学の口頭試験でも活用できるのではと考えた。本稿では、大学での口頭試験における、JFロールプレイテスト活用の実践報告を行う。また、実際に行われたロールプレイの会話例から、課題遂行の過程を分析し、また一テストターの側からJFロールプレイテストの実用性を考察する。

1. はじめに

評価の中でも、口頭能力の評価に関しては、口頭能力を測る際の基準、方法など様々な議論があり、テストターの一貫性や、口頭試験を実施する際の時間的制約などもあることから、教育現場でも迷いが多いのが現実である。国際交流基金は、2014年にJF日本語教育スタンダードに準拠したJFロールプレイテストを開発し、国際交流基金のサイトでも一般に公開されている。2015年2月、国際交流基金ブダペスト日本文化センター主催の中東欧日本語教育研修において、JFロールプレイテストの開発者の一人である長坂水晶氏による基調講演・ワークショップが行われた。JFロールプレイテストの特徴は後述するが、さまざまな教育現場にあわせることができるなど、活用のしやすさもその一つとしてあげられている。そこで、JFロールプレイテストを筆者の勤務大学であるカレル大学の口頭試験でも活用してみようと考えた。

2. カレル大学の日本語教育概要

カレル大学日本研究科は1947年に創設され、2017年には70周年を迎える歴史ある学科である。学士課程3年、修士課程2年、博士課程で構成されており、日本研究科のスタッフは、専任が6人、非常勤は2名(2015-2016年度)である。日本語という科目があるのは学士課程から修士課程までであり、学士課程の日本語の科目は、学年にもよるが、主に、文法、読解、聴解、漢字、会話、作文に分かれている。筆者は、カレル大学で日本語教育を担当している教員の中で、唯一の日本語母語話者であることもあり、産出技能に関わる会話と作文を担当している。

カレル大学の評価システムには、ZapočetとZkouškaという2つのシステムがある。Započetの場合、合格か不合格のどちらかを決め、Zkouškaの場合は1,2,3,4の評価をつける。この際、日本の中等教育などで一般的なシステムとは逆で、1が一番優秀で、4は不合格である。それぞれの教科がZapočetであるか、Zkouškaであるかは、カリキュラム上決められている。通常の試験の内容は、それぞれの担当教員に任されている。筆者の担当授業は、会話と作文であることから、試験も口頭試験と作文という形をとっている。

3. JF ロールプレイテスト

JF ロールプレイテストは、国際交流基金によって JF 日本語教育スタンダード開発の一環として作られたもので、口頭でのやりとりの課題遂行能力を測ることを目的とし、課題が達成したかどうかで判定する、熟達度を図るためのテストである (国際交流基金 2014, 長坂・押尾 2013)。テスター用マニュアル、ガイドライン、ロールカードなどは下のサイトより、ダウンロードが可能である。

<https://jfstandard.jp/roleplay/ja/render.do>

国際交流基金(2014)によると、JF ロールプレイテストは、下の 5 つの特徴がある。

1. JF 日本語教育スタンダードのレベル基準を使って判定できる
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
3. 短時間 (約 15 分) で実施できる
4. テスト用キットを利用して準備すればテスターになれる
5. ロールプレイや進め方を教育現場に合わせるができる

特徴 3, 4, 5 に見られるように、様々な教育現場で応用でき、実用性を重視して開発されている。テスター用マニュアルには、ロールプレイテストの実施方法や、判定の基準なども詳しい説明があり、今回、大学の口頭試験という場での活用ができるのではと考えた。

4. 対象者と試験の概要

表 1 対象クラスの概要

科目名	日本語会話 I
学習者	カレル大学日本研究科 1 年生 14 名 (夏学期終了時点)
使用教科書	「みんなの日本語」スリーエーネットワーク
評価システム	Započet (合格/不合格)
評価項目	試験 (作文、口頭)、課題、出席

今回、ロールプレイを行った対象者は、カレル大学日本研究科の 1 年生、14 名である。カレル大学では、入学時に日本語が未習であるゼロ初心者から受け入れていて、1 年生の授業はゼロ初心者対象に始まるが¹、実際には入学前に日本語学習歴のある学習者も毎年相当数いる。

1 年生の日本語関連の科目には、文法、読解、聴解、漢字、会話 (すべて必修) の 5 つがあり、同僚のチェコ人教師が、文法、読解、聴解、漢字を担当し、筆者は会話の授業を担当している。この科目名は「会話」となっているが、話す能力だけでなく、書く能力を高めていけるような活動も含めている。

本科目の評価は、Započet のシステムで、試験、学期中の課題、出席から評価を行う。試験は学期ごとに行い、この科目では「話す」「書く」を扱っていることから、学期ごとの期末試験で口頭試験と作文試験の両方を実施している。これまでの 1 年生の口頭試験では、自由会話と、カードを使って、カードに書かれているスケジュールや家族について説明するなどの口頭試験を行ってきたが、今回の口頭

¹ 入学試験の一部に、ひらがな・カタカナ (認識レベル) が入っており、入学時にひらがなとカタカナの認識はできるという前提で授業が始まる。

試験では、ロールプレイと、日本語学習のテーマで自由会話という二本立てで行い、ロールプレイで、JF ロールプレイテストを使用することにした。

カレル大学日本研究科では、1年生終了時で、A2 レベル相当を到達目標としており、今回のロールプレイテストでも A2 のものを使用した。CEFR による「口頭でのやり取り」に関する A2 の全般的な記述は以下のようにになっている。

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。(国際交流基金 2014: 5)

5. ロールカードの作成

今回の口頭試験での使用にあたって、下の JF ロールカードを書き換えることにした。国際交流基金の JF ロールプレイテストの資料にある JF ロールカードと、そのカードの元になっている JF Can-do は下の通りである。

JF ロールカード

あなたは今自分の国にいます。日本人の友達に、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、待ち合わせ時間と場所を決めてください。

JF Can-do

A2 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取りする＞

(国際交流基金 2014)

ロールカードの書き換えの際には、カレル大学の学習者が文脈化を図りやすい状況を想定し、インフォーマルな場面でのやり取りであることから、「プラハで、日本人の友達を、ピクニック・映画・パブに誘い、内容や待ち合わせ場所などを決める」という課題にすることにした。JF ロールカードとは逆になるが、学習者の側から誘う形にしている。ロールカードは学習者の母語や英語でも良いとされているが、学習者とテスターである筆者との共通語は日本語であるため、今回の口頭試験におけるロールカードは日本語で作成した。プラハで日本人の友達を、ピクニック、映画、飲みに誘うという3つの設定で、3種類のカードを準備し、試験の際に、裏を向けて一枚選んでもらうという形で実施した。

図1は実際に使用したロールカードを縮小したもので、表2はロールカードに書かれている文言(3つの設定を一つにまとめてある)である。

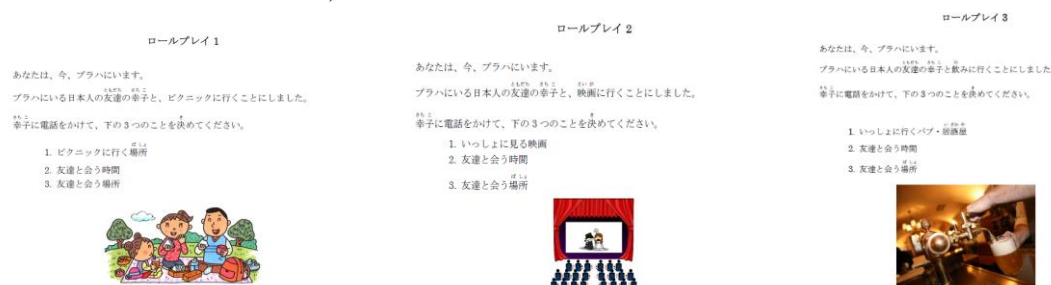


図1 使用したロールプレイカード

表2 ロールカードの文言

ロールプレイ	
あなたは、今プラハにいます。	
プラハにいる日本人の友達 <small>ともだち さちこ</small> の幸子 <small>さちこ</small> と（ピクニック・映画 <small>えいが</small> ・飲み <small>の</small> ）に行くことにしました。	
幸子 <small>さちこ</small> に電話をかけて、下の3つのことを決めてください。	
1. （ピクニックに行く場所、いっしょに見る映画、いっしょに行くパブ・居酒屋 <small>いざかや</small> ）	
2. 友達と会う場所	
3. 友達と会う時間	

6. ロールプレイ会話例と分析

ここからは、今回の口頭試験で行われた実際のロールプレイでの会話の例を見ていきたい。課題遂行が達成された例を一つ、達成されなかった例を一つ、最終的には達成されたとみなしたが最初にテスターが問題を感じた例を一つずつあげて、それぞれ考察する。

JF ロールプレイテスト、テスター用ガイドラインに示されている A2 レベルの判定の指標は下の通りである。また、この判定は、『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（国際交流基金 2014）ことになっている。

表3 判定の指標 A2

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	
◎	○	△	×
相手の簡単な働き掛けに、苦勞なく、簡単な言葉で応じ、タスクが達成できる。簡単な情報や感想・見解も付け加えることができる。	相手の簡単な働き掛けに、簡単な言葉や身振りで応じ、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。	相手の簡単な働き掛けに簡単な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応じられない。

(国際交流基金 2014)

ロールプレイ I

ロールプレイ I は学習者 A とテスター T の会話例である。ロールプレイ I の使用カードはカード 1 である。

01A: もしもし

02T: もしもし

03A: 幸子ですか。

04T: うん、幸子です。あ、A、元気？

- 05A: おー、元気ですよ。あの、一緒にパブへ行かない？
- 06T: うん、行く、行く。いつ？
- 07A: うーん？一週間では大丈夫？
- 08T: 一週間後？一週間後？え、じゃ、来週の月曜日？
- 09A: うーん、月曜日はちょっと、火曜日はどう？
- 10T: うん、いいよ。火曜日、来週の火曜日ね。
- 11A: そうよ。えっと、どんなパブ、見たい？
- 12T: そうねえ、A が好きなパブはどこ？
- 13A: あああ、ううん？学校の近くにいます。
- 14T: うん、学校の近く？なんていう名前のパブ？
- 15A: 名前はあの、Nebe です。
- 16T: Nebe?
- 17A: 天。日本語で天です。
- 18T: 点²
- 19A: はい
- 20T: えー、面白いね。
- 21A: 安くて、あの、いい、あの、いい歌を歌います。あのパブで。
- 22T: へえ、ああ、そうなんだ。それはどんな歌？ロック？
- 23A: ロックじゃなくて、ポップ
- 24T: ポップ。へえ、チェコのポップ？
- 25A: うん、チェコとアメリカのポップ
- 26T: へえ、面白いね。点？
- 27A: 天、そうですよ。
- 28T: えっと、じゃ、来週の火曜日、えっと、どこで会おうか。
- 29A: あのー、幸子はあのパブをわかんないですから、うーん、学校の前に会わない？
- 30T: うんうん、いいよ、いいよ。何時にしよっか。
- 31A: うーん、夜はいいと思う。ですから、あの7時、かな？
- 32T: うん、わかった、わかった。じゃあ来週の火曜日、7時に大学の前ね。
- 33A: ええ。
- (後略)

ロールプレイ I は、課題遂行がうまく達成され、◎と判断したロールプレイ例である。文法や語彙の誤用は少々あるが、上に説明したように、これらは判定の基準になっていないため、判断に入れていない。

まず、「どのパブに行くか」「待ち合わせの場所と時間を決める」というタスクはスムーズに達成されている。そして、判定の指標◎にある、簡単な情報や感想・見解のつけ加えも諸所に見られる。例えば、

² A の「てん」のアクセントと、テストターのチェコ語の知識不足から、テストターに「天」「点」の誤解が見られるが、A の課題遂行においては問題がない。

07 から 09 では、簡単な情報の付け加えと、A からの働きかけも見られる。タスクを達成するためには、テストの「来週の月曜日？」という問いかけに対し、「うん」という答えでも良いわけであるが、「月曜日はちょっと、火曜日はどう？」と答えている。

次に、15 から 25、31 でも、情報や見解のつけ加えを見ることができる。パブの名前である Nebe というチェコ語の日本語の意味といった情報であるとか、「安くて、いい歌を歌う」「夜はいいと思う」という学習者の見解も付け加えられているし、「ロック？」というテストの働きかけに、「ロックじゃなくてポップ」「チェコとアメリカのポップ」という情報もつけ加えられている。さらに、テストの待ち合わせ場所を決める働きかけ 28 に対し、29 では、「幸子はあのパブをわかんないですから」学校の前で会おう、という配慮を示し、それを言語化して、相手に伝えることができています。

ロールプレイ II

ロールプレイ II は学習者 P とテスト T の会話例で、使用カードはカード 2 である。

01P: ああ、yeah もしもし

02T: もしもし

03P: あー・・・ あーん、(沈黙) へー

04T: 元気？

05P: はい、元気です。(ため息、沈黙) 映画を、いっしょ、映画を見ます。

06T: 一緒に映画を見ようか。うん、いいねえ。うん。

07P: どんな映画を うーん、好き、好きだ。好きですか。

08T: うーん、えっとね。何がいいかな。コメディーはどう？

09P: コメディー。

10T: うん。

11P: ああ・・・(沈黙)

(後略)

ロールプレイ II においては、07 で P からの働きかけも見られるものの、03 から 04 へ、また 05 から 08 の流れに見られるように、テストからの働きかけが続く。08 と 09 の「コメディーはどう？」「コメディー」の後、どの映画を見るかという話へ動いていかず、この後もテストの側から様々な働きかけをしたが、方向性のある答えを導き出すことができずに、沈黙も続いたため、ロールプレイは中途半端な形で終了せざるを得なかった。映画を見に行く約束をまとめることはできず、「どの映画を見るか決める」「待ち合わせの場所と時間を決める」という課題は達成できなかったと判断した。JF ロールプレイテスト、テスト用マニュアルのロールプレイ中のテスト行動の注意点には「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かを見るために、テスト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」(国際交流基金 2014: 19) とある。しかしながら、このような A2 レベルのロールプレイにおいて、テストがどこまで働きかけをして、どこまで待つべきなのかという迷いもあったし、また、他の受験者とのロールプレイとの比較において、テストが、どの程度一貫性のある態度をとることができていたかという点で疑問も残っ

た。

ロールプレイⅢ

ロールプレイⅢは学習者 K とテスター T の会話例で、使用カードはカード 2 である。

(K はロールカードを読んだ後、沈黙)

01T: わかりますか。

02K: あー、ちょっと、わかりません。あの一

03T: どこがわかりませんか。

04K: この一、漢字

05T: あ、これは、えいが。これと同じです。えいが

06K: あー、一緒に映画を見ましょうか。

07T: うん、見ましょうか。うん、でも、わかりますか。これと、これと、これを決めます。
3つ、これと、これと、この3つを決めます。いいですか。一緒に話しますね。

08K: 決めますは？

09T: えーっと、一緒に話して、こうしましょう、と決めます。

例えば、何、どの映画を見ますか。何時に会いますか。どこで会いますか。話します。

10K: うーん。 はい。

11T: はい、じゃ、電話をかけてください。どうぞ、私に

12K: あー、あー、幸子さん

13T: うん、もしもし。

14K: あー、一緒に、映画を、見ませんか。

15T: うん、いいねえ、いいねえ、何の映画を見る？

16K: あー、Fifty shades of grey

17T: あー、はいはい、いいねえ。Fifty shades of grey、はいはい、いいですね。

18K: あー、この映画は、いいですか。

19T: うん、いいよ、いいよ。見ましょう、見ましょう。うん。

20K: うーん、あー、何時に、会いましょうか。

(後略)

ロールプレイⅢの例では、01 から 11 までがロールカードに関する学習者からの質問とテスターの説明になっている。04 の漢字は「映画」で、ロールカード 2 (図 1 参照) の 4 行目にある「映画」だが、2 行目の「映画」にはふりがながふってある。その説明の直後の 06 では、いきなり「一緒に映画を見ましょうか。」と始まり、学習者 K はロールプレイのタスクを理解していない、またはロールプレイという活動そのものを理解していないような印象を与えている。その後、「決めます」(既習) という語彙の質問が続く。しかし、その後の 14 から 20 に見られるように、ロールプレイの会話は、「一緒に見る映画を決める」「待ち合わせの時間を決める」という流れに進んで、課題も達成することができたため、最終的に○(達成できた)と判定した。

7. まとめと今後の課題

以上、JF ロールプレイテストを使っでの口頭試験の試みについて記述してきたが、テスターとしての筆者の今後の課題としてあげられるのは、テスターの一貫性、そしてロールカードの作成とロールプレイテストを使った口頭試験にいたるまでの過程である。

まず、ロールプレイⅡの例からみられるように、テスターの一貫性という課題にいたった。テスター用マニュアルには、A2 レベルのロールプレイテストでは、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ために、学習者の発話をできるだけ待つとある。しかし、沈黙が続くということは学習者にとっても大きなストレスになるし、普段も受験者の授業を担当していて、当該の受験者のことをある程度理解しているテスターとしては、ついいろいろと次の働きかけをしてしまう。ロールプレイは仮想の会話であるけれども、やはり人間同士の会話であり、学習者の授業を担当している教師として学習者に人間的に接することと、テスターとしての一貫性を保つために、どこまで待ち、どこまで働きかけをしてよいのかという判断の間で迷いが生じていたことは事実であり、どこで折り合いをつけていくのかということは今後の課題の一つである。

またロールカードの作成に関しては、前述したように学習者とテスターの共通言語は日本語であるため、今回は日本語でカードを作成した。しかし、14名中1名ではあるが、タスクが理解できない学習者もいて、実際にロールプレイに入る前に比較的長い説明が必要となった。ただしこれはロールカードに書かれていた文言が理解できなかっただけではなく、ロールプレイという活動そのもの、つまり今回の場合、普段の教室では教師として存在しているテスターを「友達」として映画などに誘うという仮定で話すという活動に戸惑いを感じていた可能性もある。通常の授業でも、学習者同士のペアワークなどで似たような活動は行っていたものの、その学習者にとって、ロールプレイという活動が戸惑いの原因だったのかもしれない。本発表を行った際に、この点に関して、学期中に何度か実際にロールカードを使用して、ロールプレイを行ってみると良いとの貴重なアドバイスをいただいた。

実際の口頭試験でJF ロールプレイテストを活用してみて、テスター用マニュアルに沿って準備を行っていけば、対象の学習者や教育現場にあわせたロールカードの書き換えや、実際の試験の実施が比較的容易で、今回のようなアチーブメントテストへの応用もしやすく、汎用性の高いものであるとの実感があつた。またこれは課題遂行能力を測るテストであり、判定の指標も明確で、達成できた・達成できなかったという判断もしやすいテストになっている。

今後学習者への波及効果を考えると、判定の指標であるルーブリックを学期の最初または学期中に学習者に見せて、目標を共有するということもできると思われる。本稿の焦点は口答能力の評価にあるが、もちろん学習者と学習があつてこそその評価であり、それぞれの学習者が口頭でのやりとりの能力をのばしていけるような授業をさらに模索していきたいと考えている。

参考文献

国際交流基金 (2014) 「JF 日本語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」

国際交流基金

国際交流基金サイト 「JF 日本語教育スタンダード準拠 ロールプレイテスト」

<https://jfstandard.jp/roleplay/ja/render.do>

長坂水晶 (2015) 「課題遂行能力としての会話力測定方法」

JF ブダペスト日本文化センター 中東欧日本語教育研修会 基調講演
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」
言語文化と日本語教育 46号

謝辞

ザグレブ大学における日本語教育連絡会議での発表の際に、貴重なご意見とアドバイスをいただきましたことを感謝いたします。