

## JF 日本語教育スタンダード準拠ロールプレイテスト C1 レベルの開発

関崎友愛, 松井孝浩, 長坂水晶 (国際交流基金)

### 1. 研究の目的と背景

JF 日本語教育スタンダード準拠ロールプレイテスト<sup>1</sup> (以下 JF ロールプレイテスト) は, JF 日本語教育スタンダード (以下 JFS) に準拠し A1~B2 各レベルの口頭での課題遂行能力を持っているかを測定するものとして公開中である。本研究は, このロールプレイテストにおいて最上級の C レベルを測るタスクを開発することを目的とする。

日本語教育において C レベルの言語能力を測定する手がかりは十分に示されておらず, すでに C レベルの Can-do やテストを開発し公開しているドイツ語プロフィール (Profile Deutsch) でも, 言語レベルが高くなればなるほど複雑化, 個別・特殊化する C レベルの言語活動において能力記述文を作成するのはひとつのチャレンジであったことが言及されている (国際交流基金 2009)。C レベルの把握が困難である背景は, 汎言語的に使用されることを前提としている CEFR (Council of Europe 2001) の能力記述文の中でも, 特に C レベルに関しては, 詳細な記述がないことが挙げられる (投野 2013)。

### 2. JF ロールプレイテストにおけるタスクの性質

JF ロールプレイテストは, JF Can-do<sup>2</sup>を元にしたタスクが達成できるかを測定する (長坂・押尾 2013)。各現場で広く活用できるよう, 教師に負担が少ない「実用性」を重視し, テストの条件を次のように設定している。①ロールプレイを通して, そのレベルの力を持っているかの目安が判定できる。②評価の観点を「課題が達成できるか否か」に絞り, 短時間 (約 15 分) で実施と判定ができる。③テストの実施方法や測定の手続きがシンプルで, マニュアルを理解すればテストになれる。④タスクや進め方を教育現場に応じて変更できる。本研究では, このテストの仕様に合わせて C レベルのタスク開発を進めた。

### 3. 研究概要

#### (1) 研究の手順

C レベルは, タスクの元にする JF Can-do が公開されていないため, 日本語における C レベルの特徴の把握とその特徴を引き出す C レベルのタスクを検討するために次の作業を行った。

- ①CEFR で規定される C レベルの「口頭やりとり」Can-do の精査
- ②日本語の C レベルの「口頭やりとり」の特徴の抽出 (以下 a~e の分析に基づく)
  - a) 各種 Can-do (JFS の B1・B2, Profile Deutsch の C1・C2, ALTE の C1・C2)
  - b) 他言語 (英・独) の C1・C2 レベル認定テストのタスクと評価の観点
  - c) C レベルに相当する日本語, 英語, ドイツ語教材の「口頭やりとり」のタスク
  - d) 日本語国際センターの日本語科目の C レベルに相当する「口頭やりとり」のシラバス

<sup>1</sup> <https://jfstandard.jp/roleplay/ja/render.do> (2015年3月25日閲覧)

<sup>2</sup> JF Can-do は, 日本語の言語使用場面を例示的に記述したもので, CEFR が提供している能力記述文 (Can-do) を参考に A1~B2 までのレベル別に作成されたものである。C1, C2 レベルは公開されていない。

e) 音声データ (母語話者の音声, 他言語 (英・独) の C1・C2 サンプル音声)

③C レベルの「口頭やりとり」の特徴を引き出すタスクの試作

④試作タスクの試行による音声データの分析と判定結果の検討

この検討の過程で、JF ロールプレイテストの仕様に合う C2 レベルのタスクを作成することは難しいと判断し、本研究では C1 レベルのタスクを作成することにした。

### (2) 日本語の C1 レベルの「口頭やりとり」の特徴

日本語の C1 レベルの特徴として、次のことが明らかになった。これらは CEFR の汎言語的な抽象的な記述には無い具体的な特徴である。

- ・相手の話との相違点や共通点に言及しながら話を展開できる。
- ・淀みなく溢れるように、主張を支える根拠や豊富な具体例を話すことができる。
- ・考えたことがない事柄でも、即興で考えながら、筋道立てて話ができる。
- ・社会的で幅広い視点から意見を根拠づけ、一般化・抽象化して述べるができる。

### (3) ロールプレイタスクの試行と検討

(2) の特徴を引き出すためのタスクの作成と試行を 6 回に渡って行い、JF ロールプレイテストの仕様に合うタスクになるか、そのタスクで C1 レベルの特徴を引き出すことができるかの検討を重ね、以下のように C1 レベルのタスク案を固めた。

【どのような活動が適切か】就職の面接試験などのフォーマルなインタビューに応じる。

【どのようなタスク設定が適切か】社会問題について説明し、自分の見解を述べること。課題解決の方法について自分の見解を述べること。

【そこで測れる能力は何か】社会的な話題について、現状やその社会的な背景や原因を、相手からの問いかけに応じて、筋道立てて詳細、明瞭に説明できるか。相手からの助け舟がなくても、論点の整理や議論のまとめをしながら話を進めることができるか。相手からの問いかけに柔軟に対応し、自分の考えていることを筋道立てて説明できるか。

## 4. 今後の課題

レベルが上がるほど言語活動とアウトプットが複雑になるため、特別なトレーニングを受けていないテスト実施者が実施可能なタスクを開発する作業は様々な検討を要する。今後の課題としては、テスト実施者がレベル感とテストの実施方法を負担なく把握できるようテスト実施マニュアルを整備すること、テスト実施者によって判定にずれが生じないよう「判定の指標」を整備し、音声サンプルの収集を行うことなど、テスト公開を目指した作業を進めたい。

### <引用文献>

国際交流基金 (2009) 『JF 日本語教育スタンダード試行版』国際交流基金

投野由紀夫編 (2013) 『英語到達度指標 CEFR-J ガイドブック』大修館書店

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

Council of Europe (2001) “Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment” Council of Europe, Cambridge University Press