

## 能力評価に関する基本的な考え方の論点整理

第38回、第39回日本語教育小委員会及び第26回～第28回日本語教育小委員会ワーキンググループでの意見を基に、外国人の日本語能力評価についての論点の整理を行った。以下、総論として取り上げるべきであるとされた意見と、論点となった事項（これまでに出示された意見、留意事項、検討事項）を示す。

### 1. 総論で取り上げるべきとされた意見

- ・ 評価については多種多様な考え方があるが、能力評価に関する報告書の最初の部分で、「評価に関する総論（評価についてどういった考え方があるのか、その上で、日本語教育小委員会では評価についてどう報告書を取りまとめたのか）」を記す必要がある。
- ・ 社会統合を大前提とするのではなく、日本社会で生活する上で日本語でのコミュニケーションが期待される部分があるということから、能力評価の位置付けを示すべき。
- ・ 能力評価について取りまとめを行う際、能力評価と日本語指導者の指導力評価は不可分の部分があるということを踏まえ、能力評価に続き、指導力評価についても検討を行うことを明記する必要がある。「生活者としての外国人」に対する日本語教育の内容・方法について検討全体の中で「能力評価」に関する検討がどこに位置付けられているのかということをも明記する必要がある。

### 2. 論点

**論点① 「生活者としての外国人」にどういった評価が求められるか。  
（何を評価の目的とするか、だれのための評価とするべきか、どう活用されることを期待するか）**

⇒ 大前提として、学習者のための評価とするべきであり、総括的評価、診断的評価ではなく、形成的評価とするのがよいとの意見が多かった。また、「学習者のための評価」の内容について、以下のような意見の広がりが見られた。  
（1）学習者が自身の日本語学習状況を把握し、学習を継続させていくための評価

- ・ 学習者が自分の日本語能力を把握できるようにすること、その際、学習者

が結果を納得して受け止められるようなものにする必要がある。

- ・ 学習者が自分の日本語学習を振り返ることができるようにすることが必要。
- ・ 学習者の現在の能力の把握だけでなく、日本語学習の次のステップが学習者に見えるようなものとするべき。
- ・ 能力評価が本人の日本語学習のモチベーションにつながるものであるべき
- ・ 「日本語学習を続けたい・周りとのコミュニケーションをしたい」と思えるようになったかなど、コミュニケーションに対する積極性やモチベーションにつながるものとすることが大事。
- ・ 日本語を使わなければならない、ある一定の基準を越えなければならないということではなく、日本語を学習したい人にとっての動機付け、学習奨励となるようなものがよい。
- ・ 授業の直後に授業で取り扱った内容が「できる／できない」を評価するだけでなく、長期に渡って生活を豊かにしていくことにつながる評価とすべき。
- ・ 日本語を学習することでどういうチャンスが広がるかを示すのがよい。  
(※個人によってなりた姿が違うということの扱いについては要検討。)
- ・ 社会との結びつき・社会参加のきっかけとなる評価（教材例に対してだけではなく、一般的な社会生活の中での評価も取り入れる）とすべき。
- ・ 評価結果は学習者の意思を反映する形で活用されるべき。（※評価結果の活用の仕方の倫理規定を設けた方がよいという意見と、そこまで縛ることはできないのではないかという意見あり）。
- ・ 日本で社会生活を送ろうとしている人たちで、かつコミュニケーション上の必要から日本語を必要と感じている人たちに対し、学習を奨励する目的で「目安としての評価」が必要である。それは単一のスケール状のもの、単一の方法、手段によるものではなく、様々な側面を持つものである。
- ・ 支援者等に対し、評価には学習奨励や学習動機に関わる自己評価的なものと社会統合に結びつくような評価とがあり、多層的であることを伝えることが大事ではないか。

⇒「学習者のための評価」とすることを大前提とした上で、併せて以下のような評価の視点もあるのではないかという意見が出された。

## (2) 支援者等が学習者をより適切に支援するための評価

- ・ 指導者が学習者の状況を把握し、適当な日本語教育プログラムを組み立てる際の参考とする。
- ・ 指導者が実践したプログラムが適切だったかどうかを振り返る。
- ・ 学習者の日本語能力を家族や支援者が把握していれば、日本語学習のモチベーションが下がったときに周りが励ますことができるのではないか。

## (3) 学習者の社会参加を支えるための評価

- ・ 日本語教育の専門家だけでなく、一般にも分かりやすい評価とすることで

進学や就労の際に活用することが考えられる。学習者がどういった状況に達しているかということが分からないと、周りは進学や就労の機会を提供できないのではないかな。

- ポートフォリオに地域住民が評価する部分を組み込むことで、外国人と地域住民との交流を促す効果がある。
- 評価について成果物を出すことで、「生活者としての外国人」に関わる人たちが「生活者としての外国人の日本語」について考えてもらうことが大事である。評価に関する成果物が流通するようになったときに、価値基準も同時に流通することになるということ意識しておく必要がある。

#### ※ 留意事項

- 評価結果がどのように利用される可能性があるか、広く考えておくことが必要である。
- 「学習者のための評価」ということを前提とするならば、学習者をふるいに掛けるような評価（やそのような活用方法等）は避ける方がよい。
- 評価の内容や方法論よりも先に、評価の観点（特にだれにとっての評価なのか）ということを検討し、固めておく必要がある。

#### <検討事項>

- 「学習者が自身の日本語学習状況を把握し、日本語学習を継続させていくための評価」を中心に検討するということがよいか。また、それと「支援者等が学習者をより適切に支援するための評価」、「学習者の社会参加を支えるための評価」をあわせ、全体的に扱うということの問題はないか。あるいはどの部分に重点を置くべきか。その場合、相互に組み合わせられるもの（組み合わせられないもの）はあるか。
- 他に押さえておくべきことはあるか。

## 論点② 評価者について（だれが評価をするか）

⇒ だれが評価するかということについては、（１）自己評価、（２）他者評価、（３）それらの組合せ、という意見が見られた。

### （１）自己評価

- ・ 日本語学習を管理するのは学習者自身であるということを考えると、自己評価が大事である。
- ・ 自分ができたと思う評価を他者と共有できるようにすることが大事。

### （２）他者評価

- ・ 支援者による他者評価（学習者の日本語能力の把握を行う）がある。
- ・ 近隣住民がチェックリスト（ベンチマーク、can-do-statements）を基に学習者の評価を行い、それをさらに専門家が見るという二段構えの形は考えられないか。その際、一般の人にも理解できるような透明性が求められる。

### （３）自己評価と他者評価の組合せ

- ・ 自己評価と他者評価のすり合わせを行うことが大事である。
- ・ 自己評価は大切だが、その一方で外国人の日本語学習の支援者による評価も必要。学習者が評価について周りと考えたり、評価の結果がずれている場合に、お互いの評価結果についてコミュニケーションをしたり、交渉したりすることが重要である。学習者、支援者ともに評価について考えるツールとすることが大事である。

### <検討事項>

- ・ 自己評価、他者評価、それらの組合せ等について、こういった方向性で考えるべきか。
- ・ ほかに押さえておくべきことはあるか。

### 論点③ 評価内容について（何を測定するか）

⇒ 標準的なカリキュラム案や生活上の行為を踏まえた評価について検討すべきであるとの意見のほか、教材例で取り扱う内容について評価をするのがよいという意見や、日本語学習や日本語使用の記録を取るのがよいという意見があった。

#### （１）標準的なカリキュラム案の内容・生活上の行為を測定する

- ・ 「生活者としての外国人」に対する日本語教育について検討をしてきているので、生活者として行動できるかどうかということを見るべきではないか。
- ・ 「生活上の行為」ができていないかどうかということで見ると一番簡単である。また、周りの住民等に対しても学習者がしっかりと生活できているかどうか（＝生活上の行為ができるかどうか）を気にしてもらえるようになるのではないか。
- ・ オランダのポートフォリオ評価では、細かいことを見ずに「できる／できない」を見ている。また評価することだけでなく、それをきっかけに周りとの交流や外国人に対する理解が生まれると考えている。
- ・ カリキュラム案に掲載されている「生活上の行為」のみを対象とするか。

#### （２）教材例で取り扱う内容を測定する

- ・ カリキュラム案，ガイドブック，教材例というこれまでの小委員会の成果物の流れに沿ったものとなる。
- ・ 教材例に固執すると達成度評価になってしまう危惧があり、「生活者としての外国人」に求められている評価とずれる可能性が高い。

#### （３）日本語学習，日本語使用の記録

- ・ 何か「できる／できない」ということではなく、「日本語について何を学習したのか」「日本語を使ってどうコミュニケーションしたのか」という記録を取ることが大事であり、ポートフォリオ等を活用することが考えられるのではないか。
- ・ 学習履歴や学習期間等が見えるものにすることがよいのではないか。
- ・ 個人の学習履歴や言語に関するバックグラウンドを記載することについて議論の前提が違うのではないか。

#### （４）その他

- ・ コミュニケーション能力（標準的なカリキュラム案）の範囲を超えて、社会統合のための評価や市民テストとして位置付けることはできないのではないか（これまでにやってきた議論と前提が異なってしまう）。
- ・ 学習の接続や社会とどう接続していくかというところに焦点を当てた評価

とすべき。学習者の背景は否定しないが、日本語ができればどういったチャンスがあるのかということは示すのがよいのではないか。

- 学校は目的が明確であるが、地域は多様である。目的とあっていない評価軸は使うことができない（余り意味がない）のではないか。
- 手帳等の具体物の形とポートフォリオ的な情報の塊は区別して議論すべき。
- 移動があっても学習の継続、持続が可能になるようなツールとすることが大事。

#### ※ 留意事項

- 論点①の整理の仕方によっては、その他のものが挙がる可能性もある。

#### <検討事項>

- 評価の目的、活用の仕方や「生活者としての外国人」の状況と照らし合わせて考えた際に、何を評価することが適当か。
- 他の可能性はあるか。

## 論点④ 評価の枠について（どういった基準で評価するか）

⇒ 評価基準については以下の意見が見られた。

### （１）生活上の行為に関する基準を作成する

- ・ 生活上の行為ができるかどうかということを説明する文（キャンドゥーステートメント：can-do-statements）を作成する。ただし、どのようなキャンドゥーステートメントを作成するかという点については以下の五つの意見があった。

#### ① 「〇〇ができる／できない」を見る

⇒ カリキュラム案で取り上げている生活上の行為の事例を目標として用いる場合、現状の生活上の行為の事例・能力記述のままでよいかどうか検討が必要。

※ カリキュラム案で取り上げている生活上の行為の事例及び能力記述のレベルが、対象としている学習者の日本語のレベルと照らし合わせて妥当かどうか、検討が必要。

※ 詳細については本資料の別紙 1（p. 11～14）を参照。

#### ② どの程度複雑なことができるのか、あるいはどの程度流暢にできるのかなど段階性を持たせる

⇒ カリキュラム案で取り上げている生活上の行為の事例を目標として用いる場合、現状の生活上の行為の事例・能力記述について段階的な目標設定を行うことが必要。また、どういった観点から段階的な目標設定を行うかということについても検討が必要。

※ 詳細については本資料の別紙 3（p. 20～22）を参照。

#### ③ 単に行為ができる（買い物ができる）だけでなく、「日本語を用いて人間関係が構築できるようになった」など、目的、成果等を含める

#### ④ 動機や意欲などの心理面の変化も含めたものとする（例：〇〇をしようと思うようになった、〇〇が大事だと分かった）

#### ⑤ 社会参加を含める（※現段階では具体例なし）

- ・ その一方で、「地震に対応する」などは本当に行動できるかどうかということとはどのように測定するのかという意見があった。

### （２）意欲、態度での変化

- ・ 「生活者としての外国人」にとって大事なことは学習しようと思うこと、モチベーションを持続させることであるため、コミュニケーションや学習に対する気持ちの面を評価するべきであり、主観的な評価で構わない。

- ・ 学習に対する気持ちや態度が大事であって、実際に行動できるかどうかということは評価しなくてもよいのではないか。
- ・ 学習者の学習意欲・動機を支えるツールとなるか。
- ・ 学習者にとってよりよい学習環境を作るためのツールとなるか。

### (3) 日本語によるコミュニケーションの状況

- ・ ポートフォリオ、自分の日本語使用状況を振り返ったりするものが必要。

### (4) 複数の評価基準の選択・組合せ

- ・ 人がコミュニケーションにおいて何を評価するかということは異なる。また学習者もコミュニケーションの何が上達したいのかということも異なる（コミュニケーションのスキル、交流を深めること、効率的に目的を達成することのうち、どれを重視するかということも異なる）。学習者ができるようになりたいことが違うので、評価も異なるのではないか。一つの基準では評価できないのではないか。
- ・ 学習者がこのように評価してほしいということを実行できるように、複数の評価項目、評価軸を組み合わせることが可能な評価システムを作成すべきではないか。
- ・ 評価の枠組例を作成すべきであり、それは地域によって変えられるものとするべき。
- ・ 日本語教育の現場で使ってもらえるようなものがよいのではないか。

### ※留意事項

- ・ カリキュラム案は地域の実情に応じて工夫・修正することとしており、きっちりとした基準を作ると、これまでの検討経過と矛盾するのではないか。
- ・ 「生活者としての外国人」であるということを考えると日本語能力を単純に数値化して示すのは適当ではないのではないか。また、結果を数値化して示したとしても、その数値の意味が周りに理解されない可能性がある。
- ・ 数値化し、単純に「できる／できない」で値踏みするような評価はふさわしくない。
- ・ 「できる／できない」ではなく、どうすればできるようになるか等のコメントを入れたものとするべき。
- ・ 「生活者としての外国人」は個人によってニーズが異なり、できるようになりたいと思う内容、こんな風になりたいと思う姿が異なる。そのため、単一のスケールにマークする方法は向かない。（それぞれのニーズがどのように違い、どういった能力が必要なのかという個別性を描き出していくような評価が必要ではないか。）
- ・ 能力とはそもそも幅があるものである。タスク等の状況によってパフォーマンスは変わってくることを考えると、評価の基準もそういった幅を考慮したものにする必要があるのでないか。



**<検討事項>**

- どういった評価枠を設けることが適当か。
- 他に押さえておくべきことはあるか。

## 論点⑤ 評価の手続き、方法について

⇒ 評価の手続き・方法について、以下のような意見があった。

- ・ 「いつ評価を行うか」ということについて検討が必要である。日本語教育実施前、実施期間中、実施後のどの段階で行うかということにより、能力評価の持つ意味合いが変わる（形成的評価か、診断的評価か等）
- ・ 「どのようにして能力の把握を行うか」ということについて検討が必要である（手段、方法等）。
- ・ 「客観的」ということに関し、数字で示せば客観的であるというわけではない。評価結果に至るまでの過程を示し、「だれでも確認できる」ようにすることが大事である。
- ・ だれでも確認できるように評価の手順は決めておく必要があるだろう。ただし、その手順通りにやったところで同じ結果が出るとは限らない。
- ・ 自己評価や他者評価を行うかどうかは学習者自身の判断に基づくものである（任意であるべき）。

### <検討事項>

- ・ 他に押さえておくべきことはあるか。

## 生活上の行為の事例の能力記述の精緻化について

生活上の行為の事例ができるかどうか評価する際に、どのように信頼性を確保するかということが論点となる。生活上の行為の事例の精緻化（能力記述の精緻化）を行うことで、個人個人による評価のずれを小さくすることができるのではないだろうか。ここでは生活上の行為の事例の精緻化の例として、「(01) 医療機関で治療を受ける」「(10) 電車、バス、飛行機、船等を利用する」「(11) タクシーを利用する」「(12) 徒歩で移動する」を取り上げる。

(※下線は標準的なカリキュラム案からの追加及び修正部分)

小分類		
事例 1 (上位項目)		能力記述
事例 2 (下位項目)		
(01) ● 医療機関で治療を受ける		
0101 適切な医療機関の選択をする		
0101060	★ 隣人に容態を伝えて助言を 求める	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <u>体の名称が分かる</u></li> <li>・ <u>症状の名称が分かる</u></li> <li>・ 隣人に症状を伝えることができる</li> <li>・ <u>内科、歯科など診療科の名称が分かる</u></li> <li>・ 隣人に適切な診療科、医療機関の助言を求めることができる</li> <li>・ 隣人に適切な医療機関の所在を聞くことができる</li> </ul>
0102 問診票に記入する		
0102010	★ 初診受付で手続をする	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 初診であることを伝えることができる</li> <li>・ <u>自身の保険証の内容が理解できる</u></li> <li>・ 保険証についての質問が理解できる</li> <li>・ 問診票の記載事項が理解できる</li> <li>・ 問診票などに住所、氏名、症状などを記入することができる</li> <li>・ <u>受付→待合室→診察室→待合室→会計といった、受診の行動の流れを理解している</u></li> </ul>
0103 医者の説明・指示を理解し、応答する		
0103010	★ 医者の診察を受ける	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 症状を伝えることができる</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <u>症状が始まった時期を伝えることができる</u></li> <li>・ <u>症状の程度を伝えることができる</u></li> <li>・ <u>医者の診察，指示が理解できる</u></li> <li>・ <u>注射，レントゲンなどの医療機器の名称が分かる</u></li> </ul>
0103120	★ 病気への対処法・生活上の注意などを質問し答えを理解する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <u>病気への対処法・生活上の注意を尋ねる</u></li> <li>・ <u>病気への対処法・生活上の注意を理解できる</u></li> <li>・ <u>病気への短期的な対処法を尋ねることができる</u></li> <li>・ <u>病気への生活上の注意を尋ねることができる</u></li> <li>・ <u>病気への短期的な対処法を理解できる</u></li> <li>・ <u>病気への生活上の注意を理解できる</u></li> </ul>
<u>治療を継続する</u>		
	<u>会計を済ませる</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <u>請求の内容が分かる</u></li> </ul>
	<u>次回の予約をする</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <u>医療機関の診療曜日，診療時間が分かる</u></li> <li>・ <u>次回の予約の方法が分かる</u></li> </ul>
(10) ● 電車，バス，飛行機，船等を利用する		
1001 時刻表を確認する		
1001020	★ 発車する時刻や掛かる時間を尋ねる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <u>親しくない人にもものを探ねる際の適切な切り出しができる</u></li> <li>・ <u>目的地を伝えることができる</u></li> <li>・ <u>時刻や掛かる時間を尋ねることができる</u></li> <li>・ <u>目的地へ行く交通機関の時間や所要時間を聞くことができる</u></li> <li>・ <u>時間や発車場所を理解することができる</u></li> <li>・ <u>駅名，行き先などの駅の表示が理解できる</u></li> <li>・ <u>説明してもらった行き方を繰り返して確認することができる</u></li> <li>・ <u>よく分からないときに聞き返すことができる</u></li> </ul>

1002 路線図を確認する	
1002060 ★ 目的地への行き方を尋ねる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目的地への行き方を質問することができる</li> <li>・目的地への行き方の説明を理解することができる</li> <li>・駅名、行き先などの駅の表示が理解できる</li> <li>・<u>インターネットや携帯電話を使ってルート検索ができる</u></li> </ul>
1004 運賃を支払う・切符を購入する	
1004060 ★ 券売機を利用する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・券売機の使い方が分かる</li> <li>・券売機の文字が読める</li> <li>・券売機の使い方を聞くことができる</li> <li>・<u>交通機関別の切符の買い方を知っている</u></li> <li>・<u>割引切符やお得な運賃のことを知っている</u></li> <li>・<u>交通機関の割引等に詳しい人を知っている</u></li> </ul>
(11) ● タクシーを利用する	
1101 タクシーを呼ぶ	
1101060 ★ タクシー乗り場を探す	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「タクシー」の表示を理解することができる</li> <li>・タクシー乗り場の場所を聞くことができる</li> <li>・場所の説明を理解することができる</li> </ul>
1101070 ★ 道路でタクシーを止める	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「空車」の表示を理解することができる</li> <li>・手を挙げてタクシーを止めることができる</li> </ul>
1102 行き先を指示する	
1102040 ★ 行き先を告げる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タクシーの運転手に行き先を伝えることができる</li> <li>・<u>道順を説明することができる</u></li> </ul>
1103 運賃を支払う	
1103060 ★ 運賃を聞き取り、支払う	<ul style="list-style-type: none"> <li>・タクシーメーターの運賃を理解することができる</li> <li>・運賃を聞き取ることができる</li> <li>・<u>現金以外の支払い方法を尋ねることができる</u></li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>・領収書をもらうことができる</li> <li>・雑談に応じることができる</li> </ul>
(12) ● 徒歩で移動する		
1201 住所・番地を確認する		
1201030	★ 住所表示, 交差点名, 街の案内地図などを読む	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地名などの漢字の読み方を質問できる</li> <li>・地名などの漢字を読むことができる</li> <li>・案内地図によく使われる記号を理解することができる</li> </ul>
1202 地図を理解する		
1202030	★ 地図上で目的地を確認する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地名などの漢字を読むことができる</li> <li>・地図によく使用されている記号の意味が分かる</li> </ul>
1202060	★ 地図を書いてもらう	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の行きたい場所を説明できる</li> <li>・地図を書いてくれた人の説明が理解できる</li> </ul>
1203 交通標識を理解する		
1203030	★ 目的地の方向や距離を確認する	<ul style="list-style-type: none"> <li>・地名などの漢字を読むことができる</li> <li>・交通標識の意味を理解することができる</li> </ul>
1204 道を聞く		
1204040	★ 目的地までの道を尋ねる	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人を呼び止めることができる</li> <li>・<u>親しくない人にもものを尋ねる際の適切な切り出しができる</u></li> <li>・目的地を説明することができる</li> <li>・<u>掛かる時間を尋ねることができる</u></li> <li>・説明内容を聞いて理解することができる</li> <li>・<u>説明してもらった行き方を繰り返して確認することができる</u></li> <li>・よくわからないときに聞き返すことができる</li> </ul>

## 「能力評価」システム概要、およびその運用上の留意点について

### ＜「評価」システム構築の目的＞

趣旨はあくまで「学習の記録を残し、学習者と支援者の振り返りの材料とする」ということであるが、その記録に一定の信頼性をもたせるための仕掛けが必要。さらに、日常の学習の場とは異なる、やや非日常的な評価の場を設定することも、学習に適度な緊張感を与えることになり、振り返りの効果を高めることが期待できる。

### ＜評価システムの基本的形態＞

「プロチーブメント・テスト」(横溝 1998<sup>1</sup>) の性質を持つロールプレイにより評価を行う。

#### プロチーブメント・テスト：

「既習項目の範囲内でのテスト結果が一般的な言語能力を反映するように、アチーブメント・テストのテスト内容にプロフィシエンシー的な要素を加えることによって作られた、プロフィシエンシーとアチーブメントを統合しようとする試みのテスト」(横溝 1998:61)

- ・基本的には「ロールプレイ」の形態をとるが、話しことばによるやり取りだけを見るのではなく、音声・文字によって与えられる情報の理解、書きことばの産出、などもロールプレイ課題の中に含めることができる。
- ・あくまでも「学習」の成果の確認として行われるものだが、単に知識を確認するようなもの、活動で行ったことをそのまま丸暗記すれば対応できるようなものでなく、活動で取り上げられた「場面」で行われうる、より発展的な言語活動についても扱える余地を持つものにする。
- ・「教えた項目がどの程度定着しているか」を問うものではなく、あくまで「教材例集でとりあげられている場面において、何を、どのようにできるか」を確認するためのもの。
- ・ロールプレイ課題は、細分化して示された能力記述のうち、ひとつを取り上げ(あるいは複数のものを組み合わせ)、各場面から複数の課題を作成する(すべての記述を網羅する必要はない)。各課題について、課題遂行のための大まかな難易度を記しておき、適宜取捨選択して実施。
- ・学習とは切り離して一般的言語能力を測定するという「純然たるプロフィシ

<sup>1</sup> 横溝紳一郎(1998)「オーラル・プロチーブメント・インタビューープロフィシエンシーとアチーブメント統合の試みー」『日本語教育』88号

エンシー・テスト」ではない、という点を強調する。

→ 評価結果の独り歩きを防ぐため。あくまで「この教材例集と結びついた、学習支援のための評価」、というスタンスを崩さない。

- ・ロールプレイ実施者は、学習者と学習支援者。学習に関わらない一般の人は、当面はロールプレイ実施者としては想定しない。
- ・アチーブメント・テストはある学習項目の学習が終わった時点で頻繁に行うのがよく、一方プロフィシエンシー・テストはあまり頻繁に行う必要はない。プロチーブメント・テストは両者の中間的な性格をもつものであるため、実施頻度も中間的で良いと考えられる。複数の学習項目の学習が終わり、学習者自身が希望した時に随時受けられるような形が望ましい。

### ※現時点で想定される問題点

「医療機関での会話」「災害時の会話」:

前者で医師役にある程度の専門知識が必要。また後者について、現実に災害に遭遇した経験のある人でなければ、想像に基づくロールプレイになってしまう。学習支援者をロールプレイ実施者と想定すると、これらの場面では authenticity の高いロールプレイはやや困難か？

### <評価者>

- ・ロールプレイ参加当事者（学習者本人、および学習支援者）を評価者とする。  
ロールプレイをビデオ撮影し、それを視聴しながらの評価、というやり方も考えられる。学習者の「自己モニター」を促す手段としては効果的だが、心理上・実施上の負担が大きくなるか？  
ロールプレイの当事者に加え、「ロールプレイ参観者」も別途評価を行う、というやり方もあり（当事者評価＋第三者評価）。
- ・「特別なトレーニングを受けた専門的評価者」を想定しない。支援者側・学習者側の双方が「評価」を通じ、言語能力観や「評価」という行為についての認識を深めることを目指す。
- ・異なる立場から見た複数の評価をすり合わせることで、ある程度の信頼性を確保するとともに、評価者自身の評価プロセスの自己モニターを促す。
- ・評価者に対する「トレーニング」は実施しないが、現実にロールプレイの評価を通じ、評価についての認識を深める「ワークショップ」は計画すべき。
- ・単に評価結果を数値や記号で表示するだけでなく、所見を文章の形で残せるように（できれば学習者本人にも。母語で書いてもらうことにするか？）

### <どういう観点で何を評価するか>

基本的に、「意思疎通の成立」「タスク達成」「自律性」の3点を評価の主たる観点とする（ここでいう「自律性」とは、「意思疎通・タスク達成に当たり、周囲からの特別な援助を特に必要としない」ことを指す。ただし学習者の自己評価の際には、「自律性」の評価は不要か？）。



「生活上の行為」は、大きく3つに分類されるものと考えられる。

1. 他者との直接的なやり取りを必要とせず、一方的な情報収集・発信を目的とするもの（メニューを読む，商品表示を読む，制度を理解する，放送を理解する，マスメディアから情報を得る，書類に記入する…）
2. 他者との直接的なやり取りを通じて，なんらかのタスクを達成することそのものを主たる目的とするもの（大項目の「健康・安全に暮らす」「住居を確保・維持する」「消費活動を行う」など。「生活上の行為」のかなりの部分はこのカテゴリに入る）
3. 他者との直接的なやり取りを通じて，何らかのタスク達成を目指しながら，実は人間関係の保持・改変を行うことが主たる目的とであるもの（大項目の「人とかかわる」「社会の一員となる」など）

このうち，本カリキュラムの「評価」は，主に2.の「タスク達成」という点に焦点を当てたものとせざるを得ないのではないか。

1. の評価は不可能ではない。しかし1. の行為の成否を問うことは，いわゆる狭義の言語能力を問うこととなる。いかにも「テスト」の印象が強くなり，本カリキュラムの趣旨とはなじまない。2. の行為の成否を問う際，副次的に1. も問うことになる，というような工夫が必要。

3. の扱いは極めて悩ましい。「生活のための日本語」の中では，人間関係の保持・改変という行為は極めて重要な地位を占めているはずだが，例えば「苦情に対応する」「（ごみの出し方を間違えたことを）謝る」などの具体的行為に対し，どのような印象をもつかは人によって大きく異なることが想定される。そのような個人的印象を，半ば公的な記録として残すことは適切ではない。また評価者によっては，その人が想定する「日本人らしい振舞い方」を基準とし，結果として「日本人らしさ」の押しつけになる可能性がある。

かといって日本語教育小委員会として，「人間関係の保持・改編における『望ましいやり方』」を提示し，それに基づいて評価を求めるようなことはさらにはあってはならない。

3. のような行為についても，「タスク達成」という点に焦点を当てた評価にするのが適当か。

## <ロールプレイタスク例>

### 【学習者向け（学習者向けロールカードは各種言語版も準備）】

あなたは旅行中です。御鈴駅で空港行きの切符を買って電車に乗りました。ところが、いつまでたっても空港には着きません。もしかしたら間違った電車に乗ってしまったのではないかと不安になりはじめました。

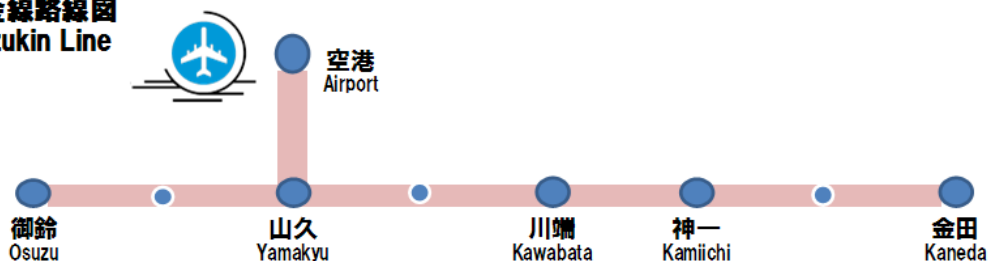
そこへ車掌さんが来ました。車掌さん呼び止め、この電車は今どこを走っているのか、そして空港に行くにはどうしたらいいのかを聞いてください。

### 【日本人向け】

あなたは電車の車掌です。外国人に呼び止められ、質問を受けました。その質問に、下の路線図を見せながら答えてください（その際、あなたの言ったことが相手に伝わったかどうかを、十分に確認するようにしてください）。

現在あなたが乗っている電車は、御鈴駅発金田駅行きで、現在川端駅と神一駅の間を走行中です。

鈴金線路線図  
Suzukin Line



（このロールプレイ案は主として話しことばでのやり取りに関わるものだが、実際のロールプレイタスク集には読むタスク、書くタスクを含むロールプレイタスクを含める）

## <評価表案>

### 【日本人（ロールプレイ当事者）向け】

- 問1. 学習者の言っていることは分かりましたか？  
全然わからない→「がんばりましょう」 なんとか分かる→問2へ
- 問2. 学習者が言っていることは、周囲の状況やあなたからの働きかけに対する適切な反応でしたか？  
適切とは言えない→「がんばりましょう」 おおむね適切→問3へ
- 問3. 学習者は、この場面で必要とされる目的を達成できましたか？（この場面では、「空港までの行き方を理解すること」が目的）  
達成できたとは言えない→「がんばりましょう」 おおむね達成できた→合格！ 問4へ
- 問4. あなたが学習者とやりとりするにあたり、ことばの上での「特別な努力や配慮」が必要でしたか？（ゆっくり言い直す、相手の発話を辛抱強く待つ、相手の言いたいことを推測して確かめる、など）。  
必要だった→「よくできました」、特に必要なかった→「たいへんよくできました」

がんばりましょう・よくできました・たいへんよくできました  
(いずれかに○を)

### 【学習者向け】

- 問1. あなたの言いたいことを、相手に分かってもらえたと思いますか？  
全然できなかった なんとかできた うまくできた
- 問2. あなたは、この場面で必要とされる目的を達成できましたか？（空港までの行き方は理解できましたか？）  
できなかった なんとかできた うまくできた

このほか、もし第三者評価を入れるのであれば、「日本人側は、学習者に対し適切な配慮ができていたか」というような、日本人側の話の進め方に対する評価項目を入れてもよい。

## 目標（能力記述文）の書き表し方について

I. ポートフォリオに含める「目標」の示し方には、以下の A・B、二通りの方法が考えられる。

A.) 難しさや複雑さとは関係なく、生活上必要となる行為について、まず目標設定をする。そのうえで、難しさや複雑さを考慮して、目標を段階的に設定する。

例)

医者の診察を受けることができる。	
レベル4	症状や既往歴などに関する質問に対し、正確に答えることができる。 自ら、症状などについて、正確に説明することができる。
レベル3	症状や既往歴などに関する質問に対し、分からない言葉については聞き返しを行い、ほぼ正確に答えることができる。
レベル2	繰り返しや説明を求めることのできる状況であれば、症状についての医者から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。
レベル1	痛みなどに対する簡単な質問であれば、短い簡単な言葉で答えることができる。

B.) 難しさや複雑さを考慮の上、どの程度、あるいはどういう条件であればできるのかが分かるよう、目標を設定する。生活者としての外国人に求められるレベルを明らかにした記述となる。

例) 繰り返しや説明を求めることのできる状況であれば、症状についての医者から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。

## II. 上記A・Bそれぞれの長所・短所

	A	B
長所	<ul style="list-style-type: none"> <li>同場面、同目的の行動について、正確さやなめらかさに応じた段階性を示すことができ、いずれのレベルも肯定的な評価を受ける。</li> <li>同場面、同目的の行動について、自身のレベルを知り、より高位のレベルを目標として設定することが可能。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自己評価・他者評価ともに、Aよりは手間・時間がかからない。</li> </ul>
短所	<ul style="list-style-type: none"> <li>条件設定の方法が複数ある。(正確さ・</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>次の段階の目標を設定することはでき</li> </ul>

<p>なめらかさ、方略利用、等)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・段階的な目標レベルをすべて設定するのは困難。</li> <li>・「でき具合」を示すこととなるため、第三者の誤解を招くおそれはある。</li> <li>・「目標」を細分化することになるため、目標数が増大。</li> </ul>	<p>ない。</p>
--	------------

## 【参考】

### 1. CEFR の Can-do の場合

#### <発表や指示を聞くこと>

C2	C1 と同じ
C1	例えば、駅やスポーツ・スタジアムのような所での、聞き取れないほど音質が悪い、歪みのあるアナウンスから、特定の情報を引き出すことができる。 取扱説明や、ごく身近な製品説明やサービスについての、複雑な専門的情報が理解できる。
B2	標準語で普通のスピードで話されていれば、具体的なことでも抽象的なことでも、アナウンスやメッセージを理解できる。
B1	毎日使っている設備の取扱説明のような、簡単な専門的情報を理解することができる。詳細な指示を理解できる。
A2	短い、はっきりとした、簡単なメッセージやアナウンスの要点は聞き取れる。 徒歩や公共交通機関を使って X から Y までどうやって行くのかという簡単な説明は理解できる。
A1	当人に向かって、丁寧にゆっくりと話された指示なら理解できる。短い簡単な説明なら理解できる。

#### <製品やサービスを得るための取引>

C2	B2 と同じ。
C1	B2 と同じ。
B2	交通違反の不当な呼び出し状、アパートでの損害に対する金銭的責任、事故に関する責任のような争いの解決のためにうまく交渉の話し合いができる。 補償案件の概観を述べ、満足が得られるような説得力のある言葉遣いができ、こちらの譲歩の限界をはっきりと表明することができる。 問題が起きたことを説明し、販売業者や消費者が譲歩の義務があることをはっきりとさせることができる。
B1	旅行中に起きそうなたいていのこと、旅行の打ち合わせなどのやり取りに対処することができ、外国を訪問中に関係当局と対応できる。 店や郵便局、銀行で、例えば、気に入らなかった品を返品するなどの、あまり日常で

	<p>は起きない状況に対応することができる。苦情を言うことができる。</p> <p>例えば、知らない目的地に行くのに降りる駅を乗客に尋ねるなど、実際の旅行中や旅行代理店で旅行の手配に際して起きるたいていの状況に対処することができる。</p>
A2	<p>旅行、宿泊、食事、買い物のような毎日の生活での普通の状況に対処することができる。</p> <p>簡単で特別専門的でない普通の内容であれば、旅行会社から必要な情報を入手できる。</p>
	<p>日用品やサービスを求めたり、提供したりできる。</p> <p>旅行や、バス、列車、タクシーなどの公共の交通機関についての簡単な情報を得ることができる。行き方を聞いたり、教えたりすることができる。切符を買うことができる。</p> <p>疑問点を質問し、店、郵便局、銀行で簡単な用を済ますことができる。</p> <p>量や数、値段などの情報を与えたり、取得することができる。</p> <p>欲しいものを言い、値段を聞いて簡単な買い物ができる。</p> <p>食事を注文することができる。</p>
A1	<p>数や量、費用、時間を扱うことができる。</p> <p>人にもものを聞いたり、人にもものを与えたりすることができる。</p>

## 2. JF 日本語教育スタンダードの Can-do の場合

<病院でのやりとり> \*このように、言語使用領域によって段階的に示されているわけではない。

B1	<p>病院などで、症状や過去の病気などに関する質問に対して、ある程度正確に答え、内容によっては主体的に話を展開させることができる。</p>
A2	<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。</p>
A1	<p>病院の診察室で触診を受けながら、痛いか痛くないかの質問に答えることができる。</p>