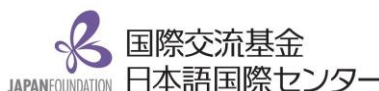


会話の教え方

Unit2 ^{じっせん}実践 Part2 会話の評価・まとめ



1. はじめに

会話の教え方はいよいよ最後の授業を迎えました。前回の授業では、主にロールプレイについて勉強しました。今回のテーマは会話の評価です。

このパートのキーワード

評価の観点 ^{かんてん} 総合的評価 ^{そうごう} 個別的評価 ^{こべつ} ルーブリック

2. 会話評価の^{かんてん}観点

あなたはどんな^{かんてん}観点や方法で^{がくしゅうしゃ}学習者の会話を評価していますか。

前にもお話ししましたが、どんな会話でも目的があります。その目的が^{たっせい}達成できているかどうかをまず見るのが一番大切なことです。

評価の観点は、まず Can-do の達成を見ます。たとえば、友だちをテニスに誘うことができること、^{にちじ}日時を相談することができることです。

どんな会話でも目的があります。その目的が達成できているかどうかをまず見ます。ここでは、Can-do が達成できたかどうかということです。これは「^{そうごう}総合的評価」と言います。

Can-do は、「JF スタンダードの木」で言うと、^{えだ}枝や花の部分になりますね。

もう一つの観点は、会話を支えている三つの能力を見ます。つまり、「JF スタンドダードの木」の根の部分です。たとえば、習った文型や表現を正しく使うことができたかどうかや、話の流れが自然かどうかなどです。



(表1 会話評価のルーブリック)

達成度		1 がんばって!	2 できた!	3 すごい!
評価の観点				
言語活動	目標Can-do (A2) 友達をテニスに誘うことができる 日時を相談することができる		A2	
	文法の正しさ			
言語能力	話の流れのコントロール			

達成度は点数の代わりにランクを設けます。たとえば、1「がんばって!」、2「できた!」、3「すごい!」という三つのランクを設けます。真ん中の「できた!」は、たとえば、友だちをテニスに誘う例では A2 レベルの Can-do なので、A2 に設定します。

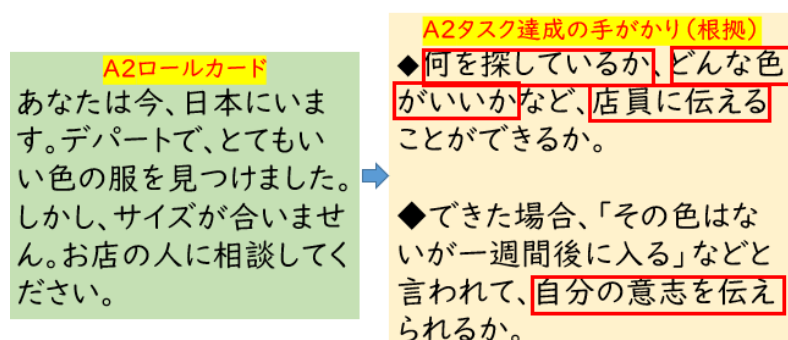
【タスク 1】 会話のテストは学習者間で受ける時間に差が生じます。先にテストが終わった学習者が後の学習者に問題 (ロールカードの内容など) を伝えたりしないよう、どんな工夫が必要ですか。

3. 評価の手がかり(根拠)

さて、何をもって目標 Cand-do が達成できたかと言えますか。評価のときの手がかり、つまり根拠が必要です。

引き続きロールプレイを例に説明します。A2 レベルのロールカードには次のように書いてあります。「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。」

ここで手がかりとなるのは、二つあります。一つは何を探しているか、どんな色がいいかなど、店員に伝えることができるかどうかです。もう一つは「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どうかです(図1)。



(図1 ロールカードと評価の手がかり)

ここで、さきほどのロールプレイの音声聞いてみましょう。

聞きながら、さきほどの評価の二つの手がかりはどこにあるか探してください。

JFS 準拠ロールプレイテスト

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

上のサイトに行き、そこの A2 のところです。→

A2◎
マニュアルP.22参照

A2○
解説 (277KB)

B1◎
マニュアルP.24参照

B1△
マニュアルP.25参照

B1△
解説 (280KB)

B2◎
マニュアルP.27参照

B2△
マニュアルP.28参照

C1○
マニュアルP.30参照

C1△
マニュアルP.33参照

(表2 ロールプレイのスク립ト)

発話例	判定の根拠
T: いっしょいませ。 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。もっと小さいサイズがありますか。① 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 S: あー、これだけです。 T: こっちの色だったらありますけど。このサイズ。B 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 T: はい、わかりました。すみません。 S: じゃあ、また来ます。 T: えっと、あと一週間ぐらいしたら、あのう。 S: 一週間？ありますか？ じゃあ、来週またここに来ます。③ T: わかりました。ありがとうございます。	①欲しい物を伝えて相談できる = 苦労なく簡単な言葉で応じ、 タスクが達成できる ②簡単な感想を自分から言うことができる ③簡単な情報を自分から話すことができる

それでは、表1のこのロールプレイのスク립トを見ながら、A2 レベルの課題が達成できているかどうかを見てみましょう。

まず①のところを見てください。ほしいものを伝えて相談できましたか。ちゃんと出来ていますね。

つぎに、店員の役割をしている教師は「この色で他のサイズはない。別の色だったらある」

と働きかけます。

それに対し、学習者は②③のように簡単な自分の考えを付け加えています。

判定の根拠を見て、教師は最終的にこの A2 レベルの会話の課題は十分に達成できたと評価しています。

4. 総合的評価と個別的评价

さきほどは課題が達成できたかどうかを見るための評価について説明しました。もう一つ会話例を取り上げましょう。前回取り上げた友だちをテニスに誘う例です。

ロールカードA 役割: 学生

- ◆ 友達のBさんをテニスにさそってください。
- ◆ 日時や会う場所などを相談して決めてください。

ロールカードB 役割: 学生

- ◆ 友達のAさんのさそいを受けてください。
- ◆ 日時や会う場所などを相談して決めてください。

評価の手がかりとしては、友だちを誘うことができたか、または、友だちの誘いに応じることができたか。それから、日時や会う時間を決めることができたかどうかです。

ここまでは、「総合的評価」です。

「総合的評価」と言うのは、この会話の目的、つまり課題が達成できたかどうかを見るための評価です。

ほかに、その時々授業の目的に合わせて、次のような個別的な評価をすることができま

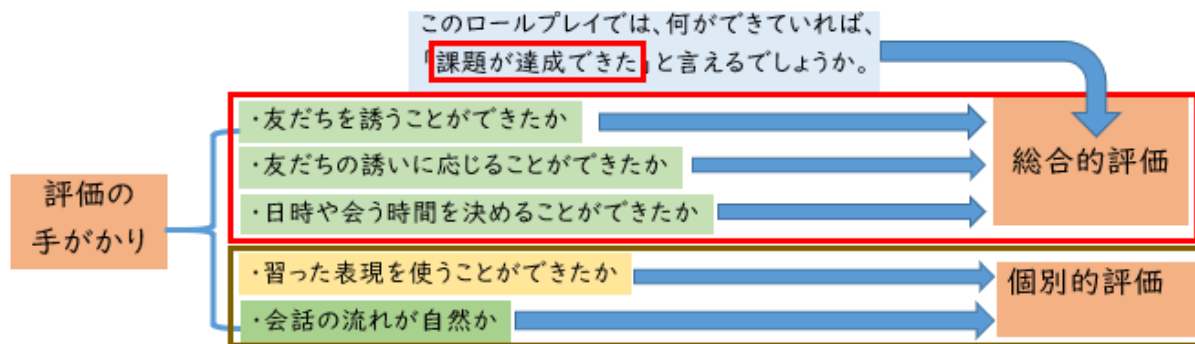
す。

・授業で習った表現、例えば誘うときに使う「何々しませんか」、誘いに応じるときに使う「そうしましょう」などを正しく使えたか

- ・会話の流れを自分で作ることができたかどうか

です。

これらは「個別的評価」と言います(図3)。



(図3 総合的評価と個別的評価)

5. 評価シート(ルーブリック)の作り方

先ほど説明した総合的評価と個別的評価を 1 枚の紙で表すのが「ルーブリック」という名前の評価表です(表3)。

(表3 ルーブリックの例)

評価の観点	達成度		
	がんばって!	できた!	すごい!
課題の達成	☐ [Yellow box]	☐ [Yellow box]	☐ [Yellow box]
表現	☐ [Yellow box]	☐ [Yellow box]	☐ [Yellow box]
会話の流れ	☐ [Yellow box]	☐ [Yellow box]	☐ [Yellow box]

達成度は「がんばって!」「できた!」「すごい」という三つのランクを^{もう}設けるとします。

評価の^{かんてん}観点は、まず総合的評価として、「課題が達成」の^{らん}欄を設けます。

次に、個別的評価として、たとえば、今回は、「表現」と「会話の流れ」を設けるとします。

それから、レベルを決めます。今回は A2 を目標にします。

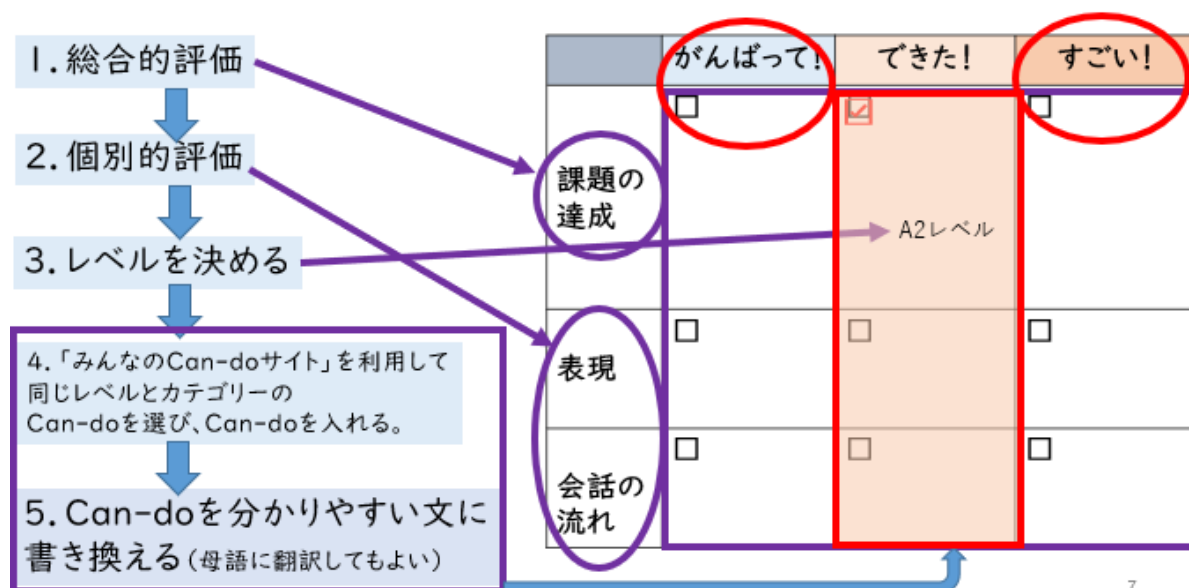
目標が達成できたら、「できた!」という欄の四角いマスにチェックを入れます。

できなかった場合は「がんばって!」のところにチェックを入れます。

すごくよくできた場合は「すごい!」というところにチェックを入れます。

個別的評価は自分のクラスの^{じつじょう}実情に合わせて、アレンジすることができます。

ルーブリックのいいところは、評価の観点を、自由に設けることができることです(図4)。



(図4 ルーブリックの作り方)

このルーブリックの中の部分はまだできていません。どうしたらいいでしょうか。

この前話した「みんなの Can-do サイト」を利用して、そこから同じレベル、同じカテゴリー

の Can-do を^{けんさく}検索して、選びます。

さらに選んだ Can-do をやさしい日本語に書き換えます。母語に^{ぼごほんやく}翻訳してもいいです。

最後にそれらの Can-do を真ん中の「できた!」の^{らん}欄に入れます。

さきほどのロールプレイの例を使って、ルーブリックを完成させました(表3)。

真ん中の「できた!」のところに評価の手がかりを入れました。

課題の達成という総合的評価のところでは、A さんの目標として、「友だちを誘うことができる」ことにし、B さんの目標として、「友だちの誘いに応じることができる」ことにしました。

(表3 ルーブリックの「できた!」欄の書き方例)

達成度 評価の観点	がんばって!	できた!	すごい!
課題の達成	☐	☐ ・友だちを誘うことができた ・友だちの誘いに応じることができた ・日時や会う時間を決めることができた	☐
表現	☐	☐ ・習った表現はだいたい使えた	☐
会話の流れ	☐	☐ ・会話の流れに少し不自然なところがあった	☐

個別的评价のところでは、「習った表現は大体使える」とこと、「会話の流れに少し不自然なところがある」という目標を立てました。ここでは、最初は^{かんべき}完璧さを求めなくてもいいです。いちばん大切なことは課題の達成ですから。

^{さいてん}採点は教師だけでなく、^{がくしゅうしゃどうし}学習者同士ですれば、学習者自身にロールプレイを評価する力が

つき、自分たちの活動をふり返^{かえ}ることができるようになります。

【タスク 2】 ルーブリックを使う利^{りてん}点は何だと思いますか。

6. まとめ

このパートでは、ロールプレイを例に、会話の評価について考えてきました。

会話の評価は二つの観点があります。まず、一つは課題遂行の観点で、会話の目的が達成されたかどうかを見ます。これは「総合的評価」と言います。それから、もう一つは会話を支えている三つの能力（言語構造的能力、語用能力、社会言語能力）をどれくらい持っているかを見る観点です。これは「個別的评价」と言います。

会話の評価によく使われるのは「ルーブリック」です。ルーブリックを使えば、総合的評価も個別的评价もできます。

7. 「会話の教え方」全体のまとめ

あなたは、コースの目標をどのくらい達成することができましたか。下の【タスク 1】で自己評価してみましょう。まだ分からないところがある人は、もう一度見てください。

【タスク 3】 下の「会話を教える」授業のキーワードを見ながら、(1)～(6)のあなうめをしてください。

1 回目: 会話や会話力について知る (UIP1)

キーワード: 会話の目的、カテゴリー、Can-do、課題遂行、会話力、レベル

2 回目: 会話をするのに必要な能力を知る (UIP2)

キーワード: 言語構造的能力、社会言語能力、語用能力、方略 (ストラテジー)

3 回目: ロールプレイの進め方と効果を知る (U2P1)

キーワード: ロールカード 情報差、選択権、反応、表現先行型、聴解先行型、タスク先行型

4 回目: 会話評価の観点と方法を知る (U2P2)

キーワード: 評価の観点、総合的評価、個別的評価、ルーブリック

(1) わたしたちの日常生活の中で、いろいろな〔 〕をもって会話をしています。

(2) 会話はいろいろな〔 〕に分けられていて、会話の目的はたくさんの〔 〕で示すことができます。

(3) 「会話力」というのは、会話の目的を達成する能力のことです。これを〔 〕 遂行能力と言います。〔 〕は6つあります。

(4) 会話に必要な言語能力は三つあります。〔 〕、〔 〕、〔 〕です。ほかに〔 〕も必要です。

(5) 現実の会話にはコミュニケーション三要素があります。[]、[]、[]です。現実生活に近づけるために、会話練習にもこの三要素を取り入れる必要があります。[]、[]、[]という三つの進め方で、この三要素を調節することができます。

(6) 会話の評価は会話の観点から、課題遂行、つまり目的が達成されたかどうかを見るための[]評価と、三つの言語能力を見るための[]評価があります。よく使われるものとして、[]というのがあります。

以上で会話の教え方の授業が終わりますが、この授業で学んだことで、これから会話の授業に取り入れたいことがありましたか。このコースの内容をもう一度学習したい人は、このビデオ (mp4) をくり返し見たり、テキスト (pdf) を読んだりしてみてください。

コースの最後まで見てくださって、ありがとうございました。

今後、あなたの会話の授業がより楽しく、効果的になるよう、お祈り^{いの}しています。

では、またどこかでお会いしましょう。

■ ^{さんこうぶんけん}参考文献と参考サイト

- ・ 国際交流基金 (2007) 『話すことを教える』 (国際交流基金 日本語教授法シリーズ6) ひつじ書房
- ・ 国際交流基金 (2011) 『学習を評価する』 (国際交流基金 日本語教授法シリーズ12) ひつじ書房
- ・ 『JF 日本語教育スタンダード【新版】利用者のためのガイドブック』

<https://www.jfstandard.jp/ja/publicdata/ja/render.do>

- ・ 『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 第二版』
<https://www.jfstandard.jp/roleplay/ja/render.do>

■ タスクの答え

【タスク 1】(例)

テストが終わった学習者は別の部屋で待たせておくなど、これからテストを受ける学習者としてにテストが終わった学習者が^{せっしょく}接触しないような工夫^{くふう}が必要である。また、ロールカードの内容を^{ふくすう}複数用意しておくのも1つの方法だが、その場合は、タスクが同じレベルであることをよく確認する必要がある。

【タスク 2】(例)

- ・ 学習者は評価の内容 (何ができて、何ができなかったか) を理解することができる。
- ・ 学習者にとって、先生がどんな^{かんてん}観点で評価しているかが分かる。

【タスク 3】

- (1) わたしたちの日常生活の中で、いろいろな[目的]をもって会話をしています。
- (2) 会話はいろいろな[カテゴリー]に分けられていて、会話の目的はたくさんの[Can-

do]で示すことができます。

(3)「会話力」というのは、会話の目的を達成する能力のことです。これを[課題] 遂行能力と言います。[レベル]は6つあります。

(4)会話に必要な言語能力は三つあります。[言語構造的能力]、[語用能力]、[社会言語能力]です。ほかに[方略(ストラテジー)]も必要です。

(5)現実の会話にはコミュニケーション三要素があります。[情報差]、[選択権]、[反応]です。現実生活に近づけるために、会話練習にもこの三要素を取り入れる必要があります。[表現先行型]、[聴解先行型]、[タスク先行型]という三つの進め方で、この三要素を調節することができます。

(6)会話の評価は評価の観点から、課題遂行、つまり目的が達成されたかどうかを見るための[総合的]評価と、三つの言語能力を見るための[個別的]評価があります。よく使われるものとして、[ルーブリック]というのがあります。