

# 琉球大学学術リポジトリ

文型積み上げ式シラバスによる初級日本語学習修了者の課題遂行能力：  
ロールプレイテストによる評価と質問紙調査の質的分析を通して

メタデータ	言語: 出版者: 琉球大学留学生センター 公開日: 2016-05-10 キーワード (Ja): 課題遂行能力, 文型積み上げ式学習, ロールプレイテスト キーワード (En): SCAT, Task Competence, Structural Syllabus, Role Play Test 作成者: 山元, 淑乃, Yamamoto, Yoshino メールアドレス: 所属:
URL	<a href="http://hdl.handle.net/20.500.12000/33845">http://hdl.handle.net/20.500.12000/33845</a>

# 文型積み上げ式シラバスによる 初級日本語学習修了者の課題遂行能力 — ロールプレイテストによる評価と質問紙調査の質的分析を通して —

山元 淑乃

## 要 旨

本研究は、文型積み上げ式シラバスにより初級日本語学習を修了した学習者の課題遂行能力を測定し、その教育効果や問題点を検証することを目的とする。文型積み上げ式シラバスによる4ヶ月間の初級日本語集中コース修了生20名に対し、「JF 日本語教育スタンダード準拠ロールプレイテスト」を実施し、その課題遂行能力を評価した。また質問紙とインタビューにより、受講生たちの学習に対する態度や志向を調査した。ロールプレイテストの結果、20名の研究参加者のうち、5名がB1レベル、9名がA2レベル、5名がA1レベル、A1に達しない者が1名という判定であった。質問紙の回答結果とインタビューの質的分析からは、【学習目標の変質】【全理解志向】【知識と実践の乖離】【媒介語の希求】【絶対的文法理解】といった受講生達の志向や心理が浮き彫りになった。

【キーワード】 課題遂行能力、文型積み上げ式学習、ロールプレイテスト、SCAT

## 0. はじめに

欧州はじめ世界の第二言語教育で、「目標言語を使って何ができるか」という「課題遂行力」が重視されつつある。欧州では2001年にCEFR（ヨーロッパ言語共通参照枠：Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment）が発表され、言語能力をA1からC2までの6つのレベルで示す標準的指標として、世界各国に影響を与えた。日本でも国際交流基金により、CEFRを援用して、JF日本語教育スタンダードが作成された。JF日本語教育スタンダードは、「相互理解のための日本語」を理念とし、「日本語による課題遂行能力」と「異文化理解能力」を重要視している。

しかしながら、日本語教育の現場においては、諸事情から、従来通り「文型」の知識を得る学習を重視した「文型積み上げ式シラバス」による初級日本語教育を実践している教育機関も少なくない。では、文型積み上げ式シラバスで学習した学習者は、どの程度の課題遂行能力を習得しているのだろうか。日本語の学習法と課題遂行能力の関連を調査した先行研究は、筆者の知る限り行われていない。そこで本研究は、学習者の課題遂行能力を、ロールプレイテストを使って評価することで、文型積み上げ式シラバスによる初級日本語学習者の教育効果を検証するための、一考察を行う。

## 1. 教育実践の概要

研究対象としたのは、日本国内の一大学において201x年後学期(10月～2月)に開講された、初級日本語集中コースである。このコースは、文部科学省国費外国人留学生及び私費留学の研究生を対象とした大学院進学前予備教育(通称:日本語研修コース)と、短期交換留学プログラムの初級日本語教育が統合された形のコースである。日本語学習経験のない、来日直後の留学生を対象として行われ、「大学の研究室での日常的なコミュニケーションに困らないレベルの日本語運用能力を身に付けること」を到達目標としている。日本語の授業は1日2～3コマ(1コマ90分)で、週に11コマ開講される。その中の主要科目である「日本語A」は、1日2コマで週4日、計週8コマ開講され、1学期間(約16週間)で初級日本語学習を終える。教科書は『みんなの日本語』(スリーエーネットワーク1998)が採用されている。担当教員は曜日によって異なり、計4名の日本語教員がチームティーチングで授業を行う。

## 2. 研究方法

### 2.1. 研究参加者と倫理的配慮

上記「日本語A」を履修し、修了した21名に対し、1) 研究目的、2) 研究参加は自由意志に基づくこと、3) 研究に不参加の場合にも不利益は被らないこと、4) データの厳重な管理、5) 匿名性の確保、6) 同意撤回の可能性、について文書と口頭により説明し、同意を得た20名を研究参加者とした。研究参加者の属性の内訳は表1の通りである。

表1 研究参加者の属性

在籍身分	国費留学生(2名)、私費留学の研究生(7名)、短期交換留学生(11名)
性別	男性(7名)、女性(13名)
出身地域	台湾(3名)、スリランカ(1名)、ベトナム(1名)、タイ(2名)、ラオス(3名)、インドネシア(5名)、アメリカ(1名)、パプアニューギニア(2名)、フランス(2名)

### 2.2. 課題遂行能力の評価

ロールプレイテストにより、研究参加者の課題遂行能力を評価した。ロールプレイテストには、国際交流基金により開発された「JF日本語教育スタンダード準拠ロールプレイテスト」(長坂・押尾2013)を採用し、テスター用マニュアルに則り、「口頭でのやりとり」能力を判定した。課題の提示には国際交流基金作成のロールカード(英語字幕付き)を、研究参加者の日本語学習状況に合わせて適宜改変し、使用した。ロールプレイ課題一覧を資料1に示す。

テスターは筆者1人で、研究参加者と一対一の対面式で行った。テストの実施には、

研究参加者1人あたり約15分を要した。

ロールプレイテストは、学習者の平均レベルに最も近いと予測された A2 レベルのタスクから始めた。テスト用マニュアルに従い、課題の達成度を4段階（◎:十分に達成できた、○: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）で評価し、◎が1度または○が2度の評価でタスク達成、△が2度または×が1度の評価でタスク不達成とした。A2 レベルで「タスク達成」ができれば、1つ上のレベルである B1 レベルのタスクに進む。A2 レベルが「タスク不達成」であれば、1つ下のレベルである A1 レベルのタスクを行うという方法で、最終判定が出るまで、最大で5回続けた。

表2は、A2 レベルの課題「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。」が、「◎:十分に達成できた」と評価されたロールプレイの会話例である。発話者はTが教師、S4が研究参加者である。

表2 A2 ロールプレイの会話例 (◎:十分に達成できた)

発話者	発話内容
T	いらっしやいませ
S4	えっとー、わたしは、服をいきたい。だけど、えー、そして、えー、サイズがえー、小さくなりますか。
T	あー、すみません。この色はこのサイズしかないんです。
S4	あー、
T	違う色ならあるんですが…。
S4	どんな色、ありますか。
T	黒ならあります。
S4	黒は…
T	あ、この色も、1週間したら入りますが。
S4	あー、1週間？んー、ちょっと…。あの一、えー、違いの、モデル、ありますか。
T	違うモデル、こちらはどうですか。これなら小さいサイズもあります。
S4	あー、はいはい、いくらですか。
T	3000円です。
S4	3000円！？おー。(2人で笑い) えっとー、温かくなりますか。
T	はい、とても温かいですよ。
S4	あー、じゃあ、OKです。
T	これになさいますか。

S4	はい。
T	ありがとうございます。

テスター用ガイドラインによると、この課題について、タスク達成の手がかりとして引き出す内容は、「□何を探しているか、□どんな色がいいか、◆『その色は無いが一週間後に入る』と言われて、自分の意志を伝えられるか」であるとされており、「□が二つ達成できた場合は、◆もできるか見る ⇒ ◆もできたら◎、できなかったら○」とある。この会話で、S4は「より小さいサイズを探している」、「黒では嫌である」と、目的の物と色の好みを述べることができおり、「その色は無いが一週間後に入る」という提案に対しても、「一週間後では不都合である」と伝えられている。さらに服の値段や温かさについて会話を続けている。以上から、この課題は「◎：十分に達成できた」と評価した。

表3は、A2レベルの課題「あなたは今日本にいます。日本人の友達を、土曜日にピクニックに行こうと誘ってください。ピクニックに行く場所、待ち合わせをする時間と場所も決めてください。」が、「○：何とか達成できた」と評価されたロールプレイの会話例である。発話者はTが教師、S3が研究参加者である。

表3 A2 ロールプレイの会話例 (○：何とか達成できた)

発話者	発話内容
S3	すみませんが、土曜日は暇時間がありますか。
T	はい、ありますよ。
S3	えっとー、[施設名称] へ一緒に行きませんか。
T	あ、いいですね。じゃあどこで何時に会いましょう？
S3	えとー、8時半ぐらい、行きます。どうですか。
T	8時半に、はい。どこで会いますか？
S3	バスで。
T	あ、バスで行きますか。はいはい。私ちょっとバスよく分からないんですけど、どこで会いましょうか？
S3	あ、違う、近く。寮、[大学名称] 寮です。
T	あ、寮で。何時に？
S3	8時半ぐらい。
T	8時半に、寮。寮ちょっとよく分からないんですが、寮のどこですか。
S3	あ、地図で、あ、みてください。
T	あ、寮はどこかわかります。でも寮、広いですよね。寮のどこで会いますか？
S3	ローソン、知っていますか？
T	はいはい。寮の近くの。
S3	違う、ローソン、あー、業務スーパー、知っていますか？
T	業務スーパー？。はい、はい。でもあれ、寮から遠いですよね。

S3	はい。
T	どこで会いましょうか？
S3	うーん、えっとー、うーん、あ、あー、すみません、あなたはどこへ住んでいますか。
T	あ、大学の近くですが、南口の近くです。
S3	あ、あー、そうか、南から、忘れた。うーん、南から自転車で10分ぐらいかかりました。だから、私は、持って《沈黙8秒》あ、OKOK。
T	南口から自転車で10分ですね。
S3	はい、一緒に行きます。
T	あ、そうですか。じゃあどこで会いましょう？。
S3	私は、あなたのアパートへ。
T	私のアパートへ？。知っていますか？。
S3	はい、多分。
T	はい、わかりました。

テスター用ガイドラインによると、この課題について、タスク達成の手がかりとして引き出す内容は、「□どこに行くか、□どこで何時に待ち合わせをするか、◆『待ち合わせに提案した場所を良く知らない』と言われて、自分から情報や見解が付け加えられるか」とされている。達成度合いは他の課題と同様、「□が二つ達成できた場合は、◆もできるか見る ⇒ ◆もできたら◎、できなかつたら○」とある。この会話で、S3はピクニックの目的地、待ち合わせの場所と時間を伝えることはできたが、待ち合わせ場所について「その中のどこか」という詳細を付け加えることができなかった。最終的にどこで待ち合わせるかを定めることができなかったため、この課題の達成度は「○：何とか達成できた」と評価した。

### 2.3. 質問紙調査とインタビューの結果の分析

ロールプレイテスト実施後、質問紙とインタビューにより、学習に対する受講生たちの目的や志向を調査した。質問紙では、「学習目的」について選択回答（複数選択可）、「到達目標」「モニタリング」「自己評価」「学習スタイル」「自律学習」の5項目に関し、6段階尺度による選択回答（10問）と自由記述式回答（3問）を求めた。インタビューでは、質問紙の回答内容について詳細に聴き取り、その内容を逐語記録化した。質問紙の自由記述式回答とインタビュー結果の質的分析には SCAT (Steps for Coding and Theorization) (大谷 2008, 2011) を使用した。

### 3. 結果

#### 3.1. 課題遂行能力

ロールプレイテストの判定結果を表4に示す。研究参加者20名中5名がB1レベル、10名がA2レベル、4名がA1レベル、1名がA1レベルに達しないという判定であった。

表4 ロールプレイテスト判定結果

番号	ロールプレイ記録					判定
S1	A2○	A2○	B1△	B1△		A2
S2	A2◎	B1△	B1△			A2
S3	A2○	A2○	B1×			A2
S4	A2◎	B1△	B1△			A2
S5	A2◎	B1○	B1○	B2×		B1
S6	A2◎	B1△	B1○	B1△		A2
S7	A2△	A2△	A1○	A1○		A1
S8	A2△	A2△	A1◎			A1
S9	A2△	A2○	A2○	B1×		A2
S10	A2◎	B1○	B1△	B1○	B2×	B1
S11	A2△	A2△	A1◎			A1
S12	A2△	A2△	A1◎			A1
S13	A2△	A2◎	B1×			A2
S14	A2◎	B1△	B1△			A2
S15	A2△	A2△	A1○	A1△	A1△	×
S16	A2◎	B1△	B1○	B1○		B1
S17	A2◎	B1△	B1○	B1○		B1
S18	A2◎	B1△	B1○	B1○		B1
S19	A2◎	B1△	B1○	B1△		A2
S20	A2○	A2○	B1△	B1△		A2

#### 3.2. アンケートとインタビュー調査の分析

アンケートの回答によると、参加者全員が学習目的として「日本人とのコミュニケーション」を選択していた。しかし、彼らが意識していた各授業の到達目標例について具体的に質問すると、「その日の文法」「語彙を覚える」「クイズにパスする」という記述や発言が目立ち、具体的な課題遂行例を挙げる参加者はおらず、学習目的と授業の到達目標の間に【目標の変質】がみられた。

教師が各授業でどんな到達目標を提示したかを質問しても、「その課の文法」「1日で1課を終える」や、「はずです・そうです」といった文法項目などが挙げられ、教師も具体的な課題遂行のための到達目標を明示していない、または明示しても受講生に意識されていない可能性があることがわかった。

学習したことをどの程度「使える」と思うかという問いに対する回答は、低い回答者

で5%、平均値は51%と、【実践につながらない学習】の実態が伺えた。その理由としては、「文型や語彙を覚えられなかったから」と答える受講生が多かった。そして、受講生の多くが「文法を理解していなければ日本語は話せない」「テキストの一部にでも分からない所が残ると嫌だ」と考えており、【文法重視】と【全理解志向】が強いことがわかった。また、「英語による文法説明」ができる教師を高く評価する、【媒介語による指導への期待】が強くみられた。

#### 4. 考察と今後の課題

文型積み上げ式以外の学習法による、初級日本語学習を修了した学習者の課題遂行能力について、同様の調査は管見の限りない。従って、比較対象がないため、今回の研究参加者が習得した課題遂行能力のレベルの高低を評価することはできない。しかしながら、「初級学習を終え」、「大学の研究室での日常的なコミュニケーションに困らないレベルの日本語運用能力を身に付けること」を目標に掲げたコースであれば、修了時に、より多くの受講生の課題遂行能力を、「自立した言語使用者」である B1 レベルに到達させることが望ましいと考えられる。今後、課題遂行型の学習法により同様の調査を行うことで、判定レベルに変化がみられるかを検証していきたい。

また、タスク達成度合いの判定が難しいケースも少なからずみられた。国際交流基金には、より詳細なマニュアルへの改訂や、多様な判定事例の公開を期待したい。

#### 参考文献

- (1) 大谷尚 (2008). 「4ステップコーディングによる質的データ分析手法 SCAT の提案: 着手しやすく小規模データにも適用可能な理論化の手続き」『名古屋大学大学院教育発達科学研究科紀要 (教育科学)』54 (2) : 27-44.
- (2) 大谷尚 (2011). 「SCAT: Steps for Coding and Theorization : 明示的手続きで着手しやすく小規模データに適用可能な質的データ分析手法」『感性工学』10 (3) : 155-160.
- (3) スリーエーネットワーク (1998). 『みんなの日本語初級I』スリーエーネットワーク
- (4) スリーエーネットワーク (1998). 『みんなの日本語初級II』スリーエーネットワーク
- (5) 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 : 70-73.

(琉球大学留学生センター)

## 資料1 ロールプレイ課題

### A1

あなたは日本の八百屋で買い物をしています。店の人に、買いたい野菜や果物の名前と数を教えてください。

あなたは大学で体の調子が悪くなりました。日本人の友達にそのことを伝えて下さい。

あなたは寮で荷物を運んでいますが、とても重いです。近くに日本人の友達が来ました。手伝いをたのんでください。

### A2

あなたは今沖縄にいます。日本人の友達を、土曜日にピクニックに行こうと誘ってください。ピクニックに行く場所、待ち合わせをする時間と場所も決めてください。

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みつけました。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。

あなたは日本に留学していて、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。医者への質問に答えてください。

### B1

沖縄に来たばかりの日本人の友だちが、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。

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。

日本人の友だちが、あなたの町に出張に行きます。そして、空き時間に観光に行きたいと言っています。あなたのおすすめの場所を紹介し、そこがどんなところか、なぜそこがいいのかなど、詳しく説明してください。

### B2

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ほうがいいか、今までのものを使い続けた方がいいか、自分の考え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。

あなたは、昼休みに日本人の同僚とおしゃべりをしています。あなたの職場では、全員が午前9時から午後6時まで働いていますが、他の会社には、始まる時間と終わる時間を自分で決められる「フレックス制」という制度があるそうです。今までどおりの働き方がいいか、フレックス制がいいか、自分の考え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。

あなたは、昼休みに日本人の同僚とおしゃべりをしています。最近、社内の連絡をメールで済ませ、同僚たちとほとんど話さない人が増えています。社内の連絡はできるだけ直接話した方がいいか、それともメール中心にした方がいいか、自分の考え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。

**The Structural Syllabus and Learner's Task Competence**  
— through the Evaluation by Role Play Test —

YAMAMOTO Yoshino

**Keywords:** Task Competence, Structural Syllabus, Role Play Test, SCAT

**Abstract**

This paper examines the task competence which learners gained in the sentence-pattern focused learning style. Twenty students took the role play test provided by the Japan Foundation after completing an intensive 4-month basic Japanese language course within the structural syllabus. The test results showed that 5 students were evaluated as B1 level, 9 as A2, 5 as A1, and 1 as lower than A1 level. The qualitative analysis of the questionnaire and interview taken after the role play test showed some actual conditions of learning and learners' aspirations like "altered learning object," "complete understanding attitude," "dissociation of knowledge from practice," "aspiration for vehicular language," and "absolute grammar-comprehension."

(University of the Ryukyus)