**インタビュー**

* **準備物**

評価を行う際には下記のものを用意してください。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | 名称 | 必要数 | 用途 | 備考 |
| 1 | マニュアル | 1 | 本紙です。評価の実施方法、評価基準表を見て判定をします。 | インタビュー中に読むことはできません。 |
| 2 | ICレコーダー | 1 | インタビューを録音し、後で聞き返しながら判定をします。文字起こしをする際にも利用します。 | 録音をする時は学習者に録音許可を取ってください。 |
| 3 | ロールカード | 1 | C4・5用のロールカードと、C6・7・8用のロールカードが2種類あります。 | C0・1・2・3だと判断した場合は使用しません。 |
| 4 | 評価シート・筆記用具 | 1 | 評価を記録する際に使用します。学習者へのフィードバック、教師自身のスキルアップにも使用します。 | インタビュー中に書くことはできません。 |
| 5 | 机 | 1 | ICレコーダー・ロールカードを置きます。 |  |
| 6 | 椅子 | 2 | テスターと学習者が座ります。 | 対面に座ってください。 |

* **当日の流れ**

1. **準備**

　評価は15分のインタビューです。会場は静かな場所を選んでください。会場は下記のとおりにセッティングしてください。インタビュー後に音声を聞き返しながら評価シートを記入する際はどのような場所でも構いません。



ロールカード

椅子

机

テスター

学習者

椅子

ICレコーダー

※イメージ

**2）実施**

　評価は下記の手順で実施してください。

1. 学習者と対面で座ります。テスターは学習者から録音許可を取ってください。インタビュー中に時間が確認できるよう、ICレコーダーは分・秒数がテスターから見える位置に置いてください。
2. インタビューを開始します。自然な早さで話してください。メモを取ること、マニュアルを持ってインタビューをすることはできません。学習者の発話を促し、話題をスパイラルに展開してください。展開の仕方は後記の「インタビュー例」を参考にしてください。

＜POINT①＞

この評価は半構造化インタビューです。下記のテーマを参考にインタビューを始めましょう。一つのテーマを中心にして、少しずつ質問の難易度を上げてください。学習者が言語的挫折（沈黙、「わからない」と言う、母国語が出るなど）を示した場合、別のテーマに変えてください。全てのテーマを話す必要はありません。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | テーマ | 質問の例 |
| 1 | 挨拶・名前  国 | 「おはようございます」「お名前は？」  「お国は？」 |
| 2 | 出身地  来日  家族  仕事  趣味（好きなもの） | 「ブラジルのどちらですか」  「いつ日本に来ましたか」  「家族は何人ですか。誰と誰ですか」  「お仕事は？」  「好きな食べ物は何ですか」 |
| 3 | 出身地  家族  仕事  趣味  （例：スポーツ、料理） | 「サンパウロはどんなところですか」  「ご主人はどんな方ですか」  「仕事は何時からですか」  「サッカーは誰としますか」  「フェイジョンはどんな料理ですか」 |
| 4 | 出身地・旅行  家族との思い出  仕事の体験  趣味の体験  料理の作り方 | 「（お勧めの観光地に）どうやって行きますか」  「その時の家族との思い出を話してください」  「仕事で大変な時はどんな時ですか」  「サッカーで一番楽しかった思い出を話してください」  「フェイジョンの作り方を教えてください」 |
| 5 | ニュース  ストーリー  アクシデント  ルール  比較 | 「最近あなたの国で気になったニュースはありますか」  「映画のストーリーを教えてください」  「その時何か困ったことはありましたか」  「サッカーのルールを教えてください」  「フェイジョンとフェイジョアーダの違いを教えてください」 |

難易度

＜POINT②＞

学習者の話を遮ったり、学習者の意図を汲み取り、先回りして手伝ったりしてはいけません。口頭能力が低い学習者には辛抱強く「待つ」姿勢でインタビューを行ってください。

1. インタビューが10～13分を過ぎたところでロールプレイをしてください。ロールプレイは指定のロールカードを使用してください。ロールカードは後記の「ロールカード」を参考にしてください。

ロールプレイは下記の手順で実施してください。

（1）ロールプレイ前に学習者のレベルを仮判断しておいてください。学習者にレベルを告げないでください。C0・1・2・3だと判断した場合はロールプレイを行いません。

C2・3だと判断した場合は、文の生成能力があるか確認するために逆質問を行います。

例：「今まで私たくさん○○さんに聞きました。今度、○○さんが私に聞いてください」

学習者からの質問には簡潔に答え、2つ以上質問が出るように待ってください。

（2）インタビューで話している話題を終結し、ロールプレイを始めることを告げてください。

例：「わかりました。ありがとうございます。それでは今からロールプレイをします」

（3）レベルに合わせたカードを学習者に渡し、読ませてください。音読する必要はありません。学習者

がロールカードに書かれた状況を理解できていなければ具体例を挙げるなどして補足説明をしてください。

（4）ロールプレイの開始、終了を示してください。

例：「それでは始めます。（ロールプレイの役として）○○さん、今時間ありますか。・・・」

　 「ありがとうございました。これでロールプレイを終わります」

1. 15分でロールプレイを含めインタビューを終わらせてください。多少の延長はよいですが、1分以上伸びてしまうと評価に影響が出る可能性があります。
2. 録音を止め、学習者をリラックスさせ、退室させてください。判定はその場ですぐに行わないでください。必ずインタビューを聞き返して判定してください。

**3）判定**

インタビューが終わったら、テスターは音声を聞き返しながら、評価基準表（別紙）をもとに学習者のレベルを判定します。判定はインタビューを行なったテスターと資格を持ったテスターの2名で行ないます。判定が大きく分かれた場合は3名のテスターで評価を行います。音声を聞き返す際に評価シート（別紙）を記入してください。

＜POINT③＞

インタビューの文字起こしはできる限り行いましょう。文字起こしをすることで気がつかなかった判定の根拠を見つけることがあります。また、テスター自身のインタビューの癖にも気づくことができますので、テスターのスキルアップにも繋がります。

評価基準表の見方

|  |  |
| --- | --- |
| 項目 | 内容 |
| 判定 | C0からC8まで9段階でレベルを判定します。テスターはインタビューの過程で常にレベルを意識し、質問をスパイラルに展開します。CはCommunicationのCです。 |
| できることの例 | インタビューで提出された質問（タスク）に対し、学習者が答えられているか（タスクを達成しているか）どうかを判定します。全ての項目を確認する必要はありません。学習者が安定してできているレベルを探しましょう。できることの例が一つできたとしても、そのレベルの中で他の項目が多数できていなければそのレベルではありません。 |
| 質問の例 | 左記の「できること」を測るためにインタビューで投げ掛ける質問の例です。質問の例にとらわれず、インタビューの中で臨機応変に質問を作ってください。 |
| その他の要素 | 学習者の発話の特徴を表します。全てに該当するとは限りません。 |

「その他の要素」の下に「H24U-ToCのクラス」がありましたが、表から消しました。

評価シートの見方

|  |  |
| --- | --- |
| 項目 | 内容 |
| 話題 | インタビューで挙がった話題を書きます。  例：サンパウロについて、旅行先でのトラブル |
| レベル | 話題に対し、タスクが達成できたレベルに丸をつけます。 |
| 備考 | 「その他の要素」に挙げられているような特徴、その他気づいたことを記載します。 |
| ロールプレイ  「状況を理解している」 | ロールプレイの状況を理解し、相手との関係性を意識した話し方ができているかを判定します。大変できている場合は5、全くできていない場合は1に丸をつけます。  表現例：「（上司に対し）お休みを頂きたいのですが」 |
| ロールプレイ  「間接表現・婉曲表現が使える」 | 間接表現・婉曲表現が出てきたかどうかを判定します。大変できている場合は5、全くできていない場合は1に丸をつけます。  表現例：×「できません！」　○「あ～それはちょっと…難しいですね…」 |
| 特記事項 | インタビューの中で発話としては出てこない姿勢、態度などを記載します。  例：非常に積極的に話をしようとしていた。相手の話を最後まで聞けていた。 |
| できたこと | 学習者ができたことを箇条書きで記載します。  例：○○という語の言い換えがわかりやすかった。 |
| 勉強した方がよいこと | 学習者がこれから学んだ方がよいことを箇条書きで記載します。  例：自分の気持ちを表す語をもっと覚えた方がよい。 |