

テスター用ガイドライン (စာမေးပွဲ Guide Line)

※ 「タスク達成の手がかりとして引き出す内容」はロールカード毎に4項目ずつあるが、4つの質問になるとは限らない。確認したい表現を引き出すために追加の質問をすることもあるので注意 (例：ロールカード3)。また、ロールプレイ中、学習者が理解できない場合は、言い換え・繰り返しをする。

(သတ်မှတ်ထားတဲ့ အချက်များပြီးမြောက်နိုင်ရန် သဲလွန်စအနေနဲ့ ဆွဲထုတ်ယူထားသည့် အကြောင်းအရာ) Role Card တိုင်းတွင် အကြောင်းအရာ ၄ ခုစီပါပေမယ့် မေးခွန်း ၄ ခု ဖြစ်မယ်လို့ မသတ်မှတ်ထားပါ။ အတည်ပြုလိုသော အသုံးအနှုန်းကို ဆွဲထုတ်ယူနိုင်ရန်အတွက် မေးခွန်းထပ်မေးမှုများလည်း ရှိနိုင်ကြောင်းသတိပြုပါ (ဥပမာ Role Card-2)။ Role play လုပ်နေစဉ်အတွင်းမှာ သင်ယူသူများနားမလည်ပါက စကားလုံးအသုံးအနှုန်းကို ပြောင်းလဲပြောကြားခြင်း၊ ပြန်လည်ပြောဆိုခြင်းများ ပြုလုပ်ရန်။

ロールカード 1

第 11 課 Can-do45：趣味や好きなことを質問したり、質問に答えたりすることができる。	
Can-do46：休みの日に何をするか、質問したり、質問に答えたりすることができる。	
タスク達成の手がかりとして引き出す内容	語彙・表現
<input type="checkbox"/> 趣味は何か <input type="checkbox"/> どんな～が好きか <input type="checkbox"/> 休みの日はいつも何をするか <input type="checkbox"/> テニス/ジョギングはするか (しないようなことを聞く)	～です [より具体的なジャンルや内容] が好きです たいてい/よく/ときどき～します いいえ、あまり/ぜんぜんしません

ロールカード 2

第 16 課 Can-do69：コンビニのレジで、はしをつけるか、袋に入れるかなどの質問に答えることができる。	
タスク達成の手がかりとして引き出す内容	語彙・表現
<input type="checkbox"/> 温めるかどうか <input type="checkbox"/> スプーンはいくつつけるか <input type="checkbox"/> 袋はあるか <input type="checkbox"/> 支払い方法	はい、お願いします/いえ、けっこうです 2つお願いします だいじょうぶです/あります Suica をお願いします。

ロールカード 3

<p>第 17 課 Can-do71：休みの日にしたことを質問されたとき、簡単に答えることができる。 Can-do72：休みの日にしたことやその感想を質問したり、質問に答えたりすることができる。</p> <p>第 18 課 Can-do76：休みの日にしたいことを質問したり、質問に答えたりすることができる。 Can-do77：日本でしたいことを質問されたとき、簡単に答えることができる。</p>	
タスク達成の手がかりとして引き出す内容	語彙・表現
<p><input type="checkbox"/> 週末は何をしたか</p> <p><input type="checkbox"/> どうだったか</p> <p>「何もませんでした」と答えた場合、「うちで何をしましたか？」を追加</p> <p><input type="checkbox"/> 今度の休みはどうするか</p> <p><input type="checkbox"/> ほかに日本で何がしたいか</p>	<p>～しました/何もませんでした</p> <p>楽しかったです/おもしろかったです/よかったです/まあまあでした/大変でした</p> <p>～しました/うちでゆっくりしました</p> <p>～します/~したいです</p> <p>～したいです</p>

<A1 のテスター行動> (A1စစ်ဆေးသူ၏လုပ်ဆောင်မှု)

- 日本語で簡単なやりとりができるかを見るために、繰り返したり、ゆっくり質問したりする。
(母語は使わない)

(ဂျပန်ဘာသာဖြင့် ရိုးရှင်းသောဆက်သွယ်မှုပြုလုပ်နိုင်မှု ရှိမရှိ ကို သိရှိနိုင်ရန်အတွက် ပြန်လည်ပြောပြခြင်း၊ မေးခွန်းများကို ဖြည်းဖြည်းပြောပြခြင်းများ ပြုလုပ်ခြင်း (မိခင်ဘာသာစကားကို အသုံးမပြုရန်))

- 会話はテスターが開始し、終了する。

(စစ်ဆေးသူမှ စကားပြောကို စတင်ပြီး စစ်ဆေးသူမှ အဆုံးသတ်ခြင်း)

- 学習者が母語を使って単語を補った時は、テスターは「～のことですか」と日本語で確認する。

(သင်ယူသူမှ မိခင်ဘာသာစကားကို အသုံးပြုပြီးဖြည့်စွက်ပြောကြားတဲ့အခါ စစ်ဆေးသူမှ (ဒီအကြောင်းအရာပါလား) ဆိုပြီး ဂျပန်ဘာသာဖြင့် အတည်ပြုစစ်ဆေးခြင်း)

- コミュニケーションができるかどうかを見るため、学習者が理解できない場合は、言い換え・繰り返しをする。

(ဆက်သွယ်ပြောဆိုနိုင်မှုရှိမရှိကို သိရှိနိုင်ရန်အတွက် သင်ယူသူမှ နားမလည်သောအချိန်မျိုးတွင် ပြောင်းလဲပြောကြားပေးခြင်း၊ ပြန်လည်ပြောပြခြင်းများ ပြုလုပ်ပေးခြင်း)

ロールプレイの想定会話 (例)

※太字は、「タスク達成の手がかりとして引き出す内容」を表す。右の数字はチェック項目番号。

ルーブリック評価の「内容・活動」は、このチェック項目ができたかどうかを判定する。

下線 部分は一つの回答例である。

Bold လုပ်ထားသောစာလုံးများမှာ (သတ်မှတ်ထားတဲ့ အချက်များပြီးမြောက်နိုင်ရန် သဲလွန်စအနေနဲ့ ဆွဲထုတ်ယူထားသည့် အကြောင်းအရာ) ကို ရည်ညွှန်းပါတယ်။ ညာဖက်ရှိ နံပါတ်သည် အကြောင်းအရာ၊ ခေါင်းစဉ်နံပါတ်ကို စစ်ဆေးနိုင်ရန်ဖြစ်ပါသည်။ အမှတ်ပေးစနစ်ဇယား၏ (အကြောင်းအရာ၊ လုပ်ဆောင်ချက်များ) ကို လုပ်ဆောင်နိုင်မှုရှိ မရှိကို အကဲဖြတ်နိုင်ရန်ဖြစ်ပါသည်။ မျဉ်းတားထားသော အပိုင်းသည် အဖြေဥပမာနမူနာထဲမှ တစ်ခုဖြစ်ပါသည်။

ロールカード 1 [入門第 11 課 Can-do45+Can-do46]

T: ○○さん、趣味は何ですか？

S: **[A]** です。 ①

T: どんな [A] が好きですか？

S: **～が好きです。** ②

スポーツ：サッカー、ラグビー、バドミントン、卓球・・・

読書：ミステリー、ファンタジー、村上春樹、夏目漱石・・・

映画：恋愛映画、アクション映画、SF、ホラー、ハリーポッター・・・

音楽：ロック、ジャズ、クラシック、クイーン、ショパン・・・

T: そうですね。休みの日は、いつも何をしますか？

S: **そうですねえ。たいてい (よく/ ときどき) うちでゆっくりします。** ③

T: テニス (ジョギング) はしますか？ ←しないようなことを聞く

S: **いいえ、あまり/ぜんぜんしません。** ④

ロールカード 2 [入門第 16 課 Can-do69]

T: お次の方、どうぞ。

S: お願いします。

T: こちら、温めますか？

S: **はい、お願いします。/いいえ、けっこうです。** ①

T: スプーン/お箸は、いくつ、おつけしますか？

S: **2つ、お願いします。** ②

T: 袋はありますか？

S: **はい、あります。/だいじょうぶです。** ③

T: お会計、645 円になります。

S: **はい。Suica でお願いします。** ④

T: はい。こちらにタッチしてください。ありがとうございました。

ロールカード3 [入門第17課 Can-do71+Can-do72、第18課 Can-do76+Can-do77]

T: ○○さん、週末は何をしましたか？

S: 友だちと買い物に行きました。/何もませんでした。①

T: そうですね。どうでしたか？/家にいましたか？家で何をしましたか？

S: 楽しかったです。/ゆっくりしました。②

T: そうですね。じゃあ、今度の休みはどうしますか？/どこか行きますか？/何をしますか？

S: 友だちに会います。③

T: いいですね。○○さんは、ほかに、日本で何がしたいですか？

S: そうですねえ。京都でたくさんお寺が見たいです。④

T: いいですね。

<入門会話テスト2の評価>

名前 _____

ロールカード No: 1 合/否

達成度 観点	もう少し!	できた!	すばらしい!
内容・ 活動	同僚に、趣味や休みの日 にすることについて て、2つか3つ話すこと ができる。	同僚に、趣味や休みの日 にすることについて、間 が空いたりすることがあ っても全部話すことがで きる。	同僚に、趣味や休みの日 にすることについて、す ぐに全部はっきりと話す ことができる。
正確さ	語彙や文法にかなり間 違がある。	語彙や文法に多少間違い があるが、だいたい正確 に使うことができる。	語彙や文法をほとんど正 確に使うことができる。
発音	聞き取りにくい部分が 多く、理解できない。	聞き取りにくい部分が多 少あるが、理解できる。	聞き取りにくい部分がほ とんどなく、理解でき る。
方略	わからないとき、繰り 返してもらおうよう頼む ことができない。	わからないとき、繰り返 してもらおうよう頼むこと ができる。	全て理解し、繰り返して もらう必要がない。

よかったところ

これからがんばること

<入門会話テスト2の評価>

名前 _____

ロールカード No: 2 合/否

達成度 観点	もう少し!	できた!	すばらしい!
内容・ 活動	コンビニの店員とのやり取りで、2つか3つ受け答えることができる。	コンビニの店員とのやり取りで、間が空いたりすることがあっても全部の質問に答えながら、買い物することができる。	コンビニの店員とのやり取りで、すぐに全部の質問にはっきり答えながら、買い物することができる。
正確さ	語彙や文法にかなり間違いがある。	語彙や文法に多少間違いがあるが、だいたい正確に使うことができる。	語彙や文法をほとんど正確に使うことができる。
発音	聞き取りにくい部分が多く、理解できない。	聞き取りにくい部分が多 少あるが、理解できる。	聞き取りにくい部分がほとんどなく、理解できる。
方略	わからないとき、繰り返してもらおうよう頼むことができない。	わからないとき、繰り返してもらおうよう頼むことができる。	全て理解し、繰り返してもらおう必要がない。

よかったところ

これからがんばること

<入門会話テスト2の評価>

名前 _____

ロールカード No: 3 合/否

達成度 観点	もう少し!	できた!	すばらしい!
内容・活動	友だちに、休みの日にしたことやその感想、日本に行ったらしたいことなど、2つか3つ話すことができる。	友だちに、休みの日にしたことやその感想、日本に行ったらしたいことなど、間が空いたりすることがあっても全部話すことができる。	友だちに、休みの日にしたことやその感想、日本に行ったらしたいことなど、すぐに全部はっきりと話すことができる。
正確さ	語彙や文法にかなり間違いがある。	語彙や文法に多少間違いがあるが、だいたい正確に使うことができる。	語彙や文法をほとんど正確に使うことができる。
発音	聞き取りにくい部分が多く、理解できない。	聞き取りにくい部分が多くあるが、理解できる。	聞き取りにくい部分がほとんどなく、理解できる。
方略	わからないとき、繰り返してもらおうよう頼むことができない。	わからないとき、繰り返してもらおうよう頼むことができる。	全て理解し、繰り返してもらおう必要がない。

よかったところ

これからがんばること

