

【げんばのにほんご 口頭能力評価ツールを使って評価を行う方へ】

1 評価の目的

- 「げんばのにほんご」での学習を通して身に付けた、実習現場での日本語を使ったやりとりが実際にできるかどうかを測る。
- 口頭の日本語能力についてできること・できないことを明確にし、実習生・受入企業・監理団体・日本語学習支援者の間で共有する。

2 評価に使用するもの

1 ロールプレイ実施時のガイドライン

評価者がロールプレイを行う際に手元に置いて参照するもの。行動目標（Can-do）、ロールプレイの内容、ロールプレイで引き出すこと、想定される使用表現、会話例が記載されている。

2 ロールカード①～④、ロールプレイのやり方

「ロールカード」は受験者にロールプレイ課題（状況・何をするか等）を示すもの。翻訳が併記しているため、受験者の母語に合わせて使用する。なお「ロールプレイのやり方」は実施前に受験者に示し、実施方法を理解してもらう。

3 評価結果表

受験者（技能実習生本人）に対して、また、必要に応じて受入企業や監理団体などに対して、評価結果を知らせるためのもの。日本語教育の参照枠のレベルのどこに位置づけられるかも図示されている。

3 評価の流れ

〈準備〉

1 「評価者向けガイドライン」に記載されている内容を理解し、評価ができるよう準備する。

(1) 行動目標（Can-do）

行動目標に書かれたやりとりができるかどうかロールプレイを通して測るので、まずはどんな行動目標があるか確認する。

(2) ロールカードの内容

どんな状況におかれているか、会話で何をするか、課題がイラストとともに示されている。評価者はあらかじめ内容を把握しておく。受験者には当日その場で見せる。

(3) 引き出すこと

タスクが達成できたかどうかを評価するうえで、「引き出すこと」が判定の手がかりとなる。受験者から自発的に出てこない場合には、それが出てくるように手助けをする。

(4) 想定される使用表現

ロールプレイの中で受験者が使用する表現が例として示してある。ロールプレイでこれ以外の表現が使われても、課題が達成できればよい。

(5) 会話例

会話例を参考にして、自然な会話が行えるようにしておく。ロールプレイを行う際に、まったく同じ会話にする必要はなく、柔軟に対応すればよい。

2 評価基準を理解する。

- ・ ロールプレイを行い、それが行動目標（Can-do）に達しているかどうかを評価する。
- ・ 各課題に対して、「すばらしい(4)」「できる(3)」「もう少し(2)」「できない(1)」の4段階評価を行う。
- ・ 語彙や文法の正確さのみにとらわれず、全体として行動目標が達成できているかで判断する。

3 「ロールカード」、「ロールプレイのやり方」を必要分準備する。

- ・ 受験者が理解できる言語を確認し、その言語のセットを準備する。
- ・ 1枚ずつ見せることができるように印刷する。もしくは、PCやタブレット画面に表示させる。

〈実施〉

★ 1～7を、1人当たり10分を目安に実施する。

- 1 入室時に挨拶や軽い雑談をし、緊張をほぐす。
- 2 【ロールプレイのやり方】を受験者に渡し、やり方と役割を理解してもらう。
- 3 例題を実施する。
翻訳はないので、下記のように実習生がわかる言葉で状況を説明し、会話をする。



例1 「朝、会社へ来ました。社長に会いました。話してください。」
→朝の挨拶を交わす。

例2 「今、昼休みです。これはあなたです（体調不良の様子）。鈴木さんに話してください。」
→実習生が体調不良を訴える。

※ウォーミングアップなので長く話す必要はない。

- 4 【ロールカード①】を受験者に渡し、内容を確認してもらう。
イラストでそれぞれの役割を確認してから、会話を始める。
- 5 会話が終わったら、次の【ロールカード②】を渡す。
- 6 受験者が【ロールカード②】を読んでいる最中に、1つ目のロールプレイについての評価を書きとめる。
※行動目標（Can-do）が達成できたかどうか、「引き出すこと」を手がかりに評価してください。

- 「引き出すこと」が評価者にスムーズに問題なく伝わった場合は、「すばらしい(4)」。
- 「引き出すこと」が評価者に概ね伝わり、評価者の手助けは最小限だった場合は、「できる(3)」。
- 「引き出すこと」が評価者に一部伝わらず、評価者が手助けをかなり出した場合は、「もう少し(2)」。
- 「引き出すこと」を受験者が日本語で伝えられず、評価者の手助けの甲斐もなかった場合は、「できない(1)」。

- 7 同様に、【ロールカード③】【ロールカード④】を続ける。
- 8 すべてのロールプレイが終わったら、「終わりです。お疲れ様でした」と言い、終了する。

※ 留意点

- ・ あきらかにカードの内容と関係ない話を始めたら、再度カードを見せて内容確認を行うとよい。
- ・ 「引き出すこと」を受験者から発しない場合、評価者から助け舟を出して、できるだけ引き出す。
- ・ 特に指定がなければ、評価者（指導員役）から会話を始め、適当なところで終える。

4 評価結果表の作成

- 1 評価した日付、受験者の名前を記入する。
- 2 各行動目標に対する評価結果を○で記入する。（4段階評価のどれにあたるか）
- 3 特に良かったことや今後の学習のアドバイスなどがあれば、「評価者のコメント」欄に記入する。
- 4 評価者の名前を記入する。
- 5 受験者（実習生）に評価結果表を渡す。必要に応じて、受入れ企業や監理団体などにも共有する。

※ 評価結果表は、「日本語教育の参照枠」においてどの位置に位置づけられるかを図示してある。
この評価で4つの行動目標に対して「できる(3)」以上の評価が得られれば、
「日本語教育の参照枠」の「話すこと やりとり レベルA1」に相当すると見なす。

5 会話サンプル・評価のポイント

- 実際に実習生と日本語教師がロールプレイを行った様子を収録した会話サンプルを公開している。音声を聞くことだけでなく、評価結果と評価のポイントを確認することができる。
- 実施前にサンプル会話を聞き、評価のポイントを把握し、実際の評価を行う際の指標とすることができる。

※サンプル会話・評価のポイントは別紙参照。

問い合わせ先
外国人技能実習機構

企画・製作
外国人技能実習機構委託事業
一般財団法人海外産業人材育成協会（AOTS）

作成 2025年3月
改訂 2026年3月