

## Placement Test 試用に向けての SPOT の実施と 結果に関する 考察

品川 恭子

### 要旨

カリフォルニア大学サンタバーバラの日本語プログラムでは、日本語学習歴のある学生に毎学期プレースメントテストを実施している。しかし、過去いろいろな問題点があり、今年度秋学期より SPOT をプレースメントテストの要として試用することになった。それに先立ち、春学期の終わりに日本語のクラスの学生を対象に SPOT を実施した。本稿では、まず、現行のプレースメントテストの問題点、SPOT 試用に至った過程報告をする。続けて、現学生に実施した SPOT の結果から見てきた当日本語プログラムでの学生の到達度に関する考察を報告する。

【キーワード】 プレースメントテスト、SPOT、言語運用力

### 1. はじめに

本学の日本語プログラムでは毎学期の初めに、日本語学習歴がある学生を対象にプレースメントテストを実施している。毎学期、多い時には40名ほどの学生がそのテストを受ける。判断の基本として、文法の筆記試験、場合に応じ日本語の面接なども行い適切であろうというレベルを決めているが、非常に時間がかかり、教師にとって学期初めの多忙な時にかなりの負担になっている。さらに、苦勞して出した結果にも適切ではなかったのではないかという例もいくつか見られる。過去、現行のプレースメントの改訂の試みをしてきたが、時間、結果いずれに関してもその効果はあまり変わらないものであった。そのような状況の中、時間的にも短く、結果の信頼性についても証明されている SPOT を試用してみることにした。SPOT については、筑波大学留学生センターでの度重なる研究によってプレースメントテストとしての有効性が証明され（小林 1997、フォード丹羽他 1995、Hatasa & Tohsaku 1997）、実際にアメリカの大学のいくつかの日本

語プログラムでもプレースメントテストや学生の到達度を計るために実施されている。

本稿ではまず、SPOT の概略を述べ、本学日本語プログラムの現行プレースメントの問題点、SPOT 試用に至った過程報告をする。次に 2 年生の学生 31 人に実施した SPOT 結果とその結果から見えてきた学生の到達度、今後の指針について報告する。

## 2. SPOT について

SPOT ( Simple Performance-Oriented Test ) は、外国人日本語学習者の日本語能力を短時間で測るテストとして、筑波大学の小林、フォード丹羽によって開発されたものである。自然なスピードで読み上げられた音声テープを聴きながら、解答用紙の同じ文にある空欄にひらがな一文字を埋めていく形式のテストである。その難易度、表記の違いによりいくつかの version がある。公開用として Version A (日本語学習時間 400 時間から 800 時間程度、難易度が高い)と Version B (日本語学習時間 400 時間程度、難易度が低い)の二つが他校日本語プログラムにも提供されている。以下、SPOT の問題例と特徴を記す。

### (問題例)

- ・ 東京<sup>とうきょう</sup>行きのバスはど (     ) ですか。
- ・ この<sup>なか</sup>中に何<sup>なに</sup> (     ) 入<sup>はい</sup>っているんですか。
- ・ 私<sup>わたし</sup>の部屋<sup>へや</sup>はあまり広<sup>ひろ</sup> (     ) ないんです。(Ver.B より抜粋)

### (特徴)

1. 一文ごとに独立している。
2. 音声テープは自然なスピードで一回だけ読まれ、問題の間隔は 2 秒である。
3. 空欄はひらがな一字だけ入れる。
4. 穴埋め箇所は文法項目の一部である。
5. テープが終わったところですぐ回収する。受験者は前に戻って見直しができない。
6. 問題数は Version によって少し違うがだいたい 60 問ぐらいで、テスト実施時間は問題用紙の配布、回収等の時間を含めて 10 分ぐらいである。

筑波大学留学生センターでは、最初聞き取り練習として開発されたが、その後、プレースメントテストに替わるものとして実施されている。SPOT の得点が何を表すものかということについては、過去いろいろな面での研究結果があるが、本校の日本語プログラムでのプレースメントテスト試用という観点から、特に以下の点に注目したい。

### 1. 受験者の文法能力との相関性が特に強い。

SPOT は元々、文法知識の有無と音声聴取能力の関係を調べるために考案されたものであるが、それまで実施されていたプレースメントテストの文法得点と総合得点との相関関係が強い（小林他 1997）ということから、プレースメントテスト用の開発に至った。文構造の一部を穴埋めにする形式で、受験者はその文の構造がわからないとできないということになる。このような特性から、文法能力を測定したいようなテストに SPOT 利用が有効だと言える。

### 2. 総合的な言語運用力の測定ができる。

SPOT はどのぐらい知っているかではなく、どのぐらい使えるかを測るテストである。受験者が SPOT の個々の問題に解答する際、数秒の間に聞く、読む、書くということを同時に並行して行う。SPOT は「言語情報処理（即時的処理）」を要求するもので、「言語運用力を測定している」としている（フォード丹羽他 1995）。不正解の場合、その受験者は文法知識があってもそれを使う能力（言語運用力）に欠けているのである。普通の記述式の文法テストでは、その知識の測定だけにとどまってしまうが、SPOT ではそれ以上のことも測定可能だと言える。

## 3. SPOT 試用への経緯

### 3.1 カリフォルニア大学サンタバーバラの日本語プログラム

カリフォルニア大学サンタバーバラ校(以下 UCSB)日本語プログラムの中心となるクラスは日本語 1 年生から 3 年生である。語学の四つのスキル「話す／聞く／読む／書く」を重視しているが、2 年の最後の学期から、より書くこと読むことを重視した内容にシフトしていく。クラスはどのレベルでも「話す／聞く」のコミュニケーションが中心の展開で、「読む／書く」は主に宿題として学習さ

せている。学生数は１年生で１００名から１２０名、２年生で５０名から６０名、３年生で３０名ほどである。UCSBは一年に秋、冬、春学期のクォーター制である。使用教材は１年と２年の途中まではジャパントाइムズの「げんき」、２年生の最後の学期と３年生でスリーエーネットワークの「トピックによる日本語総合演習」を使っている。細かい内容は以下のようになっている。

|     |            |                                    |
|-----|------------|------------------------------------|
| １年生 | Japanese 1 | 「げんきⅠ」第１課から第５課まで                   |
|     | Japanese 2 | 「げんきⅠ」第６課から第１０課まで                  |
|     | Japanese 3 | 「げんきⅠ」第１２課<br>「げんきⅡ」第１３課から第１５課まで   |
| ２年生 | Japanese 4 | 「げんきⅡ」第１６課から第１９課まで                 |
|     | Japanese 5 | 「げんきⅡ」第２０課から第２３課まで                 |
|     | Japanese 6 | 「トピックによる日本語総合演習」<br>中級前期、補助教材      |
| ３年生 | 120 A      | 「トピックによる日本語総合演習」<br>中級前期、中級後期、補助教材 |
|     | 120 B      | 「トピックによる日本語総合演習」<br>中級後期、補助教材      |
|     | 120 C      | 「トピックによる日本語総合演習」<br>中級後期、補助教材      |

学習者の半分以上は白人である。残りは、中国、台湾出身の漢字圏学生、韓国系学生、日系学生、フィリピン系学生等が続く。また、近年、土地柄のためかメキシコ系学生も見られるようになった。学生の日本語学習の主な動機は「日本語文化に興味がある」というものである。以前、２年生３１人を対象に動機についてアンケートをした結果、３１人中２５人が「アニメ、ビデオゲームが好きだから」というものであった。依然アニメは根強い人気がある。

### 3.2 現行のプレースメントテスト

カリフォルニアでは、高校で日本語を外国語の一つとして教えているところが多い。また、２年制大学（Community College）でも日本語のクラスがある。プレースメントテストを受ける多くの学生は高校、または２年制大学での日本語学習の経験者である。また、両親あるいは片親が日本人で、家庭で日本語を使っていた、または週末だけ日本語の補習学校に通っていた日本語継承学習者の学生もいる。これらの学生に対し、毎学期、学期第一日目に適切なレベルのクラスを決めるためにプレースメントテストを実施している。３年生以上のレベルの学生は、

2年生のレベルのテストをパスしていれば、作文や日本語の面接を行い、それを主な判断基準にしている。受験者の大多数の1年、2年のレベルでは筆記のテストのみである。現在行われているプレースメントテストは、過去改訂を何度かしてはいるが、基本的には以下の内容と手順で行っている。

### 1. 学生の日本語学習歴の質問シートの記入

学習歴／週時間数／使用教科書などについての質問

### 2. テスト

質問シートに基づき、教師が適当なレベルのプレースメントを選び受けさせる。そのレベルのテストが70%以上ぐらいいできていれば、パスとし、よくできている学生にはその上のレベルのテストを受けさせる。逆にできていない学生にはその下のレベルのテストを受けさせる。テストはクラスと同じように Japanese 1 から 6 までの 6 種類で、Japanese 1 のテストをパスすれば Japanese 2 クラスに入るということになる。

### 3. 3年生レベル以上の学生のみ作文、日本語での面接をする。

過去このプレースメントテストをしていく過程で、いろいろな問題点が見られた。一番の問題点は、テストの要になる上記の2の筆記テストに時間がかかりすぎるということである。学生の質問シートから教師がレベルを判断し、そのレベルのテストを受けさせるのであるが、たいていの場合、一つのテストでは判断が難しく、その上のレベル、もしくはその下のレベルのテストも受けさせる。場合によっては、もう一つのレベルも受けさせるということもあり、学生は三つのテストを受けるということもある。一つのテストにだいたい20分から30分かかるため、ほとんどの学生に一時間ぐらいかかり、判断が難しい学生には一時間半以上もかかることもある。テストの形式は、四肢選択、文の穴埋め、作文、活用表の穴埋め、敬語への書き変えなどである。内容は、それぞれのレベルの期末試験を簡略したものである。しかし、簡略しつつも、もれなくそのレベルの文法項目について出題する方向で作成してあり問題数も多い。毎学期、20人から40人ぐらいの学生がテストを受ける。日本語プログラムの教師4人全員がその対応に当たるが、長い時は3時に始めて、7時ぐらいまでかかってしまうこともある。教師にとって、新学期の一週目の多忙な時にプレースメントテストはかなりの負担になっている。また、一時間以上も拘束される学生にも負担が大きい。

二番目の問題は「プレースメントテストの妥当性と信頼性」である。現行のプレースメントは、文法の知識を問うものである。本校日本語プログラムでは5年前まで、教科書は「ようこそ」を使用、その当時はその教科書の文法項目に基づいたプレースメントテストをしていた。その後、教科書を「げんき」に替え、それに合わせてプレースメントテストも改訂したが、やはり基本方針は変わらずこの教科書の文法項目にそった内容になっている。前述のように、テストはそのレベルで学ぶ文法項目を網羅しているが、はたしてこのようなテストが学生のレベルを正確に判断しているのだろうかという疑問が出て来たのである。以下、過去のプレースメントテストについての問題点を見てみたい。

### 3.3 現行のテストの問題点

現行のプレースメントテストについての問題点を見る上で、まずどのような面がテストを作る上で必要とされるのかを考えてみたい。テストの備えるべき条件として、『日本語教授法』（石田 1992）に以下のものが挙げられている。

1. 評価目標を的確にはかっているかー妥当性
2. 結果は信頼できるかー信頼性
3. 問題は評価すべき要素をすべて含んでいるかー問題の包括性
4. 簡単に実施できるかー実施容易性
5. 客観的な採点ができるかー採点の客観性
6. 採点は簡単かー採点の容易性
7. 結果の解釈は簡単かー解釈の容易性
8. 結果は簡単に利用できるかー利用の容易性
9. 費用はかからないかー経済性

この中で、特に大切である1、2、3に関して、UCSBのプレースメントテストを見ると、文法テストとして文法項目をできるだけ網羅しているという点では3の内容的に妥当性があるが、評価したいことを的確に評価できているか、つまり、結果は信頼できるものかということになると問題点がいくつか見られる。以下その例を示す。

現行のプレースメントテストの例 (Japanese 4 レベル)

(1) たけし： たからくじを買ったって？

メアリー： うん、もし 

|   |   |
|---|---|
| { | a. あたる時<br>b. あたったの時<br>c. あたったら<br>d. あたると |
|---|---|

 世界の国を旅行したい。

(2) たけし： へやが \_\_\_\_\_ いますから、ぼくがそうじします。

けん： ありがとう。(正解 よごれて)

(1) は「時／－と／－たら」の知識を問う問題である。ここで問題になるのが、「たからくじ／あたる」という語彙で、これは **Japanese 4** で学ぶ「げんき II」に出てくるもので、言わば、教科書特有の単語といえる。これができなかった学生は語彙がわからなくてできなかったという可能性もあり、文法の知識を判断していたかという点で問題としての妥当性に欠ける。(2) は「自動詞+ ている」を問うもので、穴埋め形式の会話文の一部である。部屋の絵があり、会話はその部屋を描写している。その絵を見て「あける／あく／しめる／しまる／よごれる／よごす／入れる／入る」の選択枝から適切な動詞を選んで、空欄を埋めるものである。これも(1)と同様に「よごれる／よごす」という語彙がわからなくてできなかった可能性が考えられる。

他の問題は漢字表記に関してである。漢字はこの教科書に準じてそのレベルで知っているべきものには、振り仮名がふられていない。そのため漢字が読めないのが障害となり正解できなかった可能性もでてくる。このような観点から見ると現行のプレースメントテストは多くの問題を含んでいるのではないかと言える。その原因はそもそも特定の教科書に準じて作ったプレースメントテストであるからである。学習歴のある学生は色々な教科書を使っていて、その教科書によって導入される文法項目の順番も違い、語彙も違う。そのような学生に対して、客観性、妥当性に欠けるものだと言える。

石田の言う 2 の信頼性に関しても、過去の結果にいくつか問題が見られた。

UCSB では、**Japanese 1**、**Japanese 4**、**120A** は秋学期だけ、**Japanese 2**、**Japanese 5**、**120B** は冬学期だけ、**Japanese 3**、**Japanese 6**、**120C** は春

学期にだけに出している。つまり、同じ学期に Japanese 1、2、3 のようにクラスがなく、そのため、例えば、秋学期のプレースメントテストの結果で Japanese 2 になった学生は、冬学期までクラスをとれないということになる。また、秋学期のテストの結果、Japanese 4 のクラスに入ったものの難しすぎて Japanese 3 に換わりたい学生は、冬学期まで待たなくてはいけないという学生にとって非常に不都合な状況になっている。このような状況の中、テストの点が合格点に達しなくても、希望する学生には、一週間クラスに行ってみてもいいという対応をしている。教師側としては、次の学期まで待ちたくないという学生を納得させるための対応であり、実際に授業を見ればその難しさを実感してあきらめるのではという予想をしている。しかし、そのような学生のほとんどがクラスをとり続けて、かつ、いい成績をとるという例がいくつもある。

プレースメントテストで不合格だった学生の例

|      | プレースメントの成績                  | とったクラス     | 最終成績 |
|------|-----------------------------|------------|------|
| 学生 1 | Japanese 4<br>得点 10/30(33%) | Japanese 4 | B+   |
| 学生 2 | Japanese 4<br>得点 15/30(50%) | Japanese 4 | A    |
| 学生 3 | Japanese 4<br>得点 12/30(40%) | Japanese 4 | A-   |
| 学生 4 | Japanese 6<br>得点 14/30(46%) | Japanese 6 | A    |

前に述べたように、テストの合格ラインは 70 % ぐらいであるが、上に示す学生のいずれも半分の得点にも満たず、不合格であった。しかし、合格点に達しなかったクラスをとり続け、4 人全員が、そのクラスで問題なくやっていくことができた。それどころか、ほとんどが B 以上で、学生 2 と学生 4 はそのクラスのトップの学生でもあった。また反対に適当だと思われたクラスに入った学生の中でも、難しすぎるという理由でやめてしまう学生もいる。つまり、現行のテストは時間がかかるにもかかわらず、結果が信頼できるという点では多くの疑問点がある。

このような問題に対処するため、時間的に短く簡単にでき、その信頼性も証明されている SPOT 試用を考えたのである。特に SPOT が文法能力テストとの相関性が強いということは、現行のプレースメントテストが文法知識を問うものであるため、それに代わるものとして非常に有効であると言える。さらに、知識だけ

でなく、言語運用能力も計れるという利点もある。また、漢字の問題に関しても、音声で読みが与えられているため漢字の知識も影響しない（小林他 1994）という利点もある。

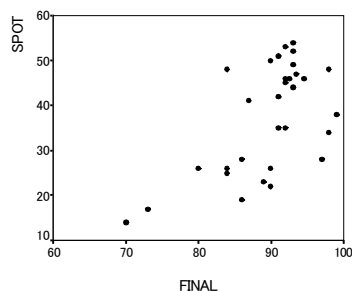
#### 4. SPOT の実施と 結果

秋学期の SPOT の試用に向けて、2 年生（Japanese 6）31 人に SPOT を実施した。試用したテストは、難易度のやさしい Version B で表記はひらがなと漢字で、漢字にはルビがついている。その結果を以下に示す。表 1 は SPOT の結果、表 2 は SPOT の得点と受験者の最終成績との相関である。

表 1 SPOT の結果 （問題数 60 問）

|      |       |
|------|-------|
| N    | 31    |
| 平均値  | 37.19 |
| 標準偏差 | 11.97 |
| 最小値  | 14.00 |
| 最大値  | 54.00 |

表 2 成績との相関 0.61



##### 4.1 プレースメントテストの基準点

SPOT 実施の時期は 2 年生最後の学期の 8 週目ということで、ほぼ 2 年終了時にあたる。そのため、この結果が 2 年生と 3 年生を分ける基準点の目安になると考えられる。全体の平均は 37.19 点であったが、SPOT 用の資料として、このコースを落第した学生のデータは有効ではないとし、落第した学生を除いた全体の平均を出した。

|                     | 平均値   | 標準偏差  |
|---------------------|-------|-------|
| 受験者全員 (n=31)        | 37.19 | 11.97 |
| 落第した学生を除いたもの (n=29) | 38.69 | 10.84 |

UCSB での基準点を決める上で、他校の SPOT のテストとの結果を比較してみた。以前、カリフォルニア大学サンディエゴでプレースメントテストの試用に向けて、学生に SPOT を実施している。その結果を元にカリフォルニア大学サンディエゴでのレベル分けの基準点を以下のように出している。

| SPOT の得点<br>(Version 3) | プレースメント |
|-------------------------|---------|
| 21 以下                   | 1 年生    |
| 21-40                   | 2 年生    |
| 41-55                   | 3 年生    |
| 55 以上                   | 4 年生    |

(Hatasa & Tohsaku 1997)

ここにある Version 3 は本校で実施した Version B と同じものである。カリフォルニア大学サンディエゴでは、教科書は「げんき」ではなく「ようこそ」を使っているが、UCSB と同様にクォーター制で、週の時間数も同じであるということから、学生のレベルも同程度ではないかと予想される。ここでの 2 年生と 3 年生の分かれ目の結果を見ると、40 点となっている。UCSB の平均 38.86 点はこの 40 点に満たないが、かなり近いものになっている。また、アイオワ大学での同様の調査で、2 年生の平均は 39.47 点であった。他校のデータとも合わせ、2 年生と 3 年生を分ける基準点を 40 点と考えた。

## 5. 2 年生学生の SPOT の結果分析

2 年生 31 人の学生の SPOT の結果についてより詳しく見てみたい。SPOT は「言語運用力」を測るものである。この結果から既習の文法項目に関してどれだけ習得できているのか、逆に習得しにくい項目が何であるかが見えるのではと感じた。全体の結果から、未習の文法項目を除いたものを (1) 正答率が低い文法項目 (2) 正答率が高い文法項目 (3) その他という手順で考察した。

### 5.1 問題別正答率の結果

まず、SPOT の Version B、60 問の文法項目部分とそれぞれの正答率を下に示す。

1. どれですか (58%) (下線部が空欄部分 漢字は全部ルビ付き)

2. 何が入っている (51%)
3. 広くない (71%)
4. きれいなの (25%)
5. 静かでいい (40%)
6. 部屋にいます (61%)
7. 新聞を読みます (91%)
8. 開けてあります (59%)
9. 閉まっています (94%)
10. 学生で (71%)
11. 友だちが作った料理 (81%)
12. どこか行きませんか (58%)
13. 食堂で昼ごはんを食べました (68%)
14. どこにもも行きたくありません (78%)
15. 読んでおいて (30%)
16. 道をまっすぐ行く (48%) 未習
17. 先生にはもう会いましたか (51%)
18. 映画を見に行きませんか (94%)
19. どこにいるか (52%)
20. 少ししかないから (25%)
21. 聞いて、びっくりしました (52%)
22. わからないんですが (81%)
23. 食べましょう (100%)
24. カメラがほしい (87%)
25. 入る前に (84%)
26. ひろくなりました (81%)
27. きれいにして (94%)
28. しかられました (32%)
29. お帰りになりますか (91%)
30. お持ちましょうか (58%)
31. 食べさせました (93%)
32. 『経済入門』って本 (39%) 未習
33. 帰ったところ (74%)

- 34. 来るはず (87%)
- 35. 金曜日までに (65%)
- 36. 電話をかけてきます (48%) 未習
- 37. お茶でも飲みませんか (22%) 未習
- 38. 5つも食べた (58%)
- 39. 安いし、いい (55%)
- 40. 帰ろうと思います (52%)
- 41. 働くつもり (48%)
- 42. 休ませて (29%)
- 43. 出したほうがいい (38%)
- 44. 行かなければなりません (19%) 未習
- 45. ふっているのに (39%)
- 46. 質問してもいい (74%)
- 47. 始めてはいけません (68%)
- 48. おくってくれました (68%)
- 49. 友だちに何をもらいましたか (81%)
- 50. 雨が降ったら (55%)
- 51. 雨が降っても (68%)
- 52. 元気になるだろう (45%)
- 53. 雨がふるそう (81%)
- 54. 書けと言われました (45%) 未習
- 55. 留学するために (84%)
- 56. おいしそうな料理 (87%)
- 57. ひまなので (87%)
- 58. 読めないんですが (61%)
- 59. 来るかどうか (78%)
- 60. 話せるように (77%)

## 5.2 正答率が低い文法項目についての考察

学生にとってどの文法項目が難しいのかを見るために、未習の問題を除いた問題の中で正答率が一番低い項目に注目した。それが、以下のものである。

- |                                |            |
|--------------------------------|------------|
| 4. きれいな <u>の</u> はありませんか (25%) | 準形の「ノ」     |
| 15. 読んで <u>お</u> く (30%)       | 「テオク」      |
| 20. お金が少し <u>し</u> かないから (25%) | 「シカーナイ」    |
| 44. 行かなければな <u>り</u> ません (19%) | 「ナケレバナラナイ」 |

いずれも、1年時、2年時に既習したものであるが、正答率は30%以下であった。確かに「きれいなのはありませんか」「昨日一時間しか寝なかった。」のような文は学生達がなかなか使えない文である。実際に「しか」を使うべき時によく「一時間だけ寝た」と言っている。44の「ナケレバナラナイ」に関しては、使用教科書では「ナクチャイケナイ」で導入されているという理由で正答が少なかったと考えられる。既習の「ナクチャイケナイ」自体はよく使える文型である。ただ、2年生の時点であっても教科書以外の文型から脱出できていないことを示すもので、教師として、もっと学習者に生の日本語に触れる機会を増やさなくてはということを感じさせられた。

次に正答率が低い項目は以下のものである。

- |                                 |        |
|---------------------------------|--------|
| 28. 母に <u>し</u> かれました (32%)     | 「受け身形」 |
| 32. 『経済学入門』 <u>っ</u> ていう本 (39%) | 「トイウ」  |

28の「受け身形」は前の学期で学習した項目で、それを学んでいる時はよく使えた文型であったが、課を離れてしまうと忘れてしまうようである。また、使役形、可能形、使役受け身形との混乱もあり、定着するのに時間がかかる項目であるのだろう。32の「トイウ+名詞」は既習であり、学生達もよく使える文型の一つであるが、「ッテイウ+名詞」については未習である。これができていた学生を見てみると、ほとんどの学生が、日本人の友人がいる学生、アニメをよく見る学生で、生の日本語に聞き慣れている学生であった。

この他に12「ドコカ」、43「ハウガイイ」も良い結果ではなかった。いずれも1年時に学習した項目である。「ハウガイイ」に関しては、日頃からよく学生が使っている文ではあるが、時制の間違いがよく見られ、習得に時間がかかるものであると思われる。今後の指導の際に、特にこれらの項目の練習を繰り返し組み込んでいかななくてはならないと感じた。

### 5.3 正答率が高い文法項目についての考察

正答率が高いもの（90%以上）は以下のものであった。

|                               |             |
|-------------------------------|-------------|
| 7. 新聞 <u>を</u> 読みます（91%）      | 「ヲ（対象）」     |
| 9. 閉ま <u>っ</u> ていますね（94%）     | 「テイル（状態）」   |
| 18. 映画を見 <u>に</u> 行きませんか（94%） | 「ニ（目的）＋行ク」  |
| 23. 食べ <u>ま</u> しょう（100%）     | 「マショウ」      |
| 27. きれい <u>に</u> してください（94%）  | 「ナ形容詞＋する」   |
| 29. お帰 <u>り</u> になりますか（91%）   | 「オーニナル（尊敬）」 |
| 31. 野菜を食べ <u>さ</u> せました（93%）  | 「使役形」       |

23の「マショウ」、7「ヲ（対象）」は易しい文法項目でありいい結果は当然であろう。それ以外の項目で、18の目的の「ニ」、27「ナ形容詞＋スル」は、学習時においてだけでなく、その後も宿題でよく間違えが見られた項目である。学生にとって難しい項目のようであったが、これ結果から見ると2年時の終了時には習得されていると思われる。同類の文型で「イ形容詞＋ナル」の「広くなる」に関しても正答率88%と高いものであった。興味深いのは難しいと思われた29「オーニナル（尊敬）」がほとんど全員正答だったことである。同じ頃に学習した30「オースル（謙譲）」の正答率は58%であった。この理由として、尊敬語は普段のクラスの中で学生が教師と話す時によく使っているのに対して、謙譲語を使うような状況は、たまに「先生、お荷物お持ちしましょうか」と使えるだけで、それ以外あまりないからであろうと推測される。同様に9「テイル（状態）」も習得が難しい項目の一つであるが、普段から「図書館が閉まっている／開いている」など、使う機会が多い文型である。そのため、正答率が高かったのではと思われる。

### 5.4 その他の考察

学生のテストの結果を見ていく過程の中で、いくつかの問題点が見られた。まず、台湾人、中国人、韓国人の濁音の問題である。31人中、韓国人が二人、中国人が二人、台湾人が一人いる。その中の一人の韓国人には濁音による間違いはなかった。残りの四人については以下の間違いが見られた。

#### 台湾人の学生

- 12. どこ（か／＊が）行きませんか
- 52. なる（だ／＊た）ろうと思います
- 59. くるか（ど／＊と）うか

#### 中国人の学生 1

- 19. どこにいる（か／＊が）
- 59. くるか（ど／＊と）うか

#### 中国人の学生 2

- 59. くるか（ど／＊と）うか
- 12. どこ（か／＊が）行きませんか

#### 韓国人の学生

- 33. 帰った（と／＊ど）ころです

韓国人日本語学習者の母国語の影響による表記の間違いに関しては、関も指摘しているが（関 1996）、ここで見られる間違いは正しい答えがわかっているにも関わらず、母語の影響をうけて表記の時点で間違えた可能性があると思われる。間違いの数としては多いとは言えないが、無視することもできないものである。ブレーメントテストの際、受験者の母語が中国語、韓国語の場合、その点に注意し間違いを見直す必要がある。

次に受験者の性格が得点に影響しているという例が見られた。SPOT の形式上、パニックになりやすい学生にとっては、本当の実力より得点が低くなる可能性がある。SPOT 実施の前に、サンプルでテスト形式を確認させた上テストを受けさせるが、それでも、一つの問題がわからずパニックになり、その心理状態がその後のいくつかの問題を受ける際に影響してしまうこともあり得る。心理的な影響の可能性が見られたのが、以下の三人の学生である。

|      | SPOT の得点 | 成績 |
|------|----------|----|
| 学生 A | 38       | A+ |
| 学生 B | 34       | A+ |
| 学生 C | 28       | A+ |

この三人のクラスでの最終成績は A+ であったが、SPOT の結果は予想よりも低かった。学生 B と学生 C については、文法知識と書く能力はとても高いが、それに比べて話すスキルが少し劣る。言語運用力が劣るという理由で、このような結果になったのかとも予想される。しかし学生 B、学生 C とも大人しい性格で、自主的に発言をあまりしない。学生 A は一年間、交換留学生として日本の高校にいた経歴もあり、受験者 31 人の中で一番コミュニケーション能力がある。実力的には、受験者 31 人の中で高得点の取れる一人であると予想していたのであるが、結果は平均を下回っていた。唯一考えられる理由は、この学生の性格である。非常に神経質な性格、そして完全主義者である。解答用紙を見ると 60 問のうち 10 問は無回答であった。考えすぎる性格のため答えられず、そのまま他の問題にも影響してしまったのではないかと考えられる。

最後に、テスト問題の配置による正答率の影響が見られた。各質問、無回答があるが、一番無回答が多かったのが、21 と 41 であった。21 は無回答 11 人、41 は 13 人であった。両方とも難しい項目ではなく、41 「ツモリ」は学生にとって特に易しい文型である。原因としてはいずれもページをめくった一番初めにくる問題で、問題をめくっているうちに音声を聞き逃してしまったのではないだろうかと推測される。秋のプレースメント試行の際に何か対応策を考える必要がある。

## 6. 今後の課題

SPOT のプレースメント試行を決めてから、SPOT の実施までに時間的余裕がなく、SPOT が現行のプレースメントに替わるものとして有効かどうかというデータとしては数も少なく充分なものではなかった。しかし、少ないデータの中でも成績との相関関係、他校での基準点との比較に関して SPOT の有効性を確認することができた。今後の課題は多くあるが、まず以下のことに取り組んでいきたい。

1. プレースメントテストでレベル分けされた学生のフォローアップ調査をし、プレースメントの妥当性を検証する。
2. 今後のプレースメントテスト基準点の設定のため、毎学期の終わりに 1 年から 3 年の各レベルで SPOT を実施する。
3. 各レベルでの SPOT の結果を分析することにより、学生の習得が難しいと

思われる項目についてそれぞれのレベルでの指導を補強していく。

この秋のプレースメントテストは、とりあえず SPOT だけでなく漢字テスト、活用形のテストも並行して実施していく方向である。また、濁音の問題、心理的な問題については個々の学生に注意を向けて、対処しなくてはいけない。それでも、現行のプレースメントテストよりは時間的にかなり短縮できるだろうと期待される。また、今回の SPOT の結果において見られた習得が難しい項目に関しては、クラスで使う機会をさらに増やすようにして、指導を強化していきたい。

### 参考文献

石田敏子（1992）『日本語教授法』大修館書店

小林典子（1997）「日本語学習者に対するプレースメントテストとしての

SPOT」『筑波大学第四回国際シンポジウム：外国語としての日本語能力の測定—SPOT 研究をとおして見えてくるもの』筑波大学 pp.1-7.

小林典子・フォード丹羽順子・山元啓史（1994）「日本語能力簡易試験としての「聞きテスト」解答形式の漢字要因に関する分析」『筑波大学留学生センター日本語教育論集』第 9 号 pp.149-158.

小林典子・山元啓史（1997）「日本語能力の測定：学習者特性と SPOT 得点の関係」『筑波大学留学生センター日本語教育論集』第 12 号 pp.125-137.

フォード丹羽順子・山元啓史・小林典子（1995）「日本語能力簡易試験 SPOT は何を測定しているか—音声テープ要因の解析—」『日本語教育』第 86 pp.93-102.

関光準（1996）「全北大学校における SPOT」『日本語学習者に対するプレースメントテストとしての SPOT (Simple Performance-Oriented Test)：研究報告書 (1)』筑波大学 pp.44-49.

Hatasa, Yukiko A. & Yasu-Hiro Tohsaku. (1997) SPOT as a placement test. Second Language Acquisition Research Center Research Report series, Honolulu, University of Hawai'i Press.