

CEFR-J レベル

A1.3

技能

Spoken Interaction

Can Do descriptor

基本的な語や言い回しを使って、人を映画などに誘ったり、誘いを受けたり、断ったりすることができる。  
⇒基本的な語や言い回しを使って、友だちからの映画の誘いを受けたり、断ったりすることができる。

内容：<ロールプレイ>映画に誘う。

形態：先生との面接形式とする。

手順

- ① 指示：「このカードを読んでください。読み終わったら顔を上げてください。」
- ② カード：

先生はあなたのクラスの留学生で、映画に行こうと誘います。留学生（先生）は質問をしますので、それに答えて、映画館の場所、待ち合わせ場所、待ち合わせ時間も決めてください。ただし、留学生はこの地域のことがよく分からないので、あなたから提案してください。

条件：

- ・ あなたは土曜日には用事があります。
- ・ アニメーションとアクション映画が苦手です。

カードを読み終わったら顔を上げてください。

- ③ すぐに始める。ストップウォッチで1分半測る。
- ④ 生徒が誘われて断る、その後誘いを受ける、いろいろ質問して見る映画を決める、どこでいつ会うかを決めるというステップを踏みながら、4つの必要事項（(1) 映画のジャンル、(2) 映画館の場所、(3) 待ち合わせ場所、(4) 待ち合わせ時間）の決定が1分半内で収まるように、教員は意識する。
- ⑤ 生徒が黙ってしまった時には、直前に言ったのと同じ言葉をゆっくり繰り返したり、それを言い換えたりして発話を引き出そうとしてみる。それを1回試みて発話が出ないときには次に行く。このレベルでは、生徒の発話が自発的に出てくるかを確認するために、教員は次の発話をする前に最低5秒は待つ。
- ⑥ 理解を妨げるような誤った発話の時には、意味を確認する。それ以外の時には話を合わせて次に行く。
- ⑦ 話の途中でも、1分半後に会話をストップする。そこまでの発話で評価する。

（アウトプット）テキスト1：この CEFR-J レベルで合格の会話

教員: Would you like to go to a movie with me?

生徒: Sure.

教員: Great. How about Saturday afternoon?

生徒: I'm sorry. I have to study.

教員: What about Sunday afternoon?

生徒: OK. I have no plan.

教員: Why don't we see an action movie?

生徒: I don't like violent actions.

教員: Well, then I want to see this Disney animation.

生徒: I'm sorry. I don't like animations either.

教員: ... (生徒が自分から言うのを待つ。待っても言わないので) Then what movie do you want to see?

生徒: I want to see a comedy movie. ((1) OK)

教員: I don't know much about this area. Where is a good place to watch a comedy movie?

生徒: Shinjuku? ((2) OK)

教員: OK. So where should we meet?

生徒: How about in front of xx station? ((3) OK)

教員: What time?

生徒: 9:00 o'clock? ((4) OK)

教員: Nine? That's very early!

生徒: OK. Then 11:00?

教員: Sounds good. I'll see you at 11 this Sunday. Thank you. This is the end of the task.

(4つの決めるべき内容について4つとも満たしたが、主導権は教員のため、評点2)

(アウトプット) テキスト2:途中で沈黙など問題がある場合

教員: Would you like to go to a movie with me?

生徒: Sure.

教員: Great. How about Saturday afternoon?

生徒: OK.

教員: カードを指さす「カードをよく読んでください」

生徒: Oh, I'm sorry. I have to study this Saturday.

教員: What about Sunday afternoon?

生徒: OK. I have no plan.

教員: Why don't we see an action movie?

生徒: ... (10秒沈黙)

教員: Why don't we see an action movie? (ゆっくり繰り返す)

生徒: I don't like violent actions. They are dangerous.

教員: Well, I am also thinking a comedy. How does it sound?

生徒: Sounds good! I like laughing during the movie. ((1) OK)

教員: What movie theater should we go?

生徒: Ueno? ((2) OK)

教員: OK at Ueno. Where should we meet?

生徒: ... (10秒沈黙。1分30秒たってストップウォッチが鳴る)

教員: Then, I'll see you at 1 in front of xx station this Sunday. Thank you. This is the end of the task.

(4つの決めるべき内容について2つのみ満たしたため、評点1)

開発段階

第1期(作成) 第1期(実施) 第1期(分析)

第2期(改訂) 第2期(実施) 第2期(分析)

メモ

- ・生徒がどこまで話せるかを知るために、教員は手助けをしすぎないようにする。
- ・土曜日に誘ったり、アニメーションとアクションを見たいと言ったり、生徒にセンテンスを言わせるチャンスになるべく多く与えるようにする。
- ・生徒は完全に受け身でよい形にするのではなく、生徒から質問を引き出す。質問しなかったら、「質問してください」のカードを見せ、文で質問できるかを確認。

評価の目安：

- ・1分半の間に、4つの必要事項（映画のジャンル、映画館の場所、待ち合わせ場所、待ち合わせ時間）を決めるくらいの流暢さを求める。
- ・エラーがあっても、S+Vの形の文で何度かは答え、かつ、映画のジャンル、映画館の場所、待ち合わせ場所、待ち合わせ時間を決められて評点2
- ・基本的に文で答え、必要最低限の答え以上の情報を付け加え、自然なやり取りが楽にできると、評点3

開発担当者: 長沼君主