

Flucher, G. (2010). *Practical Language Testing*. London: Hodder Education.

Chapter 5.5-5.7

5.5 Performance conditions

- 真正性 (authenticity) を「現実の複製 (replicating real life)」という意味でとらえるなら、真正性の高いテストを作るのは非常に難しい。なぜならばテストが実施されるのは、特定の条件に限定されるためである。
- このようなテストの実施条件は performance conditions と呼ばれる。performance conditions の最たる例はタスクに基づいた熟達度レベルを定める the Canadian Language Benchmarks である。
- 例えば Stage II, Benchmark 5 のレベルでは、学習者は「ある程度の努力とともに、日常に社会的会話を行える。また、自分のニーズや馴染み深いトピックについて話せる」とされる。そして Benchmarks はこのタスクにおける performance conditions として以下をあげている。

- ・ インタラクションは面と向かって、もしくは電話において
- ・ 会話の速さはゆっくり～普通
- ・ 文脈 (context) はほとんどが馴染み深く、明確で、予測できるものだが、適度に demanding な部分を含む
- ・ 状況はインフォーマルとフォーマルの両者を含む
- ・ 指示は 5-6 ステップからなり、視覚的な手がかりと一緒に一度に与えられる
- ・ トピックは具体的で興味深く、日常的なものを扱う
- ・ 設定も馴染み深いものを扱う

- Benchmarks はあくまでモデルであるので、実際のテスト使用に耐えうる具体性を有してはいない。しかし、特定のテストに関わる performance conditions を議論するための材料として活用することは可能である。つまり CEFR と同様に、これらは探索的な指標 (heuristics) として利用できるのである。

5.6 Target language use and domain analysis

- performance conditions を含んだ項目や仕様書を作成する方法の 1 つが target language use (TLU) domain analysis である (Bachman & Palmer, 1996:309–311)。これは、目標言語が使用される状況で項目やタスクがもつ具体的特徴を描写するものである。
- 目標言語の使用状況としては次のような側面が考えられる。
 1. テストの環境 (e.g., 場所、設備)
 2. テストの指示 (e.g., 体裁・時間に関する指示)
 3. 問題の質 (e.g., 形式、言語)
 4. 予想される回答 (e.g., 形式、言語、回答に関わる制約)
 5. 問題と回答の関係 (e.g., 相互的、応用的)
- テストの仕様がどのように機能するかを、TLU を通して試してみる。Millis (2009) と本書の 4 章で扱われている観光会社の案内係としての能力をみるタスクを例に採用する。以下の表はタスクの仕様

を TLU 形式で表したものである。具体的には、観光業界での使用言語を学習することを目的としたタスクが示されている。

- 注意すべき点は、目的や構成要素、そして項目例などの記述から、**Millis** がそれぞれの仕様を自分の指導やテストに使えるようアレンジしている点である。これは教師がテストやタスクの仕様書を有効活用することへの素晴らしい示唆を与える。

観光業の仕様 (Millis, 2009:95-101)

<p>・テストの目的: 生徒がコース内容を学習したことを確認し、教師側に生徒のレベルとニーズに対する診断的フィードバックを提供すること。これを通し、コースと期末試験をより適切なものとする。</p> <p>・構成概念の定義: (1) 状況: シンプルだがオーセンティックな対話を行う (e.g., 観光会社で予約する, 予約を受ける) (2) 能力: 重要な情報を理解したり、メモをとる能力。コミュニケーションに困難が生じた際に情報の明確化や再構築を通して、意味交渉を維持できる能力</p>
--

TLU タスクの特徴		テストタスクの特徴	
設定			
	飛行機の予約		値段や空いている席を尋ねる
物理的特徴	場所: 観光会社のオフィス 材料: 電話、コンピュータ	場所: 職員室 材料: フライトスケジュール、紙、ペン	
参加者	観光業者、顧客	生徒、教師 (測定者)	
インプットと応答			
チャンネル	音声および視覚 (コンピュータ上のフライトスケジュール)	音声 (生徒から) および視覚 (フライトスケジュール)	
スピード	ほどほど (顧客がいらいらしない程度にゆっくり)	生徒に合わせてゆっくり	
内容			
文脈	決まった文脈はない (しばしば電話で話される)	固定された文脈	
言語特徴			
文法	語彙: 一般的なものに加え、航空の専門用語が含まれる 統語: 標準英語	語彙と統語はともに単純化されている。ロールプレイで使われるスピーキングの定型表現が利用される。	
語用論的特徴			
機能	観念的、操作的 (例) 受容、要求、説明、明確化	観念的、操作的 (例) 受容、要求、説明、明確化	

■ 項目例

生徒一人が観光業者でもう一人が顧客。

→顧客は空席の有無と料金を知ろうとする。どちらの生徒も情報を5つメモしなければならない。

■ 説明

- ・顧客には、行き先、希望する日時、チケットのクラスが記されたロールカードを与えられる。
- ・観光業者には、フライトスケジュールが1つ与えられる (pp.152-154 参照)

■ 補足

- ・生徒はテストの2週間前に10点満点の点数が与えられることを知らされる。

・タスクを完遂するために、お互い明確化を要求し合ったり、内容を繰り返すことがすすめられる。

5.7 Moving back and forth

- テストの設計において、作成者は前進と後退を繰り返す。
 - 目標言語使用範囲を特定できれば、その範囲内で行うべきタスクを考える
 - タスクの成否に関わる構成概念を特定する→テストタスクの原形が作成される
 - タスクの記述が進めば、構成概念の定義に立ち返り、タスクと摺り合わせることでそれを洗練する
 - タスクは作成者が意図する推論に必要な情報を与えるのか、という問いが生まれる
- テスト仕様書はこのようなサイクルを通して作成される。よって仕様書にバージョン (e.g., version 0.25) をつけ、変更点を記録しておくとう便利である。この際実際使用可能なバージョンを ver.1.0 としておき、それまでの試作段階を 1 未満でつけると、作成課程をとらえやすい。
- 仕様書は複数人や団体で作成されることが多いため、作者の理論的・実践的ビリーフを反映する。
- 仕様書のアイデアが実践で使えると思えば、項目を試作し試してみるべきである。

☆討議した内容

- **target language use** は確かに信頼できる手法で、時間と労力をかけて目標言語の使用状況におけるタスクやそれに対応するテストタスクを精査すれば、テストの真正性を十分高められるだろう。しかし、教室環境で使用されるテストの仕様書をここまで精緻に作成することは、現実的には難しいと推測される。第一に、テスト作成の前段階である仕様書の作成にここまでの時間や労力をかけることは難しい。さらに、目標となる言語使用状況のタスクや構成概念を特定できても、EFL 環境では使用できる文法や語彙に制約があるため、現実の使用状況を正確に反映したテストに仕上げるのは困難であると考えられる。
- また日本の中等教育の環境では、特定の職業に即したタスクよりも、より日常的な経験 (e.g., 買い物, 旅行) に基づいたタスクの方が生徒は現実感をもって取り組むことができ、彼らが使用する可能性が高い言語を対象とすることができることもあると考えられる。
- 一方、ESL 環境の特定職業における適性試験や採用試験では、このくらい精緻な仕様書を準備することが必要だろう。この環境では、目標言語の運用能力が学業や職業のパフォーマンスにより直接的に影響するため、特定目的に直結したテスト、タスク、項目を作成することが大切である。
- テスト仕様書の作成に際し、まず大切なことは学習者の環境要因 (e.g., EFL, ESL) を見定めることではないだろうか。
 - テストの目的が、実際使用に供する目標言語の熟達度を測定することならば、まずは実際使用の文脈や状況を具体化することが必要である。現実味のあるタスクだと学習者が実感できれば、更なる学習へのバックウォッシュ効果も期待できる。