

# 英検 Can-do リストのスピーキング分野における Can-do 項目の妥当性検証

北海道／函館工業高等専門学校 准教授 白田 悦之

## 概要

財団法人日本英語検定協会（以下、英検）は2006年に「英検 Can-do リスト」を発表し、それぞれの級取得者が4技能の領域で実際にどのようなことができる可能性があるのかわかりやすく示した。これは、大規模アンケート調査による結果に基づいて作成されているため、信頼性はあると考えられる。しかし、英検合格者がそのリストの内容を実際にできるかどうかはほとんど調べられてはいない。

本研究では、級取得者が「英検 Can-do リスト」に書かれている内容を、実際にできるかどうかを調査することによって、その妥当性の検証を試みた。

対象は準2級の「話す」分野に的を絞り、合格通知後1か月以内の準2級合格者73名に対して、4つの Can-do 表現を基にして作成したタスクを1対1の面接形式で実施した。そして、各タスクにおける被験者の達成率を調べることにより妥当性検証を行った。

その結果、1つのタスクを除いて数値上妥当性があるということがわかった。その1つのタスクとは、自分の将来の夢や希望について話すというタスクであったが、できる可能性が低いというわけではなく、他のタスクの出来具合から考えて、本人に話す内容があればきちんと応答できた者もいたのではないかと推察された。

## 1 はじめに

一般的に、Can-do リストとは、「具体的にどのようなことができる可能性があるか」を各試験の実

施団体が調査し、リスト化したものを指す呼称である（英検, 2006b）が、日本における英語運用能力に関する主な Can-do リストとして、「英検 Can-do リスト」（英検, 2006b）とベネッセコーポレーションの「GTEC for STUDENTS Can-do リスト」が挙げられる。両者とも信頼性は確保されているが、妥当性の検証は始まったばかりと言える（ベネッセコーポレーション, 2006; 竹村, 2008）。

### 1.1 英検 Can-do リストとは

英検（2006b）によると、「英検 Can-do リスト」は、2003年から約3年間かけて、延べ2万人を超えるすべての級（1級～5級）の合格者に対して大規模アンケート調査を行い、その回答結果の統計的分析に基づいて作成された能力記述文である。調査対象者は、日本の学校で英語を学んでいる学習者を中心に、子供から大人まで国民の幅広い年齢層の英語学習者をターゲットにしており、特定の年齢や層の学習者を対象にしていないのが特徴であると言える。調査時の能力記述文作成にあたっては、「読む」・「聞く」・「話す」・「書く」の4つの領域をカテゴリーとして、日本の学習指導要領をはじめ、それに基づく中学・高校の検定教科書や、Council of Europe（2001）の Common European Framework of Reference for Languages（CEFR）などを参考にしている。「英検 Can-do リスト」に示された個々の項目は、アンケートの回答結果を統計的に分析することによって、各級の各領域における項目を40くらいから5つか6つに絞り込んでいるため、かなり信頼性の高いものであると考えられる。そして、「英検 Can-do リスト」の利用例として、英検受験のための目安、学習者自

身の4技能の自信の度合いを把握する「技能別診断リスト」として、また、企業での人事、大学・高校などの資格優遇のための参考資料として使うことを挙げている（英検, 2006b）。

しかしながら、あくまでもアンケート調査による英検合格者の「英語使用に対する自信の度合い」であるので、合格者全員が必ずできるということではなく、リストに書かれている内容のほとんどが、実際にできるかどうか確かめられてはいない（竹村, 2008）。

## 1.2 国民に求められる英語力と英検準2級

『「英語が使える日本人」のための行動計画』（文部科学省, 2003）によると、国民全体に求められる英語力は「中学校・高等学校を卒業したら英語でコミュニケーションができる」とある。目標は、中学校卒業段階では卒業者の平均が英検3級程度の力、高校卒業段階では、卒業者の平均が英検準2級～2級程度の英語力を身につけるようにすることとしている。日本の高等学校進学率は昭和49年に90%（通信制課程を除く）を超え、以来ゆっくりと上昇して平成20年度で96.4%（通信制課程を除く）（文部科学省, 2008）に至っていることから、平均的日本人が高校卒業までに求められている最低限の英語力は英検準2級程度であると考えられよう。

では、英検準2級の英語力とはどのようなものであろうか。日本英語検定協会（2008）によると、英検準2級の審査基準は、「日常生活に必要な英語を理解し、また使用することができる」程度であり、4技能の審査領域もすべて「日常生活」の話題に関連している（2級からは「社会性」のある内容や話題が登場する）。したがって、英検の試験問題はその審査領域に基づいて作成され、合格者は一定の審査領域基準をクリアしていると考えられる。しかし、合格者が実際に「日常生活」のどのようなことができる可能性があるのかは不明であったが、2006年に「英検 Can-do リスト」が登場して初めてその概要がわかるようになった。

## 1.3 英検準2級取得者の特徴

英検（2006a）が2004年に実施したアンケート調査によると、英検準2級取得者の特徴と傾向は、学習教材が教室内教材（学校教材）から教室外教材

（幅広い教材）へ移行する過渡期であり、自立型学習者（指導者から与えられた教材だけでなく自ら教材を広げ、指導者からの自立傾向が強まる）のスタート地点に立った段階であるとしている。4領域のうちで学習時間が最も多い分野は「書くこと」（「単語を書いて覚える」や「短文の英訳」といった練習も含まれている可能性があり）で、最も少ない分野は「話すこと」（4級以上の級で共通）という結果になっている。

## 2 調査

### 2.1 調査目的

平均的日本国民に求められる最低限の英語力が英検準2級程度だとしたら、準2級取得者が「自分はこの項目はできる自信がある」とした Can-do 表現に関して調査することは意義深いと考える。

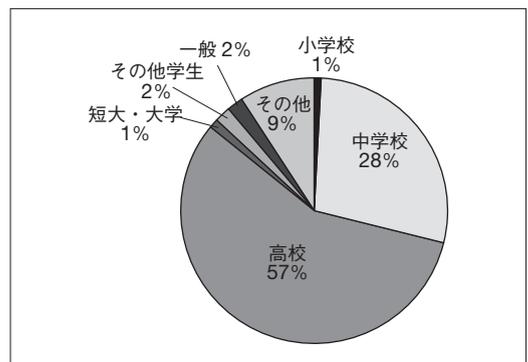
よって、本研究では「英検 Can-do リスト」の準2級のスピーキング分野の項目に的を絞り、それらの妥当性を検証することを目的とする。つまり、英検準2級合格者が Can-do 表現どおりのことを本当にできるかどうかを確かめる。

### 2.2 調査対象

図1、図2でわかるように、2007年度の英検準2級の志願者・合格者は全体の85%が中学・高校生であり、中でも高校生の割合が高いことから、調査対象者は高校生と高校生と同程度の学年の工業高等専門学校生（高専生）とする。

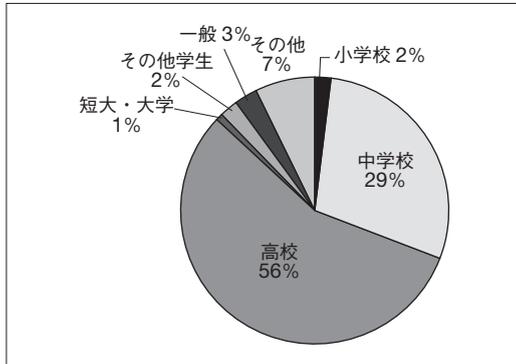
「英検 Can-do リスト」は、その作成にあたり英

▶ 図1：2007年度 学習段階別準2級志願者



（注）データは（財）日本英語検定協会提供。

▶ 図 2：2007年度 学習段階別準 2 級合格者



(注) データは (財) 日本英語検定協会提供。

検合格者に対して合格後早い時期にアンケート調査が行われている。本研究もそれに合わせて、合格者に通知が届いてから1か月以内に調査することにした。また、調査対象者の数を確保するため、2008年度英検の第2回と第3回の合格者をターゲットにする。

## 2.3 調査方法

### 2.3.1 英検二次試験

実際の英検二次試験で行われる1対1の面接形式のスピーキング・テストでは、日常生活の話題が主な場面・題材として用いられている。例えば、ホームシアター、ボランティアガイド、電子辞書、食品フェア、映画祭、プリペイドカードなどである。受験者はまず50語程度のパッセージを黙読し、次に音読した後でパッセージの内容についての質問に答える。そして、2種類のイラストについての質問(人物の行動を描写、人物の状況を説明)に答える。次に、カードのトピックに関連した内容についておよび日常生活の身近な事柄について、受験者自身の意見や説明が問われる質問がなされる。

### 2.3.2 本研究の調査方法

本研究では、英検二次試験のように直接テスト(direct test)を採用し、1対1の対面式(face-to-face)でスピーキング・テストを行う。「英検 Can-do リスト」の Can-do 表現に基づいて作成したタスクを与え、そのパフォーマンスを録音する。そして、後で2名の評価者(日本人英語教師・アメリカ人英語教師)が録音された音声を聞いて、事前に作成した評価基準に従い採点し、タスクができたかどうかの判断を行う。

## 2.4 パイロット調査

本調査の前にパイロット調査を行う。英検級取得者が Can-do 項目の能力記述文に書かれていることを実際にできるかどうかを確かめるためには、その記述文を基にしてタスクを作る必要がある。作成するタスクによっては被験者のパフォーマンスが十分に引き出せるかどうかが変わるので、どのようにタスク化するかは慎重に行わなければならない。したがって、作成したタスクをパイロット調査で実施し、実際にうまくいくかどうかを確かめ、本調査に向けて不備な点があるか検討し、改善することが重要である。また、被験者のタスク・パフォーマンスが採点基準によって公平に採点され数値化できるようなタスクでなければ、妥当性の検証はできない。かかる意味で、パイロット調査は重要な役割を果たすものと言える。

## 2.5 Can-do 項目のタスク化(パイロット調査用)

表1の準2級 Can-do リストに書かれてある表現の内容を、準2級取得者が実際にできるかどうかを確かめるためには、その記述内容から想起されるタスクを作成するところから始まる。

■ 表 1：準 2 級 Can-do リスト (「話す」)

話す	日常生活で簡単な用を足したり、興味・関心のあることについて自分の考えを述べるができる。
	① 興味・関心のあることについて、自分の考えを述べるができる。(好きなスポーツ、趣味に関する事など)
	② 自分の将来の夢や希望について、話すことができる。(訪れたい国、やりたい仕事など)
	③ 自分の気持ちを表現することができる。(うれしい、悲しい、さびしいなど)
	④ 簡単な約束をすることができる。(会う場所や時間など)
	⑤ ファーストフード・レストランでメニューを見ながら注文することができる。(食べ物、飲み物、サイズなど)
⑥ 電話で簡単な表現や決まり文句を使って応答をすることができる。(例：Please wait a moment. / Hold on. / Speaking.)	

(注) ○番号は筆者

この Can-do リストのまとめ表現 (表1 上段) は、1) 日常生活で簡単な用を足すことができる、2) 興味・関心のあることについて自分の考えを述べることができる、の2つのカテゴリーに大きく分けることができる。そして1) はリストの④、⑤、⑥、2) は①、②に属していると言える。③の「自分の気持ちを表現することができる」は心情表現を言えるかどうかであり、2) の「自分の考えを述べるができる」に入れることができるであろう。

パイロット調査では、表2のように Can-do リストの6つの項目のうち、できるだけ多くの項目のタスク化を試みた。

Can-do 表現①、②は「興味・関心のあることについて自分の考えを述べるができる」かどうかを確かめられるタスクが必要であり、①、②の記述文から想起されるものとしては、英語での質問に英語で答えさせる (英問英答) タスクが適当であると考えた。自分の考えを、理由や説明を加えて述べさ

せるような質問にして、それを促す指示 (Why? / Please tell me more.) を必要に応じて加えることにする。これは、実際の英検二次試験の No.4, No.5 と似た形式である。

Can-do 表現③は自分の心情を表現しなければならないような場面を設定する必要がある。発話内容としてさまざまな心情表現が出てくる可能性があるため「さびしい」、「悲しい」に焦点を絞って、ロールプレイ風にタスクを作成した。Can-do 表現④、⑤は「日常生活で簡単な用を足せる」かどうかを見るためのタスク作成と考え、場面を具体的に設定できるロールプレイ・タスクを用いることにした。ちなみに、ロールプレイは実際の英検二次試験には見られないタスクである。

## 2.6 面接の手順

作成したパイロット調査用タスクを被験者に行う上で、英検二次試験の面接形式を参考にして次のよ

■ 表2：英検 Can-do 表現のタスク化 (準2級「話す」)

英検 Can-do 表現	タスク化 (パイロット調査用)
① 興味・関心のあることについて、自分の考えを述べるができる。(好きなスポーツ、趣味に関することなど)	<英問英答 No.1 > Please tell me what you are interested in. ※発話が不足と感じた場合は Why? か Please tell me more. と言う。
② 自分の将来の夢や希望について、話すことができる。(訪れたい国、やりたい仕事など)	<英問英答 No.2 > What would you like to do in the future? ※発話が不足と感じた場合は Why? か Please tell me more. と言う。
③ 自分の気持ちを表現することができる。(うれしい、悲しい、さびしいなど)	<指定された状況での心情描写> 今日は自分以外、家族全員が旅行に出かけていて、自宅には誰もいなく、一晩をひとりぼっちで過ごさなければなりません。今、さびしがりの屋のあなたは、学校から家に帰ってきたとします。 <u>あなたはどんな気持ちでしょうか?</u> ※考える時間は10秒です。
④ 簡単な約束をすることができる。(会う場所や時間など)	<ロールプレイ No.1 > あなたは友達 Ken と一緒に買い物に行きたいと考えています。 <u>今週土曜日に行こうと Ken を誘ってみてください。</u> Ken が OK したら、 <u>会う場所と時間を</u> 言ってください。※場所・時間については「正解」はありませんので、あなたがたふさわしいと思うものを <u>言ってください。</u> ※考える時間は20秒です。
⑥ 電話で簡単な表現や決まり文句を使って応答をすることができる。(例: Please wait a moment. / Hold on. / Speaking.)	<ロールプレイ No.2 > 今あなたは自宅にいます。電話が鳴り、 <u>あなた (Kei) が受話器を取ります。</u> 英語で対応してください。 ※ただし、今現在自宅にいるのはあなたとお兄さんのタケシ (Takeshi) です。 ※考える時間は20秒です。

(注) ○番号は表1に対応している。

うな流れで行う。

- 1) 名前を尋ねる。
- 2) 緊張をほぐすために、簡単な質問を2つする。
- 3) 英問英答 No.1 (興味・関心について)
- 4) 英問英答 No.2 (将来の夢や希望)
- 5) ロールプレイ No.1 (約束タスク) ※状況説明が書かれているカード (日本語) を渡す
- 6) ロールプレイ No.2 (電話応答タスク) ※状況説明が書かれているカード (日本語) を渡す
- 7) 指定された状況での心理描写 (自分の気持ちを表現) ※状況説明が書かれているカード (日本語) を渡す

5), 6) のロールプレイでは被験者が即座に状況を把握できるように日本語で書かれたカードを渡し、20秒間準備する時間を与える。5) の約束タスクではカードを渡して20秒後に“Please begin.”と言い、被験者が何か誘いの表現を述べたら、“OK. Sounds nice.”と承諾する。そして、「待ち合わせの場所と時間を」を言えばタスク完了となる。

6) の電話応答タスクは実際に電話 (コードは抜いてある) を使い、携帯電話の呼び出し音を使って臨場感が出るようにする。さらに、被験者と面と向かわないよう距離を置いて、状況説明が書かれているカードを渡してから20秒後に呼び出し音を鳴らし、面接官が“Hello. May I speak to Kei/Takeshi, please?”と言う。被験者は受話器を取り、なんらかの応答をしたらタスク完了となる。

7) では、状況説明カードを読ませて10秒後に“Please tell me your feelings now.”と言い、被験者が自分の心情を述べればタスク完了となる。

## 2.7 パイロット調査の実施とその知見

パイロット調査は2008年11月中旬に、高専の学生17名に対して1対1の英検面接方式で行い、そのパフォーマンスの音声を録音した。後で録音された音声を聞いて被験者のタスク遂行具合を確かめた。被験者17名は英検準2級あるいは3級取得者で、比較的英語が得意な学生である。実施後次の点に気付いた。

- 1) 英問英答 No.1: スムーズに進めることができたが、Why? の質問を与えたときに考え込む者がいた。Please tell me more. の指示を与えた場

合には、すでに述べた興味・関心について説明しないで、他の興味・関心事を述べた者もいた。

※ Why? と Please tell me more. の使い分けは、被験者の最初の答えから判断し、どちらか適するもの一方をその都度選んで与えた。

- 2) 英問英答 No.2: 1) に同じ。
- 3) ロールプレイ No.1 (約束タスク): 考える時間は20秒で十分であったが、買い物に「誘う」表現が言えなくて時間がかかった者が多かった。
- 4) ロールプレイ No.2 (電話応答タスク): Kei と Takeshi のどちらかを呼び出しているいろいろ試してみたが、被験者は電話での応対に戸惑いを感じていたようであった。また、発話の情報量が少ないのと、タスクの終了の仕方が不自然な感じがした。
- 5) 指定された状況での心情描写: 「さびしがり屋の」という条件を付けたため、“I'm lonely.”や“I'm sad.”は言えたが、応答の情報量が少ないのが気になった。

以上の点を基に、本調査で実施するタスク作成に関して次のように考えた。

- 1) 英問英答 No.1, No.2はそのまま使うが、発話を促す指示は“Please tell me more about it.”のみにし、被験者全員に対して平等に対応するようにする。“about it”を入れるのは、被験者が最初に言ったこと (= it) に対してのみ説明を促すためである。
- 2) 約束のロールプレイは、「会う時間と場所」だけを言わせるような場面設定にする。これは、買い物に「誘う」という機能が入り込むことで被験者が「誘う」表現を考えなければならず、困難をきたす可能性が大きいと考えたからである。すでに買い物に行くことになっているという設定にした方がスムーズに行くと思われる。
- 3) 電話応対のロールプレイと、指定された状況での心情描写はなくす。両者とも終わり方が不自然であるのと、応答の情報量が少なく、評価を行う上での被験者のパフォーマンス・データとしては不足していると考えたからである。また、評価する上で他のタスクとの統一がとれないことも考慮した。

■ 表 3：英検 Can-do 表現と本調査で用いるタスク

英検 Can-do 表現	タスク化(本調査用)
① 興味・関心のあることについて、自分の考えを述べるができる。(好きなスポーツ、趣味に関する事など)	<英問英答 No.1 > Please tell me what you are interested in. (最初の返答後 “Please tell me more about it.” と即座に言う)
② 自分の将来の夢や希望について、話すことができる。(訪れたい国、やりたい仕事など)	<英問英答 No.2 > What would you like to do in the future? (最初の返答後 “Please tell me more about it.” と即座に言う)
③ 簡単な約束をすることができる。(会う場所や時間など)	<ロールプレイ No.1 > あなたは今週土曜日に友達のケン (Ken) と一緒に買い物に行くことになりました。 待ち合わせの <b>場所</b> と <b>時間</b> を自分で決め、ケン (Ken) に伝えてください。 ※考える時間は20秒です。
④ ファーストフード・レストランでメニューを見ながら注文することができる。(食べ物、飲み物、サイズなど)	<ロールプレイ No.2 > あなたはファーストフード店に行きました。 メニューの中から <b>食べ物 1つと飲み物 1つ(サイズを指定)</b> を注文してください。 ※考える時間は20秒です。

4) 新たに Can-do 表現⑤ (表1) に対応するファーストフード・レストランで注文するタスクを作成する。発話による情報量が電話の応対よりも多いことや、評価する上で約束のロールプレイと共通性があると考えたからである。

以上の考察を基にいろいろ模索した結果、本調査で行うタスクは表3に示す4つにした。前半2つで「興味・関心のあることについて自分の考えを述べるができる」かどうか、後半2つは「日常生活で簡単な用をたせる」かどうかをバランスよく調べられる。

## 2.8 評価方法

### 2.8.1 採点基準について

採点基準を作成するにあたり、英検二次試験の評価基準を参考にした。2つの英問英答タスクに対する応答の評価は、分析的 (analytic) に行い、1) 情報量と2) 表現方法 (使用語彙、文法・語法) の2つの観点から評価する。それぞれ5段階評価で、評点3は最低限の要求をクリアしていると考え、評点2以下は最低限の要求を満たしていないと見なし不合格とする。合計が6点以上で、該当する Can-do 表現の内容はできたと見なす。しかし、2つの観点のうちどちらか一方でも評点2以下がつけば、6点以上でも偏りがあるゆえにその Can-do 表

現はできないもの (不合格) と見なした。

「情報量」の観点で評点3の「最小限の情報にとどまっている」とは、理由・説明の情報量の目安として語 (句) を並べるだけの場合とする。

e.g. 評点3

I'm interested in playing sports.  
(Please tell me more about it.)  
→ Soccer, baseball, skiing.

評点4は理由・説明の情報として1文述べた場合、評点5は2文以上述べた場合とする。

e.g. 評点4

I'm interested in playing soccer.  
(Please tell me more about it.)  
→ Because it's exciting.

e.g. 評点5

I'm interested in soccer.  
(Please tell me more about it.)  
→ It's exciting and I often watch soccer games.

2つ目の観点の「表現方法」は、文法・語法の誤りの数や程度が、意思伝達に影響を及ぼすかどうかで判断し、評点が異なる場合はその都度評価者間で

■ 表 4 : 英問英答タスク No.1, No.2の採点基準

① 情報量

評点	採点ポイント
5	自分の意見とその理由・説明を十分に述べている。
4	自分の意見とその理由・説明を述べている。
3	自分の意見とその理由・説明を述べているが、最小限の情報にとどまっている。
2	自分の意見を伝えているがその理由・説明がない、または説明になっていない。
1	質問とは無関係の内容である。または、答えられない。

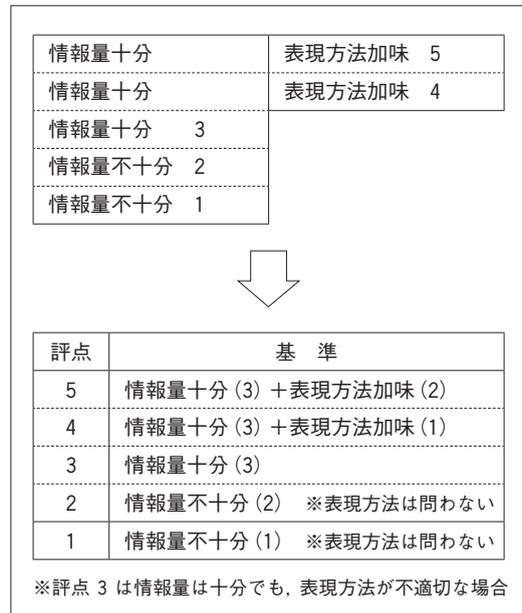
② 表現方法 (使用語彙, 文法・語法)

評点	採点ポイント
5	表現方法が適切であり、誤りがない、またはほとんどない。
4	表現方法はほぼ適切であるが、小さな誤りが若干ある。
3	誤りがあるが、表現方法において誤解を生じるほどの大きな誤りはない。
2	表現方法に誤りがあり、自分の意見を伝えるのに支障をきたす点が多い。
1	表現方法に誤りが目立ち、自分の意見が伝わらない。

議論しながら評価する。

2つのロールプレイのパフォーマンスに対する採点は、分析的評価を用いずに、「情報量」と「表現方法」の2つの観点を統合した採点基準を用い、スケールは英問英答と同じ5段階とする。まず、応答の「情報量」に重点を置き、タスク達成に必要なとされる情報をすべて言えた場合は評点3とし、必要最低限の情報が1つでも欠ければ評点2、何も言えないあるいは関係ないことを言った場合評点1とする。つまり、「情報量」の観点からは3段階で採点する。評点4、5は必要な情報をすべて言えたとする評点3に「表現方法」の適切さを加えて評価することにする。最低限の情報量(3段階)の評点3からスタートし表現の正確さ・適切さを加味して評点4、5をつける。図3のようなイメージである。

▶ 図 3 : ロールプレイの採点基準の考え方



open-endedの英問英答と相手の応答がある程度予想できるようなタイプのロールプレイでは、本質的にタスクの性質が異なっており、評価基準も英問英答のものとは同じようにはいかない。いろいろ検討した結果、表5、表6のようになった。

■ 表 5 : ロールプレイ No.1の採点基準

評点	採点ポイント
5	場所と時間について適切な表現方法でわかりやすく伝えている。
4	場所と時間についてほぼ適切な表現方法で述べている。
3	場所と時間について述べているが、表現方法にやや誤りが見られる。誤解を生じるほどの大きな誤りではない。
2	場所または時間について述べられていない。
1	場所も時間も述べられていない。あるいはそれ以外のことを言う。

このタスクの最低限の情報とは「場所と時間」であり、それらを誤解なく述べるのがタスク達成上の必要条件とした。

ロールプレイ No.2においての評点3の例を示す。最低限の情報とは「食べ物と飲み物(サイズを含む)」である。表現方法に不十分さが見られても、それらの情報が入っており、誤解なく意思疎通が可

■ 表 6：ロールプレイ No.2の採点基準

評点	採点ポイント
5	食べ物と飲み物(サイズを含む)を適切な表現方法で注文している。
4	食べ物と飲み物(サイズを含む)をほぼ適切な表現方法で注文している。
3	食べ物と飲み物(サイズを含む)は言えたが、表現方法にやや誤りが見られる。誤解を生じるほどの大きな誤りではない。
2	食べ物、飲み物、サイズのいずれかの情報が述べられていない。
1	何も注文できない。あるいはそれ以外のことを言う。

能であれば評点3となる。

e.g. 評点3

I want hotdog and orange juice, size M.

“I want” を使っていたり冠詞が抜けているなどの不十分さはあるが、最低限の情報は伝えていると考える。I want の代わりに I'd like を使ったり、冠詞を付けるなどすると評点は4や5になる。「食べ物」、「飲み物」、「飲み物のサイズ」のうち1つでも欠ければ必要条件を満たしていないと見なし評点2以下がつく。

### 2.8.2 「発音」について

スピーキング技能が他の3つの技能と決定的に違うのは、スピーキングは音声自ら発しななければならないところであり、相手に伝わるような英語らしい音を作れるかどうかである。したがって、発音に関しても評価の対象とするが、本研究では可否には影響を与えないものとする。今井・吉田(2007)を

■ 表 7：「発音」の採点基準

評点	採点ポイント
5	英語として自然な発音である。
4	若干誤りが見られるが、英語としてほぼ自然な発音である。
3	誤りが見られるが、誤解を生じるほどではない。
2	英語音声として理解できない点が目立ち、支障をきたす点が多い。
1	英語の基本的な発音ができていない。

参考に、母語の干渉によって発生する発音の誤りと、どれくらい聞き手の理解を阻害するかを評価の観点の中心とした。日本人英語教師は学生のカタカナ英語にかなり慣れており共感的になりがちなので、ネイティブ英語教師の意見を積極的に取入れる。

## 2.9 本調査

実施時期：

第1期 12月中旬(高校3校、高専1校で実施)

第2期 3月中旬(高校3校、高専1校で実施)

※合格者に合格通知が届いてから1か月以内に実施

調査対象者：

英検準2級取得者(第1期 34名、第2期 38名)

時間配分と実施環境：

1人約5分の時間配分で、1対1の英検面接方式(direct test)により実施した。集合場所とスピーキング・テストを行う場所を分け、テスト終了後は質問内容やロールプレイの内容を他の被験者に言わないように指示した。

面接手順：

- 1) 名前を尋ねる。
- 2) 緊張をほぐすために、簡単な質問を2つする。
- 3) 英問英答 No.1(興味・関心について)
- 4) 英問英答 No.2(将来の夢や希望)
- 5) ロールプレイ No.1(約束タスク)
  - ※ 状況説明が書かれているカード(日本語)を渡す
- 6) ロールプレイ No.2(注文タスク)
  - ※ 状況説明が書かれているカード(日本語)を渡す

## 3 採点方法

採点は日本人英語教師(筆者)とアメリカ人英語教師の2人で行った。録音された被験者のタスク・パフォーマンスを2人で同時に聞き、採点基準を見ながら採点した。1つのタスクを聞いたら止め、お互いに評点を言い合い、評点にズレがあった場合、お互いに自分の採点の根拠を述べ合って納得するまで議論した。事前に採点基準の打ち合わせをしっかりと行っていたので、実際に2人の採点が異なったのは予想よりかなり少なくスムーズに行え

た。発音の採点では、アメリカ人英語教師の意見が非常に参考になった。ひどいカタカナ英語を話す被験者の採点で困ったときなどは、通じるか通じないかの判断をネイティブの直感を頼りに採点を行ったこともあった。

## 4 結果と考察

### 4.1 本調査の結果

以下は、各タスクの採点結果と達成率である。

■ 表 8：英問英答 No.1 の採点結果

	第 1 回調査	第 2 回調査	合計
情報量平均点 (5)	4.4	4.1	4.3
情報量標準偏差	0.9	1.1	1.0
表現方法平均点 (5)	3.5	3.8	3.7
表現方法標準偏差	0.7	1.0	0.9
合計平均点 (10)	7.9	7.9	7.9

(注) ( ) 内は満点。

■ 表 9：英問英答 No.2 の採点結果

	第 1 回調査	第 2 回調査	合計
情報量平均点 (5)	3.7	3.6	3.6
情報量標準偏差	1.4	1.4	1.4
表現方法平均点 (5)	3.0	3.4	3.2
表現方法標準偏差	1.2	1.2	1.2
合計平均点 (10)	6.7	6.9	6.8

(注) ( ) 内は満点。

■ 表 10：ロールプレイ No.1 の採点結果

	第 1 回調査	第 2 回調査	合計
平均点 (5)	3.4	3.5	3.4
標準偏差	1.0	1.0	1.0

(注) ( ) 内は満点。

■ 表 11：ロールプレイ No.2 の採点結果

	第 1 回調査	第 2 回調査	合計
平均点 (5)	3.3	3.4	3.3
標準偏差	0.7	0.6	0.7

(注) ( ) 内は満点。

■ 表 12：英問英答タスクの達成率 (%)

	第 1 回調査	第 2 回調査	合計
タスク No.1	94.1	84.2	88.9
タスク No.2	73.5	68.4	69.4

(注) 達成率：10点満点中 6 点以上 (合格) の評点がついた被験者数の割合。ただし、6 点以上でも 2 つの観点のうち 1 つでも評点 2 以下がかった場合は合格と見なさない。

■ 表 13：ロールプレイの達成率 (%)

	第 1 回調査	第 2 回調査	合計
タスク No.1	88.2	92.1	90.3
タスク No.2	91.2	100	95.8

(注) 達成率：5 点満点中 3 点以上 (合格) の評点がついた被験者数の割合

■ 表 14：発音の平均点

	第 1 回調査	第 2 回調査	合計
平均点 (5)	3.3	3.1	3.2
標準偏差	0.5	0.5	0.5

(注) ( ) 内は満点。

表12より、英問英答 No.1の達成率は88.9%であることから、対応する Can-do 表現の「興味・関心のあることについて、自分の考えを述べることができる。(好きなスポーツ、趣味に関することなど)」に関しては、かなりの割合でできると言える。

一方、英問英答 No.2の達成率は69.4%と No.1より悪い結果となった。

ロールプレイ・タスクは表13から No.1, No.2ともに90%を超える達成率である。つまり、それぞれのタスクに対応する Can-do 表現の「簡単な約束をすることができる。(会う場所や時間など)」, 「ファーストフード・レストランでメニューを見ながら注文することができる。(食べ物, 飲み物, サイズなど)」はほとんどの準2級取得者ができると考えられる。

### 4.2 妥当性の検討

Can-do 項目から作られた各タスクに対して、被験者のタスク達成率が80%以上あれば、その項目はかなりの割合で準2級合格者ができる内容であると言え、準2級取得者の能力の一部を言い当てていると判断する。つまり、該当する Can-do 項目は妥当性があると言える。この考えに基づくと、4.1の結

果から、英問英答 No.2を除いてはすべて妥当性があると言える。

### 4.3 英問英答 No.2に関して

英問英答 No.2の達成率は69.4%と他のタスクの達成率と比べて低かった。しかし、可能性の低さを表しているものではないと考える。なぜなら、質問である“What would you like to do in the future?”に対して、“I haven't decided (yet).”やそれに近い意味の表現(“I don't decide.”),あるいは“I don't know.”と答えた者がいたからである。これは、「将来何をしたいですか? = 将来何になりたいですか? (やりたい仕事)」ととらえてしまい、「まだ決まっていない。わからない」と考え込み、思わずそう答えてしまったものと思われる。

“I haven't decided (yet).”は、「情報量」の観点から言えば評点3の「最小限の情報にとどまっている」の基準に合致しているとはとらえることができ、「表現方法」も大きな誤りはないと考えられ評点3をつけた。“I don't decide.”に関しては、質問に対する答え方として説明になっていないのと、表現方法も自分の意見を伝えるのに支障をきたしていると思われ、両観点とも評点2の不合格とした。“I don't decide.”は“I haven't decided yet.”のつもりで言ったものであると推察される。“I don't know.”に対しては合格点を与えなかった。

惜しいところで不合格点がついた被験者を合格にした場合、達成率がどの程度変わるかを調べてみた。対象になったのは、“I don't decide.”と答えた者、理由は述べているが職業(kindergarten teacher)が言えなかった者、行きたい場所が言えなかった(I want to go to ...)者、などである。すると達成率は80%を超えた。

また、他のタスクはすべて合格点がついているが英問英答 No.2のみ“I don't know.”と答えた者は、もし言うべき内容があれば十分表現できたと思われる。それも含めると達成率はさらに上がった。

## 5 典型的な応答とその特徴

被験者の典型的な応答は準2級取得者の特徴的な中間言語と考えられるので、各タスクに対する誤った応答表現からいくつか拾い上げる。

#### 1) 英問英答 No.1

考えられる正しい応答表現は“I'm interested in ~”であるが、次のような誤りが目立った。

- I interested in music.  
※be 動詞がない。非常に多かった。
- I interesting badminton.  
※be 動詞がない。interested の間違い。in がない。
- I'm interested in play the clarinet.  
※play を動名詞にしない。

これらは“be interested in ~”が正しい言い方だとわかっている者が多いと思われるが、とっさに口から出てきたのではと考えられる。筆者の日々の授業においても学生の似たような誤りをしばしば見てきた。準2級レベルでは“be interested in ~”は完全に定着していないと考えられる。

#### 2) 英問英答 No.2

応答の理由・説明をする際によく見られた例で、やはり筆者の日頃の授業でよく見られる学生の誤りと同じであった。

- I like play the flute.
- I like speak English.
- I like run.  
※to 不定詞の“to”脱落。

#### 3) ロールプレイ No.1

“Let's meet ~”, “We're going to meet ~”, “Please come to ~”などの表現が多かった。待ち合わせの具体的な場所を言えない者が多く、そのまま気が回らなかったのかもしれない。時刻に用いられる前置詞atを間違える者は少なかった。

- We will meet in school.
- We meet in near supermarket.
- We will meet in the park at 7.
- We are going to meet at the station at 2 o'clock.

#### 4) ロールプレイ No.2

“Please ~”や“I want ~”で始めるパターンが多く、“I'd like ~”や“~, please”の定型表現をとっさの状況では使えないことがわかった。

- Please cheeseburger and apple juice, S size.
- Please give me cheeseburger and orange juice.

- I want a cheeseburger and a small apple juice.
- I want to eat a hamburger and grape drinking.
- I want to cheeseburger and orange juice.

以上4つのタスクに対する準2級取得者の典型的な誤りを見てきたが、日々の授業での指導ポイントとして活用されることを願いたい。

その他全体的に可算名詞の数（一般的な意味のときには複数形にする）、冠詞、時制、前置詞の間違いが多かった。これらは日本人英語学習者に見られる典型的な誤りであると考えられ、日々の授業で繰り返し教えなければなかなか直らない文法項目であると考えられる。

## 6 まとめと今後の展望

本調査では「英検 Can-do リスト」のスピーキング分野の項目の妥当性検証を試みた。4つの Can-do 表現を基にして作成したタスクを、英検準2級合格者に対して、合格通知後1か月以内に英検二次試験の形式で実施し、各タスクにおける被験者の達成率を調べた。

結果は、1つを除いて80%以上の達成率が見られ妥当性があるということがわかった。しかし、達成率80%に達しなかった1つのタスクは、できる可能性が低いと言うわけではなく、他のタスクの出来具合から考えて、話す内容があればきちんと応答でき

た者もいたのではないかと推察される。

本調査は73名と調査人数が少ないこと、全国からのデータ採集でなく一部の地域でのデータであること、そして評価方法の信頼性確保の問題などから明言はできないが、妥当性はあるという傾向は明らかになったと言える。

「英検 Can-do リスト」は大規模アンケート調査を行い、統計分析がなされているため信頼性は確保していると言えるが、個々の Can-do 表現に対する妥当性はまだまだ確認されていない。本研究は、5級から1級までである Can-do 表現のほんの一部の妥当性検証にすぎないが、今後他の級、他の領域の一つ一つが本当にできるかどうかの検証を行うことで、「英検 Can-do リスト」の価値が一層高まることを期待したい。

## 謝 辞

今回、このような委託研究という貴重な機会を与えてくださいました（財）日本英語検定協会と選考委員の方々、そして和田稔先生、とりわけこの研究を進めるにあたり、お忙しい中貴重な助言をくださった柳瀬和明英検顧問には、心から感謝申し上げます。また、採点の際協力していただいた北海道教育大学の Michael Crawford 准教授（現在獨協大学准教授）、並びに、この調査に協力してくれた函館市内の高校生とその生徒諸君に協力と呼びかけてくれた先生方、そして高専の学生諸君に、お礼の言葉を述べたいと思います。

## 参考文献（\*は引用文献）

Alderson, J.C., Clapham, C., & Wall, D. (1996). *Language Test Construction and Evaluation*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.

アーサー・ヒューズ(著). (2003). 静哲人(訳). 『英語のテストはこう作る』. 東京: 研究社.

馬場哲夫(編). (1997). 『英語スピーキング論』. 東京: 河源社.

\*ベネッセコーポレーション. (2006). Can-do statements 実証研究から見た英語パフォーマンス能力実態と指導のあり方. GTEC 通信 vol.18. Retrieved December 5, 2008, from [http://gtec.for-students.jp/tsushin/pdf/es\\_tushin\\_vol18.pdf](http://gtec.for-students.jp/tsushin/pdf/es_tushin_vol18.pdf)

\*ベネッセコーポレーション.(n.d.). GTEC for STUDENTS Can-do リスト. Retrieved December 5, 2008, from <http://gtec.for-students.jp/cando/syllabus.pdf>

\* Council of Europe. (2001). *Common European*

*Framework of Reference for Languages*. Cambridge: Cambridge University Press.

Ellis, R. & Barkhuizen, G. (2005). *Analysing Learner Language*. Oxford.

Heaton, J.B. (1995). *Writing English Language Tests*. Essex, UK: Longman.

\*今井裕之・吉田達弘(編著). 兵庫教育大学 HOPE 開発プロジェクト著. (2007). 『HOPE 中高生のための英語スピーキングテスト』. 東京: 教育出版.

金谷憲(編). (2003). 『英語教育評価論』. 東京: 河源社.

Madsen, H.S. (1983). *Techniques in Testing*. New York: Oxford University Press.

\* 文部科学省. (2003). 『「英語が使える日本人」の育成のための行動計画』.

\* 文部科学省. (2008). 平成20年度学校基本調査(確定値). Retrieved December 5, 2008, from [http://www.mext.go.jp/b\\_menu/toukei/001/08121201/index.htm](http://www.mext.go.jp/b_menu/toukei/001/08121201/index.htm)

- 根岸雅史.(2001). 「Can-Do リストの開発：そのプロセスと展望」. 『英語教育開発研究所研究紀要』 第3号.
- \* (財)日本英語検定協会.(2006a). 「英検合格者の『英語学習・英語使用状況調査』の報告」. 『STEP 英語情報7・8月号』.
- \* (財)日本英語検定協会.(2006b). 「英検 Can-do リスト」.
- \* (財)日本英語検定協会.(2008). 「EIKEN GUIDE 2008」.
- \* 竹村雅史.(2008). 「英検 Can-do リストによる Writing 技能に関する妥当性の検証—準2級と3級のリストを用いて—」. *STEP BULLETIN*, vol.20, 251-261.
- 山西博之・廣森友人.(2008). 『適切な指導と評価を目指した、愛媛大学共通教育「英語」カリキュラム開発への取り組み：英語運用能力判断基準(Can-Do リスト)の開発とその意義』. *ARELE*, Volume 19.
- 柳瀬和明.(2005). 「日本語から考える英語表現」の技術. 東京：講談社.