

プレースメントテストオンライン化実施に向けて
～その構造と試行結果の考察～

DESIGNING ONLINE PLACEMENT TESTS FOR THE JAPANESE LANGUAGE
PROGRAM AT THE UNIVERSITY OF CALGARY

カルガリー大学 石川比奈子、児玉陽子、シャープ昭子
Hinako Ishikawa, Yoko Kodama, and Akiko Sharp
University of Calgary

1. はじめに

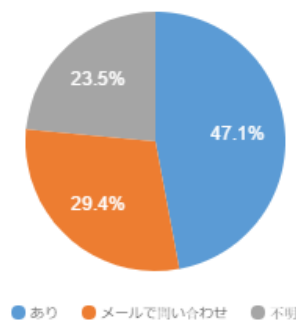
本大学での日本語学習希望者もすでに「デジタルネイティブ」と言われる世代であり、日本のアニメやゲームを始めとするポップカルチャーへの興味から、日本語を独学していたり、親の転勤やインターンシップで日本に長期滞在していたりするケースも見られるようになった。さらに、日本人ハーフであっても海外移住や留学で日本語学習歴が多様化して来ており、様々なニーズに対応出来るプレースメントの必要性が出てきた。本件では、本学でのオンラインプレースメント実施に向けての作業過程を報告する。

2. カナダの大学におけるプレースメントの現状

国際交流基金がまとめた日本語教育機関 2015 年の調査結果によると、カナダでは、日本語コースを開講している大学は全部で 42 大学。そのうちカレッジを除く約 34 大学においては、学習者の日本語能力が不明な場合、ほぼプレースメントテストが実施されている。

表 1 カナダ国内のプレースメントテストの有無

プレースメントテスト有無

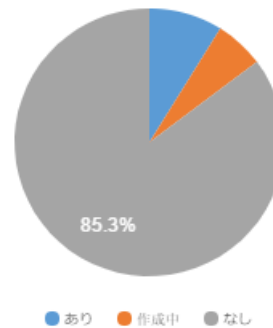


3 4 大学の WEB サイトの情報を見る限り、プレースメントテストの方法、内容、実施時期や回数などは大学によって様々で、筆記試験や面接が学期前後に何回か定期的に行われているところもあれば、アドバイザーなどの担当者に問い合わせ、随時対応している大学もある。しかし、そのうちプレースメントテストをオンライン化している大学は、ブリティッシュコロンビア大学、オタワ大学、ビクトリア大学の 3 校のみのもので、現在オンライン化に向けて動いているヨーク大学と

本学とを合わせても全体の 15%にしか満たない。また、トロント大学ではスクリーニングをオンライン化しており、プレースメントの結果を WEB に載せるといった形をとっているようである。

表2 カナダ国内のオンラインによるプレースメントテストの有無

オンラインプレースメントテストの有無



国際交流基金（日本語教育機関 2015 調査結果）：
<https://jpsurvey.net/jfsearch/do/index>

3. 本学が抱える問題点と導入予定のプレースメントテストの方法

本学では、プレースメント希望の学生が、アドバイザーと直接メールで連絡を取り、面接による口頭試験（簡単な筆記の場合もあり）の結果によって、適当なレベルのクラスへの履修許可を与える方法をとっている。

3.1. 問題点

- 年々プレースメントテスト希望者の増加とともに、学生とのメールのやり取り、面談等の量が増えている。
- 希望者の情報や能力が事前に把握されていない状況での面接が多いため、時間がかかる上、情報不足が日本語能力の判定に支障をきたすことがある。
- 教師間での学生の情報共有が難しい。

3.2. プレースメントの新構造

新たに導入するオンラインプレースメントテストは、1) オンラインテスト、2) 口頭試験に加え、学生の学習歴等の情報を知るための3) スクリーニングフォーム（オンライン）4) 学生のセルフアセスメントチェック（オンライン）の4つ柱で構成されている。

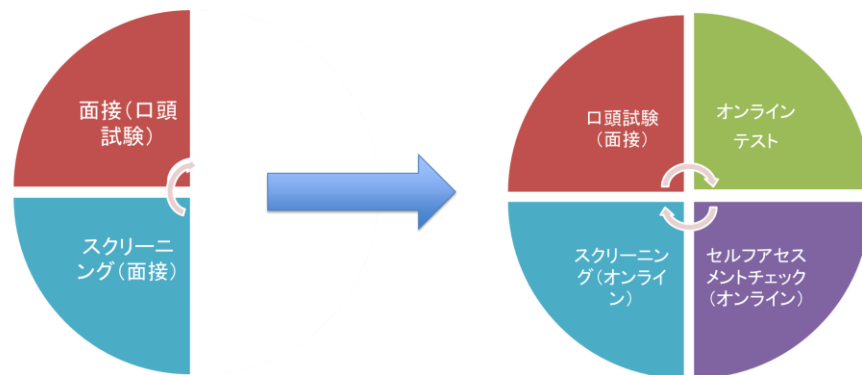
3.2.1. オンラインテスト

本大学ではスペイン語プログラムがすでにプレースメントテストを Desire 2 learn（以下 D2L とする）にてオンライン化していることもあり、D2L にてオン

ラインテストを作成する形をとる。テスト内容は日本語能力試験のフォーマットを参考に、クラスで使っている教科書（GENKI 1 と GENKI 2）の文法と語彙を中心に使用し、1）語彙と漢字、2）文法（助詞、活用）3）読解 4）リスニング から成り立つ。テスト時間は、学生のアンケート調査によると、オンラインでは30分ー60分ぐらいの長さがいいとする学生が53%、長くても90分という学生が23%という結果を踏まえて、90分以内に終わるテストを1つ作成することにする。D2Lの時間制限の機能を使うことで、時間内に終わる設定とする。

3.2.2. 口頭試験（スチューデントアドバイザーとの面接）

口頭試験は自己紹介から始まり、セルフアセスメントのチェックリストを参考に、ある程度のレベルを予想し、本人ができるとチェックしたものを確認していく。



これまでのスクリーニング方法は、主にアドバイザーとの面接で行われ、アドバイザーがその記録をつけてきた。一方、クラスでは、学生全員に指定された「スチューデントインフォメーションシート」という用紙を使って、遅くとも第一週目のうちに提出させるなどして、学習者の情報を集めてきた。

今回これを-googleフォームを使い、プレースメントにも兼用できる内容に改善し、スクリーニングをオンライン化する予定である。これに先立ち、2017年の春・夏の初級コースで試行した。その結果、クラスの初日に学生の情報が収集でき、早い時期にクラスの学習者分析ができた。さらに、短時間で、自己学習を含む、高校以外での日本語学習歴があるプレースメントテストが必要な学生の発見につながり、早い時期に上のレベルのクラスへの移動が可能になった。これ以外に、オンラインのために、教師間の学生情報の共有がしやすくなったり、記入漏れが減り、必要な情報が確実に収集できた。

情報収集方法が用紙からオンラインへ移行するにあたり、日本語の春学期受講学生を対象に調査を取ったところ、紙と比べると 実際にかかなり早く回答できたと答えた学生が73%、やや早くできたという学生が22%であった。印刷しなくてもよい、時間と紙を無駄にしなくて済むなど、ほぼ全員の学生が「スチューデ

ントインフォメーションシート」をオンライン化することに賛成という調査結果となった。

3.2.3. セルフアセスメントチェック（オンライン）

GENKI-ONLINE を参考に CAN-DO リストを作成。学習者自身がどこまでできると認識しているかを把握し、口頭試験の参考資料にする。

4. オンラインアンケート調査結果

学生側の考えを知るために、2017年の夏に、本大学の初級の日本語クラスを受講した学生（1年生～4年生）を対象にプレースメントテストに関するオンラインアンケート調査を行った。対象者はいままで、何かしらのテストをオンラインで受けたことがある学生が47%、受けたことがない学生が53%。テスト受講の経験者は、TOEFLをはじめ、大学の中での数学、コンピューター科学の小テストや期末テスト、本学のスペイン語のプレースメントテストで受けたことがあるという学生であった。

本大学の日本語プログラムにオンラインプレースメントテストの導入に関して、強く賛成（35%）、賛成（47%）、あまり賛成できない（17%）となり、約8割ほどの学生がオンラインプレースメント導入には賛成のようである。

【賛成の理由】

- レベルにあったクラスを受講できる（上のレベルのクラスに挑戦できる）
- 自分の不得意な分野、弱点対策が前もってできる
- 都合の良い時間、場所でテストが可能
- オンラインのため情報管理がしやすい
- 採点や結果も早くわかるのでよい
- 紙の節約になり環境によい
- クラス内のレベル統一ができるので教師が教えやすい

5. まとめ

一番多かった回答は、「替え玉受験の可能性」、「試験途中の教科書やネットによる答えの検索の可能性」、など、カンニングに関するものであった。また、オンラインテストであるがゆえの、漢字を書く能力の診断の限界に関する指摘もあった。そのほか、コンピュータの誤操作、説明の読み間違いなど技術的な問題がテスト結果に及ぼす影響への懸念の声もあった。カンニングに関しては、学生に必ずオンラインテストの時に、アカデミックミスコンダクトをした場合のペナルティーの確認を行えば、学生はペナルティーを避けたいので減るのでという示唆に富む提案があった。これを受け、不正に対処する項目もテストの実施の際には組み込む予定である。さらに、学生のコメントから、設問ごとに制限時間を設定するなど、不正行為の防止対策に努めることも忘れてはならないと強く感じた。

参考文献

国際交流基金（日本語教育機関 2015 調査結果）：
<https://jpsurvey.net/jfsearch/do/index>