



第2章

2. DLA 〈聞く・話す〉

①目的

- ・一般的に子どもは、日常生活を通して聞く・話す力を先に身につけます。そして、その力を土台として、読み書きの力が伸びていきます。
- ・DLA〈聞く・話す〉は、教科学習言語能力、そして読み書きの力の土台となる会話力を基礎会話面・対話面・認知面の3面から多角的に捉えることを目的としています。

②対象

- ・DLA〈聞く・話す〉は、やっと最低限の受け答えができる子どもから流暢に話せる子どもまで複数言語環境で育つ幅広いレベルの子どもを対象とします。
- ・ただし、DLA〈はじめの一步〉でほとんど受け答えが成立しなかった子どもには実施できません。
- ・日本語の基礎的な会話力が習得途上の子どもに対しては、年齢に伴うことばの発達状況をきちんと把握するために、母語と日本語の両言語での実施をお勧めします。

③構成

- ・「基礎タスク」「対話タスク」「認知タスク」の3つのタスクからなります。
- ・「基礎タスク」では、自分自身や日常生活に関する身近な話題で、よく使用する語彙・表現、文法を使いながら文を作って応答する基礎会話面の力を測ります。
- ・「対話タスク」では、状況や場面に応じて一対一でのやりとりをする対話面の力を測ります。
- ・「認知タスク」では、自分の考えや意見を話したり、教科学習と関連した内容についてまとめた説明をする認知面の力を測ります。
- ・DLA〈聞く・話す〉では、3種類の絵カードを使います。評価キット2. DLA〈聞く・話す〉基礎カード・対話カード・認知カード(pp. 243-249)のうち、ピンク色の枠は「基礎タスク」のための「基礎カード」、黄色の枠は「対話タスク」のための「対話カード」、青色の枠は「認知タスク」のための「認知カード」です。
- ・基礎カードは4枚、対話カードは3枚、認知カードは6枚ありますが、子どもの年齢や日本語の習得状況、DLA実施時の状況(時間があるかないかなど)に応じて、選んで使用します。
- ・**すべてのカードを実施する必要はありません**ので、【絵カードの種類と対象年齢の一覧】(p. 20)を参照しながら、カードを選びましょう。

④実施手順

事前準備

- ・評価キット2. DLA〈聞く・話す〉基礎カード・対話カード・認知カード(pp. 243-249)を切り取ってカード状にしたり、タブレットにデータを取り込むなどして、一枚ずつ提示できるようにします。
- ・テンポよくめくることができるように練習しておきます。「DLAワンポイントレッスン」の動画を視聴し、実施者の態度やテンポを参考にしてください。
- ・DLA〈聞く・話す〉実践ガイド(pp. 24-26)、使用するDLA〈聞く・話す〉の絵カード、録音または録画機器、メモ用紙を手元に用意します。

カードの使い方・座り方

- ・カードは使用する順に積み重ね、伏せて置きます。一番上のカードを裏返すと必要なカードが現れるように重ねてください。
- ・子どもの正面に向き合わずに、机の角を挟んで座り、カードが子どもと実施者の両者から見えるように置きます。

対話の実施

- ・録音・録画機器の状態を確かめ、スイッチを入れてから、DLA〈聞く・話す〉を始めます。DLA〈はじめの一步〉に続けて実施する場合はすでに録音機のスイッチは入っています。
- ・DLA〈聞く・話す〉の実践ガイド (pp. 24-26) に沿って、「基礎タスク」「対話タスク」「認知タスク」の順で実施します。
- ・日本語の習得状況に応じて「基礎タスク」で終了する場合、「対話タスク」で終了する場合があります。逆に「基礎タスク」や「対話タスク」をやらずに「認知タスク」だけを実施する場合や、「認知タスク」まですべてやって終了する場合があります。
- ・基礎的な会話力が習得途上の子どもの場合には、母語で実施するのが望ましいです。ある程度日本語で話せたとしても、子どもが母語でも言いたいという気持ちを抱えている場合があるので、状況を確認しつつ、実施を検討してください。
- ・本冊子の第3章に8言語（ポルトガル語、中国語、フィリピン語、ベトナム語、スペイン語、英語、ネパール語、ロシア語）での多言語DLAの実施方法を掲載しています。子どもの母語でのDLAが実施できる人がいる場合は、必要に応じて、積極的に多言語DLAを活用してください。

絵カードの種類と対象年齢の一覧

	絵カード名	小学校 低学年	小学校 中学年	小学校 高学年以上
基礎タスク	① 教室	○	○	○
	② スポーツ	○	○	○
	③ 日課	○	○	○
	④ 将来の夢	○	○	○
対話タスク	⑤ 先生に質問	○	○	○
	⑥ 新しい先生	○	○	○
	⑦ 友達を誘う	○	○	○
認知タスク	⑧ お話	○	○	
	⑨ 消防車	○	○	
	⑩ 食物の消化	○	○	○
	⑪ 環境問題		○	○
	⑫ 地震		○	○
	⑬ 水の循環			○

◇「基礎タスク」は、自分自身や日常生活に関する身近な話題で質問に答えたり、高頻度の語彙や表現を使いながら、文をつくることができるかをみるタスクです。
実施時間と子どもの状況に合わせて、**カードを選んで使用**します。



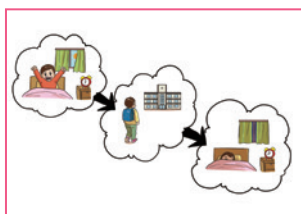
①「教室」カード

存在の動詞（ある／いる）や場所をあらわす表現（～の上に）を使って、物や人の存在について答えられるかをみます。2年生以上では、時計を見て、時間の言い方も質問します。



②「スポーツ」カード

「したことがある・ない」（過去の経験）、「できる・できない」（可能表現）、「好き・嫌い」、「どちらが好きか」（比較）などの問いに答えられるかをみます。



③「日課〈起床〉〈登校〉〈就寝〉」カード

動詞の現在形（習慣）と過去形の使い分け、「～て、～て」のように順序に沿って（時系列で）行動を表現する力をみます。



④「将来の夢」カード

「～たい」（願望）を使って、将来の夢について話す力をみます。また、その理由についても質問します。

◇「対話タスク」は、状況・場面に応じて自ら発話し、会話をリードする力をみるタスクです。実施者は先生や友達の役になって、ロールプレイ形式で実施します。実施時間と子どもの状況に合わせて、**カードを選んで使用**します。



⑤「先生に質問」カード

A：授業中にトイレに行ってもよいか許可を求めることができるかをみます。
B：教科書を忘れて先生や友だちに貸してもらいたい場合に依頼ができるかをみます。



⑥「新しい先生」カード

新しい先生に自己紹介をしたり、質問をしたりすることができるかをみます。



⑦「友達を誘う」カード

友だちを誘うことができるかをみます。
会話をリードする力（場所や時間を自分から提案できるか）をみます（実施者は友だちの役割をします）。

◇「認知タスク」は、教科学習と関連した内容について、まとまりのある話ができるかどうかをみるタスクです。**年齢（学年）に応じてカードを選んで使用**します。

中学生・高校生に実施する場合で、この中に適切なタスクがない場合には、学習状況をふまえて、得意な教科で学習済みの概念について説明を求めてもかまいません。



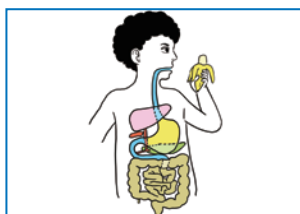
⑧「お話」カード

3つの絵の中から子どもが知っている話を選び、ストーリーを順序に沿って話せるかをみます。カードに描かれている物語以外でもいいです。



⑨「消防車」カード

2台の車について、どんな役割があるか、共通点と相違点について話せるかをみます。見た目（形状）の共通点と相違点を答えるか、働きの共通点と相違点を答えるかに着目します。



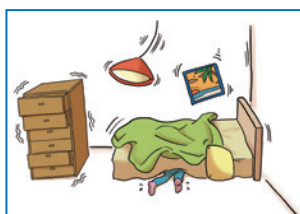
⑩「食物の消化」カード

食物の消化について話せるかをみます。高学年以上の場合は、年齢枠に応じた教科学習語彙を使って消化の仕組みを説明できるかをみます。



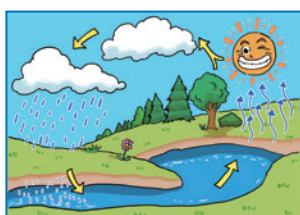
⑪「環境問題」カード

地球が今どうなっているか説明する力をみます。環境問題の対策について意見が言えるかをみます。高学年以上では、教科学習語彙を使って温暖化の要因・仕組みを説明できるかをみます。



⑫「地震」カード

地震の体験談を話せるかをみます。また、地震の時どうしたらよいか意見が言えるかをみます。高学年以上では、教科学習語彙を使って地震の要因・仕組みを説明できるかをみます。



⑬「水の循環」カード

教科学習語彙を使って水の循環の仕組みを説明できるかをみます。また、水の循環に欠かせない太陽がなかったらどうなるかという質問から、仮定の出来事に対して根拠を示して答えられるかをみます。

⑤実施上の留意点

流れを重視する

- ・DLA〈聞く・話す〉にかかる時間は10～15分程度です。時間をかけすぎず、**自然な速さでテンポよく**対話を進めます。
- ・途中で子どもの**発話を遮ったり、否定したり、訂正しない**でください。
- ・子どもが質問がわからない場合は、ゆっくり繰り返します。それでもわからなければ、短い、易しい言い方に変えてもいいです。しかし、説明を加えたりしないでください。流れを止めずに次に行きましょう。
- ・子どもが考えていたり、応答するのに時間がかかっているときは、焦らず、**しっかり待ちましょう**。

雰囲気作り

- ・**和やかな雰囲気作り**を心がけましょう。テストとして実施するのではなく、子どもとの**対話を楽しむ**つもりで臨んでください。
- ・子どもの応答に対して、相づちを打ったり、うなずいたりして反応します。

対話中は採点しない

- ・子どもの面前で採点や評価をしないでください。評価は実施後に行います。
- ・正確な評価、記録のために録音もしくは録画をしましょう。

ほめて終わる

- ・どんなレベルであっても、最後には、日本語で「話した」ということを前向きに高く評価して終わってください。

⑥評価の方法

- ・DLA〈聞く・話す〉の終了後に、録音・録画をした内容を確認します。
- ・DLA〈聞く・話す〉評価メモ（p. 27）を使用して、観点にしたがって、何がどの程度できたかをメモします。
- ・その際、DLA〈はじめの一步〉の「導入会話」の達成度、「語彙力チェック」の正答率も加味して評価します。
- ・評価メモに記入した内容を、日常の観察などと共に「ことばの力のものさし」〈聞く・話す〉の「包括的なことばの発達ステージ」と「日本語の習得ステップ」の記述文に照らして評価します。「包括的なことばの発達ステージ」のほうは、日本語でのDLA〈聞く・話す〉の結果からだけではなく、母語の力も推定しつつ、子どもが持っているすべてのことばを使ってできる最大限の力を包括的に捉えて評価します。
- ・DLAは子どものことばの力を点数化して、その結果を序列化するための標準化テストではありません。対話を通して、子どもがことばを活用して「できること」や「支援を得てできること」を観察し、その情報を学習の指導・支援に役立てるためのアセスメントです。
- ・ですから、ここで得られた結果を**点数化せずに**、包括的・多角的な観点から捉え、次のステージ・ステップを目指した指導・支援につなげてください。詳しい指導・支援の方法については、「ことばの力のものさし」の実践ガイドをご参照ください。

基礎タスク

4枚すべてを実施する必要はない。状況や必要に応じて、**絵カードを選んで使用する**。

なお、基礎タスクをやらなくてもできることが明らかであれば、実施する必要はない。

実施者の発話	留意点
<p>①「教室」カード</p> <ul style="list-style-type: none"> 「これからカードを見て、私と話をしてください。私が言うことがわからない時は、「わからない」と言ってください。では始めましょう」 ①「ここはどこですか」 ②「この部屋に、何がありますか」 ③「先生の机はありますか」 ④「では、先生のいすは？」 ⑤「先生はいますか」 ⑥「では、子どもは？」 ⑦「ペンはどこにありますか」 ⑧「時計はありますか」 ⑨「今、何時だと思えますか」 	<ul style="list-style-type: none"> ・質問の順番を変えないこと ・④質問文を途中の形にして「あります・います」が選択できるかをみる ・⑥質問文を途中の形にして「あります・います」が選択できるかをみる ・⑦子どもが絵カードを指差して「ここ」と言ったら、絵カードを裏返して、もう一度同じ質問をして、ことばで場所を説明する（机の上にある）ように促す ・⑦「ペン」を「鉛筆」と言い換えてもよい ・⑧②の答えの中に時計が含まれていた場合は「時計がありますね」とする ・⑨小学1年生には質問しなくてよい
<p>②「スポーツ」カード</p> <ul style="list-style-type: none"> ①「スポーツ（運動）が好きですか」 ②「〇〇さんはどんなスポーツ（運動）ができますか」 ③「（スポーツ名）は？」 ④「（スポーツ名）をしたことがありますか」 ⑤「（スポーツ名）と（スポーツ名）と、どちらが好きですか」 	<ul style="list-style-type: none"> ・①「スポーツ」という語彙に馴染みがない低学年児の場合は「運動」に変える ・③スポーツ名がまだわからない子ども（おもに低学年児）の場合は、実施者が絵カードを指差して、「これは？」と質問する ・③質問文を途中の形にして「できます・できません」を誘導する
<p>③「日課〈起床〉〈登校〉〈就寝〉」カード</p> <ul style="list-style-type: none"> ①「今朝、何時に起きましたか」 ②「それから何をしましたか」 ③「いつも何時ごろ寝ますか」 ④「家に帰ってから、いつもどんなことをしますか。寝るまでのことを話してください」 	<ul style="list-style-type: none"> ・①時間について質問する ・②過去形の理解・使用度をみる ・③習慣的活動について質問する ・④「て形」を使って、動作を時系列でつなげて話すことができるかをみる
<p>④「将来の夢」カード</p> <ul style="list-style-type: none"> ①「将来／大きくなったら、何になりたいですか」 ②「それはどうしてですか」 	<ul style="list-style-type: none"> ・①子どもから職業名が出てこなければ、「何をしたいですか」に変えてもよい。職業名の選択肢を与えたり（「学校の先生は？」）、絵カードを指し示して「これは？」と質問してもよい

ほとんど応答ができなかった場合にはここで終わる。



「これで終わりです。どうもありがとうございました」


質問におおむね答えられたら、そのまま対話タスク、または認知タスクへ進む。

対話タスクを実施するかしないかは、状況（時間）や必要に応じて判断する。

対話タスク

3枚すべてを実施する必要はない。状況や必要に応じて、絵カードを選んで使用する。

なお、対話タスクをやらなくてもできることが明らかであれば、実施する必要はない。

 実施者の発話	留意点
⑤ 「先生に質問」 カード A, B	
<p>A</p> <p>① 「大変です。〇〇さんは、トイレに行きたく（お腹が痛く）になりました。先生に何と言いますか。私は先生です」</p> <p>B</p> <p>① 「〇〇さんは算数（数学）の教科書を忘れました。隣の席の友だちに見せてもらいたいです。その友だちになんと言いますか」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ A① 「トイレ／お腹が痛い子ども」 の絵を指差して質問する ・ 許可を求められるかどうかをみる ・ B① 「教科書」 の絵を指差して質問する ・ 依頼ができるかどうかをみる
⑥ 「新しい先生」 カード	
<p>① 「今日から新しい先生です。まず自分（〇〇さん）の紹介をしてください。それから、先生に質問を2つしてください。私はその新しい先生です」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 実施者は新しい先生の役をする ・ 「自分の紹介」 がわからなければ、「〇〇さんのことを教えてください」と言う。それでもわからなければ、「名前？」 「1年生？」 とヒントを出したり、「私は..」 と促したりする
⑦ 「友達を誘う」 カード	
<p>① 「今日、学校が終わったら、〇〇さんと遊びたいです。〇〇さんを誘ってください。靴箱のところで会いました」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ 導入会話のところで聞いた、友達の名前を使う。そして、実施者は友達役をする ・ 「〇〇さんを誘ってください」 の意味が子どもに通じなければ、「何と言いますか」と言い換えてもよい ・ このタスクでは、子どもが進んで自ら話を切り出し、誘い、時間、場所などを決めて、会話をしめくることができかどうかをみるため、子どもの発話を待たずに実施者が主導権を持って会話を進めることのないように留意する

ほとんど応答ができなかった場合にはここで終わる。



「これで終わります。どうもありがとうございました」

対話タスクがおおむねできたら、そのまま認知タスクへ進む。

子どもの年齢(学年)に応じて、カードを選んで実施する。中学生・高校生に実施する場合で、この中に適切なタスクがない場合には、学習状況をふまえて、得意な教科で学習済みの概念について説明を求めてもよい。

実施者の発話	留意点
⑧ 「お話」 カード (低・中学年)	
① 「小さい子どもが何かお話をすると頼みました。お話をしてあげてください」	・ 子どもがよく知っているお話を選んで話す。絵カードの中に知っている話がなければ、他の話でもよい
⑨ 「消防車」 カード (低・中学年)	
① 「この車の名前を知っていますか」 ② 「どんな働きをする車ですか／何のために使いますか」 ③ 「同じところはどこですか。違うところはどこですか」	・ ①二つの車両を順番に指差して、質問する。名称を知らない場合は、次の質問をするために教えてもかまわない ・ ③二つの車の共通点と相違点を質問する。子どもによっては、働きの共通点・相違点には気がつかず、見た目(形状)について答える場合もある
⑩ 「食物の消化」 カード	
① 「この人が食べたものはどうなりますか」 ② 「消化の仕組みについて説明してください」 (おもに高学年以上)	・ 低・中学年では消化について話せるか、高学年以上では年齢枠に応じた教科学習語彙を使って消化の仕組みを説明できるかをみる
⑪ 「環境問題」 カード (中学年以上)	
① 「これは何の絵ですか」 ② (一つ一つの絵について) 「これは何ですか」 ③ 「地球が泣いています。どうして泣いていると思いますか」 ④ 「地球が泣かないために、どうすればいいと思いますか／何ができますか」 ⑤ 「これは、地球温暖化の絵です。温暖化がどうして起こるか説明してください」(おもに高学年以上)	・ ①環境問題や地球温暖化の概念を現す絵だと気づき、その語彙を知っているかどうかをみる ・ ②①で答えられた場合は質問しない。答えられなかった場合は、一つ一つの絵について、何の絵か(地球、木を切っている、車が排気ガスを出している、工場から煙が出ている)を確認する ・ ⑤①で知らなかった場合は「地球温暖化」という語彙を教える。そして、要因・仕組みについて教科学習語彙を使って説明できるかをみる
⑫ 「地震」 カード (中学年以上)	
① 「地震に遭ったことがありますか。その時のことを話してください」 ② 「学校で地震が起きたら、どうしますか」 ③ 「地震について学校で習いましたか。地震がどうして起こるか説明してください」(おもに高学年以上)	・ ①子ども自身が地震を体験したことがない場合には、親の体験などについて聞く ・ ③要因・仕組みについて教科学習語彙を使って説明できるかをみる
⑬ 「水の循環」 カード (高学年以上)	
① 「水の流れについて説明してください」 ② 「私たちが飲む水は、どこからきていると思いますか」 ③ 「雨が降らなかったら／太陽がなかったら、地球はどうなると思いますか」	・ ①教科学習語彙を使って説明できるかをみる ・ ③仮定の出来事に対して根拠を示して答えられるかをみる



「これで終わりです。どうもありがとうございました」

年 月 日

名前 学年(年齢) 年生(才)

聞く・話す力について、何がどの程度できたかを次の観点にしたがってメモします。
この評価メモを「ことばの力のものさし」〈聞く・話す〉の記述文に照らして、評価します。

聞く力		
基礎的な聞く力	自分自身や身近な話題で相手からの簡単な質問が理解できる	<input type="checkbox"/> よくできる <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> もう少し
発音・流暢さ		
発音・イントネーション	自然な発音やイントネーションで話せる	<input type="checkbox"/> よくできる <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> もう少し
流暢さ	やりとりが自然でなめらかである	<input type="checkbox"/> よくできる <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> もう少し
話す態度		
話す態度	自分から進んで発言し、会話をリードできる	<input type="checkbox"/> よくできる <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> もう少し
語彙		
日常語彙	身近な日常語彙・表現が使える	<input type="checkbox"/> よくできる <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> もう少し
語彙の質 (教科学習語彙)	適切な語彙・表現が使える (教科学習語彙を含む)	<input type="checkbox"/> よくできる <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> もう少し
文法的正確度		
文法的正確度	正しい文法で話せる	<input type="checkbox"/> よくできる <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> もう少し
文・段落の質		
文の生成	自分で単文が作れる	<input type="checkbox"/> よくできる <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> もう少し
段落の質	単文ばかりでなく、複文を使い、段落を構成できる	<input type="checkbox"/> よくできる <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> もう少し
話の内容とまとめ		
タスクの達成度	課せられたタスクがこなせる	<input type="checkbox"/> よくできる <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> もう少し
話の順序	順序にそって、つなげて話せる	<input type="checkbox"/> よくできる <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> もう少し
話の内容とまとめ	内容が豊富でまとめのある話、説明、理由、意見等が言える	<input type="checkbox"/> よくできる <input type="checkbox"/> できる <input type="checkbox"/> もう少し