

題材あらすじ

BIG DIPPER English Communication II

総語彙数 (Power Up Section含む) : 1,690 / 新出語 : 401 / 総語数 : 6,075

★は各課最終Partの英文形式

● LESSON 1 (295 語) [学校生活・異文化理解]

Why Don't You Come to School in Pajamas?

海外のユニークな学校行事



「パジャマデー」、「クレイジーヘアデー」などの海外の楽しい学校行事について考える。

★パジャマデー告知のポスター

Power Up Section

学校は何月から始まるといいのか。

● LESSON 2 (354 語) [芸術・社会]

Is Seeing Believing?

楽しい「だまし絵アート」



日本と世界の「だまし絵アート」や、だまし絵をうまく利用した大阪府豊中市の取り組みについて読む。

★オンライン新聞記事

Power Up Section

紛らわしい絵「ルビンの壺」

● LESSON 3 (412 語) [健康・生活] [SDGs 3]

Do You Get Enough Sleep?

よい睡眠をとるには



さまざまな悪影響をもたらす「睡眠負債」。よい睡眠をとるための秘訣や、睡眠関連グッズについて読む。

★ショッピングサイト(の商品購入画面)

Power Up Section

パワーナップで効率アップ

● LESSON 4 (382 語) [言語・コミュニケーション]

Do You Want to Speak English like a Native Speaker?

英語の多様性について



英米人のような流暢な英語を目指すべき？国際共通語として、そんなことは気にせずに話すべき？

★インターネット記事

Power Up Section

世界の英語

● LESSON 5 (522 語) [社会・福祉] [SDGs 5, 11]

Universal Design: Convenient for All

ユニバーサルデザインの役割と課題



多くのものに取り入れられているユニバーサルデザイン。ピクトグラムもそのひとつだが問題もはらんでいる。

★ピクトグラムの説明

Power Up Section

すべての人のためのデザインとは。

● LESSON 6 (577 語) [人物・人生]

Wakamiya Masako: The World's Oldest Game

App Developer 81歳でゲームアプリを開発



最高齢のゲームアプリ開発者 若宮正子さんについて読み、年齢に関係なく挑戦することの大切さを学ぶ。

★若宮さんの演説(スライド原稿)

Power Up Section

若宮さんからのメッセージ

● LESSON 7 (536 語) [技術革新・自然] [SDGs 9]

Learning from Nature

自然界の生物をヒントにして開発されたもの



電化製品や飛行機などのさまざまなものが、生物の体の仕組みをヒントにして開発されている。

★飛行機開発に関するプレゼン原稿

Power Up Section

バイオミメティクス

● LESSON 8 (553 語) [文化・食生活] [SDGs 12]

The Wisdom of Preserving Food

保存食の魅力と可能性



乾燥や発酵、ビン詰めなどの食品の保存方法について。保存技術の発展は、フードロス削減にもつながる。

★いちごジャムのレシピ

Power Up Section

缶詰め食品の起源

● LESSON 9 (575 語) [経済・労働] [SDGs 8]

The Sharing Economy: Something for Everyone?

シェアリングエコノミーとは



これからは買わずにシェアする時代？シェアリングエコノミーのメリットとデメリットについて考える。

★ウェブサイト(画面)

Power Up Section

新しいシェアリングビジネスとは

● LESSON 10 (566 語) [環境・社会] [SDGs 12, 14, 15]

Sand and Concrete: A Basis of Our Life

知られざる世界の砂不足について



砂がコンクリートの重要な材料であることや「砂マフィア」など、意外な「砂」事情に迫る。

★オンライン新聞記事

Power Up Section

現代社会とコンクリート