

Revised BIG DIPPER English Communication II

新出語：409 / 総語数：6685 (Power Up Section含む)

★は各課最終Partの英文形式

● LESSON 1 (383語)[日本文化・社会][SDGs 9] **NEW!**

Plastic Food Models: Beyond Realistic

日本が誇る食品サンプル



日本文化を代表する食品サンプルの誕生秘話について学ぶ。

★食品サンプル作り体験の広告

Power Up Section 3D プリンター

● LESSON 2 (481語)[ライフスタイル] **NEW!**

What Is Taipa?

タイムパフォーマンス (タイパ) とは



近年の家電の進化やデジタル機器の普及により、ますますタイムパフォーマンス(タイパ)を意識することが多い現代人。タイパ追求の是非を考える。

★タイパに関する調査と複数のクラスメートの意見

Power Up Section 日本で最も古い時計

● LESSON 3 (442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。

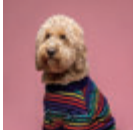
★ショッピングサイト(の商品購入画面)

Power Up Section パワーナップで効率アップ

● LESSON 4 (444語)[科学・技術][SDGs 9] **NEW!**

The Science of Colors

色の科学



虹の色の秘密や、動物の目には色がどのように見えるかについて学ぶ。

★色を利用したレタス栽培について書かれたブログ記事

Power Up Section 肌の色の新しい呼び方

● LESSON 5 (563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 (615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 (585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。

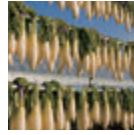
★飛行機開発に関するプレゼン原稿

Power Up Section バイオミメティクス

● LESSON 8 (603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 (638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 (621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