

Authentic materials としての漫画・動画 を活用した英語文法指導

所属コース 教育実践開発コース

氏名 重松俊輝

指導教員 池野修 立松大祐

【概要】

映画や小説などの **authentic materials** を使った英語学習は広く知られている英語学習方法の1つである。しかし、それらの授業内での効果的な活用方法や **authentic materials** を授業内で活用することでどのような効果が得られるのかについてはあまり研究の対象とはされていない。本研究では、中学2年生と3年生を対象に、生徒にとって身近な漫画や動画を活用した英語文法指導の授業実践を行い、テストとアンケートから、漫画や動画を英語文法指導に活用することで、目標言語材料の理解や動機付けが促されるのかについて調査を行った。分析の結果、生徒にとって身近な **authentic materials** を活用して文法指導を行うことで、生徒の目標言語材料の使用場面に対する理解が深まり、学習に対する動機付けが高まることを示唆する結果が得られた。

キーワード 中学校英語科 **authentic materials** 漫画 動画 英語文法指導

1. はじめに

映画や小説を活用した英語学習は英語学習者であれば一度は耳にしたことがある学習法であり、興味を持つ学習者も多いのではないだろうか。私自身も教科書や文法書を使って学習をするよりも、自分の好きな映画や動画を使って勉強をする方が学習のモチベーションを維持することができ、記憶にも残りやすいように実感している。また、実習や講師を行なっている中学校では、ビデオゲーム内で使われている英語と関連付けて、授業内で学習した単語や表現を覚えている生徒や、英語が苦手であっても自分の好きなことに関連した英語に対しては興味を持つ生徒を目にすることがある。このような現状から、生徒にとって身近な漫画や動画を活用した英語文法指導に興味を抱いた。そこで本研究では、中学生を対象に、**authentic materials** としての漫画や動画を活用した文法指導を行うことで、学習文法への理解や動機付けは促されるのか、また **authentic materials** を活用する上での留意点について調査を行う。

2. **authentic materials** について

2.1 **authentic materials** とは

authentic materials とは、「外国語学習として意図的に作られた教材ではなく、現実に存在する事物をテキストや音声教材としたもの」である(白畑・富田・村野井・若林, 2019, p. 24)。本研究では、生徒にとって馴染みのある漫画と動画を **authentic materials** として活用する。

2.2 authentic materials を英語文法指導に活用するメリット

authentic materials を英語文法指導に活用するメリットとして2つのことが考えられる。

初めに言語材料の理解が深まることが考えられる。第2言語習得研究では、インプットの気づき、理解、内在化、統合という認知プロセスが連続することで、アウトプットが可能になると考えられている。また、この理解の段階で、インプットの言語形式、意味、機能についての深い理解(form-meaning-function mapping)が必要であり、このような理解を促すためにも内容やコンテキストがあり、本物のコミュニケーションで生み出されたものをインプット・ソースとして取り入れることが重要だと考えられている(村野井, 2006)。

次に学習への動機付けが高まることが考えられる。動機付けモデルの1つに ARCS モデル(Keller, 1987)がある。ARCS モデルは John M. Keller により提唱されたもので、学ぶ意欲を向上・維持するために指導者が取るべき行動を「注意喚起(Attention)」「関連性(Relevance)」「自信(Confidence)」「満足感(Satisfaction)」の4つに整理した学習意欲向上モデルである。生徒に馴染みのある authentic materials を教材として活用することは、表1のように、ARCS モデルの要素と関連すると考える。

表1 ARCS モデルと authentic materials の活用との関連性

ARCS モデルの要素	authentic materials の活用との関係
注意 (Attention)	生徒に馴染みのあるものを教材として活用するため、学習者の興味や知的好奇心を刺激することができる。
関連性(Relevance)	生徒にとって身近なものを教材とした活用することで、学習内容に親しみをもたせ、学ぶ姿勢が形成される。
自信 (Confidence)	外国語学習を目的として作られたものではない、authentic materials を理解することができたという経験が生徒の自信につながる。
満足感(Satisfaction)	外国語学習を目的として作られたものではない、authentic materials を理解することができたという経験が学習の満足感を高める。

2.3 authentic materials を英語指導に活用する上で想定される問題点

authentic materials を英語指導に活用する上で次の3つが問題点として想定される。

1つ目は未習の語彙や表現が含まれているものが多く、目標言語材料以外の読み取りや聞き取りに負担がかかることである。authentic materials は教科書のように言語学習のために言語材料を調節したものではないため、中学生の生徒にとって未習の語彙や表現が多く使われている。文中に未習の語彙や表現が多く含まれていると、それらを読み取る負担が多くなり、目標言語材料に集中して学習することが難しくなることが考えられる。

2つ目は生徒にとって使用語彙や表現の難易度が適切で、場面の状況が理解しやすいセリフの選定に時間を要するという点である。先述したように authentic materials を使用する際は未習の語彙や表現が含まれておらず、また表現の使用場面が把握しやすいセリフを提示する必要がある。しかし、authentic materials からこの条件を満たすセリフを探し出すことは難しく、授業準備に多くの時間を要することが考えられる。

最後に英語版の漫画の大文字表記による読みにくさ、動画の音声の聞き取りに負担がかかることが考えられる。英語版の漫画ではすべての英語表現が大文字表記となっているた

め、日本人英語学習者には読みにくくなっている。また文字ではなく動画など音声によるインプットの場合、表現の理解ではなく音声を聞き取ることに對して困難を抱えることが考えられ、目標言語材料の理解に集中できないことが予測される。

2.4 authentic materials を活用した英語授業実践事例

メディアが普及し英語字幕付き映画などを手軽に活用できるようになって以来、映画や動画、洋楽を authentic materials として活用した授業実践が行われてきた。例えば、大学生を対象に、映画を用いてディクテーション活動や音読をおこなった授業実践では、学生の英語学習への意欲向上と授業の活性化に効果があったという報告がされている（吉村，2017）。また、英語字幕付きビデオ教材の効果実験も行われており、キャプション付きビデオ教材は、異文化的側面を文字・映像から同時に学べる、文字・映像・音声から記憶力を長く保持できる、理解度が増すことによって、文字・映像を通して臨場感が味わえ、興味を持って学習できるといった利点があると述べられている（佐々木・小張，1996）。多くの実践ではリスニングや内容読解を目的に、映画や洋楽を authentic materials として活用しているものが多く、今回の実践のように漫画や動画を文法事項の理解に活用している事例は少ない。また、中学生を対象にした実践事例も少ない。中学生を対象に、漫画や動画を authentic materials として活用した文法指導を行う本研究は価値あるものだと考える。

3. 授業実践

3.1 実践1

本実践の参加者は愛媛県内の中学校に在籍する2年生2クラス（各クラス男子16名、女子16名）計64名である。授業では既習事項の未来表現（will, be going to）を目標言語材料として扱い、それぞれの表現が使われている漫画や動画のセリフを提示し、生徒に形式や意味、機能に注目させて will と be going to の違いを考えさせた。漫画や動画は生徒にとって身近なジブリ映画やディズニー映画、鬼滅の刃を取り上げ、未習の単語が少なくかつ表現の使用場面がわかりやすいセリフを選び提示した。また、未習の単語や前後の文に関しては、目標言語材料に集中させるために和訳を提示した。will と be going to の使用場面の違いについて学習した後、自分で場面に応じた漫画のセリフを考えて、アテレコを行う活動を実施した。（資料1）

3.2 実践2

本実践の参加者は愛媛県内の中学校に在籍する3年生2クラス（各クラス男子16名、女子16名）計64名である。授業では未習事項の仮定法を目標言語材料として扱い、仮定法と既習事項である直接法が使われている漫画や動画のセリフを提示し、生徒に形式や意味、機能に注目させて直接法と仮定法の違いを考えさせた。漫画や動画は生徒にとって身近なジブリ映画やディズニー映画、鬼滅の刃を取り上げ、未習の単語が少なくかつ表現の使用場面がわかりやすいセリフを選び提示した。また、未習の単語や前後の文に関しては、目標言語材料に集中させるために和訳を提示した。生徒は仮定法について学習した後、「もしもドラえもんの秘密道具である『もしもボックス』があったら」をトピックに仮定法を使用してスピーチ原稿を作成し、ペアでスピーチの発表と質疑応答を行った。（資料2）

4. 評価データの収集

4.1 文法テスト

研究で使用した文法テスト(資料 3)は 2 部構成で作成した。第 1 部では、場面を提示し、その場面の状況により適した文を選ぶ問題を 5 問用意した。第 2 部では、場面と日本語の文が提示され、場面の状況に合うように日本語の文を英語に翻訳する問題を 5 問用意した。文法テストの実施にあたっては、生徒にテスト結果は評価には関係なく、答えがわからない場合、もしくは自分の解答に自信がない場合は「わからない」という選択肢を回答するように促した。2 年生を対象にした実践では既習事項である未来表現を取り扱うため、事前テストと事後テストを行った。なお、両方のテストは同じ問題を使用しているが、事前テストと事後テストで問題の順番を変えている。一方、3 年生では未習事項である仮定法を扱うため、教育的配慮から事後テストのみ実施した。分析の対象は 2 年生では 64 人中 46 人、3 年生では 64 人中 44 人であり、事前テスト事後テストの両方に回答していない生徒と質問と関係のない回答をしている生徒は分析の対象外としている。

4.2 アンケート調査

授業実践を行なった後、authentic materials を活用した英語文法指導を行うことで、生徒が学習文法への理解が深まった、また学習への動機付けが高まったと実感しているのかを調査するためにアンケート調査を実施した。アンケート項目は、授業内で取り上げた漫画や動画が生徒にとって身近なものであるかを確認するためのものが 2 項目、学習文法の理解に関連したものが 1 項目、動機付けに関連するもの 5 項目、活動の難易度を尋ねるもの 1 項目の計 9 項目の質問を用意した。質問 1 では 3 段階(1 = 知っている, 2 = 一部知らない, 3 = 全て知らない), 質問 2 では 5 段階(1 = 全て見たことがあった, 2 = ほとんど見たことがあった, 3 = 少し見たことがないものがあった, 4 = ほとんど見たことがなかった, 5 = 全て見たことがなかった), そして質問 3 から質問 8 では 4 段階(1 = 思う, 2 = 少し思う, 3 = あまり思わない, 4 = 思わない), 質問 9 では 4 段階(1 = 簡単, 2 = 少し簡単, 3 = ちょうど良い, 4 = 少し難しい, 5 = 難しい)で回答する形式を採用し、2 年生では 46 人、3 年生では 57 人を分析の対象としている。

5. 結果と考察

5.1 authentic materials として漫画や動画を活用した文法指導を行うことで、言語材料への理解は深まるのか

2 年生を対象に実施した事前テスト、事後テストの結果を比較すると(表 2)、映画や漫画を使用した授業実践後に行った事後テストでは、平均点が 7.22 点から 9.2 点へと向上しており、事前テストから点数が向上した生徒は 46 人中 36 人であった。標準偏差も事前テストでは 2.39 であったが、事後テストでは 0.87 となっており、点数のばらつきも減少していることがわかる。3 年生を対象に授業実践後に実施したテストにおいては、記述問題では If 節の中で will を使用している、仮定法を使用する際に be 動詞が was になっているといった間違いがあり、正答率が落ちているものの、平均点が 8.20 点と比較的高い結果が出ている。このように、漫画や動画を活用した文法指導後に行ったテストでは、表現の使用場面を問う問題での正答率が高いという結果が出た。

また、アンケート調査の「漫画や動画などのイラストや映像を使うことで今回学習した文法がどのような場面で使われているのか理解しやすいと思いますか」という質問項目に対して 2 年生では 56.5%が「思う」39.1%が「そう思う」と回答し、3 年生では 71.9%が「思う」24.6%が「そう思う」と回答した(表 3)。このことから漫画や動画を活用して文法指導を行

うことで、多くの生徒が表現の使用場面が理解しやすいと感じていることがわかる。

テスト結果だけでは、この結果が文法指導の際に authentic materials である漫画や動画を使用することによってもたらされたものであると言い切ることはできない。しかし、上記のアンケート調査の結果や先行研究で、本物のコミュニケーションで生み出されたものをインプット・ソースとして取り入れることで、インプットの言語形式、意味、機能についての深い理解が促されると考えられている(村野井, 2006)ことを踏まえると、漫画や動画を文法指導に活用したことで、生徒の表現の使用場面に対する理解度が高まったことが示唆される。

表 2 文法テスト (10 点満点) の結果

	2 年生		3 年生
	事前テスト	事後テスト	事後テスト
平均	7.22	9.2	8.2
標準偏差	2.39	0.87	1.79

5.2 authentic materials として漫画や動画を活用した文法指導を行うことで、学習の動機付けは高まるのか

動機付けに関する質問項目である項目 4 から項目 8 に対して 8 割から 9 割の生徒が「思う」「少し思う」と回答している(表 3)。このアンケート結果と質問項目 4 から項目 6 の元になっている ARCS モデルの理論を踏まえて考えると、漫画や動画を活用して文法指導を行うことで、生徒の学習への動機付けが高まる可能性が示唆される。特に項目 4 の「教科書や問題集ではなく漫画や映画を使って文法の学習をした方が、学習内容に対して興味を持つことができると思いますか?」に対しては 2 年生では 97.8%, 3 年生では 94.7%の生徒が「そう思う」もしくは「少し思う」と回答しており、漫画や映画を使うことでより生徒の目標言語材料に対する学習意欲を高めることができると考えられる。

5.3 authentic materials としての漫画や動画を活用した文法指導を行う上での留意事項

調査結果の分析を通して、活動の難易度を抑え、生徒の学習動機付けを高めるためにも、既習の語彙や表現が使用されている漫画や動画のセリフを活用し、和訳の提示を控えることが留意点として考えられる。アンケート調査の「ネイティブのために作られた漫画や動画を理解できたことによって、教科書や問題集で勉強した時よりも、自信を持つことができましたか?」という質問項目に対して 2 年生では 26.1%が「思う」、63%が「少し思う」と回答し、3 年生では 50.9%が「思う」、35.1%が「少し思う」と回答しており、その他の動機付けに関わる質問項目と比較すると「思う」と回答している生徒の割合が低いことがわかる。この理由として、未習の単語や目標言語材料が含まれている文の前後のセリフの和訳を提示していたことが考えられる。提示された和訳をもとに英文を理解するため、生徒が自分の力で英文を読むことができた実感できなかったのではないかと考える。また、この質問項目に対して「思う」と回答した割合が 2 年生では 26.1%と 3 年生よりも低い結果になったことも、2 年生の方が未習の語彙や表現が多く、より提示された和訳に頼ったことが原因として推測される。実際に、授業内で取り上げた漫画や動画のセリフの難易度を尋ねる質問項目 9 に対して「少し難しい」「難しい」と回答した割合は 2 年生では 41.3%なのに対して、3

年生では 28.4%と 2 年生の方が漫画や動画のセリフを読むことに対して難しさを感じる生徒の割合が高いことがわかる。生徒が自分の力で **authentic materials** の英文を読むことができたという達成感を得て、英語学習に対する動機付けを高めることができるようにするためにも、未習の語彙や表現が可能な限り使われていない英文を提示し、提示する和訳の量を少なくする必要があると考える。また、未習の表現に対して和訳を提示することで活動の難易度を抑えることはできるが、特に未習事項の多い中学 1 年生や 2 年生は和訳を提示した場合でも難しさを感じる生徒が多いことが考えられるため、セリフの選定にあたっては未習語彙や表現が使われていないものを選択する必要がある。しかし、既習事項の少ない 1 年生や 2 年生において実践を行う場合、未習事項が含まれていないセリフを選択すると、選択肢が限られる。また、その中から学習表現の使用場面がわかりやすいものを選ぶとなるとさらに限定されることになる。教員の授業準備にかかる負担を考えると **authentic materials** を活用した文法指導は高学年ほど実践しやすいのではないかと考える。

表 3 アンケート調査結果

質問番号	質問内容	2 年生					3 年生				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
Q1	今回の授業で取り上げた漫画や動画を知っていましたか？	32	12	2			41	15	1		
Q2	今回取り上げたシーンを見たことがありますか？	18	10	7	6	5	19	16	15	5	2
Q3	漫画や動画などのイラストや映像を使うことで今回学習した文法がどのような場面で使われているか理解しやすいと思いますか？	26	18	1	1		41	14	0	2	
Q4	教科書や問題集ではなく漫画や動画を使って文法の学習をした方が、学習内容に対して興味を持つことができますと思いますか？	31	13	1	1		39	15	0	3	
Q5	漫画や動画を使って学習した方が、教科書や問題集で勉強するよりも、内容がより身近に感じられて、積極的に勉強に取り組めたと思いますか？	24	17	5	0		40	13	1	3	
Q6	ネイティブのために作られた漫画や動画を理解できたことによって、教科書や問題集で勉強したときよりも、自信を持つことができましたと思いますか？	12	29	5	0		29	20	6	2	
Q7	教科書や問題集ではなく漫画や動画を使って文法の学習をした方が、勉強に対する抵抗感が少なくなったと思いますか？	24	13	8	1		35	15	4	3	
Q8	今後も漫画や動画を使って英語学習をしたいと思いますか？	30	11	5	0		36	16	3	2	
Q9	今回取り上げたセリフは難しかったですか？	1	4	22	18	1	8	8	32	8	1

6 まとめ

本研究では、中学生を対象に **authentic materials** としての漫画や動画を使用した文法指導による、目標言語材料に対する理解と学習動機付けの向上について調査した。テスト結果やアンケート調査の結果から、**authentic materials** を活用することで、言語材料への理解や英語学習への動機付けが促される可能性が示唆された。また、**authentic materials** を活用して文法指導を行う上で、目標言語材料の使用場面が把握しやすく、未習の語彙や表現が可能な限り含まれていないものを取り上げ、表現の形式、意味、機能に注目させることが留意事項として考えられた。

しかし、未習の語彙や表現が使用されていなく、表現の使用場面がわかりやすいセリフを **authentic materials** から探し出すことは相当量の時間と労力を要するため、教員が多忙な職務の中で、**authentic materials** を活用した文法指導の授業実践の準備をすることは難し

いように考えられる。今後の課題として、authentic materials の活用を教員にとってより手軽なものにすることが挙げられる。この課題の解決のために、中学校で扱われる目標言語材料ごとに、指導の際に活用できる authentic materials のセリフをまとめたリストの作成に取り組んでいる。今回の実践で扱った未来表現や仮定法のみならず、中学校で扱われるその他の文法項目についても、その導入や練習の場面で、authentic materials を活用した指導を実践していきたい。

引用・参考文献

- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- 小張敬之(1996). 日本語字幕・英語字幕付きビデオ教材とビデオ教材の聴取理解に及ぼす効果の比較研究 映画英語教育研究：紀要, 2, 11-22.
- 白畑知彦・富田祐一・村野井仁・若林茂則(2019). 英語教育用語辞典[第3版] 大修館書店.
- 村野井仁(2006). 第二言語習得研究から見た効果的な英語学習法・指導法 大修館書店.
- 吉村圭(2017). 短期大学英語教育における映画の活用と授業外学習への動機づけ「映画で学ぶ会話フレーズ」の取り組み- 鹿児島女子短期大学紀要, 53, 69-82.

謝辞

多大なる御理解のもと、本研究の実施に携わっていただきました全ての皆様に深く御礼申し上げます。誠にありがとうございました。

資料

資料1：2年生授業指導案

1. コンテキストに応じて **will** や **be going to** の未来を表す表現を使い分けることができる。

「知識・技能」【書くこと】

2. **will** や **be going to** の未来を表す表現を使い，場面に応じた漫画のセリフを考えて，アテレコをすることができる。「思考・判断・表現」【話すこと・発表】

学習の流れ	時間	形態	学習内容	指導上の留意点 ◆評価規準
1 挨拶	2	全体	・挨拶を行い，本時の授業の目標を確認する。	
2 問題の提示	3	個人 全体	・提示された漫画のセリフを翻訳する。 ・ be going to と will の使い分けについて問いを持つ。	・生徒の学習内容に対する興味が高まるよう，生徒に馴染みのある漫画や映画の場面を引用する。
3 文法の比較と違いの予想	12	個人 グループ 全体	・2つの種類の未来を表す表現が使われているセリフと場面を提示し，両者の違いについて考える。 ・個人で考えた後グループで話し合い，グループの意見をロイロノートを使って全体で共有する。	・生徒がセリフを理解した上で文法の違いを予測することができるよう，未習の単語は和訳を提示する。 ・文法事項についての理解が深まるよう，形式，意味，機能に注目させる。
4 文法事項に関する確認	5	全体	・クラスの意見をもとに，それぞれの文法が持つ意味や機能を確認する。	・生徒の予測や意見の共有が文法事項の理解につながるよう，生徒から出た言葉を使いながら補足説明を行う。
5. 場面に応じた表現の使い分け練習	3	個人 ペア 全体	・漫画や映画の場面とセリフを提示し， will と be going to どちらを使用するのがより適切かを考える。	・生徒が場面に応じて表現を使い分ける力を養うために，場面が理解しやすいセリフを提示する。
6 漫画のセリフを考える	10	個人	・提示された漫画の最後のコマに状況に適したセリフを考えて書く。 ・海外の声優さんが英語でアテレコをした映像を見て，話し方を参考に	・場面に応じて文法を使い分けさせるために，前後の文脈や場面の状況に注目させる。
7 アテレコ活動	10	グループ 全体	・自分が考えたセリフを使って漫画のアテレコを行い，グループで発表し合う。 ・ロイロノートでアテレコを収録し，提出する。	◆コンテキストに応じて will や be going to の未来を表す表現を使い分けて，セリフを考えることができる。＜ワークシート＞ ◆ will や be going to の未来を表す表現を使い，場面に応じた漫画のセリフを考えて，アテレコすることができる。＜発表＞
振り返り	5		本時の振り返りを行う。	

資料2：3年生授業指導案

本時の目標

もしもボックスがあつたらどんなものが欲しいか自分の意見を英語で伝えることができる。

「思考・判断・表現」

学習の流れ	時間	形態	学習内容	指導上の留意点 ◆評価規準
1 挨拶&自己紹介	2	全体	・挨拶を行い，本時の授業の目標を確認する。	
2 直接法の復習	2	全体	・直接法が使われている漫画のセリフを読み，if を使って条件を伝えることができることを思い出す。	・生徒の学習内容に対する興味が高まるよう，生徒に馴染みのある漫画のセリフを引用する。
3 文法の比較と違いの予想	8	個人 グループ	・提示された漫画のセリフを「現実とは異なる条件を言っているか」という視点から振り分ける。 ・現実とは異なる条件を伝えているものとそうでないものを比較して，言語形式の違いに気づく。	・生徒がセリフを理解した上で文法の違いを予測することができるよう，未習の単語や表現は和訳を提示する。 ・文法事項についての理解が深まるよう，形式，意味，機能に注目させる。
4 文法事項に関する確認	3	全体	・自分たちの予想を踏まえながら，仮定法の形式，意味，機能を確認する。	・予測や意見の共有が文法事項の理解につながるよう，生徒達の意見を踏まえて確認を行う。
5 仮定法を使った表現の練習	5	個人 ペア 全体	・提示された漫画の場面に応じて，直接法と仮定法どちらがより適切かを考える。 ・仮定法を使って，現実とは異なる条件を表す文を作り，音読をする。	
6 仮定法の活用	15	個人	・ドラえもんのももしもボックスがあつたら，この世界（自分の住む街）にどんなものがあつて欲しいかを考えて仮定法を使って文章にする。	・トピックは授業の前日に伝えておくことで，授業内で話す内容を考える時間を短縮させる。
	4	個人	・自分の書いた文章を音読し相手に伝える練習をする。	◆仮定法を使って，もしもボックスがあつたらどんなものが欲しいか自分の意見を英語で伝えることができる。
	5	ペア	・問答ゲームの形式でペアと意見共有を行う。	(ワークシート)
	5	全体	・代表者が全体の前で発表する。	・問答ゲームの際はアイコンタクトや話すスピード等を意識するよう伝える。
振り返り	1	全体	・本時の学習の振り返りを行う。	

資料3：2年生テスト問題（一部抜粋）

(1) 次の文を英語にした際により自然だと思われるものを選びなさい。問題の答えがAかB
かわからない場合、自信がない場合はCのわからないを選んでください。

1.（「今日はカレーを作るの？」と聞かれて）「いや、パスタを作るつもりなんだ。」

A No, I am going to cook pasta.

B No, I will cook pasta.

C わからない

2.（カフェで店員さんから注文するドリンクのサイズを聞かれた時）「Sサイズで。」

A I'm going to take a small.

B I will take a small.

C わからない

(2) 次のかぎカッコ内の日本語の文を英語に訳しなさい。

1.「私は来年留学することになっています。」 *留学する study abroad

2.（勉強をせずに漫画を読んでいたら、母親に宿題をするよう言われた場面）「今からすぐにするよ！」 *今からすぐに right now

資料4：3年生テスト問題（一部抜粋）

(1) 次のかぎカッコ内の日本語の文を英語にした際により正しいと思われるものを選びなさい。問題の答えがAかBかわからない場合、自信がない場合はCのわからないを選んでください。

1.（友達をランチに誘おうとしている。）「もし時間があるなら、一緒にランチを食べない？」

A If you had time, why don't we have lunch together?

B If you have time, why don't we have lunch together?

C わからない

2.（友達が偽物のブランドの財布を買おうとしている。）「それ間違いなく偽物だよ。僕なら買わないね。」 *偽物 fake

A That must be a fake. If I were you, I wouldn't buy that.

B That must be a fake. If I am you, I won't buy that.

C わからない

(2) 次のかぎカッコ内の日本語の文を英語に訳しなさい。

1.（近くにあるレストランに行くか提案しようとしている。）もし君がお腹空いているなら、あそこのレストラン行こうよ！ あそこのレストラン that restaurant

2.（新しいスマホが発売されたがお金がない。）「もしお金持ちだったら、新しいスマホを買うのに。」 お金持ち rich スマホ smartphone