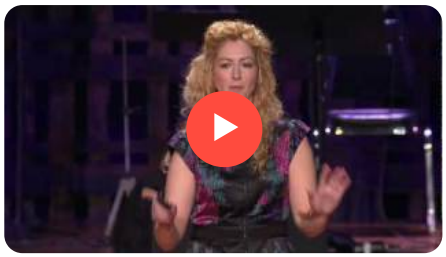
TED ふつう Jane McGonigal 日本語字幕あり #ゲーム #社会問題 #創造性

ゲームで世界をもっと良くできる

Gaming can make a better world | Jane McGonigal

「ゲーマーの力を、現実の問題へ」



20:32	143万	★★★☆☆	5語
長さ	再生回数	入試に出そう度	キーワード

動画はここから
スマホで読み取ると、動画と音声つき単語のページが開きます。

日付 クラス・番号 名前

どんな話？

ゲームは時間の無駄、と言われがちです。ゲームデザイナーの話し手は、その見方をひっくり返します。大人数で遊ぶオンラインゲームの中で、プレーヤーは世界を救う手段を与えられ、ヒーローのような習慣を身につけていく。そのゲーマーの力を、現実の問題の解決に生かせないかと提案するのです。ゲーム好きはもちろん、そうでない人も「遊び」の見方が変わるトークです。

1 観る前に考えよう WARM-UP

5分

Q1 Are video games good or bad for young people?
テレビゲームは若者にとって良いものですか、悪いものですか？

Q2 Why do people keep playing a game after they fail?
なぜ人は失敗してもゲームを続けるのでしょう？

Q3 Guess: What will the speaker want to tell us?
タイトルと写真から予想：話し手がいちばん伝えたいことは？（日本語OK）

2 キーワードを予習しよう KEY WORDS

5分

#	英語	知ってる度	観る前：意味を予想	観たあと：正しい意味
1	collaborate	◯知ってる ◯見たことある ◯初めて		
2	motivation	◯知ってる ◯見たことある ◯初めて		
3	challenge	◯知ってる ◯見たことある ◯初めて		
4	virtual	◯知ってる ◯見たことある ◯初めて		
5	optimism	◯知ってる ◯見たことある ◯初めて		



HOOKY のひとこと
1回目は日本語字幕で、ゲーマーの強みがいくつ出るか数える

TED HACKS（原田英語）は TED Conferences, LLC と提携していない非公式の英語学習ガイドです。問い・語彙・解説は原田英語のオリジナル。授業・自習で自由にお使いください。

3 3回観よう（視聴ログ） WATCH LOG

20:32 × 3

ROUND 1 1回目は日本語字幕で、ゲーマーの強みがいくつ出るか数える
☐ 観た　字幕：なし・英・日
0 25 50 75 100%

ROUND 2 2回目は英語字幕で、提案の表現を3つメモする
☐ 観た　字幕：なし・英・日
0 25 50 75 100%

ROUND 3 提案を述べる30秒を選び、声に出してまねる
☐ 観た　字幕：なし・英・日
0 25 50 75 100%

4 話の流れマップ STORY MAP

1回目のあと

それぞれの部分で、話し手が何を言ったか・何を見せたかを、日本語でメモしよう（キーワードだけでOK）。

1 HOOK つかみ	
2 QUESTION 問題・問い	
3 IDEA アイデア・主張	
4 EXAMPLE 具体例・根拠	
5 MESSAGE まとめ・呼びかけ	

5 聞き取れた英語メモ PHRASE CATCHER

2回目

#	聞き取れた英語（単語・フレーズ）	意味	何分ごろ
1			
2			
3			
4			
5			

聞きどころ

・So / But / Now / Here's the thing など、話の切れ目のことばに注目すると流れがつかめます。
・くり返されるキーワードは、そのトークの主題。聞こえたら何分ごろかメモしよう。

TED HACKS（原田英語）は TED Conferences, LLC と提携していない非公式の英語学習ガイドです。問い・語彙・解説は原田英語のオリジナル。授業・自習で自由にお使いください。

6 観たあとに答えよう AFTER YOU WATCH

10分

Q1 What skills can people learn from games?
ゲームから人はどんな力を学べますか？

Q2 Do you agree that games can change the world? Why?
ゲームが世界を変えられるという意見に賛成ですか？ その理由は？

7 要点を3つにまとめよう 3 KEY POINTS

5分

1

2

3

8 英語で意見を書こう WRITE YOUR OPINION

目標 40〜60語

Q What is the most important idea in this talk? Do you agree with it? Why?
このトークでいちばん大切な考えは何？ あなたは賛成？ その理由は？

P **結論・意見** I think (that) ... In my opinion, ...	
R **理由** This is because ... The main reason is ...	
E **例・体験** For example, ... In the talk, the speaker ...	
P **もう一度結論** That is why ... So, I believe ...	

使ったキーワード _____ 語数 _____ 語

TED HACKS(原田英語)は TED Conferences, LLC と提携していない非公式の英語学習ガイドです。問い・語彙・解説は原田英語のオリジナル。授業・自習で自由にお使いください。

9 単語チェック VOCABULARY CHECK

10点

A 英語と意味を線で結ぼう（記号を書こう）

1 **collaborate**
2 **motivation**
3 **challenge**
4 **virtual**
5 **optimism**

□ a やる気
□ b 楽観主義
□ c 仮想の
□ d 挑戦
□ e 協力する

B 日本語に合う英語を書こう（最初の文字はヒント）

楽観主義 o＿＿＿＿＿＿＿
協力する c＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
やる気 m＿＿＿＿＿＿＿＿＿
挑戦 c＿＿＿＿＿＿＿＿
仮想の v＿＿＿＿＿

10 テーマ単語で入試へ：文化・歴史・異文化理解 EXAM WORDS

6点

このトークは入試の「文化・歴史・異文化理解」テーマとつながっています。下の語から選んで入れよう（形を変えてもOK）。

WORD BANK: **civilization** **tradition** **immigrant** **preserve** **identity** **heritage**

1 Eating soba on New Year's Eve is a Japanese _____.
大みそかにそばを食べるのは日本の伝統です。

2 Her grandparents were _____ from Italy.
彼女の祖父母はイタリアからの移民でした。

3 The village works hard to _____ its old buildings.
その村は古い建物を守ろうと努力しています。

4 Ancient _____ developed along great rivers.
古代文明は大河のほとりで発展しました。

5 Language is an important part of cultural _____.
言語は文化的アイデンティティの重要な一部です。

6 The old town is part of our cultural _____.
その古い町は私たちの文化遺産の一部です。

11 1分リテル RETELL

話す

トークの内容を1分で人に説明しよう（日本語→英語の順でもOK）。使えたキーワードに✓。

□ **collaborate** □ **motivation** □ **challenge** □ **virtual** □ **optimism**

1回目 ＿＿＿秒 2回目 ＿＿＿秒 3回目 ＿＿＿秒

12 シャドーイング SHADOWING

3日間

気に入った30秒を選んで、3日続けよう。

□□□ 1. 音声を流しながら、英語字幕を目で追って口パクでなぞる（オーバーラッピング）
□□□ 2. 字幕を見ずに、少し遅れて声に出してまねる（シャドーイング）
□□□ 3. スマホで録音して聞き比べ、言えなかった語に印をつける

13 ふりかえり SELF-CHECK

タイトルと話し手を、人に説明できる	◎ ○ △
キーワード5語の意味が言える	◎ ○ △
話の流れを3つ以上に分けて説明できる	◎ ○ △
観たあとの問いに、英語で答えられた	◎ ○ △
英語で意見を40〜60語書けた	◎ ○ △

このトークで心に残ったひとこと・次に観たいトーク

次のおすすめ:「学校は、創造性を殺しているのか？」「たった1つの物語が、偏見をつくる」「批判的思考力を高める5つのコツ」 → haradaeigo.com/tedhacks/talks/

TED HACKS（原田英語）は TED Conferences, LLC と提携していない非公式の英語学習ガイドです。問い・語彙・解説は原田英語のオリジナル。授業・自習で自由にお使いください。

2・9 キーワードの意味

1. **collaborate** 協力する
2. **motivation** やる気
3. **challenge** 挑戦
4. **virtual** 仮想の
5. **optimism** 楽観主義

9A マッチング

1-e 2-a 3-d 4-c 5-b

9B スペル

optimism / challenge / collaborate / virtual / motivation

10 テーマ単語(文化・歴史・異文化理解)

1. **tradition**
2. **immigrants**
3. **preserve**
4. **civilizations**
5. **identity**
6. **heritage**

7 内容の手がかり

ゲームは時間の無駄、と言われがちです。ゲームデザイナーの話し手は、その見方をひっくり返します。大人数で遊ぶオンラインゲームの中で、プレーヤーは世界を救う手段を与えられ、ヒーローのような習慣を身につけていく。そのゲーマーの力を、現実の問題の解決に生かせないかと提案するのです。ゲーム好きはもちろん、そうでない人も「遊び」の見方が変わるトークです。

このトークで伸びる力

ゲームという身近な題材から社会問題へ話が広がるので、抽象度の上がり方を英語で体験できます。主張と根拠をはっきり示すので、賛否型の英作文の練習にも使えます。

授業プラン(50分)

0〜5分	導入	ワークシート①の問いをペアで話す(日本語OK)
5〜10分	単語	キーワード予習。知ってる度チェック→意味の予想
10〜20分	1回目	冒頭〜10分を日本語字幕で(全体は21分。続きは宿題に)
20〜25分	確認	ペアで話の流れを説明し合う。聞き取れた英語をシェア
25〜31分	2回目	気に入った区間(5〜6分)を英語字幕で
31〜46分	書く	③観たあとの問い+英語で意見(PREP)
46〜50分	共有	2〜3人が発表。④の自己評価

採点のめやす(英作文 8)

内容(問いに答えている)3点／理由と例 3点／英語の正確さ 2点。キーワードを使えたら+1点のボーナス。

TED HACKS(原田英語)は TED Conferences, LLC と提携していない非公式の英語学習ガイドです。問い・語彙・解説は原田英語のオリジナル。授業・自習で自由にお使いください。