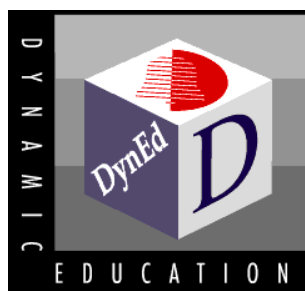




ダインエドプレースメントテスト

教師用ガイド



目次

はじめに.....	3
子供用プレースメントテスト	4
プレースメントテストの記録	5
テストに関するオリエンテーション	6
テスト問題の種類	6
一般用プレースメントテスト	9
テストについて	9
テストに関するオリエンテーション	10
テスト問題の種類	11
プレースメントテストの記録	13
プレースメントレベル	14
ダイネッドコースウェアの授業における活用	17
プレースメントレベルとコースウェア	18
付録 A：プレースメントテストの仕方.....	19

はじめに

このガイドはダイネドプレースメントテストをより有効にご利用頂くための説明書です。プレースメントテストの結果、生徒は能力に適したダイネドのコース／ユニットから学習を開始することができます。

プレースメントテストをご利用の際は、ダイネドレコードマネージャーを併用してご利用ください。教師はプレースメントテスト及びマスタリーテストへのアクセスをレコードマネージャーで管理できます。また、テスト結果はレコードマネージャーに保存され、確認や印刷が容易にできます。レコードマネージャーは、ネットワーク上、もしくはローカルのコンピュータにインストールでき、バージョンはネットワーク上でご利用頂けます。いずれの場合もライセンス契約をし、インストールする際に登録番号が必要となります。尚、プレースメントテストと同様にスピーキングテストもご利用頂けます。

プレースメントテストを利用することで、ダイネドコースウェアをより有効に使い、ひいては生徒の英語力の向上につながることを願ってやみません。ご意見、ご感想がありましたら、是非事務局までご一報ください。又、レコードマネージャー及びコースウェアのライセンス契約に関する詳細は販売元か、「sales@dyned.com」までご連絡ください。

子供用プレースメントテスト

6つのレベルで構成され、数々の賞を受賞したダイネドコースウェア「レッツゴー」を使って英語を学習する際、プレースメントテストで生徒のレベルを把握し、「レッツゴー」のどのレベルから学習をスタートするかを決定します。プレースメントテストは二部から成り、パート1は、レベル1～3迄、もしくはパート2のプレースメントテストを受ける能力があるかどうかを判断します。パート2はレベル3～6迄を判断します。

プレースメントテストは、5才から9才までの生徒を対象とし、「レッツゴー」の学習内容を基に語学力をテストします。テストの結果によりどのレベルかを判断しますが、ある項目（話題）がそのレベルに達していない場合、テストは中断され低い方のレベルから学習をスタートします。



プレースメントテストは、正解率によって調整されます。

正解率が高いと難しい問題へと速く進み、パート1では最高50問まで進むことができます。得点が高く、パート2のテストを受ける能力があると判断された場合は、パート2へと進んでください。正解率が低い場合、もしくは得点で一つのレベルに達していても、ある項目（話題）がそのレベルに達していない場合、テストは途中で終了します。初級者の場合10問で終了し、テスト所要時間は2～3分です。

教師がレコードマネージャーシステムを利用する場合にのみ、プレースメントテストにアクセスすることができます。テストは終了すると自動的にロックされ、レコードマネージャーを利用してロック解除しない限り、生徒がテストにアクセスすることはできません。

問題はデータの中から何題かがアトラダムにでます。生徒によって問題が異なったり、テストを二度受けた場合、最初の時とは違う問題がでます。それぞれの問題の番号は、順番を示しているだけで問題そのものの番号ではなく、従って同じ問題でも生徒によって番号は異なります。

プレースメントテストの記録

プレースメントテストの結果、および詳細は学習記録に自動的に保存され、オプションプルダウンメニュー（生徒がログインした後に開くことができます）か、レコードマネージャーで確認することができ、いずれの場合も下記のように表示されます。

Max				
Lesson Name	Time	Complete	Score	Level
▼ Kids' Placement Tests	00:02			
▼ Kids' Test 1 	00:02			
19-Mar-99 10:38	00:02		73 20/25	2.0
Kids' Test 2 	00:00			
▶ General Placement Tests	00:00			

記録の詳細として、テストが実施された日時、テストに要した時間、得点、回答数と正解数、レベルが表示されます。上記の表ではプレースメントレベルは2.0で得点は73点、25問中20問の正解となります。テストは1999年3月19日、10時38分に実施され、テスト所要時間は2分という結果を示しています。赤いロックアイコンが表示されている場合、プレースメントテストはロックされ教師がレコードマネージャーを使って解除しない限り、生徒がテストにもう一度アクセスすることはできません。

レベル2という結果は、下記の表に従って決定されたものです。

プレースメントテスト、パート1

TEST SCORE Part 1	Placement Level	Let's Go Level
0~25	1.0 Beginner	Let's Go 1 Units 1~4
26~60	1.5	Let's Go 1 Units 5~8
61~179	2.0	Let's Go 2
180~205	3.0 Part 2	Let's Go 3 or higher (take Part 2)

プレースメントテスト、パート2

TEST SCORE Part 2	Placement Level	Let's Go Level
24 ~ 60	3.0	Let's Go 3 – DynEd Kids
61 ~120	4.0	Let's Go 4
121 ~ 180	5.0	Let's Go 5
181 ~ 206	6.0	Let's Go 6 or higher

レッツゴーのどのレベルから学習を開始するかは、得点とプレースメントレベルから判断し決定します。得点がレベルのボーダーラインにいる生徒は他の要素も加味してどちらのレベルにするか最終決定をしてください。各学習セッションで、1つ前のレベルの復習をし、マスタリーテストを受けるようにしてください。

テストに関するオリエンテーション

事前にテストの受け方を説明してください。できたら例題を使い、説明は母国語ですとよいでしょう。年少の子供がテストを受ける場合、そばに居て分からない時は説明をしてあげてください。マウス操作があらかじめできることは重要な要素になります。マウスの使い方に慣れていないと正確なテスト結果が得られません。必要ならばテストを二度受けることも可能です。

テスト問題の種類

テストには何種類かの問題が含まれています。リスニング力とリーディング力が必要となる問題もあるので、テストを受けることのできない子供もいます。

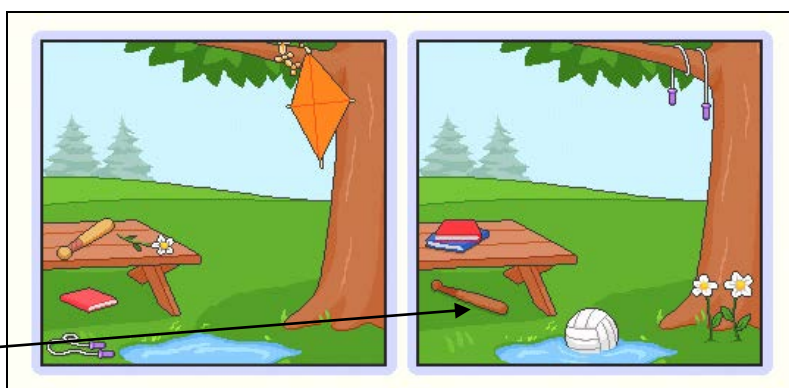
リスニング

アルファベットや数、単語や語句等を聴き、画面の中の正しい答えをクリックします。例えば、“a green pencil” という語句を聴いたら画面の中の緑の鉛筆をクリックしてください。

最初の数問は間違えた場合もう一度答えるチャンスがありますが、残りの問題は答えるチャンスは一度だけです。時間切れの場合は、質問文がもう一度読み上げられます。

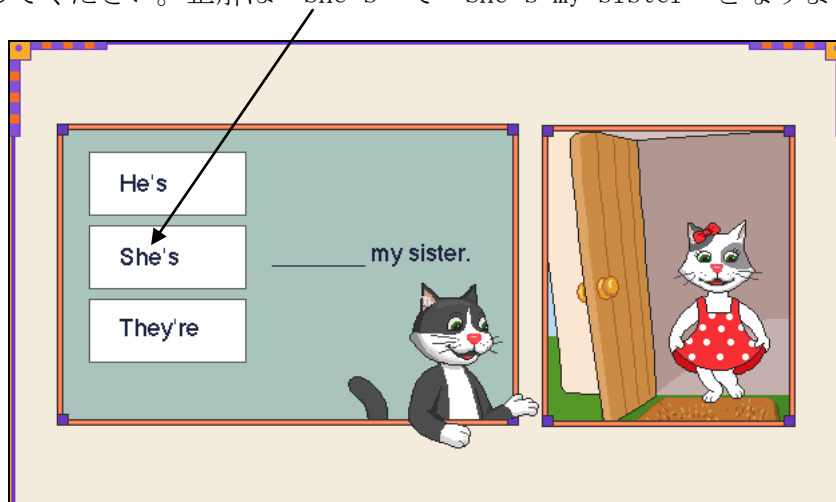


もう少し難しい問題の例を挙げてみます。右のスクリーンで“The bat is under the table.” と読み上げられた場合、何に関して述べられているかを聞き分けるだけでなく位置を聞き分ける能力が必要です。この場合、テーブルの下の本をクリックすると正解です。



穴埋め問題 1

最初に質問文を聴きます。次に、選択肢の中から空白に該当する語句を選びクリックします。例えば、“Who is she?”という質問文を聴いたら3つの代名詞の中から正しい答えをクリックしてください。正解は“She’s”で“She’s my sister”となります。



答えるチャンスは一回です。正解でない場合にやり直しはできませんが、時間切れの場合は質問文がもう一度読み上げられ、ペナルティーはありません。

穴埋め問題 2

ここでは、質問文が読み上げられる時とそうでない時があります。質問文が読み上げられない時は、ベルになります。この場合、自分で文を読み空白に入る正しい答えをクリックしてください。



この例では、“Where is the dog?”という質問文が読み上げられます。グラフィックを見て、文の空白に入る正しい答え“on”をクリックします。

対話文の完成

質問文を聴きそれに対する答えをクリックして対話を完成させます。例えば、“What’s your telephone number?”と質問されたら選択肢の中から該当する答えをクリックします。時々、自分に対する質問と勘違いすることがあるので、5～6才以下の子供の場合、テストをする前に説明をしてください。



I'm fine, thank you.

It's 20 Maple Street.

It's 231-6544.

It's cold and rainy.

一般用プレースメントテスト

ダイネード一般用プレースメントテストは、ダイネードのコースウェアを使って英語学習をする際、どのコースウェアが生徒に最適かを判断する目安として作られたもので、パート1、パート2の二部で構成されています。パート1は初級者を対象とし、ダイネードプレースメントレベルの 0.0～1.2 迄を判断し、パート2のテストを受ける能力があるかを判断します。パート2は、パート1のテストで 1.2 以上のレベルと判断された生徒を対象としています（パート2は自動ロック解除されます）。レベルが3.5～5.0の場合、ネイティブスピーカーと同等の能力と判断され、ネイティブスピーカー用の教材を使用することができ、ダイネードのコースを学習する必要はありません。

プレースメントレベルが分かったら下の表に従ってどのコースウェアを学習するかを決定します。

<i>DynEd Placement Level</i>	<i>Appropriate Courses</i>
0.0~0.2 Beginner ~	New Dynamic English Module 1; First English
0.5~0.7 (TOEIC 250~450)	New Dynamic English Mod 2; FE Units 5~8; English For Success Units 1~4; The Lost Secret
1.0~1.2 (TOEIC 400~550)	NDE Mod 3; The Lost Secret; EFS Units 5~10
1.5 (TOEIC 500~650)	NDE Mod 4; The Lost Secret; EFS Units 5~10
2.0 (TOEIC 600~750)	NDE Modules 5&6, Functioning in Business, Dynamic Business English 1,2,3,4; Hospitality English
2.5 (TOEIC 650~800)~TOEFL 540	NDE Mod 7; FIB; DBE 3,4,5,6; Test Mountain
3.0 (TOEIC 800~950)~TOEFL 630	NDE Mod 8; Test Mountain; Advanced Listening
3.5~5.0 (above DynEd's scope)	Advanced Listening; Test Mountain

学習中は1つ前のレベルの復習をしマスタリーテストを受けるようにしてください。能力に適したレベルで学習をしている場合、マスタリーテストには合格するはずです。学習しているユニットの学習進捗が50%以上に達するまでは、上のレベルをロックして生徒がアクセスできないようにすることをお勧めします。マスタリーテストのクラス平均が90以下の場合、目標学習量の設定をし直して学習進捗を調整してください。学習進捗が85%に達すれば、マスタリーテストのクラス平均値は90かそれ以上になります。学習進捗に関する詳細はレコードマネージャーガイドか、各コースの教師用ガイド（レコードマネージャーガイドからアクセス可能）をご参照ください。尚、Study Path Managerを利用すると生徒の学習経路を自動的に管理できます。

Cambridge Exams

Cambridge First Certificate Exams の準備にダイネードコースウェアは最適です。特に、**New Dynamic English (NDE)**のモジュール7と8は、Cambridge Advanced Exam や他の英語能力検定試験の準備に最適です。

テストについて

ダイネードプレースメントテストは、学習開始時にダイネードのどのレベルのコースウェアが生徒に最適かを判断するもので、総合的な英語力を評価するテストではありません。しかし他の英語力テストとの関連性があります。とりわけ低いレベルの場合、どの程度の語学力かを評価するテストとしてご利用いただけます。殆どのテストがそうであるように、このテストを受けるに当たっては、テストテイキングスキルと集中力が必要になるので、持っている能力を十分発揮できない生徒もいます。

このテストで、リスニング、文法、語彙に関する能力を短時間で評価することができます。リーディングに関しては、テストを受けるのに基本的な文が読めなくてはなりません。長文読解力問題は含まれておらず、文章単位での理解力に焦点を当てています。

プレースメントテストは、正解率によって調整されます。正解率が高いと難しい問題へと速く進み、パート1、パート2共に最高65～75問まで進むことができ、パート1、パート2のテストを一度に受ける場合は最高140問まで進めます。正解率が低い場合テストは遅く進み、間違いが急に多くなった時点でテストは終了します。又は、間違った解答数がある数に達した時点でテストは終了します。初級者の場合は、難しい問題には挑戦せずに10問か15問で終了するよう設定され、テスト所要時間は2～3分です。

それぞれの問題の番号は順番を示しているだけで、問題そのものの番号ではなく、同じ問題でも生徒によって番号は異なります。問題はデータの中から何題かがアランダムに出されるので、生徒によって異なった問題が出たり、又テストを二回受けた場合、最初の時とは違う問題が出ます。しかし、問題数そのものは決して多くないので、何回かテストを受けると問題を覚えてしまい正確な結果が得られません。従って、このプレースメントテストは、あくまでも最初のレベルを見極める為のみに使用し、能力達成度（特に60時間以下の短期コースの能力達成度）を評価する為のテストとして使用することはお勧めしません。もしテストを二回受けなければならない状況が生じたとしても、テスト項目が変わるので、プラスマイナス0.25以内の誤差で正確な能力を判断できます。しかし、学習開始時の能力を判断する目的としてテストを三回受けることはお勧めしません。

8週間もしくはそれ以上の学習期間で80時間以上学習する集中コースでは、期間終了時にもう一度このテストを受けて学習開始時の得点と比較し、進歩の状況を把握することは可能です。

プレースメントテストは教師の管理下にあります。テストは終了すると自動的にロックされ教師がレコードマネージャーを利用してロック解除しない限り、生徒がテストにアクセスすることはできません。

テストに関するオリエンテーション

テストを実施する際、それぞれの問題を例にとり、できたら母国語でテストの受け方を説明してください。マウス操作があらかじめできることも重要です。マウスの使い方に慣れていないと正確なテスト結果が得られません。プラクティステストは必ず受けてください。それによって音声に問題がないかをチェックすることもできます。一旦テストを受け始めたら途中でやめることはできません。又、何も答えない場合間違いとみなされますので注意してください。

テスト問題の種類

プレースメントテストには語彙と文法、リスニング、文の作成、文の並べ替え等、何種類かの問題が含まれています。

語彙と文法に関する穴埋め問題

この問題は、主に語彙と文法（動詞の時制等）に焦点を当てています。まずブランクのある文を読んでください。次に選択肢の中からブランクに入る答えを選びクリックします。答えは制限時間内にクリックしてください。答えるチャンスは一回です。

Hello, my _____ is John.

- city
- country
- language
- name

リスニング

ここではリスニングに焦点を当てます。文、又は質問文が読み上げられます。表示されている単語、数、語句等の選択肢の中から答えを選びクリックしてください。

- An hour.
- By car.
- At the office.
- After work.

24

56

89

32

67

通常、制限時間内に答えをクリックし、答えるチャンスは一度だけですが、時間内に答えなかった場合もう一度文が読み上げられます。二度目に時間内に答えなかった場合間違いとみなされ次の問題に進みます。

文の完成

この問題は、ブランクに該当する語句をドラッグして文を完成する問題です。

Pierre comes _____ France.

come

from

in

語句をブランクに入れた後に間違いに気付いてもやり直すことはできません。時間切れになった場合はもう一度答えるチャンスがあります。語句をドラッグさせると同時に時間がカウントダウンされるので、ドラッグさせない限り考える時間は充分あります。但し、あまり時間をかけ過ぎるとテストそのものの時間切れになり終了してしまうので注意してください。

文の並べ替え

プレースメントテストパート2の後半に文を正しい順番に並べ替える問題があります。

1 **b** → 2 → 3

a Powerful antibiotics have also been developed.

In the field of medical science,
there have been many important discoveries.

c One great success has been the development of vaccines.

この問題は文と文の関連を読み取る能力をテストします。画面に表示された幾つかの文を読んで順番を決めてください。上記の例では、 $b \rightarrow c \rightarrow a$ という順番が正解です。答えるチャンスは一度だけです。

プレースメントテストの記録

プレースメントテストの結果、および詳細は学習記録に自動的に保存されます。学習記録はオプションプルダウンメニューからレコードマネージャーで確認することができ、下記のように表示されます。オプションプルダウンメニューはテスト実施の際、生徒がログインした時に開くことができます。

Lesson Name	Time	Complete	Score	Level
▶ Kids' Placement Tests	00:00			
▼ General Placement Tests	00:02			
▼ General Test 1 	00:02			
19-Mar-99 13:38	00:02		106 26/30	0.5
General Test 2	00:00			

記録の詳細として、テストが実施された日時、テストに要した時間、得点、回答数と正解数、右端にプレースメントレベルが表示されます。上記の表ではプレースメントレベルは0.5で得点は106点、30問中26問の正解となります。パート2に関しては、パート1のレベルが0.5と低いのでテストは受けていません。レベルの欄に「？」が表示されている場合、テストが完了しなかったことを表します。ロックアイコンが表示されている場合、プレースメントテストはロックされ、教師がレコードマネージャーを使ってロック解除しない限り、生徒がテストにもう一度アクセスすることはできません。

プレースメントレベルは、下記の表に従って決定されたものです。

パート1：

TEST SCORE Part 1	Placement Level	DynEd Courses
0~31	0.0 Beginner	New Dynamic English Module 1; First English
32~71	0.2	NDE Module 1; First English Units 1-4; DynEd Kids
72~111	0.5	NDE Mod 2; EFS Units 1-4; FE 5-8
112~180	0.7	NDE Mod 2, The Lost Secret; EFS Units 1-4
181~227	1.0	NDE Mod 3; The Lost Secret; EFS Units 1-4
228~250	1.2 or higher (Take Part 2)	Placement Test, Part 2

パート 2 :

TEST SCORE Part 2	Placement Level	DynEd Courses
0~31	1.2 or lower	Use Placement Test, Part 1 result
32~43	1.2	NDE Mod 3; The Lost Secret (TLS), EFS Units 5~10
44~87	1.5	NDE Mod 4; TLS, EFS Units 5~10
88~115	1.7	NDE Mod 4; EFS Units 5~10; Hospitality English (HE)
116~215	2.0~2.2	NDE Mod 5,6; Dynamic Business English (DBE) 1,2,3,4; HE; Functioning in Business (FIB); English by the Numbers (EBN) EFS Units 11~15
216~254	2.5	NDE Mod 7; FIB; DBE 3,4,5,6; HE
255~283	2.7	NDE Mod 7; FIB; DBE 3,4,5,6; Test Mountain
284~295	3.0	NDE Mod 8; Test Mountain; Advanced Listening, Dialogue
296~310	3.5~5.0	Test Mountain; Advanced Listening, Dialogue

プレースメントレベル

ダイネドプレースメントテストは、FSI (Foreign Service Interview) のオーラル インタビュースケールと同じようにレベル 0 からレベル 5 迄の 5 段階に分けられ、学習開始時にダイネドのどのコースを学習するかを判断する為のものです。このテストは総合的な英語力をテストするものではありませんが、ダイネドのスピーキングテストを併用した場合、かなりの確に語学力を判断します。総合的な英語力を判断するにはオーラルスピーキングを含め量的にもこのテストより多いテストを必要とします。

それぞれのレベルは次のような能力を表わします。

レベル 0.0

基礎及び基礎の上。このレベルは時間や数等のごく初歩的なことも英語で表現することができません。基礎の上の場合、英語の語句や表現に関する基礎知識はいくらかありますが、実際に使うことはできません。最適なコースウェアは **New Dynamic English** のモジュール 1 及び **First English** です。

レベル 0.5

時間や数、スペリング等、幾つかの語句を理解し話すことができ、年齢、家族、仕事等に関する質問 (What do you do? Where do you work?) に答えることができます。代名詞や WH を使った 疑問文の作り方等の基本的な文法をすでに理解しています。最適なコースウェアは **New Dynamic English** のモジュール 2、**English For Success** のユニット 1~4、**First English** のユニット 5~8 です。

レベル 1.0

初級。家族や仕事、一日のスケジュールや一週間のスケジュール、嗜好、天気等に関する簡単な質問には短い文章で答えることができますが、生い立ちや将来の予定等に関する質問に関しては答えることができません。文章は短く断片的で、基本的な文型のみに限られています。最適なコースウェアは **New Dynamic English** のモジュール 3 及び **The Lost Secret** です。中・高生には **English for Success** のユニット 1~4 をお勧めします。

レベル 1.5

過去（今朝、昨日等の近い過去）に関する質問や、将来（今夜、明日等の近い将来）の予定等に関する簡単な質問に答えることができますが、話し方は遅く文法的にも間違いがあったり、使える文章は基本文型に限られます。物事を詳細にわたって具体的に説明したり理解することはできませんが、電話での基本的な応対（挨拶やメッセージを残す等）や買い物はできます。語彙に関しては、日時の表現、銀行や郵便局で必要な表現等、日常最低限必要なものに限られます。最適なコースウェアは **New Dynamic English** のモジュール 4 及び **The Lost Secret** です。中・高生には **English for Success** のユニット 5～10 をお勧めします。

レベル 2.0

中級の下。出来事が起きた順番、生い立ち、年月日、出来事が起きた時刻や場所、位置関係や原因と結果等に関して比較的簡単な表現でゆっくり、そしてはっきり質問した場合に答えることができ、又これらの事柄に関して質問することができます。断片的な語句ではなく完全な文章を使えますが、度々文法的な間違いをし、それが原因で理解できなくなることがあります。話し方は遅くて考えこんでしまったり、又速い時には文法的な間違いをよくします。基本的なビジネス（予約をする等）は誰かの助けを借りるとできますが、抽象的な情報を正確に伝えることはできません。最適なコースウェアは **New Dynamic English** のモジュール 5 と 6、**Functioning in Business**、**Dynamic Business English** の 1～4 です。

レベル 2.5

中級。日常的なことは比較的簡単にでき、しかも流暢に話すことができます。ゆっくり、そしてはっきり質問した場合、大抵のことに答えることができます。道案内ができ、車の売買や銀行口座の開設等も含め日常起こり得ることは助けなしに充分こなすことができます。仮定等の抽象的な考えも伝えることができますが、文法の間違ひはかなりあります。ニュースや出来事等に関して苦もなく討論するにはまだ語彙不足です。最適なコースウェアは **New Dynamic English** モジュール 7、**Functioning in Business**、**Dynamic Business English** 3～6 です。

レベル 2.7

中級の上～上級。文法的な間違いで支障をきたすことが時々あるものの、専門分野に関する複雑な情報を理解し表現することができます。時間をかけて準備をすれば、明瞭なプレゼンテーションをしたり概要を説明することができます、又それらに関する質問に答えることができます。社会生活においては、問題を解決しなければならない場合等も含め大抵の状況に対処することができます、明確な指示や説明も比較的スムーズにできます。語彙や流暢さに問題はあものの、ニュースや出来事等に関して話すことができます。ビジネスミーティング等、ビジネスに関わることは殆どの場合助けを借りずに対処できます。TOEFL 等の英語能力検定試験を受ける準備コースを学習できるレベルに達しており、語彙を増やすために新聞や雑誌を読むことをお勧めします。最適なコースウェアは **New Dynamic English** モジュール 8、**Test Mountain**、**Advanced Listening** です。

レベル 3.0

上級。複雑な内容の情報や抽象的な考えを伝えることができますが、時々文法的な間違いをして理解できなくなることもあります。時間をかけて準備をすれば、明瞭で分かりやすいプレゼンテーションをしたり概要を説明することができます。又それらに関する質問に答えることができます。動名詞や関係節などの比較的難しい語句を用い、完全な文章でコミュニケーションができます。社会生活においては、問題を解決しなければならない場合等も含め大抵の状況に対処することができます。明確な指示や説明もできます。比較的流暢に議論をすることができます。ニュースや出来事、グローバルな話題に関して考えを述べ、教養のある人とこれらの話題に関して話しをすることができます。ビジネスや専門分野に関わる大抵のことは対処でき、新聞や雑誌等を読んで概要を伝えることができます。TOEFL 等の英語能力検定試験を受けるレベルに達しており、英語での授業を受ける能力があります。最適なコースウェアは **New Dynamic English モジュール 8、Test Mountain、Advanced Listening** です。

レベル 3.5

上級。このレベルは時々支障はあるものの、比較的自信を持って大抵のビジネスやマネジメントをこなすことができます。長いプレゼンテーションができ、会話のメインポイントを要約できます。新聞やニュースを理解する語彙力が十分にあり、ネイティブと広範囲な分野にわたって話すことができます。ディベートや議論を互角にする為に必要な表現を使えますが、イディオムが使われる映画や歌等を完全に理解するにはまだ困難が伴います。TOEFL 等の英語能力検定試験を受けるのに十分なレベルで、英語での授業を受けることもできます。語学クラスをとる必要はたぶんありませんが、このレベルを維持する為の学習は必要です。このレベルには **Advanced Listening** をお勧めします。

レベル 4.0

ネイティブに近いレベル。アメリカ、イギリス、又はオーストラリアの大学、大学院を卒業のレベルで、慣用句以外の言語はほとんど駆使できます。但し、完璧なレベルでない為にわずかの支障はあるものの、高度な学習ができプレッシャーの中での状況を乗り越えることができます。アクセントの違いはありますが際立って不利ということもなく、教養のあるネイティブスピーカーと対等に議論ができます。語学に関する学習は特に必要ありませんが、このレベルを維持することを心がけることは大切です。このレベルには **Advanced Listening** をお勧めします。

レベル 5.0

このレベルは教養のあるネイティブスピーカーと同じようにあらゆる状況に対処できます。

ダイネドコースウェアの授業における活用

英語教育にダイネドのマルチメディア英語教材を取り入れることで、学習効果をより高めることができます。理想的なのはダイネドのコースウェアを教師指導のもとに授業の中で使うことです。独学で語学力を向上させることができる生徒はわずかです。又、クラス内の学習では生徒一人一人が練習する機会が限られてきます。教師の指導と個人学習の混合の場合、それぞれの利点が互いに補強し合い、どちらか一方の学習方法よりおよそ50～80%も学習効果が上がります。

概してダイネドのコースウェアを使った個人学習は、リスニングやスピーキングの練習に必要な低いレベルに有効です。指導者のもとでは低いレベルの方が進歩の度合は極めて高く、レベルが上がるにつれ進歩も遅くなります。レベル1からレベル2になるよりレベル2からレベル3になる方が時間がかかります。又、高いレベル(2.5～3.0)は、リーディングに時間をかけ、プレゼンテーション、ロールプレイ、ディベート等、多岐にわたって語彙を拡大させる授業をするのが望ましく、この為、リスニングやスピーキングの練習が重要視される低いレベルよりも、ダイネドのコースウェアを使った学習に費やす時間の割合が低くなります。

各レベルでの推奨学習事項

レベル 0.0～1.0

基礎及び初級レベルはリスニング力が最も重要です。このレベルは英語に関する知識があるとしてもごくわずかで、教師の指導のもとで学習をするか英語教材を使って学習をする必要があります。進歩を確かなものとする為には毎回20～40分のセッションで週に3～5回のマルチメディア英語教材を使った個人学習が重要であり、クラス内で授業をとることでモチベーションを保ち個人学習を継続できます。定期的に何回も学習すると進歩の度合も速く、目に見えて分かるようになります。授業の仕方や宿題に関する詳細は **New Dynamic English** レベル1の **Teacher's Guide** (Instructor's Guide) をご参照ください。中・高生を対象としたコースウェア、**First English** と **English For Success** の **Teacher's Guide** もご利用ください。

レベル 1.0～2.0

初級及び中級の下レベルでは、リスニングに重点を置くことは重要ですが、生徒はすでに多少の会話能力があるのでロールプレイ、ペアワーク、ショートリーディング、ゲーム等をクラスに取り入れることは非常に効果的です。授業の仕方や宿題に関する詳細は **New Dynamic English** レベル2と3、及び **English For Success** の **Teacher's Guide** (Instructor's Guide) をご参照ください。**New Dynamic English** の他に、語句や語彙の強化と復習教材として、又生徒の英語に対する興味を持続させる為にも **The Lost Secret** を併用することをお勧めします。

レベル 2.0～3.0

中級及び上級レベルは、いろいろな教材を使って学習することが必要となります。マルチメディア英語教材の他に語彙を増やす為のショートリーディングが重要です。授業では、オーラルプレゼンテーション、ロールプレイ、作文課題、ビデオプロジェクト、概要を把握する練習等に焦点を当てます。ビジネスに興味のある生徒には、**New Dynamic English**、**Functioning in Business**、**Dynamic Business English** 等を取り入れてください。又このレベルでは、**Hospitality English** や **Aviation English** など特に興味のある分野を通して英語を学習するとよいでしょう。大学で勉強したい生徒には、TOEFL、TOEIC、FCE 等の準備コースと共に **Test Mountain** や **Advanced Listening** をお勧めします。

レベル 3.0 以上

上級レベルでは新聞や雑誌等を使って学習することができます。このレベルで更にリスニング力を向上させ語彙を増やすには、興味深いトピックを扱った **Advanced Listening** をお勧めします。更なる語学学習が必要な場合は、教師がコンサルタントとして指導にあたり、議論の仕方、グローバルな話題、文学、興味のある分野等に焦点を当てた学習をするとよいでしょう。

プレースメントレベルとコースウェア

0.0	0.5	1.0	1.5	2.0	2.5	2.7	3.0
New Dynamic English (1-2)	New Dynamic English (3-4)	New Dynamic English (5-6)	New Dynamic English (7-8)				
First English				Dynamic Business English			
	English For Success			English by the Numbers			
		The Lost Secret		Functioning in Business			

New Dynamic English (NDE) は4つのレベルで構成されています。**The Lost Secret** は BBC 制作の 英語学習用ビデオをインタラクティブ化したものです。どちらのコースウェアも賞を受賞しており、音声認識機能を使ってスピーキングの練習ができます。**English by the Numbers** は大学生以上を対象としています。

First English (FE) は10～17才の生徒を対象にした初級レベルのコースウェアです。このコースは学校生活で使われる英語を学習し、また次のレベルのコースウェアである **English For Success** の準備コースでもあります。**English For Success** (EFS) は11～17才の生徒を対象としたコースで2つのレベルで構成されています。数学、科学、地理などの教科に関する英語や学校生活で使われる表現を学習し、また音声認識機能を使ったスピーキングの練習をすることができます。両コース共、賞を受賞したコースウェアです。

English by the Numbers は数、グラフ、数量の相関関係などの表現に焦点を当てたコースウェアです。特に大学生やビジネスに関わる人にとっては語彙の学習に最適です。

Functioning in Business (FIB) は、実際に商談が成立するまでのストーリーをビデオにしたもので、ビジネス英語を学習します。**Dynamic Business English** (DBE) は、会社の紹介、経歴、製品の比較、量に関する英語、決断等に焦点を当て、主にプレゼンテーションやインタビューの仕方、ビジネスミーティングに関して学びます。どちらのコースウェアも音声認識機能を使ってスピーキングの練習ができ、この2つのコースを併用して学習することをお勧めします。

他のコースウェア

Clear Speech works はノースイースタン大学の言語病理学教授によって開発され、発音に焦点を当てたコースです。賞を受賞したこのコースはレベル1.0以上の生徒に最適です。

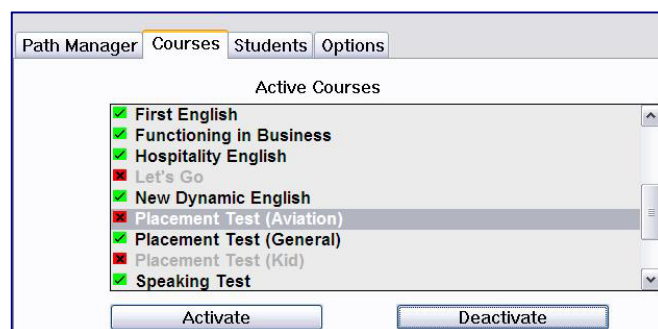
Advanced Listening はスタンフォード大学の教授による実際のレクチャーを基に作られ、賞を受賞したコースです。上級の生徒を対象にリスニング力と語彙力を更に向上させるための補助コースです。

Test Mountain は TOEIC 等の英語能力検定試験の準備コースです。

付録 A：プレースメントテストの仕方

ステップ1：インストール用ディスクを使ってプレースメントテストをインストールするかインターネットからダウンロードしインストールしてください。

ステップ2：レコードマネージャーを使い教師名とクラス名を選択してプレースメントテストのクラスを作成してください。



間違いを防ぐために、コースリストを開き子供用プレースメントテストを受ける場合は一般用プレースメントを学習不許可にし、一般用を受ける場合は子供用を学習不許可にしてください。

ステップ3：テストの受け方や問題の種類等について説明したら、各生徒はプレースメントテストプログラムにログインします。クラスがセットアップされている場合は教師名とクラス名を選択してください。

ステップ4：子供用か一般用のどちらかを選択するよう指示があったらどちらかを選択し、必ずプラクティステストを受けてください。プラクティステストが完了するとパート1がロック解除されます。テストの受け方を身につけ、プログラムが正常に機能するかを見極める為にもプラクティステストは重要です。プラクティステストが完了しない場合、プレースメントテストはロックされたままです。

ステップ5：パート1（又はパート1でパート2を受けるのに十分な得点を獲得した場合はパート2）を選択してください。

ステップ6：テスト開始です。所要時間は生徒のレベルによっても異なりますが、各パートとも2～24分です。

ステップ7：テスト終了後、生徒はオプションプルダウンメニューの学習記録を選択しプレースメントレベルを確認できます。又、教師はレコードマネージャーを使ってプレースメントテストの詳細を確認できます。

ステップ8：パート1のテストで点数が高かった場合、パート2を受けてテストを完了させてください。パート1で十分な得点をとらなかった生徒はパート2のテストは受けないようにしてください（通常ロックされています）。

ステップ9：テスト終了後そのテストはロックされます。もし何らかの理由でもう一度受けなければならない場合は、レコートマネージャーを使ってロック解除してください。