

目次

P.010

UNIT 1

ディスカッション表現

良い点と悪い点を描写して議論する表現を中心に扱います。何らかの事象に関するビジネスや学界でのディスカッションに役立つアウトプットのレパートリーを増やして、客観的な洗練した英語が使えるようになります。

P.018

UNIT 2

因果関係表現 ①

自らの意見をロジカルに伝える上で欠かせない因果関係表現を動詞中心に学びます。書く・話す英語アウトプットにおいて、適切かつ豊富な因果関係表現を用いることで、受け手にとって消化しやすく納得しやすい流れを作ることができます。

P.025

UNIT 3

因果関係表現 ②

因果関係表現の続編です。接続詞の因果関係表現を学び、特有の構文（語順）の使い方とニュアンスの表し方が身につきます。Unit 2と併せて読んで練習問題を解きましょう。

P.034

UNIT 4

比較表現

形容詞の比較級と最上級を中心に比較表現の幅を広げます。文法書によくある側面をおさらいしつつ、定冠詞theの扱い、比較級や最上級を使わない比較表現、また、抽象的な概念の比較といった上級編のテクニックを習得できます。

P.043

UNIT 5

if/ when/ wish 現実と架空

if・when・wishの条件表現の使い分けを整理し練習することで、表現のレパートリーを広げてより精度の高いアウトプットを実現します。日本語との構造的な違いが多い分野なので、しっかり身につけるとコミュニケーションがぐっと英語らしくなります。

P.051

UNIT 6

if を使わない 条件表現

if・when・wishの条件表現の細部をUnit 5で押さえた上で、Unit 6では、それらを使わない表現に注目します。ifを使わない条件表現を使いこなせると、よりネイティブに近い英語アウトプットができるようになります。

P.058

UNIT 7

質問を使った表現

疑問文を使った問いかけの文は何かを尋ねる際に使うだけでなく、多種多様な使い道があります。提案、お誘い、修辭疑問文、意見、スタンス、主張などの様々な意図の伝え方を学び、生き生きとしたコミュニケーションを実現しましょう。

P.065

UNIT 8

情報の提供・ 追加表現

会話の流れを作る、段落の中で情報の流れを作る上では、ディスコースマーカーを使いこなすことが不可欠です。情報の提供や追加の表現を学び、その微細な違いやニュアンスをマスターすることで、ワンランク上の英語表現が可能になります。

• UNIT 9

対照・否定表現

P. 077

文章や会話の流れを転換させるディスコースマーカ―に着目します。お馴染みのbutを使いすぎる英語アウトプットから脱皮して、対照・否定表現を多く学び、練習することで、ニュアンスに富んだ洗練されたコミュニケーションを実現しましょう。

• UNIT 10

参照と言い換え ①

P. 092

英語では繰り返しを避けることがかなり重要視されます。Unit 10は、その反復回避の一つの方法である代名詞と参照フレーズを確認します。日本語はあまり代名詞を使わないため、参照表現としての使い方が身につくとより自然な英語が話せます。

• UNIT 11

参照と言い換え ②

P. 099

語義、語釈、定義を学び練習することで、機動力のあるアウトプットを実現します。続いて、類語、同義語、反対語の語彙を意識して増やし、より立体感のあるコミュニケーションを目指します。反復回避のみならず、積極的なボキャブラリー増強に役立つUnitです。

• UNIT 12

間接話法 ①

P. 107

間接話法を学び直すこのUnitでは、一般的な文法のルールをおさらいするに加え、間接話法の表現の幅を大きく広げていくことを目指します。伝え方のバリエーションが増えるので、日常的な会話にすぐに役立つことができます。

• UNIT 13

間接話法 ②

P. 124

第三者の発言に賞賛や批判など多彩なニュアンスを付加することができる動詞を取り上げます。文章でも会話でもよく使われる語彙ですので、しっかり学び練習することで、ワンランク上のコミュニケーションが可能となります。

• UNIT 14

数字と図表の表現

P. 143

ビジネスや学界のコミュニケーションにおいて、図表などのビジュアルや何らかの数字について話すことがよくあります。数量や図表を言葉で表現しなおす手法の幅を広げることで、正確に伝わる、より円滑なコミュニケーションが実現します。

• UNIT 15

総仕上げ問題

P. 169

最後のUnit 15では、1～14までの各Unitの練習問題(Task)を解いて、本文で得た知識を定着させることができます。改めて各テーマの問題を解くことでより自信が持てるようになります。また、迷いがある場合は、そのUnitに戻って見直すきっかけにも使うことをおすすめします。

Index