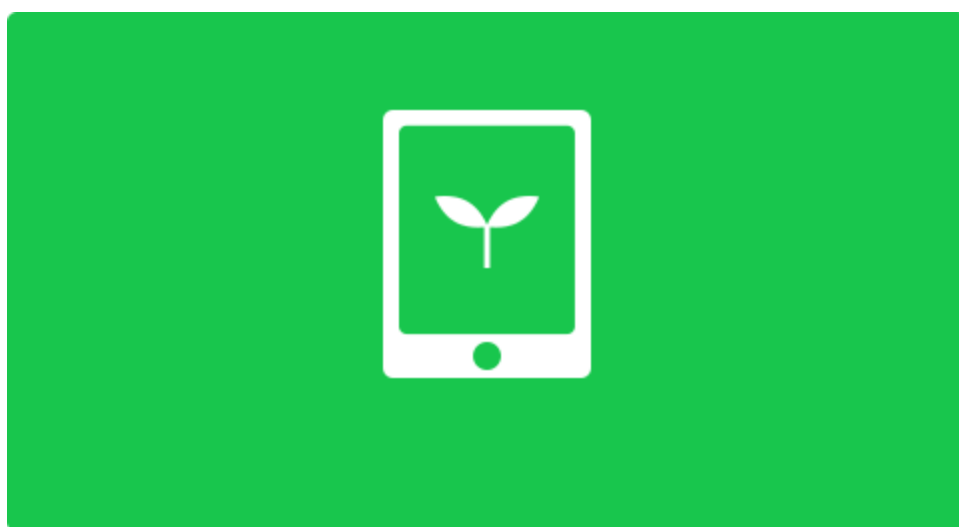


# ドリルパーク利用マニュアル



エスエフ  ド

## はじめに

ドリルパークは朝学習の時間や、授業中の問題演習、あるいは放課後の自学自習の時間など、子供が自立して問題に取り組む場面で利用できます。

学習意欲を高めるために、努力や成果に対してポイントやグレードといった形で子供を褒めます。基礎基本の力を身につける「ベーシックドリル」と思考・判断・表現の力を身につける「パワーアップドリル」を用意しています。

— 解くことがどんどん楽しくなる —  
それがドリルパークです。

本マニュアルではドリルパークの基本操作から先生が利用される進捗管理、各種設定、問題作成について説明しています。



子供が自立して学び、確かな学力の定着のためにドリルパークをお役立ていただけますと幸いです。

ベネッセコーポレーション

○本マニュアルに掲載されている画面写真は2020年9月現在のもので、予告なく変更される可能性があります。






# 目次

## 0. ドリルパークをご利用いただく前に

-  1 推奨環境 . . . . . 9
-  2 社名の記載について . . . . . 9

## ドリルパーク（子供）の使い方



### 1. ドリルパークのメニューを知る

-  1 じゅ業用・放課後用の選択 . . . . . 10
-  2 ドリル選択画面 . . . . . 10
-  3 ドリル単元メニュー . . . . . 11
-  4 問題画面 . . . . . 11
-  5 結果画面 . . . . . 12

### 2. ドリルパークに取り組む









-  1 ドリルを選択する . . . . . 13
-  2 解答する . . . . . 13
-  3 ヒントを見る . . . . . 15
-  4 手書きメモを書く . . . . . 15
-  5 答え合わせをする . . . . . 16
-  6 次の問題に進む . . . . . 16
-  7 結果を確認する . . . . . 17

### 3. 個別最適化されたドリルに取り組む



-  1 ドリルを選択する . . . . . 18
-  2 解答する . . . . . 19

# 目次



## 3. 個別最適化されたドリルに取り組む

	3	考え方を確認する	20
	4	手書きメモを書く	20
	5	答え合わせをする	20
	6	次の問題に進む	21
	7	応用問題にチャレンジする	21
	8	結果を確認する	22
	9	単元後アンケートに回答する	23
	10	表示されていない単元に取り組む	23

## 4. 漢字ドリルに取り組む

	1	一字なぞり	24
	2	書きドリル・読みドリル	26

## 5. 学び直しドリルに取り組む

	1	学び直しドリル トップ画面	27
	2	学び直しドリル 学習画面	28

## 6. 宿題ドリルに取り組む


	1	宿題に取り組む	29
---	---	---------	----

## 7. マイドリルに設定する


	1	設定画面を知る	30
---	---	---------	----




## 8. 学習履歴を確認する

-  1 学習履歴画面を知る . . . . . 31

## 9. 個別最適化されたドリルの学習履歴を確認する

-  1 個別最適化されたドリルの学習履歴を確認する . . . 33

## 10. 先生からのコメントを確認する

-  1 先生からのコメントを確認する . . . . . 34


## 11. ポイント、グレードを知る

-  1 ポイントの加算 . . . . . 35


-  2 グレードの上がり方 . . . . . 36


## ドリルパーク（先生）の使い方

### 1. ドリルパークのメニューを知る


-  1 ドリルパーク画面 . . . . . 37


### 2. リアルタイム進捗を確認する


-  1 リアルタイムの進捗を確認する . . . . . 38


-  2 進捗の詳細を確認する . . . . . 39

### 3. 学習履歴を確認する


-  1 学習履歴について . . . . . 41

-  2 クラスの学習履歴（簡易画面）を確認する . . . . . 42


-  3 クラスの学習履歴（詳細画面）を確認する . . . . . 43

-  4 子供の学習履歴を確認する . . . . . 44





#### 4. 個別最適化されたドリルを見る

-  1 個別最適化されたドリルを見る . . . . . 45


#### 5. 個別最適化されたドリルの学習履歴を確認する

-  1 個別最適化されたドリルの学習履歴を確認する . . . . . 46





#### 6. ドリルを作成する

-  1 ドリルの作成準備をする . . . . . 49
-  2 基本情報を設定する . . . . . 50
-  3 問題を入力する . . . . . 51
-  4 ドリルを公開する . . . . . 56


#### 7. 漢字判定を設定する

-  1 漢字判定を設定する . . . . . 57

#### 8. 宿題を配信する

-  1 宿題配信画面を開く . . . . . 58
-  2 配信先を設定する . . . . . 58
-  3 配信するドリルを設定する . . . . . 59
-  4 配信する宿題内容を確認する . . . . . 60



#### 9. 配信した宿題を確認する

-  1 宿題を確認する . . . . . 61




#### 10. コメントを配信する

-  1 コメントを配信する . . . . . 62

## ドリルパーク 総合学力調査ふりかえりの使い方

-  1 ドリルパーク 総合学力調査ふりかえりについて・・・ 63
-  2 利用の流れ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 63



### 1. 総合学力調査の受検番号を登録する

-  1 受検番号について・・・・・・・・・・・・・・・・ 64
-  2 先生が登録する・・・・・・・・・・・・・・・・ 64
-  3 子供が登録する・・・・・・・・・・・・・・・・ 71



### 2. カリキュラムに取り組む(子供)

-  1 総合学力調査ふりかえり トップ画面・・・・・・・・ 74

### 3. カリキュラムの進捗を確認する(先生)

-  1 クラスの進捗を確認する・・・・・・・・ 75
-  2 子供個人の進捗を確認する・・・・・・・・ 76

## ドリルパーク ネイティブアプリ版（子供）の使い方

-  1 ネイティブアプリ版（子供）について・・・・・・・・・・・・ 77
-  2 推奨環境・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 77




### 1. 起動・ログインする

-  1 起動・ログインする・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 78

### 2. ホーム画面を知る

-  1 ホーム画面・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 78

### 3. サーバと同期する

-  1 自動同期する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 79
-  2 手動同期する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 79
-  3 同期内容について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 79

### 4. 他学年のドリルに取り組む

- 1 他学年のドリルに取り組む・・・・・・・・・・・・ 80

### 5. バージョンをアップデートする

- 1 バージョンをアップデートする・・・・・・・・・・・・ 81

著作権について \*必ずお読みください

# ドリルパークをご利用いただく前に

## 1 推奨環境

下記に、最新の推奨環境の情報を掲載しております。

<https://www.teacher.ne.jp/miraised/spec/>

環境によっては、本マニュアルの画面写真と実際の画面の表示が異なる場合があります。


## 2 社名の記載について

以下、ベネッセコーポレーションという社名はベネッセと略称で記載しています。


<凡例>

- ◆ **ポイントと参考** ドリルパークを便利に使うための知識や操作を紹介しています。

### ポイントとは？

ドリルパークを使う上で知っておきたい用語や操作について紹介します。  **ポイント**

### 参考とは？

ドリルパークを使う上で知っておくと便利な操作や、知識について紹介します。  **参考**

\*ネイティブアプリ版の推奨環境・利用方法などはネイティブアプリ版の資料にて、記載しております。

## 3 操作上の注意

ご利用の際は1つのブラウザまたはタブを使用してください。

※複数のブラウザまたはタブで操作した場合、予期せぬ不具合が発生する可能性があります。

# ドリルパーク (子供) の使い方

ここからはドリルパークの子供の使い方について紹介します。

## 1 ドリルパークのメニューを知る

この章では、ドリルパークのメニューについて紹介します。

### 1 じゅ業用・放課後用の選択

ご契約状況によっては表示されません。



ホーム画面表示前に、「授業用」「放課後用」の選択画面が表示されます。

選択すると子供が取り組んだ結果が、「授業での取り組み」なのか、「放課後での取り組み」なのかを確認することができます。

なお、どちらを選択しても利用できる機能に変わりはありません。

### 2 ドリル選択画面

学習履歴画面に移動します。

学び直しドリルに移動します。

ドリルの学年を選択します。

ヘルプ画面に移動します。

ミライシード  
トップ画面に移動  
します。



特定の教科のみ  
表示します。

総合学力調査  
ふりかえり画面  
に移動します。  
(総合学力調査ふりか  
えり機能に関する説明  
は、【ドリルパーク  
総合学力調査ふりか  
えりの使い方について】  
の章で説明します。)

ドリルパークに取り  
組んだ月日が色  
づけされます。  
タップすると、学  
習履歴画面に移動  
します。

ドリルパークに取り  
組んだ時間・問  
題数が表示されま  
す。  
タップすると、学  
習履歴画面に移動  
します。

### 3 ドリル単元メニュー

グレードです。

単元名が表示されます。タップで開きます。

獲得したポイント数です。

獲得したメダル数です。

ドリルを選択します。

### 4 問題画面

現在の進捗状況が把握できます。

各種設定ができます。

途中で終わりにします。

手書きメモに切り替えることができます。

問題が表示されます。

問題に沿って解答方法が変化します。

答え合わせをします。

小学4年～中学3年の算数・数学ベーシックドリル（ブラウザ版）では、以下の問題画面が表示されます。

各種設定ができます。

途中で終わりにします。

単元の開設を確認します。

現在の進捗状況が把握できます。

追加のノートを表示します。

問題が表示されます。

問題に沿って解答方法が変化します。

答え合わせをします。

手書き文字を認識させます。

## 5 結果画面

ドリル単元メニューに戻ります。

間違えた問題だけ取り組みます。

もう一度全問に取り組みます。

結果を見ることができます。選択すると解答内容を確認できます。(ネイティブ版ではご利用いただけません。)

獲得したポイントを確認できます。

小学4年～中学3年の算数・数学ベーシックドリル（ブラウザ版）では、以下の結果画面が表示されます。

ドリル単元メニューに戻ります。

これまでに獲得したポイントを確認できます。

ドリル回答後の気持ちを記録します。

結果を見ることができます。

目標の達成状況に合わせたアドバイスを表示します。

間違えた問題だけ取り組みます。 もう一度全問に取り組みます。



## 2 ドリルパークに取り組む

この章では、ドリルパークに取り組む方法について紹介します。

### 1 ドリルを選択する



#### 1 ドリルの種類を選ぶ

ドリルの学年を選び、取り組みたいドリルの種類をタップで選択します。

**ヒント：**初期状態では、子供の登録学年のドリルが表示されます。



#### 2 ドリルを選ぶ

取り組む単元をタップで開き、取り組みたいドリルをタップで選択します。

## 2 解答する

### 1 択一問題



#### 1 選択する

タップで選択します。

**ヒント：**もう一度タップすることで非選択状態に戻ります。

## 2 複数選択問題

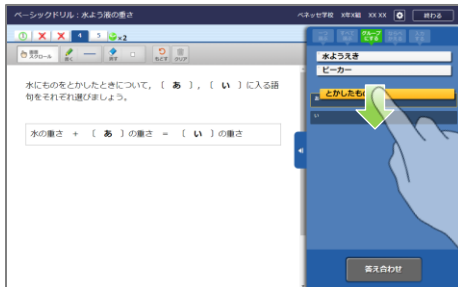


### 1 選択する

タップで複数選択します。

**ヒント：**もう一度タップすることで非選択状態に戻ります。

## 3 分類問題

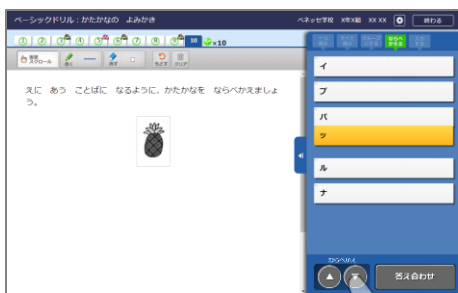


### 1 分類先に移動させる

ドラッグで分類先に移動します。

**ヒント：**一度分類した後でも、分類の枠の外に移動させることで分類から外すことができます。

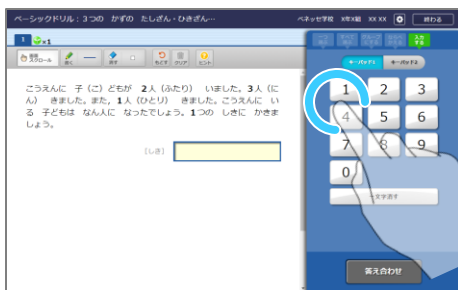
## 4 並べ替え問題



### 1 正しい順に移動させる

ならべかえボタンをつかって、正しい順にならべかえます。Chrome以外のブラウザでは、ドラッグでならべかえることも可能です。

## 5 キーパッド問題

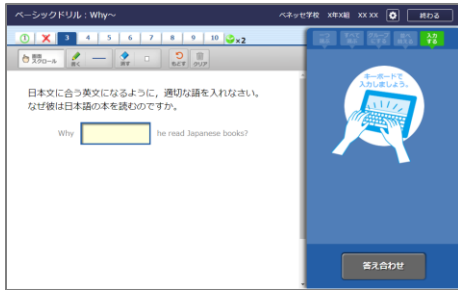


### 1 入力する

キーパッドで入力します。

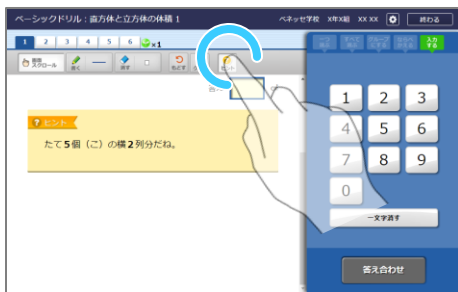
**ヒント：**数字だけではない場合、キーパッド1、2を切り替えながら解答します。

## 6 直接入力問題



- 1 入力する  
ソフトキーボードで入力します。

## 3 ヒントを見る



- 1 ヒントを見る  
「ヒント」ボタンをタップするとヒントが表示されます。  
**ヒント:** ヒントが登録されている時のみボタンが表示されます。

## 4 手書きメモを書く



- 1 ペンモードにする  
「書く」をタップするとペンモードになり、画面にメモを書くことができます。  
**ヒント:** 「消す」で消しゴムモードになります。

### 「もどす」と「クリア」

手書きメモは「もどす」で1つ前の動作に戻すことができます。  
「クリア」は手書きメモをすべて消します。



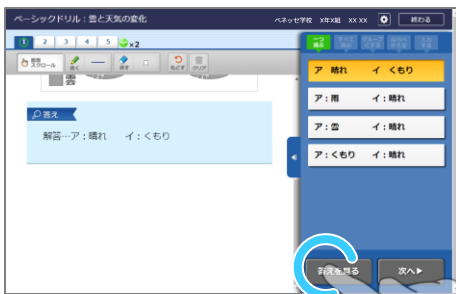
 ポイント

## 5 答え合わせをする



### 1 答え合わせをする

「答え合わせ」をタップして答え合わせをします。

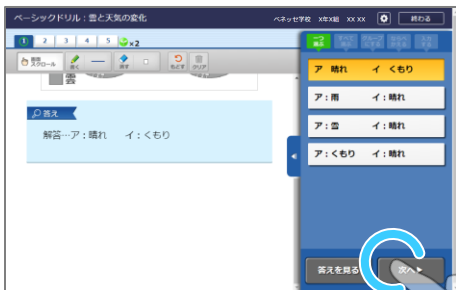


### 2 答えを確認する

「答えを見る」をタップして答えを確認します。

**ヒント:** 答えが登録されている場合のみ表示されます。

## 6 次の問題に進む



### 1 次の問題に進む

「次へ」をタップして次の問題に進みます。

**問題の終わり方 「終わる」をタップすると終了方法を選択できます。**

[途中でやめる]

次回再開時に、途中でやめた問題から再開することができます。

[全部答え合わせ]

未解答の問題もすべて答え合わせをします。

 ポイント

## 7 結果を確認する



### 1 結果を確認する

結果画面で最終結果の確認をします。

**ヒント：**各小問の○×をタップすると解答内容が確認できます。(ネイティブ版は非対応)



### 2 もう一度取り組む

「まちがえた問題だけとく」もしくは「もう一度とく」をタップするともう一度取り組むことができます。

**ヒント：**全問正解時には「まちがえた問題だけとく」は表示されません。

### 解き直しの正解は「再」

「まちがえた問題だけとく」「もう一度とく」で前回間違えた問題を正解した場合、結果画面では「再」と表示されます。



# 3 個別最適化されたドリルに取り組む

この章では、個別最適化されたドリルに取り組む方法について紹介します。

## 1 ドリルを選択する



### 1 ドリルの種類を選ぶ

ドリルの学年を選び、個別最適化されたドリルを選択します。  
 ※対象は小学4年～中学3年の算数・数学ベーシックドリル

**ヒント：**初期状態では、子供の登録学年のドリルが表示されます。



### 2 ドリルを選ぶ

取り組む単元をタップで開き、取り組みたいドリルをタップで選択します。  
 ※個別最適化されたドリルに初めて取り組む場合は、アンケート画面が表示されます。

### ドリルの種類

基本ドリル・まとめテスト（基本）は最初から表示されています。基本ドリルに取り組んだ後、まとめテスト（基本）で理解度を確認します。  
 応用ドリル・まとめテスト（応用）は、ドリルの習熟度が高くなると表示されます。

基本ドリル

まとめテスト（基本）

応用ドリル

まとめテスト（応用）

2-7 係数に小数をふくむ連立方程式

🟢×3  
前回：----

スタート

まとめ 連立方程式 まとめテスト

🟢×3  
前回：----

スタート

応用 連立方程式の利用 応用

🟢×3  
前回：----

スタート

応用 連立方程式 まとめテスト 応用

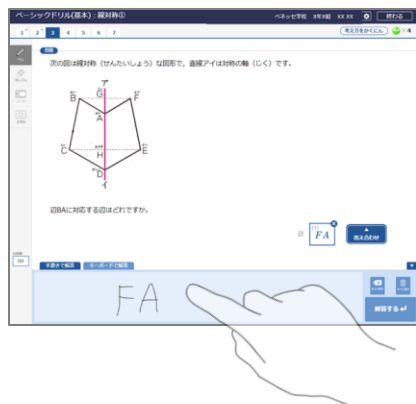
🟢×3  
前回：----

スタート



## 2 解答する

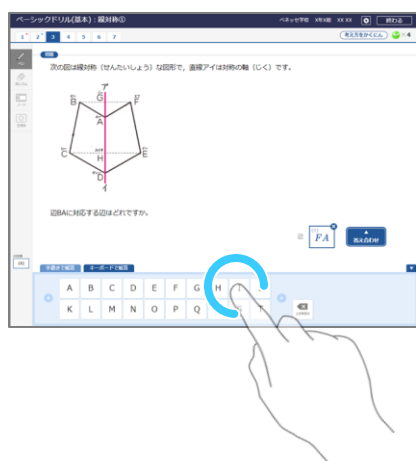
### 1 手書き入力問題



#### 1 入力する

回答入力エリアに手書きした後、「解答する」ボタンを押すことで、手書き文字が認識されます。

### 2 キーパッド問題

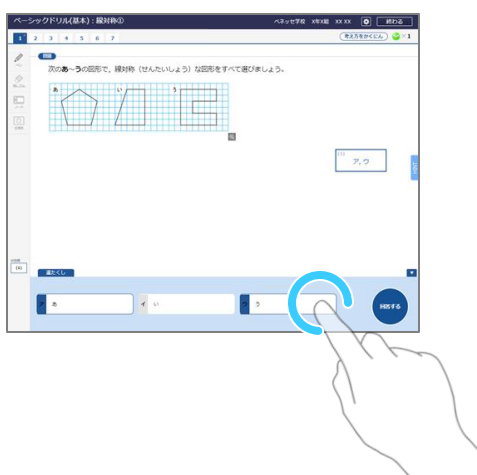


#### 1 入力する

キーパッドで入力します。

**ヒント：**問題の内容に応じて、表示されるキーボードの種類が変わります。

### 3 選択問題（択一/複数）



#### 1 選択する

タップで選択します。

**ヒント：**もう一度タップすることで非選択状態に戻ります。

### 前の単元の復習

ドリルに取り組む前に、前の単元を復習する問題が表示されます。復習問題の難易度はドリルの習熟度によって変わります。



### 3 考え方を確認する



1 考え方を確認する

「考え方をかくにんする」ボタンをタップすると、その単元の考え方について確認することができます。

### 4 手書きメモを書く



1 ペンモードにする

「ペン」をタップするとペンモードになり、画面にメモを書くことができます。

ヒント：「消しゴム」で消しゴムモードになります。

### 5 答え合わせをする



1 答え合わせをする

「答え合わせ」をタップして答え合わせをします。回答入力エリアに答えと解説が表示されます。

#### つまづいたときのフォロー問題

間違えてしまった場合には、フォロー問題が出題されます。子どもの学習状況や習熟度に応じて、最適なフォロー問題が選択されます。最後に類題を解き、つまづきが解消したかどうかを確認します。





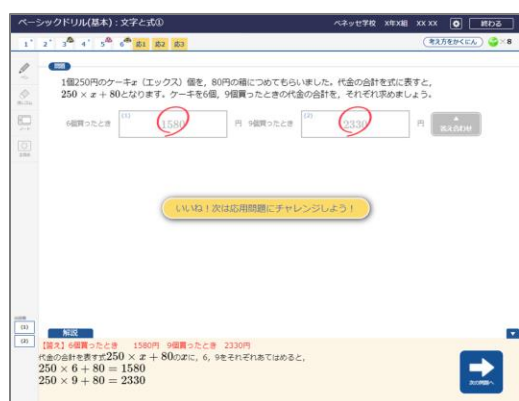
## 6 次の問題に進む



### 1 次の問題に進む

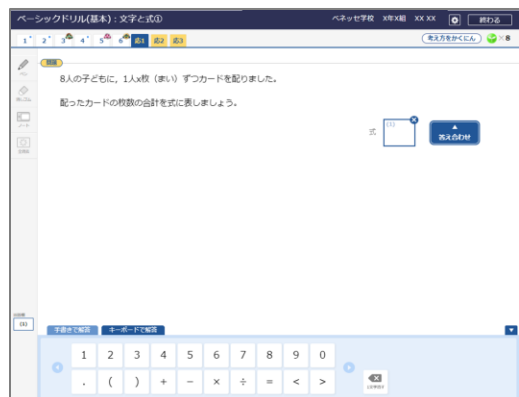
「次の問題へ」をタップして次の問題に進みます。

## 7 応用問題にチャレンジする



### 1 応用問題が出現する

ドリルの取り組み状況や習熟度に応じて、応用問題が出現することがあります。



### 2 応用問題を解く

解き方は通常の問題と同じです。

**問題の終わり方 「終わる」をタップすると終了方法を選択できます。**

#### [途中でやめる]

次回再開時に、途中でやめた問題から再開することができます。

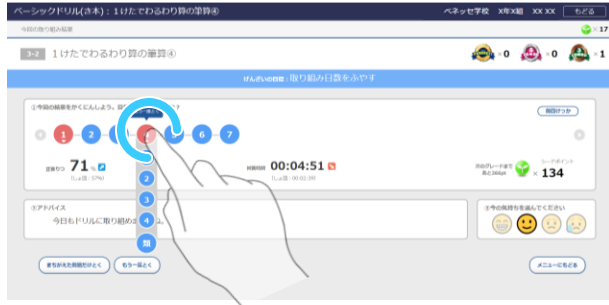
#### [全部答え合わせ]

未解答の問題もすべて答え合わせをします。

まとめテストは中断することも全部答え合わせすることもできません。最後まで解く、もしくは途中でやめて最初から解きなおしてください。



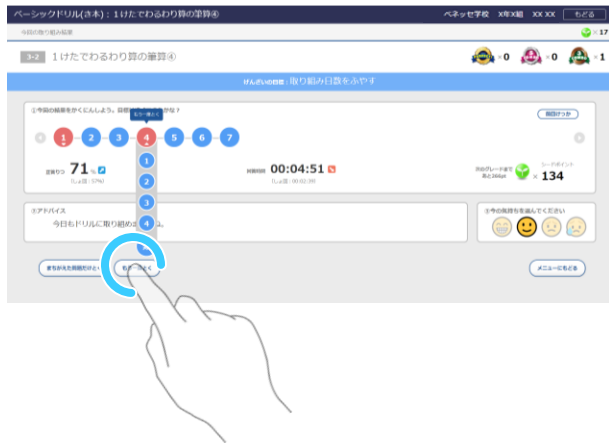
## 8 結果を確認する



### 1 結果を確認する

結果画面で最終結果の確認をします。

**ヒント:** フォロー問題・類題を解いた問題は、ドリルダウンにより詳細の○×が確認できます。



### 2 もう一度取り組む

「まちがえた問題だけとく」もしくは「もう一度とく」をタップするともう一度取り組むことができます。

**ヒント:** 全問正解時には「まちがえた問題だけとく」は表示されません。

### ドリルの正答率

ドリル結果画面の正答率は、全員が必ず取り組む問題のみから算出します。そのため、フォロー問題や類題、応用問題の結果は含まれません。



## 9 単元後アンケートに回答する



### 1 単元後アンケートに回答する

単元まとめテスト（基本）に取り組んだ後、アンケート画面が表示されます。単元をふりかえり、次の単元に取り組むときの目標を設定します。

**ヒント：**まとめテスト（応用）が出現している場合は、まとめテスト（基本・応用）のどちらも取り組んだ後にアンケートが表示されます。

## 10 表示されていない単元に取り組む



### 1 表示されていない単元に取り組む

ドリル選択画面の下部にある「表示されていない単元を学習」ボタンから、個別最適化されていない、以前のドリルに取り組むことができます。

# 4 漢字ドリルに取り組む

この章では、漢字ドリルに取り組む方法について紹介します。  
 なお、漢字ドリルは、タッチパネルでの操作を推奨しています。

## 1 一字なぞり



### 1 漢字を選択する

各単元で初出の漢字が表示されます。漢字を選択します。(ネイティブ版では、[全漢字メニュー]は表示されません。)

### 1 一字なぞり



### 1 背景に沿ってなぞる

なぞりを行い、「答え合わせ」をタップします。

**ヒント:** 1回正解後は筆順表示がなくなります。  
 2回正解後は背景が非表示になります。



### 2 間違い内容を確認する

間違えた場合、間違い内容を示す画面が表示されます。なお、中学校の漢字については、筆順判定はされません。

2 言葉



1 背景に沿ってなぞる

背景に沿ってなぞり、一字終わったら「決定」をタップし次の文字を書きます。

ヒント：2回正解後は背景が非表示になります。



2 おぼえるマスター獲得

一字なぞり、言葉がすべて終わると「おぼえるマスター」を獲得します。

3 全文字メニューに切り替える



1 全文字メニューに切り替える

該当学年で学習する漢字を全文字メニューに切り替えることで一覧で確認することができます。

入力欄の拡大



入力欄を拡大することができます。

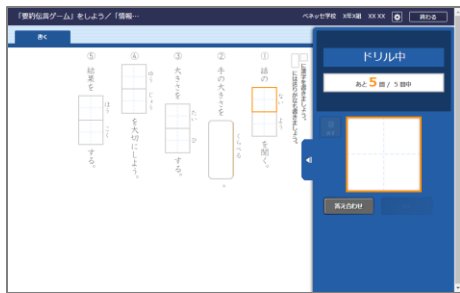


## 2 書きドリル・読みドリル



### 1 ドリルを選択する

「書きドリル」「読みドリル」のいずれかをタップして選択します。

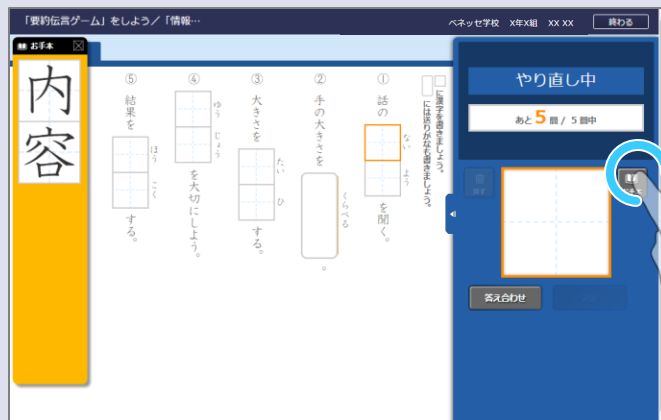


### 2 解答する

一字なぞりの「言葉」と同様に解答します。

### やり直しの時には「お手本」

書きドリルで間違いがある場合、やり直しをすることができます。やり直しの時には「お手本」を見ることができます。



 参考

# 5 学び直しドリルに取り組む

この章では、学びなおしドリルに取り組む方法について紹介します。学びなおしドリルは、算数・数学の自分の苦手な単元を把握し、関連した前学年の単元に戻って、学習し直すことができる設計となっています。なお、ご契約状況によっては表示されません。

## 1 学び直しドリル トップ画面

ホームに切り替えることができます。



「チャレンジ目標」を表示します。

各ステージ（学年）で習う単元が表示されています。タップすることで学び直しドリル学習画面に遷移します。習熟度や教科書進度に合わせてオススメが表示されます。

前後の学年で近い領域の単元は紐付けされて紹介されます。

### チャレンジ目標

目標項目	達成条件	ポイント
今日のチャレンジ数	今日、チェック問題・特訓ドリルに合計 3 個取り組む	10
	今日、チェック問題・特訓ドリルに合計 1 0 個取り組む	10
	今日、チェック問題・特訓ドリルに合計 3 0 個取り組む	10
総チャレンジ数	今までの総合計で、チェック問題・特訓ドリルに 1 0 0 個取り組む	50
	今までの総合計で、チェック問題・特訓ドリルに 3 0 0 個取り組む	50
	今までの総合計で、チェック問題・特訓ドリルに 5 0 0 個取り組む	50
	今までの総合計で、チェック問題・特訓ドリルに 7 0 0 個取り組む	50
	今までの総合計で、チェック問題・特訓ドリルに 1 0 0 0 個取り組む	100
今日のクリア数	今日、1回チェック問題を全問正解する	10
	今日、3回チェック問題を全問正解する	10
	今日、5回チェック問題を全問正解する	10
総クリア数	今までの総合計で、10回チェック問題を全問正解する	50
	今までの総合計で、20回チェック問題を全問正解する	50
	今までの総合計で、30回チェック問題を全問正解する	50
	今までの総合計で、50回チェック問題を全問正解する	50
今日の特訓クリア	今日、1個の単元で表示された特訓ドリルを全ドリル取り組む	20
	今日、3個の単元で表示された特訓ドリルを全ドリル取り組む	20
	今日、5個の単元で表示された特訓ドリルを全ドリル取り組む	20
総特訓クリア数	今までの総合計で、10個の単元で表示された特訓ドリルを全ドリル取り組む	100
	今までの総合計で、20個の単元で表示された特訓ドリルを全ドリル取り組む	100
	今までの総合計で、30個の単元で表示された特訓ドリルを全ドリル取り組む	100
コンプリート	1つのステージ（学年）のチェック問題をすべて全問正解する	200

## 2 学び直しドリル 学習画面

間違えた問題の類題を自動で出題し、効率的に学習できる設計となっています。

### 1 学び直しドリル学習画面（初期）



「チェックスタート」をタップします。

### 2 チェックテスト画面



チェックテストに取り組みます。

### 3 学び直しドリル学習画面（チェックテスト取り組み後）



チェックテストの正答状況をもとに、子供の習熟度に合わせたドリルを表示します。

\* 「思い出そう」から関連する前の単元を学び直すことができます。

▶ **思い出そう** チェックテストの内ように関係する単元だよ。これまでにどんな学習をしたのか思い出してみよう。





# 6 宿題ドリルに取り組む

この章では、先生が配信した宿題の取り組み方を紹介します。

## 1 宿題に取り組む



### 1. 宿題ドリルを選択する。

宿題ドリルが配信されている場合、宿題ドリルが表示されます。  
宿題ドリルをタップしてください。

ドリルパークを開くときに授業版を選択した場合は授業版に配信された宿題、放課後版を選択した場合は放課後版に配信された宿題に取り組むことができます。

配信された宿題ドリルの取り組んだ数、最後に宿題が配信された月日が表示されます。



### 2. 宿題ドリルに取り組む。

先生が配信した宿題ドリルが表示されます。  
各ドリルをタップすることで取り組みます。

なお、漢字ドリル「一字なぞり」は、ブラウザ版では非対応です。配信しても、出題されません。

# 7 マイドリルに設定する

この章では、ドリルのカスタマイズについて紹介します。



## 1 設定画面を開く

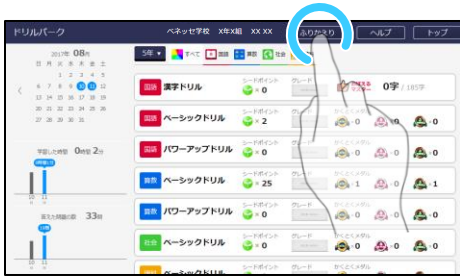
「設定」ボタンをタップし、設定画面を開きます。

## 1 設定画面を知る



# 8 学習履歴を確認する

この章では、学習履歴の確認方法について紹介します。



## 1 学習履歴画面を開く

「ふりかえり」ボタンをタップし、学習履歴画面を開きます。

## 1 学習履歴画面を知る



### 1 学習履歴画面

指定の条件で検索することができます。(詳細は次ページ)

前のページに戻ります。

※個別最適化されたドリルの履歴をクリックした場合、最後に解いたドリル結果画面を開きます

2017/07/18 ~ 2017/08/17 合計		33 問中	9 問	正答率 ( 27 % )	とき直し 0 問	
2017/08/11		0 分 42 秒	19 問中	5 問	正答率 ( 26 % )	とき直し 0 問
算	2-1 正負の数 4	5 秒	3 問中	0 問	正答率 ( 0 % )	とき直し 0 問
算	【チェックテスト】正負の数①	11 秒	7 問中	1 問	正答率 ( 14 % )	とき直し 0 問
算	【チェックテスト】整数と小数のしくみ	22 秒	4 問中	4 問	正答率 ( 100 % )	とき直し 0 問
算	1-6 読みドリル②	4 秒	5 問中	0 問	正答率 ( 0 % )	とき直し 0 問
2017/08/10		0 分 37 秒	14 問中	4 問	正答率 ( 28 % )	とき直し 0 問
国	1-1 文の構成	20 秒	8 問中	1 問	正答率 ( 12 % )	とき直し 0 問
算	1-6 整数と小数 6	12 秒	3 問中	3 問	正答率 ( 100 % )	とき直し 0 問

合計の学習時間・正答率・解き直し問題数を表示します。

各ドリルの学習時間、正答率、解き直し問題数を表示します。タップすると、各ドリルの結果画面に遷移します。

個別最適化されたドリルについては、取り組んだ日時のみが表示されます。

## 2 検索条件

取り組んだ日で検索ができます。

複数回実施したドリルについて、「全て」を表示するか「最終実施分のみ」を表示するか検索できます。

取り組んだドリルに応じて、検索ができます。「学び直しドリル」は放課後版のみで表示されるドリルとなります。

「取組日合計のみ」または「実施ドリル」に絞って表示することができます。

チェックした教科に絞って検索ができます。

設定した検索を実行します。

オンラインまたはオフライン（ネイティブアプリ）で取り組んだかで検索できます。

ドリルパーク遷移時に選択した利用場面に応じて、検索できます。

## 3 学習履歴項目

検索条件に合致したすべての合計が表示されます。

取り組んだ日の合計が表示されます。

取り組んだドリルの結果が表示されます。

2017/07/18 ~ 2017/08/17 合計		0 時間 1 分	33 問中 9 問せいがい ( 27 % )	とき直し 0 問
2017/08/10		0 分 37 秒	14 問中 4 問せいがい ( 28 % )	とき直し 0 問
文の構成	じゅ業 読みよみ	もう一度チャレンジ	08/10 23:08	20 秒 8 問中 1 問せいがい ( 12 % )

取り組んだドリルが表示されます。

取り組んだドリルの「利用場面」、「ドリル種別」、「実施種別」が表示されます。

各ドリルに取り組んでいた時間が表示されます。

正答率が100%の場合は「パーフェクト!」、99%以下の場合は「もう一度チャレンジ!」が表示されます。タップすることでドリルの結果画面に遷移し、再度解き直しを行うことができます。

各ドリルの問題数・正答数・正答率が表示されます。

個別最適化されたドリルについては、取り組んだ日時のみが表示されます。

一度間違えた問題を「間違えた問題だけでなく」「もう一度とく」から再度解き直して正解した場合に表示される数となります。解き直した数を表示することで、間違えをそのままにせず、正解するまで何度も問題に取り組んだ学習のプロセスを可視化しています。

## 4 各ドリルの結果画面

学習履歴画面に戻ります。

間違えた問題だけを解き直すことができます。

すべての問題を解き直すことができます。

# 9 個別最適化されたドリルの 学習履歴を確認する

この章では、個別最適化されたドリルの学習履歴の確認方法について紹介します。

## 1 個別最適化されたドリルの学習履歴を確認する



- 1 取り組み状況確認画面を開く  
「取り組み状況を確認」ボタンをタップし、  
取り組み状況確認画面を開きます。

### 2 取り組み状況を確認

アンケートで回答した現在の目標が表示されます。

単元を切り替えることで、単元別に  
取組状況を確認することができます。

現在のシードポイントとグレードが表示されます。

全体の正答率・初回正答率・連続正解記録・取組問題数が表示されます。

現在獲得しているメダルとその枚数が表示されます。

選択中の単元の初回、取り組み直し、初回学年平均、それぞれにおける正答率と得点が問題別にグラフ表示されます。

その単元の中の最近の取り組みの結果が表示されます。その単元の中の取り組み済みの結果が表示されます。先生からのレスが表示されます。

# 10 先生からのコメントを確認する

この章では、先生からのコメントの確認方法について紹介します。

## 1 先生からのコメントを確認する



- 1 コメント画面を開く  
「せんせいからのコメント」ボタンをタップし、コメント画面を開きます。



- 2 コメントを確認する  
先生からのコメントが表示されます。

### 「せんせいからのコメント」ボタンについて

下記の場合は、「せんせいからのコメント」ボタンは表示されません。

- ・先生からコメントが配信されていない場合
- ・先生から配信されたコメントの確認が済んでいる場合

(コメントを確認できるのは一度のみです。一度コメントを確認すると新しいコメントが配信されるまで「せんせいからのコメント」ボタンは表示されなくなります。)

 ポイント

# 11 ポイント、グレードを知る

この章では、ポイント、グレードのルールについて紹介します。

## 1 ポイントの加算

### 1 通常ポイント

タイミング	ポイント数
ドリル取り組み	1ポイント
正解	1ポイント×正解数
3問連続正解 (3コンボメダル)	5ポイント×メダル数
5問連続正解 (5コンボメダル)	10ポイント×メダル数
全問正解 (パーフェクトメダル)	15ポイント×メダル数



### 2 ボーナスポイント

タイミング	ポイント数
3コンボメダル獲得数 5個、10個、...	5個で10ポイント 10個で15ポイント...
5コンボメダル獲得数 5個、10個、...	5個で25ポイント 10個で30ポイント...
パーフェクトメダル獲得数 5個、10個、...	5個で50ポイント 10個で55ポイント...
























#### メダルの同時獲得

たとえば問題数が5問の場合に全問正解すると、5問連続正解、全問正解の2個のメダルを獲得します。



## 2 グレードの上がり方

グレード	ポイント数
	100ポイント
	400ポイント
	900ポイント
	1600ポイント
	2500ポイント
	3650ポイント
	5050ポイント
	6700ポイント
	8600ポイント
	10750ポイント
	13200ポイント
	15950ポイント
	19000ポイント
	22350ポイント
	26000ポイント
	30000ポイント
	34350ポイント
	39050ポイント
	44100ポイント
	49500ポイント
	55000ポイント



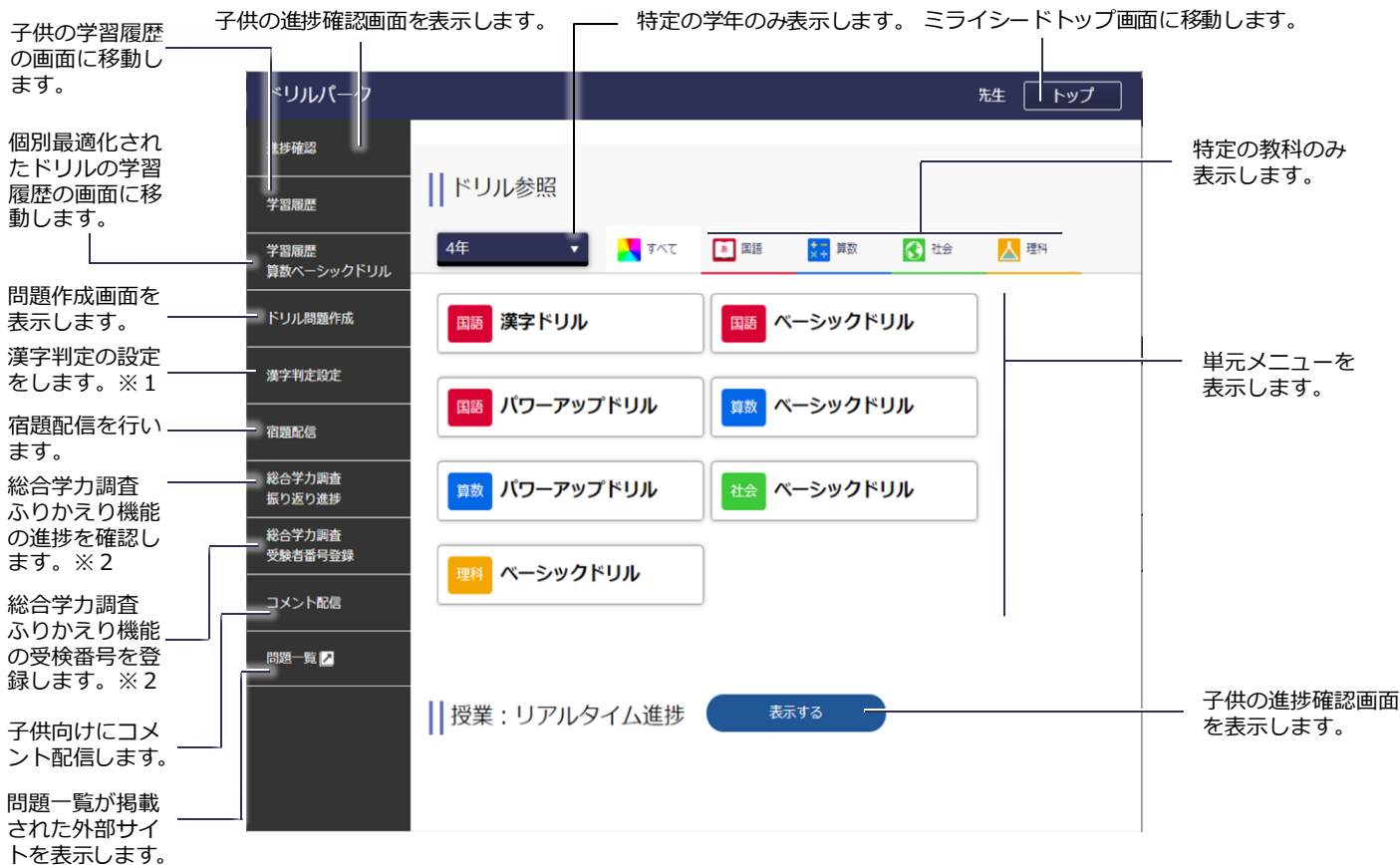
# ドリルパーク（先生）の使い方

ここからはドリルパークの先生の使い方について紹介します。

## 1 ドリルパークのメニューを知る

この章では、ドリルパークのメニューについて紹介します。進捗管理や各種設定、問題登録等を行うことができます。

### 1 ドリルパーク画面



子供の学習履歴の画面に移動します。

個別最適化されたドリルの学習履歴の画面に移動します。

問題作成画面を表示します。

漢字判定の設定をします。※1

宿題配信を行います。

総合学力調査ふりかえり機能の進捗を確認します。※2

総合学力調査ふりかえり機能の受験番号を登録します。※2

子供向けにコメント配信します。

問題一覧が掲載された外部サイトを表示します。

子供の進捗確認画面を表示します。

特定の学年のみ表示します。ミライシートトップ画面に移動します。

特定の教科のみ表示します。

単元メニューを表示します。

子供の進捗確認画面を表示します。

※1 中学校にこの機能はありません。  
 ※2 総合学力調査振り返り機能に関する説明は、【ドリルパーク 総合学力調査ふりかえりの使い方について】の章で説明します。

### 先生による問題閲覧

ドリル参照から問題を確認することができます。ただし、閲覧履歴は保存されません。



## 2 リアルタイムの進捗を確認する

この章では、子供の進捗状況の確認について紹介します。

### 1 リアルタイムの進捗を確認する

先生は手元のタブレットで子供の進捗状況を確認することができます。



#### 1 進捗確認画面を表示する

教師用メニューの「リアルタイム進捗確認」をタップします。



#### 2 クラスを選ぶ

進捗を確認するクラスをタップします。

**ヒント：**ドリルに取り組んでいる子供がいるクラスがすべて表示されます。



#### 3 進捗を確認する

それぞれの進捗を確認します。  
(詳細は次ページ)

#### 自動更新と手動更新

進捗状況の情報は10秒ごとに自動更新されます。また、「更新」ボタンをタップすることで、任意のタイミングで情報を更新することもできます。

現在の取り組み状況  
(1秒後に更新します。)

更新



## 2 進捗の詳細を確認する

進捗確認画面では、それぞれの子供の状況を詳細に確認することができます。

### ■ドリルパーク表示前の子供

4	柳沢 遥							
---	------	--	--	--	--	--	--	--

ドリルパークを表示していない子供は灰色で表示されます。  
ただし、ミライシードにはログインしている場合もあります。

### ■ドリル実施前の子供





3	宮脇 サダヲ							
---	--------	--	--	--	--	--	--	--

ドリルパークを表示しているものの、まだドリルを実施していない子供は白色で表示されます。

### ■ドリル実施中の子供

8	曾我 満太郎	理 7-1 太陽と地面の様子		済	済		済	済
---	--------	----------------	---	---	---	---	---	---

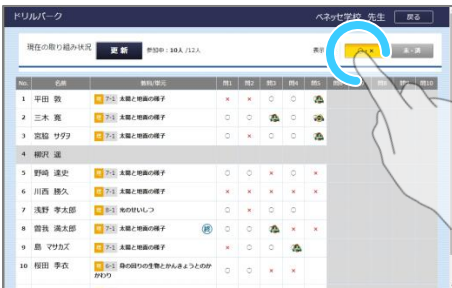
ドリル実施中の子供は、小間ごとにステータスが表示されます。  
また、各小間をタップすることで、解答状況を確認することができます。  
個別最適化されたドリルにおいては、代表題と応用問題のみが表示され、復習問題、フォロー問題、類題は表示されません。

アイコン	説明
	該当のドリルを終えた状態です。
	その小間を解き終わった状態です。
	その小間はまだ解いていない状態です。
	その小間でメダルを獲得しています。

■ドリル実施中の子供（続き）



- 解答状況を確認する  
小問をタップして、解答状況を確認することができます。  
子供が書いたメモも確認することができます。



- ○×情報に切り替える  
表示切り替えの「○×」をタップすることで、小問別の正誤情報を確認することができます。



- 11問目以降を確認する  
「>」ボタンをタップすることで、11問目以降の状況を確認することができます。  
**ヒント:** 「>」ボタンは進捗画面をタップすることで表示されます。

# 3 学習履歴を確認する

この章では、子供の学習履歴の確認について紹介します。

## 1 学習履歴について

先生は手元のタブレットで子供のドリルの学習履歴を確認することができます。



### 1 学習履歴をタップする

教師用メニューの「学習履歴」をタップします。



### 2 クラスを選ぶ

学習履歴を確認するクラスをタップします。

ヒント：登録されているクラスがすべて表示されます。



### 3 学習履歴を確認する

子供の学習履歴を確認します。

○検索条件 ～学習履歴は以下の内容で検索することができます～



取り組んだ日で検索ができます。

複数回実施したドリルについて、「全て」を表示するか「最終実施分のみ」を表示するか検索できます。

取り組んだドリルに応じて、検索ができます。学び直しドリルは放課後版のみで表示されるドリルとなります。

「取組日合計のみ」または「実施ドリル」に絞って表示することができます。

チェックした教科に絞って検索ができます。

設定した検索を実行します。

オンラインまたはオフライン（ネイティブアプリ）で取り組んだかで検索できます。

放課後版を契約している場合に、ドリルパーク遷移時に選択した利用場面に応じて、検索できます。  
\* 放課後用ドリルは、放課後版を契約している場合のみ、抽出されます。

## 2 クラスの学習履歴（簡易画面）を確認する

クラスの変更ができます。

エクセルに出力ができます。

ドリルパーク
ベネッセ学校 先生 戻る

学習履歴 **1年1組** クラス変更
Excel出力
宿題ドリルを選択

検索条件
▲ 検索オプションを開く

■ 教科

国語

算数

英語

社会

理科

数学

社会地理

社会歴史

社会公民

検索

■ 取り組み日

2017/07/18

~

2017/08/17

簡易 ● 詳細

学年平均		5時間51分	124.7	43.4%	969.7	421.5	7.2
クラス平均		5時間51分	124.7	43.4%	969.7	421.5	7.2
		学習時間	回答ドリル数	正答率	問題数	正解数	解答済/問題数
1	1	16時間 2分	412	34%	3046	1063	3
2	2	21時間50分	419	50%	3446	1735	52
3	3	13時間38分	206	47%	1683	800	4
4	4	3時間38分	119	52%	744	390	10
5	5	3時間 7分	68	30%	621	187	1
6	6	1分	2	90%	11	10	0
7	7	0分	4	45%	22	10	0
8	8	2分	7	10%	68	7	0
9	9	10分	9	12%	49	6	2
10	10	1分	1	87%	8	7	↑

宿題ドリルを絞って検索ができます。

検索条件を設定して、検索することができます。

簡易画面と詳細画面を切り替えます。

学年・クラスの平均を表示します。

子供の学習履歴を表示します。

タップすると、タップした子供の学習履歴画面に遷移します。

各項目においてクラス内の上位20%は緑色、下位20%は赤色で表示されます。

学年平均		5時間51分	124.7	43.4%	969.7	421.5	7.2
クラス平均		5時間51分	124.7	43.4%	969.7	421.5	7.2
		学習時間	回答ドリル数	正答率	問題数	正解数	解答済/問題数
1	1	16時間 2分	412	34%	3046	1063	3

子供の名前を表示します。

学習時間を表示します。

取り組んだドリルの数を表示します。

正答率を表示します。

各ドリルで取り組んだ問題の合計数を表示します。

各ドリルで取り組んだ問題の正解数を表示します。

一度間違えた問題を「間違えた問題だけとく」「もう一度とく」から再度解き直して正解した場合に表示される数となります。解き直した数を表示することで、間違えをそのままにせず、正解するまで何度も問題に取り組んだ学習のプロセスを可視化しています。

個別最適化されたドリルの取組結果は集計対象外となります。

42

### 3 クラスの学習履歴（詳細画面）を確認する

エクセルに出力ができます。

宿題ドリルのみ表示します。

Excel出力

宿題ドリルのみ表示

宿題ドリルを選択

検索条件

検索

2017/07/18 ~ 2017/08/17

戻る 1 2 3 4 5 6 7 次へ

No.	名前	教科/単元	実施日時	回答時間	正答率	問1	問2	問3	問4	問5	問6	問7	問8	問9	問10
1	1	1-1 世界の地域構成 1	2017/08/08 17:51	42秒	0%	X	X	X	X	X					
		1-1 文明のおこりと日本のはじまり 1	2017/08/08 17:48	2分 8秒	60%	O	X	O	X	O	O		X	O	X
		3-6 オセアニア州 2	2017/08/08 17:36	1分 14秒	40%	O	X	O	X	X	X	O	X	O	X
		3-10 南アメリカ州 2	2017/08/08 17:34	1分 38秒	60%	X	O	X	O	O	O	X	O	X	
		3-1 アジア州 1	2017/08/08 17:33	1分 24秒	40%	O	X	O	X	X					
		7-2 身近な地域の調査 2	2017/08/08 17:25	1分 23秒	50%	O	X	O	X	X	O	X	O		
		7-1 身近な地域の調査 1	2017/08/08 17:13	59秒	0%	X	X	X	X	X					
2	2	2-2 世界各地の人々の生活と環境 2	2017/08/08 17:32	1分 13秒	90%	O	O	O	O	O	O	O	O	X	O
		5-1 世界と比べた日本の地域的特色 1	2017/08/08 17:31	42秒	30%	O	X	X	X	X	X	X	O	O	X
		4-2 日本の地域構成 2	2017/08/08 17:29	1分 26秒	53%	O	O	X	O	X	O	X	O	X	
		9-1 くらしと経済 1	2017/08/08 11:44	1分 0秒	0%	X	X	X	X	X					
		8-1 地方自治 1	2017/08/08 11:38	3分 46秒	60%	O	X	O	X	O					

宿題ドリルに絞って検索ができます。

検索条件を設定して、検索することができます。

次のページに進みます。1ページには200のドリルを表示します。

各ドリルの実施時間、解答時間、正答率と各問題の正答、誤答状況を表示します。

「○」「×」の箇所をタップすると、下記のような解答した内容を確認できます。

個別最適化されたドリルは、取り組んだ日時のみが表示されます。また、解答確認画面へ遷移することはできません。

解答確認画面

ドリルパーク 1番 1: 9-2 凸レンズの働き

図で、凸レンズの中心からP点までの距離hを何といいますか。1つ選びなさい。

凸レンズ

平行な光

h

0点距離

焦点距離

中点距離

解答確認画面を閉じます。

解答した内容が表示されます。

# 4 各子供の学習履歴を確認する

子供の変更ができます。

エクセルに出力ができます。

検索条件

検索オプションを開く

検索

Excel出力

戻る

生徒変更

ヘネッセ学校 先生

学習履歴 1年1組1番 1

2017/07/18 ~ 2017/08/17 合計

学習時間	正答率	解き直し問題数
16時間 2分	304問中1063問正解 ( 34 % )	解き直し3問
2017/08/10	3分 39秒 16問中 14問正解 ( 87 % )	解き直し 0問
【チェックステ】 1-1 スト]角の大きさ(角度)	53秒 5問中 5問正解 ( 100 % )	解き直し 0問
3-1 角の大きさ 1	41秒 2問中 2問正解 ( 100 % )	解き直し 0問
2-1 角の大きさ 2	1分 2秒 4問中 4問正解 ( 100 % )	解き直し 0問
【チェックステ】 1-1 スト]角の大きさ(角度)	1分 3秒 5問中 3問正解 ( 60 % )	解き直し 0問
2017/08/09	4分 15秒 52問中 3問正解 ( 5 % )	解き直し 0問
5-1 加法と減法 10	4秒 7問中 0問正解 ( 0 % )	解き直し 0問
5-2 加法と減法 12	5秒 8問中 0問正解 ( 0 % )	解き直し 0問

検索条件を設定して、検索することができます。

次のページに進みます。1ページには200のドリルを表示します。

合計の学習時間・正答率・解き直し問題数を表示します。

各ドリルの学習時間、正答率、解き直し問題数を表示します。タップすると、各ドリルの結果画面に遷移します。

個別最適化されたドリルについては、取り組んだ日時のみが表示されます。

検索条件に合致したすべての合計が表示されます。

取り組んだ日の合計が表示されます。

取り組んだドリルの結果が表示されます。

取り組んだドリルが表示されます。

取り組んだドリルの「利用場面」、「ドリル種別」、「実施種別」を表示します。

各ドリルに取り組んでいた時間が表示されます。

正答率が100%の場合は「パーフェクト!」、99%以下の場合は「もう一度チャレンジ!」が表示されます。タップすることでドリルの結果画面に遷移し、再度解き直しを行うことができます。

各ドリルの問題数・正答数・正答率が表示されます。

一度間違えた問題を「間違えた問題だけとく」「もう一度とく」から再度解き直して正解した場合に表示される数となります。解き直した数を表示することで、間違えをそのままにせず、正解するまで何度も問題に取り組んだ学習のプロセスを可視化しています。



# 4 個別最適化されたドリルを見る

この章では、個別最適化されたドリルを確認する方法について紹介します。

## 1 個別最適化されたドリルを見る



### 1 ドリルの種類を選ぶ

ドリルの学年を選び、個別最適化されたドリルを選択します。  
 ※対象は小学4年～中学3年の算数・数学ベーシックドリル



### 2 学力層を選ぶ

どの学力層の子供としてドリルに取り組むかを選択します。  
 選択した学力層に応じて、復習問題や間違えたときのフォロー問題の内容が変わります。



### 3 ドリルを選ぶ

取り組む単元をタップで開き、取り組みたいドリルをタップで選択します。

# 5 個別最適化されたドリルの学習履歴を確認する

この章では、個別最適化されたドリルの学習履歴を確認する方法について紹介します。

## 1 個別最適化されたドリルの学習履歴を確認する



1 個別最適化されたドリルの学習履歴を開く

「学習履歴 算数（数学）ベーシックドリル」ボタンを選択します。

※対象は小学4年～中学3年の算数・数学ベーシックドリル



2 確認する学年とクラスを選択する

どの学年・クラスの学習履歴を見るかを選択します。

### 3 個別最適化されたドリルの学習履歴を確認する

①リアルタイム進捗 ドリルを解いている子どもたちの様子をリアルタイムで確認することができます。

ドリルを切り替えることで、ドリル別に授業リアルタイム進捗を確認することができます。

リアルタイム進捗を最新の状態に更新します

単元を切り替えることで、単元別に授業リアルタイム進捗を確認することができます。

取り組みが完了している子どもとその人数が表示されます。※

取り組みが未完了の子どもが表示されます。

取り組みが完了した子どもにレスを送信します。

※「現在実施中」かつ「実施済み」の子どもについては、進捗中の欄にも取り組み完了者の欄にも表示されます。

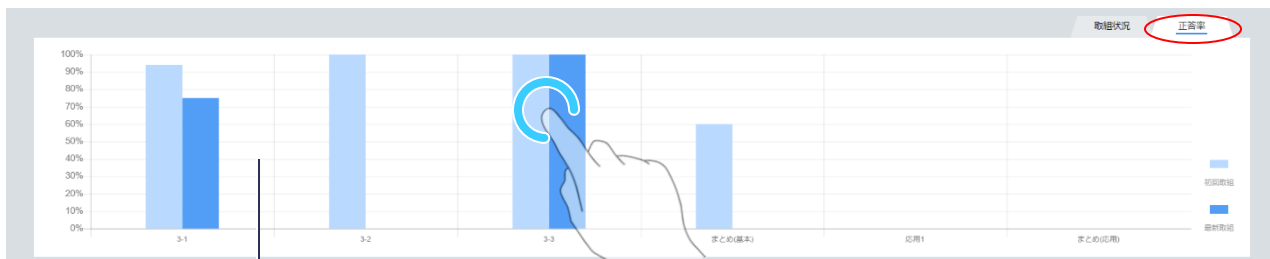
②取組状況 クラス全体におけるドリルの取組状況や正答率をタブを切り替えることにより単元あるいは問題別に確認することができます。

ドリル別の取組状況について、クラス全体に対する完了した子どもの割合が表示されます。

単元全体の取組状況に対して、クラス全体に対する完了した子どもの割合が表示されます。

単元全体の取り組み直し状況について、不正解を含む実施済みドリルの数に対するとき直し済みのドリルの数の割合が表示されます。

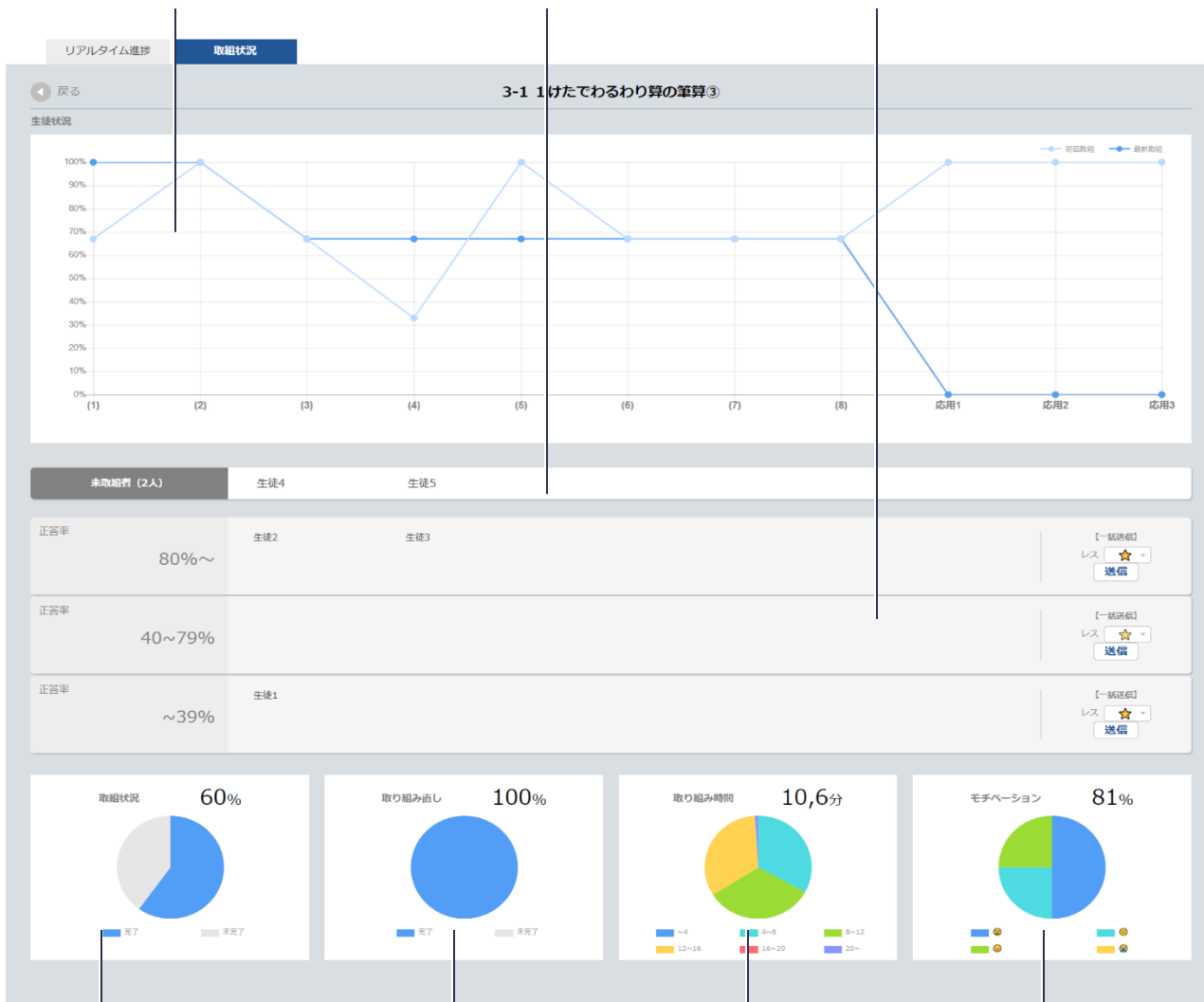
単元全体の取り組み時間のクラス全体の平均とその割合が表示されます。



初回取組と最終取組のそれぞれにおける正答率がドリル別に表示されます。さらに、グラフをタップすると問題別の詳細な状況がわかります。(以下の画面に切り替わります)

初回取組と最終取組のそれぞれにおける 未取組のこどもが表示されます。正答率が問題別に表示されます。

ドリルに取り組んだ子どもが正答率別に表示されます。



ドリルの取組状況について、クラス全体に対する完了した子どもの割合が表示されます。

ドリルの取り組み直し状況について、不正解を含む実施済みドリルの数に対するとき直し済みのドリルの数の割合が表示されます。

ドリルの取り組み時間のクラスの平均とその割合が表示されます。

ドリルを解き終わった子どものモチベーションの割合が表示されます。

# 6 ドリルを作成する

この章では、ドリルの作成方法について紹介します。  
**個別最適化されたドリルへのドリル作成はできません。**

## 1 ドリルの作成準備をする

自作した問題を登録することでデジタルドリルとして利用することができます。



- 1 ドリル問題作成画面を表示する  
 教師用メニューの「ドリル問題作成」をタップします。



- 2 新規登録をする  
 画面右上の「問題を新規登録」をタップします。



- 3 内容を入力する  
 問題、ヒント、解答を入力していきます。  
 (詳細は次ページ以降)

### 問題登録の単位

問題は1問ずつ登録します。



## 2 基本情報を設定する

ドリルが登録される学年、単元、ドリルのタイトル等を基本情報で設定していきます。



- 1 ドリル基本情報を設定する  
「基本情報を編集する」をタップします。

### ■ 基本情報各種設定内容

項目名	画面	説明
学年		該当学年を選択します。
教科		学年の選択に応じて、教科が表示されます。該当教科を選択します。
単元		学年・教科の選択に応じて、単元が表示されます。該当単元を選択します。
ドリル種別		ドリルの種別を選択します。 ・ベーシックドリル：基礎基本 ・パワーアップドリル：思想的
タイトル		タイトルを入力します。



- 2 ドリル基本情報を保存する  
各種設定が完了したら、「保存」をタップします。

### 3 問題を入力する

登録する問題を1問ずつ入力していきます。

各小問タブをタップすると、それぞれの問題を確認できます。ドラッグで入れ替えもできます。

小問タブに赤いマークが出ている時には入力がまだ完了していない状態を表しています。



小問を追加します。

入力に不備がある箇所を示しています。

解答方法を選択します。

ヒント・答えを登録するかどうかを設定します。

答え合わせ後、答えを自動表示するかどうかを設定します。

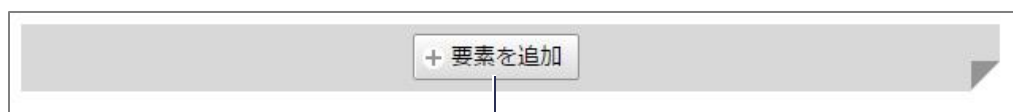
#### 解答形式は先に決める

解答形式を途中で変更すると、そこまで解答欄に入力していた内容がすべて破棄されます。ただし、問題やヒント・答えは破棄されません。

- 選択
  複数選択
  分類
  並べ替え
  直接入力



#### ■ 問題・ヒント・答えを入力する



「要素を追加」で入力欄を追加します。

#### ■ 要素の種類を変更する



要素の種類を選択します。

＋テキスト＋

このスクリーンショットは、ドリル作成ソフトウェアのテキスト入力画面を示しています。画面上部には「種類」メニューで「テキスト」が選択されています。中央には太字（B）、斜体（I）、下線（U）、平方（x²）、下付き（x₂）、および下付き斜体（Iₓ）のフォーマットボタンがあります。その下には、選択範囲に下線を追加する、斜体にする、太字にするという説明が並んでいます。下部には「表示」メニューがあり、「ドリルパーク」と「ドリルパーク：放課後」の両方がチェックされています。また、「テキストを罫線で囲む」のオプションは未チェックです。右側の注釈は、「要素を削除します。」（閉じるボタン）、「問題を入力します。」（入力領域）、および「テキスト欄に罫線を表示します。」（罫線オプション）を指しています。また、「ドリルパーク：放課後」の注釈は、「放課後教室の場合、「ドリルパーク：放課後」にチェックを入れます。」と説明しています。

＋画像＋

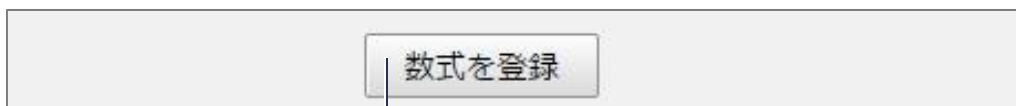
このスクリーンショットは、画像を選択し設定する画面を示しています。左側の「ドキュメントライブラリ」には「修正図版」というフォルダがあり、その下に「名前」欄と4つのPNGファイル（2503K5104.png, 2503K4503.png, 2503K4502.png, 2503K4405.png）がリストアップされています。右側の設定パネルには「ファイルを変更」ボタン、位置設定（左寄せ、センター、右寄せ）のラジオボタン、および「拡大表示を可能にする」のチェックボックスがあります。注釈は、「フォルダ参照から該当の画像を選択します。(jpg、png、tiff、gif、bmp)」を指し、また「画像を変更します。」、「画像の表示位置を設定します。」、「画像を拡大表示できるようにします。」もそれぞれ設定項目を指しています。

＋音声＋

このスクリーンショットは、音声を選択し設定する画面を示しています。左側の「ミュージックライブラリ」には「Heart Beat01-wav」というフォルダがあり、その下に「名前」欄と3つのwavファイル（Heart Beat01-1L.wav, Heart Beat01-2L.wav, Heart Beat01-3L.wav）がリストアップされています。右側の設定パネルには「音声データを変更します。」という注釈と「ファイルを変更」ボタン、位置設定（左寄せ、センター、右寄せ）のラジオボタンがあります。注釈は、「フォルダ参照から該当の音声を選択します。(mp3、wma、wav)」を指し、また「音声コントロールの画像の表示位置を変更します。」も位置設定項目を指しています。

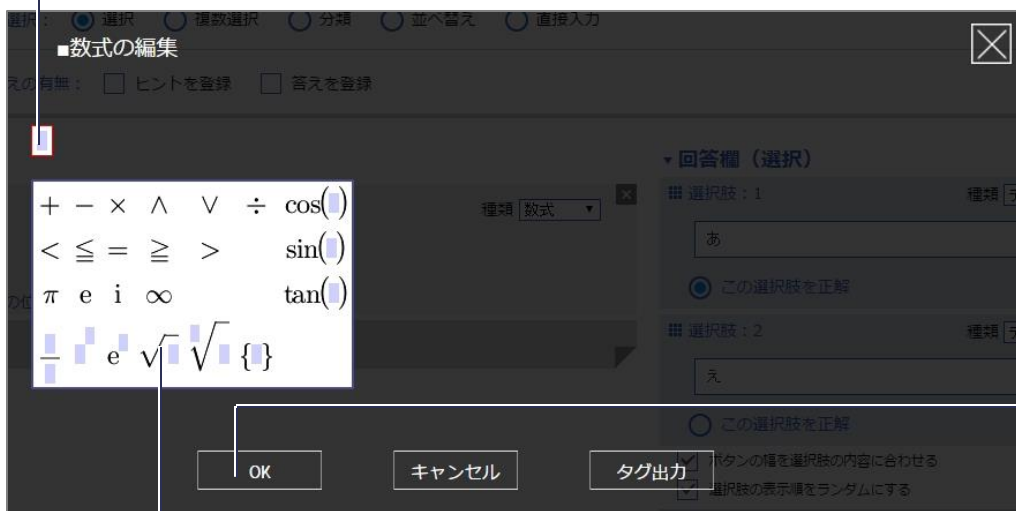


+ 数式 +



数式の登録を開始します。

数字、文字列を入力します。  
\*ただし、半角英数のみ



入力内容を確定します。

利用したい記号等を選択して、入力します。  
紫色の部分に数字、文字列が入力できます。

■ 解答形式 - 選択 - の解答欄入力

選択での解答形式では、テキストもしくは画像の選択肢を用意することができます。



追加した選択肢を削除します。

正解となるものを選択します。

選択肢のパネルを文字数に応じて伸縮します。

選択肢を追加します。  
\*最大10まで。

取り組みの度に選択肢をランダムで並べます。

■ 解答形式 - 複数選択 - の解答欄入力

複数選択での解答形式では、テキストもしくは画像の選択肢を用意することができます。基本的な入力方法は選択形式のものと同様です。

正解となるものを選択します。(複数個可)

■ 解答形式 - 分類 - の解答欄入力

分類での解答形式では、テキストもしくは画像の選択肢を用意することができます。

分類に用いる分類名を入力します。

分類数を追加します。

選択肢の正解の分類先を指定します。  
\* どこにも属さない選択肢は空白のままにします。

### ■ 解答形式 - 並べ替え - の解答欄入力

並べ替えでの解答形式では、テキストもしくは画像の選択肢を用意することができます。



正解の並び順を設定します。

### ■ 解答形式 - 直接入力 - の解答欄入力

直接入力での解答形式では、キーボードもしくは端末のキーボードで入力する問題を用意することができます。



解答欄の位置を設定します。

解答欄の前後に文字列を設定できます。

正解を設定します。

解答欄の並び方を設定します。

複数の解答欄がある場合、順番が違っていても正解になります。

解答欄の幅を設定します。

入力するキーボードもしくは端末のキーボードを設定します。

別の正解を追加します。

### ↑ 使用キーボード ↓

キーボードを利用する場合、選択します。白い枠をタップすると、選択できるキーボードが表示されます。



設定を保存します。

端末のキーボードを使う場合、選択します。

キーボードを利用する場合、タップで利用するものを選択します。

## 4 ドリルを公開する

作成したドリルは他校に公開することができます。公開の際には著作権にご注意ください。  
公開設定画面はドリル基本情報設定の一番下の項目にあります。  
\* ASP版、センターサーバー版のみ。

他校にも公開を選択します。



公開設定

他校にも公開 自校のみ ※他校にも公開：指定した他校にも配信/自校のみ：自校のみに配信

配信する学校を指定 ※学校の検索を行い、この問題を配信する学校を指定してください

○ 学校名：  検索

○ 都道府県： 東京都 ○ 市区町村： 多摩市

○ 学校区分：  小学校  中学校  任意順序が違っても選が合っていれば正解にする

学校を検索し、公開先を設定します。

### 作成したドリルは自校内で公開

作成したドリルは自校内では常に公開されます。



# 7 漢字判定を設定する

この章では、漢字ドリルにおける漢字判定の設定方法について紹介します。  
**中学校にこの機能はございません。**

## 1 漢字判定を設定する

漢字ドリルの判定精度を設定することができます。



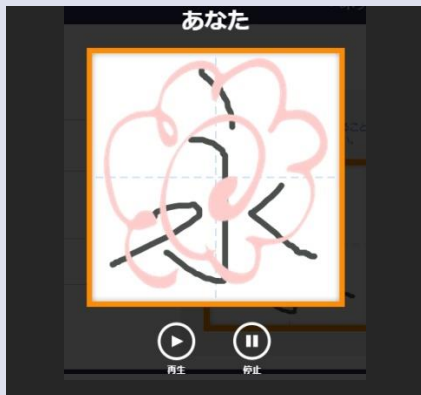
- 1 漢字判定設定画面を表示する  
 教師用メニューの「漢字判定設定」をタップします。



- 2 各種設定をする  
 各項目を設定します。画面右側の枠内に「永」を書いて、判定設定を確認します。  
**ヒント：**学年は子供の学年を示しており、その学年の漢字の判定設定ではありません。

### 判定難易度レベル

判定難易度レベルに応じて、判定の厳しさが変化します。  
 下の二つの判定結果は同じ字で判定難易度レベルを変えた場合です。



▲判定難易度「やさしい」「普通」



▲判定難易度「難しい」



# 8 宿題を配信する

先生のメニュー画面については、「ドリルパーク（先生）の使い方」を参考にご利用ください。  
ドリルパークを開くときに選択した利用場面（授業版・放課後版）に対して宿題が配信されます。

## 1 宿題配信画面を開く



### 1 宿題配信画面を表示する

教師用メニューの「宿題配信」をタップして、宿題配信画面へ進みます。

ドリルパークを開いたときに選択した利用場面（授業版・放課後版）が正しいか、ご注意ください。



### 2 「一斉配信」または「個別配信」を選ぶ

「一斉配信」は選択したクラスの子供全員に配信します。

「個別配信」は選択した子供に配信します。

## 2 配信先を設定する



### 一斉配信の場合



配信するクラスを選びます。

### 配信するクラスを選ぶ

配信するクラスをタップして、選択してください。  
\* 複数のクラスに配信することができます。

選択が終わったら、「OK」をタップしてドリル選択画面に進みます。

### 個別配信の場合



配信する子供を選びます。

クラスを選びます。

### 配信するクラス・子供を選ぶ

配信したい子供のいるクラスを右上から選択してください。

子供が表示されますので、配信したい子供をタップして、選択してください。

\* 複数の子供に配信することができます。

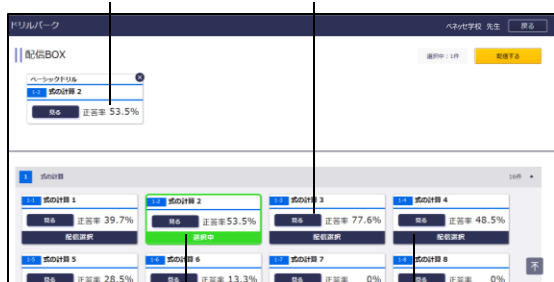
選択が終わったら、「OK」をタップしてドリル選択画面に進みます。

### 3 配信するドリルを設定する



1 配信したいドリルを選択する  
配信したいドリルをタップしてください。

選択が配信BOXに表示されます。「見る」から問題を確認できます。



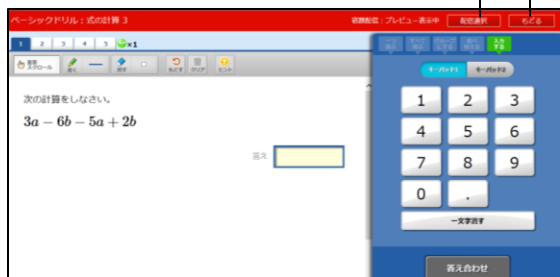
2 配信したいドリルを選択する  
配信したいドリルについて「配信選択」をタップしてください。  
ドリルの問題を確認する場合は「見る」をタップしてください。(3に進みます。)  
他の教科・ドリルなどを選ぶ際は右上の「戻る」をタップしてください。  
なお、漢字ドリル「一字なぞり」は、ブラウザ版では非対応です。配信しても、出題されません。

選択したドリルは「選択中」になります。

配信するドリルを選択します

前の画面に戻ります。

ドリルを選択することができます。



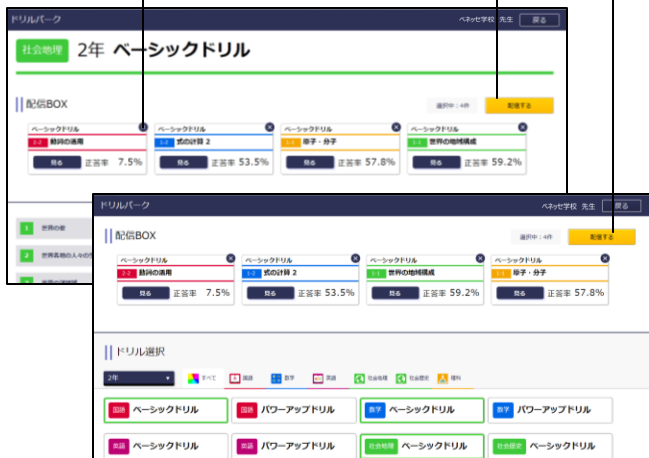
※小学4年～中学3年の算数・数学ベーシックドリル  
選択時は個別最適化されたドリルが表示されます。  
ドリル選択画面の下部にある「表示されていない単元を配信」ボタンから、個別最適化されていない、以前のドリルを配信することもできます。

### 3 ドリルの問題を確認する

問題内容を確認することができます。  
確認しているドリルを配信する場合は右上の「配信選択」をタップしてください。  
配信しない場合は「戻る」から前の画面に戻ってください。

選択したドリルを取り消します。

配信画面に遷移します。



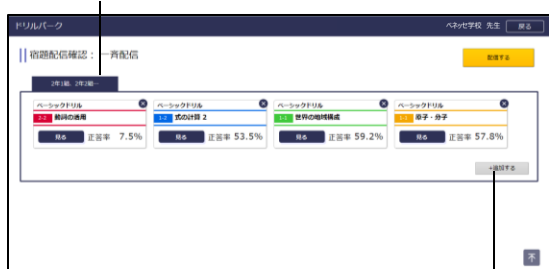
### 4 配信するドリルを確認する

選択したドリルが配信BOXに入っています。  
配信するドリルに間違いがないか確認して、「配信する」をタップします。

## 4 配信する宿題内容を確認する

### 一斉配信の場合

配信するクラスを確認できます。



配信するドリルを追加・変更・削除できます。

1 配信内容を確認し、配信する。

配信する対象、配信するドリルを確認します。間違いが無い場合は右上の「配信する」をタップしてください。配信されます。

### 個別配信の場合

配信します。

配信するクラス・子供を確認できます。



配信するドリルを追加・変更・削除できます。

配信するクラス・子供を確認・変更できます。



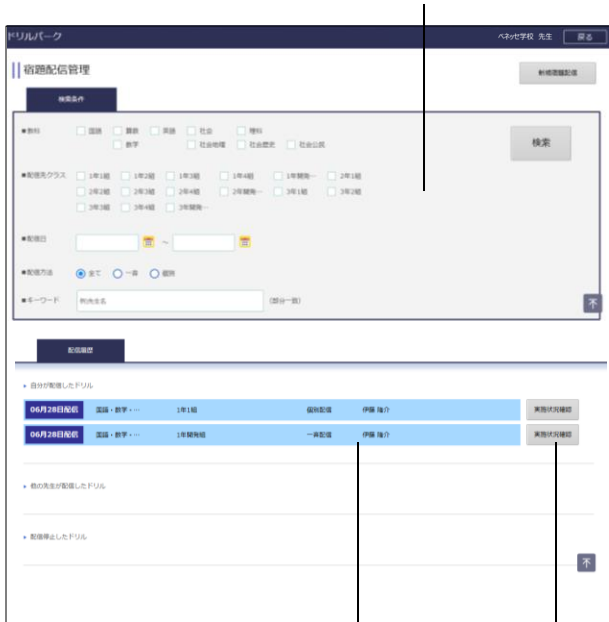


# 9 配信した宿題を確認する

この章では、先生が配信した宿題を確認する機能を紹介します。

## 1 宿題を確認する

検索条件を設定することができます。



配信した宿題を確認することができます。

配信した宿題の取り組み状況を確認できます。

### 1. 配信した宿題を確認する。

検索条件欄に設定をして「検索」を行うことができます。

配信履歴欄より配信した宿題を確認することができます。

配信停止を行うことができます。



### 2. 配信した宿題の詳細な内容を確認する。

配信内容を確認できます。

また、右上の「配信停止する」から配信を停止することができます。

# 10 コメントを配信する

この章では、コメントの配信方法について紹介します。

## 1 コメントを配信する

子供にコメントの配信をすることができます。



- 1 コメント配信を表示画面する  
教師用メニューの「コメント配信」をタップします。



- 2 配信方法を選択する  
一斉配信か個別配信かを選択します。  
個別配信の場合は次の画面で配信する子供を選択します。



- 3 コメントを入力する  
コメントを入力していきます。

### 配信中コメント一覧

配信中コメント一覧には、配信中のコメントが表示されます。  
子供がコメントを確認すると一覧からコメントが消えます。

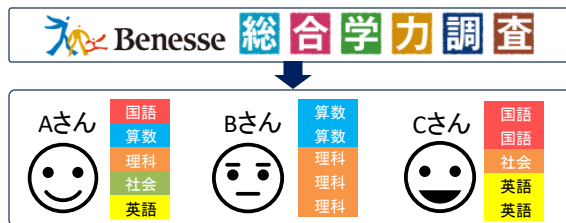


# ドリルパーク総合学力調査ふりかえりの使い方について

ここからは総合学力調査ふりかえりの使い方について紹介します。

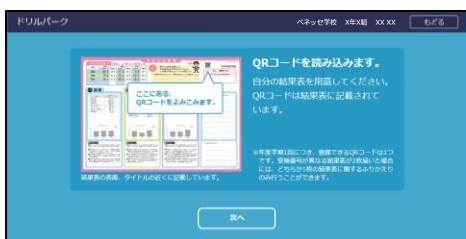
## 1 総合学力調査ふりかえりについて

ベネッセ 総合学力調査を受検されている場合、その個々の診断結果を元に、一人ひとりの成績に応じた個別カリキュラムをドリルパークで自動生成することができます。苦手な内容を効率的にふりかえることができます。



\* ASP版のみ対応しています。

## 2 利用の流れ



### 1 受検番号を登録する。

総合学力調査の受検番号をドリルパークに登録します。登録は、先生・学校管理者、子供それぞれで登録できます。



### 2 ドリルに取り組む(子供)

自動生成されたカリキュラムのドリルに取り組めます。



### 3 確認テストに取り組む(子供)

教科ごとにすべてのドリルに取り組むと、「確認テスト」が出題されます。

「確認テスト」の問題は、ドリルの問題から出題され、間違えた問題を優先的に登録します。

# 1 総合学力調査の受検番号を登録する

この章では、総合学力調査の受検番号の登録方法についてご紹介します。

## 1 受検番号について

### 1 登録可能な受検番号

登録可能な受検番号は、当該年度及び昨年度の受検番号です。なお、総合学力調査を受検する度に新規に受検番号が発番されるため、その都度ドリルパークに登録する必要があります。

### 2 学校で採択した総合学力調査の受検番号

学校で採択した総合学力調査についても、登録することが可能です。なお、この場合、全国正答率が公開されるまで、カリキュラム生成はできません。また、ドリルパークに登録できる受検番号は、年度学期あたり1つまでになるため、自治体受検と学校単体受検で、受検番号が複数発行されている場合には、1つのみ登録が可能です。(例：自治体では国算、学校では理社を受検した場合に、受検番号が複数発行された場合は、片方のみ利用可能。)

### 3 受検番号はあるが、受検自体ができなかった場合

欠席などの理由で、受検番号は発番されているが、受検自体はできなかった場合は、参照するデータがないため、本機能を利用できません。

## 2 先生が登録する

先生が受検番号を登録する方法をご紹介します。登録はクラス単位でできます。



### 1 総合学力調査 受検番号登録画面を表示する

教師用メニューの「総合学力調査 受検番号登録」を選択します。



### 2 クラスを選ぶ

受検番号を登録するクラスを選択します。



### 3 機能説明

初めて受検番号を登録する際には、機能説明画面が表示されます。「次へ」を選択します。

#### 4 受験番号を登録する

「直接入力」「QRコードで登録」「Excelファイル読み込み」の方法があります。  
(ご利用のブラウザによって、登録方法が異なります。)

### 直接入力する場合

年	組	番	氏名	受験番号	状態
6	2組	1	平田 敦	1834568790	
6	2組	2	三木 貴	1895436543	
6	2組	3	宮脇 サダヲ	1985435434	
6	2組	4	柳沢 遥	<input type="text"/>	未入力
6	2組	5	野崎 達士	<input type="text"/>	未入力

※年度学期1回につき、登録できる受験番号は1つです。受験番号が異なる結果表が2枚続いた場合には、どちらか1枚の結果表に贈る方がえりのみ行うことができます。

入力欄に、受験番号を入力し、  
ページ最下部の「確定」を選択します。

### QRコードを読み込む場合(Windows)

6年 2組 4番 柳沢 遥さん  
結果表に記載されているQRコードを読み込みます。

キャンセル 次の子どもへ

#### (1) QRコード読み込み画面を開く

「QRコードで登録」を選択すると、  
QRコード読み込み画面が表示されます。

ご利用の環境によっては、  
カメラの許可が表示されるので、  
「はい」を選択します。

なお、インカメラ・アウトカメラの  
切り替えはできません。

#### (2) QRコードを読み込む

総合学力調査の結果表に記載されて  
いるQRコードを読み込みます。読み  
込みが完了すると、自動的に次の子  
供が表示されます。

欠席等で受験していない子供の場合  
は、「次の子どもへ」を選択し、登  
録をスキップします。

すべての子供の読み込みが完了した  
ら、受験番号登録画面にあるページ  
最下部の「確定」を選択します。

**ヒント:**  
総合学力調査の保管カードを元に  
登録することも可能です。



QRコードを読み込む場合(iPadOS)



(1) カメラ起動画面を開く

「QRコードで登録」を選択すると、カメラ起動画面が表示されます。

欠席等で受検していない子供の場合は、「次の子どもへ」を選択し、登録をスキップします。

(2) カメラを起動する

「カメラを起動」を選択すると、カメラが起動します。

ご利用の環境によっては、カメラの許可が表示されるので、「OK」を選択します。

**ヒント：**  
「許可しない」を選択した場合は、設定アプリから各ブラウザの設定メニューを開き、再設定してください。

(3) QRコードを撮影する

総合学力調査の結果表に記載されているQRコードをカメラで撮影後、左下の「写真を使用」を選択します。

すべての子供の撮影が完了したら、受検番号登録画面にあるページ最下部の「確定」を選択します。

**ヒント：**  
総合学力調査の保管カードを元に登録することも可能です。

Excelフォーマットから取り込む場合

\* iPadOS・ChromeOSは非対応です。

(1) フォーマットをダウンロードする

「Excelファイル取り込み」を選択すると、フォーマットのダウンロード・アップロード画面が表示されます。

「フォーマットをダウンロードする」を選択すると、Excelファイルをダウンロードします。



ID	学年	クラス	出席番号	氏名	受験番号
3	6	1組	1	平田 敦	
4	6	1組	2	三木 寛	
5	6	1組	3	高橋 サダヲ	
6	6	1組	4	柳沢 達	
7	6	1組	5	野崎 達士	
8	6	1組	6	川西 勝久	
9	6	1組	7	浅野 孝太郎	
10	6	1組	8	曾我 優太郎	
11	6	1組	9	島 マサズ	
12	6	1組	10	桜田 素衣	
13	6	1組	11	上村ま 太郎	
14	6	1組	12	丹羽 さやか	
15	6	1組	13	久保 華士	
16	6	1組	14	磯野 恵葉子	
17	6	1組	15	上田 拓郎	
18	6	1組	16	榎原 雅功	
19	6	1組	17	杉山 恵望子	
20	6	1組	18	北川 さかり	
21	6	1組	19	松岡 明彦	
22	6	1組	20	吉原 しほ	
23	6	1組	21	内田 美優	
24	6	1組	22	平井 新太	
25	6	1組	23	島 翔	
26	6	1組	24	伊野 めぐみ	
27	6	1組	25	三浦 恵梨香	

(2) フォーマットを編集する

ダウンロードしたExcelファイルを開き、受験番号の列に、入力をし、保存します。

(3) フォーマットをアップロードする①

フォーマットのダウンロード・アップロード画面から、「フォーマットをアップロードする」を選択します。



(4) フォーマットをアップロードする②

Excelファイルアップロードダイアログが表示されます。[参照]からファイルを選択し、[アップロード実行]を選択します。

アップロードが完了すると、受験番号登録画面に反映されます。画面最下部にある[確定]ボタンを選択し、登録を完了します。





## 総合学力調査 Web分析システム「SYEN」から受検番号をダウンロード

「SYEN」から受検番号をダウンロードして、登録することも可能です。



### 1 SYENにログイン

SYENにログインし、帳票閲覧画面を開きます。

**ヒント：**SYENは、Windows端末でご利用ください。対応ブラウザについては、SYENの動作環境をご確認ください。

### 2 「個人全教科一覧」をダウンロードする

以下の手順で、「個人全教科一覧」をダウンロードします。

- (1)年度・学期のプルダウンから登録する年度・学期を選択します。
- (2)学級別のプルダウンから登録するクラスを選択します。
- (3)「個人全教科一覧」を選択します。
- (4)作成帳票一覧に帳票が作成されたらダウンロードします。

### 3 受検番号をドリルパークのフォーマットに貼り付ける

ダウンロードした「個人全教科一覧」を開くと、受検番号を確認できます。ドリルパークのフォーマットに貼り付け、登録します。

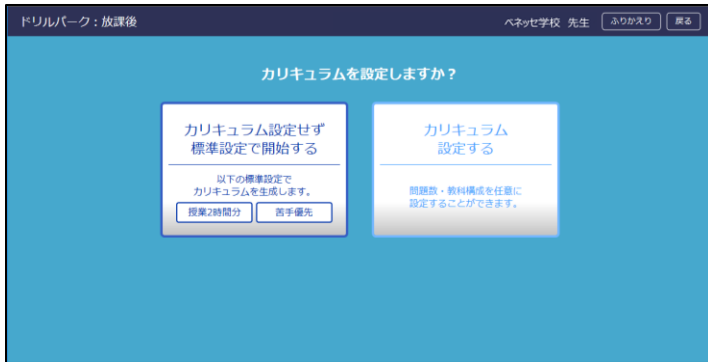
**ヒント：**

子供の出席番号について総合学力調査とミライシードで異なる登録となっている場合は、登録の際に注意をしてください。また、旧年度の受検結果を元に機能を利用する場合、クラス替えを行っていた場合は、旧クラスの受検番号を元に新クラスに登録をしてください。

個人一覧 4年1組				到達スコア・学力層			
連番	受検番号	出席番号	性別	氏名	国語	算数	英語
1	1390221942	1	男		73.2 B	96.4 A	
2	1390221829	2	男		33.1 D	78.5 B	
3	1390221973	3	男		47.3 C	57.1 D	
4	1390221720	4	女		44.0 D	48.0 D	
5	1390221775	5	女		45.3 D	84.6 B	
6	1390221869	6	男		68.2 B	66.4 C	
7	1390221904	7	男		57.8 C	68.4 C	
8	1390221768	8	女		54.9 C	83.2 B	
9	1390221935	9	男		36.5 D	63.1 C	
10	1390221911	10	女		34.3 D	72.0 C	







## 5 カリキュラム設定変更

カリキュラムの設定変更を行うか選択します。

「カリキュラム設定せず標準設定で開始する」を選択した場合には、標準設定でカリキュラムが生成されます。

## 6 カリキュラムを設定する

カリキュラムの設定変更をする場合は、カリキュラム設定画面が表示されます。

問題数・教科構成をそれぞれ選択し、「確定」を選択します。

## カリキュラムの設定

カリキュラムは、問題数・教科構成を設定できます。

### 【問題数】

ドリルの出題数を「5個」「8個」「15個」の中から設定できます。  
また、テストの問題数が選択内容に応じて変動します。  
(「5個」…テスト最大5問 「8個」「15個」…テスト最大10問)

### 【教科構成】

ドリルで出題する教科構成の設定を以下より設定できます。

- ・ 苦手優先 教科関係なく、苦手な問題を優先してドリルを登録します。
- ・ バランス 受検した全教科を網羅することを優先してドリルを登録します。
- ・ 教科別 問題量が教科ごとに増減します。  
主に教科ごとに振り返りを行う中学校を想定した設定です。

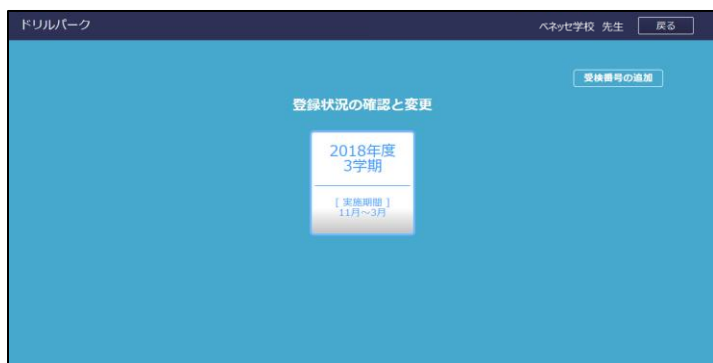
### ヒント：

カリキュラム設定画面に表示される「カリキュラム生成イメージ」で、どのような内容でカリキュラムが生成されるかを確認することができます。

7 年度・学期を選択する

登録した受験番号に紐づく、年度・学期が選択可能となります。

該当の年度・学期を選択します。



8 カリキュラム生成状況確認画面

カリキュラム生成状況確認画面が表示されます。

「状態」の列が「生成済み」になると、カリキュラムの生成が完了した状態となります。

ヒント:

受験番号の登録を間違えたときは、この画面で「変更」を選択すると、修正および初期化が可能です。

また、カリキュラム設定の変更もこの画面から行うことができます。



学校管理者で登録

受験番号の登録は、学校管理者で行うこともできます。



1 学校管理者メニュー

学校管理者メニューを開き、「総合学力調査設定」を選択します。



2 年度・学期、クラス選択

受験番号を登録する年度・学期を選択します。登録するクラスの「編集」を選択すると、該当クラスの登録画面が表示されます。



### 3 子供が登録する

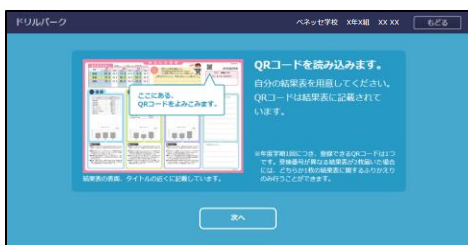
子供が受験番号を登録する方法をご紹介します。登録は個人単位です。



1 総合学力調査 受験番号登録画面を表示する  
ドリル選択画面の「総合学力調査 振りかえり」を選択します。

2 機能説明  
機能説明画面が、表示されます。  
「次へ」を選択します。

### Windowsの場合



3 受験番号を登録します。  
「直接入力」「QRコードで登録」の方法があります。

(1) QRコード説明画面  
結果表に印字されているQRコードについての説明が表示されます。「次へ」を選択します。

(2) QRコード読み込み画面  
QRコード読み込み画面が表示されます。  
ご利用の環境によっては、カメラの許可が表示されるので、「はい」を選択します。

右上の[受験番号を入力して登録]から、直接入力することもできます。

(3) QRコードを読み込む  
総合学力調査の結果表に記載されているQRコードを読み込みます。

なお、インカメラ・アウトカメラの切り替えはできません。

iPadOSの場合



(1) QRコード説明画面

結果表に印字されているQRコードについての説明が表示されます。「次へ」を選択します。



(2) カメラ起動画面

カメラ起動画面が表示されます。「カメラ起動」を選択します。

右上の[受験番号を入力して登録]から、直接入力することもできます



(3) カメラを起動許可する

ご利用の環境によっては、カメラの許可が表示されるので、「OK」を選択します。

ヒント：

「許可しない」を選択した場合は、設定アプリから各ブラウザの設定メニューを開き、再設定してください。



(4) QRコードを撮影する

総合学力調査の結果表に記載されているQRコードをカメラで撮影後、左下の「写真を使用」を選択します。

受験番号の直接入力

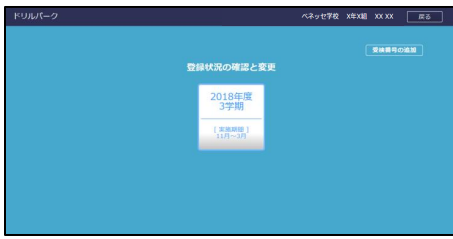


QRコード読み込み画面/カメラ起動画面の右上、[受験番号を入力して登録]から、受験番号を直接入力ができます。表示されるキーボードを使って、受験番号を入力し、「次へ」を選択します。

ヒント：

受験番号にアルファベットが記載されている場合は、「ABC」を選択することで、キーボードを切り替えることができます。





4 年度・学期を選択する

登録した受検番号に紐づく、年度・学期が選択可能となります。該当の年度・学期を選択します。

5 カリキュラム生成中の場合

カリキュラム生成中の場合は、左記画面が表示されます。カリキュラムが生成されるまでお待ちください。

**ヒント：**

カリキュラムが生成されるとミライシード ポータルTOPのお知らせに表示されます。

**カリキュラム設定**

子供で受検番号を登録した際には、標準設定でカリキュラムが作成されます。カリキュラム作成後でも、先生が設定を変更することは可能です。



## 2 カリキュラムに取り組む(子供)

この章では、子供のカリキュラムに関する画面について紹介します。

### 1 総合学力調査ふりかえり トップ画面

カリキュラム生成が完了すると、表示することができます。

■進捗表示 取り組み状況が表示されます。



進捗状況が表示されます。

「総合学力調査ふりかえり」のトップ画面に進みます。

■トップ画面 カリキュラムに取り組めます。

総合学力調査ふりかえり全体の進捗を表示します。



進捗率に応じてレベルが上がります。

未取り組みのドリルに表示されます。

ドリルを開始します。

算数・数学のドリルに取り組む誤答があった場合、「学び直しドリル」でより詳細なふりかえりができます。

確認テストで誤答が合った場合に関連するドリルに表示されます。

総合学力調査ふりかえりで獲得したポイント数です。

特定の教科のみ表示します。

教科ごとにすべてのドリルに取り組むと「確認テスト」が表示されます。選択すると「確認テスト」を開始します。

#### 「確認テスト」を全問正解すると…

全問正解時にのみ表示される特別なアニメーションが流れます。



ポイント

# 3 カリキュラムの進捗を確認する(先生)

この章では、総合学力調査ふりかえりの子供の進捗を確認する方法を紹介します。

## 1 クラスの進捗を確認する



- 1 総合学力調査 振り返り進捗確認画面を表示する  
教師用メニューの「総合学力調査 振り返り進捗画面」を選択します。



- 2 クラスを選ぶ  
進捗を確認するクラスを選択します。



- 3 クラス全体の進捗を確認する  
クラス全体の進捗を確認することができます。

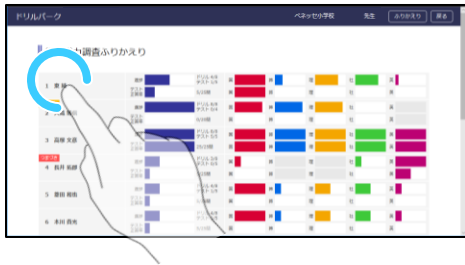
**ヒント：**

取り組み状況に応じてラベルが表示されます。

[進捗低] …取り組みが進んでいない場合に  
表示されます。

[つまずき]…同じ問題を何度も間違っている  
場合に表示されます。

## 2 子供個人の進捗を確認する



- 1 子供個人の進捗を表示する  
クラス進捗確認画面で、子供の氏名を選択します。



- 2 子供個人の進捗を確認する  
子供個人の進捗を確認します。

**ヒント:**

「○」「×」の箇所をタップすると、解答した内容を確認できます。



# ドリルパーク ネイティブアプリ版（子供）の使い方について

ここからはドリルパーク ネイティブアプリ版（子供）の使い方について紹介します。

## 1 ドリルパーク ネイティブアプリ版（子供）について

ドリルパーク ネイティブアプリ版は通常のブラウザで取り組むドリルではなく、ネイティブアプリ上で利用するドリルとなります。基本的な問題内容は変わりませんが、オフライン環境でも利用することができます。

- \* ネイティブアプリ版の利用にあたっては別途インストールが必要となります。
- \* ネイティブアプリ版は子供のみ取り組めます。先生向けにはネイティブアプリ版はありません。
- \* ネイティブアプリ版で取り組んだ学習履歴はサーバにアップロードされ、ブラウザ版で利用する際に、ネイティブアプリ版の取学習履歴を確認することもできます。
- \* ネイティブアプリ版では一部非対応の機能があります。（「総合学力調査ふりかえり」機能、「学び直しドリル」の小学校1～3年生、「途中でやめる」機能、個別最適化されたドリル、個別最適化されたドリルの宿題配信、他）

## 2 推奨環境

下記に、最新の推奨環境の情報を掲載しております。

<https://www.teacher.ne.jp/miraisseed/spec/>

環境によっては、本マニュアルの画面写真と実際の画面の表示が異なる場合があります。

ネイティブアプリ版のインストールにあたっては別途インストール手順書に従い、インストールをしてください。

\* 教材データを格納しているため、容量が大きく、インストールには1台35～90分程度かかる場合がありますので、ご了承ください。

\* 初期起動時には、オンライン環境が必要となります。

# 1 起動・ログインする

## 1. 起動・ログインする



1 デスクトップのショートカットを選択

デスクトップのショートカットアイコンからドリルパークを起動します。



2 ログイン情報を入力

学年・組・出席番号・パスワードを入力します。



3 トップ画面が開きます。

# 2 ホーム画面を知る

## 1 ホーム画面

基本的には上述のドリルパークの画面と変わりません。異なる点のみ記載します。

サーバとデータを同期します。

ヘルプ画面に遷移します。

ログアウトします。  
学習履歴画面に移動します。

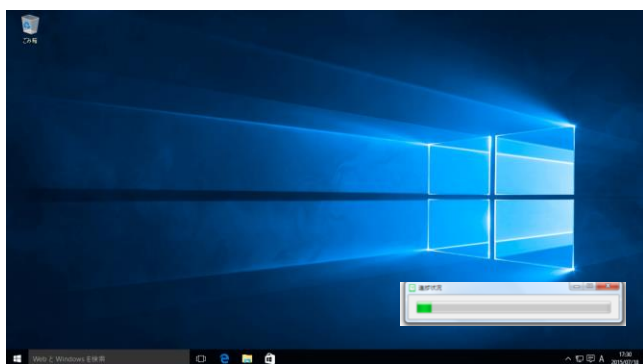
先生から配信された宿題ドリルに取り組みます。  
(詳細は次ページ)

## 3 サーバと同期する

この章では、同期機能について紹介します。

ドリルパーク ネイティブアプリ版はサーバと同期することができます。  
同期する方法は以下の2パターンです。

### 1 自動同期する



#### 1. 端末起動時に自動同期

端末起動時、またはスリープからの復帰時に自動で同期機能が起動します。  
画面右下に同期の進行状況についてのステータスが表示されます。  
同期完了後に、ステータス表示は自動で消えます。

### 2 手動同期する



#### 1. トップ画面より手動同期

トップ画面の「同期する」をタップすることで、同期を開始します。  
画面右下に同期の進行状況についてのステータスが表示されます。  
同期完了後に、ステータス表示は自動で消えます。  
\* 同期した内容は一度画面を閉じて、再ログインした際に反映されます。

### 3 同期内容について

以下の情報をサーバと端末で同期を行います。

#### ■ アップロード内容

- ・ 端末で取り組んだ学習履歴情報

#### ■ ダウンロード内容

- ・ 設定している学校の契約情報
- ・ 子供のログインアカウント情報
- ・ ドリル問題の更新情報
- ・ 先生からの宿題配信情報

# 4 他学年のドリルに取り組む

アプリケーションバージョン3.1.0以降では、同期するデータ量を最小限に抑えるため、所属学年のドリル問題データのみが自動同期されます。

そのため、他学年のドリルの問題データは手動でダウンロードする必要があります。

## 1 他学年のドリルに取り組む



### 1. 他学年のドリルを選択する

トップ画面の学年選択プルダウンから、ドリルを解きたい学年を選択します。



### 2. 問題データをダウンロードする

その学年のドリル問題データが最新かどうかをチェックしたのち、ダウンロードを実行します。



### 3. ダウンロードされたドリルに取り組む

ダウンロード処理が完了しましたら、対象の学年のドリルが表示されますので、教科・ドリル種別を選択してドリルに取り組めます。

### 他学年のドリルの問題データが必要なシーン

宿題として配信された他学年のドリルに取り組むときや、他学年のドリルのとりくんだ学習履歴を確認するときは、事前にトップ画面で対象の学年のドリル問題データをダウンロードしてください。

 ポイント

# 5 バージョンをアップデートする

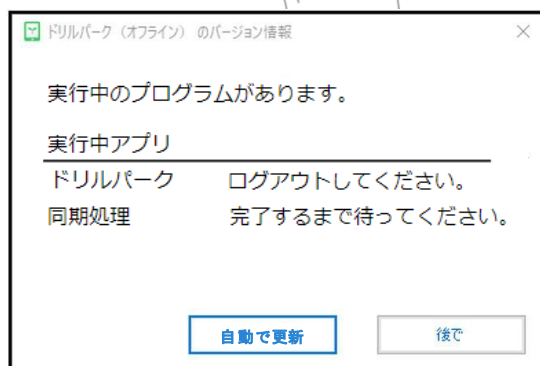
アプリケーションバージョン3.1.0以降では、バージョンのアップデート機能があります。

## 1 バージョンをアップデートする



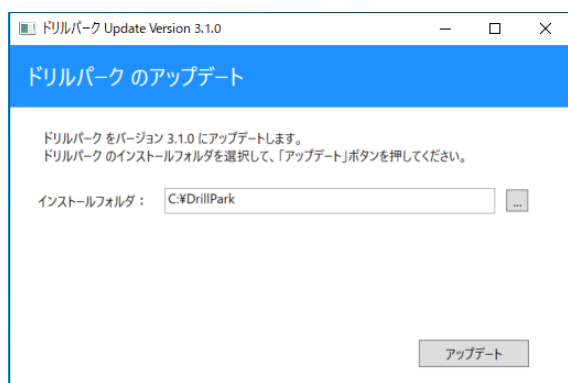
### 1. 更新プログラムを適用する

更新プログラムが見つかったら、左図のようなウィンドウが開きます。更新する場合には「今すぐ更新」をタップします。



### 2. 実行中のプログラムを確認する

実行中のプログラムがある場合は、画面の指示にしたがってください。



### 3. アップデートを実行する

ドリルパークオフライン版がインストールされているフォルダを選択し、[アップデート]を実行します。  
 ※デフォルトから変えていない場合は C:¥DrillParkとなります。

#### 4. アップデートが完了する

アップデートが完了したら、[OK] を選択してポップアップを閉じ、クライアント端末を再起動をします。



#### 5. バージョンを確認する

更新プログラムを適用後、対象のバージョンに更新されたことを確認します。トップ画面の右上にある「ヘルプ」から確認することができます。



# 著作権について

教材をご利用いただくに当たっての、「著作権」に関する確認事項を記載しております。  
必ずお読みください。

2022/3 ベネッセコーポレーション 小中学校事業部

## 1 本教材の著作権につきますして

- 本教材の著作権は、株式会社ベネッセコーポレーションに帰属します。
- 教材内で使用しています一部の文章・写真等の著作権は、当該著作物の著作権者に帰属します。
- 本教材の複製・修正に際しましては、著作権法で定めます許諾の不要なケースを除き、弊社及び著作権者への許諾申請をお願いします。

### 【許諾の不要なケース(一部)】

- 私的使用のための複製（第30条）
- 図書館等における複製（第31条）
- 引用（第32条）
- 教育機関における複製等（第35条）
- 試験問題としての複製等（第36条）

## 2 学校教育で認められている複製等につきますして

- 上記の「許諾の不要なケース」の内、「著作権法第35条」で規定されています、教育機関で認められている他者の著作物の使用につき、次ページでポイントを絞ってご説明します。
- 詳細は、次々ページに掲載しています運用指針をご確認ください。
- なお、「著作権法第35条」は下のとおりです。

### 著作権法第35条 （学校その他の教育機関における複製等）

学校その他の教育機関（営利を目的として設置されているものを除く。）において教育を担当する者及び授業を受ける者は、その授業の過程における利用に供することを目的とする場合には、その必要と認められる限度において、公表された著作物を複製し、若しくは公衆送信（自動公衆送信の場合にあつては送信可能化を含む。以下この条において同じ。）を行い、又は公表された著作物であつて公衆送信されるものを受信装置を用いて公に伝達することができる。ただし、当該著作物の種類及び用途並びに当該複製の部数及び当該複製、公衆送信又は伝達の態様に照らし著作権者の利益を不当に害することとなる場合は、この限りでない。

2 前項の規定により公衆送信を行う場合には、同項の教育機関を設置する者は、相当な額の補償金を著作権者に支払わなければならない。

3 前項の規定は、公表された著作物について、第一項の教育機関における授業の過程において、当該授業を直接受ける者に対して当該著作物とその原作品若しくは複製物を提供し、若しくは提示して利用する場合又は当該著作物を第38条第1項の規定により上演し、演奏し、上映し、若しくは口述して利用する場合において、当該授業が行われる場所以外の場所において当該授業を同時に受ける者に対して公衆送信を行うときには、適用しない。

※著作権法の定めにより、授業目的公衆送信補償金制度は著作隣接権に対しても準用されます。

※「引用」などの権利制限規定が適用される場合には、無許諾で利用できます。なお、本条のほか、デジタル方式による私的録音録画（30条2項）、教科書・デジタル教科書・営利目的の拡大教科書への掲載（33条、33条の2、33条の3）、営利目的の試験への複製・公衆送信（36条）、視聴覚教育センター等におけるビデオの貸出し（38条5項）等については補償金の支払いが必要です。



### 3 学校での利用方法のポイント

学校等で、「教育を担当する者及び授業を受ける者」が、「その授業の過程」で使用する場合に、「著作権者の利益を不当に害する」ことがない場合、他者の著作物を複製等することができます。

#### 1 教育を担当する者及び授業を受ける者

- 実際に授業を行う方と授業を受ける方です。
- 授業を行う方をご自分の授業で使用するために複製することが認められています。別の方(別の先生や教育委員会など)が他者の著作物を複製して作成したプリント等を共有して使うといったケースは、これに該当しません。

#### 2 その授業の過程

- 「授業」には、教科・科目の授業だけでなく、学校行事やクラブ活動などの特別活動も含まれます。学校の教育計画に基づかない自主的な活動は含まれません。

#### 3 必要と認められる限度

- 授業の内容や進め方等との関係においてその著作物を複製することの必要性を客観的に説明できる必要があります。
- 「必要と認められる限度」は授業の内容や進め方等の実態によって異なるため、外形だけで判断するのではなく、個々の授業の実態に応じて許諾が必要か不要かを判断する必要があります。
- 「必要と認められる限度」に含まれるとしても、後述の⑨-1「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当する場合には、権利は制限されず許諾を得ることが必要となります。

参考資料：改正著作権法第35条運用指針（令和3（2021）年度版） <https://forum.sartras.or.jp/info/005/>



## 4 改正著作権法第35条運用指針（令和3（2021）年度版）

2020年12月より

<https://forum.sartras.or.jp/info/005/>

（この運用指針は、2021年度からの「授業目的公衆送信補償金制度」の本格実施に際して適用されるべきものとして、文化庁の助言を受けながら、教育関係者、有識者、権利者で構成する「著作物の教育利用に関する関係者フォーラム」が作成したのになります。）

### 1. 用語の定義

#### ① 「複製」

手書き、キーボード入力、印刷、写真、複写、録音、録画その他の方法により、既存の著作物の一部又は全部を有形的に複製することをいいます（著作権法第2条1項15号。著作物だけでなく、実演、レコード、放送・有線放送の利用についても同様です）。

該当する例	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 黒板への文学作品の板書</li> <li>・ ノートへの文学作品の書き込み</li> <li>・ 画用紙への絵画の模写</li> <li>・ 紙粘土による彫刻の模造 ・ コピー機を用いて紙に印刷された著作物を別の紙へコピー</li> <li>・ コピー機を用いて紙に印刷された著作物をスキャンして変換したPDFファイルの記録メディアへの保存</li> <li>・ キーボード等を用いて著作物を入力したファイルのパソコンやスマホへの保存</li> <li>・ パソコン等に保存された著作物のファイルのUSBメモリへの保存</li> <li>・ 著作物のファイルのサーバへのデータによる蓄積（バックアップも含む）</li> <li>・ テレビ番組のハードディスクへの録画 ・ プロジェクターでスクリーン等に投影した映像データを、カメラやスマートフォンなどで撮影すること</li> </ul>
-------	--

#### ② 「公衆送信」

放送、有線放送、インターネット送信（サーバへ保存するなどしてインターネットを通じて送信できる状態にすること（「送信可能化」を含む））その他の方法により、不特定の者または特定多数の者（公衆※）に送信することをいいます（著作権法第2条1項7号の2、2条5項。著作隣接権の側面では、実演を放送・有線放送、送信可能化すること、レコードを送信可能化すること、放送・有線放送を再放送・再有線放送・有線放送・放送、送信可能化することがこれに相当します）。

ただし、校内放送のように学校の同一の敷地内（同一の構内）に設置されている放送設備やサーバ（構外からアクセスできるものを除きます）を用いて行われる校内での送信行為は公衆送信には該当しません。

該当する例	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 学外に設置されているサーバに保存された著作物の、履修者等からの求めに応じた送信</li> <li>・ 多数の履修者等（公衆）への著作物のメール送信</li> <li>・ 学校のホームページへの著作物の掲載</li> <li>・ テレビ放送</li> <li>・ ラジオ放送</li> </ul>
-------	--

※一般的に、授業における教員等と履修者等間の送信は、公衆送信に該当すると考えられます。

#### ③ 「学校その他の教育機関」

組織的、継続的に教育活動を営む非営利の教育機関。学校教育法その他根拠法令（地方自治体が定める条例・規則を含む）に基づいて設置された機関と、これらに準ずるところをいいます。

該当する例 （カッコ内は根拠法令）	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 幼稚園、小学校、中学校、義務教育学校、高等学校、中等教育学校、特別支援学校、高等専門学校、各種学校、専修学校、大学等（学校教育法）</li> <li>・ 防衛大学校、税務大学校、自治体の農業大学校等の大学に類する教育機関（各省の設置法や組織令など関係法令等）</li> <li>・ 職業訓練等に関する教育機関（職業能力開発促進法等）</li> <li>・ 保育所、認定こども園、学童保育（児童福祉法、就学前の子どもに関する教育、保育等の総合的な提供の推進に関する法律）</li> <li>・ 公民館、博物館、美術館、図書館、青少年センター、生涯学習センター、その他これに類する社会教育施設（社会教育法、博物館法、図書館法等）</li> <li>・ 教育センター、教職員研修センター（地方教育行政の組織及び運営に関する法律等）</li> <li>・ 学校設置会社経営の学校（構造改革特別区域法。営利目的の会社により設置される教育機関だが、特例で教育機関に該当）</li> </ul>
該当しない例	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 営利目的の会社や個人経営の教育施設</li> <li>・ 専修学校または各種学校の認可を受けていない予備校・塾</li> <li>・ カルチャーセンター</li> <li>・ 企業や団体等の研修施設</li> </ul>

④「授業」

学校その他の教育機関の責任において、その管理下で教育を担当する者が学習者に対して実施する教育活動を指します。

該当する例	<ul style="list-style-type: none"> <li>・講義、実習、演習、ゼミ等（名称は問わない）</li> <li>・初等中等教育の特別活動（学級活動・ホームルーム活動、クラブ活動、児童・生徒会活動、学校行事、その他）や部活動、課外補習授業等</li> <li>・教育センター、教職員研修センターが行う教員に対する教育活動</li> <li>・教員の免許状更新講習・通信教育での面接授業<sup>1</sup>、通信授業<sup>2</sup>、メディア授業<sup>3</sup>等</li> <li>・学校その他の教育機関が主催する公開講座（自らの事業として行うもの。収支予算の状況などに照らし、事業の規模等が相当程度になるものについては別途検討する）</li> <li>・履修証明プログラム<sup>4</sup></li> <li>・社会教育施設が主催する講座、講演会等（自らの事業として行うもの）</li> </ul>
該当しない例	<ul style="list-style-type: none"> <li>・入学志願者に対する学校説明会、オープンキャンパスでの模擬授業等</li> <li>・教職員会議</li> <li>・大学でのFD<sup>5</sup>、SD<sup>6</sup>として実施される、教職員を対象としたセミナーや情報提供</li> <li>・高等教育での課外活動（サークル活動等）</li> <li>・自主的なボランティア活動（単位認定がされないもの）</li> <li>・保護者会</li> <li>・学校その他の教育機関の施設で行われる自治会主催の講演会、PTA主催の親子向け講座等</li> </ul>

※履修者等による予習、復習は「授業の過程」とする。

※次の①～③は、授業の過程での行為とする。

①送信された著作物の履修者等による複製

②授業用資料作成のための準備段階や授業後の事後検討における教員等による複製

③自らの記録として保存しておくための教員等または履修者等による複製

※高等専門学校は高等教育機関だが、中等教育と同様の教育課程等について本運用指針での対応する部分が当てはまる。

<sup>1</sup> 通学制の大学と同様の授業

<sup>2</sup> 教科書等（インターネット配信を含む）で学んで添削指導や試験を受ける授業

<sup>3</sup> インターネットを通して教員と学生が双方向でやりとりして学ぶ授業。リアルタイムに行う「同時双方向型」と、サーバにコンテンツを置く「非同時双方向型」がある。

<sup>4</sup> 社会人等の学生以外の者を対象とした教育プログラム。修了者には学校教育法に基づく履修証明書が交付される。

<sup>5</sup> Faculty Development。教員が授業内容・方法を改善し向上させるための組織的な取り組み

<sup>6</sup> Staff Development。職員を対象とした管理運営や教育・研究支援までを含めた資質向上のための組織的な取り組み

⑤「教育を担当する者」

授業を実際に行う人（以下、「教員等」という）を指します。

該当する例	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教諭、教授、講師等（名称、教員免許状の有無、常勤・非常勤などの雇用形態は問わない）</li> </ul>
-------	--

※教員等の指示を受けて、事務職員等の教育支援者及び補助者らが、学校内の設備を用いるなど学校の管理が及び形で複製や公衆送信を行う場合は、教員等の行為とする。

⑥「授業を受ける者」

教員等の学習支援を受けている人、または指導下にある人（以下、「履修者等」という）を指します。

該当する例	<ul style="list-style-type: none"> <li>・名称や年齢を問わず、実際に学習する者（児童、生徒、学生、科目等履修生、受講者等）</li> </ul>
-------	---

※履修者等の求めに応じて、事務職員等の教育支援者及び補助者らが、学校内の設備を用いるなど学校の管理が及び形で複製や公衆送信を行う場合は、履修者等の行為とする。

⑦「必要と認められる限度」

「授業のために必要かどうか」は第一義的には授業担当者が判断するものであり、万一、紛争が生じた場合には授業担当者がその説明責任を負うこととなります（児童生徒、学生等による複製等についても、授業内で利用される限り授業の管理者が責任を負うと考えられます）。その際、授業担当者の主観だけでその必要性を判断するのではなく、授業の内容や進め方等との関係においてその著作物を複製することの必要性を客観的に説明できる必要があります。例えば、授業では使用しないものの読んでおく参考になる文献を紹介するのであれば、題号、著作者名、出版社等を示せば足るにもかかわらず、全文を複製・公衆送信するようなことについて、必要性があると説明することは困難です。また、大学の場合、教員が学生に対して、受講に当たり教科書や参考図書として学生各自が学修用に用意しておくよう指示した書籍に掲載された著作物の複製・公衆送信も、一般的には「必要と認められる限度」には含まれないと考えられます。

「必要と認められる限度」は授業の内容や進め方等の実態によって異なるため、ある授業科目で当該授業の担当教員がある著作物を複製・公衆送信等を行っており、別の授業科目で他の教員が同様の種類の著作物を同様の分量・方法で複製等をしたとしても、実際の授業の展開によっては、一方は「必要と認められる限度」に含まれ、他方がそれに含まれないということも理論的にはあり得ます。したがって、外形だけで判断するのではなく、個々の授業の実態に応じて許諾が必要か不要かを判断する必要があります。

また、「必要と認められる限度」に含まれるとしても、後述の⑨「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」に該当する場合には、権利は制限されず許諾を得ることが必要となります。

⑧「公に伝達」

公表された著作物であって、公衆送信されるものを受信装置を用いて公に伝達することをいいます。

該当する例	・授業内容に関係するネット上の動画を授業中に受信し、教室に設置されたディスプレイ等で履修者等に視聴させる。
-------	---

⑨「著作権者の利益を不当に害することとなる場合」

改正著作権法第 35 条では、著作権者等の許諾を得ることなく著作物等が利用できる要件を定めていますが、その場合であっても著作権者等の利益を不当に害することとなるときには、補償金を支払ったとしても無許諾では複製や公衆送信はできません。これは、学校等の教育機関で複製や公衆送信が行われることによって、現実に市販物の売れ行きが低下したり、将来における著作物等の潜在的販路を阻害したりすることのないよう、十分留意する必要があるからです。つまり、「教育機関において行われる複製や公衆送信」、「教員又は授業を受ける者による複製や公衆送信」、「それが授業の過程で利用されるもの」、「授業のために必要と認められる限度の複製や公衆送信」という要件のすべてを満たしていても、著作権者等の利益を不当に害することとなる場合にはこの規定は適用されず、著作権者等の許諾を得ることが必要となります。

以下では、著作権者等の利益を不当に害することとなるかどうかのキーワード（著作物の種類、著作物の用途、複製の部数、複製・公衆送信・伝達の態様）ごとに基本的な考え方と不当に害すると考えられる例を、初等中等教育と高等教育に分けて説明します。

説明の中で、「不当に害する可能性が高い（低い）」という書き方をしているのは、この運用指針で示す事例が確実に著作権侵害になる又はならないということを保証するものではないからです。関係者の見解の相違があった場合には、個々のケースごとに、利用者がその行為について授業の目的に照らして必要と認められる限度であることを客観的に説明し得るか、又は権利者がその利益を不当に害されたことを客観的に説明し得るかによって判断せざるを得ません。また、示した例は典型的なものであり、これらに限られるものではありませんので、ここにあげられていないケースについては「基本的な考え方」や典型例を基にして個別に判断する必要があります。どのような場合に不当に害することになるかについての「基本的な考え方」は、教育関係者がこれに委縮して利用を躊躇してしまうことは改正法の意図するところではありませんが、逆に学習者にとって良かれと思ってというような安易な発想に立つのも禁物です。⑦で述べたように、当該教育機関の目標やねらいに照らして必要と認められる限度で著作権者等の権利が制限されますが、その範囲の利用であっても、その行為が社会における著作物等の流通にどのような影響を及ぼすかについて留意する必要があります。本項は、それを考えるために「基本的な考え方」を整理したものです。このような構造と考え方を理解していただくと、ICT活用教育に伴う著作物利用について、相当円滑に進むものと考えられます。

なお、ここに示したのは、第 35 条の規定に関する考え方であり、教育活動の中では、引用など他の規定の適用を受けて著作権者等の許諾を得ることなく著作物等を利用できる場合があります。



⑨ - 1 初等中等教育

基本的な考え方

■ 著作物の種類 ■

○著作物の種類によって、そもそもこの規定を適用することが適切ではないものがあります。例えば「プログラムの著作物（アプリケーションソフトウェア）」です。学習用の市販のアプリケーションソフトウェアを一つだけ購入し、もしくは、1ライセンスのみ購入し、それを学校の複数のPCにコピーして使用したり、児童・生徒に公衆送信して提供したりすることは、プログラムの著作物という種類に照らして著作権者等の利益を不当に害する可能性が高いと考えられます。

○この規定により著作権者の許諾を得ずに著作物を複製又は公衆送信する場合、複製又は公衆送信できる分量について「授業において必要と認められる限度において」と定められているところ、この要件を充足した場合であっても、市場での流通を阻害するような利用が著作権者等の利益を不当に害することとなりかねないことを考えると、著作物の種類によっては著作物の全体が利用できるのか、部分の利用に限られるのかが異なることもあります。このことについてどの著作物の種類が全部の利用ができるか、あるいはそうでないかを網羅的・限定的に示すことは困難ですが、例を挙げながらその考え方を示します。

短文の言語の著作物、絵画及び写真の著作物などの場合は、全部の利用が不可欠であるとともに、部分的に複製又は公衆送信することによって同一性保持権の侵害になる可能性があります。そのような種類の著作物であれば、一つの著作物の全部を複製又は公衆送信をしても著作権者等の利益を不当に害するとは言えない可能性があります。なお、この項でいう「複製又は公衆送信」は、授業に供する著作物を単体で利用する場合について述べたものであり、授業風景や解説の中継映像などの動画の中で映像の一部として、又は背景的にこれらの著作物が利用されている場合（専ら著作物等自体を提供するような行為でない場合）は、著作物の種類に関わらず、著作物の全部が複製又は公衆送信されていても著作権者等の利益を不当に害する可能性は低いと考えられます。

○厳密には「著作物の種類」という観点での区別ではありませんが、著作物の種類とも関連して著作物が提供されている状況や著作物を入手する環境によって、授業の目的で著作物の全部を複製することが、著作権者等の利益を不当に害することに該当する場合もあれば、そうでない場合もあります。以下はそのような観点から考え方を説明します。

- ・一つのコンテンツの中に複数の著作物が含まれている場合、コンテンツと他の著作物の相互関係によって著作権者等の利益を不当に害するかどうかの分量が異なることもあり得ます。例えば、放送から録画した映画や番組であれば、通常、全部を複製することは著作権者等の利益を不当に害する可能性が高いので、そのうちの必要な一部分にとどめて複製することが考えられます。その一部分に音楽や言語の著作物等が素材として含まれていた場合、その一部分の利用が授業のために必要な範囲であれば、その素材としての著作物等については全部の複製をしても著作権者等の利益を不当に害することとなる可能性は低いと考えられます。
- ・著作権者等の利益を不当に害するかしないかを判断する重要な観点は、複製や公衆送信によって現実に市販物の売れ行きが低下したり、将来における著作物の潜在的販路を阻害したりすることがあるか否かですので、利用者がその著作物を個別に入手（購入）できるかどうか、あるいはその利用許諾申請を著作権者等に、個別に又は包括的に行うことができるかどうかの一つのカギになります。相当程度に入手困難かつ、合理的な手段で利用許諾を得ることができない著作物であれば、この規定の適用を受けて複製できる著作物の分量については全部も可能となるものがあると考えられますので、個別に判断することが必要と考えられます。

<全部を複製又は公衆送信しても著作権者等の利益を不当に害することとはならない可能性が高い例（授業に必要と認められる限度内であることを充足することが前提）>

●採択された教科書中の著作物の利用

※「個々の作品（文章作品や写真・イラスト等）の他に、発行した出版社等による著作物も含まれる。

※採択された教科書の代替として使用される学習者用デジタル教科書の契約内の利用についても同様。

●俳句、短歌、詩等の短文の言語の著作物

●新聞に掲載された記事等の言語の著作物

●写真、絵画（イラスト、版画等を含む。）、彫刻その他の美術の著作物、及び地図

### ■著作物の用途■

○その著作物がどのような目的で作成され、市場でどのように供給されているかによって、著作権者等の利益を不当に害することもあります。例えば、児童・生徒が全員購入し、利用する目的で販売されている問題集やドリルを、児童・生徒の購入の有無にかかわらず、教師が、授業の過程で児童・生徒に解かせるために複製又は公衆送信するようなことは、当該著作物の本来の流通を阻害することになります。

ただし、例えば、児童生徒がドリルを忘れてしまった際に、ドリルの一部をコピーして渡すというような行為は、許容されるでしょう。

また、採択していない教科書（採択外教科書）の中の著作物については、採択した教科書（採択教科書）と異なり、原則として、授業に必要な限度の範囲内で、通常の出版物の中の著作物と同様の複製・公衆送信が可能と考えられます。例えば、1冊の採択外教科書の中の多くの著作物を複製・公衆送信する場合は、著作権者の許諾が必要です。

### ■複製の部数・公衆送信の受信者の数■

○複製部数や公衆送信の受信者の数が、授業を担当する教員等及び当該授業の履修者等の数を超えるような場合は、そもそも「授業のために必要と認められる限度」を超えており認められませんし、併せて著作権者等の利益を不当に害する可能性が高いと考えられます。ただし、授業参観や研究授業の参観者に、授業で配布する著作物と同一の著作物を配布することは、「必要と認められる限度」と考えられます（⑦「必要と認められる限度」を参照）。

### ■複製・公衆送信・伝達の態様■

○「複製の態様」に照らして著作権者等の利益を不当に害する場合の例としては、仮に全部の複製が認められるようなケースであっても、市販のような状態で製本し、複製することが考えられます。デジタルであるかアナログであるかは問いませんが、その複製物を単体で（教材の用途を超えて）他の利用に供することができるような場合には、著作権者等の利益を不当に害することとなる可能性が高いと考えられます。

○「公衆送信の態様」に照らして著作権者等の利益を不当に害する場合の例としては、学校、教育委員会のホームページや動画共有サービスなど、誰でもアクセスが可能なオープンなネットワーク環境（学校に在籍する教員や児童生徒以外の不特定者が、誰でも受信できるような態様）で公衆送信することが考えられます（この場合は、同時に「必要と認められる限度」の要件も充足しません）。著作権者等の利益を不当に害することがないように公衆送信を行うには、たとえば、授業支援クラウドなどで、IDとパスワードを児童・生徒全員に設定し、限定された児童・生徒のみに公衆送信したり、コンテンツの非公開URLを履修者である児童・生徒のみに伝えたりする方法があります。いずれにせよ、授業の過程で利用することを実質的にコントロールできているかどうか重要です。

○「伝達の態様」に照らして著作権者等の利益を不当に害する場合の例としては、この規定が授業の過程での利用に係る制限規定であることを考慮すると、授業の履修者以外の者にも見せるような態様で伝達することが考えられます。ただし、オンライン授業で保護者が機器の操作を補助することが必要な場合は、保護者は授業を支援するものと考えられ、著作権者等の利益を不当に害さないと考えられます。（⑥「授業を受ける者」を参照）

#### <不当に害する可能性が高いため、補償金の範囲では利用できない例>

●同一の教員等が、ある授業の中で、同一の書籍の中から1回目の授業で第1章、2回目第2章を複製して配布するというように、同じ著作物や出版物の異なる部分を利用することで、結果としてその授業での利用量が当該著作物や出版物の多くの部分を使い、市販物の売れ行きを低下させるようなこと。

●授業を行う上で、教員等や児童・生徒が通常購入し、提供の契約をし、又は貸与を受けて利用する著作物について、購入等の代替となるような態様で、複製や公衆送信すること。

・著作物の例

<教科指導> 教師用指導書、参考書、資料集、問題集、ドリル、ワークブック、テスト・ペーパー、授業で教材として使われる楽譜、副読本、教育用映像ソフト

ただし、履修者全員が購入していることが確認されている場合であって、問題の解説等を行う目的で付加的に複製等を行うことは許容される余地がある。

<特別活動等> 演劇の脚本、読書会用の短編小説、部活動で使われる楽譜

●美術、写真など、「不当に害しない可能性が高いと思われる例」において全部の利用が認められている著作物を市販の商品の売上に影響を与えるような品質で提供すること

●市販あるいは長期間保存できるように製本して配布すること

●組織的に素材としての著作物をサーバストック（データベース化）すること

---

## 株式会社 ベネッセコーポレーション

小中学校事業部

- お問い合わせ窓口／0120-301-013  
【受付時間】9:00～17:00(土・日・祝日、年末年始を除く)

- ミライシードファンサイト

<https://miraiseedfansite.benesse.ne.jp/>

ミライシードに関する情報は「ミライシードファンサイト」からご確認ください。

---