

ミライシード

ドリルパーク

利用マニュアル



ミライシード お問い合わせ窓口

TEL **0120-301-013**

受付時間 9:00-17:00 (土・日・祝、お盆期間、年末年始を除く)

▼ミライシードの操作や活用についての情報をご確認いただけます。

 **ミライシード ファンサイト** で検索！

<https://bso.benesse.ne.jp/miraised/fansite/>

目次	ドリルパークとは	3
	子どもが使う	7
	1 はじめに	8
	● ドリルパークで子どもができること	9
	● 始め方	10
	● 基本の流れ	12
	2 ドリルに取り組む	14
	● ドリル集の種類	15
	● ベーシックドリル	19
	● パワーアップドリル	35
	● 漢字ドリル	36
	● 暗記計算マスター	41
	● 学び直しドリル	42
	● 課題ドリル	45
	3 振り返る	47
	● 学習履歴を見る	48
	● 取り組み状況を見る	50
	4 その他の機能	52
	● ポイント・グレード	53
	● 先生コメントを見る	54
	● カスタマイズ	55
	先生が使う	56
	1 はじめに	57
	● ドリルパークで先生ができること	58
	● 始め方	59
	2 子どもの取り組みを見る	61
	● 学習履歴	62
	● リアルタイム進捗	69
	3 課題を配信する	74
	● 1 配信する	75
	● 2 配信課題の取り組み状況の確認	78
	4 その他の機能	80
	● オリジナルドリルを作成する	81
	● コメントを送る	92
	● 「まとめ問題（基本）」の表示設定	93
	● 漢字判定の設定	94
	総合学力調査	95
	ネイティブアプリ	116
	著作権について	121



ご注意ください

本マニュアルに掲載されている画面写真は2024年6月時点のもので、予告なく変更される可能性があります。また、ネットワークや端末の動作環境については「インストールマニュアル」をご参照ください。

三井物産

ドリルパーク
マニュアル



ドリルパークとは



子ども 子どもが自立してドリルに取り組めます



「わかった!」「できる!」 が続く

基礎から応用までを網羅

レベルや単元ごとにドリルが分かれていますので、自分にあった難易度や、取り組みたい単元を自由に選んで学習できます。

▼難易度別に構成



AIによる伴走でつまづきを解消

AIドリル※ (p.13参照) では、習熟度に応じて問題を分けて出題することでつまづきを予防。誤答の原因を解きほぐし、「わかった」「できる」の気持ちが続きます。



誤答のあったAさんには
**苦手を解消する
フォロー問題**
を出題



全問正解のBさんには
応用問題
を出題

※学習者の習熟度に応じてドリルパークの問題が出し分けられたり、復習や課題配信機能で個別最適化された問題が出題されます。
(以下、AIドリルとします)

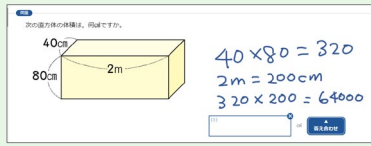
紙ドリルのような便利さを実現

漢字の書き取りや、計算の途中式を手書きのメモで残しておける機能など、紙のドリルと同じような感覚で学習できます。

▼漢字ドリル



▼手書きメモ



正誤だけでなく、考え方も確認

「ヒント」や「イラスト解説」で、解答のための考え方を学べます。



「もっとやりたい」 気持ちを引き出す

ポイントやメダルを獲得

ドリルに取り組むごとにポイントを獲得。ポイントがたまると、グレードが上がっていきます。さらに、連続して正答するとボーナスポイントとなるメダルを付与。正答したことへの達成感を醸成します。ゲーム感覚で友達とポイントを競ったり、次のグレードを目標にしてドリルに取り組むモチベーションを引き出します。



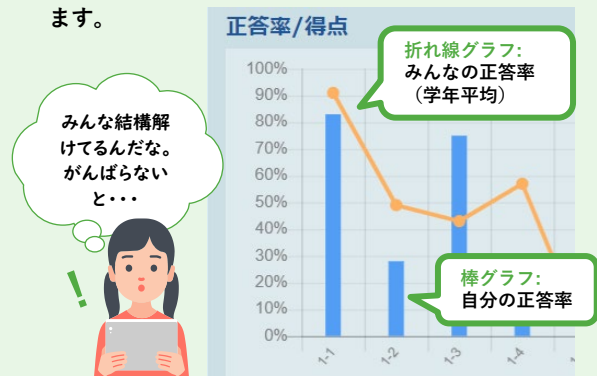
間違えた問題だけを復習できる

間違えた問題だけに特化して解き直せるので、手軽に効率よく復習できます。復習に向かう気持ちのハードルを低くし、つまづきの芽を小さくうちに解消していきます。

まちがえた問題だけとく

みんなの正答率と比較 ※AIドリルのみ

学習履歴で、学年の平均と自分の正答率がグラフで比較できるため、自分に足りていない力を客観的に把握できます。



先生 指導負荷を軽減。手軽な配信 & 提出管理

宿題や小テストが
手軽にできる

子どもがどう取り組ん
いるかわかって、
安心



単元テストの配信や 問題作成の負荷を軽減

問題を選ぶだけ

先生は該当の単元ドリルを選ぶだけで、簡単に単元テストを配信できます。難易度も基礎から応用まで幅広く、授業後の小テストや、単元終了時の確認テストなどさまざまな場面に対応できます。

期限の設定、予約配信も

課題に期限を設定したり、あらかじめ作成しておいた課題を所定の日時に予約配信したり、配信・提出管理に関する機能も充実。

また、配信した課題に取り組んでいない子どもや、問題をやり残している子どもなど、声掛けや指導が必要な子どもを先生画面ですばやくチェックできます。

オリジナル問題を作成可

先生独自の問題を作成して配信できます。作成した問題は他の先生にも共有できます。



子どもの取り組み状況や、 理解度をひと目で確認

子どもの頑張りがわかる

個々の子どもがいつ・どんな問題に取り組み、どう解答したかを先生画面で確認できます。



クラスの様子が変わる

クラス単位での平均取り組み時間や平均正答率もわかるので、活発に利用しているクラスや、他のクラスに比べて苦手になっている単元などを発見できます。



他のクラスに比べて全体的
正答率が低い。基礎に遡っ
て復習が必要。



+α
コメントや
スタンプ送信

- 頑張りをほめたり気づきを与えるひとことコメントを送れます。※送信したコメントは子どもが1回表示すると自動的に削除されます。再表示できません。
- 先生が取り組みを見守っていることをスタンプで手軽に伝えることができます。※AIドリルのみ

がんばってるね。
その調子!



ドリルパークをご利用いただく前に

推奨環境

下記に、最新の推進環境の情報を掲載しております。

<https://bso.benesse.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推奨環境・利用方法は→p.116

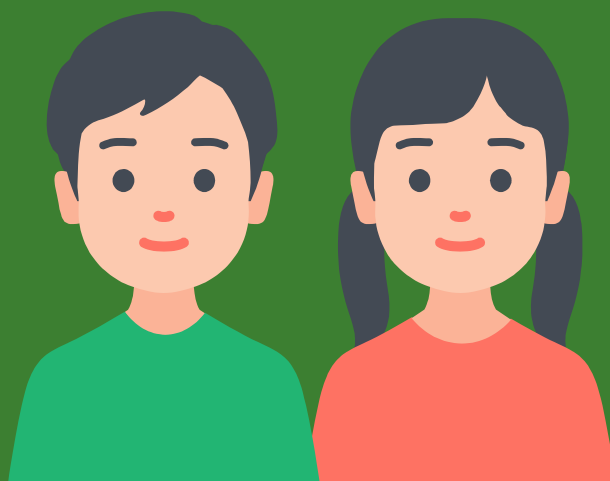
操作上の注意

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。



子どもが使う



- 1 はじめに p.8
- 2 ドリルに取り組む p.14
- 3 振り返る p.47
- 4 その他の機能 p.52



1

はじめに

- 1 ドリルパークで子どもができること p.9
- 2 始め方 p.10
- 3 基本の流れ p.12

1

……ドリルパークで子どもができること

ドリルに取り組む

→ p.14

自分のペースで、好きなときに取り組めます。

小中学校合わせて約70,000問。基本問題から応用問題まで幅広く、子どもたちの日々の学習に足る問題量を揃えています。

基礎力強化に
ベーシック
ドリル

応用問題にチャレンジ
パワーアップ
ドリル

書き・読みの練習に
漢字ドリル

朝学習などの短時間に
暗記計算
マスター

算数・数学の苦手を原因から解きほぐす
学び直しドリル



課題ドリル
先生から配信された課題に
取り組めます。

小テスト

夏休みの宿題



がんばってるね。その調子!

先生からのコメントも確認できます。

(p.54)

※コメントの閲覧は1つにつき1回のみ

ポイントやグレードで、正解した手応えや積み重ねの成果がビジュアルでわかるので、楽しみながら継続できます。

→p.53

正解するとポイントゲット



ポイントが貯まると…



グレードがUP!



連続正解や全問正解で
ボーナスポイント

振り返る

→ p.47

日々の取り組みを一覧で確認。途中になっているドリルや、誤答のあったドリルがひと目でわかり、その問題にすぐ取り組めるので、効率よく復習できます。

あの問題、解けていなかったな。
もう一回やってみよう。

昨日はたくさん
取り組めた。



みんなはあの問題、
結構解けてるんだな。
復習をがんばって追いつきたい。



※AIドリルのみ
学年の平均得点率と、自分の得点をグラフで比較。自分に足りない力がどこなのか把握できます。

2 … 始め方

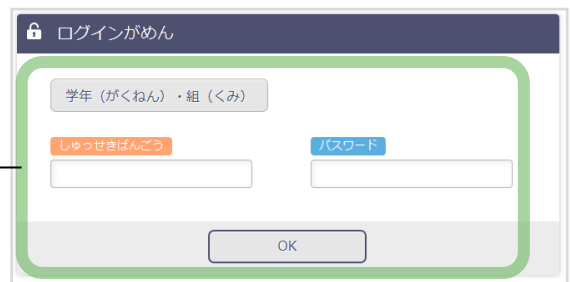
ログイン

ミライシードにログインし、ドリルパークを起動します。

1 ミライシードをタップ



2 学年を選択し、出席番号とパスワードを入力して [OK] をタップ



3 [ドリルパーク] をタップ



子ども用ドリルパークホーム画面が表示されます。





ホーム画面

ホーム／学び直しドリル

ホーム（この画面＝ドリル集一覧）と「学び直しドリル（p.42）」を切り替えます。

学年

別の学年のドリル集を表示します。

ふりかえり

学習履歴（p.48）を表示します。

ヘルプ

ポイントやメダルの説明を表示します。

教科

教科を選択すると、その教科のドリル集のみ表示します。

カレンダー

●＝ドリルに取り組んだ日（タップで学習履歴を表示→p.48）

学習した時間・

答えた問題の数
ドリルパークに取り組んだ時間・小問数
（タップで学習履歴を表示→p.48）

獲得したポイントの総合計

総合学力調査 →p.95



ドリル集一覧

表示されるドリル集は、学年によって異なります。（ドリル集の種類については→p.15）

カテゴリー	ドリル集	シードポイント	グレード	おぼえるマスター
かた	かたドリル	0 / 1		
こと	かんじドリル	0		0字 / 390字
すう	暗記計算（計算）	0		0
えい	暗記計算（英単語）	0		0
こと	ベーシックドリル	0		0
こと	パワーアップドリル	0		0

教科

ドリル集の タイトル

そのドリル集での獲得ポイント、グレード、メダル
（漢字ドリルの場合は「おぼえるマスター」）



「共通」…共通ドリルの対象ドリルです。
「AI」…AIドリルの対象ドリルです。

課題ドリル

先生から「課題ドリル」が配信されている場合は、一番上に表示されます。

3 …… 基本の流れ

どのドリル集でも取り組みの流れは共通です。
 (ドリル集やドリルの種類によって画面のデザインが異なる場合があります。)

1 ドリル集を選ぶ

教科や難易度から、取り組みたいドリル集を選択します。
 ※ドリル集の種類については後述→p.15

どの教科・
どの難易度？



2 単元を選ぶ

単元ごとにドリルが構成されています。
 任意の単元名を選択すると、その単元のドリルが表示されます。

どの単元？



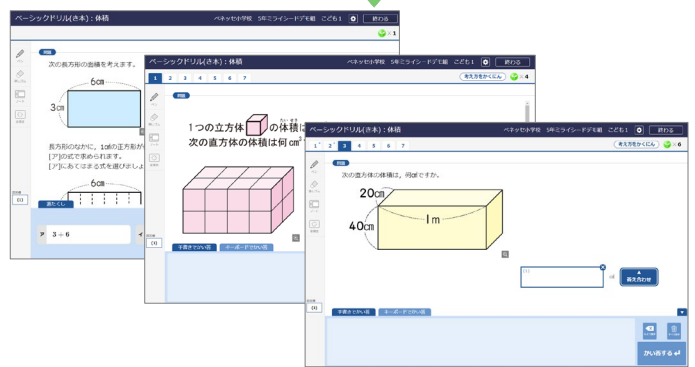
どの問題？

3 ドリルを選ぶ

取り組みたいドリルの [スタート] をタップします。

4 小問に取り組む

ドリルの小問に1問ずつ取り組みます。
 ドリルによって小問数は異なります。
 (正答するとポイントがたまります。)



5 結果画面を確認

すべての小問が完了すると、結果画面 (正誤一覧) を表示。間違えた小問がひと目でわかります。

※漢字ドリルの場合は、結果画面が表示されません。



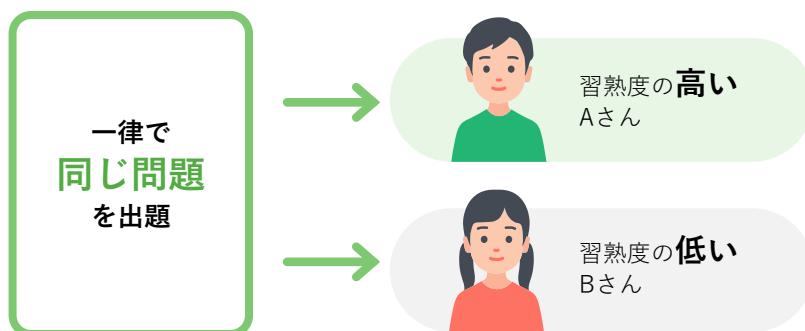
出題タイプ

「AIドリル」と「共通ドリル」

- ミライシードの出題タイプには、「AIドリル」と「共通ドリル」の2種類があります。
- AIドリルと共通ドリルでは、前ページの「4.小問に取り組む→5.結果画面を確認」の流れが異なります。

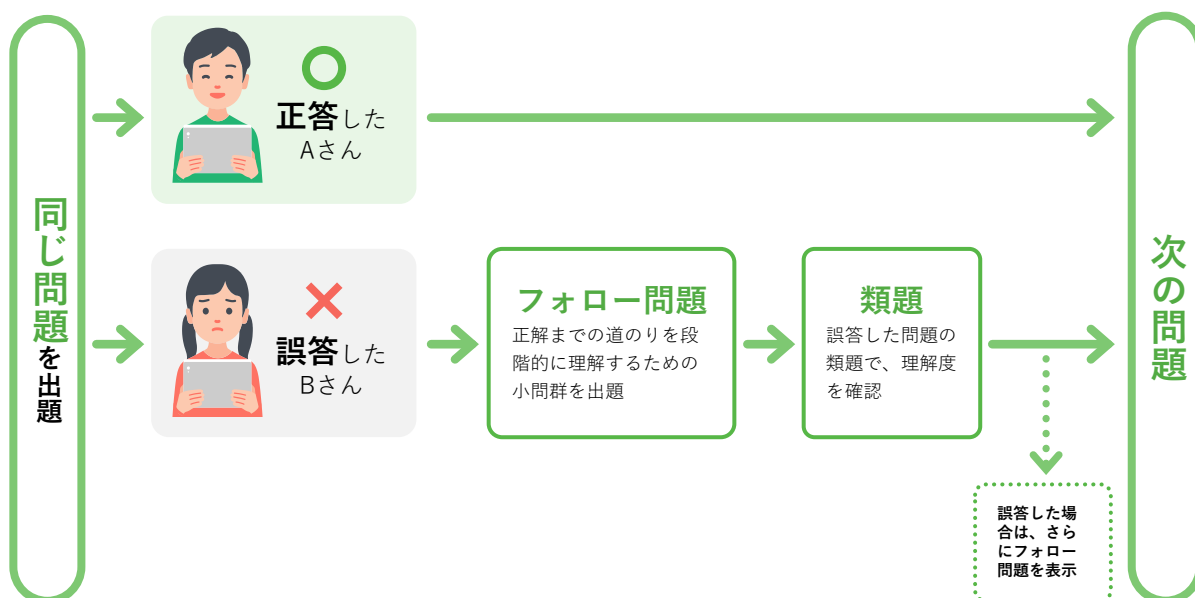
共通ドリル

- 習熟度によらず、**どの子どもにも同じ問題**が出題されます。**理解度の確認テスト**などにも適した出題タイプです。
- ベーシックドリル (p.19参照) 以外はすべて共通ドリルです。



AIドリル

- **理解度・習熟度に応じて出題**される問題が異なります。
- 誤答した子どもには「フォロー問題」や「類題」を出題し、誤答の原因を解きほぐします。
- ※入試対策問題など一部の問題では正答・誤答で問題が出し分けされず、共通ドリルと同様に一律同じ問題が出題されます。
- 一部の学年・教科を除き、**ベーシックドリル**でAIドリルに取り組めます。(詳しくはp.19参照)
 - 先生からの課題ドリルとしても配信できるため、長期休暇中の**苦手克服と学力定着を目的とした課題**にも適した出題タイプです。





2

ドリルに取り組む

- 1 ドリル集の種類 p.15
- 2 ベーシックドリル p.19
- 3 パワーアップドリル p.35
- 4 漢字ドリル p.36
- 5 暗記計算マスター p.41
- 6 学び直しドリル p.42
- 7 課題ドリル p.45

1 …… ドリル集の種類



ドリル集の名称

- 1 ベーシックドリル
- 2 パワーアップドリル ※一部学年・教科のみ
- 3 漢字ドリル
- 4 暗記計算マスター
- 5 学び直しドリル
- 6 課題ドリル

出題タイプ (出題タイプの説明は→p.13)

- | | |
|----|----|
| 共通 | AI |
| 共通 | AI |
| 共通 | AI |
| 共通 | AI |
| 共通 | AI |
| 共通 | AI |

1 ベーシックドリル

共通 AI

- 「ベーシックドリル」は、**各教科の基礎・基本のドリル集**です。
- **AIドリル**に取り組みます。

※学年・教科によっては、共通ドリル・AIドリルの両方に取り組みます。

→ 取り組み方はp.19

▼ 小学校4年生の場合の表示





2 パワーアップドリル

共通

AI

※AIドリルには対応していません。

- 「パワーアップドリル」は、主に**思考力・判断力・表現力を養う、各教科の応用・発展ドリル集**です。
- 一部の学年・教科のみが対象です。

▼ 小学校4年生の場合の表示

対象教科・学年

- 国語：小1～中3
- 算数：小1～中3
- 英語：中1～3

(小学校は対象外)

※理科、社会は対象外

→ 取り組み方はp.35

3 漢字ドリル

共通

AI

※AIドリルには対応していません。

- 「漢字ドリル」は、国語における**漢字の読み・書きに特化したドリル集**です。
- **筆順の正誤**も確認できます。※
- **書き取りの精度**も判定できます。(判定のレベルの調整も可能)

▼ 小学校4年生の場合の表示

※筆順判定の設定は小学校のみ



→ 取り組み方はp.36



4 暗記計算マスター

共通

AI

※AIドリルには対応していません。

- 「暗記計算マスター」は、**暗記や計算問題に特化したドリル集**です。
- 朝学習時間や、スキマ時間での繰り返し演習に取り組める問題を約8000問搭載。朝学習などにご活用ください。
- 一部の学年・教科のみが対象です。

対象教科・学年

- 計算マスター（算数・数学）：小1～中3
- 暗記マスター（英語）：中1～3（小学校は対象外）※学年を問わない問題

→ 取り組み方はp.41

▼ 中学校1年生の場合の表示

▼ 計算マスター（算数・数学）

▼ 暗記マスター（英語）



5 学び直しドリル

共通

AI

※AIドリルには対応していません。

- 「学び直しドリル」は、算数と数学の復習に特化したドリル集です。
- 苦手な単元から過去の学年に遡って復習でき、つまずきの原因を解消できます。

▼ 小学校4年生の場合の表示

※ネイティブアプリ版は小4以降のみ。

→ 取り組み方はp.42



6 課題ドリル

共通

AI

- 先生が配信したドリルは「課題ドリル」として表示されます。
- 提出期限なども設定できます。
- クラス全員に一斉配信したり、特定の子どもだけに配信するなど、対象を自由に選べます。
- 予約配信できるので、長期休暇中にも課題を配信できます。
- AIドリルも配信できます。



→ 取り組み方はp.45

→ 課題の配信方法はp.74



2 …… ベーシックドリル

共通

AI

- 「ベーシックドリル」は、**各教科の基礎・基本のドリル集**です。
- **AIドリル**に取り組みます。

▼ AIドリルの対象学年・教科

小学校	算数	国語	理科	社会
小1	● AIドリルあり	● AIドリルあり	-	-
小2	● AIドリルあり	● AIドリルあり	-	-
小3	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり
小4	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり
小5	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり
小6	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり

中学校	数学	国語	理科	地理	社会 歴史	公民	英語
中1	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	-	● AIドリルあり
中2	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	-	● AIドリルあり
中3	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり	● AIドリルあり

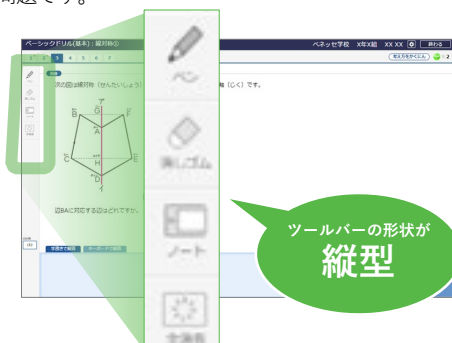
- ➔ AIドリルの取り組み方法 …次ページ
- ➔ 共通ドリルの取り組み方法 … p.30

授業で利用する場合のヒント

ベーシックドリルでは、AIドリルと共通ドリルの出題タイプ（※出題タイプの説明はp.13）が混在しています。子どもはその問題が「AIドリルなのか、共通ドリルなのか」を意識しなくとも問題に取り組みますが、指導上「子どもが今取り組んでいるドリルがどちらの出題タイプのものなのか」を区別する必要がある場合は、小問画面における「ツールバーの形状」でご判断ください。

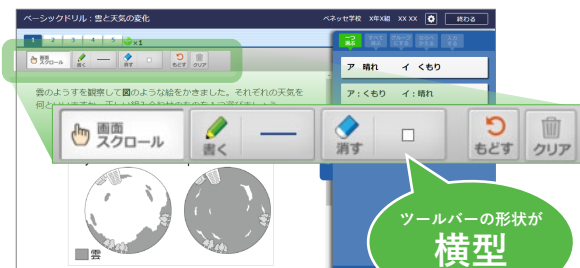
AIドリルの場合

ツールバーの形状が**縦型**の場合は、出題タイプが「AIドリル」の問題です。



共通ドリルの場合

ツールバーの形状が**横型**の場合は、出題タイプが「共通ドリル」の問題です。





AI

AIドリルの取り組み方法

取り組みの流れ

1 単元とドリルを選ぶ

- 単元ごとにドリルが構成されています。任意の単元名を選択すると、その単元のドリルが表示されます。
- 取り組みたいドリルの「スタート」をタップします。

前単元の復習問題

2の前に、前の単元の復習問題が表示される場合があります。(難易度は習熟度によって変わります。)



2 小問に取り組む

ドリルの小問に1問ずつ取り組みます。ドリルによって小問数は異なります。



3 答え合わせ

- 正答と誤答で流れが変化します。
- 正答の場合は次の小問へ進みます。
- 誤答の場合はその問題を解くための段階的な理解を促す「フォロー問題」に取り組み、類題に正答すると次の小問に進みます。(類題にも誤答した場合は、さらに「フォロー問題」が表示されます。)

※理科・社会・国語は類題が出題されません。

習熟度が高い場合のみ：応用問題

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。



全問終わったら

○ 正答の場合

次の小問へ
(小問数分、2→3を繰り返す)

× 誤答の場合

フォロー問題・
類題に取り組む

答え合わせ

○ 正答の場合

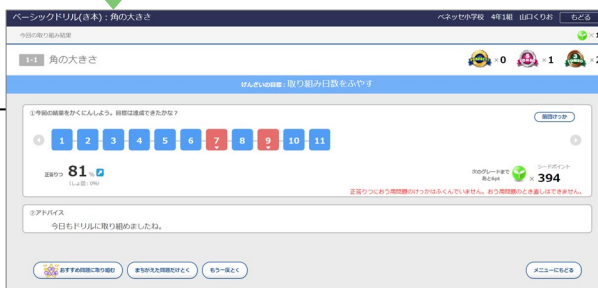
× 誤答の場合

次のフォロー問題が表示
(正誤によってさらに分岐)

※問題によってフォロー問題・類題が出題されない場合もあります。

4 結果画面を確認

すべての小問が完了すると、結果画面(正誤一覧)を表示。間違えた小問がひと目でわかります。





1 単元とドリルを選ぶ

目標
▼ドリル集トップ (単元一覧)

現在の状況
獲得したポイント数、メダルが表示されます。

単元名
タップで開閉し、その単元のドリル一覧を表示します。

ドリル
タップすると問題に取り組みます。

目標を変える
そのドリル集での目標を設定します。(→p.23)

グレード
現在のグレードが表示されます。

取り組み状況を確認
取り組みの状況(履歴)を表示します。(→p.50)

ベーシックドリルはこちら
AIドリル対象の教科・学年のベーシックドリルでも、共通ドリルに取り組みます。

ドリルのステータス表示





単元ドリルの種類

基本ドリル

背景が白いドリルが「基本ドリル」です。

まとめ問題（基本）

背景が白いドリルのうち、「まとめ」のラベルがあるものが「まとめ問題（基本）」です。

表示有無を先生画面で制御できます。→p.93

- 初期設定では「表示する」になっています。
- 「まとめ問題（基本）」を授業や課題で確認テストとして活用される場合は、非表示に設定しておき、取り組ませたいタイミングで非表示を解除してください。

2-10 連立方程式の利用：個数と代金 × 3 前回：----/--/-- スタート	2-11 連立方程式の利用：割合 × 3 前回：----/--/-- スタート	2-12 連立方程式の利用：速さ × 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 まとめ問題 応用 × 3 前回：----/--/-- スタート	応用 連立方程式_計算 応用 × 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	★キミ専用 おすすめ問題 × 3 前回：----/--/-- スタート	解説 イラスト解説一覧 × 3 前回：----/--/-- スタート

応用ドリル・まとめ問題（応用）

「応用」のラベルが表示されているものが「応用ドリル」および「まとめテスト（応用）」です。

※一部応用ドリルおよびまとめ問題（応用）については、習熟度に応じて表示されます。

イラスト解説一覧

その単元に属するイラスト解説が一覧できます。

※「イラスト解説一覧」は、国語・理科・社会のAIドリルでのみ表示されます。

おすすめ問題

【★キミ専用】のラベルが表示されているものが「おすすめ問題」です。まとめ問題取り組み後、つまぎの芽の解消に役立ちます。 ※おすすめ問題は、すべての問題に正解した場合などは取り組みません。

おすすめ問題とは？

✓ 個別最適な問題を出題

まとめ問題の正誤状況や単元の学習状況に応じて、一人ひとりのニガテを解消するための問題を出題します。

✓ ニガテ解消に前向きに取り組める設計

その子が「ちょうど解ける」問題を選定して出題。取り組むたびに、どのくらいニガテが解消されたかわかるので、テスト前の確認などに何度でもご利用いただけます。

✓ 1回5分

1回5分程度なので、隙間の時間に取り組めます。

一人ひとりに合った問題を出題



「データの活用」が
ニガテなAさんには…

基本知識をインプットできる
問題から出題



「データの活用」が
トクイなBさんには…

応用力を伸ばせる問題
を多く出題



目標設定

- そのドリル集の「**目標を変える**」をタップすると、目標を設定できます。目標はドリル集ごとに設定できます。
- 初期設定では、「間違えた問題の解きなおしに取り組む」（算数/数学）もしくは「基礎問題を正解する数を増やしたい」（理科・社会・国語）が目標に設定されています。
- 目標を設定しておくことで、ドリルの結果画面でその目標と取り組み結果（正誤や取り組み率等）に応じてアドバイスが表示されます。



設定できる目標

- 初回正答率をあげる
- 時間も意識しながら正答率をあげる
- 正答率をあげる
- 間違えた問題の解きなおしに取り組む
- 1問1問しっかり取り組む
- 取り組み率をあげる
- 取り組み日数を増やす



2 小問に取り組む

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。（問題の解き方は基本問題等と同じです）

小問番号

そのドリルに含まれる小問数と、今取り組んでいる小問の番号がわかります。

ドリルタイトル

設定

ペン・消しゴム・文字の大きさのサイズ、背景の色を変更できます。

問題

入力欄

問題によって答えの入力方法が異なります。
→入力バリエーション p.25

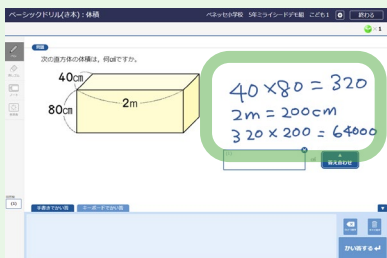
解答欄

答え合わせ →p.27

ツールバー

紙のドリルと同じ感覚で、計算式など思考の過程をメモしながら答えを考えることができます。（先生は、「手書きメモ」の内容も学習履歴・リアルタイム進捗で確認できます。）

▼手書きメモ



「ペン」モード
手書きメモを書けます。



「消しゴム」モード
手書きメモを消せます。



ノート
追加のノートを表示します。「手書きメモ」の場所が足りないときに利用します。

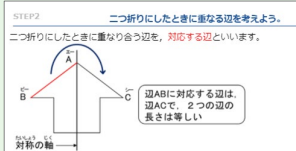


全消去
手書きメモをすべて削除します。

考え方を確認／解説

解答するためのポイントを表示します。教科によって表示されるボタン名が異なります。

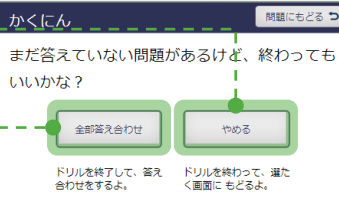
- ・算数/数学の場合は「考え方を確認」
- ・理科・社会・国語の場合は「解説」



※小問によっては表示されない場合があります。

終わる

- ・いったん離脱したいとき… [やめる]
次回再開時に、途中でやめた小問から再開することができます。
- ・小テストなどで、解答できたところまででドリルを終了させるとき… [全部答え合わせ]
未解答の小問もすべて答え合わせをします。
※まとめ問題の場合は表示されません。

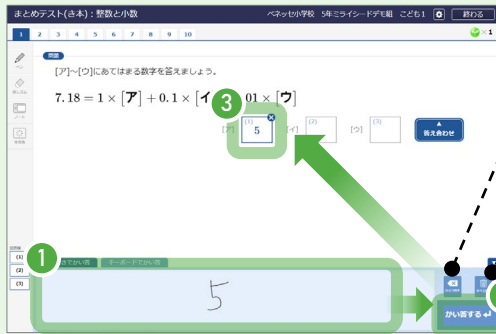




入力バリエーション

手書きで解答

- 1 入力欄に解答を入力
- 2 「解答する」をタップ
- 3 入力欄で書いた内容が表示



ひとつ戻す

手書きのストロークを1回前に戻します。

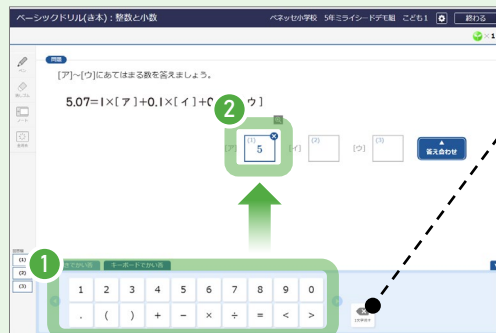
すべて消す

入力欄で書いたものをすべて削除します。

「手書きで解答」と「キーボードで解答」は自由に切り替えられます。

キーボードで解答

- 1 数字・記号を選択
問題の内容に応じて、画面上に表示されるキーボードの種類が変わります。
- 2 選択した内容が表示



1文字消す

入力した文字を1つ削除します。

選択肢

- 1 タップで選択
問題によっては複数を選択します。再度タップすると、選択を解除します。
- 2 「解答する」をタップ
- 3 選択した内容が表示

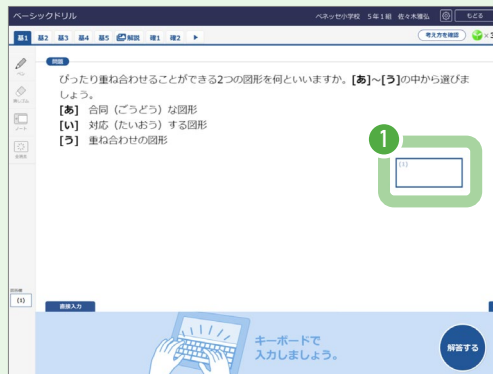


国語では、選択肢が左側に表示されることがあります。



直接入力

- 1 端末のキーボード（物理キーボードまたはソフトウェアキーボード）で入力
端末のキーボードで直接入力します。





並べ替え

① 解答欄をタップ

② ① に該当する選択肢をタップ

①②を繰り返して、すべての解答欄に選択肢を入れます。



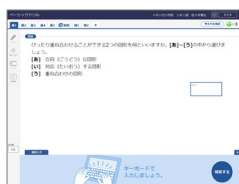


3 答え合わせ

1 [答え合わせ] をタップ

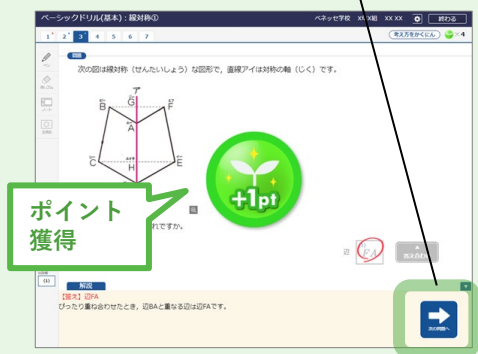
回答入力エリアに答えと解説が表示されます。

入力方法が「直接入力」の場合のみ、**[解答する]** をタップします。



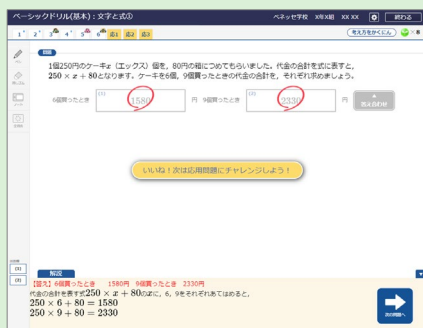
○ 正答の場合

ポイントを獲得し、「次の問題へ」をタップして次の小問に進みます。



習熟度が高いとき

次の小問の前に、応用問題が表示されることがあります。(解き方は同じです)



× 誤答の場合

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出題されます。最後に類題*を出題し、理解度を確認します。

※理社国では「類題」は出題されません。

▼ フォロー問題



▼ 類題



○ 正答の場合

× 誤答の場合

さらにフォロー問題を出題します。

2 次の小問に取り組む

小問数分、繰り返す



イラスト解説

ドリルの取り組み中、問題の合間に表示されます。

習熟度に合わせて、一人ひとりがその知識を体系化する最適なタイミングで表示され、より確かな理解を促します。

苦手な人



知識を「基本問題」にインプットした後、イラスト解説で体系化することで、いくつかの知識を複合した「確認問題」に対応力を支援します。



得意な人



知識の体系化が上手い上位生には、問題を最後まで解いた後に「イラスト解説」を提示。モジュールの最後に「イラスト解説」を提示することで学んだ知識を最後にダメ押しインプットします。





4 結果画面を確認

小問結果
青 = 正解できた小問
赤 = 間違えた小問

現在の目標

今回の獲得メダル

戻る
ドリル集トップ(単元一覧)に戻ります。

今回の獲得ポイント

前回結果
2回目以降の取り組みの場合は、前回の結果を表示

これまでの獲得ポイント
これまでに獲得した総合計を確認できます。

得点
とく点 50点

アドバイス
目標の達成状況に合わせたアドバイスを表示します。

おすすめ問題に取り組む
まとも問題(基本)の場合には、「おすすめ問題に取り組む」が表示されます。

間違えた問題だけ解く
間違えた小問だけ取り組みます。
※全問正解の場合は表示されません。
※おすすめ問題ではこのボタンは表示されません。

もう一度解く
もう一度全問に取り組みます。
※おすすめ問題ではこのボタンは表示されません。

誤答のフォロー問題・類題
誤答した小問をタップすると、ドロップダウンでフォロー問題・類題の正誤を表示します。

フォロー問題

類題

イラスト解説
ドリルに関するイラスト解説がある場合は、イラスト解説も表示できます。



共通

共通ドリルの取り組み方法

取り組みの流れ

1 単元とドリルを選ぶ

- 単元ごとにドリルが構成されています。任意の単元名を選択すると、その単元のドリルが表示されます。
- 取り組みたいドリルの [スタート] をタップします。



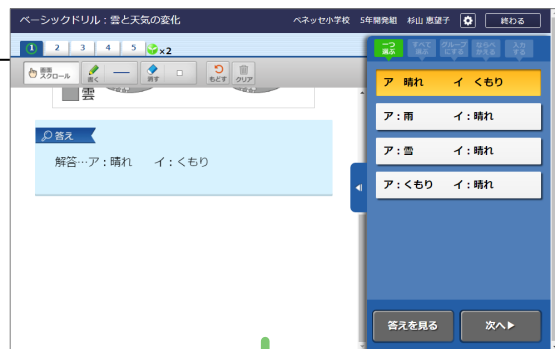
2 小問に取り組む

ドリルの小問に1問ずつ取り組みます。ドリルによって小問数は異なります。



3 答え合わせ

答え合わせをしたら、次の小問へ進みます。



次の小問へ
(小問数分、2→3を繰り返す)

全問終わったら…

4 結果画面を確認

すべての小問が完了すると、結果画面（正誤一覧）を表示。間違えた小問がひと目でわかります。





1 単元とドリルを選ぶ

現在のグレード

そのドリル集で獲得したポイント・メダル



単元名

タップで開閉し、その単元のドリル一覧を表示します。

ドリル

タップすると問題に取り組みます。

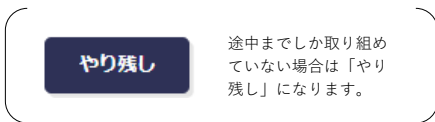
ドリルのステータス表示

未着手のドリル

取り組み途中・取り組み済みのドリル



「スタート」をタップして問題に取り組みます。



獲得したポイント

取り組んだ日

「もう一回」が表示されます。タップすると再度ドリルに取り組みます。



2 小問に取り組む

小問番号

ドリルタイトル

ポイント
獲得したポイント

設定
ペン・消しゴム・文字の大きさの
サイズ、背景の色を変更できます。

問題



解答欄

問題によって答えの入力方法が異なります。
→入力バリエーション p.33

答え合わせ →p.34

ツールバー

「画面スクロール」モードから「書く」「消す」モードに切り替えます。

「画面スクロール」モード

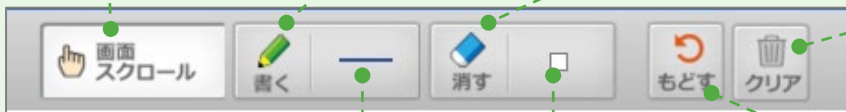
タッチでスクロールするモードです。

「書く」モード

手書きメモを書けます。

「消す」モード

手書きメモを消せます。



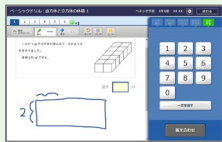
鉛筆の太さを
変更します。

消しゴムの太さを
変更します。

戻す 「書く」モードで書いた内容を
タップごとに1つ戻せます。

クリア

「書く」モードで書
いた内容をすべて削
除できます。

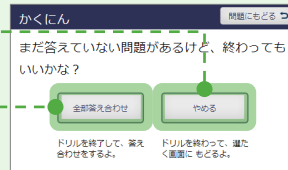


「書く」「消す」モード

紙のドリルと同じ感覚で、計算式など思考の課程をメモしながら答えを考えることができます。
(先生は、「手書きメモ」の内容も学習履歴・リアルタイム進捗で確認できます。)

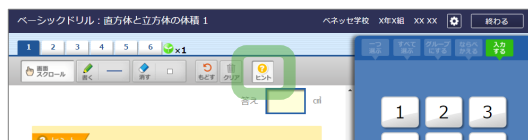
終わる

- いったん離脱したいとき… [やめる]
次回再開時に、途中でやめた小問から再開することができます。
- 小テストなどで、解答できたところまででドリルを終了させるとき… [全部答え合わせ]
未解答の小問もすべて答え合わせをします。



ヒントがある場合のみ

「ヒント」をタップすると、考えるための足がかりが表示されます。
※問題によっては「ヒント」が表示されない場合があります。





入力バリエーション



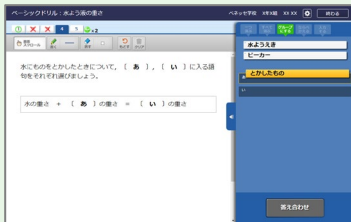
A 一つ選ぶ

- タップで選択します。
- 再度タップすると、選択が解除されます。



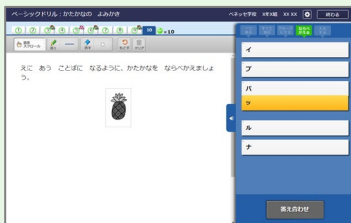
B すべて選ぶ

- タップで複数選択します。
- 再度タップすると、選択が解除されます。



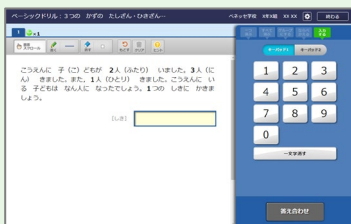
C グループにする

- ドラッグ&ドロップで分類先に移動します。
- 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。



D 並べ替える

- 並べ替えボタンを使って、正しい順に並べ替えます。
- ドラッグ&ドロップでも並べ替えできます。
※Chromeを除く



E 入力する

- キーパッドをタップして数字等を入力します。
- 数字と文字が混在する場合は、キーパッド1、2を切り替えながら解答します。

英語などの場合は端末のキーボード（タブレットの場合はソフトウェアキーボード、ノートパソコンの場合は物理キーボード）が表示されることがあります。





3 答え合わせ

1 [答え合わせ] をタップ

正誤が確認できます。

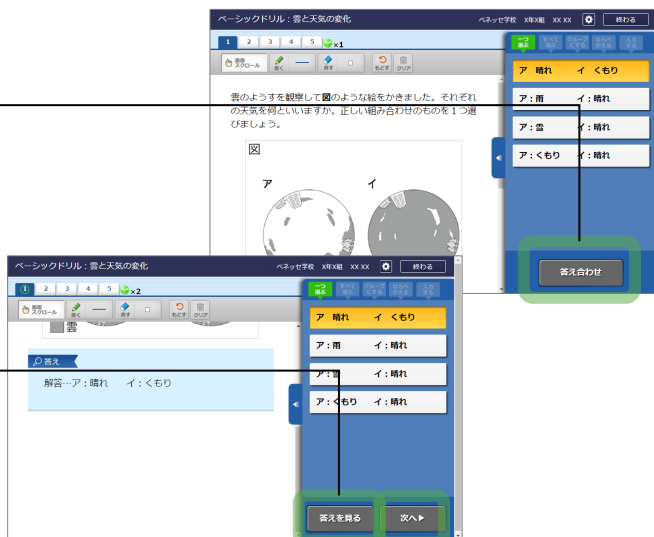
2 [答えを見る] をタップ

正解や解説を確認できます。

※問題によっては「答えを見る」が表示されない場合があります。

3 [次へ] をタップ

次の小問に取り組みます。(小問の数だけ繰り返します。)



4 結果画面を確認

小問結果

各小問の○×をタップすると解答内容が確認できます。
※ネイティブアプリ版は非対応



戻る

ドリル集トップ(単元一覧)に戻ります。

今回獲得したポイント



獲得したポイント

解き直して正解した小問: 「再」

「間違えた問題だけ解く」「もう一度解く」で前回間違えた小問を正解した場合、結果画面で「再」マークが表示されます。



間違えた問題だけ解く

間違えた小問だけ取り組みます。
※全問正解の場合は表示されません。

もう一度解く

もう一度全問に取り組みます。

3 …… パワーアップドリル

共通

AI

※AIドリルには対応していません。

- 「パワーアップドリル」は、主に**思考力・判断力・表現力を養う、各教科の応用・発展ドリル集**です。
- 一部の学年・教科のみが対象です。

▼パワーアップドリルが表示される学年・教科

	小学校						中学校		
	小1	小2	小3	小4	小5	小6	中1	中2	中3
国語	●	●	●	●	●	●	●	●	●
算数／数学	●	●	●	●	●	●	●	●	●
理科	—	—	—	—	—	—	—	—	—
社会	—	—	—	—	—	—	—	—	—
英語	—	—	—	—	—	—	●	●	●

取り組みの流れ

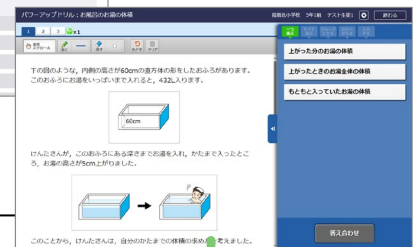
1 単元とドリルを選ぶ

- 単元ごとにドリルが構成されています。任意の単元名を選択すると、その単元のドリルが表示されます。
- 取り組みたいドリルの「スタート」をタップします。



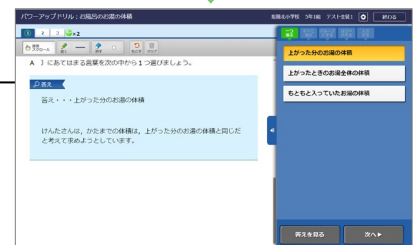
2 小問に取り組む

ドリルの小問に1問ずつ取り組みます。
ドリルによって小問数は異なります。



3 答え合わせ

答え合わせをしたら、次の小問へ進みます。



次の小問へ
(小問数分、2→3を繰り返す)

全問終わったら…

4 結果画面を確認

すべての小問が完了すると、結果画面（正誤一覧）を表示。間違えた小問がひと目でわかります。



→ 手順についてはベーシックドリルの「共通ドリル」(p.30)を参照してください。

4 …… 漢字ドリル

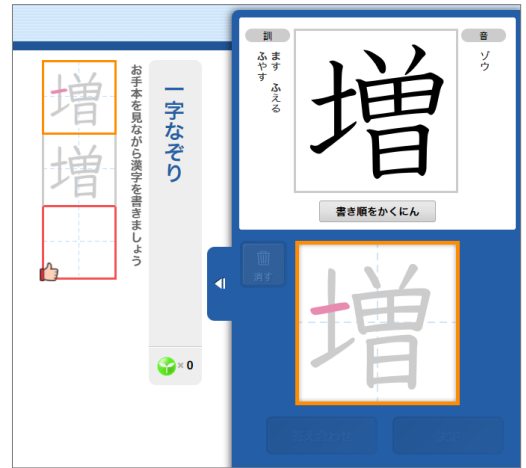
共通

AI

※AIドリルには対応していません。

- 「漢字ドリル」は、国語における漢字の読み・書きに特化したドリル集です。
- 筆順の正誤も確認できます。*
- 書き取りの精度も判定できます。（判定のレベルの調整も可能）
- 漢字ドリルは、タッチパネルでの操作を推奨しています。

※筆順判定の設定は小学校のみ



取り組みの流れ

1 単元とドリルを選ぶ

- 単元ごとにドリルが構成されています。任意の単元名を選択すると、その単元のドリルが表示されます。
- 取り組みたい漢字、またはドリルの「スタート」をタップします。



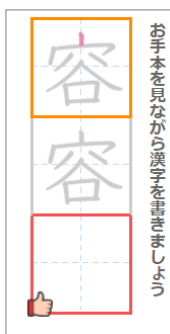
2 漢字または小問に取り組む

漢字ドリルには、漢字を練習する「一字なぞり」「言葉」と、漢字の読みや書きを出題する「書きドリル/読みドリル」があります。

※漢字ドリルの場合は結果画面が表示されません。

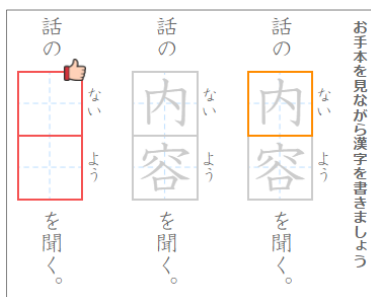
一字なぞり

1つの漢字を3回練習します。



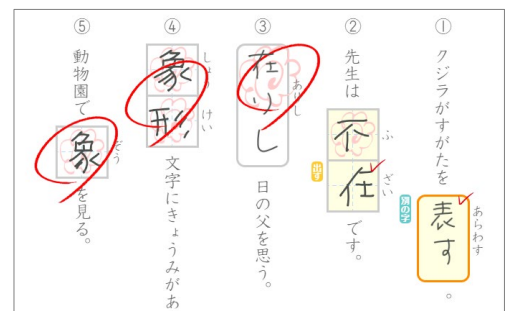
言葉

その漢字を含む単語を書きます。1つの単語を3回練習します。



書きドリル・読みドリル

漢字の読みや書きを問う問題を出題します。





1 単元とドリルを選ぶ

全漢字メニュー



その学年のすべての漢字を一覧できます。
※ネイティブアプリ版では、[全漢字メニュー]は表示されません。

グレード

累計ポイント

覚えるマスター

ひとつの漢字の「一字なぞり」と「言葉」をすべて取り組むと、「覚えるマスター」に追加されます。

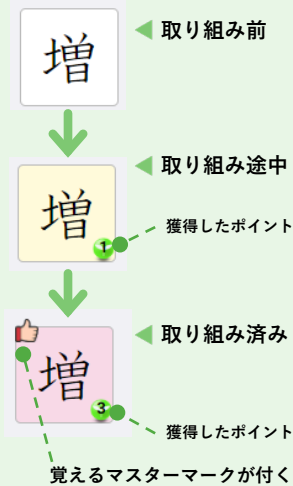


一字なぞり／言葉

一字なぞりはその漢字をマス目によって書き取ります。

「言葉」はその漢字が含まれる単語の書き取りを練習します。

「一字なぞり」「言葉」が完了すると、「覚えるマスター」に追加されます。



書きドリル／読みドリル

その単元に含まれる漢字の書き・読みが出題されます。

未着手のドリル



「スタート」をタップして問題に取り組みます。

やり残し

途中までしか取り組めていない場合は「やり残し」になります。

取り組み途中・取り組み済みのドリル



「もう一度」が表示されます。タップすると再度ドリルに取り組みます。

獲得したポイント

取り組んだ日

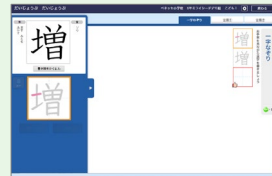
利き手

右と左で入力欄の位置が変わります。

▼「右手」を選択



▼「左手」を選択





2 漢字または小問に取り組む

一字なぞり／言葉の場合

一字なぞり

1つの漢字を3回練習します。

- 1回目
書き順が示されるので、そのとおりになぞり、「答え合わせ」をタップ
- 2回目
書き順表示なしで、背景のとおりになぞり、「答え合わせ」をタップ
- 3回目
背景なしに書き、をタップ

「答えを見る」をタップすると、動画で自分の筆跡を確認できます。



※中学校の場合は筆順判定機能はありません。

一字なぞりが終わると、「他の問題もやってみよう」画面が表示され、「言葉」が選択できるようになります。（「言葉」の問題数は漢字によって異なります。）

言葉

その漢字を含む単語を書きます。
1つの単語を3回練習します。

- 1回目
書き順が示されるので、そのとおりになぞり、単語が文字がすべて書けたら「答え合わせ」をタップ
- 2回目
書き順表示なしで、背景のとおりになぞり、単語が文字がすべて書けたら「答え合わせ」をタップ
- 3回目
背景なしに書き、単語が文字がすべて書けたら「答え合わせ」をタップ

すべての「言葉」に取り組んだ後に、「覚えるマスター」を獲得します。

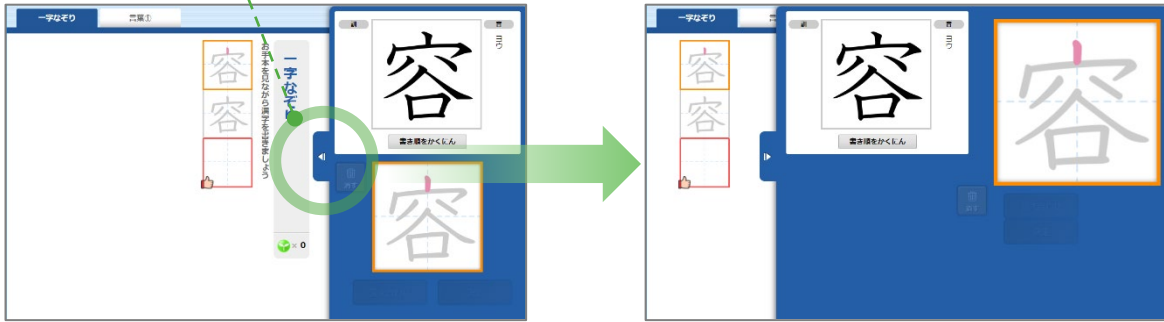




入力欄の拡大



をタップすると、入力欄を拡大できます。

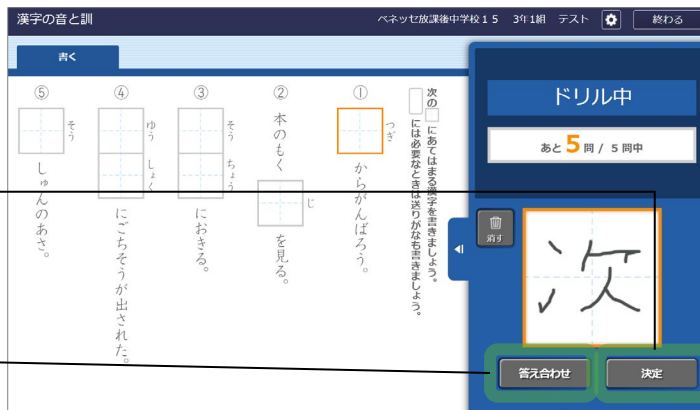




書きドリル・読みドリルの場合

その単元に含まれる漢字を使った単語の書き・読みに取り組みます。

- 1 一文字ずつ書き、[決定] をタップして入力
- 2 すべての書き／読みが入力できたら、[答え合わせ] をタップ

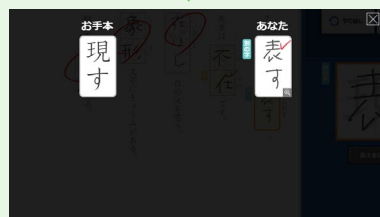


答えを見る

動画で自分の筆跡を確認できます。
※中学校の場合は筆順判定機能はありません。



[全文字を見る] で問題の単語全体も確認できます。



やり直し

間違えた漢字に再度取り組みます。
取り組む際には、「お手本」を表示できます。



お手本



前・後

前回の誤答と比較できます。



やり直して正答すると、青い○が付きます。

5 …… 暗記計算マスター

共通

AI

※AIドリルには対応していません。

- 「暗記計算マスター」は、**暗記や計算問題に特化したドリル集**です。
- 朝学習時間や、スキマ時間での繰り返し演習に取り組める問題を約8000問搭載。朝学習などにご活用ください。
- 一部の学年・教科のみが対象です。

- 対象教科・学年
- 計算マスター（算数・数学）：小1～中3
 - 暗記マスター（英語）：中1～3（小学校は対象外）※学年を問わない問題

取り組みの流れ

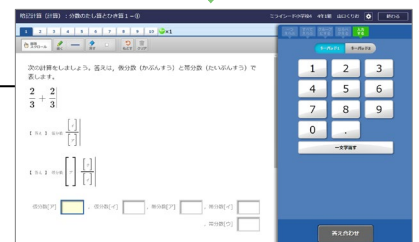
1 単元とドリルを選ぶ

- 単元ごとにドリルが構成されています。
任意の単元名を選択すると、その単元のドリルが表示されます。
- 取り組みたいドリルの「スタート」をタップします。



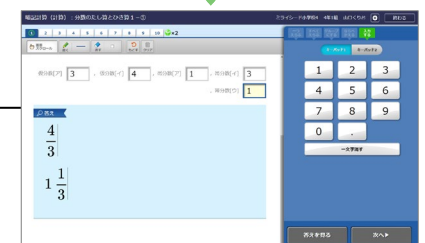
2 小問に取り組む

- ドリルの小問に1問ずつ取り組みます。
ドリルによって小問数は異なります。



3 答え合わせ

- 答え合わせをしたら、次の小問へ進みます。



次の小問へ
(小問数分、2→3を繰り返す)

全問終わったら…

4 結果画面を確認

- すべての小問が完了すると、結果画面（正誤一覧）を表示。間違えた小問がひと目でわかります。



→ 手順についてはベーシックドリルの「共通ドリル」(p.30)を参照してください。

6 …… 学び直しドリル

共通

AI

※AIドリルには対応していません。

- 「学び直しドリル」は、算数と数学の復習に特化したドリル集です。
 - 苦手な単元から過去の学年に遡って復習でき、つまずきの原因を解消できます。
- ※ネイティブアプリ版は小4以降のみ。

取り組みの流れ

まず、単元を選んで「チェックテスト」に取り組みます。「チェックテスト」の結果に応じて、苦手を克服するための類題を「特訓ドリル」として出題。必要に応じて、関係する他の単元の問題も出題し、苦手になっている要因に対し包括的にフォローします。

1 単元を選ぶ

- 単元ごとにドリルが構成されています。樹形図上に関連する単元がつながっているため、直感的に苦手を遡れます。
- 任意の単元名を選択すると、その単元の「チェックドリル」が表示されます。



2 チェックテストに取り組む

[チェックスタート] をタップします。チェックテストの流れはベーシックドリルの「共通ドリル」と同様です (p.30参照)。



小問に取り組む



答え合わせ



次の小問へ
(小問数分繰り返す)

結果の確認



3 チェック結果を元に、さらに問題に取り組む

チェックテストの正誤状況に応じて、「特訓ドリル」と「思い出そう」のドリルが表示されます。

「特訓ドリル」と「思い出そう」の流れはいずれもベーシックドリルの「共通ドリル」と同様です (p.30参照)。

特訓ドリル

思い出そう





1 単元とドリルを選ぶ

ホーム／学び直しドリル

ホーム（この画面＝ドリル集一覧）と「学び直しドリル」を切り替えます。

ステージ

各ステージにはその学年で習う単元が表示されます。

ドリル

タップするとチェックテストとドリルに取り組みます。チェックテストの取り組み状況や正答率に合わせて「オススメ」が表示されます。

チャレンジ目標

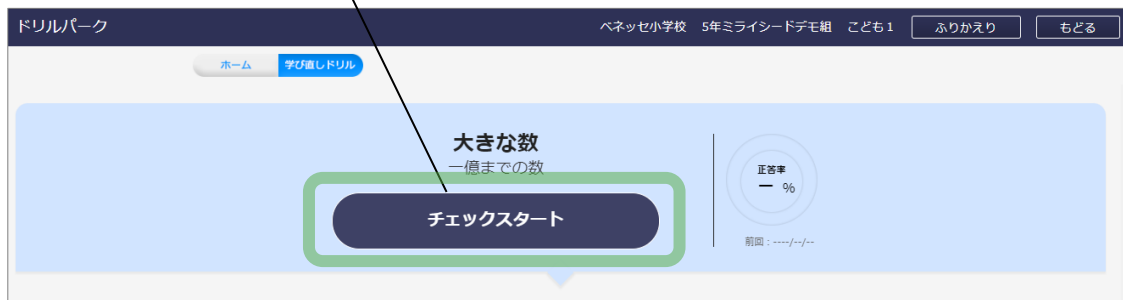
目標を達成すると、次の段階の目標が表示されます。

チャレンジ目標	今日のチャレンジ数 あと3個 / 3個 ×10	もうチャレンジ数 あと98個 / 100個 ×50	今日のクリア数 あと1個 / 1個 ×10	もうクリア数 あと10個 / 10個 ×50	今日の特訓クリア数 あと1個 / 1個 ×20	もう特訓クリア数 あと10個 / 10個 ×100
今日のチャレンジ数	今日のクリア数		今日の特訓クリア			
達成条件 今日、チェック問題・特訓ドリルに取り組んだ数が…	達成条件 今日、全問正解したチェックテストが…		達成条件 今日、特訓ドリルをすべて取り組んだ単元が…			
<ul style="list-style-type: none"> 3個 …… 10ポイント 10個 …… 10ポイント 30個 …… 10ポイント 	<ul style="list-style-type: none"> 1個 …… 10ポイント 3個 …… 10ポイント 5個 …… 10ポイント 		<ul style="list-style-type: none"> 1個 …… 20ポイント 3個 …… 20ポイント 5個 …… 20ポイント 			
総チャレンジ数	総クリア数		総特訓クリア数			
達成条件 今までの総合計で、チェック問題・特訓ドリルに取り組んだ数が…	達成条件 今までの総合計で、全問正解したチェックテストが…		達成条件 今までの総合計で、特訓ドリルをすべて取り組んだ単元が…			
<ul style="list-style-type: none"> 100個 …… 50ポイント 300個 …… 50ポイント 500個 …… 50ポイント 700個 …… 50ポイント 1000個 …… 100ポイント 	<ul style="list-style-type: none"> 10個 …… 50ポイント 20個 …… 50ポイント 30個 …… 50ポイント 50個 …… 50ポイント 		<ul style="list-style-type: none"> 10個 …… 100ポイント 20個 …… 100ポイント 30個 …… 100ポイント 			
コンプリート						
達成条件 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ポイント						



2 チェックテストに取り組む

[チェックスタート] をタップし、チェックテストを開始します。



問題の出題形式や取り組み方は「ベーシックドリル」の共通ドリル（p.30）と同様です。



3 チェック結果を元に、さらに問題に取り組む

チェックテストの正誤などから、最適な「特訓ドリル」と「思い出そう」が表示されます。

「特訓ドリル」と「思い出そう」に取り組み、つまづきを解消します。

※「特訓ドリル」および「思い出そう」の問題の出題形式や取り組み方は「ベーシックドリル」の共通ドリル（p.30）と同様です。

チェックスタート
もう一度取り組みます。

今回の正解率
正答率 60%

今回の取り組み日時
前問: 2022/12/22

思い出そう
関連する前の単元を表示。遡って復習することで、基礎を確認できます。

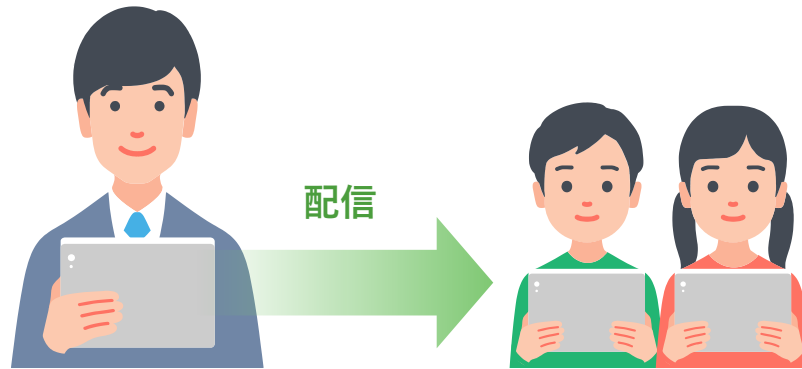
特訓ドリル
チェックテストの正答状況をもとに、習熟度に合わせたドリルを表示します。

7 …… 課題ドリル

共通

AI

- **先生が配信したドリル**は「課題ドリル」として表示されます。
- **提出期限**なども設定できます。
- クラス全員に**一斉配信**したり、**特定の子どもだけに配信**するなど、対象を自由に選べます。
- **予約配信**できるので、長期休暇中にも課題を配信できます。
- **AIドリル**も配信できます。



→課題の配信方法はp.74



課題ドリルが配信されているときは、「課題ドリル」が**一番上**に表示されます。

件数

配信されている課題の総数（右側）と、そのうち完了しているドリルの数（左側）を表示します。

期限超過アラート

提出期限を超過した課題がある場合に表示されます。

一番早い提出期限

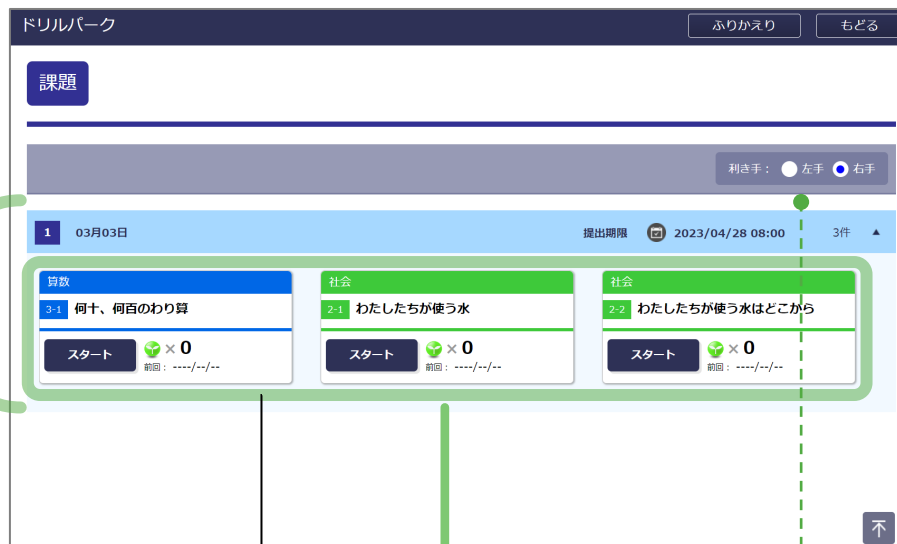
配信されている課題のうち、最も早い提出期限を表示します。



基本的な流れ

1 課題を選ぶ

課題名をタップすると、含まれるドリルが表示されます。



2 ドリルを選ぶ

※「利き手」で漢字ドリルの入力欄の左右を変更できます。

3 問題に取り組む～答え合わせ

課題ドリルには、問題の出題形式（「AIドリル」「共通ドリル」「漢字ドリル」）を混在して配信できます。子どものドリルへの取り組み手順は、問題の出題形式によって異なります。

- ➔ AIドリルの場合の取り組み手順 … p.20
- ➔ 共通ドリルの場合の取り組み手順 … p.30
- ➔ 漢字ドリルの場合の取り組み手順 … p.36
- ➔ 暗記計算マスターの場合の取り組み手順 … p.41

※課題ドリルの配信手順はp.74



3

振り返る

- 1 学習履歴を見る p.48
- 2 取り組み状況を見る p.50

「学習履歴」と「取り組み状況」の違い

共通ドリルの確認に便利なのが「学習履歴」、AIドリルの確認に便利なのが「取り組み状況」です。

※子どもは自分が取り組んだ問題が「AIドリルなのか、共通ドリルなのか」を特に意識せず取り組むため、「学習履歴と、取り組み状況の両方」を確認するようご指導ください。

学習履歴 (ふりかえり)

AIドリル・共通ドリル共通

- いつ、どのドリルに取り組んだかわかります。
- 問題と自分の解答内容がわかります。

共通ドリルのみ

- 取り組みの合計時間や正解率がわかります。
- もう一度やるべき問題がわかります。

取り組み状況

AIドリルのみ対象

- その教科・学年での正答率などがわかります。
- 取り組み済みのドリルと、まだ取り組んでいないドリルがすぐに確認できます。
- 問題と自分の解答内容がわかります。
- 自分の得点率と学年の平均得点率をグラフで比較できるため、苦手な問題がひと目でわかります。

1 …… 学習履歴を見る

学習履歴（ふりかえり）でわかること

AIドリル・共通ドリル共通

- いつ、どのドリルに取り組んだかわかります。
- 問題と自分の解答内容がわかります。

共通ドリルのみ

- 取り組みの合計時間や正解率がわかります。
- もう一度やるべき問題がわかります。

学習履歴を表示するには



ミライシートトップ画面上部の「ふりかえり」または画面右のカレンダー、棒グラフをタップ

検索条件

指定の条件で検索することができます。（詳細は次ページ）

期間の合計

検索条件の「取り組み日」の期間で集計し、合計の学習時間・正答率・解き直した小問数を表示します。

※AIドリルおよび漢字ドリルの「一字なぞり」「言葉」は集計対象外

履歴一覧

最新の取り組み順に表示します。

戻る

ドリル集トップ（単元一覧）に戻ります。

各ドリルの学習時間・正答率・解き直した小問数を表示します。（タップすると、各ドリルの結果画面を表示します。→次ページ）
※AIドリルおよび漢字ドリルの「一字なぞり」「言葉」のみが表示されます。

1日の合計

※AIドリルは集計対象外

取り組んだドリル名

各ドリルに取り組んでいた時間

ドリルの小問数

正答数・正答率

解き直し

一度間違えた小問を「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数
(解き直した数で、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)

- もう一度チャレンジ！（赤字）…間違えた小問があるとき
- 復習カンペキ！（青字）…「間違えた問題だけ解く」で再度取り組み、全問正解したとき
- パーフェクト！（緑字）…初回の取り組みで、全問正解のとき
- 取り組んでいない問題があるよ（青太字）…未解答の小問があるとき

※AIドリルの場合は表示されません。



検索条件

教科

特定の教科で検索できます。

取り組み日

取り組んだ日・期間で検索できます。

実施種別

オンラインまたはオフライン（ネイティブアプリ）で取り組んだドリルを検索できます。

複数回実施したドリル

「最終実施分のみ」で検索すると、複数回取り組んだドリルがあるときに、最後に取り組んだドリルのみを表示できます。

ドリル種別

特定のドリルの種類で検索できます。

オプションを開く/閉じる

タップすると、詳細条件の表示を開閉します。

検索

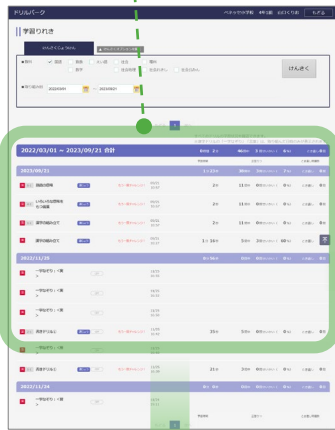
設定した条件で検索を実行します。



表示方法

「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。「取組日合計のみ」の場合は正答率などの合計値のみを表示します。「実施ドリル」の場合は取り組んだドリル名のみ表示します。

ドリルをタップすると、結果（正誤）の詳細を確認できます。



共通ドリルの場合

ドリルを完了しているときは、結果画面を表示します。（ドリルを完了していないときは、途中になっている小問の画面を表示します。）



○Xをタップすると、問題と自分の解答が確認できます。



間違えた問題だけ解く
間違えた小問があれば、その小問だけ解き直せます。

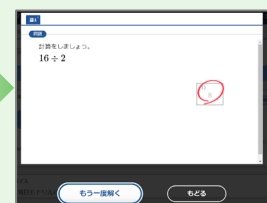
もう一度解く
ドリルに再挑戦できます。

AIドリルの場合

結果画面を表示します。



小問番号をタップすると、問題と自分の解答が確認できます。



間違えた問題だけ解く

2 …… 取り組み状況を見る (AIドリルのみ)

取り組み状況でわかること AIドリルのみ

- その教科・学年での正答率などがわかります。
- 取り組み済みのドリルと、まだ取り組んでいないドリルがすぐに確認できます。
- 問題と自分の解答内容がわかります。
- 自分の得点率と学年の平均得点率をグラフで比較できるため、苦手な問題がひと目でわかります。

取り組み状況を表示するには

ベーシックドリルのうち、AIドリル対応の学年・教科のみ表示できます。(AIドリル対応の学年・教科はp.19参照)

1 ベーシックドリルをタップ

単元ドリル一覧に「取り組み状況を確認」が表示されていれば、AI対応ドリルです。

2 「取り組み状況を確認」をタップ



学年

学年を切り替えて取り組み状況を確認できます。

単元

単元を切り替えることで、単元別に取り組み状況を確認できます。

現在目標

「目標を変える」で選択 (p.23) した目標が表示されます。

現在のシードポイントとグレード

現在のシードポイントとグレード

正答率と取り組み状況

全体での正答率・初回正答率・連続正解記録・取組小問数が表示されます。

獲得メダル

現在獲得しているコンボメダルの枚数が表示されます。

取り組み結果

その単元の中の取り組み済みのドリルが表示されます。



正答率グラフ

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小問別にグラフ表示されます。

解説

[解説] タップでイラスト解説を表示します。

スタンプ

先生からのスタンプが表示されます。→スタンプの送り方はp.73

☆

AIの判断で出題した小問に☆が付きます。☆が多いほど効果的にドリルを利用できています。

小問結果

タップすると、各小問の解答画を確認できます。→次ページ



メダル

正誤の状況に応じてメダルを表示します。



銀メダル
基本ドリルで基礎問題が満点



金メダル
基本ドリルで確認問題が満点もしくははまとも問題 (基本) で全問正解

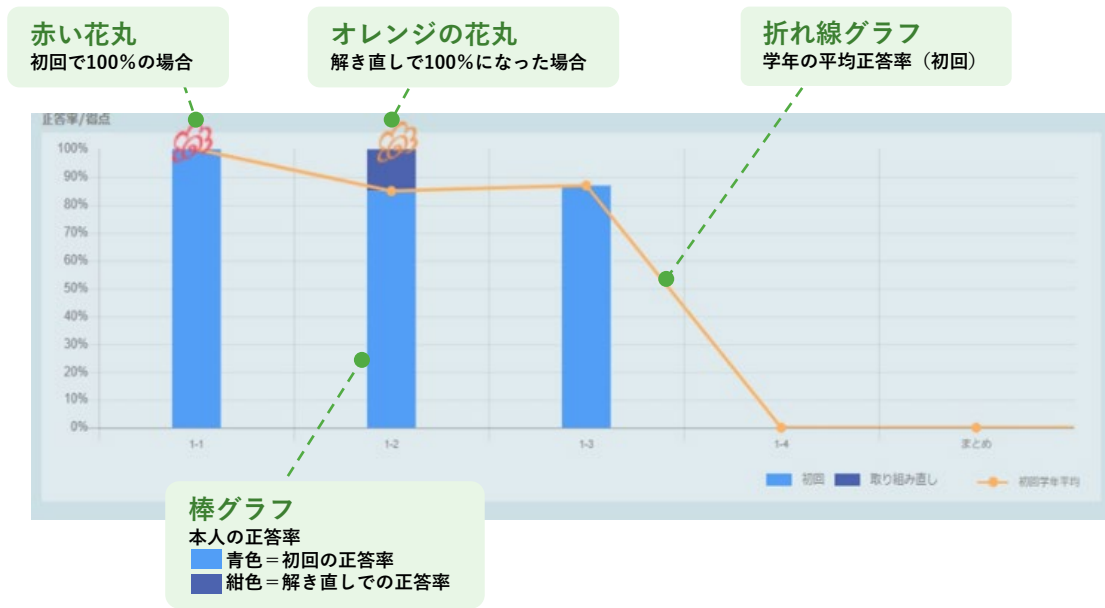


ルビーメダル
基本ドリルで応用問題が満点もしくははまとも問題 (応用) で全問正解



グラフの見方

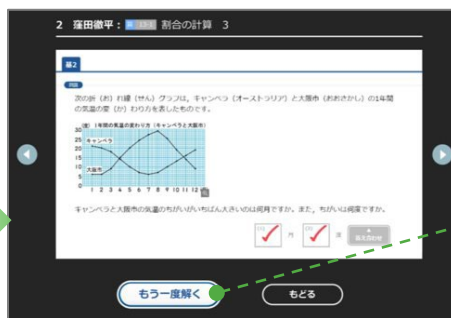
棒グラフでその子どもの正答率を、折れ線グラフで学年平均の正答率を表示するため、子ども自身で客観的に「自分がみんなと比べて何が苦手・得意なのか」を把握できます。



ドリルをタップすると、結果（正誤）の詳細を確認できます。



問題と自分の解答が確認できます。



もう一度解く
ドリルに再挑戦
できます。

※応用問題は解き直し
できないため、このボタ
ンは表示されません。



4

その他の機能

- 1 ポイント・グレード p.53
- 2 先生コメントを見る p.54
- 3 カスタマイズ p.55

1 …… ポイント・グレード

正答するとポイントが貯まり、ポイントが貯まるとグレードが上がります。
連続正解すると、「コンボメダル」を獲得しポイントがさらに加算されます。
「コンボメダル」が貯まるとボーナスポイントも加算されます。



ポイントの加算

通常ポイント

タイミング	獲得ポイント数
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

ボーナスポイント

タイミング	獲得ポイント数
3コンボメダル獲得数が 5の倍数になったとき	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が 5の倍数になったとき	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 が5の倍数になったとき	5個で50ポイント 10個で55ポイント…

メダルは重複して獲得できます。

たとえば小問数が5問の場合に全問正解すると、3コンボメダル、5コンボメダル、パーフェクトメダルの3個のメダルを獲得します。

グレードの上がり方

グレード	必要ポイント数
ビギナー	★ 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
レギュラー	★ 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
プロフェッショナル	★ 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
エキスパート	★ 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
レジェンド	55000ポイント

2 … 先生コメントを見る

先生からのコメントを確認できます。
先生のコメント送信方法はp.92を参照してください。



配信されたコメントを子どもが**表示できるのは一度のみ**です。
重要なお知らせはコメントで配信しないようご注意ください。

1 [先生からのコメント] をタップ

※先生からコメントが配信されていない場合や、すでに子どもが配信コメントを表示した場合は「先生からのコメント」ボタンは表示されません。

ドリルパーク ミライシード小学校4 5年1組 テスト生徒4 ふりかえり ヘルプ

ホーム 学び直しドリル

2024年 01月 5年 すべて 国語 算数 社会 理科

先生からのコメント

課題	課題ドリル	けん数	0 / 34	てい出期けんをすぎた課題があります	一番早い出きげん 2023/04/24 14:44
国語	漢字ドリル	シートポイント	× 0	グレード	おぼえる マスター 0字 / 193字
国語	ベーシックドリル	シートポイント	× 0	グレード	かくとくメダル × 0 × 0 × 0
国語	パワーアップドリル	シートポイント	× 0	グレード	かくとくメダル × 0 × 0 × 0
算数	ベーシックドリル	シートポイント	× 45	グレード	かくとくメダル × 0 × 1 × 3
算数	パワーアップドリル	シートポイント	× 0	グレード	かくとくメダル × 0 × 0 × 0

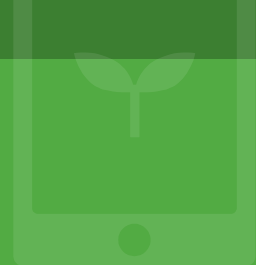
先生からのコメントが表示されます。

2 コメントを確認

先生からのコメント

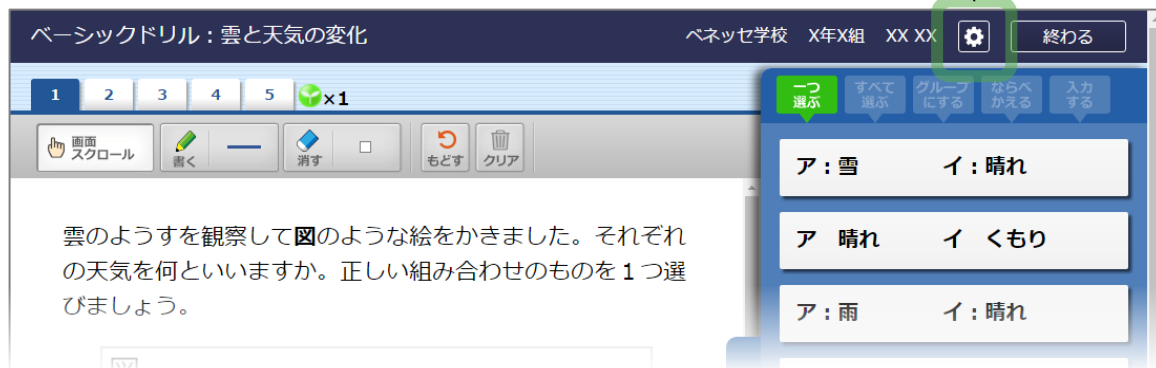
- ◆ 2023/02/22
苦手な分野の問題にもたくさん取り組んでいて、すごいね。
この調子で頑張りましょう。

3 … カスタマイズ



ペンと消しゴムのサイズ、問題画面の背景色、文字の大きさを調整できます。

1 [設定] をタップ

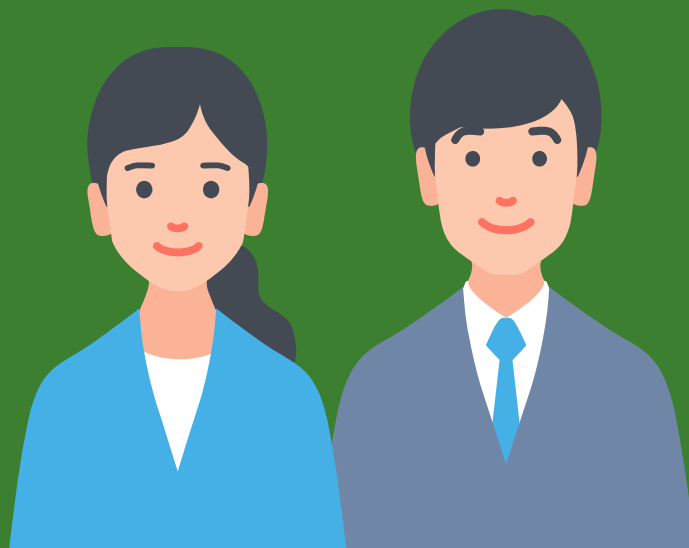


2 設定を変更





先生が使う



- 1 はじめに p.57
- 2 子どもの取り組みを見る p.61
- 3 課題を配信する p.74
- 4 その他の機能 p.80



1



はじめに

- 1 ドリルパークで先生ができること p.58
- 2 始め方 p.59

1

……ドリルパークで先生ができること

子どもの取り組みを見る

→ p.61

学習履歴

子どもがこれまでに取り組んだドリルを一覧

- クラスの子どもたちのうち、誰がよく取り組んでいるか/あまり取り組めていないかといった全体の状況や、取り組み時間は多いがなかなか正答率につがっていない子どもなどを発見できます。
- 小問ごとに解答画面が確認でき、正答・誤答の状況だけでなく、「どう間違えたのか」や、手書きメモ (p.24、30) による思考のプロセスなども確認できます。



- クラスの平均取り組み時間や正答率もわかります。

〇〇さんは時間をかけて頑張っているが、正答率が伸びていないようだ。

XXさんはあと一歩のところまで解けていたようだ。

リアルタイム進捗

子どもが今、取り組んでいるドリルを確認

小テストなど、授業でドリルパークを利用する際に便利な「リアルタイム進捗」機能。クラスの子どもたちが「今、どのドリルのどの小問に取り組んでいるか」をリアルタイムに確認できます。

△△さんは学習塾に通っているので解答が早い。
□□さんは最後のほうの小問に苦戦していて、時間ぎれになりそうだな。

課題を配信する

→ p.74

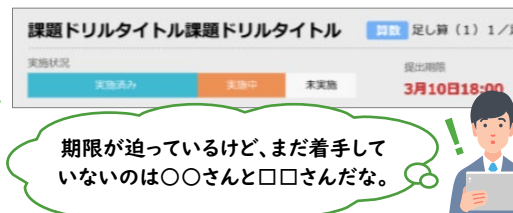
1 配信する

ドリルを選んで送るだけ。課題の解答期限や、予約配信もできます。クラスや学年の子どもに一齐配信したり、特定の子どもだけに配信するなど範囲も自由に設定できます。



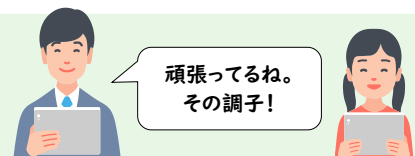
2 配信課題の取り組み状況を確認

配信した課題に取り組んでいる子ども、取り組み中の子ども、まだ着手していない子どもがひと目でわかります。(該当の子どもの氏名もわかります)

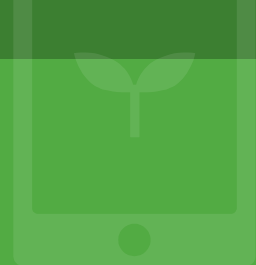


その他

オリジナルドリルを作成したり (p.81)、子どもに個別にコメントを送ったり (p.92) できます。



2 … 始め方



ログイン

ミライシードにログインし、ドリルパークを起動します。

- 1 ミライシードをタップ
- 2 IDとパスワードを入力し [ログイン] をタップ



- 3 [ドリルパーク] をタップ



先生用トップ画面が表示されます。





ホーム画面

学年

別の学年のドリル集を表示します。
※先生情報に「担任クラス」が設定されている場合は、そのクラスが属する学年が選択されています。

教科

教科を選択すると、その教科のドリル集のみ表示します。

ドリルパーク

ミライシード小学校2 テスト先生1先生

ドリル参照

中1年

すべて 国語 数学 英語 社会地理 社会歴史 理科

国語 漢字ドリル 数学 暗記計算(計算) 英語 暗記計算(英単語) 国語 ベーシックドリル

国語 パワーアップドリル 数学 ベーシックドリル 数学 パワーアップドリル 英語 ベーシックドリル

英語 パワーアップドリル 社会地理 ベーシックドリル 社会歴史 ベーシックドリル 理科 ベーシックドリル

お知らせ

7月17日リリース 新機能のご紹介 **NEW!**
2024年7月 定期アップデートのお知らせ
AIドリルについて...「AIドリル」とは、学習者の習熟度に応じて問題

お知らせ
ミライシードからのお知らせを表示します。

その学年のドリル集
タップするとドリルの内容を確認できます。
(ドリルの種類や取り組み方法については、「子どもが使う」の章でご確認ください。
※閲覧履歴は保存されません。

先生用メニュー

学習状況確認	単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ) / 学習状況確認
単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)	学習履歴、リアルタイム進捗を確認 → p.61
課題履歴確認	課題履歴確認 / 課題配信 (ブラウザ版のみ) / 課題配信 (オフライン版を含む)
課題配信 (ブラウザ版のみ)	課題配信と、配信課題の取り組み状況の確認 → p.74
課題配信 (オフライン版を含む)	
コメント配信	コメント配信 子どもにコメントを配信 → p.92
ドリル問題作成	ドリル問題作成 オリジナルドリルの作成 → p.81
総合学力調査 振り返り進捗	総合学力調査 振り返り進捗 / 総合学力調査 受検者番号登録 総合学力調査 → p.95
総合学力調査 受検者番号登録	
漢字判定設定	漢字判定設定 漢字ドリルの判定を設定 → p.94
問題一覧	問題一覧 問題一覧が掲載された外部サイト (右図) を表示します。





2

子どもの取り組みを見る

- 1 学習履歴 p.62
- 2 リアルタイム進捗 p.69

1 …… 学習履歴

[学習状況確認] または [単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)] から学習履歴を確認します。



全体の学習状況を確認するとき

→ 学習状況確認… 次ページ

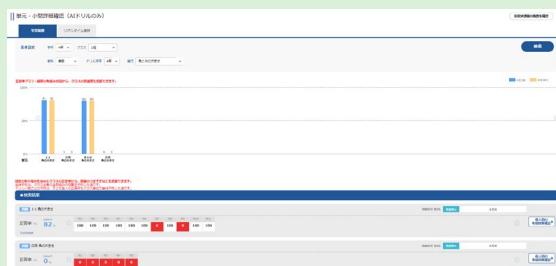
- クラスの集計データ (平均正答率や取り組み時間) を表示します。
※漢字ドリルの「一字なぞり」「言葉」は集計対象外
- 各子どもが過去に取り組んだドリルを、AIドリル・共通ドリル問わず一覧で表示するので、どの子どもがドリルパークにどのくらい取り組んでいるのかを確認できます。
- その子どもが問題に対してどう解答したかも確認できます。(漢字ドリルの「一字なぞり」「言葉」を除く)

学年平均	6分	8分	27.2%	77.0	21.0	0.0
クラス平均	6分	8分	27.2%	77.0	21.0	0.0
1 2 並び順	6分	8	27%	77	21	0

AIドリルの学習状況を確認するとき

→ 単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ) …p.67

- クラスの正答率をグラフで表示。クラスの子どもたちが苦手・得意とする分野や小問を把握できます。
- 取り組み状況を一覧で確認できます。
- その子どもが問題に対してどう解答したかも確認できます。





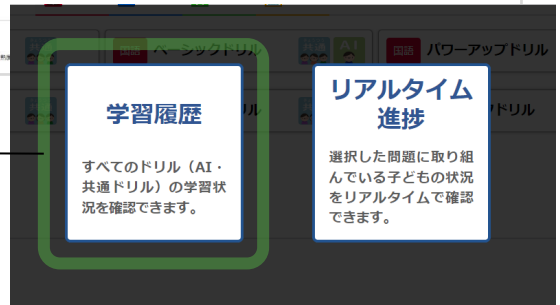
全体の学習状況を確認するとき

学習状況確認

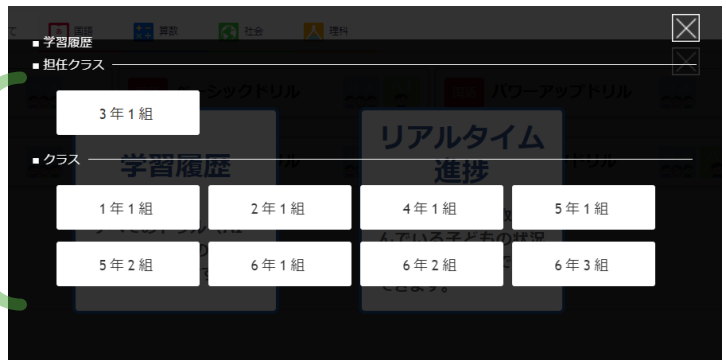
1 「学習状況確認」をタップ



2 「学習履歴」をタップ



3 学年・クラスを選択



4 学習状況を確認

「学習履歴」の「簡易」モードが表示されます。

「詳細」モードと切り替えて確認します。

切り替え

▼「詳細」モード



▼「簡易」モード



● 「簡易」モード：

クラス全体の学習履歴を概観しやすく、クラスの平均値の確認や、クラスの誰が頑張っているのかを発見できます。

● 「詳細」モード：

子どもがそれぞれどんな問題に取り組み、どう回答したか詳しく確認できます。



「簡易」モード

クラス全体の学習履歴を概観しやすく、クラスの平均値の確認や、クラスの誰が頑張っているのかを発見できます。

⚠️ 漢字ドリルの「一字なぞり」「言葉」は集計の対象外となります。

クラス変更

別のクラスを確認できます。

コメント配信

コメントを配信します。

Excel出力

表示中のデータをExcelに出力します。

課題ドリルを選択

課題のみを表示できます。

検索条件

教科等で履歴を絞り込めます。

簡易/詳細

詳細モードに切り替えられます。一次ページ

平均

学年・クラスの平均が表示されます。

各子どもの学習履歴

学習履歴画面に遷移します。→p.66

ドリルパーク ペネッセ小学校 ミライ先生 [戻る](#)

|| 学習履歴 **1年1組** [クラス変更](#) [コメント配信](#) [Excel出力](#) [課題ドリルを選択](#)

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

■取り組み日 2022/11/01 ~ 2023/08/23

[検索](#)

簡易 詳細

正答率は、子どもが取り組んだ問題数と正解した問題数から算出しています。
 ※漢字ドリルの「一字なぞり」「言葉」の取り組み結果は、対象に含まれません。
 ※応用問題の取り組み結果は、解答時間に含まれていますが問題数、正解数、解き直し問題数に含まれておりません。

		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
			解答時間	解答ドリル数	正答率	問題数	正答数	解き直し問題数
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	

	解答時間	解答ドリル数	正答率	問題数	正答数	解き直し問題数
1 1	16時間 2分	412	34%	3046	1063	3

子どもの氏名

解答時間

解答ドリル数
取り組んだドリルの合計

正答率

問題数
取り組んだ小問の合計

正答数

解き直し問題数
一度間違えた小問を「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数(解き直した数で、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)

各項目のクラス内の上位20% (緑色)、下位20% (赤色) を色分けして表示しています。



学習履歴

「詳細」モード

クラスの子どもがそれぞれどんな問題に取り組み、どう回答したか詳しく確認できます。

！ 漢字ドリルの「一字なぞり」「言葉」は**取り組んだ日時のみが表示され、解答画面も表示されません。**

クラス変更
別のクラスを確認できます。

コメント配信
コメントを送信できます。→p.92

Excel出力
表示中のデータをExcelに出力します。

課題ドリルのみ表示
課題ドリルのみ表示します。

課題ドリルを選択
特定の課題を選択して表示できます。タップすると配信した課題一覧が表示されます。

ドリルパーク

学習履歴 4年1組 クラス変更

コメント配信 Excel出力 課題ドリルのみ表示 課題ドリルを選択

戻る

検索条件 ▼ 検索オプションを隠じる

■ 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 2023/08/22 ~ 2023/09/21

■ 実施種別 全て オンライン オフライン

■ 複数回実施したドリル 全て 最終実施分のみ

■ ドリル種別 全て 漢字・ハッシュク・パワーアップドリル 学び直しドリル 総合学力調査ふりかえり 暗記計算

検索条件
教科等で履歴を絞り込みます。

簡易/詳細
簡易モードに切り替えられます。→前ページ

ページ表示
次のページに進みます。
(1ページにつき200ドリルを表示)

履歴詳細
各ドリルの実施時間、解答時間、正答率と各小問の正誤を表示します。
「○」「×」をタップすると、解答画面を確認できます。



簡易 詳細

戻る 1 次へ

該当の取り組みにおける解答時間、正答率を表示しませんが、
 ・ 応用問題の取り組み結果は解答時間に含まれていますが、正答率に含まれておりません。
 ・ 漢字ドリルの「一字なぞり」「言葉」の取り組み結果は表示されません。
 ・ 過去に取り組んだ問題は「-」で表示しています。

No.	名前	教科/単元	実施日時	解答時間	正答率	問1	問2	問3	問4	問5	問6	問7	問8	問9	問10			
1	山口くりお	漢字の組み立て	2023/09/21 15:20	26秒	50%	○	×	-	-	-	-	-	-	-	-			
						角の大きさ	2023/09/21 15:20	18秒	0%	-	-	×	-	-	×	-	-	-
						おすすめ問題	2023/09/21 11:03	1分 8秒	14%	×	×	×	×	×	○	×	-	-
						角の大きさ	2023/09/21 11:01	1分 7秒	80%	○	○	×	○	○	×	○	○	○
						6-1 熟語の意味	2023/09/21 10:57	2秒	0%	×	×	×	×	×	×	×	×	×
						4-1 いろいろな意味をもつ言葉	2023/09/21 10:57	2秒	0%	×	×	×	×	×	×	×	×	×
						1-1 漢字の組み立て	2023/09/21 10:57	2秒	0%	×	×	×	×	×	×	×	×	×
						漢字の組み立て	2023/09/21 10:27	1分 16秒	60%	×	×	○	○	○	○	-	-	-
						1-1 角の大きさ	2023/09/21 10:08	3分 1秒	81%	○	○	○	○	○	×	○	×	○
						1-1 角の大きさ	2023/09/20 16:50	2秒	0%	×	×	×	×	×	×	×	×	×
2	安井りこ	1-1 角の大きさ	2023/09/21 15:07	2秒	0%	×	×	×	×	×	×	×	×	×				
3	菊地りょう	2-1 「り」のつくじ	2023/09/21 15:07	41秒	87%	○	○	○	○	○	×	○	○					
4	石川れい																	
5	大野かほ																	

No.	名前	教科/単元	実施日時	解答時間	正答率	問1	問2	問3	問4	問5	問6
1	山口くりお	国 漢字の組み立て	2023/09/21 15:20	26秒	50%	○	×	-	-	-	-

子どもの氏名
タップすると、その子どもの学習履歴を表示します。→次ページ

ドリル名

実施日時

解答時間

正答率

正誤

○：正解 ×：不正解 -：取り組み直し時に出題対象外となった問題



学習履歴

各子どもの学習履歴

その子どものこれまでの取り組み状況や、ドリルの解答を確認できます。

! 漢字ドリルの「一字なぞり」「言葉」は**取り組んだ日時のみが表示され、解答画面も表示されません。**

生徒変更

の生徒の履歴を確認できます。

Excel出力

表示中のデータをExcelに出力します。

検索条件

教科等で履歴を絞り込みます。

ページ表示

次のページに進みます。
(1ページにつき200ドリルを表示)

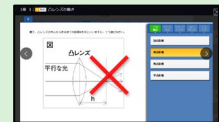
期間の合計

検索条件の「取り組み日」の期間で集計し、合計の学習時間・正答率・解き直した小問数を表示します。

取り組み結果

各ドリルの学習時間、正答率、解き直した小問数を表示します。
(タップすると、各ドリルの解答画面が表示されます。)

▼ 解答画面



ドリルパーク

ホーム 学び直しドリル

学習履歴 4年1組1番 山口くりお

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

■ 取り組み日 2023/08/22 ~ 2023/09/21

戻る 1 次へ

正答率は、子どもが取り組んだ問題数と正解した問題数から算出しています。
※漢字ドリルの「一字なぞり」「言葉」の取り組み結果は、対象に含まれません。
※応用問題の取り組み結果は、解答時間に含まれていますが問題数、正解数、解き直し問題数に含まれておりません。

2023/08/22 ~ 2023/09/21 合計	0時間 7分	81問中 22問正解 (27%)	解き直し 1問
2023/09/21	7分 26秒	70問中 22問正解 (31%)	解き直し 1問
漢字の組み立て	26秒	2問中 1問正解 (50%)	解き直し 1問
角の大きさ	18秒	2問中 0問正解 (0%)	解き直し 0問
おすめ問題	1分 8秒	7問中 1問正解 (14%)	解き直し 0問
角の大きさ	1分 7秒	10問中 8問正解 (80%)	解き直し 0問
6-1 熟語の意味	2秒	11問中 0問正解 (0%)	解き直し 0問
4-1 いろいろな意味をもつ言葉	2秒	11問中 0問正解 (0%)	解き直し 0問
1-1 漢字の組み立て	2秒	11問中 0問正解 (0%)	解き直し 0問
漢字の組み立て	1分 16秒	5問中 3問正解 (60%)	解き直し 0問
1-1 角の大きさ	3分 1秒	11問中 9問正解 (81%)	解き直し 0問

1日の合計

2024/01/15 19分 5秒 48問中 46問正解 (95%) 解き直し 2問

6-1 整理する② 3分 17秒 4問中 3問正解 (75%) 解き直し 0問

取り組んだドリル名

各ドリルに取り組んでいた時間

ドリルの小問数

正答数・正答率

解き直し

一度間違えた小問を「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数

(解き直した数で、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)

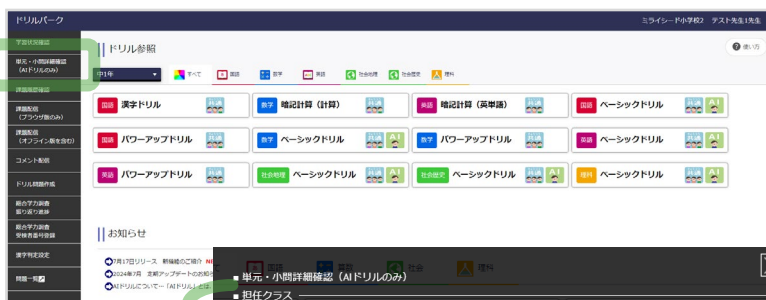
- もう一度チャレンジ! (赤字) …間違えた小問があるとき
- 復習カンペキ! (青字) …「間違えた問題だけ解く」で再度取り組み、全問正解したとき
- パーフェクト! (緑字) …初回の取り組みで、全問正解のとき
- 取り組んでいない問題があるよ (青太字) …未解答の小問があるとき



AIドリルの学習状況を確認するとき

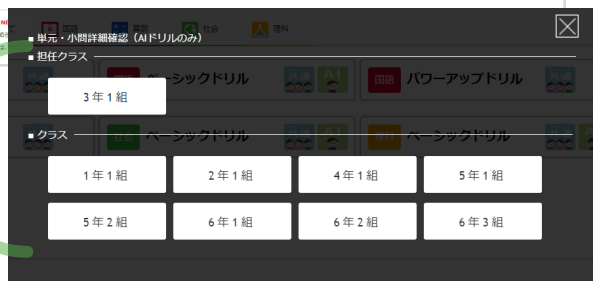
単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)

1 [単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)] をタップ



2 学年・クラスを選択

単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ) が表示されます。



■ 学年平均正答率
■ クラス平均正答率

単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)

学習履歴 リアルタイム進捗

条件設定 学年 4年 クラス 1組 検索

教科 算数 ドリル学年 4年 単元 図形体と立方体

正答率グラフ: 最新の取組み状況から、クラスの習進度を把握できます。

単元	4年1組 (%)	学年平均 (%)
16-1 図形体と立方体	50	50
16-2 面や辺の垂直・平行	16	16
16-3 位置の表し方	60	60
応用 図形体と立方体	0	0
まとめ 図形体と立方体	100	100
応用 図形体と立方体	0	0

過去の取り組みを含めたクラスの正答率から、問題のつまづきなどを把握できます。
全体平均は、クラス全員の全取組みの結果を平均した値です。
ドリル小問ごとの平均は、子ども個人の正答率をクラス単位で単純平均した値です。

● 検索結果

算数	16-1 図形体と立方体	取組状況	全5名	実施済み	実施中	未実施	
正答率 (%)	25%	問1	問2	問3	問4	問5	問6
		50	50	0	50	0	0

算数	16-2 面や辺の垂直・平行	取組状況	全5名	実施済み	未実施		
正答率 (%)	17%	問1	問2	問3	問4	問5	問6
		0	100	0	0	0	0

算数	16-3 位置の表し方	取組状況	全5名	実施済み	未実施	
正答率 (%)	60%	問1	問2	問3	問4	問5
		0	0	100	100	100

個人別の取組結果確認

小問ごとの正答率

3 [個人別の取組結果確認] をタップ



4 学習状況を確認

▼ 学習状況 詳細

|| 単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)

学習履歴 リアルタイム進捗

← 一覧に戻る 学習状況 詳細

条件設定 表示クラス 4年1組 5年1組 **更新**

未実施のみ表示 正答率で絞り込み 0 50 100

正答率は、子どもが最後に取り組んだ結果から算出しています。

目標 大きい数 (一億をこえる数) 選択者へスタンプを送信 送信

無解答率が高い子どもや正答率が低い子どもの名前は黄色にハイライトされます。誤答した子どもが多い小問は黄色にハイライトされます。

▼スタンプ送信選択

名前	取組状況	実施日時	正答率	無解答率	解答ドリル数	解き直し正解数	1	2	3	4	5	6	7
<input type="checkbox"/> 山口くりお	実施済み	05月16日 15:13	43%	57%	4	0	X	X	O	O	X	O	X
<input type="checkbox"/> 安井りこ	実施中	05月16日 15:13	0%	0%	0	0							
<input type="checkbox"/> 菊地りょう	未実施												

取組状況

実施日時

正答率

無解答率

解答ドリル数

解き直し正解数

クラスの子ども

「正答率が30%以下」または「無解答率が50%以上」の子どもは、名前欄の背景色が黄色で表示されます。

小問ごとの正誤状況

小問をタップすると、その問題の解答画面を表示します。

2 窪田徹平 : 割合の計算 3

基2

次の折(お)れ線(せん)グラフは、キャンベラ(オーストラリア)と大阪市(おおさかし)の1年間の気温の変わり方を示したものです。

(注) 1年間の気温の変わり方(キャンベラと大阪市)

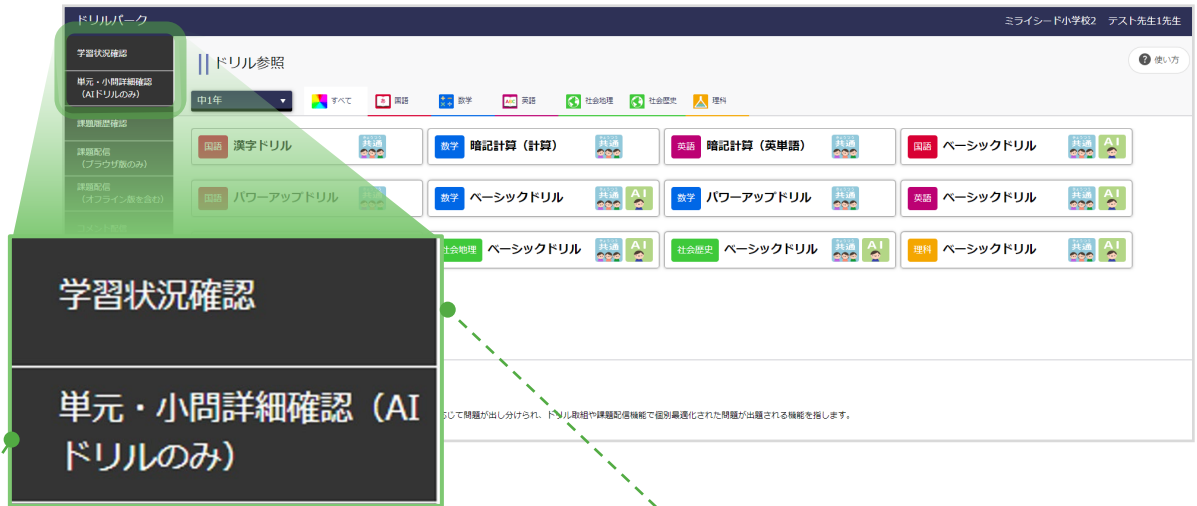
キャンベラと大阪市の気温のちがいがいちばん大きいのは何月ですか。また、ちがいは何度ですか。

(1) 月 (2) 度 答えをわけて

また、誤答した子どもが70%以上の小問は、背景色が黄色で表示されます。

2 …… リアルタイム進捗

[単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)] または [学習状況確認] からリアルタイム進捗を確認します。つまりきやすい問題がどこかわかります。



AIドリルのリアルタイム進捗を確認するとき

→ 単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ) …p.72

子どもが取り組んでいるドリルがAIドリルのときは [単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)] のリアルタイム進捗を確認します。



共通ドリルおよび全体のリアルタイム進捗を確認するとき

→ 学習状況確認… 次ページ

子どもが取り組んでいるドリルがAIドリルと共通ドリルが混在する課題ドリルのときや、AIドリルや共通ドリルに関わらず今取り組んでいるドリルを確認するときは [学習状況確認] のリアルタイム進捗を確認します。

現在の取り組み状況 (1学期に集めます。)

更新 参加中: 10人 / 12人 表示切替

No.	名前	数科/単元	問1	問2	問3	問4	問5	問6	問7	問8	問9	問10
1	平田 敦	2年1組 本題と地産の様子	済	済	済	済	済	済	済	済	済	済
2	三木 寛	2年1組 本題と地産の様子	済	済	済	済	済	済	済	済	済	済
3	宮脇 サダヲ											
4	棚沢 遥											
5	野村 達史	2年1組 本題と地産の様子	済	済	済	済	済	済	済	済	済	済
6	川西 勝久	2年1組 本題と地産の様子	済	済	済	済	済	済	済	済	済	済
7	浅野 孝太郎	2年1組 地の村いしつ	済	済	済	済	済	済	済	済	済	済
8	曾我 漢太郎	2年1組 本題と地産の様子	済	済	済	済	済	済	済	済	済	済
9	島 マサユズ	2年1組 本題と地産の様子	済	済	済	済	済	済	済	済	済	済

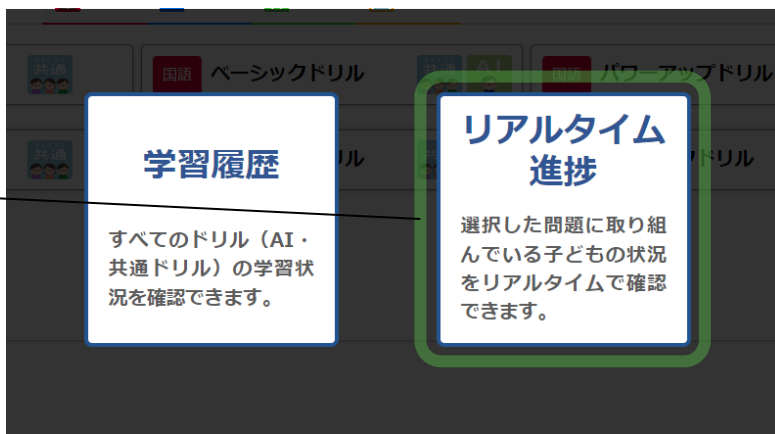


共通ドリルおよび全体のリアルタイム進捗を確認するとき 学習状況確認

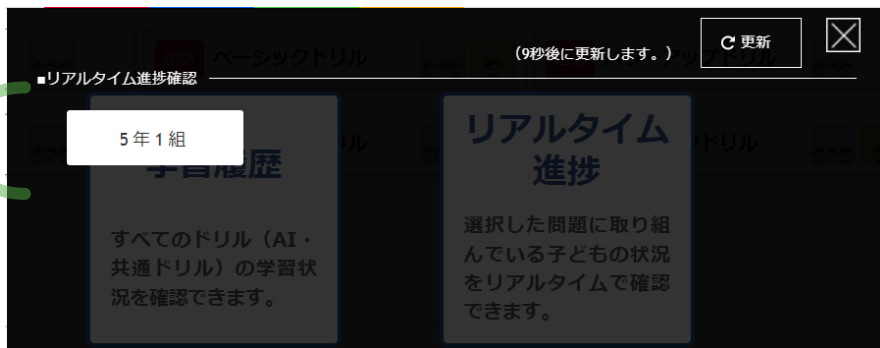
1 [学習状況確認] をタップ



2 [リアルタイム進捗] をタップ



3 学年・クラスを選択





4 現在の取り組み状況を確認

ドリルに取り組んだ子ども・解答が完了した子どもは、小問ごとにステータスが表示されます。

! AIドリルでは、代表題と応用問題のみが表示され、フォロー問題、類題は表示されません。

更新

進捗状況の情報は10秒ごとに自動更新されますが、「更新」いつでも更新できます。

背景がグレーの行： ドリルパークを表示していない子ども

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。(ミライシードにはログインしている場合もあります。)



該当のドリルを完了すると表示されます。

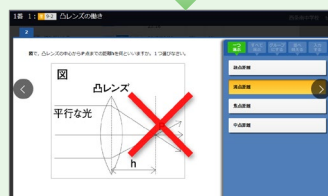
「○×」または「未・済」表示切り替え

正誤の状況を確認するときは「○×」、進捗状況を確認するときは「未・済」を選択します。

現在の取り組み状況 (15秒に更新します。)			更新		参加中：10人 / 12人		表示切替		○・×		未・済	
No.	名前	教科/単元	問1	問2	問3	問4	問5	問6	問7	問8	問9	問10
1	平田 敦	理 7-1 太陽と地面の様子	済	済	済	済	済					
2	三木 寛	理 7-1 太陽と地面の様子	済	済	済	済	済					
3	宮脇 サダヲ											
4	柳沢 遥											
5	野崎 達史	理 7-1 太陽と地面の様子	済	済	済	済	済					
6	川西 勝久	理 7-1 太陽と地面の様子	済	済	済	済	済					
7	浅野 孝太郎	理 8-1 光のせいしつ	済	済	済	済	済					未
8	曾我 満太郎	理 7-1 太陽と地面の様子	済	済	済	済	済					
9	島 マサカズ	理 7-1 太陽と地面の様子	済	済	済	済	済					未

解答画面

各小問をタップすると、解答画面を表示します。「手書きメモ」も確認できます。



11問目以降の表示

進捗画面をタップすると「>」ボタンが表示されます。「>」ボタンをタップすると11問目以降が表示できます。

▼ 「未・済」表示のとき

9	島 マサカズ	理 7-1 太陽と地面の様子	済	済	済	済	済	未
---	--------	----------------	---	---	---	---	---	---

済 …解答済みの小問

未 …まだ解いていない小問

獲得したメダル

その小問でメダルを獲得しています。(連続正解または全問正解)

▼ 「○×」表示のとき

9	島 マサカズ	理 7-1 太陽と地面の様子	×	○	○	済
---	--------	----------------	---	---	---	---

× …誤答

○ …正答



AIドリルのリアルタイム進捗を確認するとき

単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)

1 [単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)] をタップ



2 学年・クラスを選択



3 [リアルタイム進捗] をタップ

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できます。





4 現在の取り組み状況を確認

取り組み中ドリル
ドリルを切り替えて確認
できます。

単元別
単元を切り替えて
確認できます。

最新の状態に更新
リアルタイム進捗を最新の状
態に更新します。

|| 単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)

学習履歴 **リアルタイム進捗**

条件設定 学年 2年 クラス 1年 教科 算数 **検索**

ドリル学年 2年 単元 選択してください 問題 選択してください

2年1組 算数 2-6 係数に分母を含む連立方程式 5分経過 10分経過 **最新の状態に更新**

1	2	3	4	5	6	7	8	応用1	応用2
梅本 結子 江藤 直人 大河内 精児 大沼 義人	篠原 かおり 杉山 了 関根 美希 滝 有起哉 武内 俊二 田島 宏明 玉山 恵梨香 寺井 右京 寺尾 瞳 寺本 健	内村 春樹 菅 三省 杉本 京子 徳重 明慶 難波 暹 浜田 獅童 原口 一徳 藤井 由宇 藤島 憲一 秋田 美幸	浅見 有紀 浅沼 直人 市村 美幸 岩井 恵梨香 内野 剛基 細井 砂羽 細田 徹	岩瀬 孝史 菅井 美佐 赤松 洋	徳重 明慶				

取り組み完了 20 /40人

未取り組み者

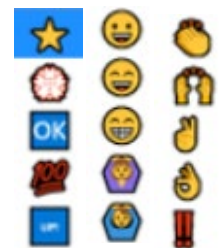
スタンプを送信 送信

取り組み完了
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。
※「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。

未取り組み者
取り組みが未完了の子
どもが表示されます。

時計マーク
5分以上かかっている子ども：青色の時計マーク
10分以上かかっている子ども：赤色の時計マーク

スタンプ
取り組みが完了した子どもに
スタンプを送信します。





3

課題を配信する

- 1 配信する p.75
- 2 配信課題の取り組み状況の確認 p.78



1 …… 配信する

1 [課題配信 (ブラウザ版のみ)] をタップ

ネイティブアプリ版に配信する場合は、[課題配信 (オフライン版を含む)] をタップ
※オフライン版にはAIドリルが配信できません。



2 配信先を選択

3 配信種類を選択



配信種類とは？

2 配信種類を選ぶ

全員一律で同じ問題を配信

配信先の子ども全員に、選択した問題の全問題が配信されます。

一人ひとりに個別最適な課題を配信

学習範囲・取り組み時間を設定するだけ、設定した学習範囲・取り組み時間から、個別最適な課題を自動で抽出。設定した時間に合わせて問題数が調整されます。

全員一律で同じ問題を配信

- 全員に同じ問題を配信する場合に選択します。
- AIドリル・共通ドリルに関わらず、すべてのドリル（漢字ドリルを含む）※を配信できます。AIドリルと共通ドリルを混在しての配信もできます。

活用例 理解度を測るときに

共通ドリル（全員に同じ小問を出題）を小テストとして配信し、子どもたちの理解度を測る。

一人ひとりに個別最適な課題を配信

- 一人ひとりの習熟度や学習状況から、最適な問題をAIが判定して出題します。
- 単元と取り組み時間を設定するだけ。複雑な設定は必要ありません。（小問数は取り組み時間によって変化します）



活用例 学力の定着を図るときに

長期休暇の課題として配信して、個々の習熟度に合わせた学習で休みの間に苦手克服・学力定着を図る。

4 [問題を選択する] をタップ



5 学年を選択

6 ドリル集を選択

※ [一人ひとりに個別最適な課題を配信] を選択した場合は、AIドリル対応のドリル集のみが表示されます。
(AIドリルの対象学年・教材の詳細はp.19参照)



7 単元を選択し、ドリルの「配信選択」をタップ

その単元に先生が作成したオリジナル課題 (p.81) がある場合は、オリジナル課題も選択できます。

※ [全員一律で同じ問題を配信] を選択した場合、共通ドリルは [個別最適化されていないドリルを配信] をタップすると表示できます。

選択したドリルが「配信BOX」欄に表示されます。



見る

各ドリルの「見る」をタップすると、問題内容を確認できます。

「閉じる」をタップするとドリル一覧に戻ります。



単元ごとの正答率を見る

単元ごとの正答率を確認できます。正答率の低い=苦手な子どもが多い単元を配信するときの参考になります。

8 [戻る] をタップ

ドリル集一覧に戻ります。

9 作業を繰り返して、必要なドリルを選択

- [全員一律で同じ問題を配信] の場合は、選択できるドリルの上限はありません。
- [一人ひとりに個別最適な課題を配信] の場合は、3つまで単元を選択できます。また、「現在の想定取組時間」が表示されます。

10 必要なドリルを選択できたら、「配信設定へ」をタップ





11 これまでに設定した内容を確認

配信先、配信種類、配信する問題を確認します。

12 [一人ひとりに個別最適な課題を配信] を選択した場合のみ、[取組時間設定] で任意の時間を入力

時間の設定により、出題される小問数が変わります。

13 配信名称、配信日時、提出期限を設定

[配信日時] で任意の日時を設定すると、予約配信ができます。長期休暇中の定期的な配信などに利用できます。

14 [上記内容で配信する] をタップ

一時保存

配信しないまま設定を保存できます。

配信せず削除

設定を削除できます。

配信済テストの編集、複製、配信停止

[課題配信管理] で配信済みの課題の [配信設定確認・変更] (次ページ参照) をタップすると、課題の編集やコピー、配信停止ができます。

● 配信停止

[課題配信管理] で配信済みの課題の [配信設定確認・変更] (次ページ参照) をタップすると、課題の編集やコピー、配信停止ができます。

● 課題編集

その課題の配信種類が「全員一律で同じ問題を配信」の場合は、課題の内容を編集できます※。

※配信種類が「一人ひとりに個別最適な課題を配信」である場合と、オフライン版を含む配信をした課題は編集できません。

▶すでに配信済みの課題を編集して再配信する場合

- 子どもが編集前の課題に取り組んでいたときは、その取り組み結果を再配信後も引き継ぎます。
- 再配信後の課題で一部削除された問題があるときは、課題履歴でその取り組み結果を確認できます。
- 編集後の課題は、編集前の課題と同じ課題として再配信されます。別の課題として配信する場合は [課題コピー] をご利用ください。
- 編集中は、子どもはその課題に取り組めません。

● 課題コピー

作成済みの課題を複製して、別の課題として配信できます。

※「一人ひとりに個別最適な課題を配信」である場合は課題をコピーできません。

2 …… 配信課題の取り組み状況の確認

配信した課題の提出期限や、子どもの取り組み状況（実施済み、実施中、未実施）が一覧で確認できます。

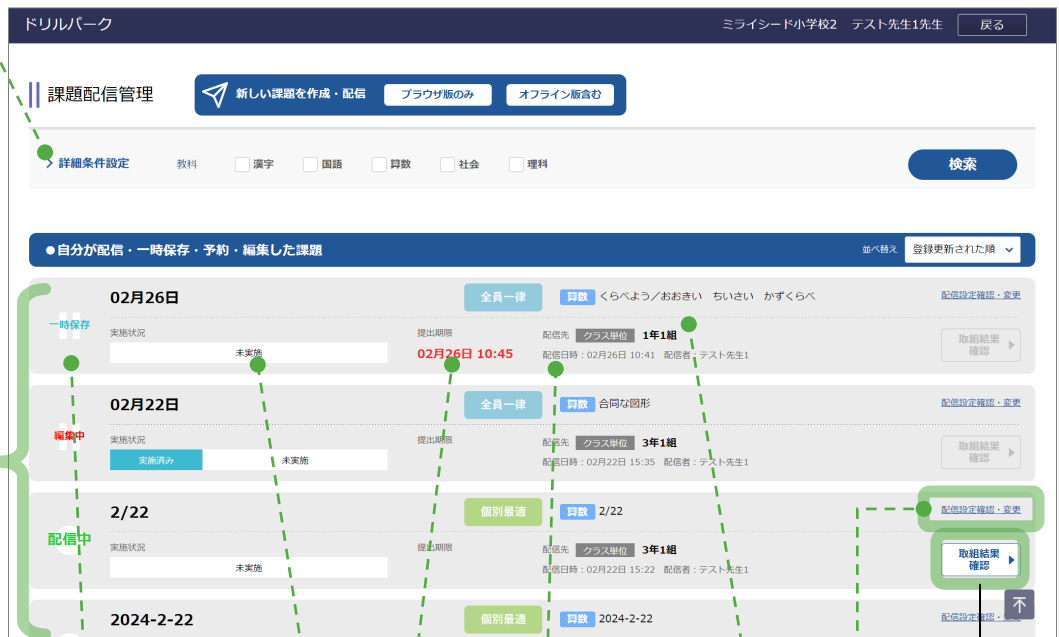
1 [課題履歴確認] をタップ

配信した課題が一覧で表示されます。



検索条件

[詳細条件設定] をタップすると、さらに検索条件が表示されます。配信先（学年・クラス）や配信日、配信状況（配信中、予約中など）等で一覧の表示を絞り込めます。



先生が配信・一時保存・予約した課題一覧

配信状況

「配信中」「予約中」「一時停止」「配信停止」「編集集中」のステータスが表示されます。

提出期限

配信日時

配信先

実施状況

子どもの課題への取り組み状況（「実施済み」「実施中」「未実施」）の割合が帯グラフで表示されます。帯グラフをマウスオーバーすると、各ステータスに含まれる子どもの氏名を確認できます。

配信設定確認・変更

一時保存した課題の編集や配信停止、コピーなどができます。

実施状況	提出期限	配								
<table border="1"> <tr> <td>実施済み</td> <td>実施中</td> <td>未実施</td> </tr> </table>	実施済み	実施中	未実施	05月31日 12:00	配					
実施済み	実施中	未実施								
<table border="1"> <tr> <th>2年1組 (4名)</th> <th>2年2組 (7名)</th> <th>2年3組 (9名)</th> <th>2年4組 (13名)</th> </tr> <tr> <td>大久保 雄太郎 梅爪 夢子 田嶋一 安 泰弘</td> <td>大久保 雄太郎 梅爪 夢子 田嶋一 安 泰弘 井上 花岡 森崎 葉子 大城 美樹</td> <td>大久保 雄太郎 梅爪 夢子 田嶋一 安 泰弘 井上 花岡 森崎 葉子 大城 美樹 田中 麻衣 石坂 聖之</td> <td>大久保 雄太郎 梅爪 夢子 田嶋一 安 泰弘 井上 花岡 森崎 葉子 大城 美樹 田中 麻衣 石坂 聖之 嶋山 恭代</td> </tr> </table>	2年1組 (4名)	2年2組 (7名)	2年3組 (9名)	2年4組 (13名)	大久保 雄太郎 梅爪 夢子 田嶋一 安 泰弘	大久保 雄太郎 梅爪 夢子 田嶋一 安 泰弘 井上 花岡 森崎 葉子 大城 美樹	大久保 雄太郎 梅爪 夢子 田嶋一 安 泰弘 井上 花岡 森崎 葉子 大城 美樹 田中 麻衣 石坂 聖之	大久保 雄太郎 梅爪 夢子 田嶋一 安 泰弘 井上 花岡 森崎 葉子 大城 美樹 田中 麻衣 石坂 聖之 嶋山 恭代	全員一律	配
2年1組 (4名)	2年2組 (7名)	2年3組 (9名)	2年4組 (13名)							
大久保 雄太郎 梅爪 夢子 田嶋一 安 泰弘	大久保 雄太郎 梅爪 夢子 田嶋一 安 泰弘 井上 花岡 森崎 葉子 大城 美樹	大久保 雄太郎 梅爪 夢子 田嶋一 安 泰弘 井上 花岡 森崎 葉子 大城 美樹 田中 麻衣 石坂 聖之	大久保 雄太郎 梅爪 夢子 田嶋一 安 泰弘 井上 花岡 森崎 葉子 大城 美樹 田中 麻衣 石坂 聖之 嶋山 恭代							
課題										
実施状況										

2 詳しく確認する課題の [取組結果確認] をタップ



3 課題の取り組み状況を確認

絞り込み

クラスや取り組み状況のステータス、問題（ドリル）で表示を絞り込めます。

CSV出力

表示中の内容をExcelに出力します。

ドリルパーク ミライノド小学校4 先生1先生 戻る

課題履歴確認

課題 全員一律 自動 1-1 グラフを よもう/2-1 くり上がりの ない 2けたの たし算の ひっ算

配信状況 提出期限 05月31日 00:00 配信先 クラス単位 4年1組 配信日時: 05月16日 15:43 配信者: 先生1

問題単位で絞り込み

- 表示クラス 4年1組
- 取組状況 未実施 実施中 実施済み
- 表示問題 1-1 グラフを よもう 2-1 くり上がりの ない 2けたの たし算の ひっ算

CSV出力

戻る 1 2 次へ

無解答率が高い子どもの無解答率は赤色にハイライトされます。
誤答した子どもが多い小問は黄色にハイライトされます。
最新の取組結果を表示しています。

名前	問題	取組状況	実施日	解答時間	正答率	無解答率	取組回数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
山口くりお	1-1 グラフを よもう	実施済み	05月16日 15:44	4分	60%	40%	1	○	○	×	○	×											
	2-1 くり上がりの ない ...	実施済み	05月16日 15:48	60秒	80%	20%	1	○	○	○	○	×											
安井りこ	1-1 グラフを よもう	実施済み	05月16日 15:49	1秒	0%	100%	1	×	×	×	×	×											
	2-1 くり上がりの ない ...	実施中	05月16日 15:49	0秒	20%	0%	0	×	○														
菊地りょう	1-1 グラフを よもう	実施済み	05月16日 15:56	2秒	0%	100%	1	×	×	×	×	×											
	2-1 くり上がりの ない ...	未実施																					

子どもの氏名

「正答率が30%以下」または「無解答率が50%以上」の子どもは、名前欄の背景色が黄色で表示されます。

問題

実施日

解答時間

正答率

取組回数

取組状況

問題（ドリル）ごとにステータスを表示します。

- 実施済み…そのドリルのすべての問題に取り組み終わっています。
- 実施中…一部の問題に取り組み終わっています。
- 未実施…まだ取り組めていません。

無解答率

解答欄を空欄にした割合が分かります。
※漢字ドリルおよびAIドリルの「フォロー問題」「類題」を除く

正誤

タップするとその子どもの解答画面が表示されます。



また、誤答した子どもが70%以上の小問は、背景色が黄色で表示されます。



4

その他の機能

- 1 オリジナルドリルを作成する p.81
- 2 コメントを送る p.92
- 3 「まとめ問題（基本）」の表示設定 p.93
- 4 漢字判定の設定 p.94

1 … オリジナルドリルを作成する

- オリジナルドリルも作成できます。
- 作成したドリルは公開して子どもに取り組みせたり、課題ドリルとして配信したりできます。

※「AIドリル」の作成はできません。オリジナルドリルの出題形式はすべて「共通ドリル」になります。

1 基本情報を設定する

1 [ドリル問題作成] をタップ



2 [問題を新規登録] をタップ



3 [基本情報を編集する] をタップ





4 学年を選択

5 教科を選択

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。

6 年度を選択

7 単元を選択

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。

8 ドリル種別を選択

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：思考的
※オリジナルドリルを作成した場合、共通ドリルの単元ドリル一覧に表示されます。

9 タイトルを入力

10 公開範囲を設定

公開範囲を「自校のみ」または「他校にも公開」から選択できます。
「他校にも公開」を選択した場合、特定の学校や特定の都道府県・市町村など、公開範囲を設定できます。

※公開の際には著作権にご注意ください。
※他校に公開できるのは、ASP版、センターサーバー版のみ。

11 [保存] をタップ

※ドリル利用範囲の「全て」「ドリルパークのみ」はいずれを選択しても変わりません。

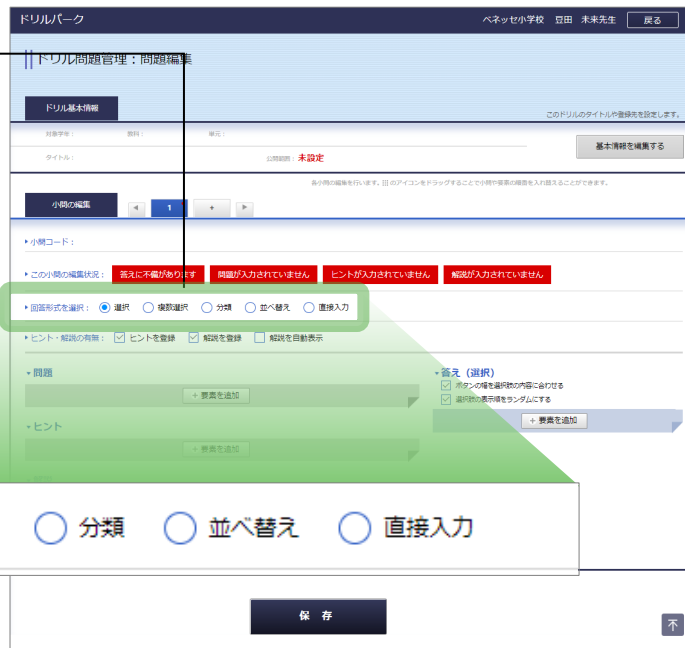


2 問題を入力する

登録する問題を1問ずつ入力していきます。

1 形式を選択

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。



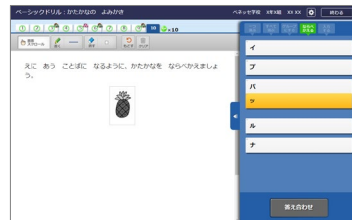
子どもの画面での表示

▼ 選択 …子どもの画面では「一つ選ぶ」



- タップで選択します。
- 再度タップすると、選択を解除します。

▼ 並べ替え …子どもの画面では「並べ替える」



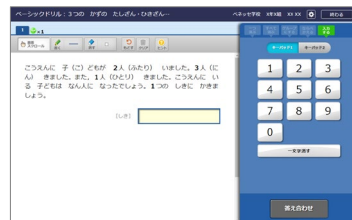
- ならべかえボタンをつかって、正しい順にならべかえます。
- ドラッグでならべかえることも可能です。
※Chromeを除く

▼ 複数選択 …子どもの画面では「すべて選ぶ」



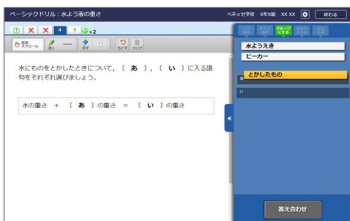
- タップで複数選択します。
- 再度タップすると、選択を解除します。

▼ 直接入力 …子どもの画面では「入力する」

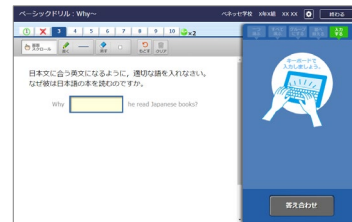


- キーパッドをタップして数字等を入力します。
- 数字と文字が混在する場合は、キーパッド1、2を切り替えながら解答します。

▼ 分類 …子どもの画面では「グループにする」



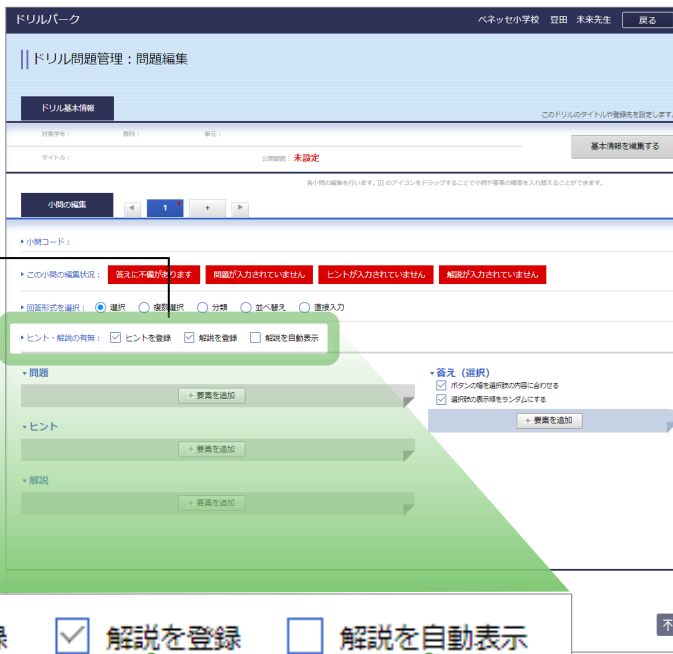
- ドラッグで分類先に移動します。
- 一度分類した後でも、分類の枠の外に移動させることで分類から外することができます。



- ソフトウェアキーボード（ノートパソコンの場合は物理キーボード）で入力します。



2 ヒントや解説の有無を設定



ヒントを登録
ヒントを登録する場合はチェックを入れる

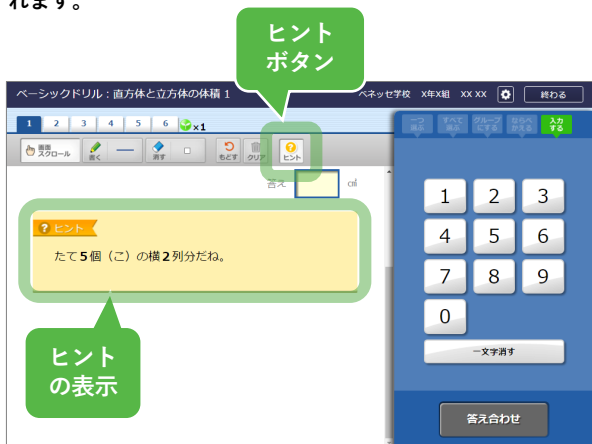
解説を登録
解説を登録する場合はチェックを入れる

解答を自動表示
答え合わせ後、答えを自動表示する場合はチェックを入れる

子どもの画面での表示

▼ ヒント

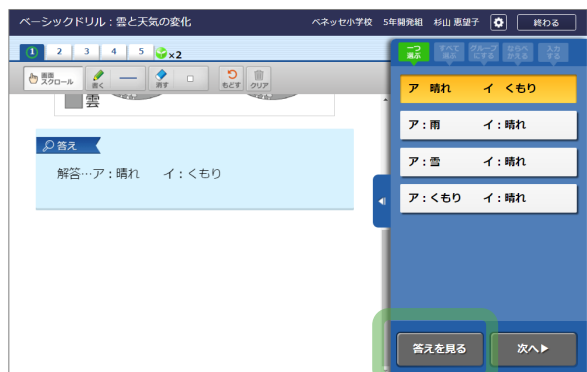
ヒントを登録すると [ヒント] ボタンが表示されます。ボタンをタップすると、登録したヒントのテキストが表示されます。



▼ 解説

解説を登録すると、答え合わせ後に [答えを見る] ボタンが表示されます。ボタンをタップすると、登録した解説のテキストが表示されます。

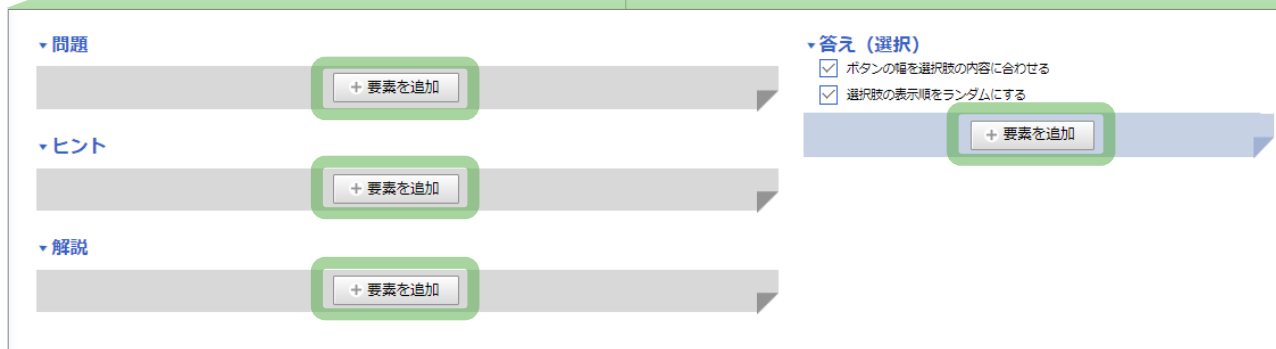
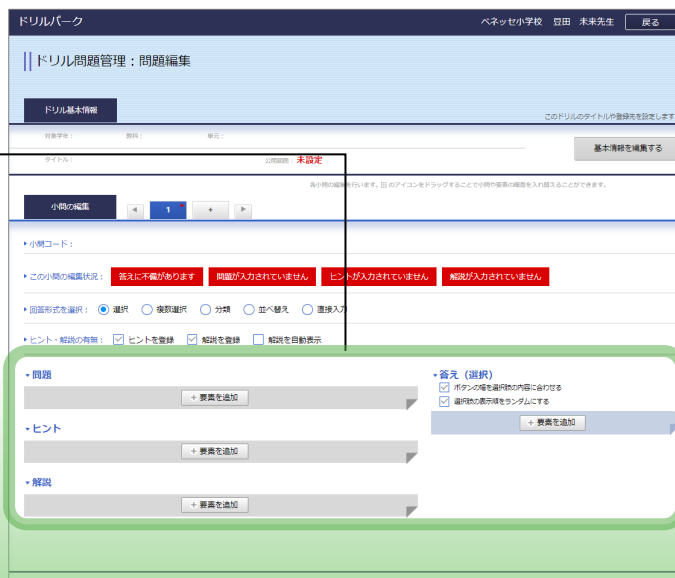
※ [解説を自動表示] を選択した場合は、[答えを見る] ボタンは表示されず、答え合わせ後に自動的に解説が表示されます。





3 「問題」「ヒント」「解説」「答え」の各「要素を追加」をタップし、内容を入力

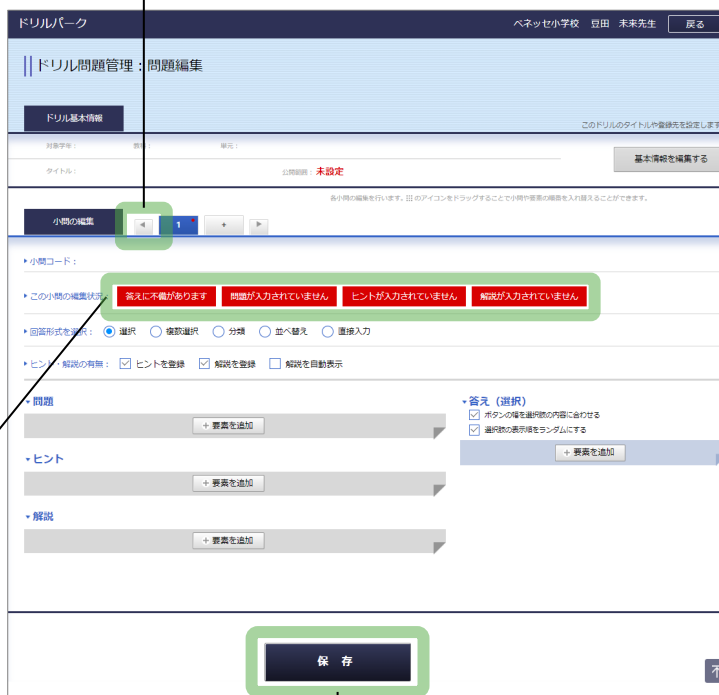
- 要素の登録→次ページ
- 解答形式の登録→p.87～



4 [+] で小問を追加し、同様に要素等を設定・入力

小問番号タブをドラッグ&ドロップして順番を入れ替えられます。

※小問タブに赤いマークが出ている場合は、その小問の設定が完了していません。



5 「この小問の編集状況」欄で入力不備が表示されている場合は、適宜修正

6 入力が完了したら、「保存」をタップ



要素の登録方法 … 問題 ヒント 解説 答え 共通

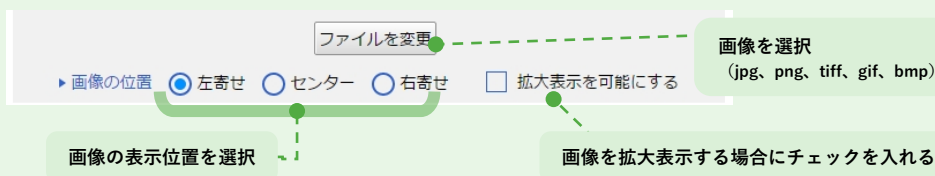
要素の種類を「テキスト」「画像」「音声」「数式」から選択します。



テキスト



画像

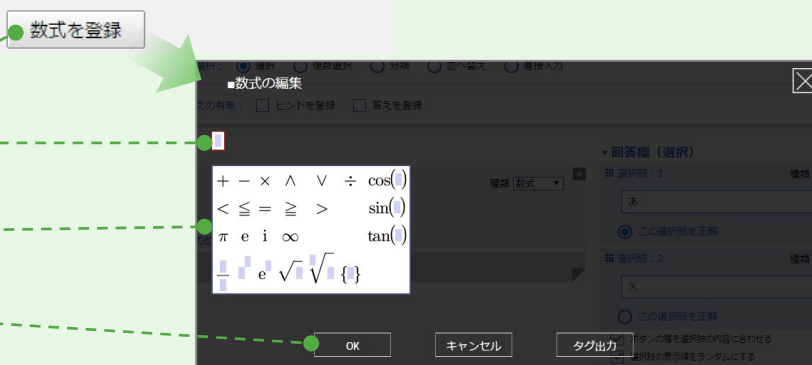


音声



数式

- 1 「数式を登録」をタップ
- 2 数字、文字列を入力
※ただし、半角英数のみ
- 3 利用したい記号等を選択して、入力
紫色の部分に数字、文字列を入力できます。
- 4 [OK] をタップ





解答形式の登録方法 … (答え) のみ

p.83で選択した「形式」によって入力方法が異なります。

ドラッグ&ドロップで要素の順番を変更

選択肢の表示順をランダムにする
取り組みのたびに選択肢をランダムで並べる

要素を追加
選択肢を追加 ※最大10まで

× 追加した選択肢を削除

ボタンの幅を選択肢の内容合わせる
選択肢のパネルを文字数に応じて伸縮

▼「ボタンの幅を選択肢の内容に合わせる」をOFF

▼「ボタンの幅を選択肢の内容に合わせる」をON

選択

テキストもしくは画像の選択肢を設定できます。

選択肢の分だけ要素を追加し、テキストを入力

この選択肢を正解
正解となるものを選択

子ども画面では「一つ選ぶ」として表示されます。



(続き) 解答形式の登録方法

複数選択

テキストもしくは画像の選択肢を設定できます。

選択肢の分だけ要素を追加し、テキストを入力

▼ 答え (複数選択)

■ 選択肢 : 1 種類 テキスト

ア

この選択肢を正解

■ 選択肢 : 2 種類 テキスト

イ

この選択肢を正解

■ 選択肢 : 3 種類 テキスト

ウ

この選択肢を正解

■ 選択肢 : 4 種類 テキスト

エ

この選択肢を正解

■ 選択肢 : 5 種類 テキスト

オ

この選択肢を正解

ボタンの種を選択肢の内容に合わせる

選択肢の表示順をランダムにする

+ 要素を追加

この選択肢を正解
正解となるものを選択
(複数選択)

子ども画面では「すべて選ぶ」として表示されます。

ベーシックドリル：発芽の条件

ヘネッセ学校 X年X組 XX XX 終わる

1 2 3 4 5 x3

問題 スクロール 消す もとす クリア

しようけんを変えて、種子が発芽するかどうかを調べる実験をしました。ア～オのうちで発芽するのはどれですか。すべて選びましょう。

ア

水でしめらせた
だっしめん
に種子をまく。

イ

かわいた
だっしめん
に種子をまく。

ウ

水

だっしめん
種子を水に
しずめる。

エ

水でしめらせた
だっしめん
れいぞうこ(びてくら
い)の中に入れる。

オ

水でしめらせた
だっしめん
室温(20℃くらい)
に置いて、箱をか
ぶせる。

すべて選ぶ グループにする ならべかえる 入力する

ア
イ
ウ
エ
オ

答え合わせ



(続き) 解答形式の登録方法

分類

テキストもしくは画像の選択肢を設定できます。

分類

分類の分だけ要素を追加し、テキストを入力

選択肢

選択肢の分だけ要素を追加し、テキストを入力

▼ 答え (分類)

■ 分類 : 1 ✕

あ

■ 分類 : 2 ✕

い

+ 要素を追加

▼ 選択肢

■ 選択肢 : 1 種類 テキスト ✕

水ようえき

正解 分類 : 2 ▼

■ 選択肢 : 2 種類 テキスト ✕

ピーカー

正解 ▼

■ 選択肢 : 3 種類 テキスト ✕

とかしたもの

正解 分類 : 1 ●

ボタンの幅を選択肢の内容に合わせる

選択肢の表示順をランダムにする

+ 要素を追加

正解

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。

子ども画面では「グループにする」として表示されます。

ベーシックドリル : 水よう液の重さ ベネッセ学校 X年X組 XX XX 終了

1 2 3 4 5 x2

問題 スクロール 戻る 消す もどす クリア

水にものをとかしたときについて、 [あ], [い] に入る語句をそれぞれ選びましょう。

水の重さ + [あ] の重さ = [い] の重さ

一つ戻る すべて消す **グループにする** 切り替え 入力する

水ようえき

ピーカー

とかしたもの

あ

い

答え合わせ



(続き) 解答形式の登録方法

並べ替え

テキストもしくは画像の選択肢を設定できます。

選択肢の分だけ要素を追加し、テキストを入力

▼ 答え (並べ替え)

正解: 1 種類 テキスト

パ

正解の並び順 1

正解: 2 種類 テキスト

イ

正解の並び順 2

正解: 3 種類 テキスト

ナ

正解の並び順 3

正解: 4 種類 テキスト

ツ

正解の並び順 4

正解: 5 種類 テキスト

ブ

正解の並び順 5

正解: 6 種類 テキスト

ル

正解の並び順 6

ボタンの幅を選択肢の内容に合わせる

選択肢の表示順をランダムにする

+ 要素を追加

正解の並び順
正解の並び順を設定します。

子ども画面では「並べ替える」として表示されます。





(続き) 解答形式の登録方法

直接入力

キーボードもしくは端末のキーボードで自由に記述させる解答欄を設定できます。

入力欄の位置
解答欄の位置を設定します。

横並び／縦並び
解答欄の並べ方を設定します。

解答順序が違っていても値があてれば正解にする
複数の解答欄がある場合、順番が違っていても正解とするときはチェックを入れます。

入力欄の大きさ
解答欄の幅を設定します。

補足テキスト
解答欄の前後に文字列を設定できます。

正解、補足テキスト設定
正解を設定します。

別の正解
別の正解を追加します。

使用キーボード

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。

設定を保存します。

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。

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。

子ども画面では「すべて選ぶ」として表示されます。

▼ キーボードを利用する場合

▼ 端末のキーボードを利用する場合

2 … コメントを送る

- 先生から子どもにコメントを配信できます。
- コメントは同じ内容をクラス全員に送ったり、任意の子どもだけに送るなど、送信範囲も設定できます。



配信されたコメントを子どもが**表示できるのは一度のみ**です。
重要なお知らせはコメントで配信しないようご注意ください。

1 [コメント配信] をタップ

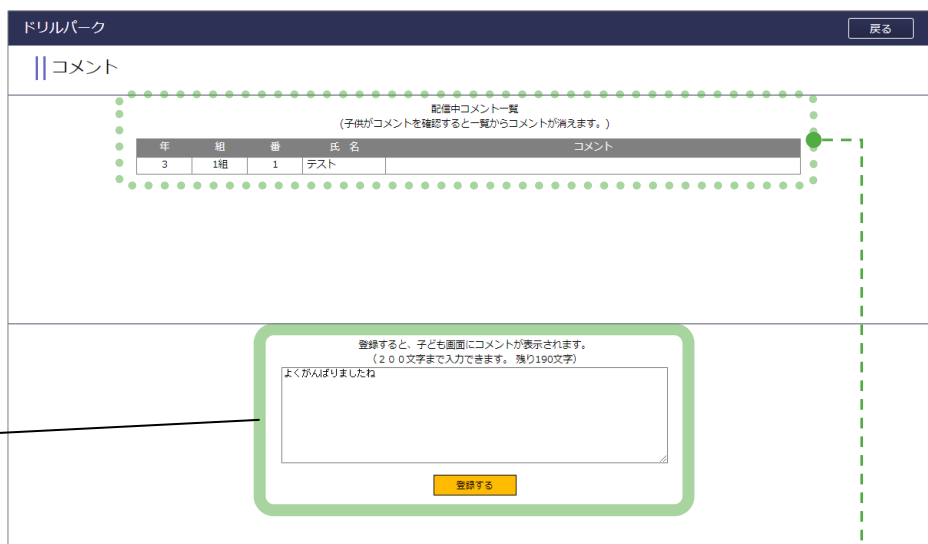


2 一斉配信または個別配信を選択

個別配信の場合は次の画面で配信する子どもを選択します。



3 コメントを入力し、[登録] をタップ



配信中コメントが一覧に表示されます。
子どもがコメントを確認すると、一覧から削除されます。

3 …… まとめ問題(基本)の表示設定

- AIドリルの「まとめ問題(基本)」の表示可否を設定できます。
- 初期設定では、すべて「表示する」になっています。
- 表示可否は、各単元ごとに、学年・組別に設定できます。
- 例えば、その単元の初めには「まとめ問題(基本)」を非表示にしておき、単元が終了した段階で「まとめ問題(基本)」を再表示してクラス全員に取り組ませるなど、単元のふりかえりとして活用できます。

1 AIドリル対象の「ベーシックドリル」をタップ

※AIドリル対象の「ベーシックドリル」についてはp.19を参照してください。



2 任意の単元の「まとめ問題表示設定」をタップ



3 学年、組ごとに「表示」「非表示」を選択



4 「保存」をタップ

4 …… 漢字判定の設定

- 漢字ドリルの判定難易度を3段階（やさしい・普通・難しい）で設定できます。
- 初期設定では「普通」に設定されています。
- 筆順判定の有無も設定できます。

※筆順判定の設定は小学校のみ



1 [漢字判定設定] をタップ

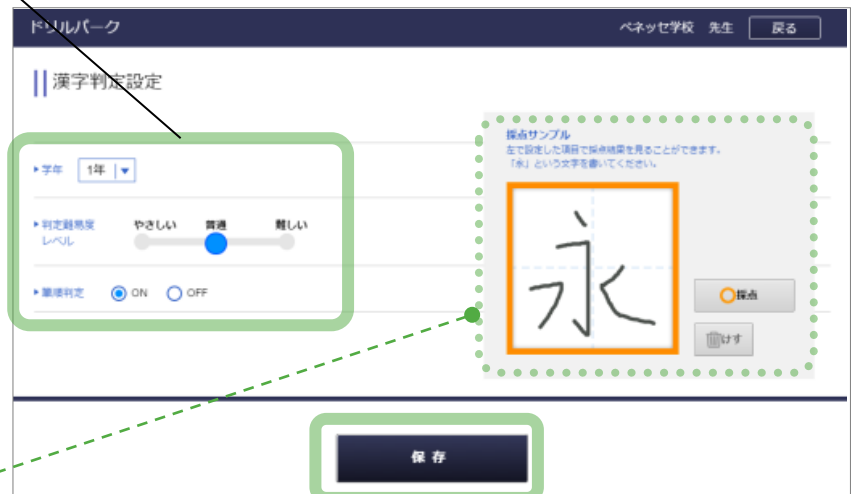


2 学年、判定難易度、筆順判定を設定

「学年」は「子どもの現在の所属学年」です。「その学年での履修漢字」の判定設定ではありません。

例) 3年生で「普通」、4年生で「難しい」を設定している場合、現在4年生の子どもが3年生のときの履修漢字を遡って復習するときは「難しい」で判定されます。

「採点サンプル」欄に「永」を書いて [採点] をタップすると、難易度を確認できます。



3 [保存] をタップ



総合学力調査

総合学力調査の受検結果から、
一人ひとりに最適な振り返り用カリキュラムを自動生成。
効果的な振り返り学習に取り組みます。



振り返りの流れ	p.96
1 子どもの受検番号を登録	p.97
2 カリキュラムの設定	p.110
3 子ども 振り返りに取り組む	p.112
4 先生 振り返りの進捗を確認	p.114

振り返りの流れ

ベネッセ 総合学力調査の診断結果を元に、一人ひとりの成績に応じたカリキュラムをドリルパークで自動生成。個々の苦手なアプローチする出題で、効果的・効率的な振り返りに取り組みます。 ※ASP版のみ対応

 まんべんなく成績がよいAさんには…	 理系科目が苦手なBさんには…	 文系科目が苦手なCさんには…
バランスのよい出題 	算数、理科を重点的に出題 	国語、英語を多めに 出題 

子ども
または
先生



1 子どもの受検番号を登録 p.97

ドリルパークに受検番号を登録すると、子どもが振り返りに取り組めるようになります。
先生または学校管理者が子どもの受検番号を登録するか、子ども自身で受検番号を登録します。

先生



2 カリキュラムの設定 p.110

先生が受検番号を登録した場合のみ、自動生成するカリキュラムの生成方法を編集できます。
※子どもが受検番号を登録した場合は、カリキュラム生成後に設定変更が可能です。

子ども



3 振り返りに取り組む p.112

総合学力調査の結果を元に生成されたドリルに取り組めます。



各教科の最後に、間違えた問題に優先的に取り組める「確認テスト」が出題されます。

先生



4 振り返りの進捗を確認 p.114

1 …… 子どもの受検番号を登録

登録できる受検番号

● 当年度および昨年度の受検番号

総合学力調査の受検番号は年度学期ごとに異なる番号となります。振り返りたい受検回の受検番号を登録してください。

● 学校で採択した総合学力調査の受検番号

自治体で採択した総合学力調査だけでなく、学校で採択した受検についても振り返りができます。ただし、全国正答率が公開されるまでは振り返り用カリキュラム（ドリル）を生成できません。

このため、同じ学期に自治体と学校の両方で別々に受検していて、且つ受検番号が異なる場合は、片方の受検番号しか登録できませんのでご注意ください。

（例：自治体では国算、学校では理社を受検し、異なる受検番号で提出した場合は、いずれか片方での受検番号しか登録できません）

こんなとき：当日、欠席した子どもがいる場合

欠席した子どもにも受検番号は発番されていますが、成績が無いためドリルパークでの振り返りは利用できません。

登録方法



A 先生が登録する …………… p.98

クラス単位で登録できます。



B 学校管理者が登録する ……… p.105

学校管理者の先生が登録することもできます。



C 子ども自身で登録する ……… p.106

子ども本人が自分の「個人票（あなたの結果）」にある二次元コードを読み込んで、受検番号を登録します。



カリキュラムの生成前に生成方法を編集できるのは、「A 先生が登録する」または「B 学校管理者が登録する」の手順で受検番号を登録した場合に限られます。

- 子ども自身で登録した場合は「標準設定」でカリキュラムが生成されます。
「標準設定」では、「授業2時間分（ドリル8個+テスト）」、小学校は「苦手優先」、中学校は「教科別」の設定で生成されます。生成後に先生が設定を変更することは可能です。
- 先生または学校管理者が登録した場合は、問題数を変更したり、教科構成のバランスを設定したりできます。
- 設定できる項目についてはp.111を参照してください。

A 先生が登録する



1 [総合学力調査 受検者番号登録] をタップ

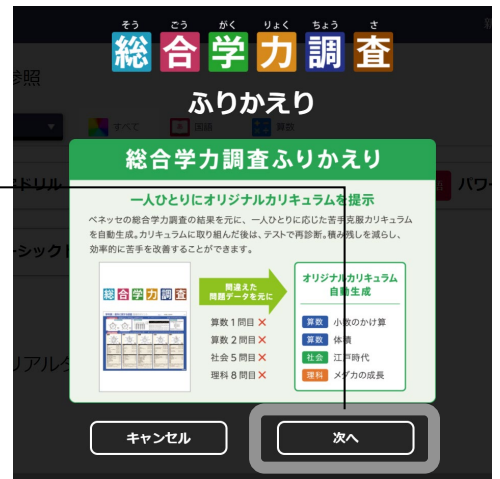


2 学年・クラスを選択



3 [次へ] をタップ

この画面は、初めて受検番号を登録する場合のみ表示されます。2回目以降は表示されませんので、次の手順に進んでください。



4 登録方法を選択

下記の3通りの登録方法があります。

➔ 番号を入力 …次ページ

一人ひとりの受検番号を入力します。

➔ 二次元コードを読み込み … p.100

総合学力調査の子ども用の「個人票（あなたの結果）」または先生用の「保管用カード」に記載されている二次元コードを一人ひとり読み込んで登録します。

➔ Excelファイルで登録 … p.103

Excelに受検番号を入力し、一括で登録します。（iPadOS・ChromeOSは非対応です。）



番号を入力

一人ひとりの受検番号を入力します。

1 受検番号を入力

クラスの生徒が表示されています。

年	組	番	氏名	受検番号	状態
6	2組	1	平田 敦	1834568790	
6	2組	2	三木 寛	1895436543	
6	2組	3	宮脇 サダヲ	1985435434	
6	2組	4	柳沢 遥		未入力
6	2組	5	野崎 達士		未入力

※年度学期1回につき、登録できる受検番号は1つです。受検番号が異なる結果表が2枚届いた場合には、どちらか1枚の結果表に関するふりかえりのみ行うことができます。

2 クラス全員分の受検番号を入力したら、[確定] をクリック

3 カリキュラムの設定を選択

カリキュラムを指定しますか?

**カリキュラム設定せず
標準設定で開始する**

以下の標準設定でカリキュラムを生成します。

標準設定開始 標準設定

**カリキュラム
設定する**

教科書・教材構成を任意に指定することができます。

4 p.110へ進み、カリキュラムを生成

二次元コードを読み込み

総合学力調査の子ども用の「個人票（あなたの結果）」または先生用の「保管用カード」に記載されている二次元コードを一人ひとり読み込んで登録します。

- Windowsの場合 … このページの手順
- iPadOSの場合 … 次ページ
- ChromeOSの場合 … p.102

Windowsの場合

1 [二次元コードで登録] をタップ

ご利用の環境によっては、カメラの許可画面が表示されます。カメラの利用は許可してください。
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 総合学力調査の子ども用の「個人票（あなたの結果）」（または先生用の「保管用カード」）に記載されている二次元コードを読み込み

クラスの子どもの学年・組番・氏名が表示されています。その子どもの「個人票（あなたの結果）」（または先生用の「保管用カード」）の二次元コードを読み込みます。



3 1人目の読み込みが完了したら、次の子どもの二次元コードを読み込み

1人目の読み込みが完了すると、自動的に次の子どもの読み込み画面に移動します。
欠席などで総合学力調査を受検していない場合は [次の子どもへ] をクリックします。

4 クラス全員分の受検番号を読み込んだら、[戻る] をタップ

5 [確定] をタップ

6 p.110へ進み、カリキュラムを生成



iPadOSの場合

1 [二次元コードで登録] をタップ



クラスの子どもの学年・組番・氏名が表示されています。

欠席などで総合学力調査を受検していない場合は [次の子どもへ] をタップします。

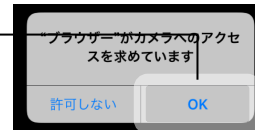
2 [カメラを起動] をタップ



3 [OK] をタップ

ご利用の環境によっては、カメラの許可画面が表示されます。カメラの利用は許可してください。

※ 「許可しない」を選択してしまった場合は、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 総合学力調査の子ども用の「個人票（あなたの結果）」（または先生用の「保管用カード」）に記載されている二次元コードを読み込み、
[写真を使用] をタップ

その子どもの「個人票（あなたの結果）」（または先生用の「保管用カード」）の二次元コードを撮影します。



5 1人目の読み込みが完了したら、次の子どもの二次元コードを読み込み

1人目の読み込みが完了すると、自動的に次の子どもの読み込み画面に移動します。

6 クラス全員分の受検番号を読み込んだら、[戻る] をタップ

7 [確定] をタップ

8 p.110へ進み、カリキュラムを生成



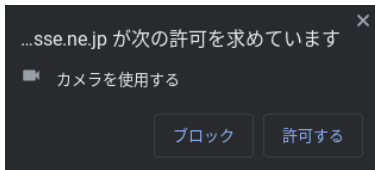
ChromeOSの場合

1 [二次元コードで登録] をタップ

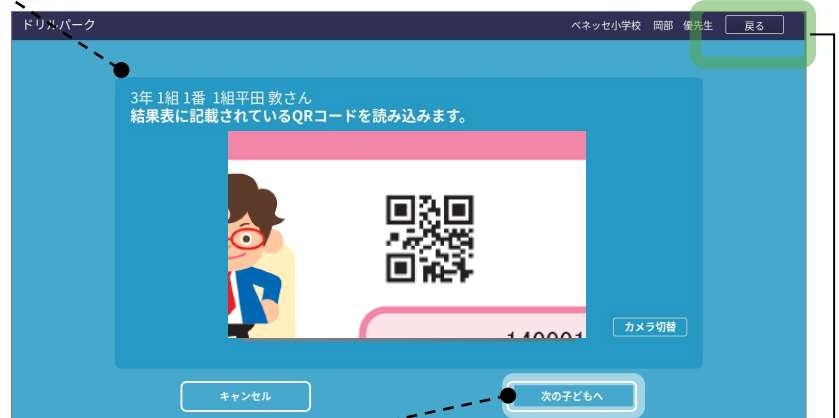


クラスの子どもの学年・組番・氏名が表示されています。

ご利用の環境によっては、カメラの許可画面が表示されます。カメラの利用は許可してください。



※「ブロック」を選択してしまった場合は、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。



欠席などで総合学力調査を受検していない場合は [次の子どもへ] をタップします。

2 総合学力調査の子ども用の「個人票（あなたの結果）」（または先生用の「保管用カード」）に記載されている二次元コードを読み込み

3 1人目の読み込みが完了したら、次の子どもの二次元コードを読み込み

1人目の読み込みが完了すると、自動的に次の子どもの読み込み画面に移動します。欠席などで総合学力調査を受検していない場合は [次の子どもへ] をクリックします。

4 クラス全員分の受検番号を読み込んだら、[戻る] をタップ

5 [確定] をタップ

6 p.110へ進み、カリキュラムを生成



Excelファイルで登録

Excelに受験番号を入力し、一括で登録します。(iPadOS・ChromeOSは非対応です)
 「SYEN」から受験番号をダウンロードして、Excelファイルに転記して登録することもできます。
 (ダウンロード方法は次ページ)

ドリルパークでの作業 フォーマットをダウンロード

- 1 [Excelファイル取り込み] をクリック



- 2 [フォーマットをダウンロードする] をクリック
 受験番号登録用のExcelファイルがダウンロードされます。



Excelでの作業 フォーマットを編集

- 3 ダウンロードしたExcelファイルを開き、受験番号を入力

	A	B	C	D	E	F
1	受験番号登録リスト					
2	ID	学年	クラス	出席番号	氏名	受験番号
3	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	6	1組	1	平田 敦	
4	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	6	1組	2	三木 寛	
5	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	6	1組	3	宮脇 サダヲ	
6	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	6	1組	4	柳沢 達	
7	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	6	1組	5	野崎 達士	
8	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	6	1組	6	川西 勝久	
9	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	6	1組	7	浅野 孝太郎	
10	xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx	6	1組	8	前田 福太郎	

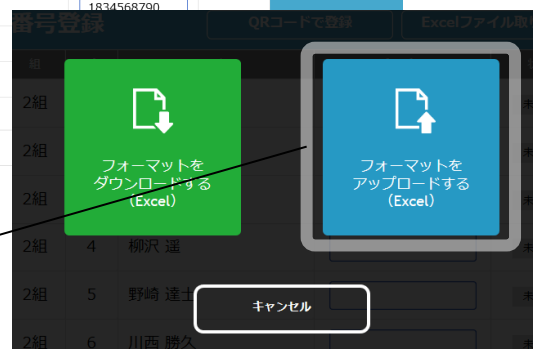
- 4 クラス全員分の受験番号を入力したらExcelファイルを保存

ドリルパークでの作業 フォーマットをアップロード

- 5 [Excelファイル取り込み] をクリック

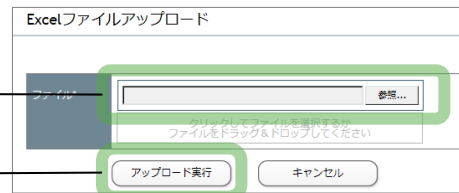


- 6 [フォーマットをアップロードする] をクリック



7 [参照] をクリックし、Excelファイルを選択

8 [アップロード実行] をクリック



アップロードが完了すると、受検番号が表示されます。

9 [確定] をタップ

10 p.110へ進み、カリキュラムを生成



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。

1 SYENにログイン

[TOP MENU]より[帳票閲覧]に遷移

2 「個人全教科一覧」をダウンロードする

① 年度・学期を選択

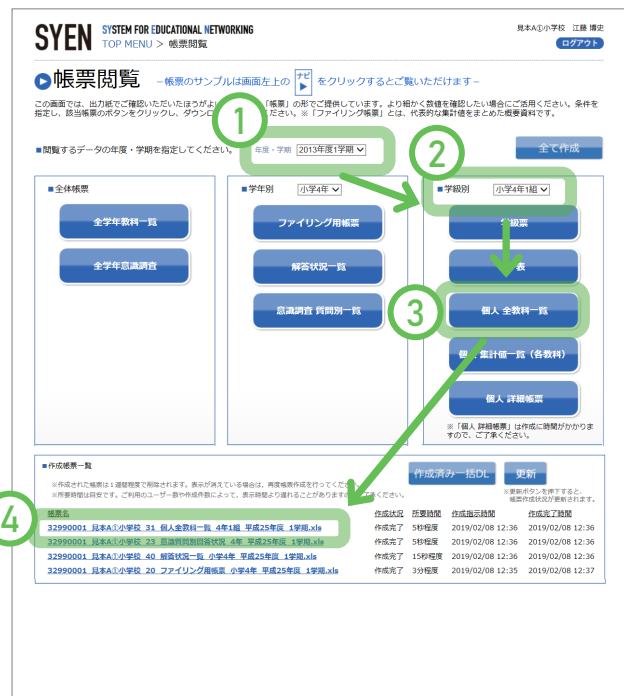
② クラスを選択

③ [個人全教科一覧]をクリック

④ 作成帳票一覧に該当クラスの「個人全教科一覧」が表示されたら、クリックしてダウンロード

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」の受検番号を、ドリルパークの受検番号登録用フォーマットに転記します。
- 同一の子どもで、総合学力調査の出席番号と、ミライシードの出席番号が異なる場合は、出席番号の違いに留意し、子どもの氏名に正しい受検番号を貼り付けてください。
- また、旧年度の受検番号を登録する場合、すでにミライシード上で新年度でのクラス情報が登録されているときは、ドリルパークの受検番号登録用フォーマットは新年度でのクラスのものを利用してください。



個人一覧 4年1組							
通番	受検番号	出席番号	性別	氏名	国語	算数	到達スコア・学力層
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	1390221969	6	男		68.2 B	66.4 C	
7	1390221904	7	男		57.8 C	68.4 C	
8	1390221763	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	

B 学校管理者が登録する



1 学校管理者メニューで、[総合学力調査設定] をクリック

学校管理者管理	学校管理者の登録・変更・削除を行います。
オクリンク教科設定	オクリンク独自の教科を設定します。
ミライシードランチャー設定	ミライシードランチャーの設定を行います。
総合学力調査設定	総合学力調査の振り返りに関する設定を行います。

2 年度と実施期間を選択

総合学力調査の振り返り設定 メニューに戻る ログアウト

総合学力調査ふりかえり機能の設定を行います。

年度 実施期間

学年	クラス	問題数	教科構成	受験番号・カリキュラム設定
1年	1組			<input type="button" value="編集"/>
1年	2組			<input type="button" value="編集"/>
1年	3組			<input type="button" value="編集"/>
2年	1組			<input type="button" value="編集"/>

3 [編集] をクリック

4 受験番号を登録

適宜受験番号を登録してください。

5 カリキュラムの設定を選択

- カリキュラムを「標準設定」にする場合は [カリキュラム設定せず標準設定で開始する] をクリックします。
- カリキュラムを「標準設定」以外にする場合は [カリキュラムを設定する] をクリックします。カリキュラム設定手順はp.110を参照して設定してください。

カリキュラムを設定しますか？

**カリキュラム設定せず
標準設定で開始する**

以下の標準設定で
カリキュラムを生成します。

**カリキュラム
設定する**

問題数・教科構成を任意に
設定することができます。

C 子ども自身で登録する

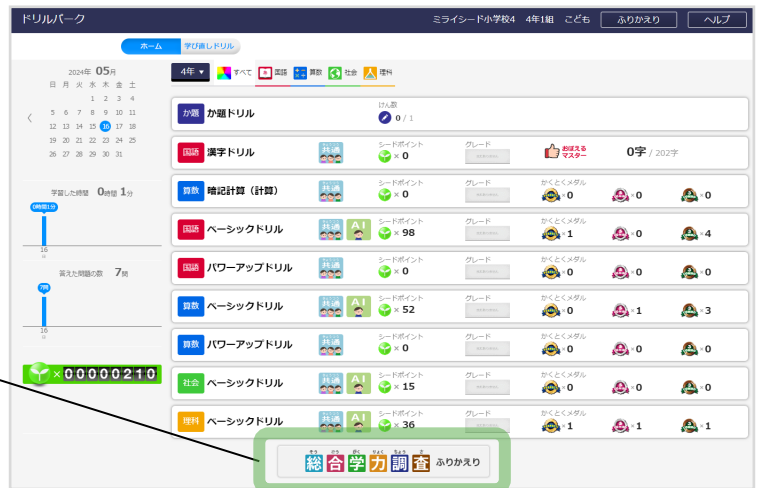


受検番号を登録

子ども本人が自分の「個人票（あなたの結果）」にある二次元コードを読み込んで、受検番号を登録します。

1 [総合学力調査 ふりかえり] をタップ

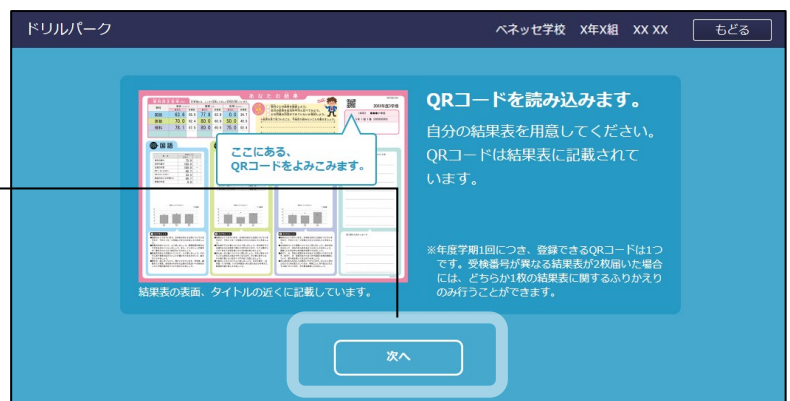
機能の説明が表示されます。



2 [次へ] をタップ

「個人票（あなたの結果）」に印字されている二次元コードについての説明が表示されます。

3 [次へ] をタップ



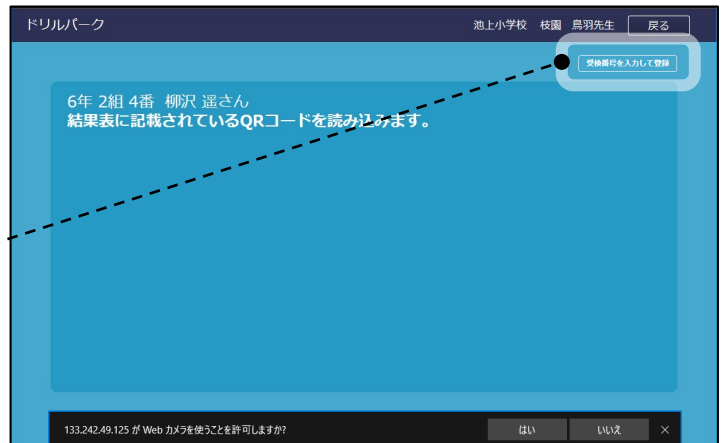
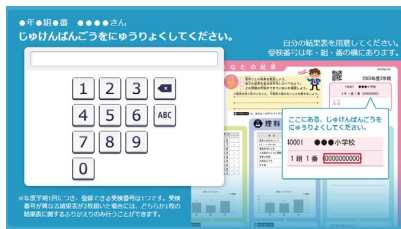
- ➔ Windowsの場合 … 次ページ
- ➔ iPadOSの場合 … p.108
- ➔ ChromeOSの場合 … p.109

Windowsの場合

二次元コードの読み込み画面が表示されます。ご利用の環境によっては、カメラの許可画面が表示されます。カメラの利用は許可してください。なお、インカメラ・アウトカメラの切り替えはできません。

直接入力する場合

「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、受験番号を入力します。

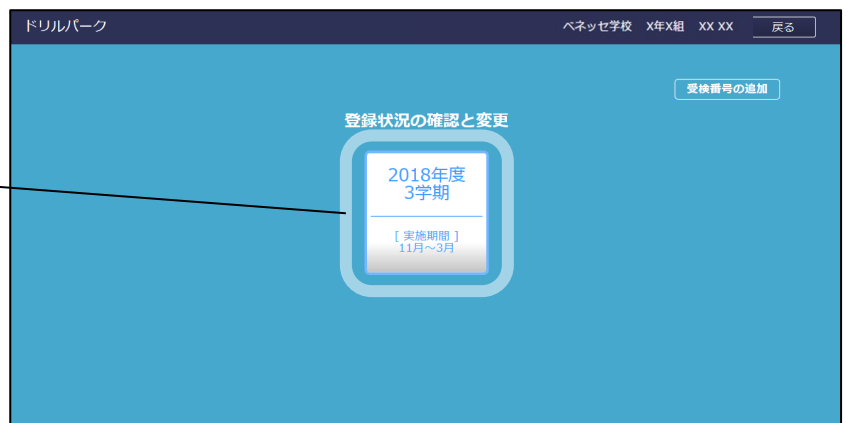


- 1 総合学力調査の子ども用の「個人票（あなたの結果）」に記載されている二次元コードを読み込み

二次元コードの読み込みが完了すると、カリキュラムが生成されます。



- 2 年度・学期を選択
- 3 振り返りに取り組む (p.112へ)

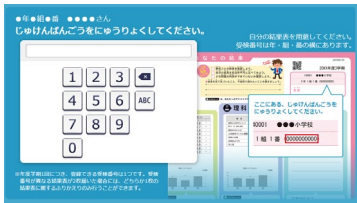


iPadOSの場合

1 [カメラを起動] をタップ

直接入力する場合

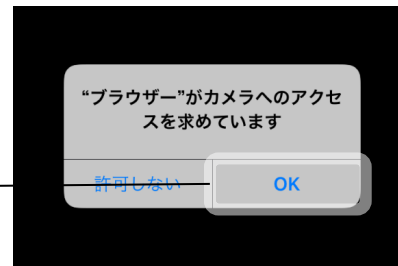
[受検番号を入力して登録] から、受検番号を直接入力ができます。表示されるキーボードを使って、受検番号を入力します。



2 [OK] をタップ

ご利用の環境によっては、カメラの許可画面が表示されます。カメラの利用は許可してください。

※ 「許可しない」を選択してしまった場合は、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 総合学力調査の子ども用の「個人票（あなたの結果）」に記載されている二次元コードを読み込み、[写真を使用] をタップ

[写真を使用] をタップするとカリキュラムが生成されます。



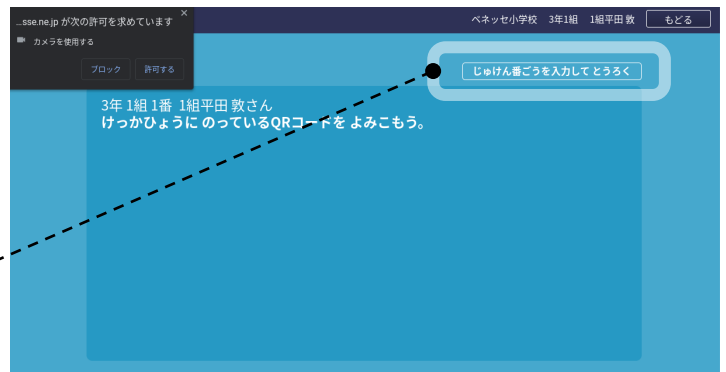
4 年度・学期を選択

5 振り返りに取り組む (p.112へ)



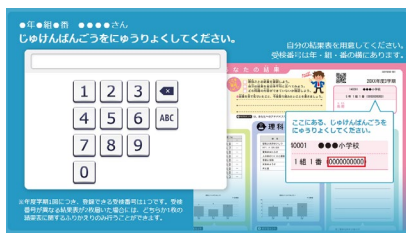
ChromeOSの場合

二次元コードの読み込み画面が表示されます。ご利用の環境によっては、カメラの許可画面が表示されます。カメラの利用は許可してください。なお、インカメラ・アウトカメラの切り替えはできません。



直接入力する場合

「受検番号を入力して登録」から、受検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、受検番号を入力します。



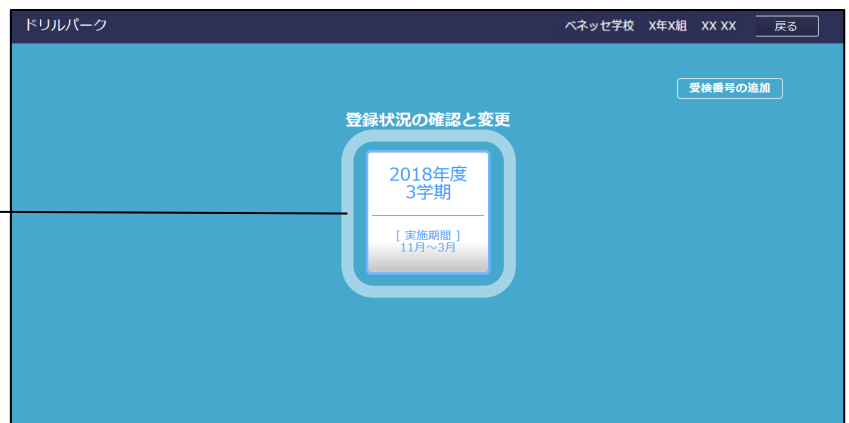
- 1 総合学力調査の子ども用の「個人票（あなたの結果）」に記載されている二次元コードを読み込み

二次元コードの読み込みが完了すると、カリキュラムが生成されます。



- 2 年度・学期を選択

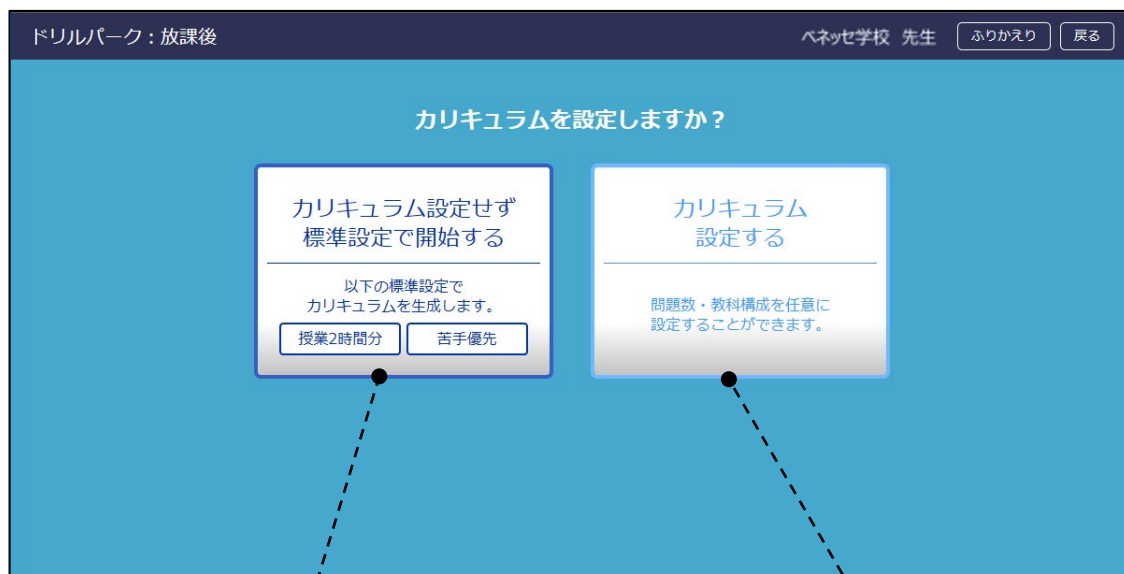
- 3 振り返りに取り組む (p.112へ)



2 …… カリキュラムの設定

受検番号を先生が登録した場合のみ

先生が受検番号を登録し「確定」をクリックすると、「カリキュラムを設定しますか？」（下図）の画面が表示されます。



カリキュラム設定せず標準設定で開始する

- 標準設定でカリキュラムを生成する場合は「カリキュラム設定せず標準設定で開始する」をタップします。
- 標準設定では
小学校が、「授業2時間分（ドリル8個＋テスト）」「苦手優先」
中学校が、「授業2時間分（ドリル8個＋テスト）」「教科別」
で生成されます。

カリキュラム設定する

設定を変更してカリキュラムを生成する場合は「カリキュラム設定する」をタップします。下記の画面表示されるので、設定を任意に変更してください。



→手順は次ページを参照

カリキュラム生成後の変更について

- カリキュラムを生成した後も、先生が設定を変更できます。
- [総合学力調査受検番号登録]画面の年度学期を選択した後、表示される「受検番号一覧」画面の右上の「カリキュラム設定変更」をタップして表示される画面で設定を変更できます。→手順は次ページを参照

カリキュラム設定する

1 問題数を選択

- 授業1時間分
ドリル5個+テスト
※テストは最大5問
- 授業2時間分
ドリル8個+テスト
※テストは最大10問
- 朝学習2週間分
ドリル15個+テスト
※テストは最大10問

2 教科構成を選択

- 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。
- 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。
- 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。

3 [確定] をタップ

4 年度・学期を選択

登録した受検番号に紐づく、年度・学期が選択できます。

カリキュラムが生成されます。
カリキュラムの生成が完了した子どもには、「状態」の欄に「生成済」ラベルが表示されます。子どもの画面にも、総合学力調査の振り返りに取り組めるようになった旨が「お知らせ」として表示されます。

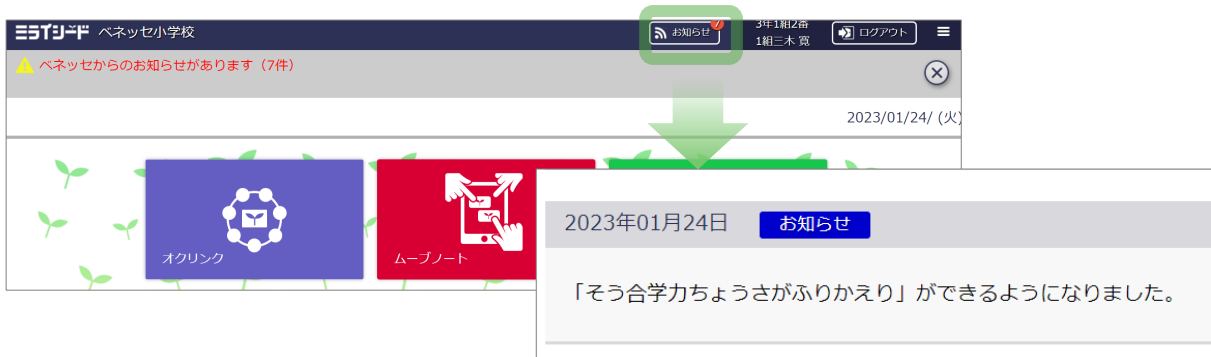
姓	組	番	正名	受検番号	状態
6	1組	1	平田 敦	18U9360425	生成済
6	1組	2	三木 寛	18U9360500	生成済
6	1組	3	宮崎 サダヲ	18U9360517	生成済
6	1組	4	柳沢 遥	18U9360524	生成済
6	1組	5	野崎 達士	18U9360531	生成済
6	1組	6	川西 勝久	18U9360548	生成済
6	1組	7	浅野 孝太郎	18U9360555	生成済
6	1組	8	藤我 健太郎	18U9360562	生成済

[変更] で受検番号の修正や初期化（受検番号とカリキュラムの削除）ができます。

3 …… 振り返りに取り組む



カリキュラムの生成後は、子どもが振り返りに取り組めるようになります。子どもの画面にも、総合学力調査の振り返りに取り組めるようになった旨が「お知らせ」として表示されます。



1 [総合学力調査ふりかえり] をクリック



2 年度・学期を選択



「取り組み状況」が表示されます。



3 [次へ] をクリック

4 振り返り用のドリルに取り組む

- 各ドリルの「スタート」をタップして取り組みます。
- ドリルの表示数はカリキュラム生成時の設定 (p.111)によって異なります。

到達度
進捗率に応じてレベルが上がります。

進捗
総合学力調査ふりかえり全体の進捗

ポイント
総合学力調査ふりかえりで獲得したポイント数

ドリルパーク ベネッセ学校 X年X組 XX XX ふりかえり もどる

総合学力調査のふりかえり

どう進捗 レベル 1 ふり回り全体ドリル: 1/8 確にんテスト: 0/4 シートポイント × 00009

すべて 国語 算数 社会 理科

未取り組みのドリル

国語
ことわざ ×0 スタート
慣用句 ×0 スタート
故事成語 ×0 スタート

算数
対称な図形 21% ×9 もう一回
学び直しドリルに挑戦

社会
大昔のくらし ×0 スタート

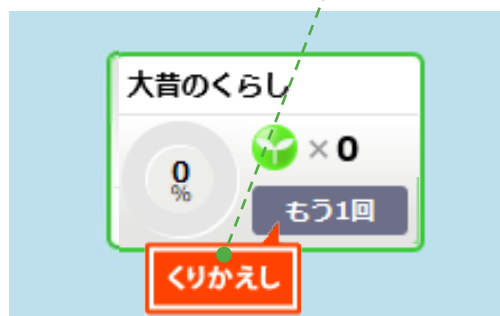
かくにんテスト スタート

算数・数学のみ：
誤答があった場合、「学び直しドリル」を表示
(→学び直しドリルp.42)

各教科の振り返り用ドリルにすべて取り組みと、「確認テスト」が表示されます。

5 各教科の最後に、「確認テスト」に取り組む

- 各テストの「スタート」をタップして取り組みます。
- テストの問題数はカリキュラム生成時の設定 (p.111)によって異なります。
- 「確認テスト」を全問正解すると、特別なアニメーションが表示されます。
- 確認テストで誤答があった場合、関連するドリルに「くりかえし」のラベルが表示されます。



4 …… 振り返りの進捗を確認



先生

先生は、子どもの取り組み状況（進捗）を確認できます。

1 [総合学力調査 振り返り進捗] をタップ



2 学年・クラスを選択



3 クラスの状況を確認

上段が進捗、下段が正解率になります。

進捗		総合学力調査ふりかえり										
1 東純	進捗	ドリル 4/8	国	算	理	社	英	国	算	理	社	英
	テスト正答率	テスト 1/5	5/25問	国	算	理	社	英	国	算	理	社
2 大滝 博信	進捗	ドリル 8/8	国	算	理	社	英	国	算	理	社	英
	テスト正答率	テスト 0/4	0/20問	国	算	理	社	英	国	算	理	社
3 高塚 文彦	進捗	ドリル 8/8	国	算	理	社	英	国	算	理	社	英
	テスト正答率	テスト 5/5	25/25問	国	算	理	社	英	国	算	理	社
4 長井 拓郎	進捗	ドリル 3/8	国	算	理	社	英	国	算	理	社	英
	テスト正答率	テスト 0/5	5/25問	国	算	理	社	英	国	算	理	社
5 藪田 和也	進捗	ドリル 4/8	国	算	理	社	英	国	算	理	社	英
	テスト正答率	テスト 1/5	5/25問	国	算	理	社	英	国	算	理	社
6 本川 貴光	進捗	ドリル 4/8	国	算	理	社	英	国	算	理	社	英
	テスト正答率	テスト 1/5	5/25問	国	算	理	社	英	国	算	理	社

ラベルの意味

- 進捗低 …… 取り組みが進んでいない場合に表示されます。
- つまづき …… 同じ問題を何度も間違っている場合に表示されます。

4 子どもの氏名をクリックして、取り組み状況の詳細を確認

ドリルパーク ペネッセ小学校 先生 ぶりがえり 戻る

総合学力調査ぶりがえり

氏名	ドリル	テスト	国	算	理	社	英
1 東 純	ドリル 4/8 テスト 1/5 5/25問	国	算	理	社	英	
2 大瀧 博信	ドリル 8/8 テスト 0/4 0/20問	国	算	理	社	英	
3 高塚 文彦	ドリル 8/8 テスト 5/5 25/25問	国	算	理	社	英	
4 長井 拓郎	ドリル 3/8 テスト 0/5 5/25問	国	算	理	社	英	
5 菱田 和也	ドリル 4/8 テスト 1/5 5/25問	国	算	理	社	英	
6 本川 貴光	ドリル 4/8 テスト 1/5 5/25問	国	算	理	社	英	

総合学力調査の振り返り 生徒変更

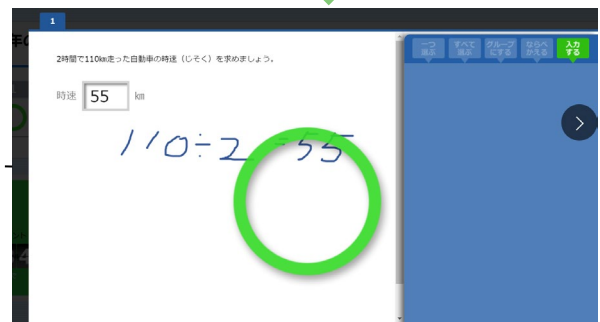
ドリル すべて 算数 社会 理科

教科/ドリル	取り組み日時	学習時間	正答率	問1	問2	問3	問4	問5	問6	問7	問8	問9	問10
社 大昔のくらし	2019/08/07 22:56	20秒	100%	○	○	○							
算 【チェックテスト】 速さ	2019/08/07 22:54	1分 50秒	33%	×	×	×	○	×	○				
算 【チェックテスト】 対称な図形		0秒	0%										
理 でんぶんのでき方		0秒	0%										
理 食べ物による生物の関係		0秒	0%										
理 電じしゃくの性質		0秒	0%										
理 物が水にとける量の限界		0秒	0%										
理 物が水にとける量の変化		0秒	0%										

確認テスト

教科	取り組み日時	学習時間	正答率	問1	問2	問3	問4	問5	問6	問7	問8	問9	問10
算 算数テスト													
社 社会テスト	2019/08/07 22:56	14秒	100%	○	○	○							
理 理科テスト													

「○」「×」をタップすると、問題内容と子どもの解答が表示されます。





ネイティブアプリ

- 1 ネイティブアプリ版とは p.117
- 2 始め方 p.118
- 3 ブラウザ版とのデータ同期 p.120

ネイティブアプリ版とは

- 通常のドリルパークはブラウザ版（WEBブラウザでの利用）です。ブラウザ版の場合は常に通信環境が必要ですが、ネイティブアプリ版は端末にアプリをインストールしてドリルをダウンロードすれば、通信環境がない環境でもドリルに取り組みます。
- ただし、下記のドリルや機能については、ネイティブアプリ版では対応していません。
 - 「ベーシックドリル」のうち、個別最適化されたドリル（→p.19参照）
 - 「学び直しドリル」の小学校1～3年生
 - AIドリル（個別最適化されたドリル）の課題配信
 - 「総合学力調査ふりかえり」機能
 - 「途中でやめる」機能など
- ネイティブアプリ版での学習履歴をサーバにアップロードすると、ブラウザ版に同期されるため、ブラウザ版でネイティブアプリ版の学習履歴も確認できます。（手順はp.47、p.61）
- 先生用ドリルパークのネイティブアプリ版はありません。

推奨環境

- Microsoft Windows 10/11
- CPU：Intel® Atom™ Processor x7-Z8700 2.4GHz以上
- メモリ：4GB 以上
- 画面解像度：1024×768以上
- 必要な空き容量：10GB

Microsoft、Windows は、米国Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。

始め方

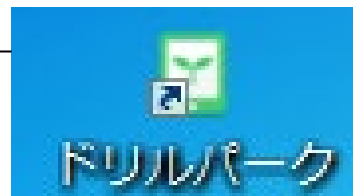
インストール

別途インストール手順書 (<https://bso.benesse.ne.jp/dr/>) に従い、子どもの各端末に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。

起動・ログインする

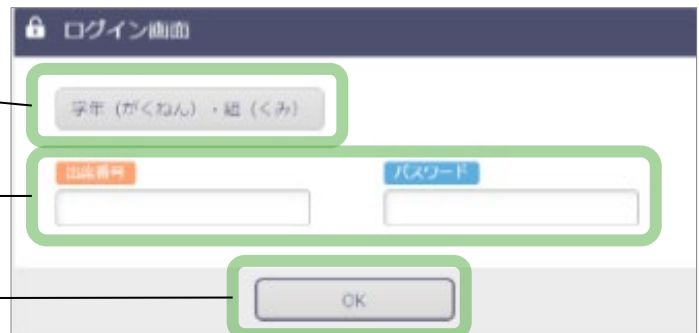
- ① デスクトップのドリルパークアイコンをタップ



- ② [学年・組] をクリックして
学年・組を選択

- ③ 出席番号とパスワードを入力

- ④ [OK] をクリック



基本的な構成はブラウザ版と同様です。
 ネイティブアプリ版で非対応の機能やドリルは表示されません。



共有端末の場合は、利用の最後にログアウトしてください。

学習履歴も確認できます。
 (ただし、共通ドリルでの履歴に限る)

先生が【課題配信(オフライン版を含む)】で配信した課題が表示されます。
 (【課題配信(ブラウザ版)】で配信された課題は表示されません。)
 また、先生からの課題ドリルを受信するには、通信環境への接続が必要です。

他学年のドリルに取り組む場合

ネイティブアプリ版は、ダウンロードするデータ量を最小限に抑えるため、所属学年の最新ドリルデータのみが自動同期（p.120）されています。

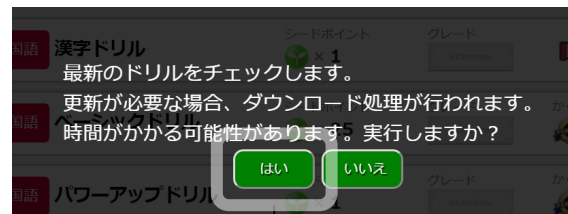
他学年のドリルに取り組む場合は、該当学年のデータを手動でダウンロードします。



先生から配信された課題ドリルに、他学年の問題が含まれる場合や、他学年のドリルに取り組んだ学習履歴を確認するときも、事前に該当学年のデータのダウンロードが必要です。

1 端末をインターネットに接続

2 学年を選択



3 [はい] をクリック

最新データがある場合はダウンロードを実行します。

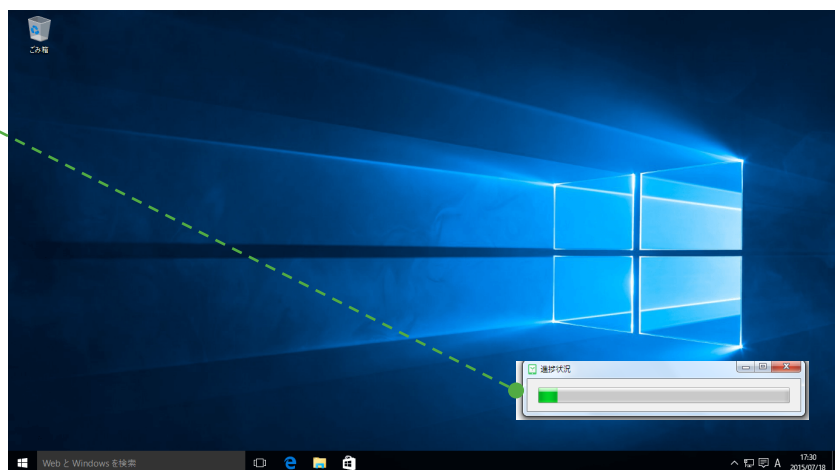
ダウンロード処理が完了すると、対象の学年のドリルが表示されます。



ブラウザ版とのデータ同期

- [同期する] 機能で、ブラウザ版とデータを同期できます。
- **アップロードされる内容** … ネイティブアプリ版から、ブラウザ版に同期される内容
 - ・ 端末で取り組んだ学習履歴情報
- **ダウンロードされる内容** … ブラウザ版から、ネイティブアプリ版に同期される内容
 - ・ 学校の契約情報
 - ・ 子供のアカウント情報
 - ・ ドリルの更新情報
 - ・ 先生からの課題配信情報
- 端末が通信環境に接続されている場合は、端末起動時またはスリープからの復帰時に自動で同期されます。

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。



- 手動による操作で、任意のタイミングで同期できます。

1 [同期する] をタップ

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 同期のステータス表示が消えたら、ネイティブアプリ版を終了し、再ログイン

同期内容の反映には、再ログインが必要です。



エスエフ

ドリルパーク
マニュアル



著作権について

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」に関するご確認事項を記載しております。
必ずお読みください。

2024/7 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を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、「教育を担任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 教育を担任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。
- 授業を行う方が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」が作成したものになります。）

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">• 黒板への文学作品の板書• ノートへの文学作品の書き込み• 画用紙への絵画の模写• 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• 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• 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• 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• 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）• 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
-------	--

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">• 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• 多数の履修者等（公衆）への著作物のメール送信• 学校のホームページへの著作物の掲載• テレビ放送• ラジオ放送
-------	--

※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">• 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）• 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）• 職業訓練等に関する教育機関（職業能力開発促進法等）• 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）• 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）• 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）• 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）
該当しない例	<ul style="list-style-type: none">• 営利目的の会社や個人経営の教育施設• 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• カルチャーセンター• 企業や団体等の研修施設

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"> ・ 講義、実習、演習、ゼミ等（名称は問わない） ・ 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 ・ 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 ・ 教員の免許状更新講習・通信教育での面接授業¹、通信授業²、メディア授業³等 ・ 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） ・ 履修証明プログラム⁴ ・ 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）
該当しない例	<ul style="list-style-type: none"> ・ 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 ・ 教職員会議 ・ 大学でのFD⁵、SD⁶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 ・ 高等教育での課外活動（サークル活動等） ・ 自主的なボランティア活動（単位認定がされないもの） ・ 保護者会 ・ 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

※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。

¹ 通学制の大学と同様の授業

² 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

³ 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。

⁴ 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。

⁵ 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

⁶ 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	・ 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）
-------	---

※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ぶ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	・ 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）
-------	--

※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ぶ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るべきです。）。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と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になります。

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影像の一部として、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回目で第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。

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へストック(データベース化)すること