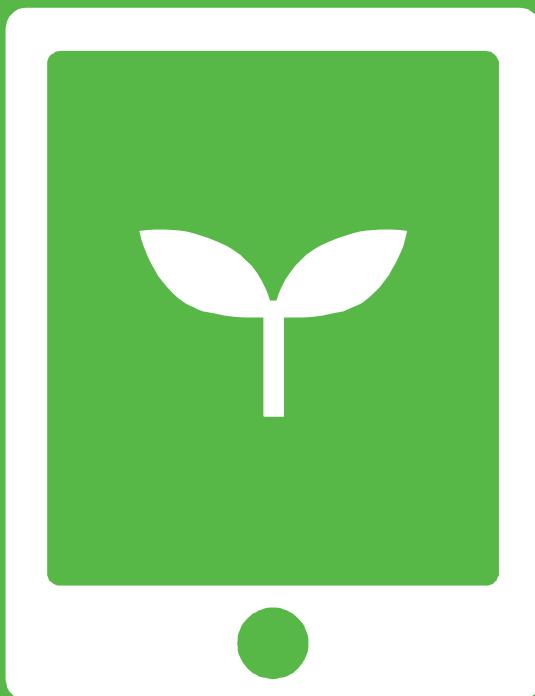


ミライシード

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://bs0.benesse.ne.jp/miraiseed/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。



ドリルパークとは



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るので、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。



AIによる伴走でつまずきを解消

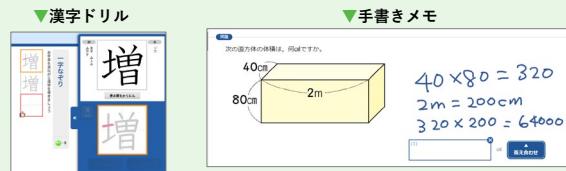
AIドリル※（p.13参照）では、習熟度に応じて問題を分けて出題することでつまずきを予防。誤答の原因を解きほぐし、「わかった」「できる」の気持ちが続きます。



※学習者の習熟度に応じてドリルパークの問題が出しひけられたり、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。



正誤だけでなく、考え方を確認

「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、次のグレードを目指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

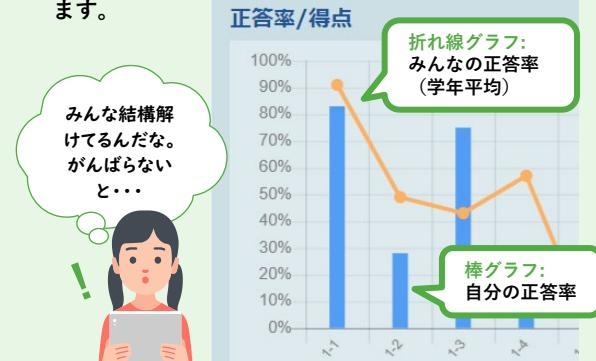
間違えた問題だけに特化して解き直せるので、手軽に効率よく復習できます。復習に向かう気持ちのハードルを低くし、つまずきの芽を小さなうちに解消していくます。

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
いるかわかつて、
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、授業後的小テストや、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。



+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！

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。



クラスの様子がわかる

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。基礎に遅つ
て復習が必要。



→ 総合学力調査の振り返りにもご活用いただけます。…p.95

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/miraiseed/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

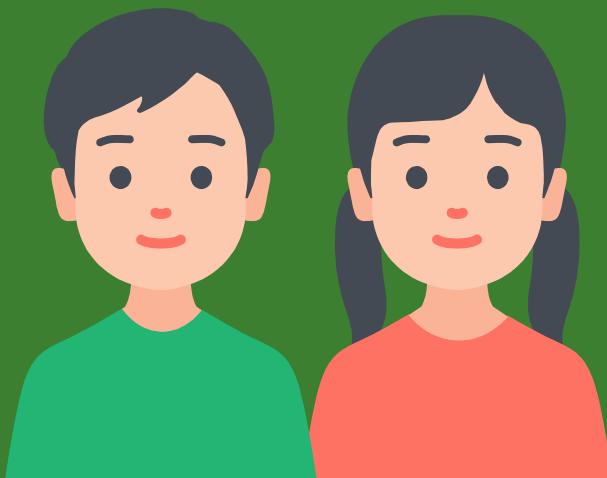
操作上の注意

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

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

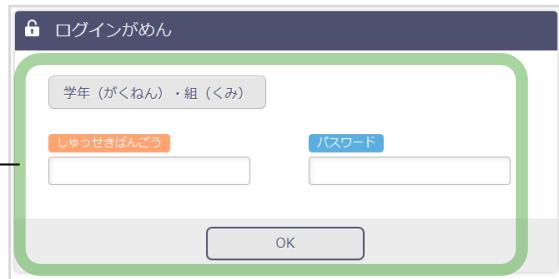
ログイン

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月日（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

The screenshot shows the main interface of the application. At the top, there's a navigation bar with 'ドリルパーク' (Drill Park), 'ホーム' (Home), and '学び直しドリル' (Re-study Drill). Below the navigation is a calendar for May 2024. To the right of the calendar are buttons for '4年' (Year 4), color selection, and filters for 'すべて' (All), '国語' (Japanese), '算数' (Math), and '社会' (Social Studies). A progress bar indicates '学習した時間 0時間 1分' (Study time 0 hours 1 minute) and '答えた問題の数 7問' (Number of questions answered 7 questions). On the right side, there's a large grid of 'か題ドリル' (Katakana Drill) for various subjects. Each row includes a subject icon, grade level (e.g., 共通, AI), points (e.g., シードポイント × 0), grade level (e.g., グレード 未達成), achievement (e.g., おぼえるマスター), and medal counts (e.g., かくとくメダル 0). At the bottom of the grid are buttons for '総合学力調査' (Overall Academic Survey) and 'ふりかえり' (Review).

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）

かき かだいドリル

けん数
0 / 1



ごくご かんじドリル



シードポイント
× 0

グレード
未達成



0字 / 390字

すづ学 あんきけいさん（けいさん） 暗記計算（計算）



シードポイント
× 0

グレード
未達成



かくとくメダル
0 × 0



えい あんきけいさん（えいたんご） 暗記計算（英単語）



シードポイント
× 0

グレード
未達成



かくとくメダル
0 × 0



ごくご ベーシックドリル



シードポイント
× 0

グレード
未達成



かくとくメダル
0 × 0



ごくご パワーアップドリル



シードポイント
× 0

グレード
未達成



かくとくメダル
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？



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。

どの問題？

4 小間に取り組む

ドリルの小間に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。



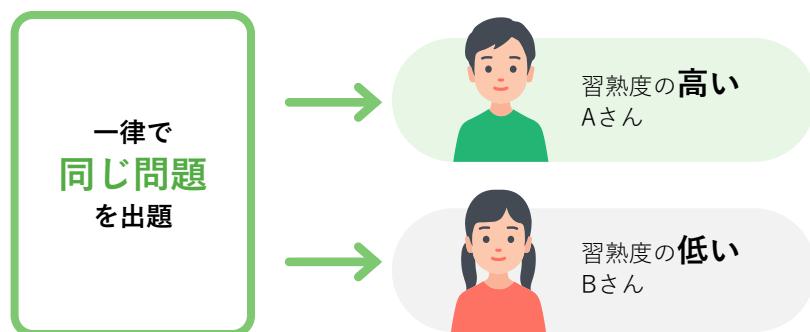
出題タイプ

「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.小間に取り組む→5.結果画面を確認」の流れが異なります。

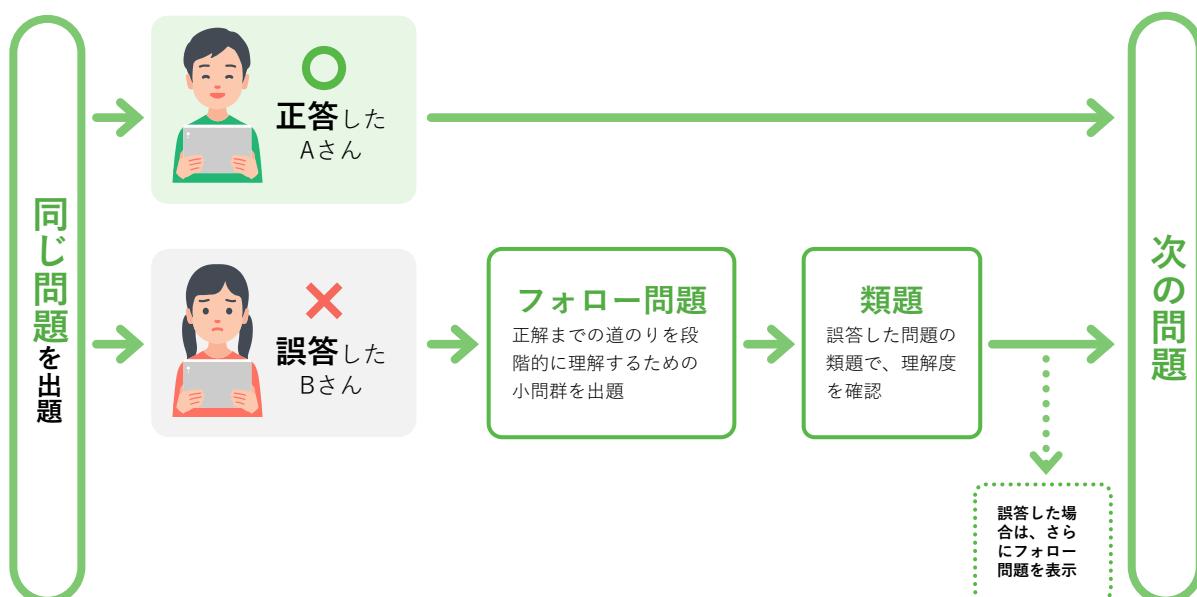
共通ドリル

- ・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・誤答で問題が分けられず、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

The screenshot shows the Drill Park homepage for May 2024. It lists several drill categories: 基本ドリル (共通), 漢字ドリル (国語), 暗記計算 (計算), ベーシックドリル (国語), パワーアップドリル (算数), ベーシックドリル (社会), and ベーシックドリル (理科). Each category has a progress bar indicating completed questions (e.g., 100%, 98%, 52%, 36%) and a total number of questions (e.g., 202字, 0字, 0字, 0字, 0字, 0字, 0字). A green bracket on the left side groups the first three categories (Basic Drill, Chinese Drill, and Memory Calculation).

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 |

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

This screenshot focuses on the 'Basic Drill' section of the Drill Park homepage. It shows the same list of basic drills as the previous screenshot, but with a green bracket highlighting the first three items: 基本ドリル (共通), 漢字ドリル (国語), and 暗記計算 (計算). The progress bars for these three categories are clearly visible at the top of their respective sections.



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。

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

▼ 小学校4年生の場合の表示

ドリルバーク

ホーム 学び直しドリル

2024年 05月 日 月 火 水 木 金 土
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31

か題ドリル けん题 0 / 1

国語 漢字ドリル 共通 シードポイント × 0 グレード おぼえるマスター 0字 / 202字

算数 増記計算(計算) 共通 シードポイント × 0 グレード かくとくメダル 0 0 0

国語 ベーシックドリル 共通 A1 シードポイント × 98 グレード かくとくメダル 1 0 4

国語 パワーアップドリル 共通 シードポイント × 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 共通 A1 シードポイント × 52 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 共通 シードポイント × 0 グレード かくとくメダル 0 0 0

社会 ベーシックドリル 共通 A1 シードポイント × 15 グレード かくとくメダル 0 0 0

理科 ベーシックドリル 共通 A1 シードポイント × 36 グレード かくとくメダル 1 1 1

総合 学力調査 ふりかえり

学習した時間 0時間 1分
答えた問題の数 7問
× 00000210

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）

※筆順判定の設定は小学校のみ



→ 取り組み方はp.36

▼ 小学校4年生の場合の表示

ドリルバーク

ホーム 学び直しドリル

2024年 05月 日 月 火 水 木 金 土
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31

か題ドリル けん题 0 / 1

国語 漢字ドリル 共通 シードポイント × 0 グレード おぼえるマスター 0字 / 202字

算数 増記計算(計算) 共通 シードポイント × 0 グレード かくとくメダル 0 0 0

国語 ベーシックドリル 共通 A1 シードポイント × 98 グレード かくとくメダル 1 0 4

国語 パワーアップドリル 共通 シードポイント × 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 共通 A1 シードポイント × 52 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 共通 シードポイント × 0 グレード かくとくメダル 0 0 0

社会 ベーシックドリル 共通 A1 シードポイント × 15 グレード かくとくメダル 0 0 0

理科 ベーシックドリル 共通 A1 シードポイント × 36 グレード かくとくメダル 1 1 1

総合 学力調査 ふりかえり

学習した時間 0時間 1分
答えた問題の数 7問
× 00000210



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

ドリルパーク

ホーム 学び直しドリル

2024年 03月

日 月 火 水 木 金 土

| | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|
| 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 |
| 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 31 | | | | | | |

学習した時間 1時間 4分

答えた問題の数 120問

× 00003309

課題 課題ドリル 件数 0 / 8 提出期限を過ぎた課題があります (提出: 2023/02/17 00:00)

国語 漢字ドリル シードポイント × 0 グレード 共通 おぼえるマスター 0字 / 371字

数学 暗記計算（計算） シードポイント × 0 グレード 共通 優良メダル 0 メダル 0

英語 暗記計算（英単語） シードポイント × 0 グレード 共通 優良メダル 0 メダル 0

国語 ベーシックドリル シードポイント × 120 グレード 共通 優良メダル 1 メダル 4 メダル 6

国語 パワーアップドリル シードポイント × 3 グレード 共通 優良メダル 0 メダル 0 メダル 0

数学 ベーシックドリル シードポイント × 2882 グレード 共通 優良メダル 29 メダル 9 メダル 38

数学 パワーアップドリル シードポイント × 2 グレード 共通 優良メダル 0 メダル 0 メダル 0

▼ 計算マスター（算数・数学）

ドリルパーク

数学 1年 暗記計算（計算）

まだありません

現在のグレード

PERFECT 0 5 COMBO 0 3 COMBO 0

1 素因数分解

1.1 素因数分解1 スタート × 0

1.2 素因数分解2 スタート × 0

2 正角の数

3 文字と式

▼ 暗記マスター（英語）

ドリルパーク

英語 1年 暗記計算（英単語）

まだありません

現在のグレード

PERFECT 0 5 COMBO 0 3 COMBO 0

1 New School, New Friends

1.1 be動詞(I am/You… スタート × 0

1.2 一般動詞 スタート × 0

1.3 can スタート × 0

2 Our New Teacher

3 Club Activities



5 学び直しドリル

共通

A1

※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。

→ 取り組み方はp.42

※ネイティブアプリ版は小4以降のみ。

→ 取り組み方はp.42

The screenshot shows the Drill Park application interface. At the top, there's a navigation bar with 'ドリルパーク' (Drill Park), 'ホーム' (Home), and '遊び直しドリル' (Replay Drill). Below the navigation is a calendar for May 2024. A green arrow points from the text '取り組み方はp.42' to the '遊び直しドリル' section. The main area contains several activity cards: 'か題ドリル' (Katakana Drill) with 0 points, '漢字ドリル' (Chinese Character Drill) with 0 points, '計算 (計算)' (Calculation) with 0 points, and 'モウクリア' (Mowクリア) with 0 points. On the right side, there are user statistics for 'ベネッセ小学校 5年ミライシードデモ組 こども1' (Benesse Elementary School 5th Year Mirai Seed Demo Group Child 1) and a 'フレンド' (Friend) section.

6 課題ドリル

共通

A1

- 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

ドリルパーク

マイシード小学校4年1組 こども ふりかえり ヘルプ

ホーム 学び進むドリル

4年 すべて 国語 英語 数学 社会 理科

か選 か選ドリル (+1回) 0 / 1

国語 漢字ドリル シードポイント × 0 グレード 好評率マスター 0字 / 202字

算数 増記計算(計算) シードポイント × 0 グレード かくとくメダル 0個 A+ 0個 A 0個 A- 0個 B+

国語 ヘーシックドリル シードポイント × 98 グレード かくとくメダル 1個 A+ 0個 A 0個 A- 4個 B+

算数 パワーアップドリル シードポイント × 0 グレード かくとくメダル 0個 A+ 0個 A 0個 A- 0個 B+

算数 ヘーシックドリル シードポイント × 52 グレード かくとくメダル 0個 A+ 1個 A 3個 A- 0個 B+

算数 パワーアップドリル 共通 シードポイント × 0 グレード かくとくメダル 0個 A+ 0個 A 0個 A- 0個 B+

社会 ヘーシックドリル 共通 シードポイント × 15 グレード かくとくメダル 0個 A+ 0個 A 0個 A- 0個 B+

理科 ヘーシックドリル 共通 シードポイント × 36 グレード かくとくメダル 1個 A+ 1個 A 1個 A- 0個 B+

学習した時間 0時間 1分

達成目標 10日 11日

覚えた問題の数 7問

達成目標 10日 11日

× 00000210

総合学力調査 ふりかえり

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、小間画面における「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 小間に取り組む

ドリルの小間に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間に進みます。(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。

○ 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
らに分歧)

※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

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。

▼ドリル集トップ（単元一覧）

ドリルバーク
社会
5年 ベーシックドリル [AI]
きそ問題の正答率（せいとうりつ）をあげたい
目標を変える
現在のクレードル
まだありません

ミライシード小学校 5年1組 テスト生徒3 ふりかえり もどる

現在の状況 シードポイント 全問正解 5連続正解 3連続正解 取り組み状況よく見る

1 ■世界の中の国土
1-1 世界の国々と日本
1-2 日本の国土
まとめ 世界の中の日本
2 ■国土の地形の特色…

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めます。

ドリルのステータス表示

未着手のドリル

3-2 1けたでわるわり算の筆算
× 0 前回: -----/---
スタート

「スタート」をタップして問題に取り組みます。
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。

取り組み済みのドリル

3-3 1けたでわるわり算の筆算
× 11 前回: 2023/02/10
もう一回

誤答が残っている場合

3-1 何十、何百のわり算
× 47 クリア!
前回: 2023/02/10
もう一回

全問正解になったら
「クリア」が表示されます。
※クリア後も、タップすれば問題に取り組めます。



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。

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、つまずき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めません。

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もご活用いただけます。

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…



「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と、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。

「目標を変える」
をタップ

目標をせつ定しよう

ベーシックドリル

目標を決めて取り組んでみよう。目標はいつでも変更できます。
まよったときはおすすめを選たくするといいよ。

取り組み率（とりくみりつ）をあげたい

いまのキミには
これがオススメ!

きそ問題の正答率（せいとうりつ）をあげたい

かくにん問題の正答率（せいとうりつ）をあげたい

応用（おうよう）問題の正答率（せいとうりつ）をあげたい

保育園

キャンセル

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 小間に取り組む

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

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

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。

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」

※小間にによっては表示されない場合があります。

終わる

- い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ドリルを終了させると… [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



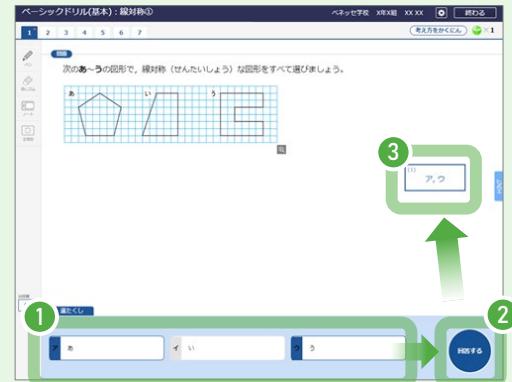
1文字消す
入力した文字を1つ削除します。

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



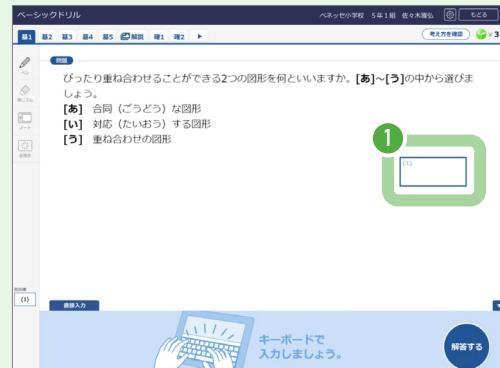
国語では、選択肢が左側に表示されることがあります。



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。

ベーシックドリル(基本) : be動詞の過去の文

中学校 1年1組 子ども

日本文に合う英文になるように、英語を並べ替えなさい。(ただし、文頭で大文字になるものも小文字で表してあります。)
彼らはよい友達ではありませんでした。
()).

1 並べ替え

2 was I very sad

全てに使う

あとに使う

解答する

The screenshot shows a digital worksheet titled "ベーシックドリル(基本) : be動詞の過去の文". At the top right, it says "中学校 1年1組 子ども" and has a "終わる" (Finish) button. Below that is a "×2" button with a green checkmark. The main text asks to rearrange English words to fit Japanese context, mentioning capitalization rules. A sample sentence is given: "彼らはよい友達ではありませんでした。". Below the text are four numbered boxes labeled (1) through (4). To the right of these boxes is a row of words: "was", "I", "very", and "sad". The word "I" is highlighted with a green circle and a number "2", indicating it is the correct choice for the first blank. A large green circle with the number "1" is placed over the first blank box. On the far right, there are three buttons: "全てに使う" (Use all), "あとに使う" (Use later), and "解答する" (Solve). On the left side, there's a vertical toolbar with icons for text, shapes, and other functions.



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間に進みます。



✗ 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

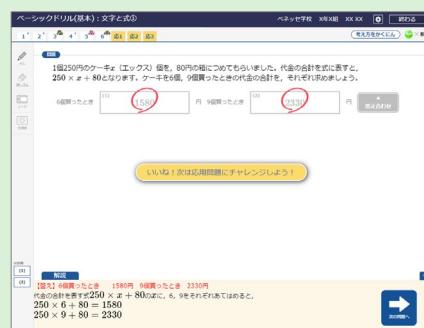
✗ 誤答の場合

さらにフォロー問題を出題します。

習熟度が高いとき

次の小間の前に、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)



2 次の小間に取り組む

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

まとめ問題(基本)：計算のきまり

ドリルパークテスト小学校 1年1組 こども2-1-1 もどる

まとめ 計算のきまり

げんざいの目標：間ちがえた問題のときなおしに取り組む

①今回の結果をかくにしよう。目標は達成できたかな？

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

とく点 50 点

次のグレードまであと472pt シードポイント × 4578

②アドバイス
ドリルに取り組んだ成果がしっかり出ましたね。知識・問題の解き方が身についていますよ。この調子でがんばりましょう。

おすすめ問題に取り組む まちがえた問題だけく もう一度く メニューにもどる

得点

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

まとめ問題（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。

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。

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

もう一度全間に取り組みます。
※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。

The screenshot shows the 'Drill Park' interface for grade 5 basic drill. It displays a list of available drills: '世界中の国土' (Land of the world), '国土の地形の特徴' (Characteristics of national terrain), '高い土地のくらし (せんたく)' (Life in highland areas), '低い土地のくらし (せんたく)' (Life in lowland areas), '気候の特徴とくらし' (Characteristics of climate and life), and '地形の特徴とくらし' (Characteristics of terrain and life). Each drill has a 'Start' button and a score of 0.



2 小間に取り組む

ドリルの小間に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。

The screenshot shows a specific drill titled 'Basic Drill: Clouds and weather changes'. It displays a question about clouds and weather, with options A: 雲 (Cloud) and B: 雨 (Rain). To the right is a list of answers for other questions, such as 'ア: 晴れ イ: くもり' (A: Sunny, B: Cloudy).



3 答え合わせ

答え合わせをしたら、次の小間へ進みます。

The screenshot shows the answer verification screen for the previous drill. It displays the correct answer 'ア: 晴れ イ: くもり' (A: Sunny, B: Cloudy) highlighted in yellow, along with other incorrect options.



次の小間へ
(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。

The screenshot shows the final results screen. It displays a summary of answers for the current drill, with some marked as correct (green circles) and some as incorrect (red crosses). At the bottom, it shows a green participation medal and a point counter of 4 points.



1 単元とドリルを選ぶ

現在のグレード

ドリルパーク
理科 5年 ベーシックドリル 共通
まだありません
1 天気と天気
2 天気の予想
2-1 天気の変化の予想
スタート × 0 前回: ---/-/-
このドリル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。

そのドリル集で獲得したポイント・メダル

ミライシード小学校 5年1組 テスト生徒3 ふりかえり もどる
カード ポイント × 0000000 今のがれまであと100pt
げんさいのメダル 0 0 0
PERFECT! 5 COMBO 3 COMBO

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

11-1 和語と漢語
スタート × 0 前回: ---/-/-
「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

11-1 和語と漢語
もう一回 × 4 前回: 2023/01/04
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 小間に取り組む

小問番号

ドリルタイトル

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。

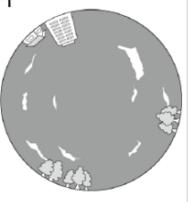
問題

ベーシックドリル：雲と天気の変化

獲得したポイント **x1**

云のようすを観察して図のような絵をかきました。それぞれの天気を何といいますか。正しい組み合わせのものを1つ選びましょう。

図

ア  イ 

■ 雲

ペネッセ学校 X年X組 XX XX

1つ選ぶ すべて選ぶ グループにする ならへかえる 入力する

ア：晴れ イ：くもり
ア：くもり イ：晴れ
ア：雪 イ：晴れ
ア：雨 イ：晴れ

答え合わせ

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。

クリア
「書く」モードで書いた内容をすべて削除できます。

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。

「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。

かくにん

まだ答えていない問題があるけど、終わってもいいかな？

全部答え合わせ やめる

ドリルを終了して、答え合わせをするよ。
ドリルを終わって、また画面に戻るよ。

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。

ベースドリル：直方体と立方体の体積 1

ペネッセ学校 X年X組 XX XX

1 2 3 4 5 6 x1

画面スクロール 書く 消す もどす クリア ヒント 答え合わせ

32



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。



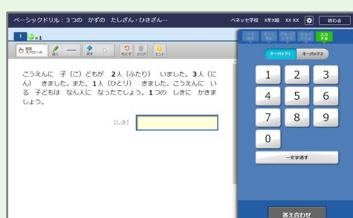
C グループにする

- 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

次の小間に取り組みます。（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。



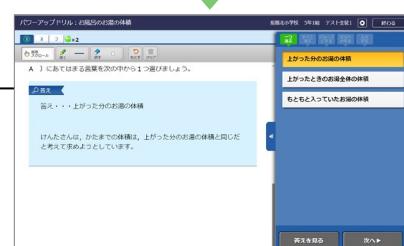
2 小間に取り組む

- ドリルの小間に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。

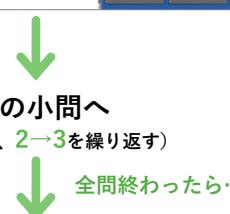


次の小問へ

(小問数分、2→3を繰り返す)

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。



全問終わったら…

→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。



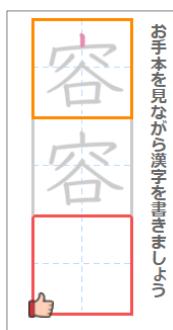
2 漢字または小間に取り組む

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。

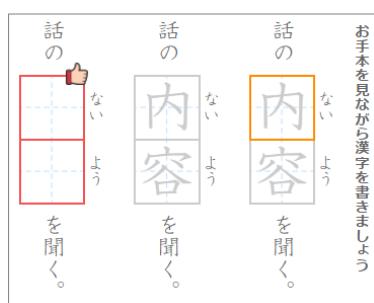
一字なぞり

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

The image shows a comprehensive screenshot of a Japanese character drilling application. At the top, there are two green boxes: 'グレード' (Grade) and '累計ポイント' (Cumulative Points). A dashed green line connects these to a larger section below. This section includes a 'ドリルパック' (Drill Pack) for '中1年 漢字ドリル' (Year 1 Chinese Characters Drill), showing a progress bar with '00000003' points and a '覚えるマスター' (Mastery) button. Another dashed green line connects this to a '一字なぞり／言葉' (One-Character Riddle / Word) section on the left, which displays a grid of characters and drill options. A third dashed green line connects the main drill section to a '書きドリル／読みドリル' (Handwriting Drill / Reading Drill) section in the center, which shows a '未着手のドリル' (Unstarted Drill) for '2-5 書きドリル⑤'. A fourth dashed green line connects the main drill section to a '利き手' (Dominant Hand) section on the right, which shows examples for '右手' (Right Hand) and '左手' (Left Hand). The bottom section shows a '取り組み途中・取り組み済みのドリル' (In Progress / Completed Drill) for '2-5 書きドリル⑤', displaying a 'もう一回' (Once More) button, a '獲得したポイント' (Earned Points) counter, and a '取り組んだ日' (Date Started) field.



2 漢字または小間に取り組む

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。

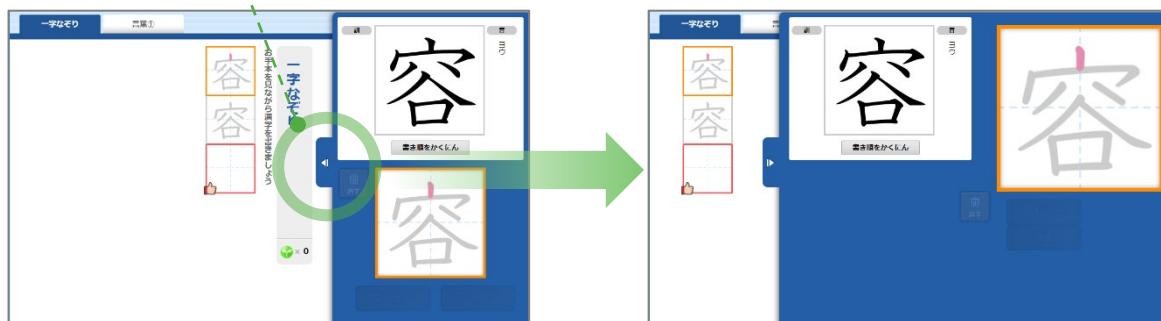




入力欄の拡大



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めます。
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。

▼前回

やり直して正答すると、青い○が付きます。

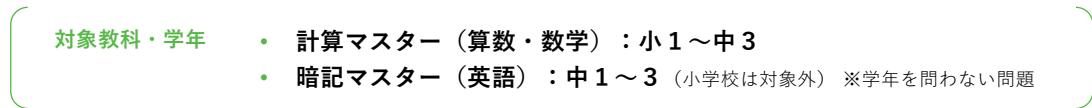
5 暗記計算マスター

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。



取り組みの流れ

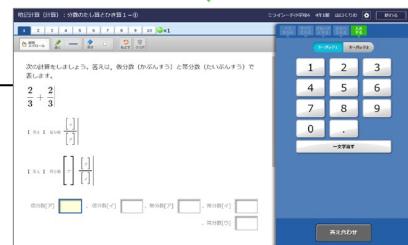
1 単元とドリルを選ぶ

- 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 小間に取り組む

ドリルの小間に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。



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。

次の小問へ
(小問数分、2→3を繰り返す)

全問終わったら…



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)。



小間に取り組む



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。

The screenshot shows the 'Challenge Park' interface. At the top, there are tabs for 'ホーム' (Home) and '学び直しドリル' (Review Drill). The main area is divided into three columns representing different stages:

- ステージ4 (小学4年)**: Includes categories like 大きな数 (Large numbers), かい数 (Place value),わり算のひつ算① (Division by 10), わり算のひつ算② (Division by 10), and 小数のしくみ (Decimal numbers).
- ステージ5 (小学5年)**: Includes categories like 整数の性質 (Properties of integers), 整数と小数のしくみ (Integers and decimals), and 分数と小数・整数の関係 (Fractions, decimals, and integers).
- ステージ6 (小学6年)**: Partially visible on the right.

A large green button labeled '×00040' with a plant icon is prominently displayed in the center.

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めます。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こ / 3こ ×10 | そうチャレンジ数 あと98こ / 100こ ×50 | 今日のクリア数 あと1こ / 1こ ×10 | そうクリア数 あと10こ / 10こ ×50 | 今日の特訓クリア数 あと1こ / 1こ ×20 | そう特訓クリア数 あと10こ / 10こ ×100 |
|---|--|--|--|------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| 今日のチャレンジ数 | 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 | 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。

The screenshot shows the Drill Park application interface. A large green callout points to the 'チェックスタート' (Check Start) button, which is highlighted in a dark blue box. Above the button, the text '大きな数 一億までの数' (Large numbers up to 100 million) is visible. To the right, there's a circular progress bar with the text '正答率 一 %' (Accuracy rate 1%) and '前回: -----/-/-' (Previous: -----/-/-). The top navigation bar includes 'ホーム' (Home), '学び直しドリル' (Relearning Drill), 'ペネッセ小学校 5年マイシードデモ組 こども1' (Penesse Elementary School 5th Year MySido Demo Group Child 1), 'ふりかえり' (Review), and 'もどる' (Return).

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、つまずきを解消します。

※「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。

The screenshot shows the Drill Park application interface after a check test. A green callout points to the 'チェックスタート' (Check Start) button, which is now greyed out. Instead, three new options are displayed: '3-1 およその数の表し方 3' (3-1 Way to represent numbers 3), '5-1 およその数の表し方 4' (5-1 Way to represent numbers 4), and '5-2 およその数の表し方 5' (5-2 Way to represent numbers 5). Each option has a 'スタート' (Start) button and a '前回: -----/-/-' (Previous: -----/-/-) field. A green dashed line connects the 'Check Start' button to the first drill option. Another green dashed line connects the 'Check Start' button to the '思い出そう' (Remainder) section at the bottom left. A third green dashed line connects the 'Check Start' button to the '特訓ドリル' (Special Training Drill) section at the bottom right.

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

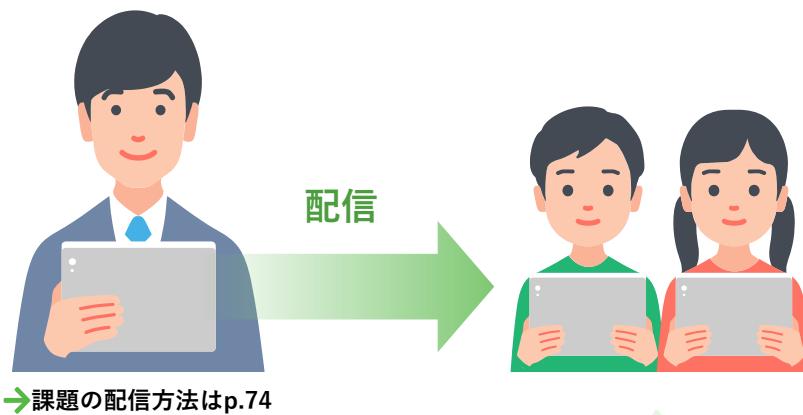
チェックテストの正答状況をもとに、習熟度に合わせたドリルを表示します。

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。



The screenshot displays the 'Drill Park' application interface. At the top, there's a navigation bar with 'ホーム' (Home), 'チャレンジドリル' (Challenge Drill), and other options. Below it is a calendar for February 2024. The main area shows several drill categories: 'か題ドリル' (Katakana Drill) is highlighted in blue, while others like '算数ドリル' (Math Drill), '筆記計算 (計算)' (Handwriting Calculation (Calculation)), 'ペーパックドリル' (Paper Pack Drill), 'ハワーアップドリル' (Hawa Up Drill), and 'ペーパックドリル' (Paper Pack Drill) are shown in red boxes. Each category has icons for points, grades, and completion status. A large green box at the bottom left highlights the 'か題ドリル' section, which includes a '件数' (Count) indicator '0 / 37' and a note about exceeding the due date.

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。

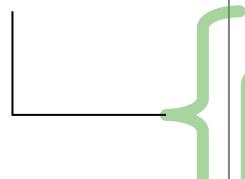
一番早い提出期限
配信されている課題のうち、最も早い提出期限を表示します。



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。



ドリルパーク

ふりかえり もどる

課題

利き手： 左手 右手

1 03月03日 提出期限 2023/04/28 08:00 3件 ▲

算数 3-1 何十、何百のわり算

社会 2-1 わたしたちが使う水

社会 2-2 わたしたちが使う水はどこから

スタート × 0 前回: -----/-----/-----

スタート × 0 前回: -----/-----/-----

スタート × 0 前回: -----/-----/-----

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



マ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)

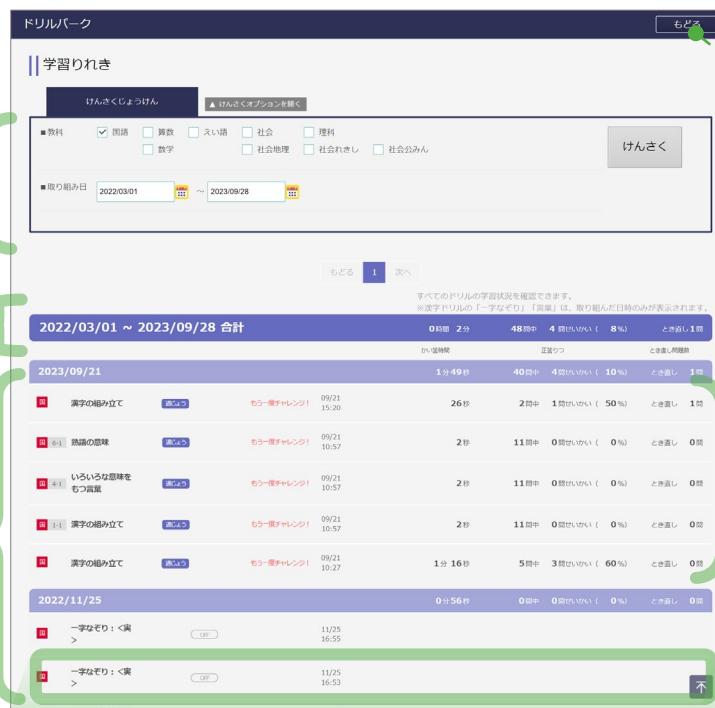
期間の合計

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

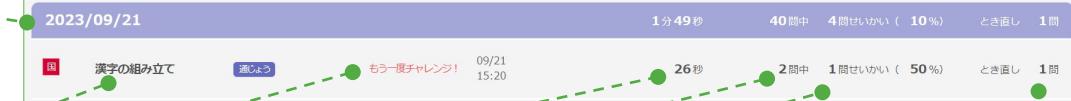
ドリル集トップ（単元一覧）に戻ります。

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」は、取り組んだ日時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

- 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
- パーカクト！（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

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)

※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。

The screenshot shows the 'Search Conditions' section of the Drill Park interface. It includes filters for subjects (Language, Math, English, etc.), date range (2024/04/16 to 2024/05/16), implementation type (All, Online, Offline), repetition (All, Only final implementation), drill type (All, Basic, Power-up Drill, Practice Drill, etc.), and display method (All, Only combination, Only implementation). A green circle highlights the 'Search' button at the bottom right.

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。

間違えた問題だけ解く



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。



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」が表示されているれば、AI対応ドリルです。

② 「取り組み状況を確認」をタップ



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

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。



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まとめ問題(基本)で全問正解



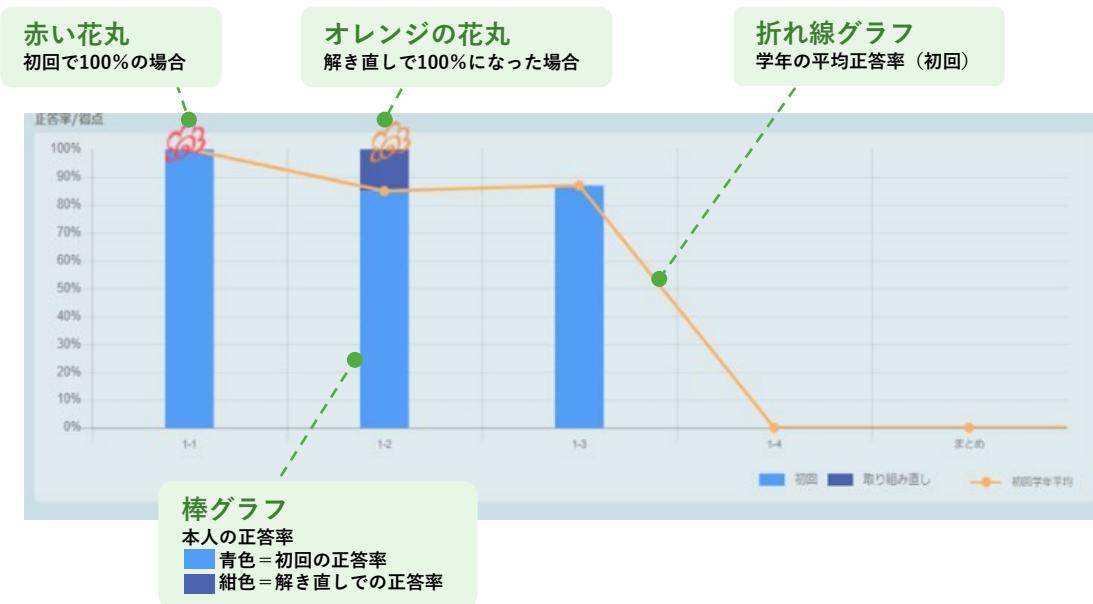
ルビーメダル

基本ドリルで応用問題が満点もしくはまとめ問題(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。

テスト生徒3

問題の正解
既に大きな問題の解き方を
し始めた場合は

解き直し

正答率 45% (27%)

解き直し率 37% (40%)

回答回数 6回

回答時間 21分

問題種別

- × 0
- × 1
- × 3

1 整数と小数

正答率/得点

取り組みじょうきょう

問題と自分の解答が確認できます。

2 斎田徹平 : 割合の計算 - 3

次の問 (お) れ題 (せん) フラフは、キャンベラ (オーストラリア) と大阪市 (おおさかし) の1年間の気温の変化 (けんか) グラフを示したものだ。

取り組み日: 2024/01/30 正答率: 60% 初回正答率: 33% 正解につきうる問題数: 10問 (くわん) まだ残り 6問 (くわん) あります。もう一度問題のとぎ直し (とぎなおし) をしてみてください。

問題

キャンベラと大阪市の気温の変化 (けんか) はどちら大きいほうは同じですか。また、どちらは偶数ですか。

1 内 2 外 3 どちらも

もう一度解く もどる

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が
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。

The screenshot shows the 'MySchool' application interface. At the top, there's a navigation bar with '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', and 'ヘルプ'. Below the navigation bar is a yellow banner with a warning icon and the text: '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。' A green callout box labeled '1 [先生からのコメント] をタップ' points to the '先生からのコメント' button in the top right corner of the main content area. The main content area displays a calendar for January 2024 and a list of drill activities. The '先生からのコメント' button is highlighted with a green border. The list includes:

- 課題 課題ドリル: けん数 0 / 34, ついで出期けんをすぎた課題があります (2023/04/24 14:44)
- 国語 漢字ドリル: シードポイント × 0, グレード 未登録, おぼえるマスター 0字 / 193字
- 国語 ベーシックドリル: シードポイント × 0, グレード 未登録, かくとくメダル × 0
- 国語 パワーアップドリル: シードポイント × 0, グレード 未登録, かくとくメダル × 0
- 算数 ベーシックドリル: シードポイント × 45, グレード 未登録, かくとくメダル × 1
- 算数 パワーアップドリル: シードポイント × 0, グレード 未登録, かくとくメダル × 0

On the left side, there's a progress bar showing '学習した時間 0時間 4分' and '答えた問題の数 28問'.

先生からのコメントが表示されます。

2 コメントを確認

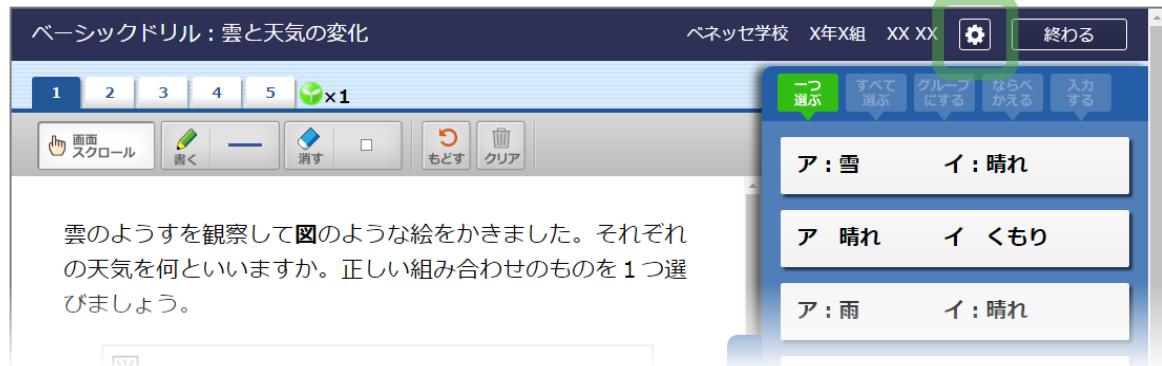
先生からのコメント

◆ 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

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な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。

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間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。

△△さんは学習塾に通っているので解答が早いな。
□□さんは最後のほうの小間に苦戦していて、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斉配信したり、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。



一斉配信 →

個別配信 →

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めている子ども、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)

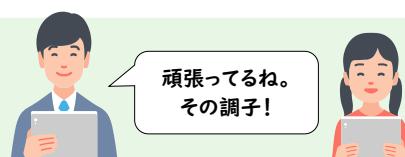
| 課題ドリルタイトル | 課題ドリルタイトル | 期限 |
|-----------|-----------|-----------------------------------|
| 実施状況 | 実施済み | 足し算(1) 1/10 提出期限 3月10日18:00 |

期限が迫っているけど、まだ着手していないのは○○さんと□□さんだな。



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。

先生用トップ画面が表示されています。左側にはドリルパークのメニューがリストされています。中央部には「ドリル参照」と「お知らせ」のセクションがあります。



先生が使う

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。

ミライシード小学校2 テスト先生1先生

② 使い方

ドリルパーク

- 学習状況確認
- 単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)
- 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)
- コメント配信
- ドリル問題作成
- 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
- 漢字判定設定
- 問題一覧

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

NEW! 7月17日リリース 新機能のご紹介

2024年7月 走査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、学習者の蓄積度に基づいて問題化された問題が出題される機能を指します。

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
→p.61
- 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)
- 課題配信と、配信課題の取り組み状況の確認 →p.74
- 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
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 受検者番号登録
総合学力調査 →p.95
- 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

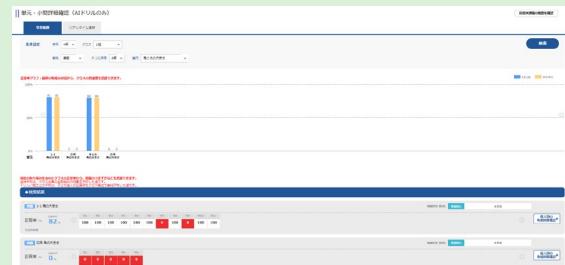
- クラスの集計データ（平均正答率や取り組み時間）を表示します。
※漢字ドリルの「一字なぞり」「言葉」は集計対象外
- 各子どもが過去に取り組んだドリルを、AIドリル・共通ドリル問わず一覧で表示するので、どの子どもがドリルパークにどのくらい取り組んでいるのかを確認できます。
- その子どもが問題に対してどう解答したかも確認できます。（漢字ドリルの「一字なぞり」「言葉」を除く）



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：

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。



学習履歴

「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みます。

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

| 学習履歴 1年1組 | | | | | | |
|---|----------|--------------|------------|-------|---------|-----|
| 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 |
| ■取り組み日 | | 2022/11/01 | 2023/08/23 | | | |
| 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らず。 | | | | | | |
| 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 | 正解数 | 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 | 正解数 | 解き直し問題数 |
|--------|-----------------------|-----|-------------------|------|--|
| 1 1 | 16時間 2分 | 412 | 34% | 3046 | 1063 |
| 子どもの氏名 | 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） |
| 解答時間 | | | | | |

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。

学習履歴 4年1組

検索条件

取り組み日: 2023/08/22 ~ 2023/09/21

実施種別: 全て (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・ベーシック・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, 質記計算)

検索

| 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 | 通常 2023/09/21 15:20 | 26秒 | 50% | ○ | × | — | — | — | — | — | — | — | — |
| | | 角の大きさ | 通常 2023/09/21 15:20 | 18秒 | 0% | — | — | × | — | — | — | — | — | — | — |
| | | おすすめ問題 | 通常 2023/09/21 11:03 | 1分 8秒 | 14% | × | × | × | × | × | ○ | × | — | — | — |
| | | 角の大きさ | 通常 2023/09/21 11:01 | 1分 7秒 | 80% | ○ | ○ | × | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | | 5-1 熟語の意味 | 通常 2023/09/21 10:57 | 2秒 | 0% | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × |
| | | 4-1 いろいろな意味をもつ言葉 | 通常 2023/09/21 10:57 | 2秒 | 0% | × | × | × | × | × | × | × | × | × | — |
| | | 漢字の組み立て | 通常 2023/09/21 10:57 | 2秒 | 0% | × | × | × | × | × | × | × | × | — | — |
| | | 1-1 角の大きさ | 通常 2023/09/21 10:08 | 3分 1秒 | 81% | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | | 1-1 角の大きさ | 通常 2023/09/20 16:50 | 2秒 | 0% | × | × | × | × | × | × | × | × | — | — |
| 2 | 安井りこ | 1-1 角の大きさ | 通常 2023/09/21 15:07 | 2秒 | 0% | × | × | × | × | × | × | — | — | — | — |
| 3 | 菊地りょう | 2-1 「」のつくじ | 通常 2023/09/21 15:07 | 41秒 | 87% | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | — | — |
| 4 | 石川れい | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | 大野ちか | | | | | | | | | | | | | | |

| 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 | 漢字の組み立て | 通常 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。一次ページ

ドリル名

実施日時

解答時間

正答率

正誤

○: 正解 ×: 不正解 —: 取組み直し時に出題対象外となった問題



検索条件
教科等で履歴を絞ります。

簡易/詳細
簡易モードに切り替えられます。一前ページ

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。





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。

| ドリル名 | 状況 | チャレンジ | 日付 | 時間 | 正答率 | 解き直し問題数 |
|------------------|----|------------|-------------|--------|-----------------|---------|
| 漢字の組み立て | 通常 | もう一度チャレンジ! | 09/21 15:20 | 26秒 | 2問中 1問正解 (50%) | 解き直し 1問 |
| 角の大きさ | 通常 | もう一度チャレンジ! | 09/21 15:20 | 18秒 | 2問中 0問正解 (0%) | 解き直し 0問 |
| おすすめ問題 | 通常 | もう一度チャレンジ! | 09/21 11:03 | 1分 8秒 | 7問中 1問正解 (14%) | 解き直し 不 |
| 角の大きさ | 通常 | もう一度チャレンジ! | 09/21 11:01 | 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 | 通常 | もう一度チャレンジ! | 09/21 10:57 | 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 | 通常 | もう一度チャレンジ! | 09/21 10:57 | 2秒 | 11問中 0問正解 (0%) | 解き直し 0問 |
| 4-1-1 漢字の組み立て | 通常 | もう一度チャレンジ! | 09/21 10:57 | 2秒 | 11問中 0問正解 (0%) | 解き直し 0問 |
| 漢字の組み立て | 通常 | もう一度チャレンジ! | 09/21 10:27 | 1分 16秒 | 5問中 3問正解 (60%) | 解き直し 0問 |
| 4-1-2 角の大きさ | 通常 | もう一度チャレンジ! | 09/21 10:08 | 3分 1秒 | 11問中 9問正解 (81%) | 解き直し 0問 |

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めます。

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



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

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



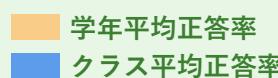
AIドリルの学習状況を確認するとき

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。



- 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
較り込み 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。

目次 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青色にハイライトされます。

▼スタンプ送信選択

| 名前 | 実施状況 | 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 |
|-------|------|--------------|-----|------|--------|---------|---|---|---|---|---|---|---|
| 山口くりお | 実施済み | 05月16日 15:13 | 43% | 57% | 4 | 0 | X | X | ○ | ○ | X | ○ | X |
| 安井りこ | 実施中 | 05月16日 15:13 | 0% | 0% | 0 | 0 | | | | | | | |
| 菊地りょう | 未実施 | | | | | ● | | | | | | | |

取組状況 実施日時 正答率 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 稲田徹平： 13/1 割合の計算 3

題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(か)わり方(か)を表したものです。

30 (1) 1年間の気温の変わり方(キャンベラと大阪市)
 25
 20
 15
 10
 5
 0
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

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 答え合わせ

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。つまずきやすい問題がどこかわかります。

The screenshot shows the Drill Park interface with a green callout box highlighting the '学習状況確認' (Learning Status Confirmation) and '単元・小問詳細確認 (AIドリルのみ)' (Unit and Item Detail Confirmation (Only AI Drills)) sections. A dashed green arrow points from this callout to the 'AI Drill Real-time Progress Confirmation' section below.

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。

The screenshot shows the '学習状況確認 (クラス)' (Learning Status Confirmation (Class)) screen for Class 2. It displays a grid of student names and their progress in various AI drills. The '2年1組 課題 2-6 係数を分母を含む連立方程式' (Topic 2-6: Equations with fractions as denominators) is highlighted. The progress is indicated by colored squares: green for completed, yellow for in progress, and red for not started. The total number of students is 40, and the number of completed students is 20.

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。

The screenshot shows the '学習状況確認' (Learning Status Confirmation) screen. It displays a table of student names and their progress in various topics. The columns represent different topics or units, and the rows represent individual students. Green indicates completed tasks, yellow indicates in progress, and red indicates not started. The table includes columns for 'No.', '名前' (Name), '該単元' (Topic), and '間1' through '間10' (Week 1 to Week 10).



先生が使う

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

This screenshot shows the 'Drill Reference' interface. On the left is a sidebar with categories such as '学習状況確認' (Learning Status Confirmation), 'ドリルバーアイコン' (Drill Icon Bar), '漢字ドリル' (Chinese Drills), '数学 算記計算 (計算)' (Mathematics Calculation Drills), '英語 算記計算 (英単語)' (English Vocabulary Drills), '国語 ベーシックドリル' (National Language Basic Drills), '国語 パワーアップドリル' (National Language Advanced Drills), '数学 ベーシックドリル' (Mathematics Basic Drills), '数学 パワーアップドリル' (Mathematics Advanced Drills), '英語 ベーシックドリル' (English Basic Drills), and '英語 パワーアップドリル' (English Advanced Drills). The top right corner indicates 'ライシード小学校2 テスト先生1先生' (Laiside Primary School 2 Test Teacher 1 Teacher).

- 2 [リアルタイム進捗] をタップ

This screenshot shows the 'Learning History' and 'Real-time Progress' sections. The 'Learning History' section displays text: 'すべてのドリル (AI・共通ドリル) の学習状況を確認できます。' (You can check the learning status of all drills (AI, General Drills)). The 'Real-time Progress' section is highlighted with a green box and contains text: '選択した問題に取り組んでいる子どもの状況をリアルタイムで確認できます。' (You can check the status of children working on selected problems in real-time).

- 3 学年・クラスを選択

This screenshot shows the 'Real-time Progress Confirmation' screen for '5年1組' (Year 5 Class 1). It displays text: 'すべてのドリル (AI・共通ドリル) の学習状況を確認できます。' (You can check the learning status of all drills (AI, General Drills)). A green bracket on the left points to the '学年・クラスを選択' (Select Grade and Class) step.



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]」で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。（マイ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。

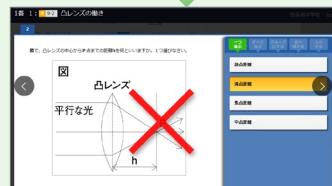
「○×」または「未・済」表示切り替え

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 遼 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 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 | 終 | 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 | 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 | × | ○ | ○ | ○ |
|---|--------|----------------|---|---|---|---|

× …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

The screenshot shows the 'Drill Park' interface. On the left, there's a sidebar with various drill categories like '漢字ドリル', '算数ドリル', etc. The main area is titled 'Drill Overview' and shows a grid of drill types. A green circle highlights the 'Single Question Detailed Confirmation (AI Drill Only)' button at the top left of the main content area.

- 2 学年・クラスを選択

The screenshot shows a 'Class Selection' screen. It has a header with '学年' (Grade) and '担任クラス' (Class Teacher). Below is a grid of class names: '3年1組', '1年1組', '2年1組', '4年1組', '5年1組', '5年2組', '6年1組', '6年2組', and '6年3組'. A green circle highlights the '3年1組' button.

- 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。

The screenshot shows the 'Real-time Progress' screen. At the top, it says 'Single Question Detailed Confirmation (AI Drill Only)'. Below is a search bar and filter options. A green circle highlights the 'リアルタイム進捗' button. The main area features a bar chart titled '正答率グラフ：最新の取り組み状況から、クラスの到達度を把握できます。' (Accuracy Rate Graph: You can grasp the achievement level of the class based on the latest work status). The chart compares '4年1組' (blue bars) and '学年平均' (orange bars) across different units and questions. The legend indicates '4年1組' (blue) and '学年平均' (orange).

| 単元 | 4年1組 | 学年平均 |
|---------|------|------|
| 直方体と立方体 | 100 | 100 |
| 直方体と立方体 | 50 | 50 |
| 直方体と立方体 | 16 | 16 |
| 直方体と立方体 | 60 | 60 |
| 直方体と立方体 | 0 | 0 |
| 直方体と立方体 | 0 | 0 |
| 直方体と立方体 | 0 | 0 |



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

ドリル学生 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 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 遼 浜田 獅童 原口 一徳 藤井 由宇 藤島 恵一 秋田 美幸 | 浅見 有紀 浅沼 直人 市村 美幸 岩井 恵梨香 内野 刚基 細井 砂羽 細田 徹 | 岩瀬 孝史 蒼井 美佐 赤松 洋 | 徳重 明慶 | | | | |

取り組み完了 20 / 40人

未取り組み者 篠原 かおり 岩井 恵梨香 武内 俊二 浅見 有紀 梅本 結子

未取り組み者 取り組みが未完了の子どもも表示されます。

最新の状態に更新

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。

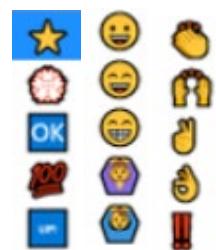
※「現在実施中」かつ「実施済み」の子どもについては、進捗中の欄にも取り組み完了者の欄にも表示されます。

未取り組み者

取り組みが未完了の子どもも表示されます。

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。

**時計マーク**

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



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

ドリルパーク

ドリル参照

中1年

漢字ドリル 漢字 漢字計算(計算) 英単語 雜記計算(英単語) 国語 ベーシックドリル

パワーアップドリル ベーシックドリル パワーアップドリル ベーシックドリル

パワーアップドリル ベーシック

お知らせ

2024年7月、充電アップデートのお知らせ NEW!

2024年7月、充電アップデートのお知らせ

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が選択される仕組みです。

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)

2 確認は
ここから

1 配信は
ここから

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

配信先の学年・年組を選択した問題が全児童が配信されます

一人ひとりに個別最適な課題を配信

学習範囲・取り組み時間が設定された学習範囲に沿っ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化します。

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

The screenshot shows the 'Lesson Distribution' screen with the following details:

- 1 配信先:** 4年1組, 4年3組
- 2 配信種類:** 一人ひとりに個別最適な課題を配信 (Selected), 取組時間設定: 10 分
- 3 配信する問題:** 4道題 (2-5 連立方程式_代入法) 正答率: 999% (x3)
- 4 配信設定:**
 - 課題名: 例) 週末課題、夏休みの課題
 - 配信日時: 今すぐ (radio button selected)
 - 提出期限: 設定しない (radio button selected)
- Buttons at the bottom:**
 - 一時保存 (Temporary Save)
 - 配信せず削除 (Delete without sending)
 - 上記内容で配信する (Send with above content)

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。

The screenshot shows the 'Lesson Distribution Confirmation' screen with the following details:

- 課題名: 02月22日
- 配信日時: 2024/06/25 17:36
- 提出期限: 2024/07/20 10:45
- 配信先: 3年1組
- 問題種類: 一律の配信
- Buttons on the right:**
 - 実施状況確認 (Implementation status confirmation)
 - 配信停止 (Delivery stop)
 - 課題編集 (Lesson editing)
 - 課題コピー (Lesson copy)

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

●自分が配信・一時保存・予約・編集した課題

02月26日

2024-2-22

2/22

2024-2-22

提出期限

提出日時

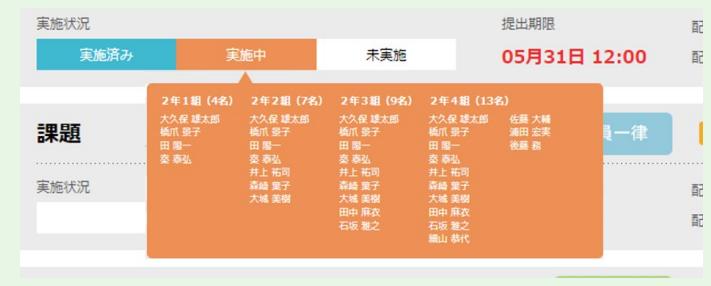
配信先

●実施状況

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

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、コピーなどができるます。

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

ミライシード小学校4 先生1先生 戻る

課題履歴確認

課題

全員一律 領教 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

配信中

実施状況 提出期限 配信先 配信日時

実施済み 実施中 未実施 05月31日 00:00 クラス単位 4年1組 05月16日 15:43 配信者: 先生1

問題単位で
読み込み

表示クラス: 4年1組
取組状況: 未実施、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

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。

取組狀況

- 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



また、誤答した子どもが70%以上の小間は、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ませたり、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。

■ ドリル基本情報の編集

▶ 学年 小1 小2 小3 小4 小5 小6

▶ 教科 国語 算数 英語 社会 理科

▶ 年度 2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023

▶ 学年/教科書/単元指定 *複数の指定が行えます。
学年 教科書 単元

▶ 入力 小6 光村図書出版

▶ 並び替え 直接入力

▶ ドリル種別 ベーシックドリル パワーアップドリル

▶ ドリル利用範囲 全て ドリルパークのみ

▶ タイトル

▶ 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

※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。

※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



先生が使う

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。

回答形式を選択： 選択 複数選択 分類 並べ替え 直接入力

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」



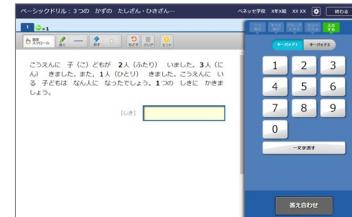
- ならべかえボタンをつかって、正しい順にならべかえます。
- ドラッグでならべかえることも可能です。
※Chromeを除く

▼ 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・解説の有無 : ヒントを登録

解説を登録

解説を自動表示

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

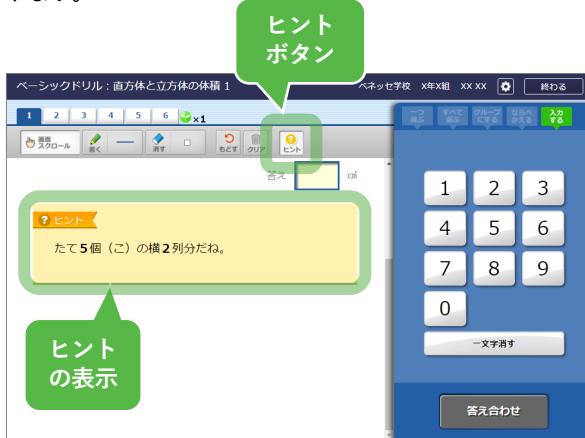
解答を自動表示

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

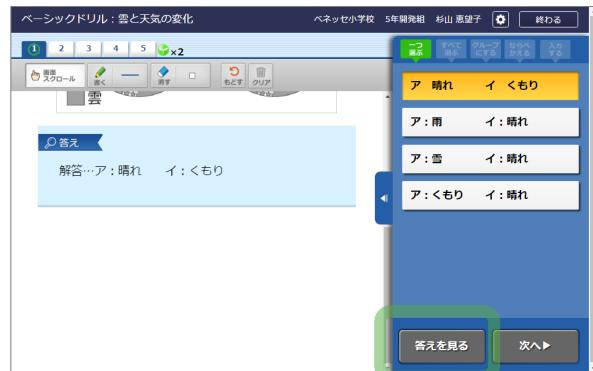
ヒントを登録すると [ヒント] ボタンが表示されます。ボタンをタップすると、登録したヒントのテキストが表示されます。



▼ 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~

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～

ドリルパック

ドリル問題管理 : 問題編集

ドリル基本情報

登録学生 開科 楢原

このドリルのタイトルや書換元を設定します。

タイトル 公開範囲: 未設定

基本情報を複数選択する

各小問の属性を定めます。田のアイコンをドラッグすることで小問で必要な情報を入れ替えることができます。

小問の編集

小問コード:

この小問の属性状況: 答えに不備があります 問題が入力されていません ヒントが入力されていません 解説が入力されていません

回答形式を選択: 選択 順序選択 分類 並べ替え 直接入力

ヒント・解説の有無: ヒントを登録 解説を登録 解説を自動表示

問題

+ 要素を追加

ヒント

+ 要素を追加

解説

+ 要素を追加

答え (選択)

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

問題

+ 要素を追加

ヒント

+ 要素を追加

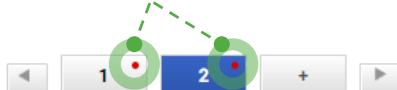
解説

+ 要素を追加

- 4 [+] で小問を追加し、同様に要素等を設定・入力

小間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



テキスト欄に枠線を表示

表示例 ▶



画像



音声



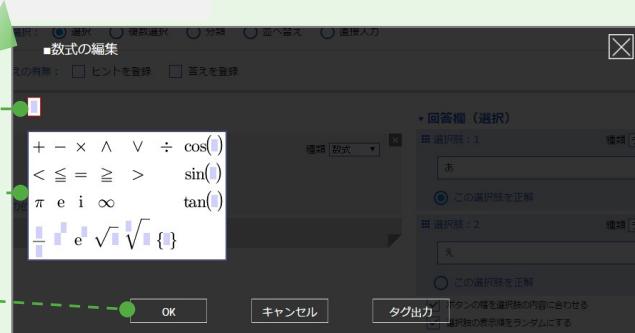
数式

① [数式を登録] をタップ

数式を登録

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





先生が使う

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

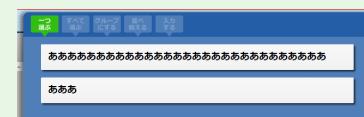
要素を追加

選択肢を追加 ※最大10まで

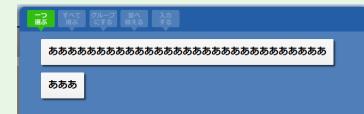


ボタンの幅を選択肢の内容合わせる
選択肢のパネルを文字数に応じて伸縮

▼ 「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

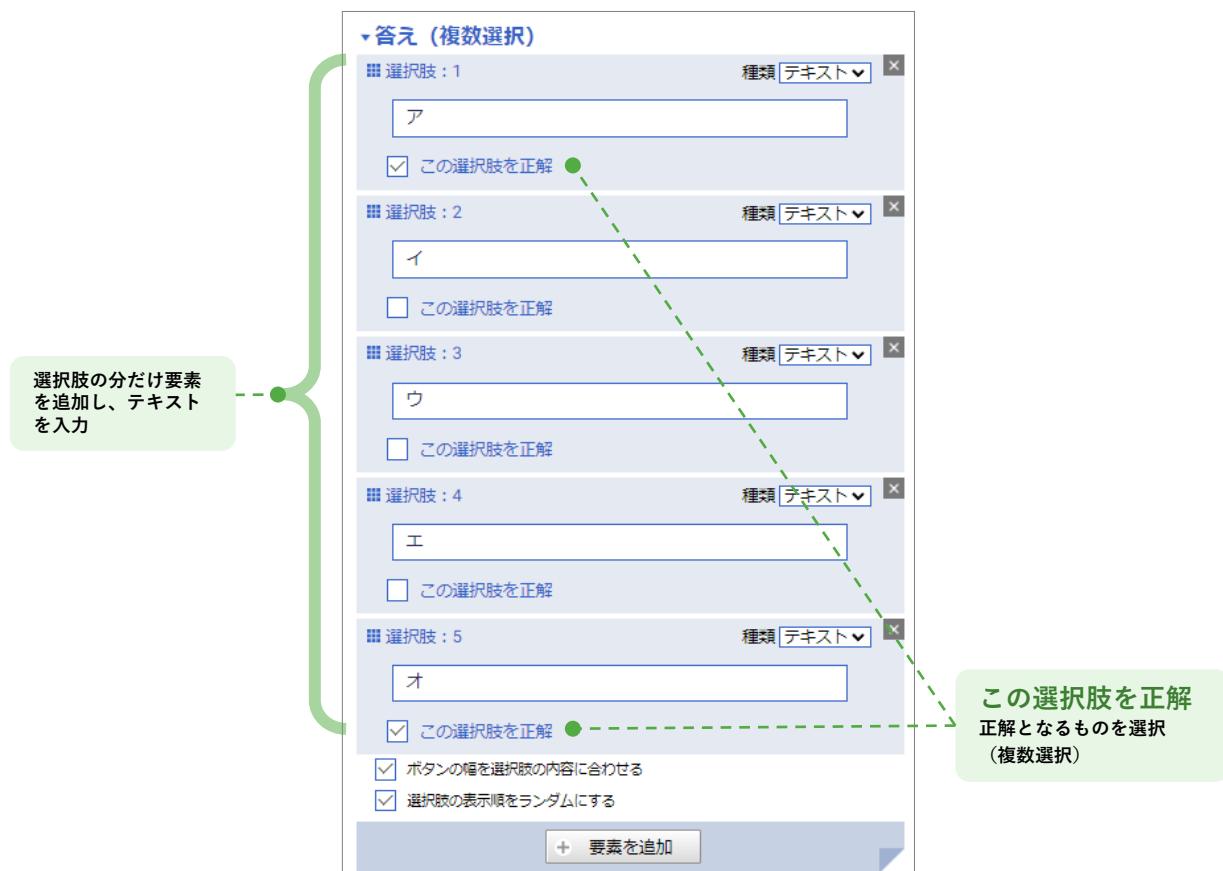
子ども画面では「一つ選ぶ」として表示されます。



(続き) 解答形式の登録方法

複數選択

テキストもしくは画像の選択肢を設定できます。



子ども画面では「すべて選ぶ」として表示されます。



(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

The screenshot shows the 'Answers (Classification)' section with two categories: 'Category 1' containing 'あ' and 'Category 2' containing 'い'. Below it is the 'Selection肢' (Selection肢) section with three selection肢: '選択肢 : 1' (Type: Text) containing '水ようえき', '選択肢 : 2' (Type: Text) containing 'ピーカー', and '選択肢 : 3' (Type: Text) containing 'とかしたもの'. A green dashed arrow points from the '正解' (Correct) button of '選択肢 : 2' to the 'Category 2' entry in the classification section. Another green dashed arrow points from the '正解' (Correct) button of '選択肢 : 3' to the 'Category 1' entry in the classification section. A green callout box on the right labeled '正解' (Correct) states: '選択肢の正解の分類先を指定します。' (Specify the category for the correct selection肢). It also notes: '※どこにも属さない選択肢は空白のままにします。' (For selection肢 that do not belong anywhere, leave them blank).

子ども画面では「グループにする」として表示されます。

The student interface shows a task titled 'ベーシックドリル：水よう液の重さ' (Basic Drill: Weight of water liquid). The task instructions ask to choose the words 'あ' and 'い' from the list 'とかしたもの' (things put together) to complete the sentence '水の重さ + [あ] の重さ = [い] の重さ'. A green circle highlights the 'グループにする' (Group) button at the top right of the interface. The list of words includes '水ようえき', 'ピーカー', and 'とかしたもの'. The word 'とかしたもの' is highlighted with a yellow background, indicating it is selected or grouped.



先生が使う

(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。

▼ 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

選択肢の分だけ要素を追加し、テキストを入力

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。

ベーシックドリル：かたかなの よみかき

ペネッセ学校 X年X組 XX XX 終わる

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ×10

画面スクロール 削く 消す もどす クリア

えに あう ことばに なるように、かたかなを ならべかえましょう。

ならべかえる

イ
ブ
パ
ツ
ル
ナ

答え合わせ

答え合わせ



先生が使う

(続き) 解答形式の登録方法

直接入力

キーパッ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。

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。

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
あっていれば正解にする
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。



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

入力するキーパッドもしくは端末のキーボードを設定します。

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

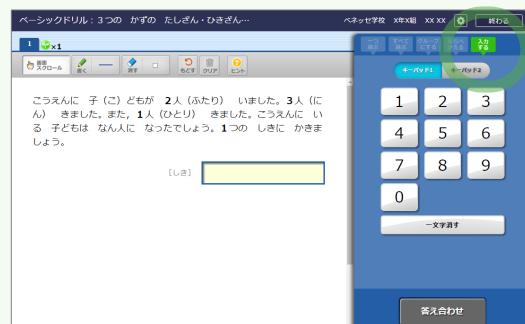
設定を保存します。

端末のキーボードを使う場合、選択します。

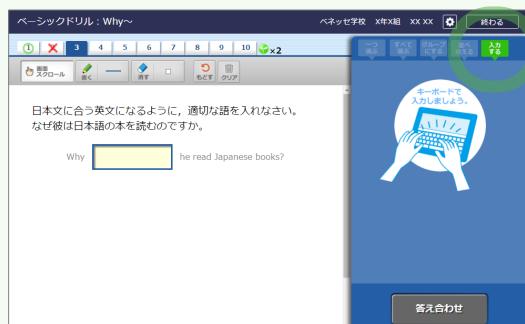
キーパッドを利用する場合、タップで利用するものを選択します。

子ども画面では「すべて選ぶ」として表示されます。

▼ キーパッドを利用する場合



▼ 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。

The screenshot shows the 'Drill Park' interface. On the left, there's a sidebar with various drill categories like '漢字ドリル', '算数ドリル', etc. The 'Comments' section is highlighted with a green oval. The main area shows a grid of drill icons categorized by subject (国語, 算数, 英語) and type (Basic, Power-up, Social).

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

The screenshot shows the 'Comment' section of the Drill Park interface. It displays a list of comments for a specific child (Year 3, Group 1, Student 1). A message above the list says '配信中コメント一覧' (Comments during delivery). Below the list is a table for entering new comments with columns for '年' (Year), '組' (Group), '番' (Number), and '氏名' (Name). A text input field for 'コメント' (Comment) is shown with placeholder text 'よくがんばりましたね' (Good job!). A yellow '登録する' (Register) button is at the bottom right of the input field.

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



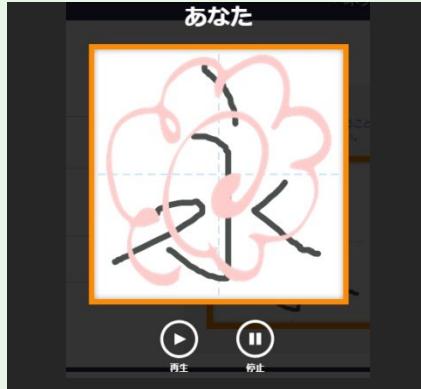
4 [保存] をタップ

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

例)



▲ 判定難易度「やさしい」「普通」

あなた



▲ 判定難易度「難しい」

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めます。



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。個々の苦手に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めます。※ASP版のみ対応



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みます。



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留意ください。

(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

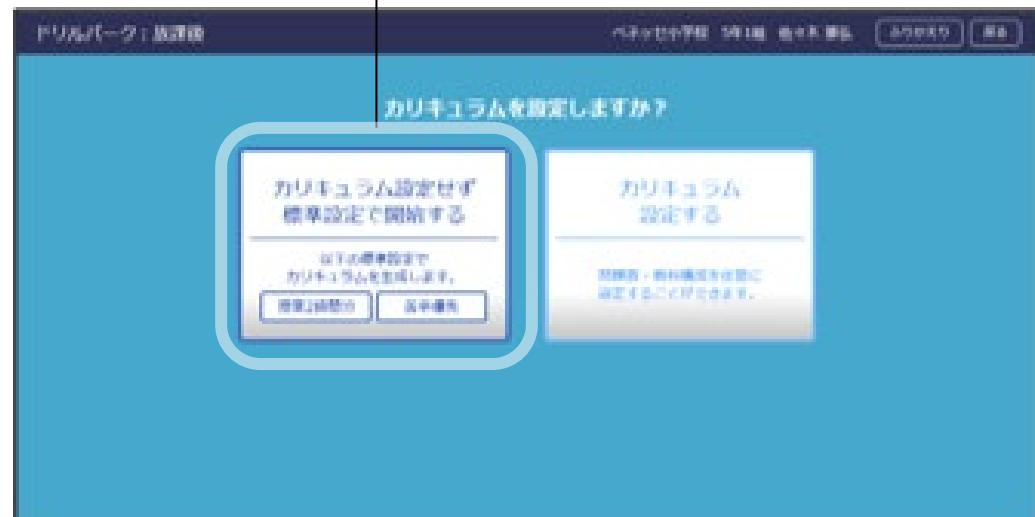
クラスの生徒が
表示されています。

| 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



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。

| 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 實 | 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 雄士 | [未入力] | |

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

| 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 實 | 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 雄士 | [未入力] | |

iPadOSの場合

- 1 [二次元コードで登録] をタップ

| 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 |

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

| 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、どちらか1枚の結果表に記載するふりかえりの手が行なうことができます。

- 7 [確定] をタップ

- 8 p.110へ進み、カリキュラムを生成

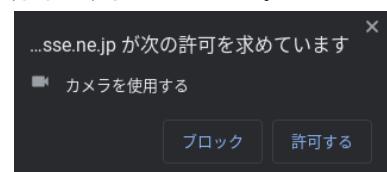
ChromeOSの場合

- 1 [二次元コードで登録] をタップ

| 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 |

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
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年1組 1番 1組平田敦さん
結果表に記載されているQRコードを読み込みます。

カメラ切替

キャンセル 次の子どもへ

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

確定

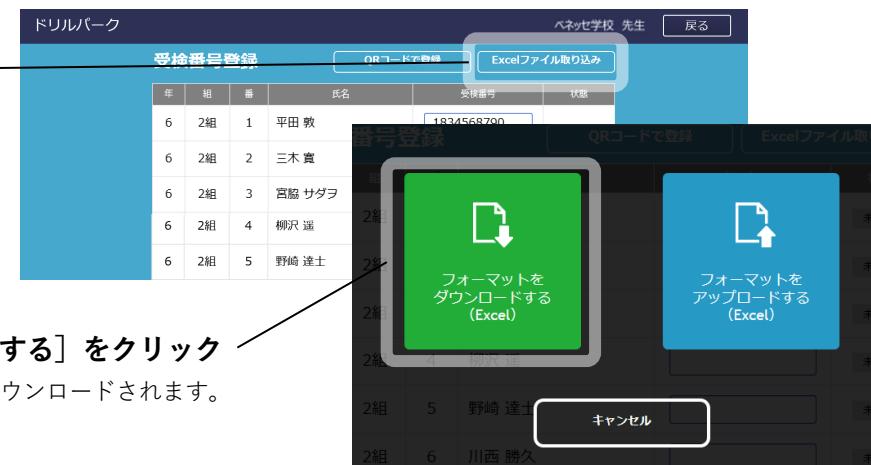
※年度学期1回につき、登録できる受検番号は1つです。受検番号が異なる結果表が2枚届いた場合には、どちらか1枚の結果表に関するふりかえりを行ることができます。

Excelファイルで登録

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。）
「SYEN」から受検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
受検番号登録用の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、受検番号を入力

| A | B | C | D | E | F | |
|----|----------------------|----|-----|------|--------|------|
| 1 | 受検番号登録リスト | | | | | |
| 2 | ID | 学年 | クラス | 出席番号 | 氏名 | 受検番号 |
| 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 遥 | |
| 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 晃太郎 | |

- ④ クラス全員分の受検番号を入力したら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。

| 連番 | 受検番号 | 出席番号 | 性別 | 氏名 | 到達スコア・学力層 | | | |
|----|------------|------|----|----|-----------|----|------|---|
| | | | | | 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 | 1390221669 | 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 |

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

総合学力調査振り返り機能の設定を行います。

| 年度 | 実施期間 | メニューに戻る | ログアウト |
|------|------|---------|-----------|
| 2019 | 4~7月 | | |
| 1年 | 1組 | | 編集 |
| 1年 | 2組 | | 編集 |
| 1年 | 3組 | | 編集 |
| 2年 | 1組 | | 編集 |

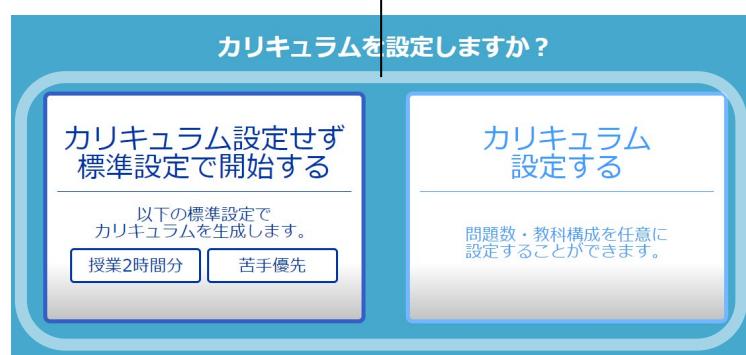
- 3 [編集] をクリック

- 4 受検番号を登録

適宜受検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。



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。

2024年 05月
日 月 火 水 木 金 土
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31

登録した時間 0時間 1分

読み取った問題数 7問

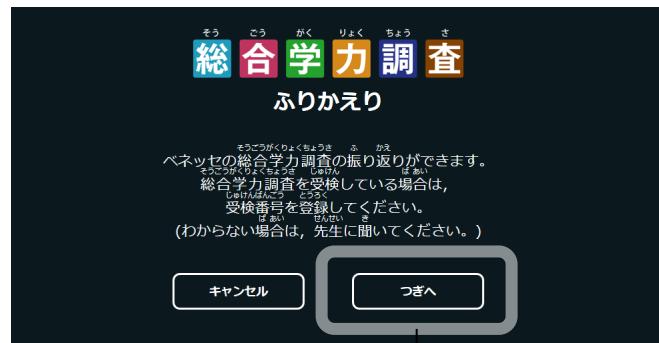
×00000210

か題 か題ドリル
日本語 漢字ドリル
算数 緯記計算(計算)
国語 ベーシックドリル
パワーアップドリル
社会 ベーシックドリル
英語 ベーシックドリル

ミライシード小学校 4年1組 ごども フリカエリ ヘルプ

- 1 [総合学力調査 ふりかえり] をタップ

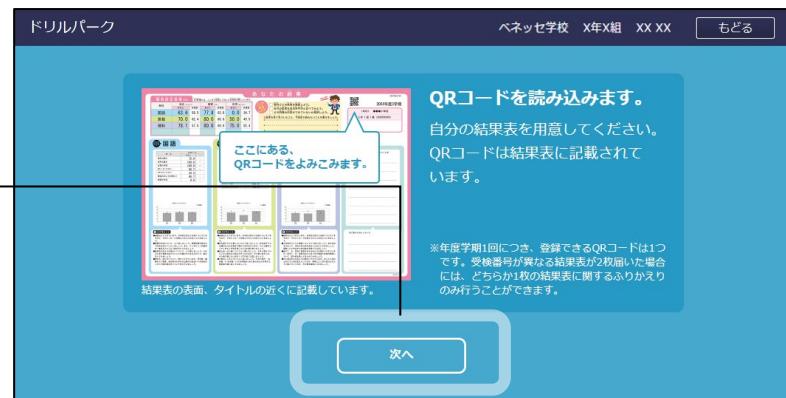
機能の説明が表示されます。



- 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



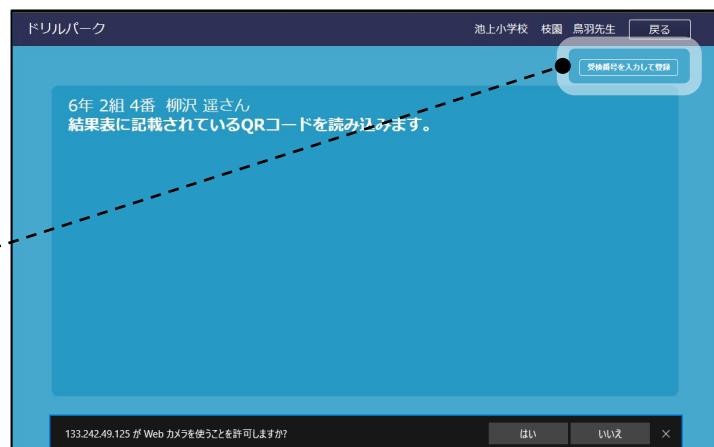
- Windowsの場合 … 次ページ
- iPadOSの場合 … p.108
- ChromeOSの場合 … p.109

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。



- 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。



- 年度・学期を選択
- 振り返りに取り組む (p.112へ)

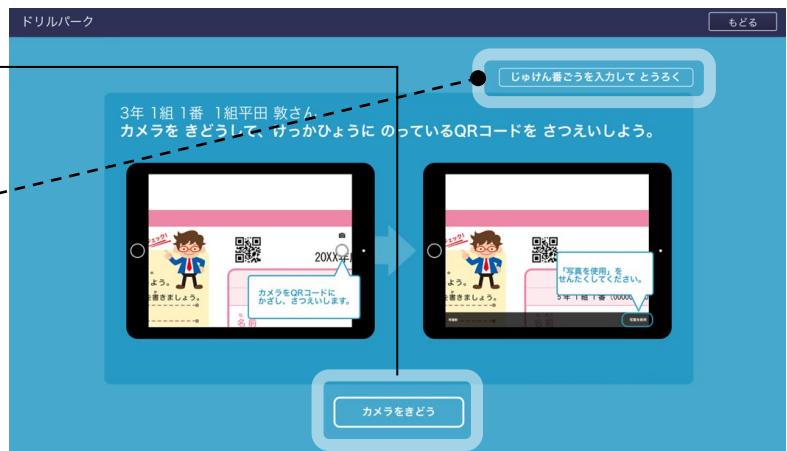


iPadOSの場合

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)

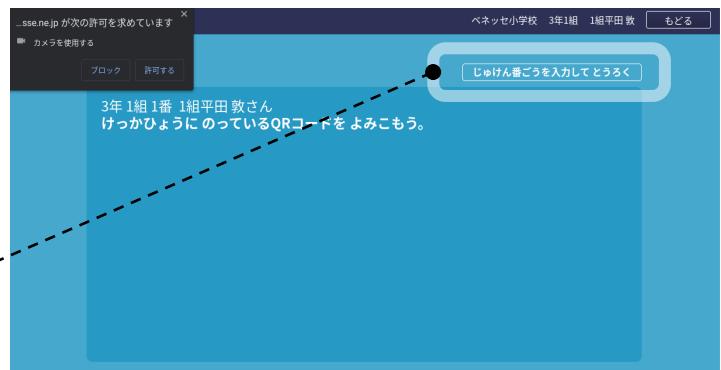


ChromeOSの場合

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

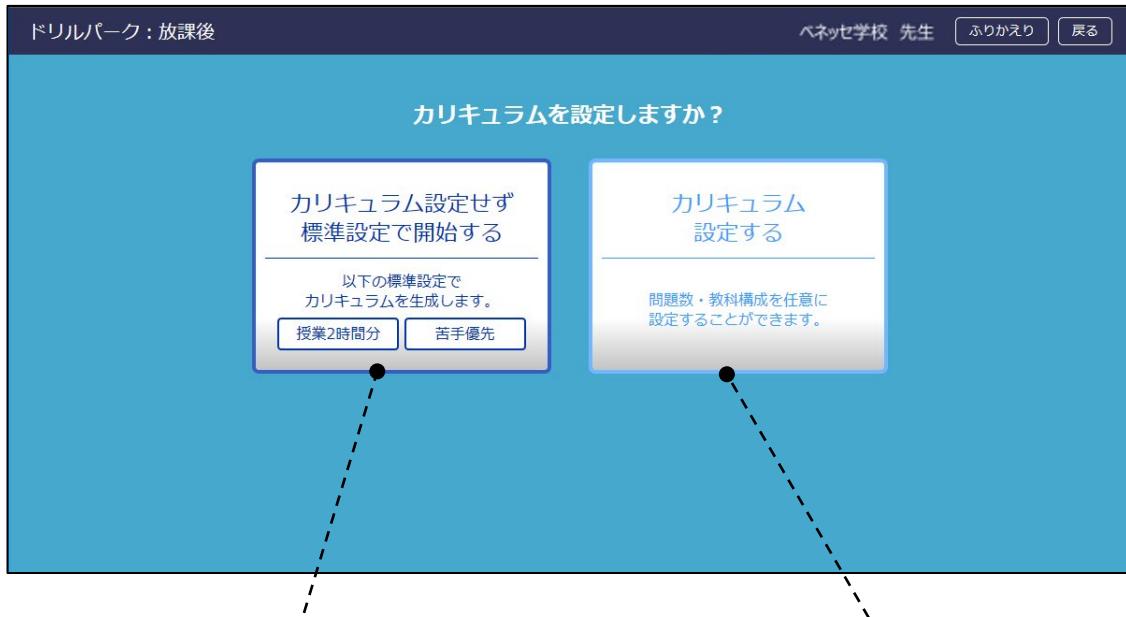
- 3 振り返りに取り組む (p.112へ)



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でも、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

登録した受検番号紐づく、
年度・学期が選択できます。

| 年 | 組 | 番 | 氏名 | 受検番号 | 状態 |
|---|----|---|--------|------------|----------|
| 6 | 1組 | 1 | 平田 敦 | 18U9360425 | [変更] 生成済 |
| 6 | 1組 | 2 | 三木 寛 | 18U9360500 | [変更] 生成済 |
| 6 | 1組 | 3 | 宮脇 サダヲ | 18U9360517 | [変更] 生成済 |
| 6 | 1組 | 4 | 柳沢 遼 | 18U9360524 | [変更] 生成済 |
| 6 | 1組 | 5 | 野村 達士 | 18U9360531 | [変更] 生成済 |
| 6 | 1組 | 6 | 川西 勝久 | 18U9360548 | [変更] 生成済 |
| 6 | 1組 | 7 | 浅野 孝太郎 | 18U9360555 | [変更] 生成済 |
| 6 | 1組 | 8 | 曾我 優太郎 | 18U9360562 | [変更] 生成済 |

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。

[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



子ども

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。

The screenshot shows a child's dashboard with a green header bar. On the left, there are icons for 'オクリング' (Okuringu) and 'ムーブノート' (Move Note). A green arrow points down to a red box containing a message: '2023年01月24日 お知らせ' (Message on January 24, 2023) and '「そう合学力ちゅうさがふりかえり」ができるようになりました。' (You can now review composite academic ability).

- 1 [総合学力調査ふりかえり] をクリック

This screenshot shows the 'Drill Park' section of the dashboard. It lists various activities such as 'カントリル' (Country Drill), '算数ドリル' (Math Drill), '算数問題(計算)' (Math Problem (Calculation)), '英単語ドリル' (English Vocabulary Drill), '英単語問題' (English Vocabulary Problem), '英会話ドリル' (English Conversation Drill), '英会話問題' (English Conversation Problem), 'パワーアップドリル' (Power-up Drill), 'パワーアップ問題' (Power-up Problem), 'ペーパックドリル' (Paper Pack Drill), 'ペーパック問題' (Paper Pack Problem), 'ペーパックトリル' (Paper Pack Drill), and 'ペーパック問題' (Paper Pack Problem). Each activity has a progress bar and a small icon.

- 2 年度・学期を選択

A blue dialog box titled 'ふり返る時期をせんたくしよう。' (Let's set up the review period.) shows '2021年度3学期' (2021 Academic Year 3rd Semester) and '[実行期間] 11月～3月' (Execution Period: November to March).

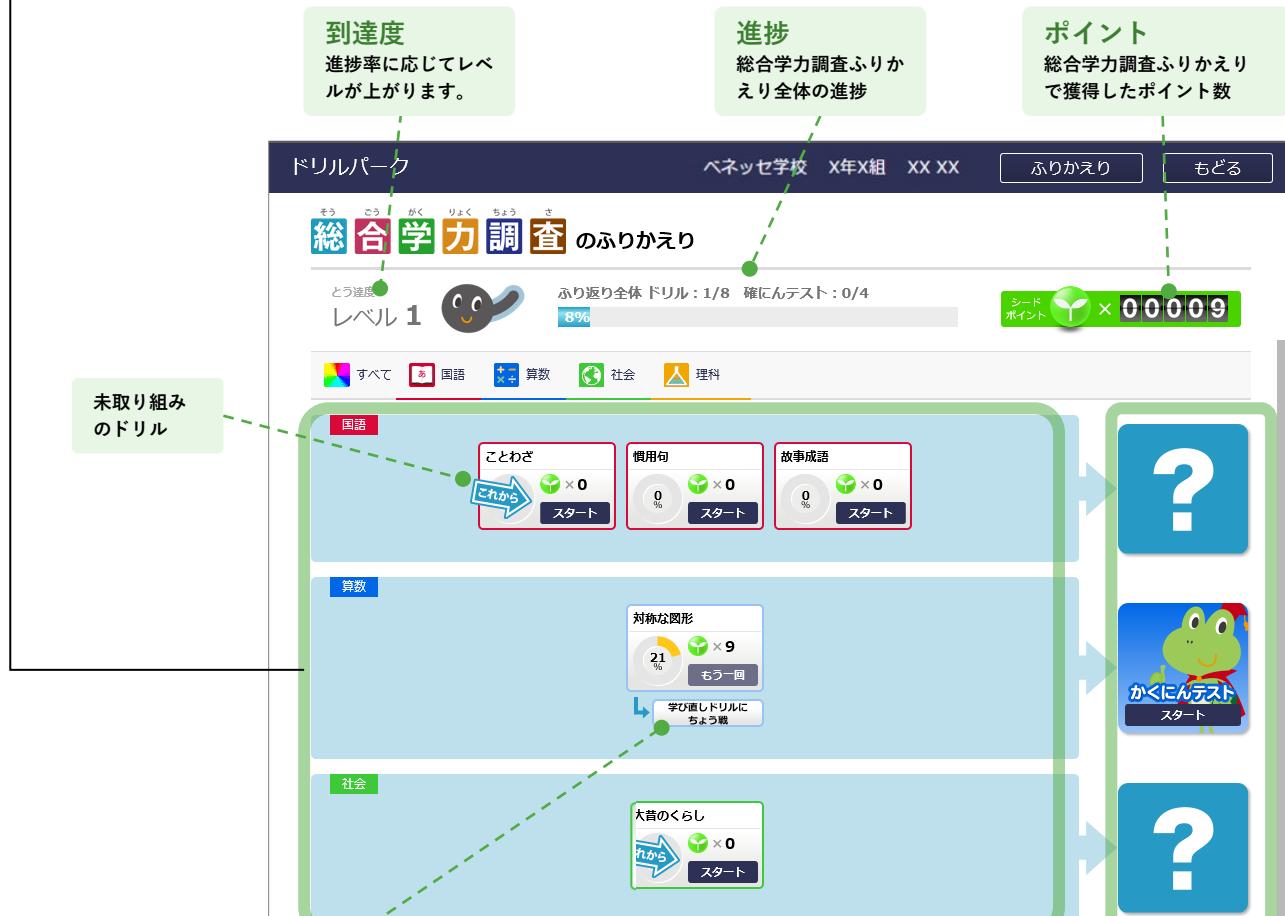
「取り組み状況」が表示されます。

This screenshot shows the '取り組み状況' (Implementation Status) section. It features a donut chart with '75 %' completion. Below it, text says 'ドリル: 2/9 確認テスト: 2/3'. To the right, a box titled '百分率の計算' (Percentage Calculation) shows '0 %' and '0 × 0'. A button at the bottom right says 'つぎへ' (Next).

- 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。

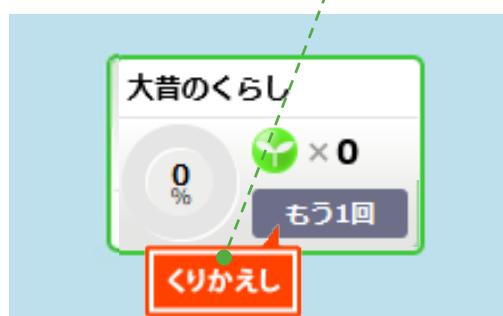


算数・数学のみ:
誤答があった場合、「学び直しドリル」を表示
(→学び直しドリルp.42)

各教科の振り返り用ドリルにすべて取り組むと、「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。

- [総合学力調査 振り返り進捗] をタップ

ミライシード小学校2 テスト先生1先生

1月1日リリース 新機能のご紹介 NEW!

2024年7月 追加アップデートのお知らせ

ドリルについて...「[A]ドリル」とは、学習者の習熟度に応じて問題が分けられ、ドリルや課題を順次で個別最適化された問題が出題される機能を指します。

- 学年・クラスを選択

受検番号登録 ドリル参照

■ クラス

| | | | |
|------|------|------|------|
| 1年1組 | 1年2組 | 2年1組 | 2年2組 |
| 3年1組 | 3年2組 | 4年1組 | 4年2組 |
| 5年1組 | 5年2組 | 6年1組 | 6年2組 |

- 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

| 学年 | 学年 | 学年 | 学年 |
|----|----|----|----|
| 1年 | 2年 | 3年 | 4年 |
| 5年 | 6年 | 7年 | 8年 |

正答率

東純
進捗高
2 大龍 博信
進捗低
3 高塚 文彦
つまずき
4 長井 拓郎
進捗低
5 義田 和也
6 本川 貴光
進捗低

ドリル 4/8 テスト 1/5
5/25問
国 算 理 社 英

ドリル 8/8 テスト 0/4
0/20問
国 算 理 社 英

ドリル 8/8 テスト 5/5
25/25問
国 算 理 社 英

ドリル 3/8 テスト 0/5
5/25問
国 算 理 社 英

ドリル 4/8 テスト 1/5
5/25問
国 算 理 社 英

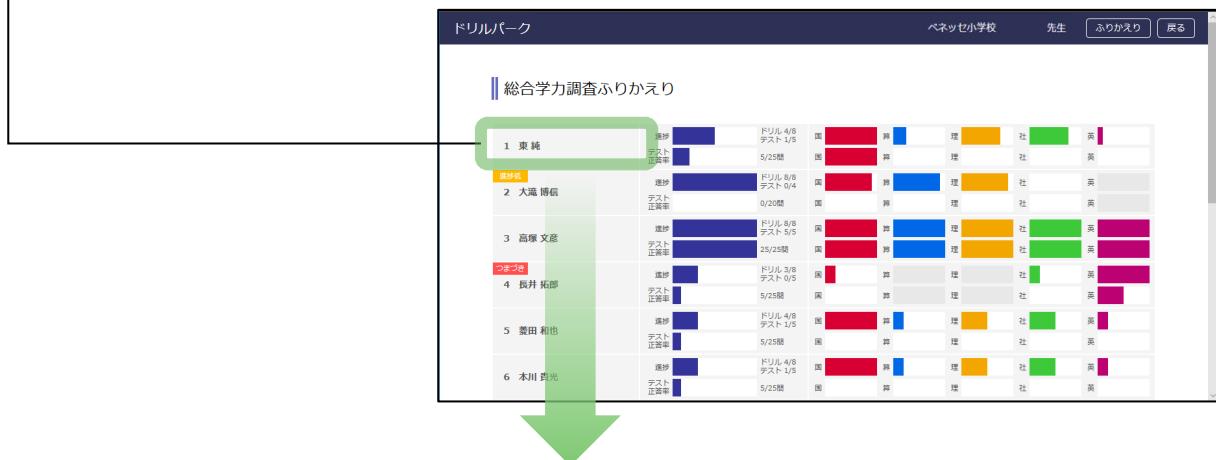
ドリル 4/8 テスト 1/5
5/25問
国 算 理 社 英

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。

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



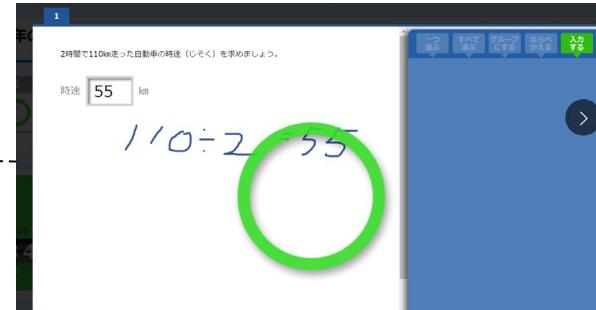
ドリル

| 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 |
|------------------|------------------|--------|------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|
| 社会 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】対称な图形 | | 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 | | | | | | | | | | | | | |
| 社会 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めます。
- 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://bs0.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。

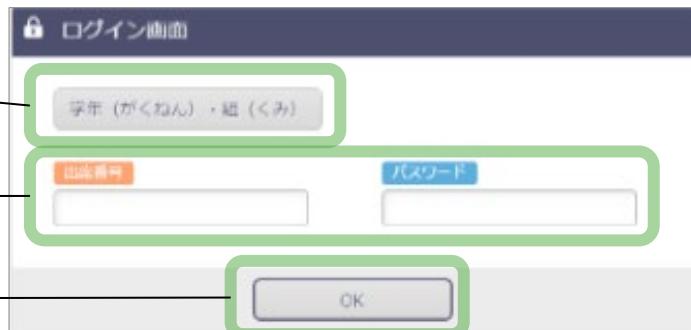
※教材データを格納しているため、容量が大きく、インストールには1台35～90分程度かかる場合がありますので、ご了承ください。
※初期起動時には、オンライン環境が必要となります。

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。

Drill Park Application Interface:

- Top navigation: ネッセ学校 X年X組 XX XX, 同期する, ヘルプ, ログアウト
- Calendar: 2017年 8月 (August 2017)
- Study Statistics: 学習した時間 0時間 22分 (0時間22分), 答えた問題の数 64問 (67問)
- Drill Categories (repeated multiple times):
 - 宿題ドリル: けん数 0 / 2, シードポイント × 0, グレード こう新時 2017/08/09, おぼえるマスター 0字 / 185字
 - 国語 漢字ドリル: シードポイント × 0, グレード かくとくメダル × 0, かくとくメダル × 0
 - 国語 ベーシックドリル: シードポイント × 0, グレード かくとくメダル × 0, かくとくメダル × 0
 - 国語 パワーアップドリル: シードポイント × 0, グレード かくとくメダル × 0, かくとくメダル × 0
 - 算数 ベーシックドリル: シードポイント × 0, グレード かくとくメダル × 0, かくとくメダル × 0
 - 算数 パワーアップドリル: シードポイント × 0, グレード かくとくメダル × 0, かくとくメダル × 0
 - 社会 ベーシックドリル: シードポイント × 0, グレード かくとくメダル × 0, かくとくメダル × 0

共用端末の場合は、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

The screenshot shows the Drill Park application interface. At the top, there's a navigation bar with 'ドリルパーク' (Drill Park), 'ホーム' (Home), and '学び直しドリル' (Re-learning Drill). Below the navigation is a calendar for April 2022. A dropdown menu labeled '学年' (Grade) is open, showing options from '1年' to '6年'. The '6年' option is highlighted with a green box. To the right of the calendar, there are several drill categories listed: 漢字ドリル (Kanji Drill), ベーシックドリル (Basic Drill), パワーアップドリル (Power-up Drill), and so on. Each category has a 'シードポイント' (Seed Points) count, a 'グレード' (Grade) button, and a 'おぼえるマスター' (Master) button.

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。



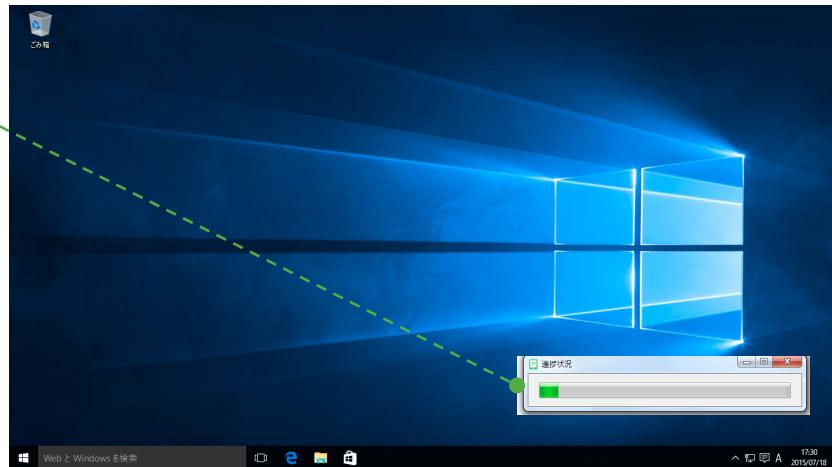
ダウンロード処理が完了すると、対象の学年のドリルが表示されます。

The screenshot shows the Drill Park application again. The '学年' dropdown is now closed. The '6年' section of the drill list is visible, showing the same categories as before: 漢字ドリル, ベーシックドリル, パワーアップドリル, etc. The 'シードポイント' counts and 'グレード' buttons are also present. A green dashed arrow points from the 'いいえ' button in the confirmation dialog above to the '6年' section of this screenshot, indicating where the user should click after confirming the download.

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。

A screenshot of the Native App interface. At the top right, there is a green box highlighting the "同期する" (Sync) button. Below it, another green box highlights the "選択状況" (Selection Status) window in the bottom right corner, which shows a green progress bar. The main area displays a calendar for August 2017 and a list of drill categories with their respective scores and levels.

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。



著作権について

著作権について

教材をご利用いただけたっての、「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」は以下のとおりです。

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。）において教育を担任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け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。

| 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ー「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。)

I. 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再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任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「教育を担任する者」

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">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 | <ul style="list-style-type: none">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になります（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、授業担当者の主觀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けると、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ーⅠ 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、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い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が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、市販のような様態で製本し、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などの方法があります。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が重要です。
- 「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必要がある場合は、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