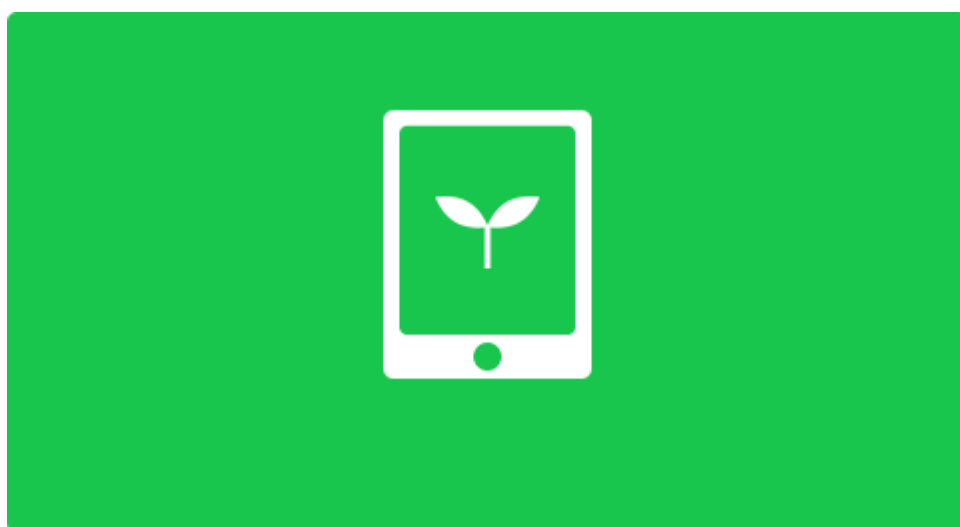


ドリルパーク利用マニュアル



エスエフドリルパーク

はじめに

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

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

— 解くことがどんどん楽しくなる —
それがドリルパークです。

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



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

2015年8月
ベネッセコーポレーション





○本マニュアルに掲載されている画面写真は2015年8月現在のもので、予告なく変更される可能性があります。

目次

0. はじめに ドリルパークをご利用いただく前に

-  1 推奨環境 5
-  2 社名の記載について 5



1. ドリルパークのメニューを知る

-  1 ドリル選択画面 6
-  2 ドリル単元メニュー 6
-  3 問題画面 7
-  4 結果画面 7


2. ドリルパークに取り組む

-  1 ドリルを選択する 8
-  2 解答する 8
-  3 ヒントを見る 10
-  4 手書きメモを書く 10
-  5 答え合わせをする 11
-  6 次の問題に進む 11
-  7 結果を確認する 12



3. 漢字ドリルに取り組む

-  1 一字なぞり 13
-  2 書きドリル・読みドリル 15

5. マイドリルに設定する

-  1 設定画面を知る 16



6. ポイント, グレードを知る

-  1 ポイントの加算 17
-  2 グレードの上がり方 18


7. ドリルパークのメニューを知る (先生)

-  1 ドリルパーク画面 19





8. 進捗を確認する

-  1 進捗を確認する 20
-  2 進捗の詳細を確認する 21

9. 漢字判定を設定する

-  1 漢字判定を設定する 23

10. ドリルを作成する

-  1 ドリルの作成準備をする 24
-  2 基本情報を設定する 25
-  3 問題を入力する 26
-  4 ドリルを公開する 31

著作権について ※必ずお読みください

ドリルパークをご利用いただく前に

1 推奨環境

- Microsoft® Windows 8/8.1/RT 10 の場合
Internet Explorer 10/11 ※デスクトップ版のみ対応
 - iOS 8 / 9の場合
Safari (iOS版)
 - Androidの場合 (Android OSの対応バージョンについては、別途お問い合わせください)
Google Chrome
 - 画面解像度
1024×768以上
- 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。
 - iOS商標は、米国Ciscoのライセンスに基づき使用されています。
 - Google Chrome、Androidは Google Incの商標または登録商標です。


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

2 社名の記載について


以下、ベネッセコーポレーションという社名はベネッセと略称で記載しています。

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

ポイントとは？

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

参考とは？

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

1 ドリルパークのメニューを知る

この章では、ドリルパークのメニューについて紹介します。

1 ドリル選択画面

ドリルの学年を選択します。

学習履歴画面に移動します。
(『ミライシード操作マニュアル』参照)

ミライシード
トップ画面に移動
します。

特定の教科のみ
表示します。

教科、ドリル種
別でパネル表示
されます。



2 ドリル単元メニュー

グレードです。

獲得したポイント
数です。

獲得したメダル
数です。

ドリルを選択し
ます。

単元名が表示され
ます。
タップで開きます。



3 問題画面



現在の進捗状況が把握できます。

各種設定ができます。

途中で終わりにします。

手書きメモに切り替えることができます。

問題が表示されます。

問題に沿って解答方法が変化します。

答え合わせをします。

4 結果画面



ドリル単元メニューに戻ります。

結果を見ることができます。選択すると解答内容を確認できます。

獲得したポイントを確認できます。

間違えた問題だけ取り組めます。

もう一度全問に取り組みます。

2 ドリルパークに取り組み

この章では、ドリルパークに取り組み方法を紹介します。

1 ドリルを選択する



1 ドリルの種類を選ぶ

ドリルの学年を選び、取り組みたいドリルの種類をタップで選択します。

ヒント：ドリルの学年は子供の学年になった状態で始まります。



2 ドリルを選ぶ

取り組む単元をタップで開き、取り組みたいドリルをタップで選択します。

2 解答する

1 択一問題

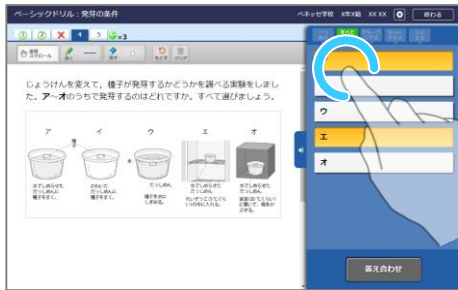


1 選択する

タップで選択します。

ヒント：もう一度タップすることで非選択状態に戻ります。

2 複数選択問題

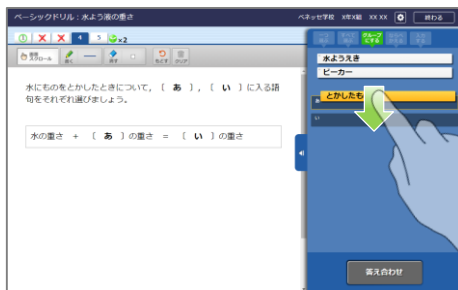


1 選択する

タップで複数選択します。

ヒント: もう一度タップすることで非選択状態に戻ります。

3 分類問題

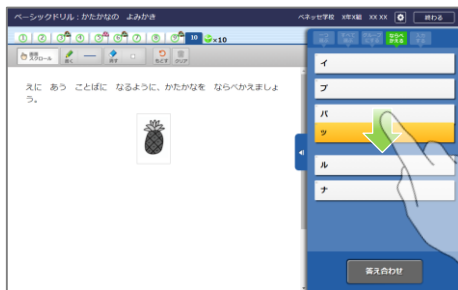


1 分類先に移動させる

ドラッグで分類先に移動します。

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

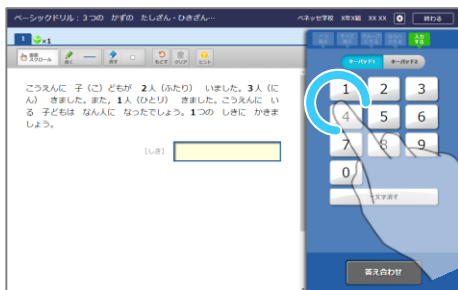
4 並べ替え問題



1 正しい順に移動させる

ドラッグで正しい順に移動します。

5 キーパッド問題

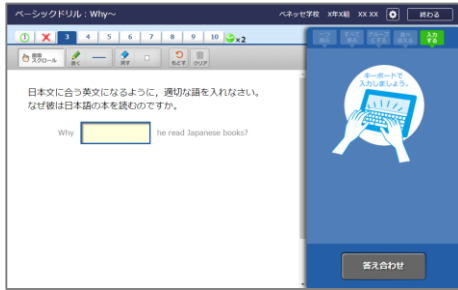


1 入力する

キーパッドで入力します。

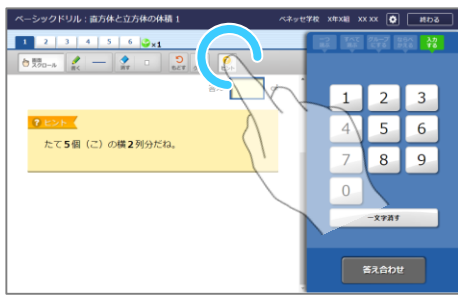
ヒント: 数字だけではない場合、キーパッド1, 2を切り替えながら解答します。

6 直接入力問題



- 1 入力する
ソフトキーボードで入力します。

3 ヒントを見る



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

4 手書きメモを書く



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

もどすとクリア

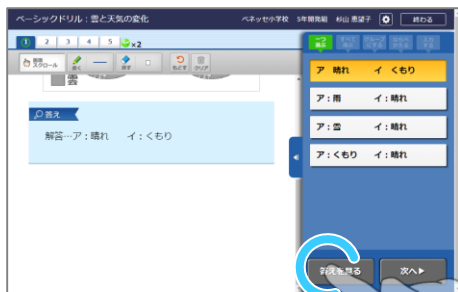
手書きメモは「もどす」で一つ前の動作に戻すことができます。
「クリア」は手書きメモをすべて消します。



5 答え合わせをする

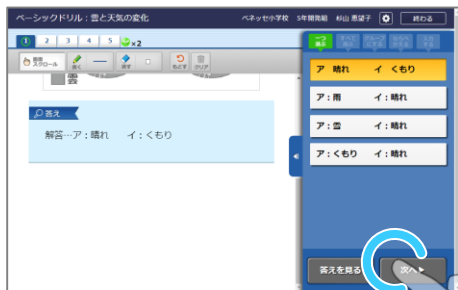


- 1 答え合わせをする
「答え合わせ」をタップして答え合わせをします。



- 2 答えを確認する
「答えを見る」をタップして答えを確認します。
ヒント: 答えが登録されている場合のみ表示されます。

6 次の問題に進む



- 1 次の問題に進む
「次へ」をタップして次の問題に進みます。

途中でやめる

「終わる」をタップするとそこまでの取り組みでやめることができます。



7 結果を確認する



1 結果を確認する

結果画面で最終結果の確認をします。

ヒント：各小問の○×をタップすると解答内容が確認できます。



2 もう一度取り組む

「ましがえた問題だけ解く」もしくは「もう一度解く」をタップするともう一度取り組むことができます。

ヒント：全問正解時には「ましがえた問題だけ解く」は表示されません。

解き直しの正解は「再」

「ましがえた問題だけ解く」「もう一度解く」で前回間違えた問題を正解した場合、結果画面では「再」と表示されます。



3 漢字ドリルに取り組む

この章では、漢字ドリルに取り組む方法を紹介します。

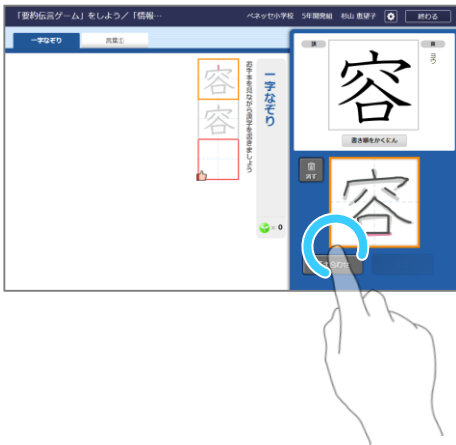
1 一字なぞり



1 漢字を選択する

各単元で初出の漢字が表示されています。漢字を選択します。

1 一字なぞり



1 背景に沿ってなぞる

なぞりを行い、「答え合わせ」をタップします。

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



2 間違い内容を確認する

間違えた場合、間違い内容を示す画面が表示されます。

2 言葉



1 背景に沿ってなぞる

背景に沿ってなぞり、一字終わったら「決定」をタップし次の文字を書きます。

ヒント：2回正解後は背景が非表示になります。



2 覚えるマスター獲得

一字なぞり、言葉がすべて終わると「覚えるマスター」を獲得します。

3 全文字メニューに切り替える



1 全文字メニューに切り替える

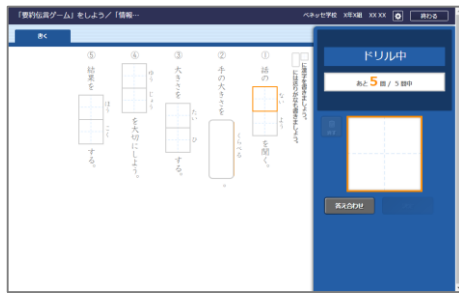
該当学年で学習する漢字を全文字メニューに切り替えることで一覧で確認することができます。

2 書きドリル・読みドリル



1 ドリルを選択する

「書きドリル」「読みドリル」のいずれかをタップして選択します。

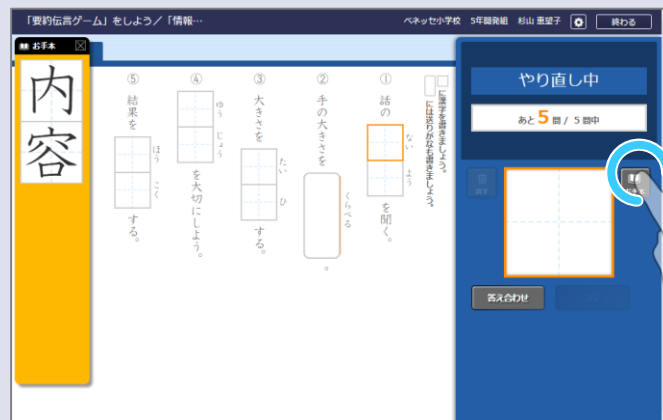


2 解答する

一字なぞりの「言葉」と同様に解答します。

やり直しの時にはお手本

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



 参考

5 マイドリルに設定する

この章では、ドリルのカスタマイズについて紹介します。



1 設定画面を開く

設定ボタンをタップし、設定画面を開きます。

1 設定画面を知る



6 ポイント、グレードを知る

この章では、ポイント、グレードのルールを紹介します。

1 ポイントの加算

1 通常ポイント

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



2 ボーナスポイント

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
























メダルの同時獲得

たとえば問題数が5問の場合に全問正解すると、5問連続正解、全問正解の二つのメダルを獲得します。



2 グレードの上がり方

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

7 ドリルパークのメニューを知る (先生)

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

1 ドリルパーク画面



子供の進捗確認画面を表示します。

学習履歴画面に移動します。
(『ミライシード操作マニュアル』参照)

ミライシードトップ画面に移動します。

問題作成画面を表示します。

漢字判定の設定をします。

特定の学年のみ表示します。

特定の教科のみ表示します。

単元メニューを表示します。

ドリルパーク

ベネッセ学校 先生

ふりがえり

トップ

教師用メニュー

ドリル進捗確認

ふりがえり

ドリル問題作成

漢字判定設定

ドリル参照

3年

すべて

国語

算数

社会

理科

国語 漢字ドリル

国語 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

算数 パワーアップドリル

社会 ベーシックドリル

理科 ベーシックドリル

先生による問題閲覧

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



8 進捗を確認する

この章では、子供の進捗状況の確認について紹介します。

1 進捗を確認する

先生は手元のタブレットで子供の進捗状況を確認することができます。



1 進捗確認画面を表示する

教師用メニューの「ドリル進捗確認」をタップします。



2 クラスを選ぶ

進捗を確認するクラスをタップします。

ヒント：ドリルに取り組んでいる子供がいるクラスがすべて表示されます。



3 進捗を確認する

それぞれの進捗を確認します。
(詳細は次ページ)

自動更新と手動更新

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

現在の取り組み状況
(1秒後に更新します。)

更新



2 進捗の詳細を確認する

進捗確認画面では、それぞれの子供の状況を詳細に確認することができます。

■ドリルパーク表示前の子供

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


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

■ドリル実施前の子供





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

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

■ドリル実施中の子供

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

ドリル実施中の子供は、小間ごとにステータスが表示されます。
また、各小間をタップすることで、解答状況を確認することができます。

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

■ドリル実施中の子供（続き）



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



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



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

9 漢字判定を設定する

この章では、漢字ドリルにおける漢字判定の設定方法について紹介します。

1 漢字判定を設定する

漢字ドリルの判定精度を設定することができます。



1 漢字判定設定画面を表示する

教師用メニューの「漢字判定設定」をタップします。



2 各種設定をする

各項目を設定します。画面右側の枠内に「永」を書いて、判定設定を確認します。

ヒント：学年は子供の学年を示しており、その学年の漢字の判定設定ではありません。

判定難易度レベル

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



▲判定難易度「やさしい」「普通」



▲判定難易度「難しい」



10 ドリルを作成する

この章では、ドリルの作成方法について紹介します。

1 ドリルの作成準備をする

自作した問題を登録することでデジタルドリルとして利用することができます。



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



- 2 新規登録をする
画面右上の「問題を新規登録」をタップします。



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

問題登録の単位

問題は1問ずつ登録になります。



2 基本情報を設定する

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



- 1 ドリル基本情報を設定する
「基本情報を編集する」をタップします。

■ 基本情報各種設定内容

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



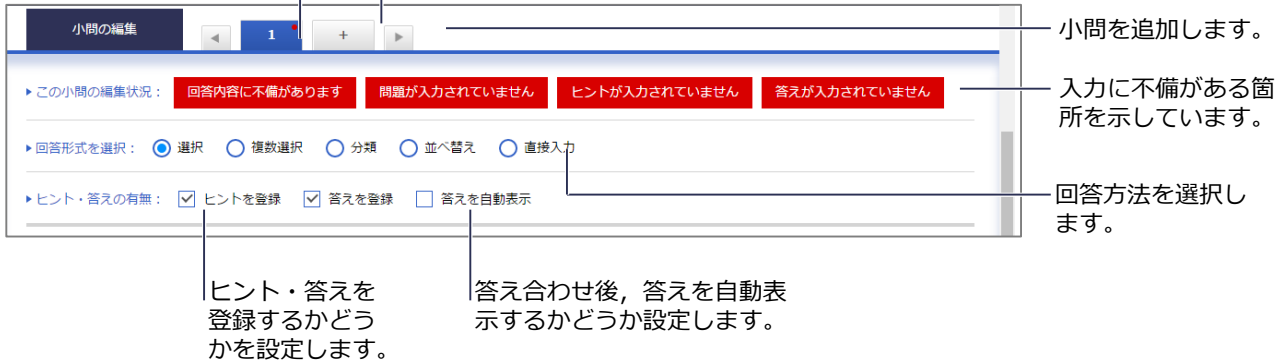
- 2 ドリル基本情報を保存する
各種設定が完了したら，「保存」をタップします。

3 問題を入力する

登録する問題を1問ずつ入力していきます。

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

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



小問を追加します。

入力に不備がある箇所を示しています。

回答方法を選択します。

ヒント・答えを登録するかどうかを設定します。

答え合わせ後、答えを自動表示するかどうかを設定します。

この小問の編集状況： 回答内容に不備があります 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 答えが入力されていません

回答形式を選択： 選択 複数選択 分類 並べ替え 直接入力

ヒント・答えの有無： ヒントを登録 答えを登録 答えを自動表示

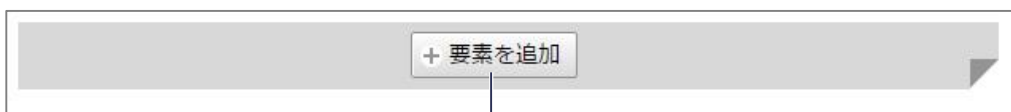
回答形式は先に決める

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

- 選択
 複数選択
 分類
 並べ替え
 直接入力



■ 問題・ヒント・答えを入力する



要素を追加で入力欄を追加します。

■ 要素の種類を変更する



要素の種類を選択します。

↑ テキスト ↓

このスクリーンショットは、ドリル作成ソフトウェアのテキスト入力画面を示しています。画面上部には「種類」メニューがあり、「テキスト」が選択されています。その下には、太字（B）、斜体（I）、下線（U）、平方（x²）、下付き（x₂）、および下付き斜体（I_x）のフォーマットボタンが並んでいます。中央にはテキスト入力領域があり、「選択範囲に下線を追加します。」、「選択範囲を斜体にします。」、「選択範囲を太字にします。」という説明が並んでいます。下部には「表示」セクションがあり、「ドリルパーク」および「ドリルパーク：放課後」のチェックボックスが有効になっています。また、「テキストを罫線で囲む」のチェックボックスは非アクティブです。右側の注釈は、「要素を削除します。」（閉じるボタン）、「問題を入力します。」（入力領域）、および「テキスト欄に枠線を表示します。」（罫線設定）を指しています。また、「放課後教室の場合、「ドリルパーク：放課後」にチェックを入れます。」という注釈も含まれています。

↑ 画像 ↓

このスクリーンショットは「ドキュメントライブラリ」の「修正図版」フォルダを示しています。名前リストには、2503K5104.png、2503K4503.png、2503K4502.png、および2503K4405.pngという画像ファイルがリストアップされています。

フォルダ参照から該当の画像を選択します。
(jpg, png, tiff, gif, bmp)

このスクリーンショットは、画像の表示設定パネルを示しています。「ファイルを変更」ボタンがあり、その下には「画像の位置」セクションで「左寄せ」（選択済み）、「センター」、「右寄せ」のラジオボタンと、「拡大表示を可能にする」のチェックボックスがあります。注釈は、「画像を変更します。」（ファイル変更ボタン）、「画像の表示位置を設定します。」（位置設定ラジオボタン）、および「画像を拡大表示できるようにします。」（拡大表示チェックボックス）を指しています。

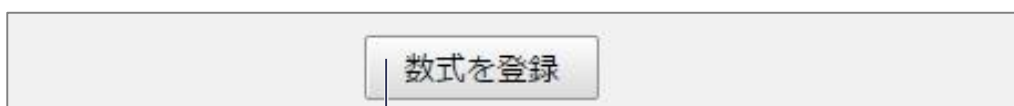
↑ 音声 ↓

このスクリーンショットは「ミュージックライブラリ」の「Heart Beat01-wav」フォルダを示しています。名前リストには、Heart Beat01-1L.wav、Heart Beat01-2L.wav、およびHeart Beat01-3L.wavという音声ファイルがリストアップされています。

フォルダ参照から該当の音声を選択します。
(mp3, wma, wav)

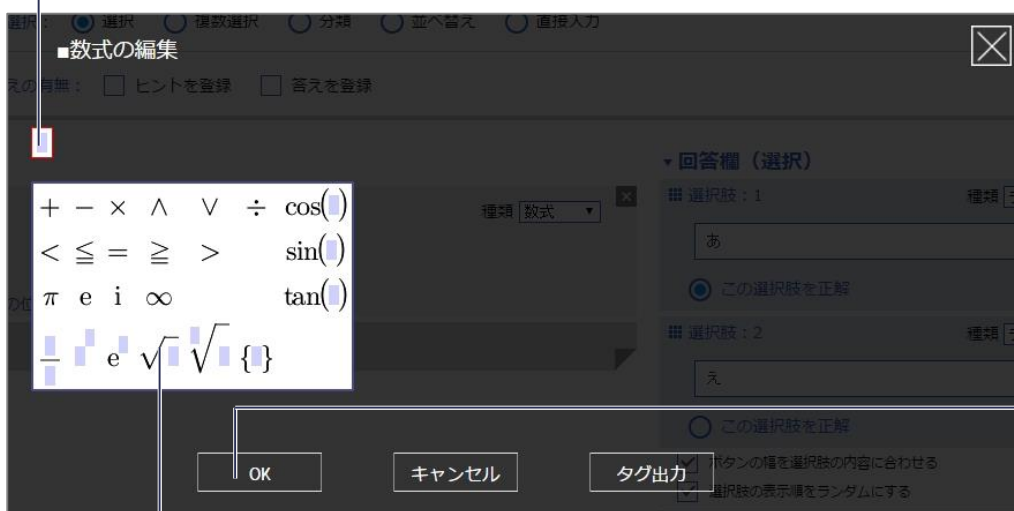
このスクリーンショットは、音声コントロールパネルを示しています。再生/一時停止、巻き戻し、進捗スライダー（00:00 / 00:00）、および再生/一時停止ボタンがあります。「ファイルを変更」ボタンがあり、その下には「画像の位置」セクションで「左寄せ」（選択済み）、「センター」、「右寄せ」のラジオボタンがあります。注釈は、「音声データを変更します。」（ファイル変更ボタン）と「音声コントロールの画像の表示位置を変更します。」（位置設定ラジオボタン）を指しています。

↑ 数式 ↓



数式の登録を開始します。

数字, 文字列を入力します。
※ただし, 半角英数のみ



入力内容を確定します。

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

■ 回答形式 - 選択 - の回答欄入力

選択での回答形式では, テキストもしくは画像の選択枝を用意することができます。



追加した選択枝を削除します。

正解となるものを選択します。

選択枝のパネルを文字数に応じて伸縮します。

選択枝を追加します。
※最大10まで。

取り組みの度に選択枝をランダムで並べます。

■ 回答形式 - 複数選択 - の回答欄入力

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

正解となるものを選択します。(複数個可)

■ 回答形式 - 分類 - の回答欄入力

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

分類に用いる分類名を入力します。

分類数を追加します。

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

■回答形式 - 並べ替え - の回答欄入力

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



正解の並び順を設定します。

■回答形式 - 直接入力 - の回答欄入力

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



回答欄の位置を設定します。

回答欄の前後に文字列を設定できます。

回答欄の並べ方を設定します。

複数の回答欄がある場合、順番が違っていても正解になります。

回答欄の幅を設定します。

回答欄を追加します。

↑ 使用キーボード ↓

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



設定を保存します。

端末のキーボードを使う場合、選択します。

キーボードを利用する場合、タップで利用するものを選択します。

4 ドリルを公開する

作成したドリルは他校に公開することができます。公開の際には著作権にご注意ください。
(P.19～)

公開設定画面はドリル基本情報設定の一番下の項目にあります。

※ASP版，センターサーバー版のみ。

他校にも公開を選択します。



公開設定

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

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

○ 学校名： 検索

○ 都道府県： 東京都 ○ 市区町村： 多摩市

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

学校を検索し，公開先を設定します。

作成したドリルは自校内で公開

作成したドリルは自校内では常に公開されます。



著作権について

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

2014/7 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につきまして

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

著作権法第35条 (学校その他の教育機関における複製等)

第35条 学校その他の教育機関（営利を目的として設置されているものを除く。）において教育を担当する者及び授業を受ける者は、その授業の過程における使用に供することを目的とする場合には、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その複製の部数及び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 公表された著作物については、前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は、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（自動公衆送信の場合にあつては、送信可能化を含む。）を行うことができる。ただし、当該著作物の種類及び用途並びに当該公衆送信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。

3 学校での使用方法のポイント

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

1 教育を担当する者及び授業を受ける者

- 実際に授業を行う方と授業を受ける方です。
- 授業を行う方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。
- 「授業の過程」については、次のようなケースは該当しません。

- **校内LANサーバに蓄積すること ※**

- 学級通信・学校便り等への掲載
- 教科研究会における使用
- 学校ホームページへの掲載 等、授業に関連しないもの

※本教材において、他者の著作物が含まれる教材をサーバ上で共有し、他の先生方が使用することは、「35条」の例外規定の条件を超えます。(他者の著作物を使用しない、先生ご自身のオリジナルの教材を共有することは問題ありません)。

3 著作権者の利益を不当に害する

- 著作物の種類と用途…ドリル・白地図・楽譜など、児童数分の購入を想定しているものを複製すること、ライセンス契約範囲を超えたソフトウェアのインストール使用等は認められません。
- 複製の部数・様態…部数は通常の1クラス分(50名程度)が目安となります。大部数の複製は認められません。複製して製本するなど、市販の形態に類似する態様も認められません。

※第2項では「遠隔授業」での公衆送信についても認めていますが、以下の点に注意する必要があります。

- 「当該授業が行われている場所」=「主会場」と「当該授業が行われている場所以外の場所」=「副会場」で授業が行われていることが要件です。例えば、送信者側には講師だけがいて、授業を受ける者は受信者側だけにいるような場合は、無断で公衆送信できるケースには当たりません。
- 「当該授業を同時に受ける者に対して」…「主会場」から「副会場」に行われる送信は「同時中継」であることが必要です。A小学校の授業を録画して、別の時間に他の小学校で受信できるようにするような場合は、無断で公衆送信できるケースには当たりません。
- 「授業を受ける者」…「授業を受ける者」だけが視聴できることが必要です。不特定の者が視聴できるように送信の場合も、無断で公衆送信できるケースには当たりません。

参考資料：「学校教育と著作権」 大和淳著(著作権情報センター)

「学校その他の教育機関における著作物の複製に関する著作権法第35条ガイドライン」

著作権法第35条ガイドライン協議会

「学校における教育活動と著作権」 文化庁長官官房著作権課

4 学校その他の教育機関における著作物の複製に関する

著作権法第35条ガイドライン

著作権法第35条ガイドライン協議会 平成16年3月より

(このガイドラインは、「日本文藝家協会」「日本書籍出版協会」「コンピュータソフトウェア著作権協会」「日本音楽著作権協会」等9つの権利者団体からなる「著作権法第35条ガイドライン協議会」が、平成16年に発表したもので、現在、弊社はじめ出版社等での判断の拠り所となっているものです。)

1 著作権法第35条の適用される機関

事項	条件	内容
学校その他の教育機関	組織的・継続的教育活動を営む教育機関であって、営利を目的としないもの	<ul style="list-style-type: none"> ○ 文部科学省が教育機関として定めるところ、及びこれに準ずるところ 例：幼稚園，小中高校，中等教育学校，大学，短期大学，大学院，高等専門学校，盲学校，聾学校，養護学校，専修学校，看護学校などの各種学校，大専修学校，保育所 ○ 社会教育においては，上記教育機関と同等の年間教育計画を有するところ × 営利目的の予備校，私塾，カルチャースクール，営利企業の社員研修など × 学校開放などで教育機関以外の者が単に場所として学校を使用している場合

2 同条第1項に関するガイドライン

事項	条件	内容
教育を担任する者	授業を実際に行う人	<ul style="list-style-type: none"> ○ 上記教育機関の「授業」を担任する教師，教授，講師 等（教員免許等の資格の有無は問わない）
授業を受ける者	授業を実際に受ける人	<ul style="list-style-type: none"> ○ 「授業」を担任する者の指導の下にあることを要する（教育機関間での交流時の他校在校生，社会教育の授業を受ける者を含む） × 研究授業・授業参観における参観者
授業の過程における使用	「授業」は，学習指導要領，大学設置基準等で定義されるもの	<p>授業の過程にあたるかどうかは，左記条件に照らして授業を担任する者が責任を持って判断すること。</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ クラスでの授業，総合学習，特別教育活動である学校行事（運動会等），ゼミ，実験・実習・実技（遠隔授業を含む），出席や単位取得が必要なクラブ活動 ○ 部活動，林間学校，生徒指導，進路指導など学校の教育計画に基づいて行われる課外指導 × 以下の場合には，「授業」にはあたらない。 × 学校の教育計画に基づかない自主的な活動（例：サークル・同好会，研究会） × 以下の場合には，「授業の過程」における使用に当たらない。 × 授業に関連しない参考資料の使用 × 校内LANサーバに蓄積すること × 学級通信・学校便り等への掲載 × 教科研究会における使用 × 学校ホームページへの掲載
必要と認められる限度	授業の対象となる必要部分	範囲は必要最小限の部分とする。
公表された著作物	著作者の許諾を得て公に提供・提示された著作物	<ul style="list-style-type: none"> × 未公開の論文，作文，手紙，日記，美術，写真，音楽 等の著作物

事項	条件	内容
著作権者の利益を不当に害する	著作物の種類・用途、複製の部数・態様等を考慮	<p>以下の事例は、著作権者等の利益を不当に害すると考えられる。</p> <p>①著作物の種類と用途</p> <p>a 児童・生徒・学生が授業を受けるに際し、購入または借り受けて利用することを想定しているもの（記録媒体は問わない）を購入等に代えてコピーすること</p> <p>例1-1 その教室で使用されていない検定教科書（教師用指導書を含む）</p> <p>例1-2 参考書、問題集、ドリル、ワークブック、資料集、テストペーパー、白地図、教材として使われる楽譜</p> <p>例1-3 高等教育（大学等）の教科書として利用される図書（参考書、演習書、問題集等を含む）</p> <p>例1-4 読者対象に、高等教育における学生を含む専門書籍・雑誌を、当該教科の高等教育で使用すること</p> <p>例1-5 ライセンス契約範囲を越えたソフトウェアのインストール使用（雑誌・書籍等の付録CD-ROMも含む）</p> <p>例1-6 教材用の録音物・録音録画物（音楽用CD、CD-ROM等デジタル媒体の音声を伴う参考書、補助教材、教育機関での上映を目的として頒布されるビデオ）</p> <p>例1-7 レンタル用として頒布されたビデオ</p> <p>b 本来の授業目的を超えた利用が行われる場合</p> <p>例2-1 必要な期間を超えて教室内あるいは学校内の壁面等に掲示されることを目的とするもの</p> <p>例2-2 放送番組等をライブラリー保存を目的として録音・録画すること</p> <p>②複製の部数と態様</p> <p>原則として、部数は通常の1クラスの人数と担任する者の和を限度とする（小中高校及びこれに準ずる学校教育機関以外の場合、1クラスの人数は概ね50名程度を目安とする）。</p> <p>a 大部数の複製等、多数の学習者による使用</p> <p>例3-1 大学等の大教室での利用</p> <p>例3-2 複数の学級で利用することで結果的に大部数の複製となる場合（社会教育等で、同一の著作物を繰り返して利用する場合を含む）</p> <p>例3-3 通信教育の教材（第2項に該当するものを除く）</p> <p>例3-4 放送による授業の教材</p> <p>b 複製の態様が市販の商品と競合するような方法で行われる場合</p> <p>例4-1 複製して製本するなど市販の形態に類似すること</p> <p>例4-2 鑑賞用に美術、写真を複製すること</p> <p>c 継続的に複製が行われる場合</p> <p>例5-1 授業のたびに、同一の新聞・雑誌などのコラム、連載記事を継続的に複製すること</p> <p>例5-2 結果として大部分を複製する場合</p>
事著作者人格権を侵害しないこと		<p>× 著作者の意図に反する著作物の内容の改変・編集</p> <p>× 著作物に記載された著作権表示の消去・改ざん</p>
出所明示	慣行ある場合	<p>著作物を複製する場合には、複製物にその著作物の出所を明示する。</p> <p>授業を受ける者による複製は、授業を担当する者が出所明示の指導を行う。</p> <p>出所明示の内容としては、以下の項目を明示することが望ましい。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・書籍の場合：書名、作品名、著作者名、出版社名、発行年 ・雑誌・新聞の場合：掲載紙誌名、記事・論文名、著作者名、発行年月日 ・放送番組の場合：番組名、放送局名 ・音楽（CD）の場合：曲名、作詞・作曲者名、実演家名、レコード会社名 ・映画の場合：題名、製作者名、監督名、実演家名

3 第2項に関するガイドライン

事項	条件	内容
「教育機関」「授業の過程」「公表された著作物」	第1項に準じる	
当該授業を直接受ける者	授業を担当する者と物理的に同じ場所で授業を受ける者	× 教師が授業を行う場所に学生がいない場合
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	第1項で認められる利用であること	× 主会場で提供・利用されていないものの送信
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	非営利・無料かつ実演家等に対し無報酬であること	「副会場」においても左記条件を満たしていること
当該授業が行われる場所以外の場所	上記の著作物の利用が行われている「主会場」に対応する「副会場」であること	× 主会場がなく、遠隔地への送信のみによって行われる授業
授業を同時に受ける者		○ 授業のリアルタイムの中継 × 登録された学生でない者 × 授業をあらかじめ録画しておき後日配信すること × オンデマンドで配信する授業における著作物・複製物の使用 × 授業終了後も利用できるように、著作物等をホームページ等に掲載すること
著作権者の利益を不当に害する	著作物の種類・用途、公衆送信の態様等を考慮	以下の事例は、著作権者等の利益を不当に害すると考えられる。 ①著作物の種類と用途 第1項に準じる ②公衆送信の態様 例6-1 授業を受ける者以外の者が閲覧できるように公衆送信すること 例) 複数のPCに送信できるようなサーバ等のコンピュータへのソフトウェアの蓄積 例6-2 送信された複製著作物を、受信側で二次的に複製すること 例6-3 大教室での授業に相当するような人数への送信を行うこと。 例) 学校のコンピュータと児童生徒の自宅のコンピュータがネットで結ばれている状態で、学校で使っているソフトウェアを自宅に送信して授業以外の目的で使うこと
※備考	右のような著作物の使用は、本条で認められる著作物の使用には該当しない。	・学校のホームページにキャラクター、イラスト、新聞・雑誌記事などを掲載すること ・一つのソフトウェアを学校内のLANで共有すること ・校歌を学校のホームページで流すこと ・学校のホームページからパッケージソフトをダウンロードできるようにすること

株式会社 ベネッセコーポレーション

小中学校商品開発部

- お問い合わせ窓口／0120-8888-44
 - E-mail／school@mail.benesse.co.jp
 - <http://www.teacher.ne.jp/miraisseed/>
-