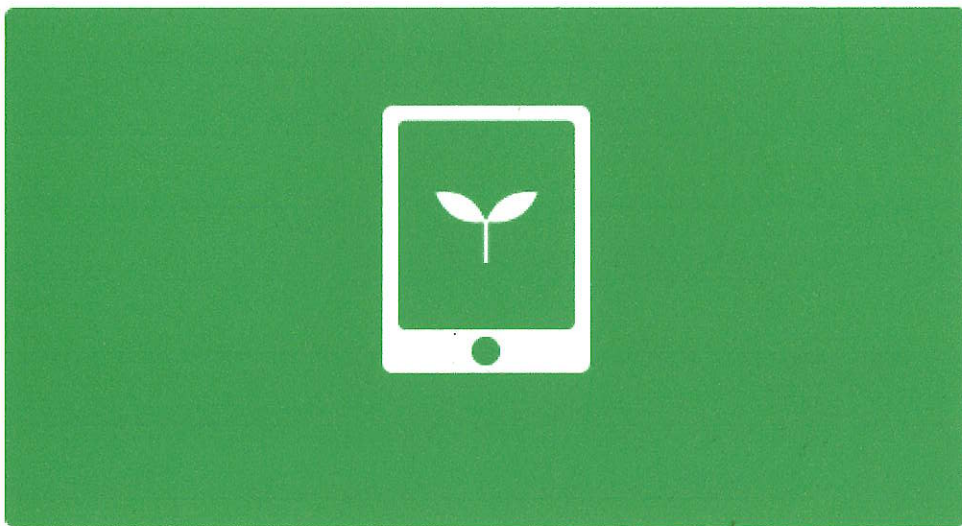


ドリルパーク利用マニュアル



三イジード

はじめに

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

学習意欲を高めていくために、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ければ幸いです。

ベネッセコーポレーション

○本マニュアルに掲載されている画面写真は2019年12月現在のもので、予告なく変更される可能性があります。





目次

0. ドリルパークをご利用いただく前に

-  1 推奨環境 8
-  2 社名の記載について 8

ドリルパーク（子供）の使い方



1. ドリルパークのメニューを知る

-  1 ドリル選択画面 9
-  2 ドリル単元メニュー 9
-  3 問題画面 10
-  4 結果画面 10

2. ドリルパークに取り組む

-  1 ドリルを選択する 11
-  2 解答する 11
-  3 ヒントを見る 13
-  4 手書きメモを書く 13
-  5 答え合わせをする 14
-  6 次の問題に進む 14
-  7 結果を確認する 15

3. 漢字ドリルに取り組む

-  1 一字なぞり 16
-  2 書きドリル・読みドリル 18



4. マイドリルに設定する

-  1 設定画面を知る 19


5. 学習履歴を確認する

-  1 学習履歴画面を知る 20


6. ポイント, グレードを知る

-  1 ポイントの加算 22
-  2 グレードの上がり方 23

7. 配信した宿題に取り組む

-  1 宿題に取り組む 24

8. 先生からのコメントを確認する

-  1 先生からのコメントを確認する 25

ドリルパーク 放課後版（子供）の使い方

- 1 ドリルパーク 放課後版（子供）について・・・・・・・・・・ 62

1. 放課後版 ホーム画面を知る

- 1 ホーム画面・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 62

2. 学び直しドリルに取り組む

- 1 学び直しドリル トップ画面・・・・・・・・・・ 63
- 2 学び直しドリル 学習画面・・・・・・・・・・ 64

ドリルパーク ネイティブアプリ版（子供）の使い方

- 🌱 1 ネイティブアプリ版（子供）について・・・・・・・・ 65
- 🌱 2 推奨環境・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 65

1. 起動・ログインする

- 🌱 1 起動・ログインする・・・・ 66

2. ホーム画面を知る

- 🌱 1 ホーム画面・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 67

3. サーバと同期する

- 🌱 1 自動同期する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 68
- 🌱 2 手動同期する・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 68
- 🌱 3 同期内容について・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・ 68

著作権について *必ずお読みください

ドリルパークをご利用いただく前に

1 推奨環境

下記に、最新の推進環境の情報を掲載しております。

<https://www.teacher.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。


2 社名の記載について

以下、ベネッセコーポレーションという社名はベネッセと略称で記載しています。


<凡例>

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

ポイントとは？

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

参考とは？

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

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

ドリルパーク（子供）の使い方

ここからはドリルパークの子供の使い方について紹介します。

1 ドリルパークのメニューを知る

この章では、ドリルパークのメニューについて紹介します。

1 ドリル選択画面

学習履歴画面に移動します。

ドリルの学年を選択します。

ヘルプ画面に移動します。

ミライシード
トップ画面に移動
します。

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

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

特定の教科のみ
表示します。

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

2 ドリル単元メニュー

グレードです。

単元名が表示され
ます。
タップで開きます。

獲得したポイン
ト数です。

獲得したメダル
数です。

ドリルを選択し
ます。

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みます。

もう一度全問に取り組みます。

2 ドリルパークに取り組む

この章では、ドリルパークに取り組む方法について紹介します。

1 ドリルを選択する



1 ドリルの種類を選ぶ

ドリルの学年を選び、取り組みたいドリルの種類をタップで選択します。

ヒント：初期状態では、子供の登録学年のドリルが表示されます。



2 ドリルを選ぶ

取り組む単元をタップで開き、取り組みたいドリルをタップで選択します。

2 解答する

1 択一問題



1 選択する

タップで選択します。

ヒント：もう一度タップすることで非選択状態に戻ります。

2 複数選択問題

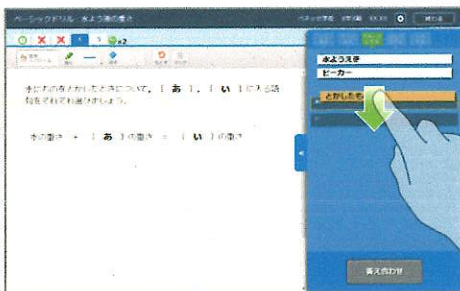


1 選択する

タップで複数選択します。

ヒント: もう一度タップすることで非選択状態に戻ります。

3 分類問題

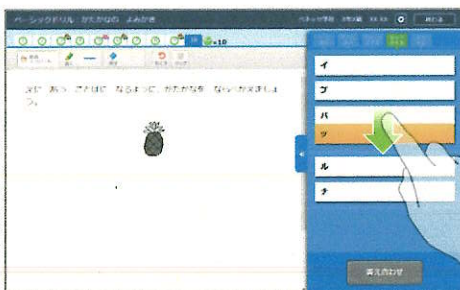


1 分類先に移動させる

ドラッグで分類先に移動します。

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

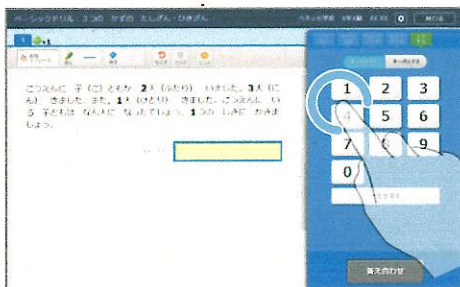
4 並べ替え問題



1 正しい順に移動させる

ドラッグで正しい順に移動します。

5 キーパッド問題

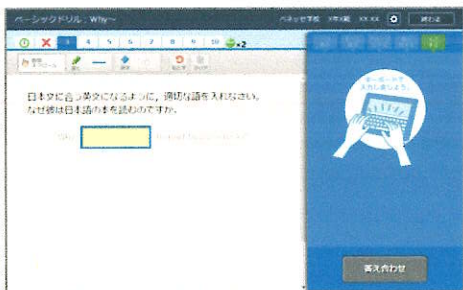


1 入力する

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



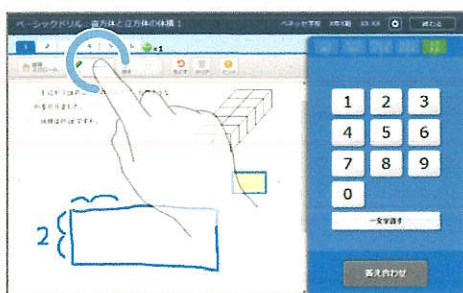
- 1 入力する
ソフトキーボードで入力します。

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 



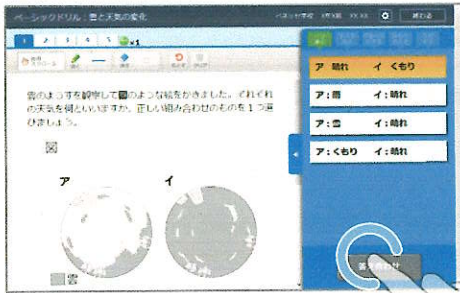
- 1 ペンモードにする
「書く」をタップするとペンモードになり、画面にメモを書くことができます。
ヒント: 「消す」で消しゴムモードになります。

「もどす」と「クリア」

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

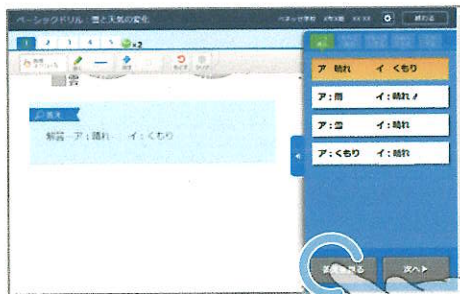


5 答え合わせをする



1 答え合わせをする

「答え合わせ」をタップして答え合わせをします。

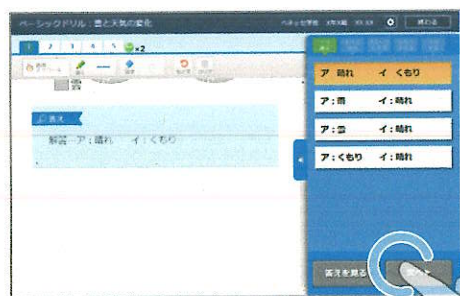


2 答えを確認する

「答えを見る」をタップして答えを確認します。

ヒント: 答えが登録されている場合のみ表示されます。

6 次の問題に進む



1 次の問題に進む

「次へ」をタップして次の問題に進みます。

問題の終わり方 「終わる」をタップすると終了方法を選択できます。

[途中でやめる]

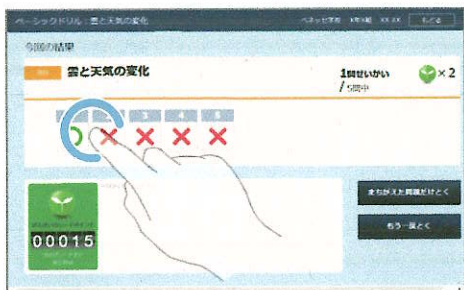
次回再開時に、途中でやめた問題から再開することができます。

[全部答え合わせ]

未解答の問題もすべて答え合わせをします。

 **ポイント**

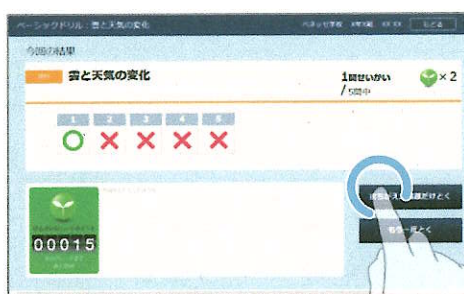
7 結果を確認する



1 結果を確認する

結果画面で最終結果の確認をします。

ヒント: 各小問の○×をタップすると解答内容が確認できます。



2 もう一度取り組む

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

ヒント: 全問正解時には「まちがえた問題だけとく」は表示されません。

解き直しの正解は「再」

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



 参考

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について紹介します。

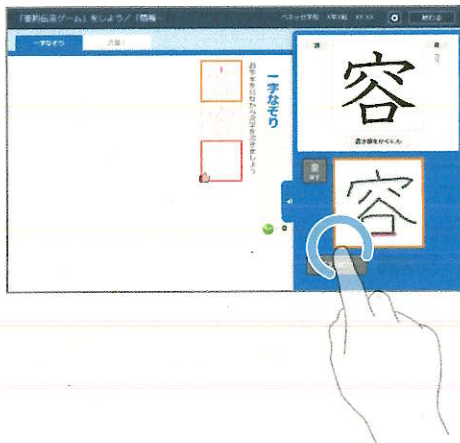
1 一字なぞり



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。

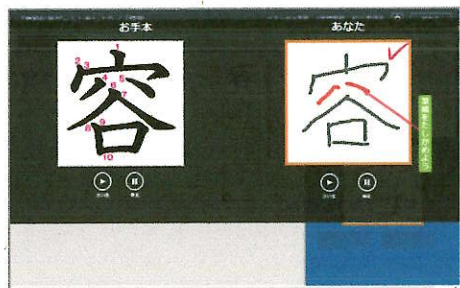
1 一字なぞり



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。

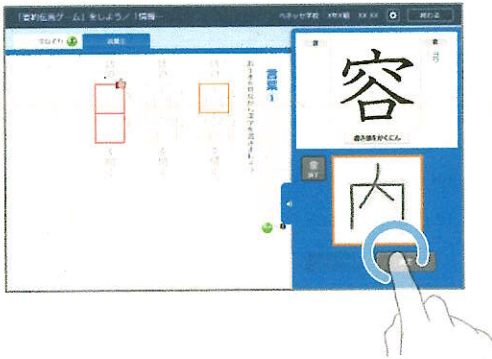
ヒント: 1回正解後は筆順表示がなくなります。
2回正解後は背景が非表示になります。



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 おぼえるマスター獲得

一字なぞり、言葉がすべて終わると「おぼえるマスター」を獲得します。

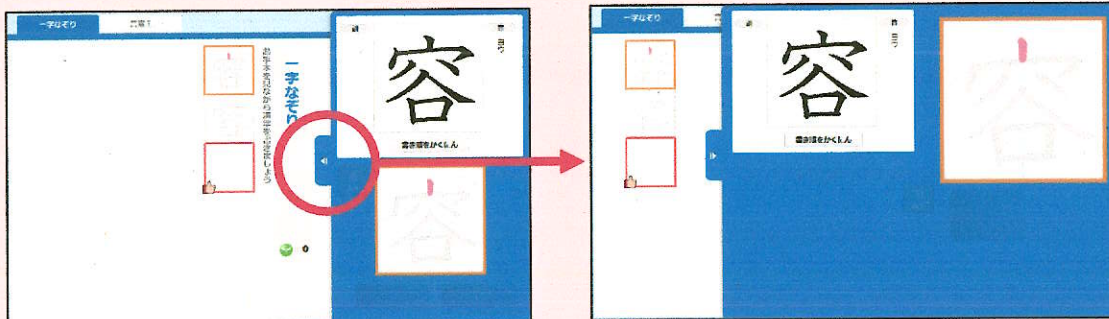
3 全文字メニューに切り替える



1 全文字メニューに切り替える

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

入力欄の拡大



入力欄を拡大することができます。



2 書きドリル・読みドリル



1 ドリルを選択する

「書きドリル」「読みドリル」のいずれかをタップして選択します。

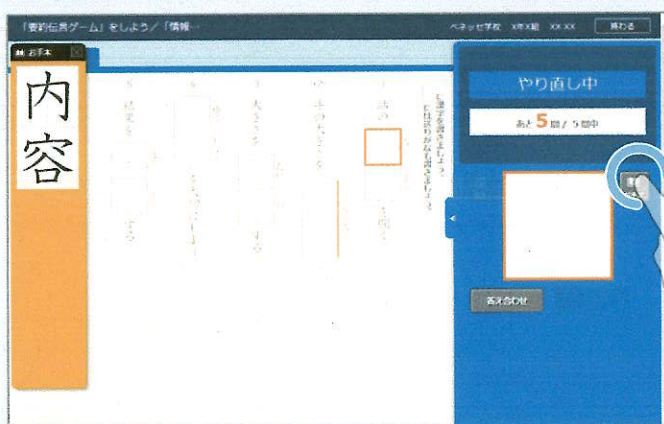


2 解答する

一字なぞりの「言葉」と同様に解答します。

やり直しの時には「お手本」

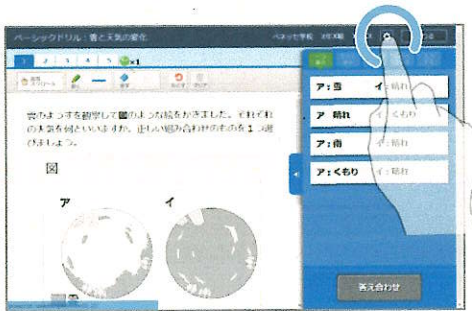
書きドリルで間違いがある場合、やり直しをすることができます。やり直しの時には「お手本」を見ることができます。



 参考

4 マイドリルに設定する

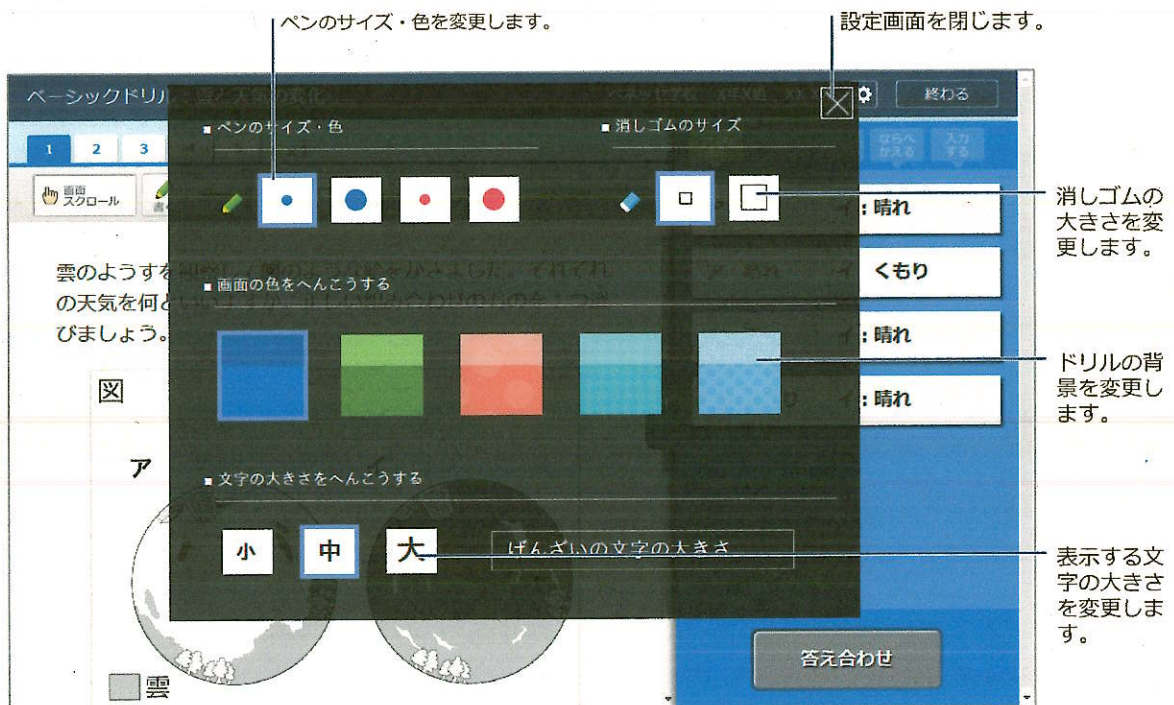
この章では、ドリルのカスタマイズについて紹介します。



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



5 学習履歴を確認する

この章では、学習履歴の確認方法について紹介します。



1 学習履歴画面を開く

「ふりかえり」ボタンをタップし、学習履歴画面を開きます。

1 学習履歴画面を知る

1 学習履歴画面

指定の条件で検索することができます。
(詳細は次ページ)

前のページに戻ります。

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

合計の学習時間・正答率・解き直し問題数を表示します。

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

2 検索条件

けんさくじょうけん

▼ けんさくオプションをどじる

■ 教科 国語 算数 社会 理科

■ 取り組み日 2017/07/18 ~ 2017/08/17

■ 実施種別 全て オンライン オフライン

■ ぶく数回実施したドリル 全て 最終実施分のみ

■ 利用場面 全て じゆ業用ドリル 放課後用ドリル

■ 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 そうな学力調査ふりかえり

■ 表示方法 全て 取組日合計のみ 実施ドリル

けんさく

取り組んだ日で検索ができます。

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

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

「取組日合計のみ」または「実施ドリル」に絞って表示することができます。

チェックした教科に絞って検索ができます。

設定した検索を実行します。

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

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

3 学習履歴項目

2017/07/18 ~ 2017/08/17 合計	0 時間 1 分	33 問中 9 問せいがい (27 %)	とき直し 0 問
2017/08/10	0 分 37 秒	14 問中 4 問せいがい (28 %)	とき直し 0 問
2017/08/09	0 分 10 秒	8 問中 1 問せいがい (12 %)	とき直し 0 問

検索条件に合致したすべての合計が表示されます。

取り組んだ日の合計が表示されます。

取り組んだドリルの結果が表示されます。

取り組んだドリルが表示されます。

各ドリルに取り組んでいた時間が表示されます。

各ドリルの問題数・正答数・正答率が表示されます。

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

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

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

4 各ドリルの結果画面

ベーシックドリル：文の構成

ベネッセ学校 X年X組 XX XX

今回の結果

1問せいがい / 8問中

1 2 3 4 5 6 7 8

○ × × × × × × ×

まちがえた問題だけとく

もう一度とく

間違えた問題だけを解き直すことができます。

すべての問題を解き直すことができます。

学習履歴画面に戻ります。

6 ポイント, グレードを知る

この章では, ポイント, グレードのルールについて紹介します。

1 ポイントの加算

1 通常ポイント

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



2 ボーナスポイント

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























メダルの同時獲得

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



参考

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 宿題ドリルに取り組む

この章では、先生が配信した宿題の取り組み方を紹介します。

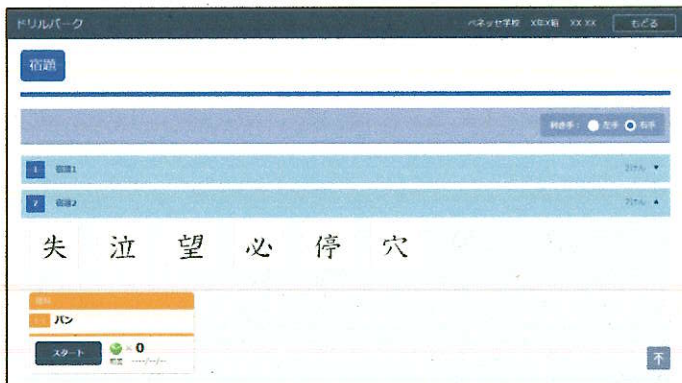
1 宿題に取り組む



1. 宿題ドリルを選択する。

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

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



2. 宿題ドリルに取り組む。

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

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

8 先生からのコメントを確認する

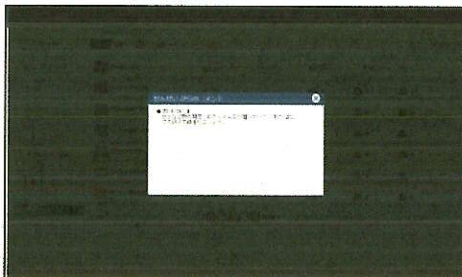
この章では、先生からのコメントの確認方法について紹介します。

1 先生からのコメントを確認する



1 コメント画面を開く

「せんせいからのコメント」ボタンをタップし、コメント画面を開きます。



2 コメントを確認する

先生からのコメントが表示されます。

「せんせいからのコメント」ボタンについて

下記の場合は、「せんせいからのコメント」ボタンは表示されません。

- ・先生からコメントが配信されていない場合
- ・先生から配信されたコメントの確認が済んでいる場合
(コメントを確認できるのは一度のみです。一度コメントを確認すると新しいコメントが配信されるまで「せんせいからのコメント」ボタンは表示されなくなります。)

 ポイント

ドリルパーク 放課後版 (子供) の 使い方について

ここからはドリルパーク 放課後版 (子供) の使い方について紹介します。

ドリルパーク 放課後版 (子供) について

ドリルパーク 放課後版では、放課後などの場で算数・数学を系統的に学び直すことができる「学び直しドリル」が利用できます。また、子供が放課後などの自主学習で取り組んだ結果を授業での利用と分けて確認することがきます。

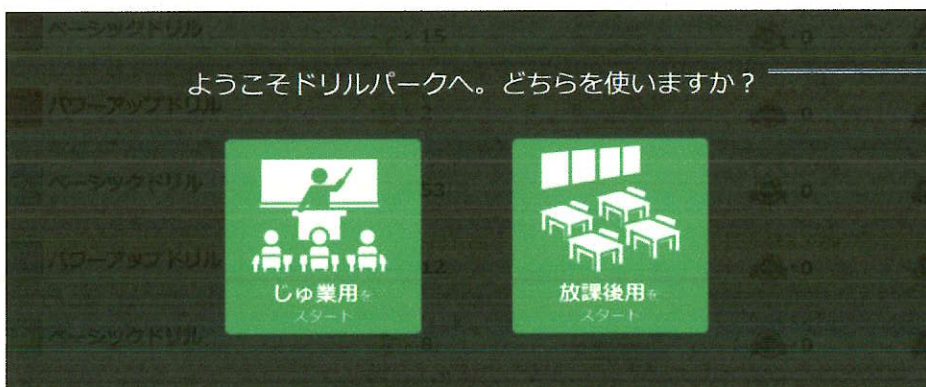
* 放課後版は、ブラウザ版・ネイティブアプリ版それぞれで利用することができます。

1 放課後版 ホーム画面を知る

1 ホーム画面



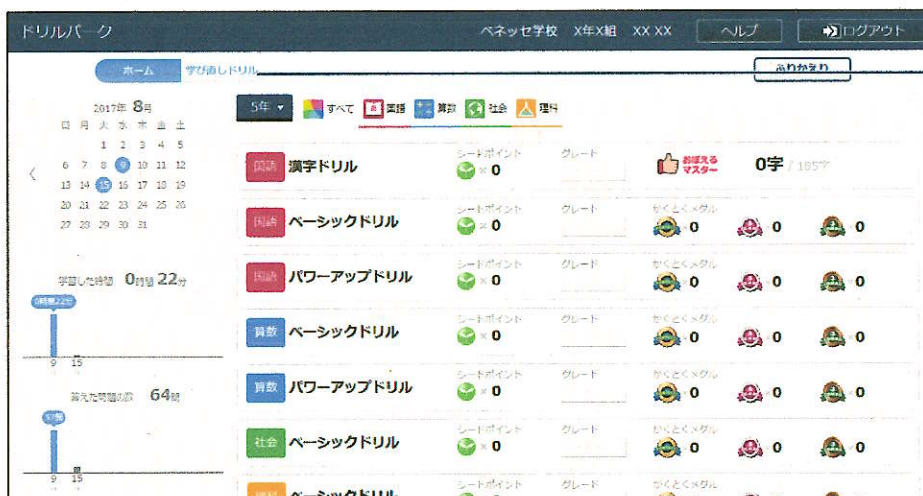
放課後版用の機能についてのみ記載します。



ホーム画面表示前に、「授業用」「放課後用」の選択画面が表示されます。

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

なお、どちらを選択しても利用できる機能に変わりはありません。



学び直しドリルに切り替えることができます。

2 学び直しドリルに取り組む

1 学び直しドリル トップ画面

自分の苦手な単元を把握し、関連した前学年の単元に戻って、学習し直すことができる設計となっています。

ホームに切り替えることができます。



「チャレンジ目標」を表示します。

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

前後の学年で近い領域の単元は紐付けされて紹介されます。

○チャレンジ目標

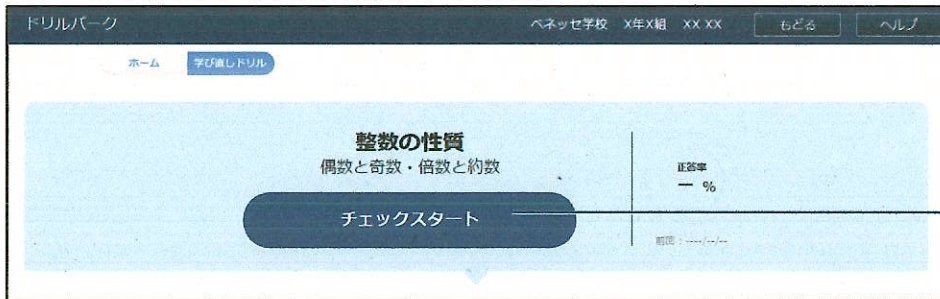
目標項目	達成条件	ポイント
今日のチャレンジ数	今日、チェック問題・特訓ドリルに合計 3 個取り組む	10
	今日、チェック問題・特訓ドリルに合計 1 0 個取り組む	10
	今日、チェック問題・特訓ドリルに合計 3 0 個取り組む	10
総チャレンジ数	今までの総合計で、チェック問題・特訓ドリルに 1 0 0 個取り組む	50
	今までの総合計で、チェック問題・特訓ドリルに 3 0 0 個取り組む	50
	今までの総合計で、チェック問題・特訓ドリルに 5 0 0 個取り組む	50
	今までの総合計で、チェック問題・特訓ドリルに 7 0 0 個取り組む	50
	今までの総合計で、チェック問題・特訓ドリルに 1 0 0 0 個取り組む	100
今日のクリア数	今日、1回チェック問題を全問正解する	10
	今日、3 回チェック問題を全問正解する	10
	今日、5 回チェック問題を全問正解する	10
総クリア数	今までの総合計で、1 0 回チェック問題を全問正解する	50
	今までの総合計で、2 0 回チェック問題を全問正解する	50
	今までの総合計で、3 0 回チェック問題を全問正解する	50
	今までの総合計で、5 0 回チェック問題を全問正解する	50
今日の特訓クリア	今日、1 個の単元で表示された特訓ドリルを全ドリル取り組む	20
	今日、3 個の単元で表示された特訓ドリルを全ドリル取り組む	20
	今日、5 個の単元で表示された特訓ドリルを全ドリル取り組む	20
総特訓クリア数	今までの総合計で、1 0 個の単元で表示された特訓ドリルを全ドリル取り組む	100
	今までの総合計で、2 0 個の単元で表示された特訓ドリルを全ドリル取り組む	100
	今までの総合計で、3 0 個の単元で表示された特訓ドリルを全ドリル取り組む	100
コンプリート	1つのステージ（学年）のチェック問題をすべて全問正解する	200



2 学び直しドリル 学習画面

間違えた問題の類題を自動で出題し、効率的に学習できる設計となっています。

1 学び直しドリル学習画面（初期）



「チェックスタート」をタップします。

2 チェックテスト画面



チェックテストに取り組みます。

3 学び直しドリル学習画面（チェックテスト取り組み後）



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

* 「思い出そう」から関連する前の単元を学び直すことができます。

▶ **思い出そう** チェックテストの両ように関連する単元だよ、これまでどんな学習をしたのか思い出してみよう。



著作権について

教材をご利用いただくに当たっての、「著作権」に関する確認事項を記載しています。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な送信の場合も、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	○ 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	× 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、DVD</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

初等中等教育事業本部

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