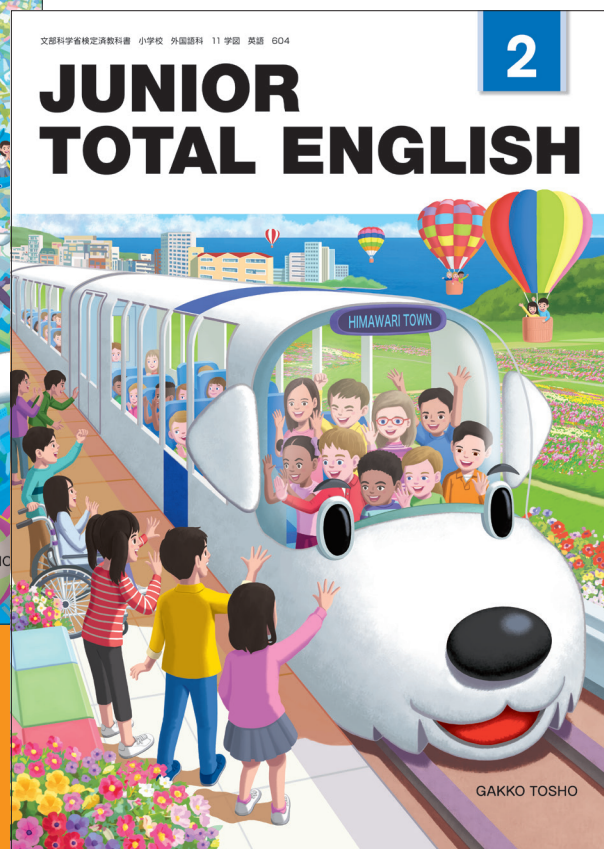


指導者用

JUNIOR TOTAL ENGLISH 1・2

デジタル教科書(教材)

使用説明書 Ver.1.3



学校図書株式会社

弊社デジタル教科書(教材)をご購入いただき、

まことにありがとうございます。

ご使用前にこの使用説明書をよくお読みのうえ、正しくご利用ください。

また、この使用説明書は大切に保管くださいますようお願いいたします。

◆◆◆ 目次 ◆◆◆

概要・動作環境・ご使用条件・仕様	3
はじめにお読みください	4
紙面ページの操作	5
画面の説明	7
基本機能ツールの説明	8
ツールバーの説明	10
本ソフトウェア特有の機能について	25

動作環境・ご使用条件・仕様

概要

本ソフトウェアは富士ソフト株式会社(本社:神奈川県横浜市)【<https://www.fsi.co.jp/>】が開発・提供する「みらいスクールプラットフォーム」の表示部機能を用いています。

このデジタル教科書ビューアに設定された各種基本機能と弊社が独自に開発したアプリやコンテンツを用いて教科書紙面および、教材データを活用した学習展開ができるよう、設計・開発されています。

動作環境

OS: Windows 8.1 / 10 / 11
CPU: インテル Core i3 1.9 GHz 以上
メモリ: 各OS に必要とされるメモリ容量以上(4GB以上推奨)
ドライブ: DVD-ROM ドライブ以上
モニタ解像度: 1280 × 720 以上
空き容量: 1学年あたり2GB程度の空き容量が必要(パソコンにコピーする場合)
その他: 音声出力機能・機器(音声を再生する場合)
サーバー(校内のサーバーに限定)使用の場合は、上記に加え以下の環境が必要です。
Windows ブラウザ: Microsoft Edge・Google Chrome
Chrome OS ブラウザ: Google Chrome
iOS (iPad) ブラウザ: Safari

ご使用条件

校内フリーライセンス(1学校内に限ります)

※児童用端末でインストール又は通信による利用はできません。

※詳細な条件等は、DVDに収録されている「ソフトウェア使用規約」(全文)をご参照ください。

仕様

DVD-ROM 1枚

はじめにお読みください

本製品は、高精細の教科書画像など、情報量の多いコンテンツを表示するため、パソコンにインストールしてご使用下さい。

インストール方法

パソコンへのインストールは、DVD-ROMに収録されているファイル(GKT_2020_S_EIGO_1(2))をダブルクリックして、インストーラーのメッセージに従って作業を進めて下さい。

ファイル(GKT_2020_S_EIGO_1(2))▶



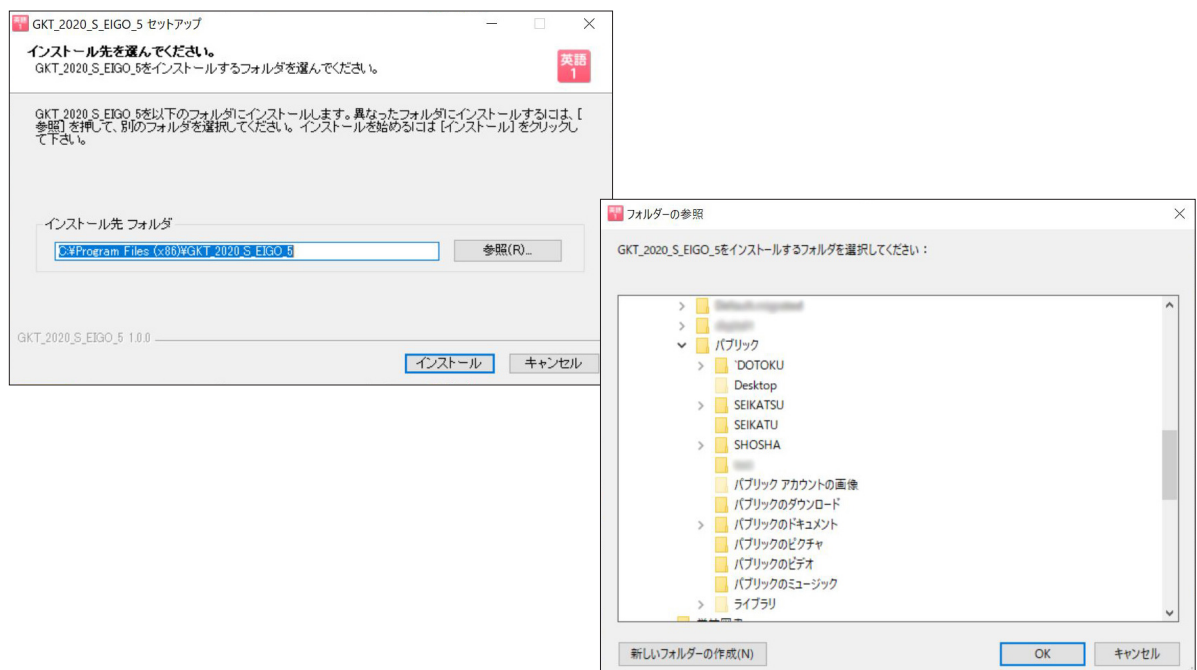
※インストール先について

インストールは通常WindowsのProgram Files(x86)というフォルダへインストールされます。通常通りの場所にインストールすると、以下の機能が制限されます。

◆トリミングツール(p.16)を使用する場合はインストール先の変更が必要です。

(インストール先の例→あらかじめCドライブの中に「英語」など任意のフォルダを作成します。

C: ¥ 英語へインストール先を変更して「インストール」をクリックします。)



起動方法

本製品がインストールされたパソコン端末のデスクトップ上にあるファイル(GKT_2020_S_EIGO_1(2))をクリックすると以下のスタートメニュー画面が表示されます。

ファイル(GKT_2020_S_EIGO_1(2)) ▶

英語
1

英語
2

スタートメニュー画面



- ① 教科書の最初ページを表示します。
- ② スタートメニュー画面を閉じ、本ソフトウェアを終了します。
- ③ 目次ページを表示します。
- ④ 前回表示していたページに移動します。前回までに書き込んだ描画情報なども表示されます。

紙面ページの操作

マウスによる操作と指による操作について

本製品では一部を除き、マウスと指による両方の操作に対応しています。ただし、この使用説明書では、パソコン上で使うことを前提に、マウスによる操作方法をメインに解説しています。

指でしか行えない操作

紙面上で2本の指を広げたり(ピンチイン)、縮めたり(ピンチアウト)することで、紙面を拡大・縮小することが可能です。ピンチイン・ピンチアウト機能は、指でしか行うことはできず、マウスには同様の操作を行うことはできません。



教科書画面中の 拡大機能，マーク

画面の説明

スタートメニュー画面、または目次から教科書内のページに移動すると、画面上にツールバーボタン等が表示されます。

基本機能ツール

本製品の基本的な機能を作動させるボタンです。くわしくは [➡ p.8](#) をご覧ください。

ツールバー

基本機能ツール以外の本製品の各種機能を動作させるボタンです。詳しくは [➡ p.10](#) をご覧ください。

ひらくタブ

基本機能ツール・ツールバーの表示位置を左右に切りかえます。

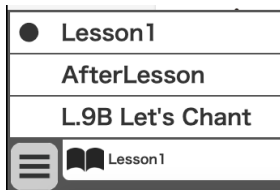


画面切りかえタブ

現在表示している紙面がタブで表示されています。クリックして目的に応じた画面に切りかえることができます。

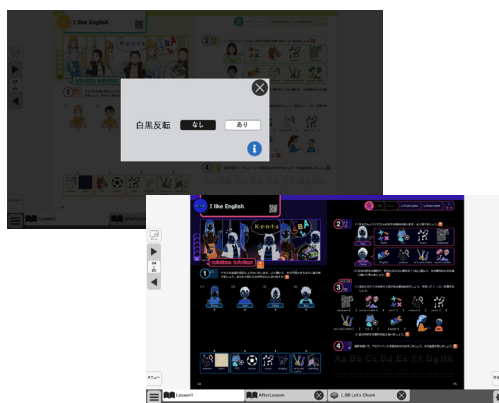
タブリスト表示ボタン

現在の表示画面から選択できるタブのリストを表示します。リスト上のタブ名を選んでその画面に移動することが可能です。



環境設定ボタン

画面を白黒反転させるかを設定します。



基本機能ツールの説明

マウスのカーソルを当てると、ハイライト表示される部分をクリックすることで、別ページに移動することができます。別ページに移動できるクリックポイントの種類は以下のものがあります。



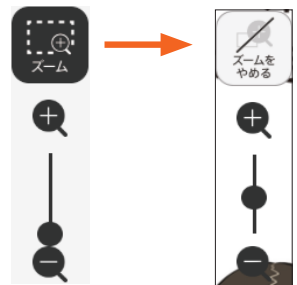
① 拡大/縮小ツール

クリックするとズームモードに変化し、スライダーの●を上下に移動または $\oplus$ $\ominus$ ボタンで、画面を拡大/縮小することができます。

マウスによる拡大/縮小

ズームボタンをクリックすると、マウスポインターが $\oplus$ に変化します。この状態で、紙面をドラッグするとその場所を拡大できます。「ズームをやめる」ボタンをクリックすると、元に戻ります。

ズームモード



ドラッグ&ドロップ



拡大ポイント

紙面には拡大ポイント(ハイライト表示され、点線で囲まれる部分)があり、クリックすると拡大表示されます。また、拡大アイコンをクリックすることでも画面は拡大されます。「ズームをやめる」ボタンをクリックすると、元の画面にもどります。

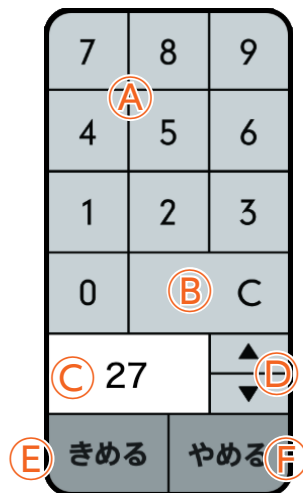




② ページめくりツール

◀(◀◀)または▶(▶▶)をクリックすると、前のページ(レッスン)、次のページ(レッスン)に移動します。また、中央の数字部分ををクリックすると、以下のテンキーウィンドウが表示されます。

テンキーウィンドウ



① 数字キー

0~9のボタンをおして、ページ番号を入力します。

② Cキー

入力した数字を消します。

③ ページ番号表示

入力したページが表示されます。この部分をクリックして数字を直接入力することも可能です。

④ ページ送り

1ページずつ数字を変えられます。

⑤ きめるボタン

指定したページへ移動します。

⑥ やめるボタン

テンキーウィンドウを閉じます。

ドラッグまたは、指によるページめくり

紙面上で左右にドラッグすることで、ページをめくることが可能です。同様にタブレット機器などで画面上で指を用いて画面を左右に動かすことでも、ページをめくることが出来ます。ただし、▶▶または◀◀が表示されている場合は、ドラッグまたは指によるページめくりはできません。

※ サムネイルによるページめくり

上記の方法以外に、ツールバーメニューの から ボタンを押すと図のような表示画面となり、画面下のサムネイルをクリックするとページの移動が可能です。



サムネイル画面(表示箇所)

赤い枠で囲まれたページが画面に表示されます。マウスをドラッグするとサムネイルをスクロールすることができます。また、拡大教科書(書体の大きさにより3種類があります)の紙面もここから呼び出すことが可能です。



サムネイル ボタンの表示方法は [p.19](#) をご覧ください。



ペンツールオフ



ペンツールオン



赤ペンオフ



赤ペンオン



消しゴムオフ



消しゴムオン

③ペンツール

紙面に自由に書くことが可能なペンモードになります。ペンの種類、太さ、透明度をペンパレット(➡p.11)で自由に変えられます。黒く反転したボタンをもう一度クリックすると、ペンモードを終わります。

④ペンツール(赤ペン)

赤ペンボタンをクリックすると、紙面に自由に書き込むことが可能なペンモードになります。黒く反転したボタンをもう一度クリックすると、ペンモードが終わります。この赤ペンツールは、ペンの種類、太さ、透明度は変えられません。

⑤消しゴムツール

消しゴムボタンをクリックし、紙面にかいたペン・マーカー・図形・スタンプに触れると、かいたものを消すことができます。消しゴムモードについては➡p.18をご覧ください。

ツールバーの説明



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦



⑧



⑨



⑩

⑪



おわる



目次



元のページへ

①おわるボタン

デジタル教科書を終えるボタンです。このボタンをクリックすると、図のようなメッセージウィンドウが表示されます。「はい」を選ぶと、終わります。「いいえ」を選ぶと、元の表示画面に戻ります。



②目次ボタン

ボタンをクリックすることで、デジタル教科書の目次ページに移動できます。

③元のページへボタン

直前に開いていたページに戻ります。何段階でも戻ることが可能です。



④ タッチボタン

このアイコンが表示されている場合は、紙面をタッチで操作できる状態であることを表示しています。なお、このアイコンの表示状態中は、配置したスタンプや線、トリミング画像を操作することはできません。



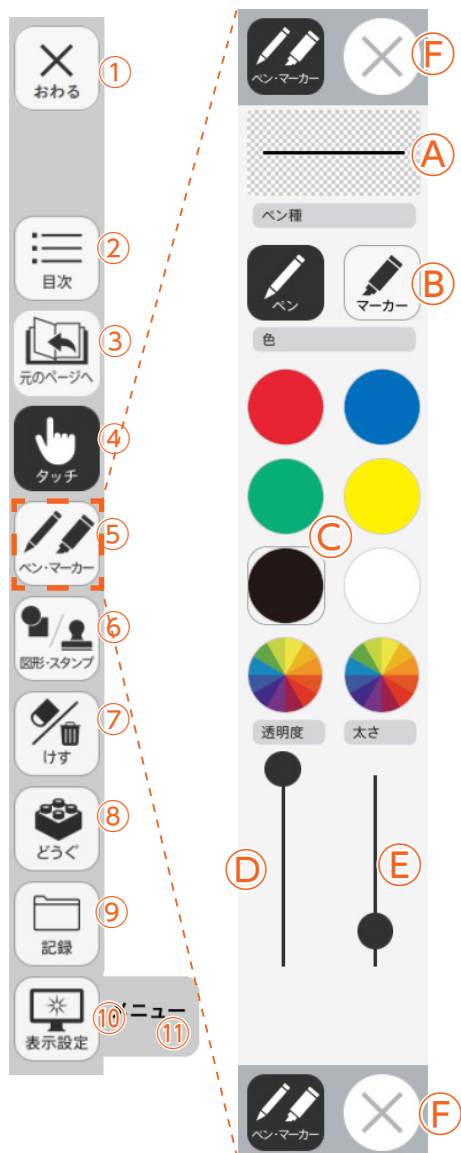
⑤ ペン・マーカボタン

ボタンをクリックすると、ペンモードに変わり、ペン・マーカパレットが表示され、線の色や太さなどを変えられます。

ペン・マーカパレット



ペン・マーカパレット



- ① **プレビュー**: 設定中のペン・マーカのプレビューを表示します。
- ② **線の種類**: 「ペン」「マーカ」それぞれのボタンをクリックすることで、描画する線の種類を切りかえることができます。
- ③ **色**: ペン・マーカの色を選ぶことができます。また、下の2つの色 wheel をクリックするとカラー登録ウィンドウが表示され、任意の色を登録することができます。

● カラー登録ウィンドウ



スライダーを移動して色の明るさを変えられます。

R(赤), G(緑), B(青)の数を0~255の数字を直接入力して色を設定できます。

標準で設定された色見本部分をクリックすることで、色を選ぶことができます。

カラー登録ウィンドウを閉じます。

選んだ色を決定します。

- ④ **透明度**: 線の透明度が変えられます。
- ⑤ **太さ**: 線の太さが変えられます。
- ⑥ **終了ボタン**: ⊗ をクリックすると、ペン・マーカパレットを終わります。



⑥ 図形・スタンプボタン

図形・スタンプボタンをクリックすると、図形・スタンプモードに変わり、図形・スタンプパレットが表示されます。



図形・スタンプパレット (図形モード)

- ① プレビュー: 設定中の図形のプレビューを表示します。
- ② 切りかえタブ: 図形モードとスタンプモードを切りかえます。
- ③ 図形: 図形, 線の形を選びます。
- ④ 線色変更ボタン: ボタンをクリックすると色パレットが表示され, 線の色・透明度・太さが変わります。

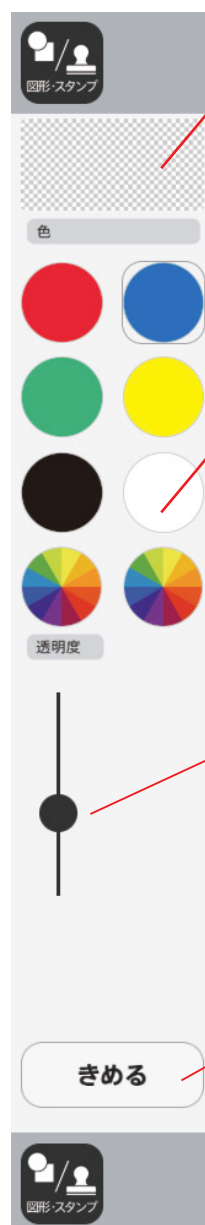
● 色パレット





⑥背景色変更ボタン: ボタンをクリックすると背景色パレットが表示され、円・長方形について、図形の中の色が変更されます。

●背景色パレット



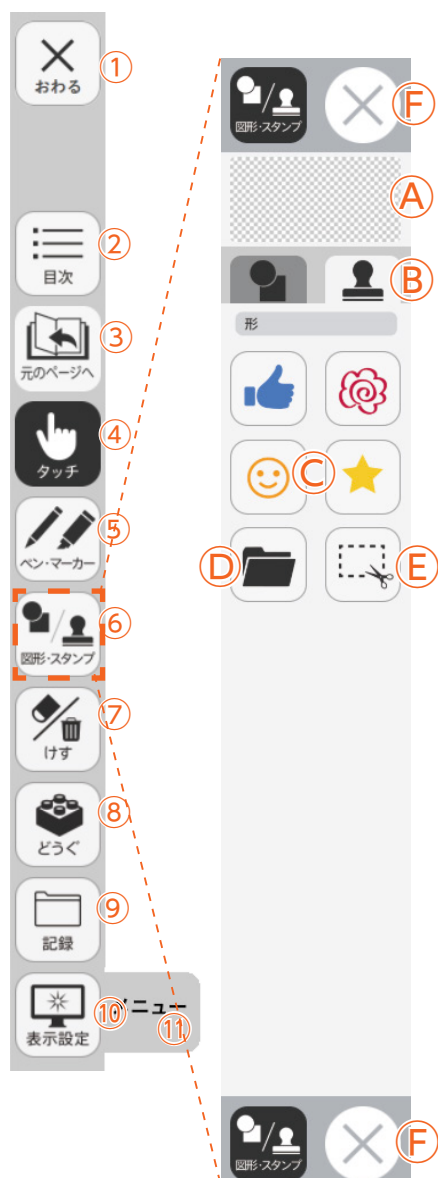
設定中の図形のプレビューを表示します。

丸の色をクリックすることで、図形の色が変更されます。下二つの色をクリックすると、カラー登録ウィンドウが表示され、任意の色を登録することができます。カラー登録ウィンドウの使い方は → p.11 をご覧ください。

スライダーにある●をスライドさせることで、図形の透明度が変更されます。

このパレットで選んだ色や形などを決定します。また、このボタンをクリックすることで図形・スタンプパレットにもどることができます。

⑦終了ボタン: ⊗をクリックすると、図形・スタンプパレットを終ります。

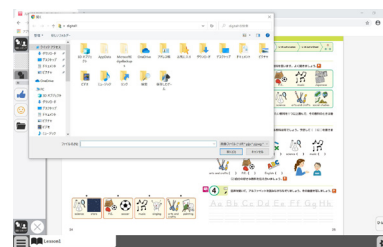


図形・スタンプパレット(スタンプモード)

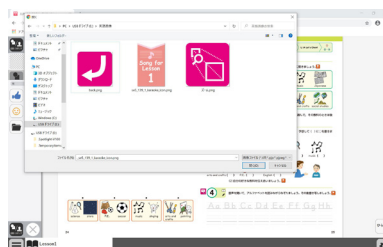
- ① **プレビュー**: 設定中のスタンプのプレビューを表示します。
- ② **切りかえタブ**: 図形モードとスタンプモードを切りかえます。
- ③ **スタンプボタン**: スタンプの形を選びます。
- ④ **フォルダボタン**: ボタンをクリックするとお使いのパソコンのフォルダが開き, 保存している画像をスタンプとして利用することができます。

●フォルダボタンの使い方

① ボタンをクリックすると, お使いのパソコンのフォルダが表示されます。



② フォルダを選び, 画像をダブルクリックするか, 開くをクリックします。



③ 画像を選ぶと紙面にもどり, フォルダボタンが反転します。



④ カーソルを紙面にドラッグすることで画像がスタンプされます。



⑤ **トリミングツール**: 紙面の一部を切り取って保存, はり付けなどを行うトリミングモードに切りかえます。トリミングモードについては **→ p.16** をご覧ください。

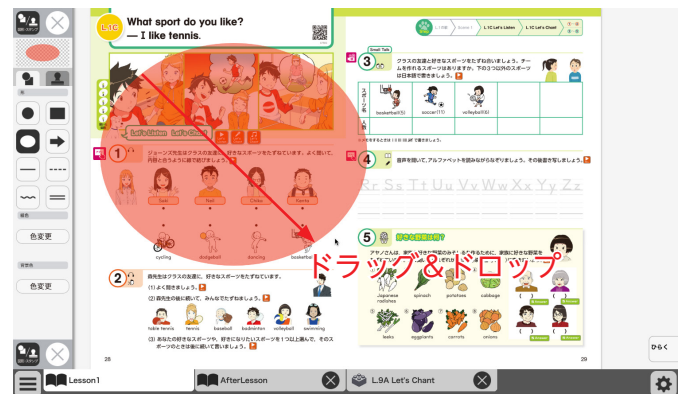
⑥ **終了ボタン**: ⊗をクリックすると, 図形・スタンプパレットを終了します。

図形・スタンプの使い方

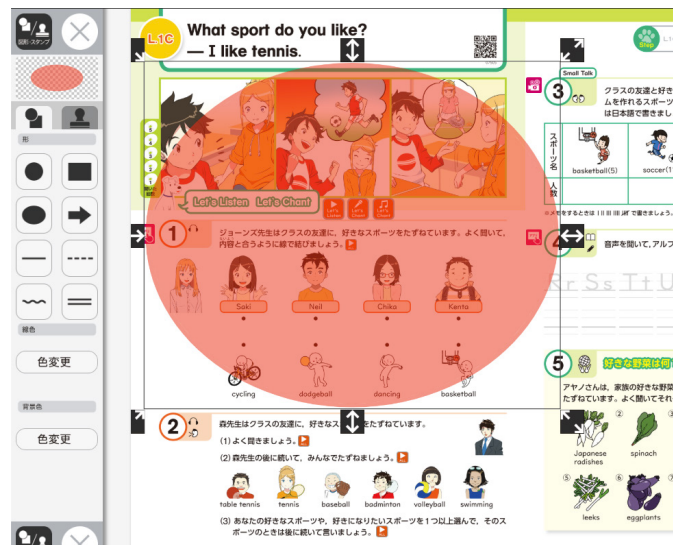
①図形・スタンプパレットを表示させて、任意の図形やスタンプを選択してください。選択している図形のアイコンは、プレビュー画面に表示されます。



②図形やスタンプを選択した状態でマウスカursorを紙面上に移動させ、任意の場所にシングルクリックするか、またはドラッグ&ドロップします。



③シングルクリックまたはドラッグ&ドロップすると、紙面にスタンプが配置されます。スタンプの周囲には $\leftrightarrow$ マークが表示されており、このマークをドラッグ&ドロップすることで、スタンプの大きさを自由に変更することができます。
また、スタンプそのものにカーソルを合わせてドラッグ&ドロップすることでスタンプを移動することもできます。



トリミングモードについて

トリミングツールボタンをクリックすると、右の画面に切り替わります。トリミングモードでは、任意の紙面の一部を切り取って保存し、その保存した画像を任意の場所、大きさで貼り付けることができます。



トリミングの手順

①トリミングモードの状態では、紙面の必要部分をドラッグ&ドロップで選択します。



②ドラッグ&ドロップした場所の画像が、画面右のウィンドウに保存されます。

画像は何枚でも保存できるが、2枚目以降の画像を保存する場合は、「きりとり」ボタンを押してからではないと、トリミングをすることはできないのじゃ。

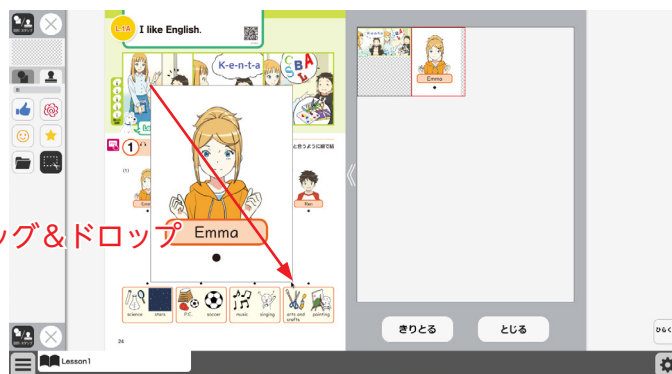


③保存した画像から紙面に配置したい画像を選択します。選択された画像は赤枠で囲まれます。



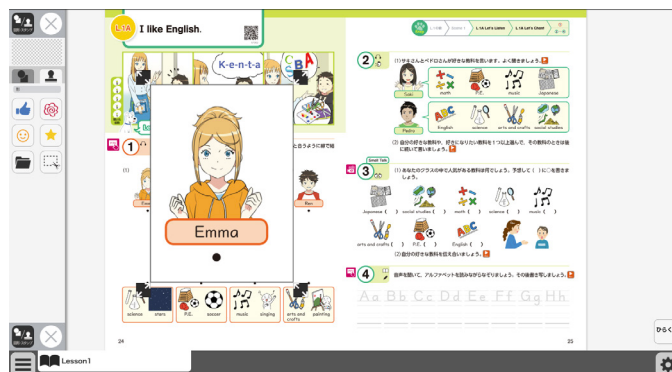
④③での画像選択の後、紙面上でシングルクリックまたはドラッグ&ドロップすると、選択した画像が配置されます。

ドラッグ&ドロップ



⑤画像の配置が終わると、切り取った画像一覧ウィンドウが消え、元の画面に戻ります。配置した画像の周囲には  マークが表示されており、このマークをドラッグ&ドロップすることで、画像の大きさを自由に変更することができます。

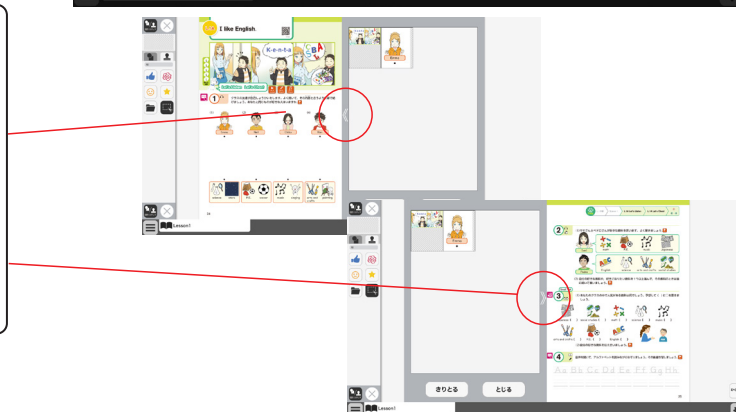
また、画像そのものをドラッグ&ドロップすることで、画像の配置位置を自由に変えることができます。



切り取った画像一覧ウィンドウの画像を選択した状態(赤枠で囲まれた状態)でもう一度クリックすると、削除確認画面が表示されます。「OK」ボタンをクリックすると、選択した画像は削除されます。



画面中央の矢印をクリックして、切り取った画像一覧ウィンドウの左右の位置を変更できます。



※注意

トリミングツールは、通常インストールして使用する場合は使用ができません。インストール版でもご使用になる場合は、インストール時にインストール先を変更する必要があります。(p.4を参照してください)

インストール先の例

(Cドライブに作成した任意のフォルダやC:¥ユーザー名¥パブリックなどの複数のユーザーが自由にアクセスできる場所など)



⑦ けすボタン

けすボタンをクリックすると、ツールバー下部に消去関連ツールパレットが表示されます。

●消去関連ツールパレット



①消しゴム

ボタンを押し、消しゴムモード状態で紙面をドラッグすると、紙面上の描画(ペン・マーカー/図形・スタンプ)を消すことができます。また、ドラッグではなく、描画上でクリックしても消すことができます。再度ボタンをクリックすることで、消しゴムモードは解除されます。※アイコンが反転すると同時に表示されている基本機能ツールの消しゴムアイコンも反転します。



◀消しゴムモードになると、このように反転されたアイコンになります。

②全消去

このボタンをクリックすると、表示中紙面の描画が全て削除され、画面下に右の画像のようなメッセージが表示されます。また、全消去した描画は「元に戻す」ボタンをクリックすることで削除前の状態に戻すことができます。



◀表示中紙面に描画がない場合は操作は無効となります。

③元に戻す

このボタンをクリックすると、紙面上に描かれている描画(ペン・マーカー/図形・スタンプ)の操作を1つ前の状態に戻します。



◀表示中紙面に描画がない場合は操作は無効となります。

④やりなおす

「元に戻す」ボタンで戻した操作を1つやり直します。



◀表示中紙面に描画がない場合は操作は無効となります。

⑤けす・メニュータグ

どちらのタグもクリックすると消去関連ツールパレットを終了することができます。



⑧ どうぐボタン

ボタンをクリックすると、どうぐ関連ツールパレットが表示されます。

● どうぐ関連ツールパレット



① サムネイル

画面の下にサムネイルが表示され、ページが移動できます。サムネイルの使い方は [⇒ p.9](#) をご覧ください。

② タイマー

紙面にタイマーが表示されます。タイマーをドラッグ&ドロップすることで、紙面の任意の位置にタイマーを移動できます。タイマーの詳しい使い方は [⇒ p.20](#) をご覧ください。

③ 朗読

ボタンが白黒反転して、画面下に音声シークバー*が表示されます。選択している収録音声を読み上げます。もう一度クリックすると、音声シークバーは消えます。

④ ふせん

ふせんボタンが白黒反転してふせんモードに切り替わります。ふせんの詳しい使い方は [⇒ p.21](#) をご参照ください。

⑤ ポインター

紙面にポインターが表示されます。ドラッグ&ドロップすることで任意の位置にポインターを移動できます。ポインターパレットの詳しい使い方は [⇒ p.22](#) をご覧ください。

⑥ URL コピー (クラウド版・サーバー版限定機能)

表示中のページ紙面のURLをコピーすることができます。以下⑧の機能で別のページに貼り付けたり、他のアプリケーションなどに貼り付けたりして使用できます。(指導者用・学習者用でURLが異なりますので注意してください。)

⑧ リンク

紙面にデジタル教科書のURLや別のサイトのリンクを貼り付けることができます。

⑨ どうぐ・メニュータグ

×か、メニューのタグをクリックして「どうぐ関連ツールパレット」を閉じます。

音声シークバー*について



⑦▶をクリックすると選択している音声を再生します。再生中はボタンが一時停止が切り替わります。

一時停止マーク▶||

①再生されている音声の総時間と再生時間を表示します。

②白いポイントをドラッグ&ドロップして再生位置を指定できます。

③次または前の音声ファイルを選択できます。

④白いポイントをドラッグ&ドロップして音量を指定できます。

⑤音声の再生速度を設定できます。

⑥音声再生を終了します。



タイマーについて



ア 選択した時間がセットされます。

イ タイマーの残り時間(カウントアップ時は経過時間)を表示します。また、カウントの進行をプログレスバー(右図)に表示します。



ウ 分と秒を▲▼ボタンで自由にセットできます。

エ 「開始」ボタンをクリックすると、タイマーがスタートします。ボタンは「一時停止」に切り替わります。「一時停止」をクリックするとタイマーはストップします。

一時停止ボタン ▶



オ 時間がリセットされ、初期状態の05:00に戻ります。

カ 「カウントアップ」をクリックすると、時間が加算されていくカウントアップ方式になります。「カウントダウン」をクリックすると、時間が減っていくカウントダウン方式になります。

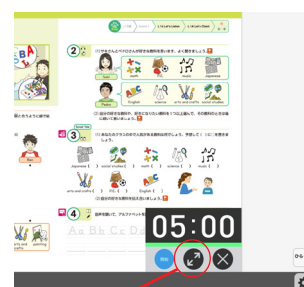
キ 時間設定ボタンを非表示にしたシンプル表示にします。「詳細表示」をクリックすることで元に戻ります。



ク タイマーを最小表示します。最大化表示ボタンをクリックすることで元の大きさに戻ります。

ケ タイマーを画面いっぱいに最大表示します。最小化ボタンをクリックすると、元の大きさに戻ります。

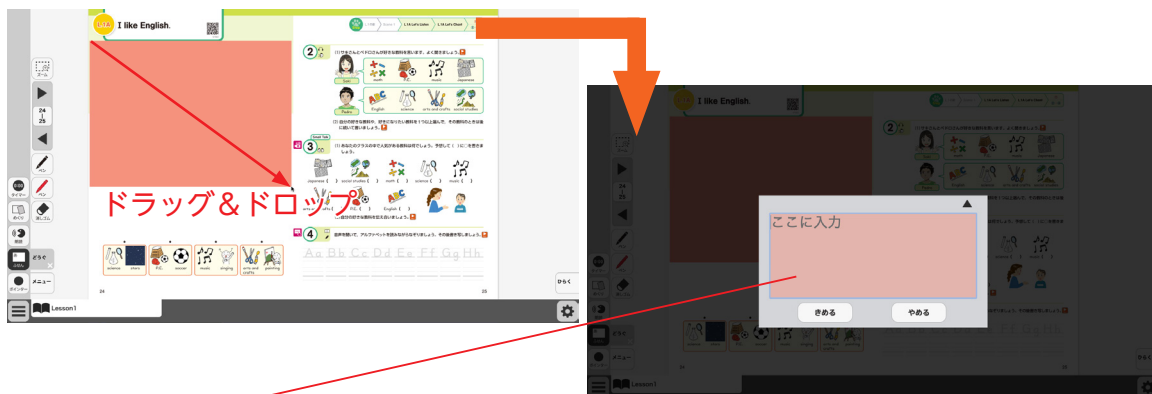
コ タイマーを終了します。



最大化表示
ボタン

ふせんの使い方

ふせんボタンをクリックしてふせんモードに切り替え、紙面上の任意の位置でドラッグ&ドロップするとふせんダイアログが表示されます。ふせんダイアログ画面で「きめる」をクリックすると、ふせんが紙面に配置されます。

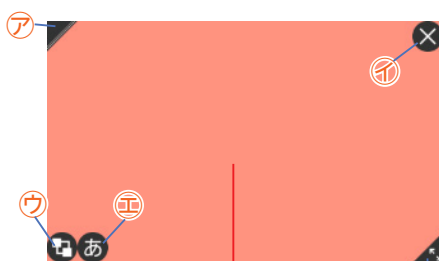


ふせんダイアログ



- ア ▼ボタンでメニュー画面を閉じます。
- イ 文字の向きを選択できます。
- ウ 書体を選択できます。
- エ 文字サイズを変更できます。
- オ 「色変更」ボタンをクリックすると、背景色選択パレットが表示され、ふせんの色と透明度を変更することができます。背景色選択パレットの操作については ➡ p.13 をご参照ください。
- カ この枠内にテキストを入力できます。
- キ 「きめる」をクリックすることで、ふせんが画面に描画されます。
- ク 「やめる」をクリックするとふせんを作成せずに元の紙面に戻ります。

紙面に描画されたふせんについて



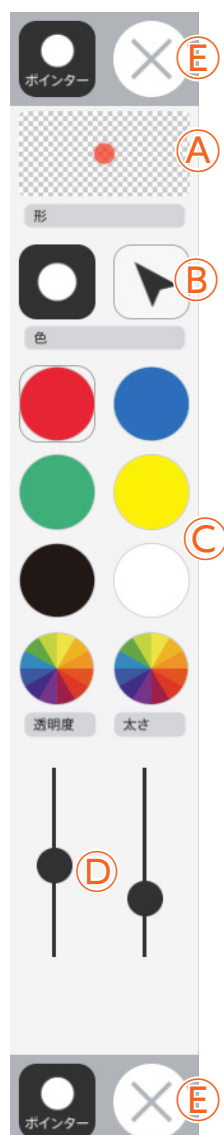
ふせん内をドラッグ&ドロップすることで、任意の位置にふせんを移動できます。

- ア ふせんの表示/非表示を切り替えます。
- イ ふせんを閉じます。
- ウ ふせんを最背面に移動します。もう一度クリックすると元に戻ります。
- エ ふせんダイアログ画面を開きます。
- オ この部分ドラッグ&ドロップすることで、ふせんの大きさを変更できます。



ふせんモードになっていないと、ふせんを触ることはできないので注意が必要じゃ。

ポインターパレットについて



① **プレビュー**: 設定中のポインターのプレビューを表示します。

② **切り替えボタン**: ポインターの図形を選択できます。

③ **カラーパレット**: 丸の色をクリックすることで、図形の色を変更できます。下二つの  をクリックすると、カラー登録ウィンドウが表示され、任意の色を登録することができます。カラー登録ウィンドウの使い方は  **p.11** をご参照ください。

④ **ポインター表示変更ボタン**: スライダーにある ● をスライドさせることで、ポインターの透明度と太さを変更できます。

⑤ **終了ボタン**: ⊗ ボタンをクリックすると、ポインターパレットを終了します。



⑨記録ボタン

記録ボタンをクリックすると、ツールバー下部に記録関連ツールパレットが表示されます。

●記録関連ツールパレット



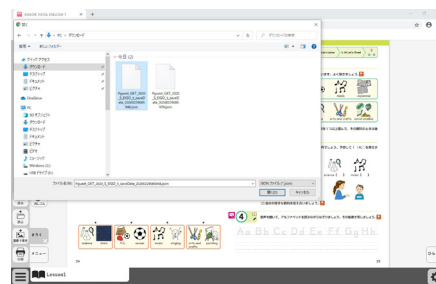
①保存

紙面上の描画情報や表示設定情報などをデジタル教科書専用の形式 (json形式) でお使いの端末に保存します。ファイル保存の方法はお使いのブラウザによって異なりますので、その操作の指示に従ってください。



②読込

①で保存したファイルを読み込んで、紙面上に描画情報や表示設定情報、最終表示ページ情報などを反映させることができます。ボタンをクリックすると画面上に別ウィンドウが表示されるので、データを保存した任意のフォルダを選択してください。



③画像で保存

表示ページ内の描画情報などを jpg 形式の画像ファイルとしてご使用の端末に保存します。ツールバーやクリックポイント等の表示は保存されません。ファイル保存の方法はお使いのブラウザによって異なりますので、その操作の指示に従ってください。

④印刷

表示ページ内の紙面と描画情報を印刷します。ツールバーやクリックポイント等の表示は印刷されません。印刷の方法はお使いのブラウザによって異なりますので、その操作の指示に従ってください。

⑤きろく・メニュータグ

どちらのタグもクリックすると記録関連ツールパレットを終了することができます。
※きろくタグは×印をクリックすることでツールパレットを終了することができます。



⑩表示設定ボタン

表示設定ボタンをクリックすると、ツールバー下部に表示設定関連ツールパレットが表示されます。



●表示設定関連ツールパレット



④全画面表示

ボタンをクリックすると、フルスクリーン表示となります。フルスクリーン表示中はボタンが「元に戻すボタン」に変わり、「元に戻すボタン」をクリックすると、フルスクリーン表示は終了します。



◀フルスクリーン中は「元に戻すボタン」に変わります。

⑤クリックポイント

ボタンをクリックすると、ボタンが白黒反転し、紙面にあるクリックポイントが色付きで表示されます。



▲通常の状態



▲クリックポイント表示状態



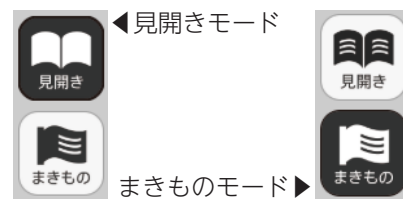
▲クリックポイント表示状態

⑥見開き・まきもの

紙面の見え方を「見開き」か「まきもの」に切り替えます。通常は「見開き」モードになっています。

まきものモードについて

まきものモードは、見開きで途切れることなくページをスムーズにスライドできるモードです。このモードでは弊社がデジタル教科書に設定したページの区切りがあり、区切りの中であれば教材に関係なくドラッグ&ドロップでページを送る/戻すことが可能です。ただし、このモードのまま区切りを超えることはできないため、まきものモードを終了し、見開きモードの▶▶でページを送る必要があります。



⑦非表示

教科書紙面以外の描画情報やアイコン、ツールなどをすべて非表示にして、紙の教科書と同じ表示にすることができます。もう一度ボタンをクリックすると、非表示になっていた各種情報が表示されます。



◀非表示状態オン



◀非表示状態オフ

⑧表示設定・メニュータグ

どちらのタグもクリックすると表示設定関連ツールパレットを終了することができます。※表示設定タグは×印をクリックすることでツールパレットを終了することができます。

メニュー

⑪メニュータグ

ツールバーの表示/非表示を切り替えることができます。

本ソフトウェア特有の機能について

① 音声再生

マウスのカーソルを当てる(または表示設定の「クリックポイント」をオンにする)と、ハイライト表示でさわれる部分をクリックすることで、紙面の内容に沿った音声再生されます。音声再生時には画面下に音声シークバーが表示され、各種操作ができます。音声シークバーについては [→ p.19](#) をご参照ください。



▲音声再生されるクリックポイント(一例)

② 音声再生アイコン

紙面上またはアプリに配置されている以下のアイコンをクリックすることで、各項目に収録された音声再生されます。



このボタンが配置されている項目の音声を最初から順に再生します。



Let's Listenに収録された音声をアプリを表示しないで最初から再生します。



Let's Chantに収録された音声をアプリを表示しないで最初から再生します。



Let's Chantに収録されたBGMのみを、アプリ表示なしで最初から再生します。



Song of the Months/Weekに収録された音声を、BGMとともに再生します。



Song of the Months/Weekに収録されたBGMのみを再生します。



Sounds&Lettersに収録された音声をアプリ表示なしで最初から再生します。



Sounds&Lettersに収録された音声とBGMをアプリ表示なしで最初から再生します。

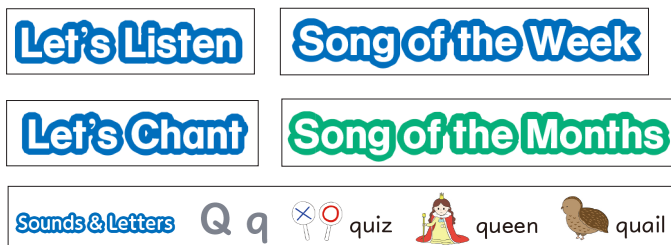


Sounds&Lettersに収録されたBGMのみをアプリ表示なしで最初から再生します。

③ アプリ

特定の紙面部分やアイコンをクリックすることで、アプリが立ち上がり、細かい再生機能を使用することが可能となります。アプリについての詳細な説明は事項「④アプリの種類について」をご参照ください。

アプリが起動する紙面部分



紙面の「Let's Listen」「Let's Chant」「Song of the Week」「Song of the Months」「Sounds & Letters」の紙面部分をクリックすると、アプリが立ち上がります。
※文字の色はレッスンごとに異なります。

アプリが起動するアイコン



紙面各所に配置された「アプリアイコン」をクリックすると、アプリが立ち上がります。

④ アプリの種類について

再生するコンテンツによって、ボタンの種類や機能が変化するなどアプリの形式が異なります。ここでは、アプリの共通機能とアプリの種類を説明します。

アプリの共通機能

アプリ画面下部に配置されているツールバーの左右4つのボタンは、アプリ共通の機能となります。



① 音声またはアニメーションを再生します。再生中は一時停止ボタンになります。



② 音声を停止します。



③ クリックすると音声再生をワンセンテンス戻します。



④ クリックすると音声再生をワンセンテンス送ります。



⑤ この部分に配置されているボタンは、アプリによって変わります。詳しくは次ページ以降をご参照ください。

書き方再生アプリ

再生ボタン「▶」をクリックすることで、なぞり書きの書き方アニメーションが再生されるアプリです。



①音声再生ボタン



ボタンをクリックすることで、コンテンツに書かれている音声を読み上げます。

②アニメーション再生部分

なぞり書きのアニメーションが再生される部分です。コンテンツによっては、この部分ををクリックすることで音声も再生される場合があります。

③各種ボタン



④くり返し再生

くり返し再生のオン/オフを切り替えます。



⑤ポーズ時間

くり返し再生の場合、ボタンをクリックするとポーズ時間設定ウィンドウ(右図)が表示され、ポーズ時間を選べます。

☐ なし ☐ 1秒 ☐ 2秒 ☒ 3秒

▲ポーズ時間設定ウィンドウ



⑥音量

ボタンをクリックすると音量バー(右図)が表示され、音量を調節できます。また、 をクリックすることで、音声を消すことができます。



▲音量バー



▲音の出ない状態



⑦設定

ボタンをクリックすると速度設定ウィンドウ(右図)が表示され、音声スピードを調節できます。

☐ ゆっくり ☒ ふつう ☐ はやい

▲速度設定ウィンドウ



ランダム/再生場所/拡大は、書き方再生アプリでは使用できません。

なぞり書きアプリ

「▶」をクリックすることで、なぞり書きのアニメーションとともに音声再生されるアプリです。



①アニメーション再生部分

なぞり書きのアニメーションが再生される部分です。下にあるふせんも文字のアニメーションに合わせて動きます。

②進行バー

バーをドラッグすると、音声とアニメーションの位置を移動できます。移動した状態で再生ボタン「▶」をクリックすると、その部分から音声とアニメーション表示を再生することができます。

③各種ボタン



⑦くり返し再生

くり返し再生のオン/オフを切り替えます。



⑧ポーズ時間

ボタンをクリックするとポーズ時間設定ウィンドウ(右図)が表示され、ポーズ時間を選べます。



⑨音量

ボタンをクリックすると音量バー(右図)が表示され、音量を調節できます。また、[音量]アイコンをクリックすることで、音声を消すことができます。



▲音量バー



▲音の出ない状態



⑩設定

ボタンをクリックすると速度設定ウィンドウ(右図)が表示され、音声スピードを調節できます。



▲再生速度設定ウィンドウ



ランダム/再生場所/拡大は、なぞり書きアプリでは使用できません。

クイズアプリ

再生される音声を聞いて、物や人物などを線で結ぶクイズ形式のアプリです。



Answer ボタン

ボタンをクリックすることで、対応した問題の答えを一つずつに表示します。もう一度クリックすると、答えは消えます。

Listen All ボタン

ボタンをクリックすると、コンテンツ内の音声のみを最初から再生します。

All answers ボタン

ボタンをクリックすると、コンテンツ内の答えをすべて表示します。もう一度クリックすると、答えは消えます。



イラスト

イラスト部分をクリックすると、対応した音声の一つずつ再生されます。クリックできるイラストは内容によって変わります。

※数字ボタン

絵の中の人物などの音声を選ぶボタンです。

各種ボタン



ランダム再生

音声のランダム再生のオン/オフを切りかえます。



くり返し再生

くり返し再生のオン/オフを切りかえます。



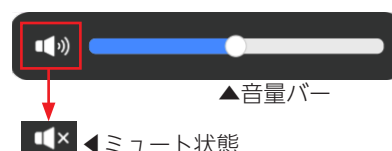
ポーズ時間

ボタンをクリックするとポーズ時間設定ウィンドウ(右図)が表示され、ポーズ時間を選べます。



音量

ボタンをクリックすると音量バー(右図)が表示され、音量を調節できます。また、音量アイコンをクリックすることで、音声を消すことができます。



設定

ボタンをクリックすると速度設定ウィンドウ(右図)が表示され、音声スピードを調節できます。



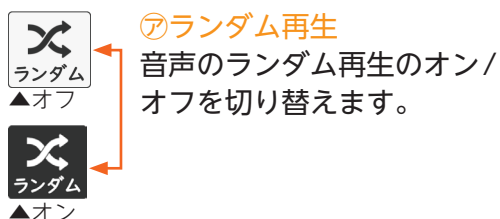
再生場所/拡大は、クイズアプリでは使用できません。

指さしアプリ

音声をききながら、該当するものを選ぶアプリです。巻末のWord Listもこの形式にアプリになります。

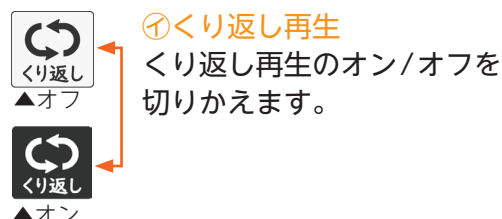


④各種ボタン



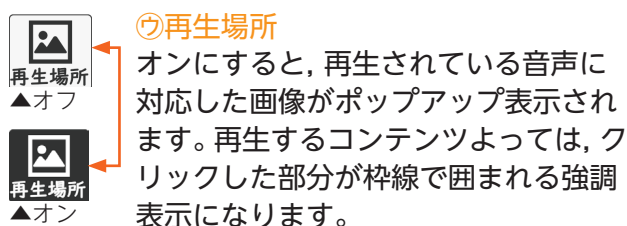
②ランダム再生

音声のランダム再生のオン/オフを切り替えます。



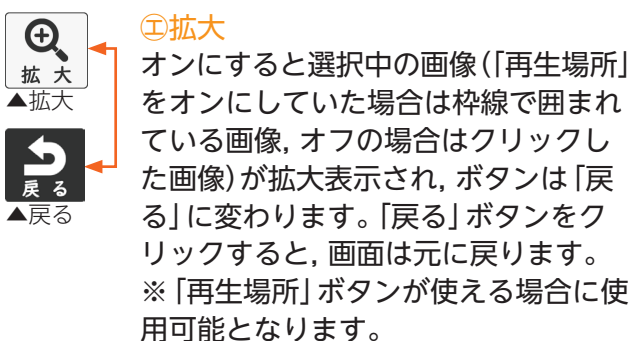
①くり返し再生

くり返し再生のオン/オフを切りかえます。



③再生場所

オンにすると、再生されている音声に対応した画像がポップアップ表示されます。再生するコンテンツによっては、クリックした部分が枠線で囲まれる強調表示になります。



⑤拡大

オンにすると選択中の画像(「再生場所」をオンにしていた場合は枠線で囲まれている画像、オフの場合はクリックした画像)が拡大表示され、ボタンは「戻る」に変わります。「戻る」ボタンをクリックすると、画面は元に戻ります。※「再生場所」ボタンが使える場合に使用可能となります。



④各種ボタン



④言う

ボタンをクリックすると後について言うための時間設定ウィンドウ(右図)が表示され、ポーズの間隔を調節できます。

☐ なし ☒ 等倍 ☐ 1.5倍 ☐ 2倍

▲時間設定ウィンドウ



④音量

ボタンをクリックすると音量シークバー(右図)が表示され、音量を調節できます。また、シークバーの  をクリックすることで、音声をミュートすることができます。



▲音量シークバー



◀ミュート状態



④設定

ボタンをクリックすると再生速度設定ウィンドウ(右図)が表示され、音声の再生スピードを調節できます。

☐ ゆっくり ☒ ふつう ☐ はやい

▲再生速度設定ウィンドウ

Shaggy's Storyアプリ

各单元最後の「Shaggy's Story」に配置されているアプリです。



①アニメーション再生部分

赤字の、なぞり書きのアニメーションが音声に合わせて再生されます。

②シークバー

バーをドラッグ&ドロップすることで、音声の再生位置を任意に移動できます。

③各種ボタン



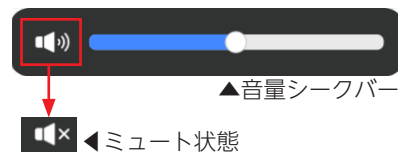
④くり返し再生

くり返し再生のオン/オフを切り替えます。



⑤音量

ボタンをクリックすると音量シークバー(右図)が表示され、音量を調節できます。また、シークバーの  をクリックすることで、音声をミュートすることができます。



⑥設定

ボタンをクリックすると再生速度設定ウィンドウ(右図)が表示され、音声再生スピードを調節できます。



ランダム/再生場所/拡大/言うは、Shaggy's Storyアプリでは使用できません。

紙芝居形式アプリ

「Let's Listen」や「Let's Chant」などに使用されているアプリです。



Ⓐ戻るボタン

クリックすると音声再生をワンセンテンス、画像表示がある場合は画像も合わせて戻します。

Ⓑ進むボタン

クリックすると音声再生をワンセンテンス、画像表示がある場合は画像も合わせて進めます。

Ⓒシークバー

バーをドラッグ&ドロップすることで、音声の再生位置や画像表示を任意に設定できます。

Ⓓ各種ボタン



㉗くり返し再生
くり返し再生のオン/オフを切り替えます。



㉘字幕
字幕表示のオン/オフを切り替えます。



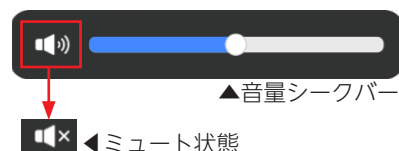
㉙歌声
オンにすると、BGMとともに音声
が再生されます。
※コンテンツによって使用できない
場合があります。



㉚音量
ボタンをクリックすると音量シークバー(右図)が表示され、音量を調節できます。また、シークバーのをクリックすることで、音声をミュートすることができます。



字幕表示オンの状態



▲音量シークバー

◻️ミュート状態



㉛設定
ボタンをクリックすると再生速度設定ウィンドウ(右図)が表示され、音声再生スピードを調節できます。



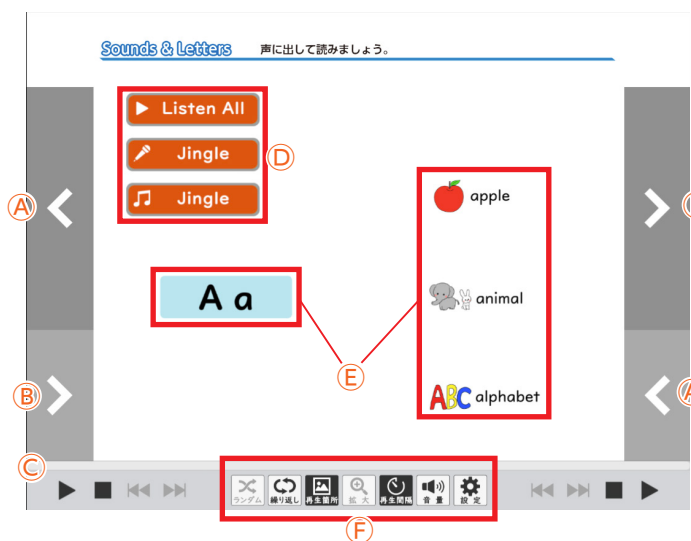
▲再生速度設定ウィンドウ



ランダム/復唱は、紙芝居形式アプリでは使用できません。

Sounds & Lettersアプリ

ページ下部に配置されている「Sounds & Letters」または、各単元末に配置されている「Sounds & Letters」アイコンをクリックすると起動するアプリです。



①戻るボタン
クリックすると、単元内に収録されている Sounds & Letters の表示画面を一つ戻します。

②進むボタン
クリックすると、単元内に収録されている Sounds & Letters の表示画面を一つ戻します。

③シークバー
バーをドラッグ＆ドロップすることで、音声の再生位置を任意に設定できます。

④音声再生ボタン

▶ Listen All コンテンツ内の音声のみを最初から再生します。

🎧 Jingle コンテンツ内の音声とBGMを合わせて再生します。

🎵 Jingle コンテンツ内のBGMのみを再生します。

⑤アルファベット・イラスト部分

A a **animal** アルファベット、単語部分のイラストをクリックすると、対応した音声が生再生されます。
apple **ABC alphabet**

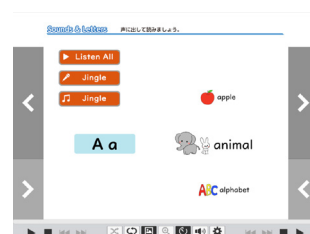
⑥各種ボタン



⑦くり返し再生
くり返し再生のオン/オフを切り替えます。
▲オフ
▲オン

⑧再生場所
オンにすると、再生されている音声に対応した単語がポップアップ表示されます。
▲オフ
▲オン

ポップアップ表示▶



⑨ポーズ時間

ボタンをクリックすると再生間隔設定ウィンドウ (右図) が表示され、単語の再生間隔を調節できます。

○ なし ○ 1秒 ○ 2秒 ● 3秒

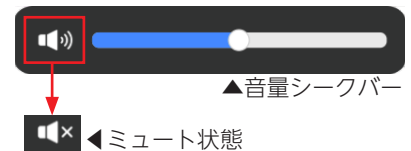
▲再生間隔設定ウィンドウ

⑥各種ボタン



①音量

ボタンをクリックすると音量シークバー(右図)が表示され、音量を調節できます。また、シークバーのをクリックすることで、音声をミュートすることができます。



②設定

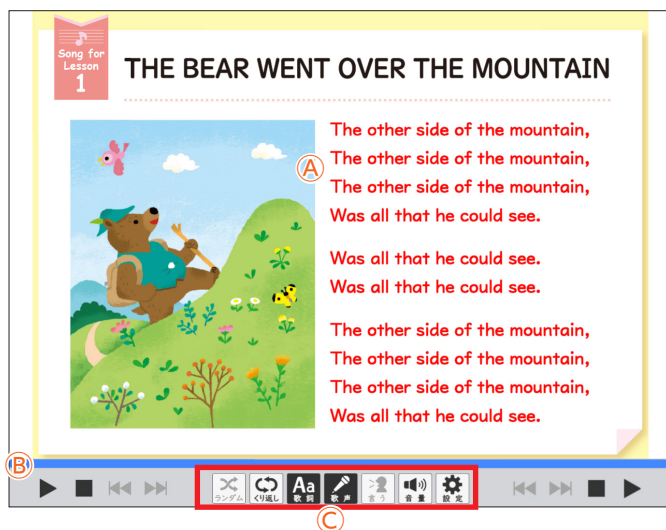
ボタンをクリックすると再生速度設定ウィンドウ(右図)が表示され、音声再生スピードを調節できます。



ランダム/拡大は、Sounds & Letters アプリでは使用できません。

Song for Lessonアプリ

巻末の「Song for Lesson」に配置されているアプリです。



①アニメーション再生部分

赤字の、なぞり書きのアニメーションが音声に合わせて再生されます。ただし、歌詞ボタンがオフの場合、文字は表示されません。

②シークバー

バーをドラッグ&ドロップすることで、音声の再生位置を任意に移動できます。

③各種ボタン



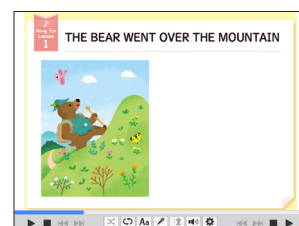
⑦繰り返し再生

繰り返し再生のオン/オフを切り替えます。



①歌詞

歌詞表示のオン/オフを切り替えます。歌詞表示オンの場合は、赤字のアニメーションも表示されます。



▲歌詞オフの状態



⑤歌声

オンにすると、BGMとともに音声再生されます。

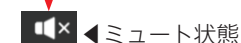


⑥音量

ボタンをクリックすると音量シークバー(右図)が表示され、音量を調節できます。また、シークバーの [スピーカー] をクリックすることで、音声をミュートすることができます。



▲音量シークバー



▲ミュート状態



⑧設定

ボタンをクリックすると再生速度設定ウィンドウ(右図)が表示され、音声再生スピードを調節できます。



▲再生速度設定ウィンドウ



ランダム/復唱は、Song for Lessonアプリでは使用できません。

道案内アプリ

特定のコンテンツに配置されているアプリです。



① 問題文切り替えボタン

ボタンをクリックすると、問題文が切り替わります。コンテンツによっては表示されません。

② Answer ボタン

ボタンをクリックすることで、問題の回答を表示します。もう一度クリックすると、回答は消えます。

③ シークバー

バーをドラッグ&ドロップすることで、音声の再生位置やキャラクターアイコンのアニメーション表示位置を任意に移動できます。

④ 各種ボタン



⑦ 繰り返し再生

繰り返し再生のオン/オフを切り替えます。



⑧ 道順

オンにすることで画面上にキャラクターアイコンが表示されます。オンの状態で▶の再生ボタンを押すと、音声とともにキャラクターアイコンが道を進むアニメーションが表示されます。



▲キャラクターアイコン

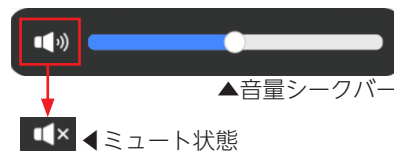


▲道順をオンにして▶を押した状態。



⑨ 音量

ボタンをクリックすると音量シークバー(右図)が表示され、音量を調節できます。また、シークバーの🔊をクリックすることで、音声をミュートすることができます。



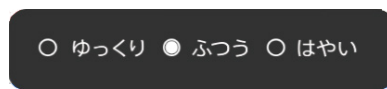
▲音量シークバー

▲ミュート状態



⑩ 設定

ボタンをクリックすると再生速度設定ウィンドウ(右図)が表示され、音声再生スピードを調節できます。



▲再生速度設定ウィンドウ



ランダム/拡大/復唱は、道案内アプリでは使用できません。

④ 動画再生アイコン

教科書紙面上にある動画再生アイコンをクリックすると、動画アプリが表示されます。画面下部に配置されている動画シークバーを操作することで、様々な機能を使って動画を再生できます。



◀動画再生アイコン



動画シークバーについて



① 閉じるボタン

動画アプリを閉じ、元の画面に戻ります。

② 再生・一時停止ボタン

動画を再生・一時停止します。



◀再生ボタン



◀一時停止ボタン

③ 時間表示

現在の経過時間 / 動画の総再生時間、を表示しています。

④ シークバー

バーを操作して再生位置を指定できます。

⑤ リピート再生

リピート再生のオン・オフを切り替えます。



◀リピート再生オン



◀リピート再生オフ

⑥ 音量調節

バーを操作して音量を調整できます。また、スピーカー部分をクリックすることで、ミュートに切り替えることができます。

⑦ 全画面表示切り替え

全画面表示と最小画面表示を切り替えます。
動画再生時は全画面で再生されます。



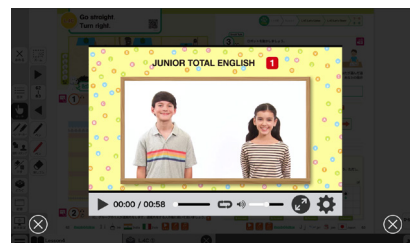
◀画面最小化ボタン



◀全画面表示ボタン

⑧ 再生速度切り替え

ボタンをクリックすると再生速度選択ウィンドウが表示され、動画の再生速度を選択できます。



▲画面最小化時の画面



再生速度選択
ウィンドウ

制作・発行

学校図書株式会社

〒101-0063 東京都千代田区神田淡路町2-23-1

TEL: 03-6285-2948

URL: <https://gakuto.co.jp> Mail: suishin@gakuto.co.jp