

指導者用

みんなと学ぶ

小学校

算数

1~6
年

(上・下)

デジタル教科書(教材)

使用説明書 ver. 1.4



学校図書株式会社

「指導者用 みんなと学ぶ小学校算数 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。
ご使用いただく前に本使用説明書をよくお読みのうえ、正しくご利用ください。

◆ ◆ ◆ 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
ツール画面の説明	7
基本機能ツールの説明	8
ツールバーの説明	11
算数ツールの機能の説明	26
タブリスト表示ボタンの説明	30
画面切り替えタブの説明	30
ひらくタブの説明	31
環境設定の説明	31
本ソフトウェア特有の機能について	32
算数独自のコンテンツ	36
コンテンツ一覧	37
学習者支援機能について	40
学習者支援機能のツールバーについて	40
学習者支援の環境設定	43
QRコード教材	44

概要・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
モニター解像度: 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_T_E_SANSUU_1 (6 Setup) 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_T_E_SANSUU_1 (~6)
_A Setup) ▶

算数 1上	算数 2上	算数 3上	算数 4上	算数 5上	算数 6
----------	----------	----------	----------	----------	---------

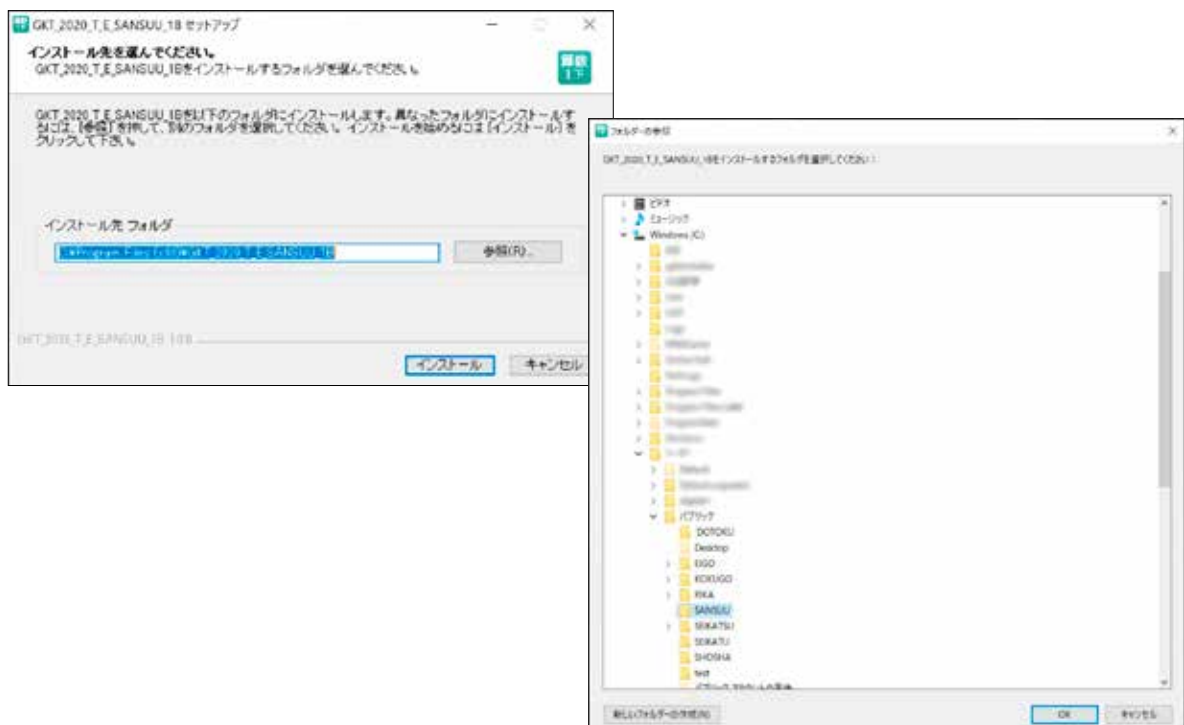
ファイル(GKT_2020_T_E_SANSUU_1 (~6)
_B Setup) ▶

算数 1下	算数 2下	算数 3下	算数 4下	算数 5下	算数 かけはし
----------	----------	----------	----------	----------	------------

※インストール先について

指定される場所にインストールすると、アクセス制限により一部機能が制限される恐れがあります。その場合はインストール先を変更してください。

(インストール先の例→C:¥ユーザー¥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)



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_T_E_SANSUU_1(6))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_T_E_SANSUU_1(~6)_A) ▶



ファイル(GKT_2020_T_E_SANSUU_1(~6)_B) ▶



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

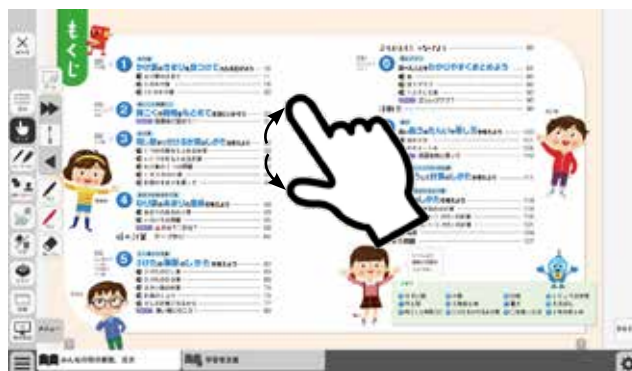
マウスによる操作と指による操作について

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。

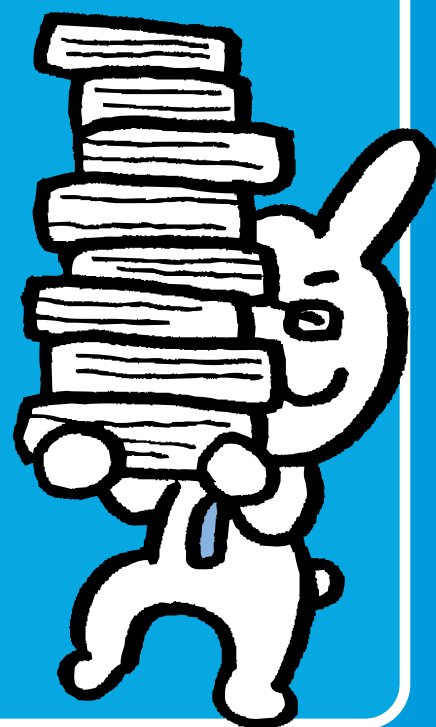
指でしか行えない操作

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、マウスでは同様の操作を行うことはできません。

※タブレット型端末等のマルチ・タッチディスプレイ対応の機種に限ります。



教科書画面中の 拡大機能，マーク



ツール画面の説明

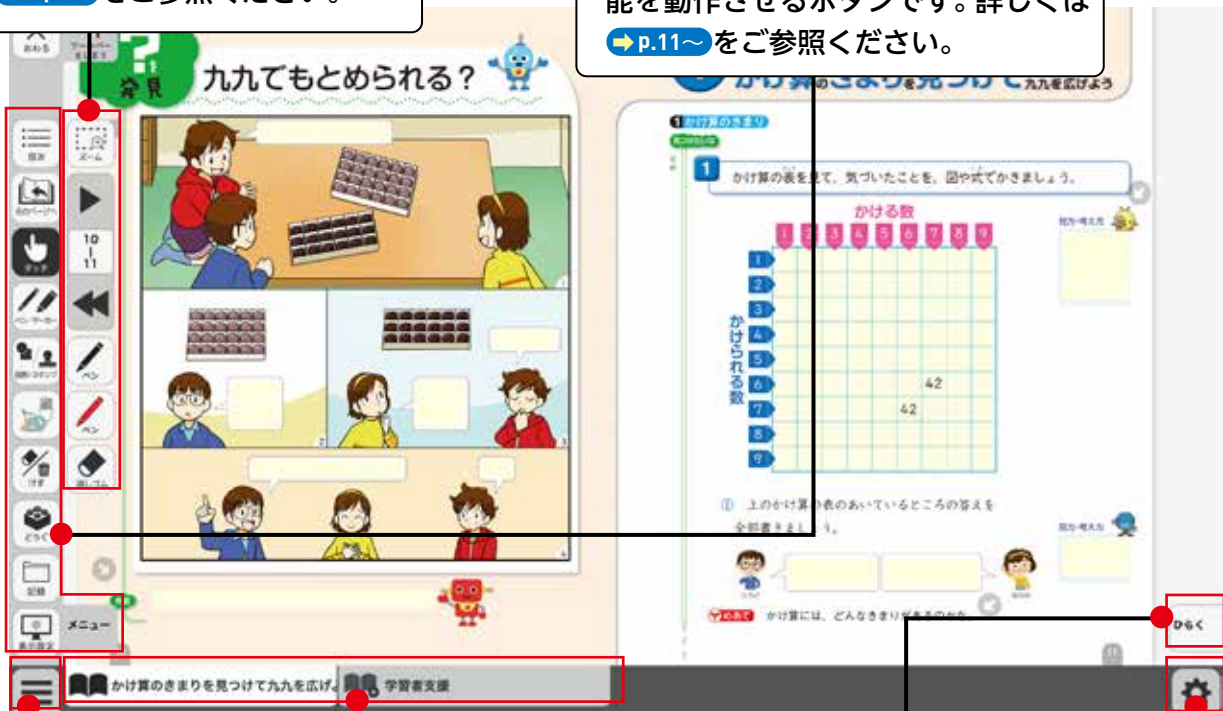
トップメニュー画面, または目次から教科書内のページに移動すると, 画面上にツールバーボタン等が表示されます。

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。詳しくは [▶p.8](#) をご参照ください。

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.11~](#) をご参照ください。



画面切り替えタブ

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替えることができます。詳しくは [▶p.30](#) をご参照ください。

ひらくタブ

基本機能ツールとツールバーの表示位置を左右に切り替えます。詳しくは [▶p.31](#) をご参照ください。

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。詳しくは [▶p.30](#) をご参照ください。

環境設定ボタン

ふりがななどの設定画面を開きます。詳しくは [▶p.31](#) をご参照ください。



基本機能ツールの説明

① 拡大/縮小ツール

紙面の拡大/縮小表示を行うボタンです。ダブ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   ボタンで、任意の大きさに画面を拡大/縮小することができます。

ズームモード





スライダーの●を上下に移動または   ボタンをクリックすると、ズームモードが右のように変わります。「ズームをやめる」ボタンをクリックすると、画面表示が等倍に戻り、ズームモードが終了します。

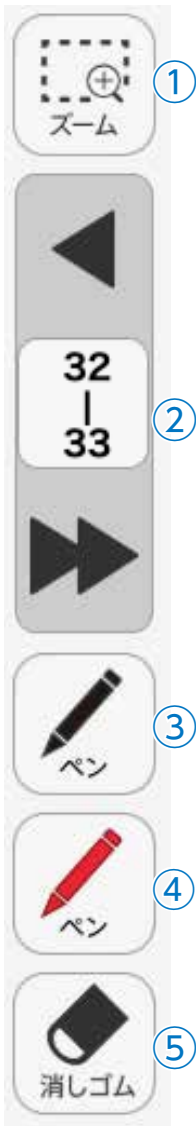


ズームボタンを押しただけでは「ズームをやめる」ボタンにならないので注意じゃ




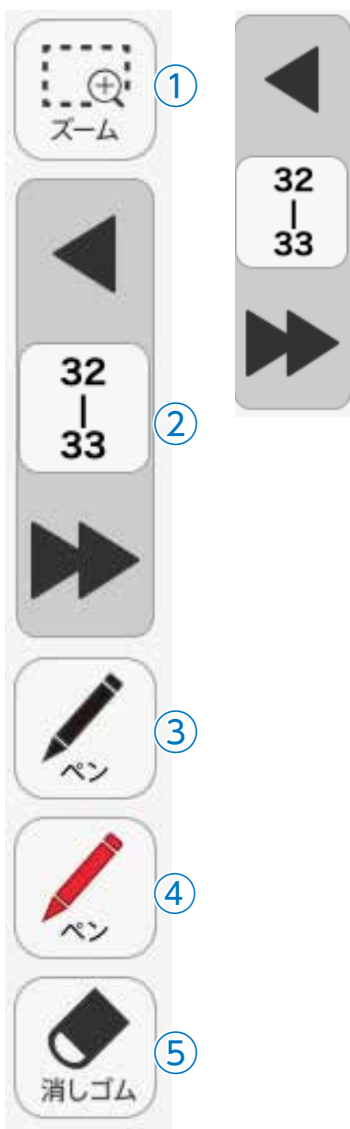
マウスによる拡大/縮小

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



ドラッグ

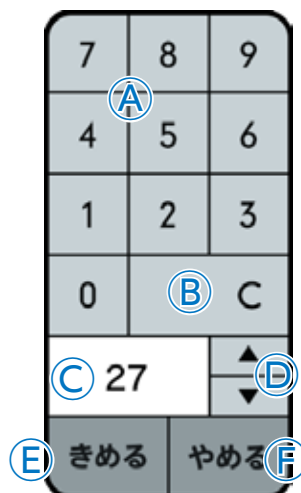
 単元冒頭のマンガが、別のタブでコマごとに表示されます。



② ページめくりツール

ページのめくりなどを行うボタンです。◀(◀◀)または▶(▶▶)をクリックすると、前のページ(チャプター)、次のページ(チャプター)に移動します。また、中央の通し番号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のボタンを押して、ページ番号を入力します。

② Cキー

入力した数字をクリアします。

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更することができます。

⑤ 決定ボタン

指定したページへ移動します。

⑥ 終了ボタン

テンキーウィンドウを閉じます。

ドラッグ&ドロップまたは、指によるページめくり

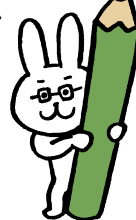
紙面上でドラッグ&ドロップすることで、ページをスクロールすることが可能です。同様に画面上で指を用いて画面を左右に動かすことでも、ページをめくることができます。ただし、◀◀ または ▶▶ が表示されている場合は、ドラッグ&ドロップまたは指によるページスクロールはできません。



③ ペンツール

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。ペン種、太さ、透明度をペンパレット(➡p.12)で自由に変更できます。黒く反転したボタンをもう一度クリックすると、ペンモードが解除されます。

最後に使用したペンツールの色は、下のようペンボタンに表示されるのじゃ






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、ペンモードが解除されます。この赤ペンツールは、ペン種、太さ、透明度は変更できません。

⑤ 消しゴムツール

消しゴムボタンをクリックし、紙面に描画したペン・マーカー・図形・スタンプに触れると、それらの描画を消すことができます。消しゴムについては [→p.19](#) をご参照ください。

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)

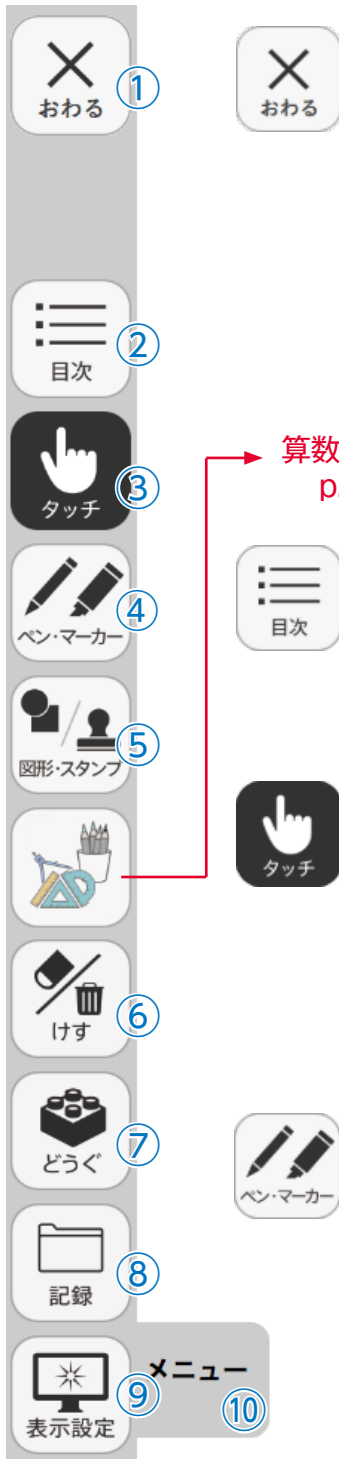
赤い枠で囲まれたページが画面に表示されます。マウスをドラッグするとサムネイルをスクロールすることができます。



ボタンの表示方法は [→p.20](#) をご覧ください。



ツールバーの説明



① 終了ボタン

デジタル教科書を終了させるボタンです。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」を選択すると、終了します。「いいえ」を選択すると、元の表示画面に戻ります。



算数ツールの解説
p.26~p.29

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 タッチボタン

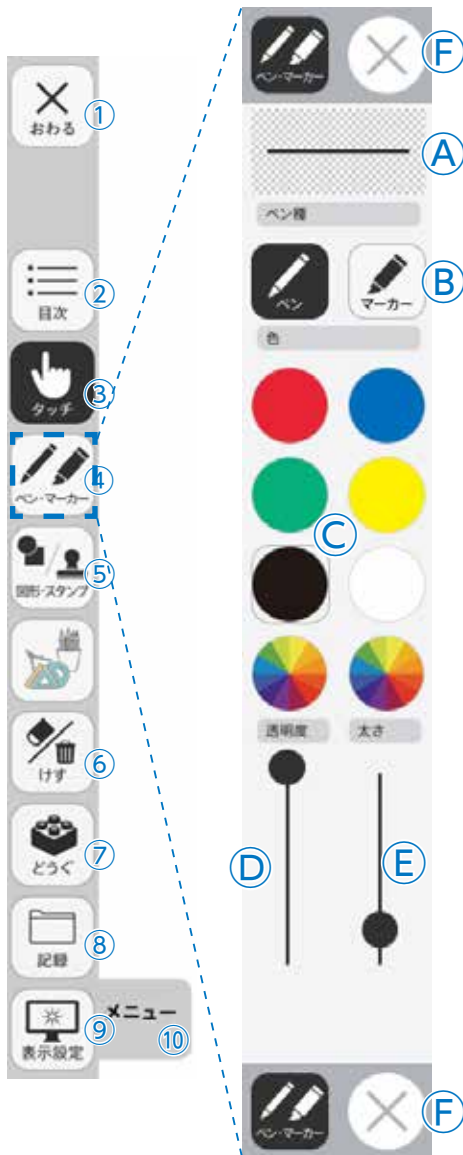
このアイコンが表示されている場合は、紙面をタッチで操作できる状態であることを表示しています。なお、このアイコンの表示状態中は、配置したスタンプや線、トリミング画像を操作することはできません。

④ ペン・マーカーボタン

ボタンをクリックすると、ペン描画モードに変わり、ペン・マーカーパレットが表示され、線の色や太さなどが変更できます。



ペン・マーカーパーレット



- 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 **線種**: 「ペン」「マーカーパーレット」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替えることができます。
- ③ **色**: ペン・マーカーパーレットの色を選択することができます。また、下の二つの色輪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更できます。

R(赤), G(緑), B(青)の数値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をクリックすることで、任意の色を選択することができます。

カラー登録ウィンドウを閉じます。

選択した色を決定します。

- ④ **透明度**: 描画する線の透明度を変更できます。
- ⑤ **太さ**: 描画する線の太さを変更できます。
- ⑥ **終了ボタン**: ⊗をクリックすると、ペン・マーカーパーレットが終了します。



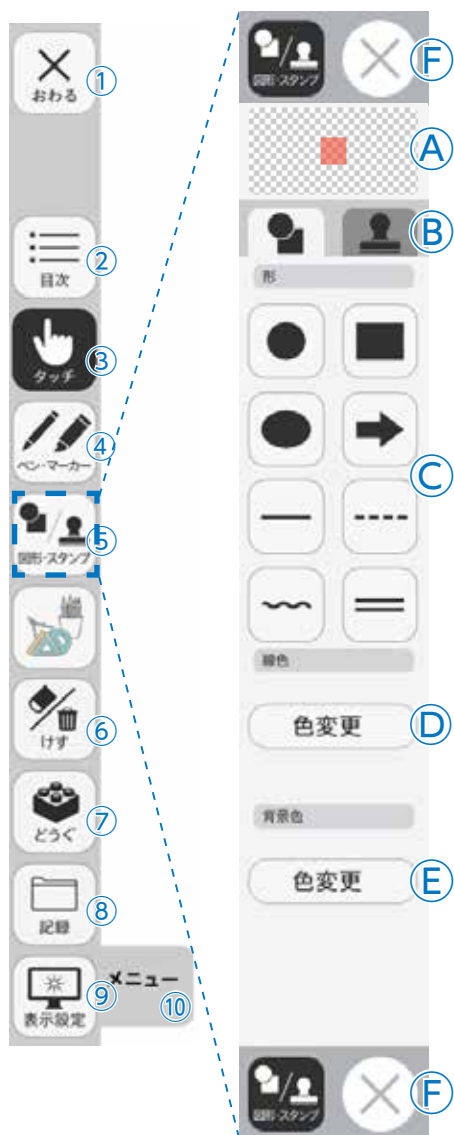
ペンは自由にかけるが、マーカーパーレットは縦横まっすぐにしか引けないので注意のじゃ





⑤ 図形・スタンプボタン

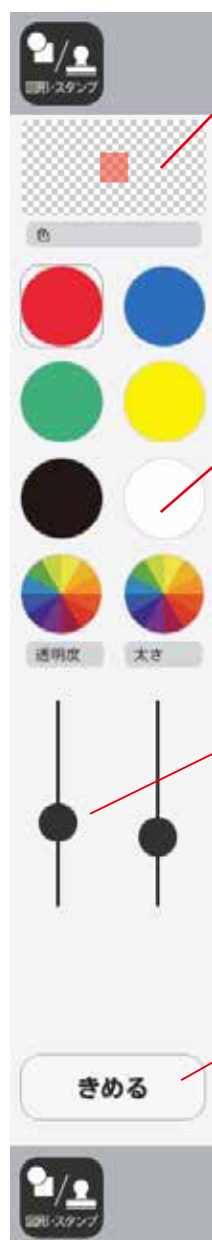
図形・スタンプボタンをクリックすると、図形・スタンプ描画モードに変わり、図形・スタンプパレットが表示されます。



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 切り替えタブ: 図形モードとスタンプモードを切り替えます。
- ③ 図形: 図形, 線の形を選択します。
- ④ 線色変更ボタン: ボタンをクリックすると色選択パレットが表示され, 線の色・透明度・太さを変更することができます。

● 色選択パレット

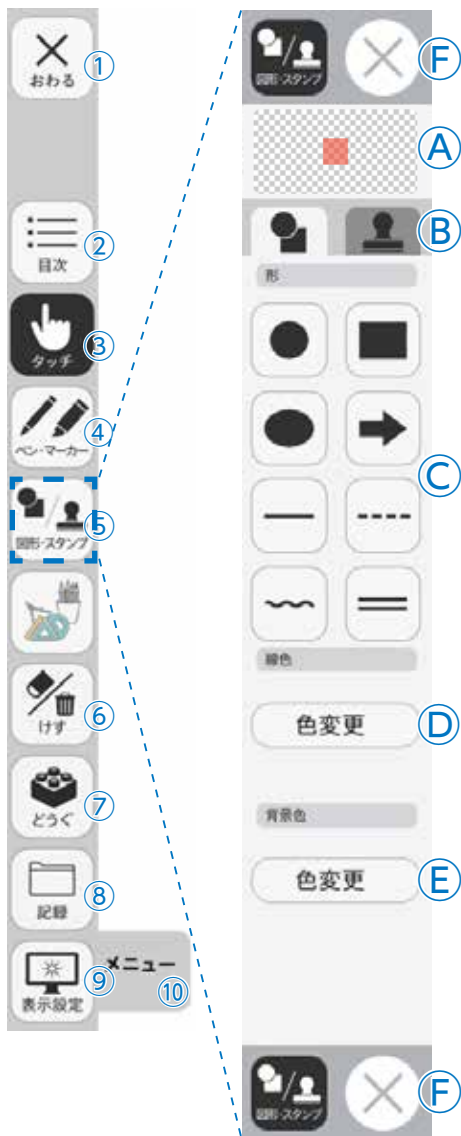


設定中の図形のプレビューを表示します。

丸の色をクリックすることで、図形の色を変更できます。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.12 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、図形の透明度と線の太さを変更できます。

このパレットで選択した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戻ることができます。



⑤**背景色変更ボタン**: 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、円・長方形について、図形の中の色を変更できます。

●背景色選択パレット



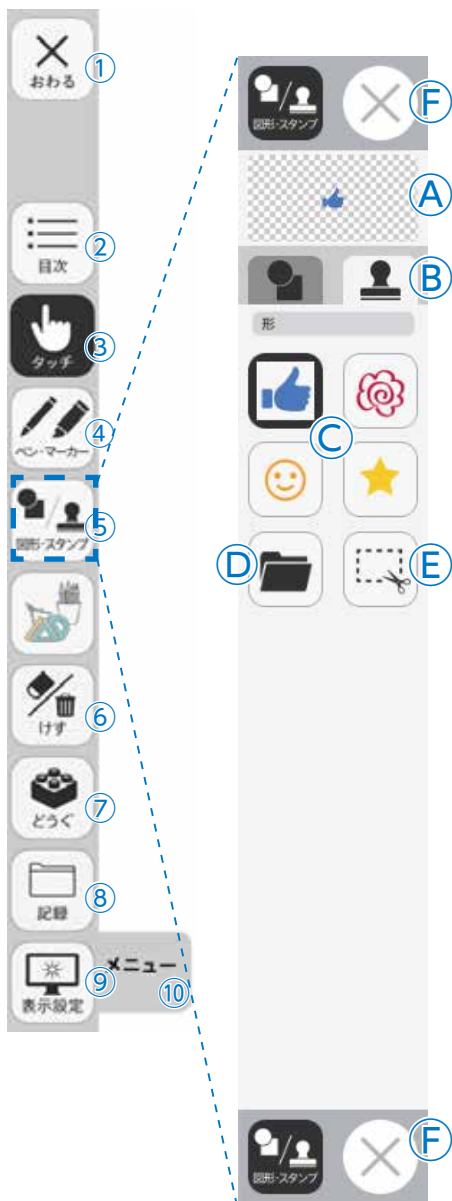
設定中の図形のプレビューを表示します。

丸の色をクリックすることで、図形の色を変更できます。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.12 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、図形の透明度を変更できます。

このパレットで選択した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戻ることができます。

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 **切り替えタブ**: 図形モードとスタンプモードを切り替えます。
- ③ **形状選択ボタン**: スタンプの形を選択します。
- 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、任意の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 任意のフォルダを選び、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戻り、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して範囲選択すると、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、貼り付けなどを行うトリミングモードに切り替えます。トリミングモードについては [→ p.17](#) をご覧ください。

⑥ **終了ボタン**: 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、またはドラッグします。



③シングルクリックまたはドラッグすると、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、大きさに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、紙面の必要部分をドラッグで選択します。



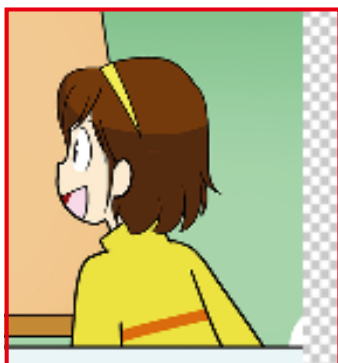
②ドラッグした場所の画像が、画面右のウィンドウに保存されます。



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、「きりとる」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すると、選択した画像が配置されます。



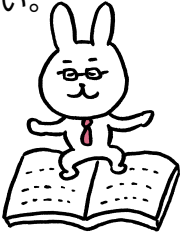

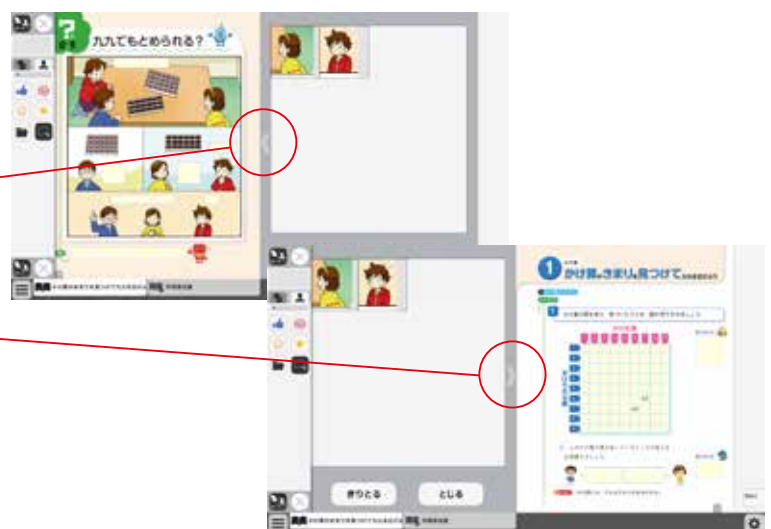
⑤画像の配置が終わると、切り取った画像一覧ウィンドウが消え、元の画面に戻ります。配置した画像の周囲には  マークが表示されており、このマークをドラッグすることで、画像の大きさを自由に変更することができます。また、画像そのものをドラッグすることで、画像の位置を自由に変えることができます。



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るぞい。



⑥ 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隣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、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、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、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。



⑦ 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.10](#) をご覧ください。

② タイマー

ボタンをクリックすると、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次ページをご覧ください。

③ めくり紙

ボタンをクリックすると、あらかじめ紙面に配置しためくり紙を一度にめくることができます。もう一度ボタンをクリックすると元に戻ります。



◀ 紙面上にめくり紙がある場合。



◀ 紙面上にめくり紙がない場合。



めくり紙について

紙面には、めくり紙を配置している箇所があります。あらかじめ配置されためくり紙は、クリックすることでめくることが可能です。同じ箇所をもう一度クリックすると、めくり紙は元に戻ります。



④ 朗読

この機能は本ソフトウェア、『指導者用 みんなと学ぶ 小学校算数 デジタル教科書(教材)』では使用できません。

⑤ ふせん

ボタンをクリックすると、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.22](#) をご覧ください。

⑥ ポインター

ボタンをクリックすると、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.23](#) をご覧ください。

⑧ どうぐ・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閉じることができます。
※ どうぐタグは×印をクリックすることでツールパレットを閉じることができます。

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。

プログレスバー▶



- 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。

シンプル表示▶



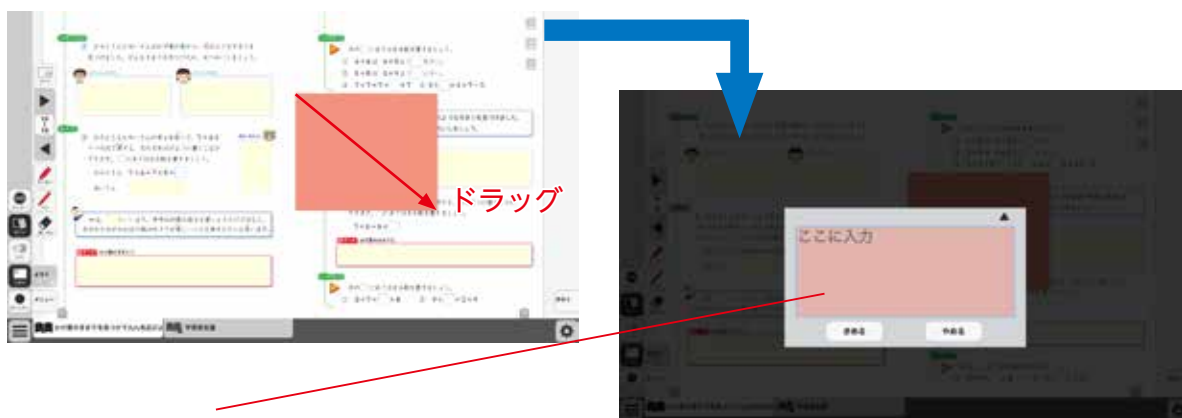
- ク タイマーを最小表示します。最大化表示ボタンをクリックすることで元の大きさに戻ります。
- ケ タイマーを画面いっぱいに最大表示します。最小化ボタンをクリックすると、元の大きさに戻ります。
- コ タイマーを終了します。



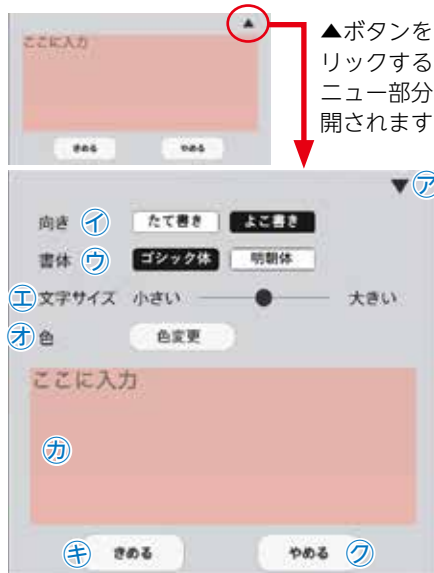
最大化表示ボタン

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。



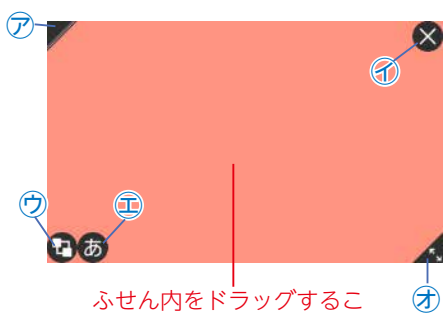
ふせんダイアログ



▲ボタンをクリックするとメニュー部分が展開されます。

- ⑦▼ボタンでメニュー画面を閉じます。
- ①文字の向きを選択できます。
- ②書体を選択できます。
- ③文字サイズを変更できます。
- ④「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.14](#) をご参照ください。
- ⑤この枠内にテキストを入力できます。
- ⑥「きめる」をクリックすると、ふせんが画面に描画されます。
- ⑦「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



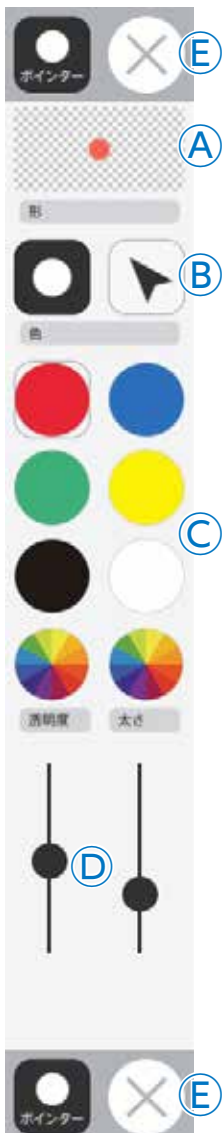
ふせん内をドラッグすることで、任意の位置にふせんを移動できます。


- ⑦ふせんの表示/非表示を切り替えます。
- ✕①ふせんを閉じます (消去されるため操作に注意してください)。
- ②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。
- ③ふせんダイアログ画面を開きます。
- ⑤この部分ドラッグすることで、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**: 設定中のポインタのプレビューを表示します。
- ② **切り替えボタン**: ポインタ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2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.12](#) をご参照ください。
- ④ **線色変更ボタン**: 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。



⑧ 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



④ 保存

紙面上の描画情報や表示設定情報などを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。



④ 読込

④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。



④ 画像で保存

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)を含めた紙面をお使いのパソコンに画像として保存することができます。

④ 印刷

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)を含めた紙面を印刷することができます。

※インストール版ではこの機能は使用できません。



⑨ 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



①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。

②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。



◀クリックポイント表示状態



◀通常の状態

③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。



◀見開きモード



まきものモード▶

④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。



◀各種コンテンツが無効な状態



◀各種コンテンツが有効な状態

⑤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

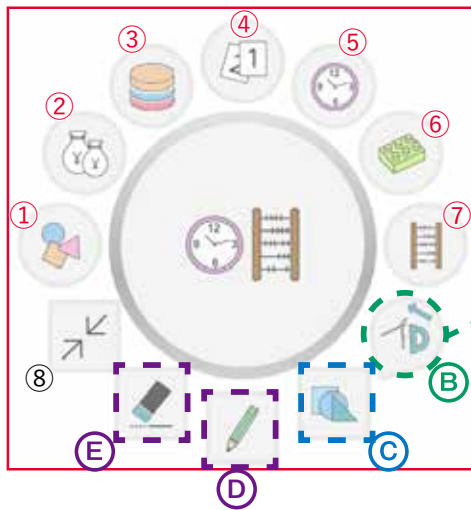
⑩ メニュータブ

ツールバーの表示/非表示を切り替えることができます。

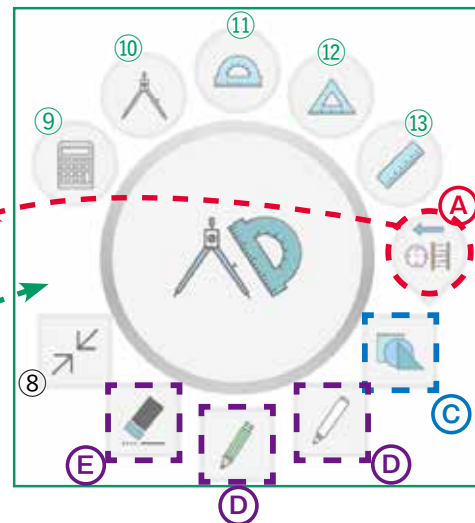
算数ツールの機能の説明



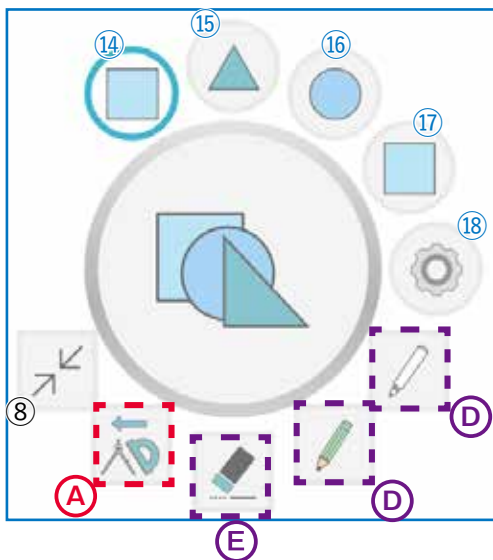
A ツール (おはじきなどの配置ツール群)



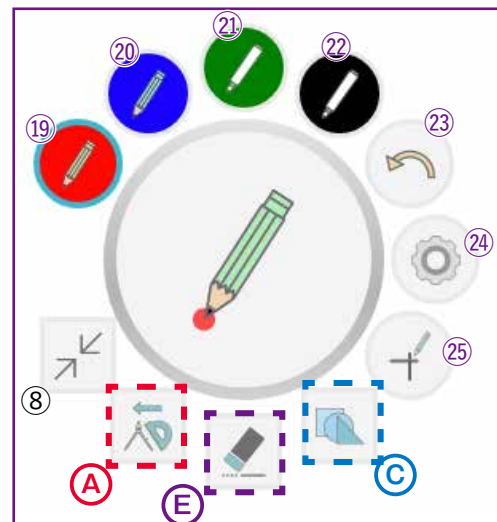
B ツール (定規やコンパスなどのツール群)



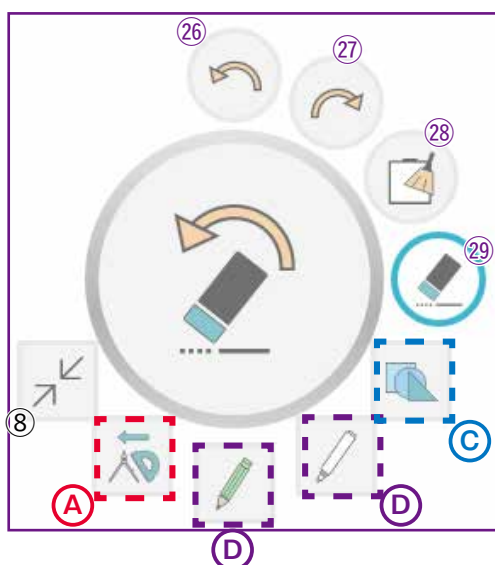
C ツール (色図形描画ツール群)



D ツール (ペンツール群)



E ツール (消しゴムツール群)



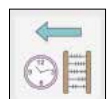
●機能の概要

・5つのツール群で構成しています。A～Eのボタンで切り替えます。

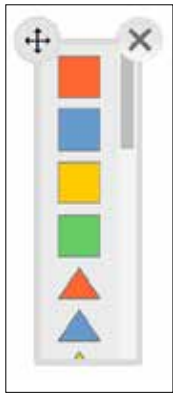
●操作方法

- ・おはじきや図形などを紙面上に配置する場合は、配置パネルからドラッグ&ドロップをします。
- ・配置したものを移動する際は、ドラッグして移動します。また、マウスのカーソルを合わせてダブルクリックをするか、配置パネルにドラッグすると消すことができます。(図形等はペンツールの消しゴムでは消えません)
- ・配置した図形の上で長押しクリックをすると、複数選択ができ、一括で図形の移動ができます。

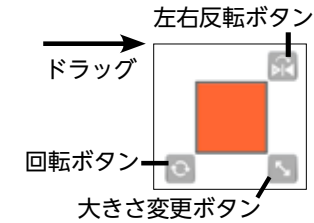
※ C, D, E ツールの下部(A)ボタンは、移動前のツールによって右のボタンに切り替わります。



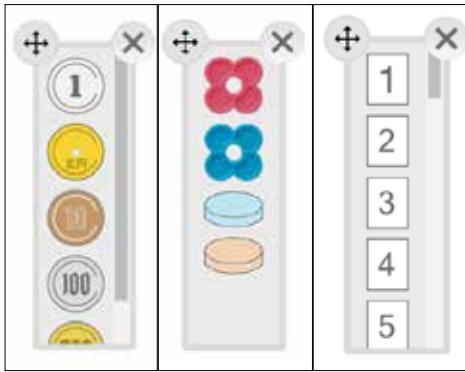
A ツール (おはじきなどの配置ツール群)



▲図形配置パネル



①図形配置パネル:
正方形・正三角形・直角三角形・円の4図形で、赤・青・黄・緑の4色があります。左右反転、図形の回転、大きさの変更の各操作が可能です。算数ツールの中心部を押すと、上の3ボタンを消すことができます。



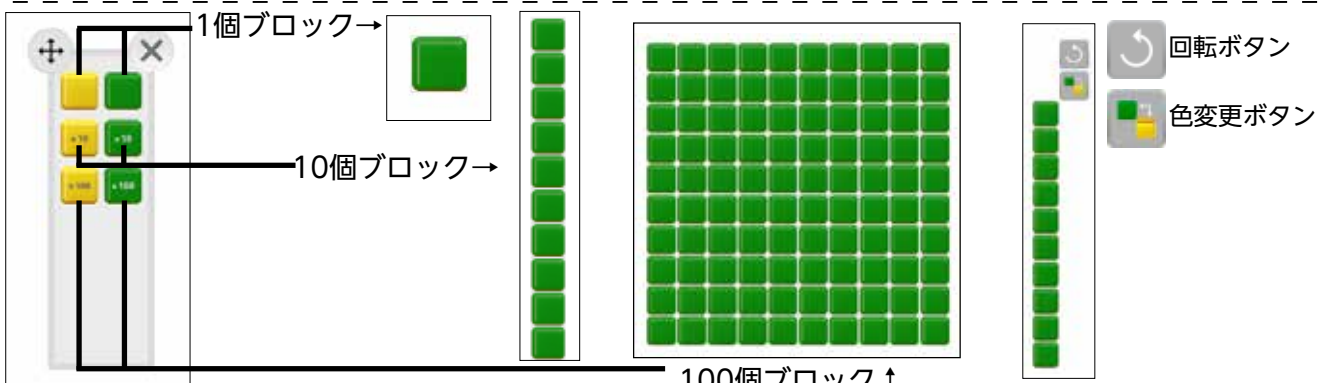
▲硬貨配置パネル ▲おはじき配置パネル ▲数カード配置パネル

- ②硬貨配置パネル:
1, 5, 10, 100, 500円の各硬貨があります。
- ③おはじき配置パネル:
赤・青のおはじき、青・オレンジのコイン状のおはじきがあります。
- ④数カード配置パネル:
白と青の1~10, 100, 1000, 10000のカードがあります。



▲時計

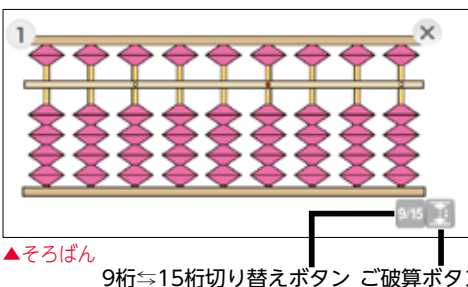
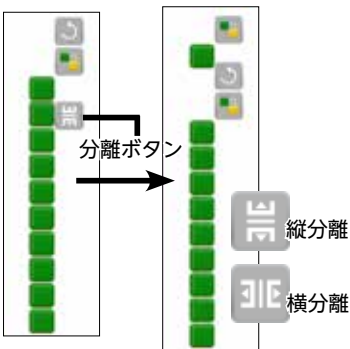
⑤時計:
長針, 短針を自由に動かして時刻を表示します。短針制御ボタンを押すと、通常の時計のように長針のみを動かし、それに伴って短針も動きます。リセットボタンで12時の時刻表示に戻ります。一度に4つまで表示できます。



▲ブロック配置パネル

⑥ブロック配置パネル:

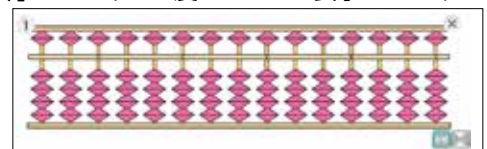
- 1, 10, 100の各ブロックがあります。パネルからドラッグして配置します。
- ブロックを押すと回転ボタン, 色変更ボタンが表示されます。算数ツールの中心部をクリックすると消えます。
- 色変更ボタンを押し、一つ一つのブロックを押すことで色が変わります。
- 回転ボタンを押すとブロックの縦・横を切り替えることができます。
- ブロックの分離:各ブロックの境目を押すと「分離ボタン」が表示されます。「分離ボタン」を押すと分離します。
- 1のブロックで色変更, 10, 100のブロックで色変更, 回転, 分離の操作が可能です。



▲そろばん

9桁⇄15桁切り替えボタン ご破算ボタン

⑦そろばん:
9桁のそろばんです。9桁と15桁の切り替えが可能です。玉を押すことで上下位置が変わります。定位点は○位置をクリックすることで変えられます。右下のボタンで「ご破算」をします。一度に4つまで表示できます。





⑧最小化ボタン:
算数ツールを最小化します。

▲最小化状態

B ツール (定規やコンパスなどのツール群)



⑨電卓:
8桁の電卓です。通常の電卓のように操作できます。一度に4つまで表示できます。

◀電卓



⑩コンパス:
コンパスを使って円や弧をかくことができます。

◀コンパス



コンパスの使い方:

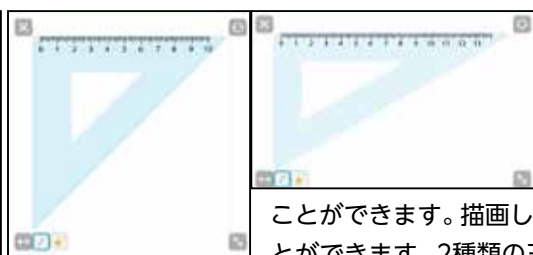
1. をドラッグして大きさを変更します。描画先端部をドラッグして半径を決めます。
2. を押して、左右を反転させることができます。
3. 必要に応じて をドラッグしてコンパスを回転させ中心と描画開始点を決めます。
4. を押して描画モードにします。続いて をドラッグして描画します。
5. 描画したものを消すときは、 を押して消しゴムモードにして線部分をマウスでドラッグします。



⑪分度器:

分度器を表示します。 をドラッグして回転させたり、 をドラッグして大きさを変更できます。 を押してドットを打つことができます。描画したドットは、 を押し、ドラッグして消すことができます。

◀分度器



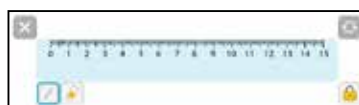
▲三角定規

⑫三角定規: (左の2種類の三角定規があります)

三角定規を表示します。 をドラッグして回転させ、 をドラッグして大きさを変更できます。 を押して、線を引いたりドットを打つ

ことができます。描画した線やドットは、 を押し、ドラッグして消すことができます。2種類の三角定規はお互いの辺どうしを合わせると吸着

させることができます。吸着時は のマークが現れて片方をスライドさせたり をドラッグして一緒に動かしたりできます。解除するときは を押すと離れます。



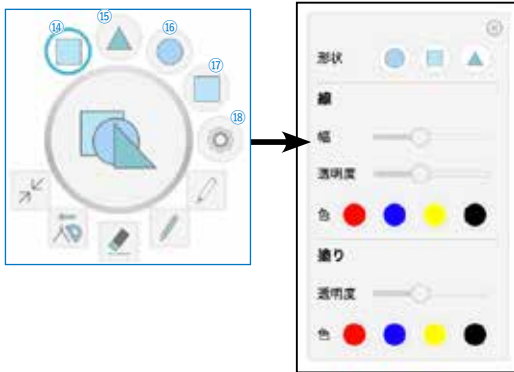
⑬定規: (竹定規, 15cm定規, 30cm定規の3種類の定規があります)

定規を表示します。 をドラッグして回転できます。 を押して線を引くことができます。ドットを打つこともできます。線を引く場合は定規はめもりの無い方に回転します。

長さを測って線を引く場合は を押して回転しないようにロックをします。描画したものは、 を押し、ドラッグして消すことができます。



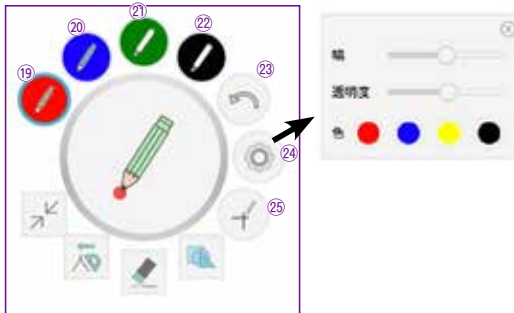
C ツール (色図形描画ツール群)



⑭～⑰色図形 ⑱図形・色設定ボタン

四角形, 三角形, 円の3タイプの図形ボタンをクリックし, 紙面上でドラッグして描画します。⑭～⑰の4つのボタンについては3種の図形, 色の中からあらかじめ設定してパターンを組み込んでおくことができます。⑭～⑰のいずれかのボタンを押し⑱を押して設定します。図形は3種から選び, 枠線の幅と透明度と色, 枠内塗りの透明度と色を設定します。色の選択は赤, 青, 黄, 黒の4色から選択, 幅と塗りはスライダーでドラッグして無段階で調整します。

D ツール (ペンツール群)



⑲～⑳ペン ㉔ペンの設定ボタン:

⑲⑳はフリーハンド, ㉑㉒は直線ツールです。⑲～㉒の4つのボタンはあらかじめ色や線幅を設定しておくことができます。線の幅と透明度はスライダーでドラッグして無段階で調整します。色の選択は赤, 青, 黄, 黒の4色から選択, 幅と塗りはスライダーでドラッグして無段階で調整します。

㉓アンドゥボタン:

直前に行った処理を元に戻します。回数の制限はありません。

㉕直線ツール:

直線を引くことができます。⑲～㉒いずれかのボタンを押し, ㉕のボタンを押し, 紙面上でドラッグします。

E ツール (消しゴムツール群)



㉖アンドゥボタン:

B～Eツールの書き込み等の直前に行った処理を元に戻します。回数の制限はありません。

㉗リドゥボタン:

直前に取り消しを行ったB～Eツールの書き込み等の処理をやり直します。

㉘全消しツール:

描画を行ったものすべてを消します。

㉙消しゴムツール:

描画を行ったものをドラッグで選択して消します。

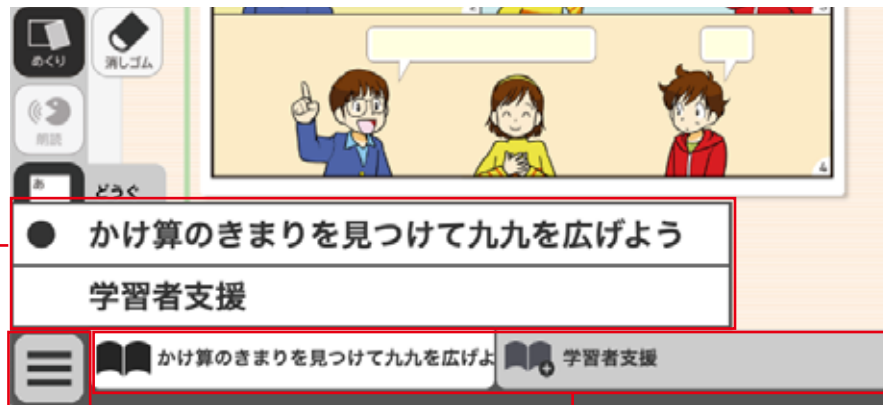
●ご注意ください

- ・サイドバーにあるペンツールと算数ツールにあるペンツールはそれぞれ独立しています。ペンツールで書いたものを消す場合は画面横のツールバーの消しゴム, コンパスや定規などの書いたものは算数ツールの消しゴムをお使いください。
- ・算数ツールをまきもの表示で使用する場合はスクロールできません。表示位置が固定されます。ページ移動をする場合は見開き表示にしてください。
- ・仕様のため, 算数ツールで配置, 描画したものは記録できません。画像保存(インストール版・サーバー版)や印刷(サーバー版)の際は消失します。ご了承ください。(インストール版では印刷は非対応です。)

タブリスト表示ボタンの説明



画面上の切り替え表示可能なページ(リフロー等)のリストを表示するボタンです。リスト上のタブ名を選択して任意のタブに移動することが可能です。



タブリストウィンドウ

タブリスト表示ボタン

表示されているタブ

画面切り替えタブの説明

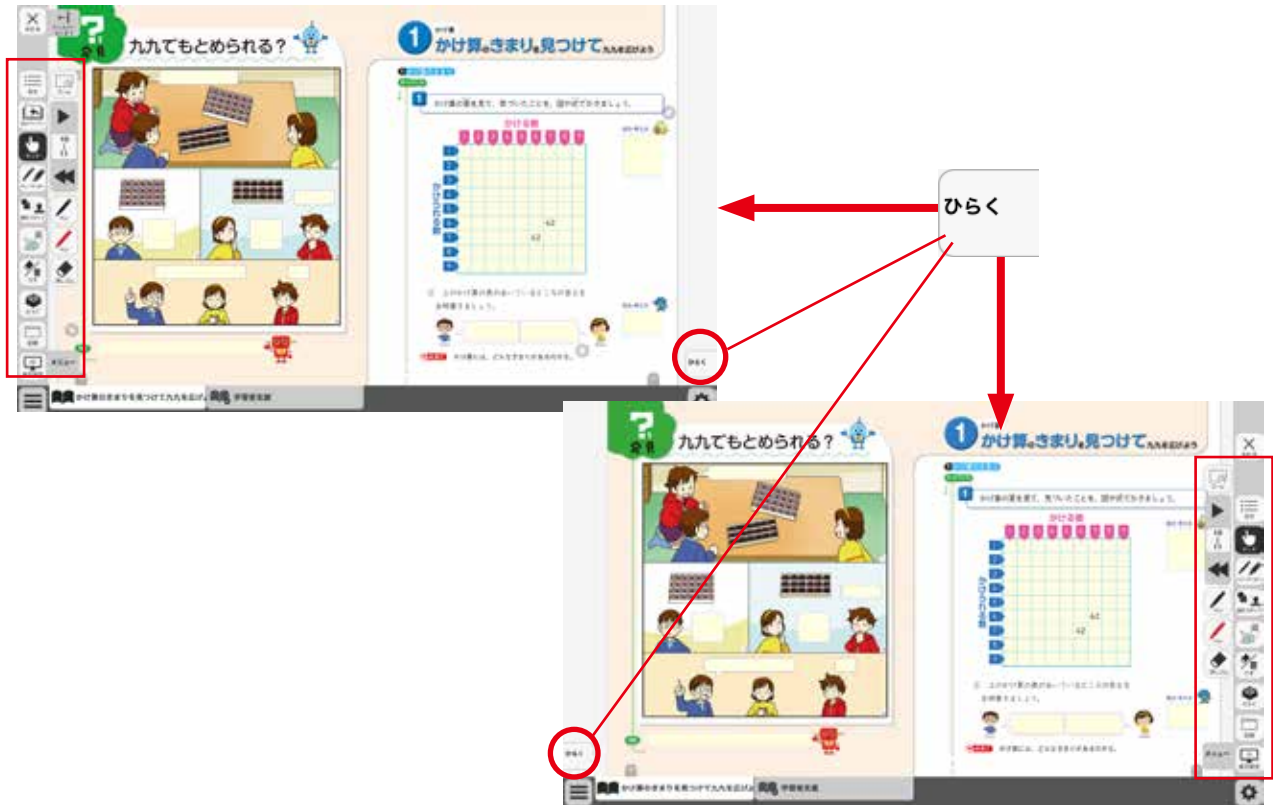
紙面下に表示されているタブをクリックすると、表示画面を切り替えることができます。



ひらくタブの説明

ひらく

クリックすることで、基本機能ツール・ツールバー・ひらくタブがの配置が左右反対側に切り替わります。



環境設定の説明



紙面表示の設定を行うことができます。ボタンをクリックすると、環境設定メニューが表示されます。

環境設定メニュー



① 閉じるボタン

環境設定メニューを閉じ、元の画面に戻ります。

② フリガナボタン

紙面のフリガナ表示の切り替えを行うことができます。「あり」のボタンをクリックすると、ボタンが白黒反転して紙面にフリガナが表示されます。

③ 白黒反転ボタン


紙面を白黒反転させる切り替えを行うことができます。「あり」のボタンをクリックすると、紙面が右図のように白黒反転して表示されます。




▲白黒反転画面

本ソフトウェア特有の機能について



① ワークシートと解答表示

紙面中に  アイコンがある問題は、ワークシートを表示させることができます。



ワークシートは解答を表示させることもできますので、問題の答え合わせまでをスムーズに行うことができます。

①紙面中の  アイコンをクリックすると、ワークシートタブが開き、ワークシート画面に切り替わります。



②ワークシート紙面右上の  アイコンをクリックすると、ワークシートの全ての解答が表示されます。  アイコンをクリックすると、解答が消えます。



③  アイコンをクリックすると解答を段階で表示します。クリックを続けて順番に解答が表示されていきます。最後に  アイコンをクリックすると、解答が消えます。



- ④サイドのツールバーにあるPDFボタンをおすと印刷用シートが表示されます。右上のダウンロードボタンをおして端末に取り込むか、そのまま印刷ボタンをおして印刷をします。もう一度PDFボタンを押すと画面に戻ります。



▲ワークシート印刷用シート表示

②ワークシート画面のツール

サイドバーの、タッチ、ズーム、ペン・マーカー、消しゴム、全消去、元に戻す、やり直すについては、基本のツールバーの機能に同じです。詳しくは [▶p.11~](#) をご覧ください。

① 移動ボタン

単元内のワークシートでページを移動します。 で前のページ、 で次のページへ移動します。

② 記録ボタン



画像で保存:

かき込んだものなどを含めて、画像として保存します。

印刷:

表示されているワークシートを、つながっているプリンタがあれば印刷することができます。

③ PDFボタン

ワークシートの印刷用シートを呼び出します。表示したり、つながっているプリンタで印刷したり、端末内にダウンロードすることなどができます。



②モンサクンについて

「モンサクン」とは、選択肢の単文のカードから三つを選択し、並べ替え、提示された条件に合わせた問題を作問するアプリです。

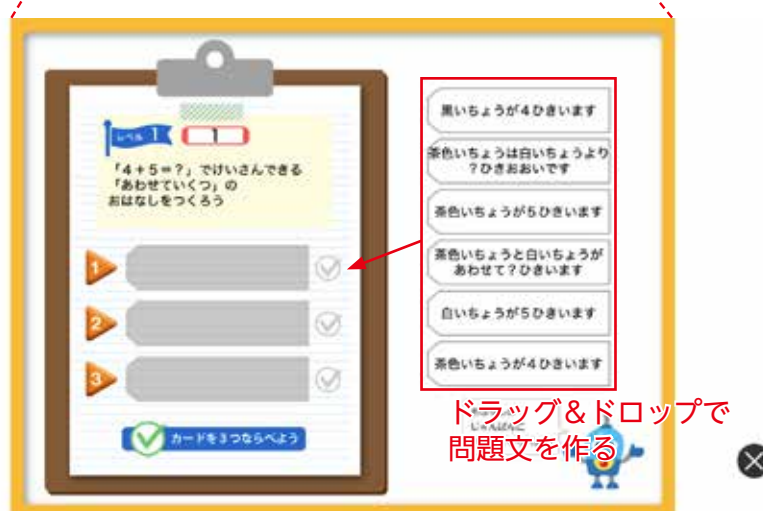
はじめから問題を作るよりはるかに容易に作問を行うことができ、児童が問題の成立条件について理解を深められる仕組みとなっており、児童の論理的思考力の向上を意図しています。

児童が作成した問題は、システムが正誤の判定を行い、正解した場合のみ次の問題へ進むことができるようになっており、クラスの児童一人ひとりが、10分程度で最大20問もの問題を作り、学習することができます。

- ①モンサクンに対応している問題に表示された②アイコンをクリックすると、モンサクンが起動します。



- ②候補となる単文の中から、条件を満たす組み合わせとなるように三つの単文を選んで空欄の中にドラッグ&ドロップして、問題を作成します。



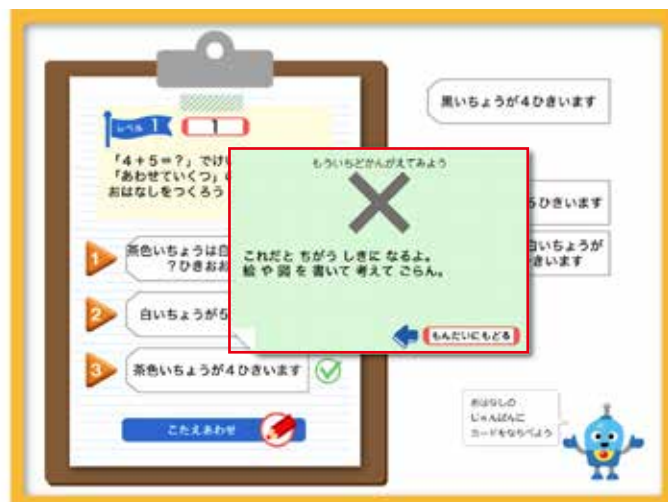
- ③問題文を並べ終えたら、画面下の「こたえあわせ」をクリックします。



- ④作成した問題はソフト内部のシステムに診断され、不正解の場合はヒントが表示されます。



- ⑤不正解の場合でもそれぞれの児童に適切なヒントが示されます。
※先程とは異なるヒントが表示されています。



- ⑥作った問題が正解の場合は、「○せいかいです。」と表示され、作った問題を再確認することができます。



⑦正解の後、右下の「つぎの
 だいへ」をクリックすると、次
 の問題へ移動します。



クリックで次の問題へ進む

⑧次の問題に挑戦することができ
 ます。



算数独自のコンテンツ

授業で使えるコンテンツを収録しています。



紙面のこのアイコンをクリックすると、別のタブで画面表示され、パーツを動かしたり、動きのあるコンテンツが表示されたりします。終了させる場合は、タブの×ボタンをクリックして閉じます。

イチゴを下の空皿に移動させて数の把握を助けます。



コンテンツ一覧

学年・巻	ページ	内容
1年上巻	p.3	グレーの動物をクリックすると色が出る
1年上巻	p.5	おはじきを使って動物を数える
1年上巻	p.7	グレーの動物をクリックすると色が出る (3, 1, 2, 4, 5のボタン)
1年上巻	p.9	1と2の数字の書き方アニメーション
1年上巻	p.10	4と5の数字の書き方アニメーション
1年上巻	p.15	6と7の数字の書き方アニメーション
1年上巻	p.15	グレーの動物をクリックすると色が出る (6, 7, 8, 9, 10のボタン)
1年上巻	p.15	8, 9, 10の数字の書き方アニメーション
1年上巻	p.20	0の数字の書き方アニメーション
1年上巻	p.24	5個のボールが落ちるシミュレーション
1年上巻	p.34	+と=の書き方アニメーション
1年上巻	p.38	問題文並べ替え問題 (正誤判定付き)
1年上巻	p.44	問題文並べ替え問題 (正誤判定付き)
1年上巻	p.45	たしざんカードを移動して並べ替え (ダブルクリックで答え表示)
1年上巻	p.47	問題文並べ替え問題 (正誤判定付き)
1年上巻	p.52	- (ひく) の書き方アニメーション
1年上巻	p.56	問題文並べ替え問題 (正誤判定付き)
1年上巻	p.58	ひきざんカードの移動して並べ替え (ダブルクリックで答え表示)
1年上巻	p.63	問題文並べ替え問題 (正誤判定付き)
1年上巻	p.64	問題文並べ替え問題 (正誤判定付き)
1年上巻	p.66	グレーの動物をクリックすると色が出る
1年上巻	p.86	かたちの仲間を分ける
1年下巻	p.9	たしざんカード並べ (▷でフランクに, ダブルクリックで答え表示)
1年下巻	p.19	ひきざんカード並べ (▷でフランクに, ダブルクリックで答え表示)
1年下巻	p.27	かさくらへの動画 (2つ)
1年下巻	p.28	かさくらへの動画
1年下巻	p.57	イチゴを動かして皿に分ける
1年下巻	p.57	金平糖を動かして3人に分ける
1年下巻	p.85	けいさんゲーム① (さいころの目が出る・おはじきが動かせる)
1年下巻	p.86	けいさんゲーム② (さいころの目が出る・おはじきが動かせる)
1年下巻	p.87	すごろくゲーム (さいころの目が出る・おはじきが動かせる)
2年上巻	p.36	24+13 筆算アニメーション
2年上巻	p.37	2+41 筆算アニメーション
2年上巻	p.39	38+27 筆算アニメーション
2年上巻	p.48	38-12 筆算アニメーション
2年上巻	p.51	45-27 筆算アニメーション
2年上巻	p.53	34-15 筆算アニメーション
2年上巻	p.73	74+65 筆算アニメーション
2年上巻	p.79	129-73 筆算アニメーション

学年・巻	ページ	内容
2年上巻	p.80	125-86 筆算アニメーション
2年上巻	p.82	105-78 筆算アニメーション
2年上巻	p.94	cmの書き方アニメーション
2年上巻	p.97	cmの書き方アニメーション
2年上巻	p.98	直線の引き方動画 (左右利き手ごと)
2年上巻	p.108	Lの書き方アニメーション
2年上巻	p.110	dLの書き方アニメーション
2年上巻	p.113	mLの書き方アニメーション
2年上巻	p.125	直角のかき方動画
2年下巻	p.5	遊園地が動く
2年下巻	p.8	×の書き方アニメーション
2年下巻	p.17	5の段のフラッシュカード (ダブルクリックで答え表示)
2年下巻	p.19	2の段のフラッシュカード (ダブルクリックで答え表示)
2年下巻	p.21	3の段のフラッシュカード (ダブルクリックで答え表示)
2年下巻	p.23	4の段のフラッシュカード (ダブルクリックで答え表示)
2年下巻	p.30	6の段のフラッシュカード (ダブルクリックで答え表示)
2年下巻	p.32	7の段のフラッシュカード (ダブルクリックで答え表示)
2年下巻	p.34	8の段のフラッシュカード (ダブルクリックで答え表示)
2年下巻	p.36	9の段のフラッシュカード (ダブルクリックで答え表示)
2年下巻	p.37	1の段のフラッシュカード (ダブルクリックで答え表示)
2年下巻	p.52	1/2の書き方アニメーション
2年下巻	p.82	mの書き方アニメーション
3年上巻	p.24	赤いポイントに合わせて時計が動くアニメーション
3年上巻	p.25	赤いポイントに合わせて時計が動くアニメーション
3年上巻	p.26	赤いポイントに合わせて時計が動くアニメーション
3年上巻	p.28	11:30-8:50 筆算アニメーション
3年上巻	p.34	÷の書き方アニメーション
3年上巻	p.64	215+143 筆算アニメーション
3年上巻	p.65	217+326 筆算アニメーション
3年上巻	p.65	275+564 筆算アニメーション
3年上巻	p.66	248+187 筆算アニメーション
3年上巻	p.67	856+327 筆算アニメーション
3年上巻	p.67	459+563 筆算アニメーション
3年上巻	p.70	328-215 筆算アニメーション
3年上巻	p.71	342-128 筆算アニメーション
3年上巻	p.72	425-286 筆算アニメーション
3年上巻	p.73	305-178 筆算アニメーション
3年上巻	p.73	1000-895 筆算アニメーション
3年上巻	p.85	自動車調べ (9時から9時5分)
3年上巻	p.85	自動車調べ (9時5分から9時10分)
3年上巻	p.105	kmの書き方アニメーション

学年・巻	ページ	内容
3年上巻	p.118	23 × 3 筆算アニメーション
3年上巻	p.119	71 × 4 筆算アニメーション
3年上巻	p.119	13 × 7 筆算アニメーション
3年上巻	p.119	95 × 3 筆算アニメーション
3年上巻	p.120	46 × 7 筆算アニメーション
3年上巻	p.122	213 × 3 筆算アニメーション
3年上巻	p.123	876 × 7 筆算アニメーション
3年上巻	p.123	334 × 3 筆算アニメーション
3年上巻	p.124	405 × 8 筆算アニメーション
3年下巻	p.24	コンパスを使った円のかき方動画（左右利き手ごと）
3年下巻	p.29	コンパスを使って直線を区切る動画
3年下巻	p.49	2.5+1.3 筆算アニメーション
3年下巻	p.76	23 × 12 筆算アニメーション
3年下巻	p.79	123 × 32 筆算アニメーション
3年下巻	p.80	415 × 32 筆算アニメーション
3年下巻	p.86	はしたの長さ比べ
3年下巻	p.87	1/4 の書き方アニメーション
3年下巻	p.101	g のかき方アニメーション
3年下巻	p.103	はかりの使い方動画
3年下巻	p.104	kg の書き方アニメーション
3年下巻	p.104	t の書き方アニメーション
3年下巻	p.109	ねんどの重さくらべの動画
4年上巻	p.28	折れ線グラフのかき方
4年上巻	p.42	48 ÷ 9 筆算アニメーション
4年上巻	p.44	10 枚ずつの折り紙を束で動かせる
4年上巻	p.44	100 枚ずつの折り紙を束で動かせる
4年上巻	p.45	折り紙を動かせる（束をダブルクリックで1枚にできる）
4年上巻	p.45	折り紙を動かせる（束をダブルクリックで1枚にできる）
4年上巻	p.46	72 ÷ 3 筆算アニメーション
4年上巻	p.50	折り紙を動かせる（100の束→10の束、10の束→1枚に）
4年上巻	p.50	折り紙を動かせる（100の束→10の束、10の束→1枚に）
4年上巻	p.51	536 ÷ 4 筆算アニメーション
4年上巻	p.53	254 ÷ 3 筆算アニメーション
4年上巻	p.53	折り紙を動かせる（100の束→10の束、10の束→1枚に）
4年上巻	p.58	口の開け方比べ（動物の顔を動かせる）
4年上巻	p.77	垂直な線のかき方動画（2パターン）
4年上巻	p.82	平行な線のかき方動画（2パターン）（左右利き手ごと）
4年上巻	p.85	カードの点と点を結ぶ
4年上巻	p.105	84 ÷ 21 筆算アニメーション
4年上巻	p.108	170 ÷ 34 筆算アニメーション
4年上巻	p.110	折り紙を動かせる（100の束→10の束、10の束→1枚に）
4年上巻	p.111	252 ÷ 12 筆算アニメーション
4年下巻	p.16	2.25+1.34 筆算アニメーション
4年下巻	p.18	3.46-2.14 筆算アニメーション

学年・巻	ページ	内容
4年下巻	p.41	ブロックを動かして長方形を作る
4年下巻	p.43	cm ² のかき方アニメーション
4年下巻	p.52	a のかき方アニメーション
4年下巻	p.53	ha のかき方アニメーション
4年下巻	p.66	2.3 × 4 筆算アニメーション
4年下巻	p.70	5.7 ÷ 3 筆算アニメーション
5年上巻	p.19	図形を動かしてぴったり重なる図形パズル
5年上巻	p.24	合同な三角形のかき方（ななみさんのかき方）
5年上巻	p.24	合同な三角形のかき方（だいきさんのかき方）
5年上巻	p.24	合同な三角形のかき方（ゆいさんのかき方）
5年上巻	p.28	合同な四角形のかき方（ひろとさんのかき方）
5年上巻	p.28	合同な四角形のかき方（ななみさんのかき方）
5年上巻	p.113	直角三角形の角の大きさの和
5年上巻	p.117	図形を動かして四角形の内角の和を確かめる
5年上巻	p.118	図形を動かして四角形の内角の和を確かめる
5年上巻	p.120	図形を動かして五角形の内角の和を確かめる
5年上巻	p.128	倍数の丸つけ 2, 4
5年上巻	p.133	倍数の丸つけ 2, 3, 4
5年上巻	p.138	約数の丸つけ 6, 9, 12
5年下巻	p.35	% の書き方アニメーション
5年下巻	p.84	立体を動かし、他の立体に重ねて比べる
5年下巻	p.96	体積と水のかさの関係を示すアニメーション
5年下巻	p.101	でこぼこしたものの体積を調べる動画
5年下巻	p.123	立体の絵が動かせる
5年下巻	p.124	立体をドラッグして分類する
5年下巻	p.124	角柱の絵が動かせる
5年下巻	p.126	円柱の絵が動かせる
5年下巻	p.129	円柱の展開図を示すアニメーション
6年	p.12	走る順（だいきさんの考え）
6年	p.12	走る順（ななみさんの考え）
6年	p.13	1, 2, 3, 4 で作る数（図）
6年	p.13	1, 2, 3, 4 で作る数（表）
6年	p.15	ペナルティーキックの結果
6年	p.23	x と a の書き方アニメーション
6年	p.26	y の書き方アニメーション
6年	p.49	クリックでマスに色ぬり 分数のかけ算
6年	p.51	クリックでマスに色ぬり 分数のかけ算
6年	p.63	クリックでマスに色ぬり 分数のわり算
6年	p.64	クリックでマスに色ぬり 分数のわり算
6年	p.87	形を分類する
6年	p.89	線対称な図形を回転させる
6年	p.102	対称の図形に分類する
6年	p.108	円を等分して並べる（16等分）

学年・巻	ページ	内容
6年	p.108	円を等分して並べる (32等分)
6年	p.108	円を等分して並べる (64等分)
6年	p.125	体積比べ (四角すいと四角柱)
6年	p.125	体積比べ (円すいと円柱)
6年	p.198	資料の調べ方
6年別冊	p.29	カードゲーム (数字カードが不規則に選ばれて、コマを動かすすごろく)

学習者支援機能について

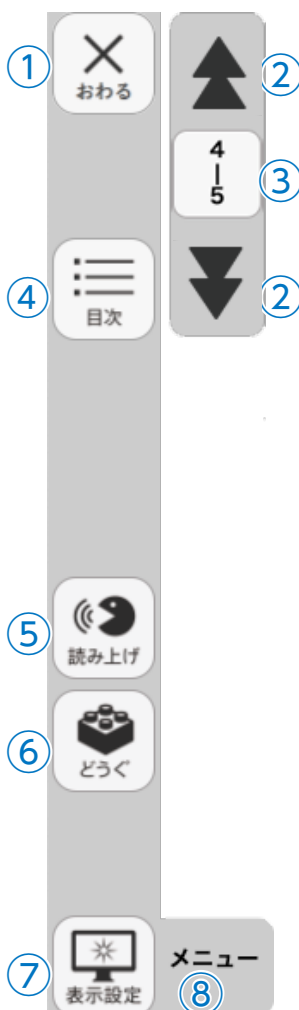
学習者支援機能は、児童の特性に合わせて縦書きや横書き、書体、文字色などの画面のカスタマイズや読み上げ機能の有無などを設定できる機能です。ページ下の「学習者支援タブ」をクリックすることで設定された教材ページの学習者支援画面が表示されます。



学習者支援タブ

学習者支援機能のツールバーについて

学習者支援機能では、下図のようなツールバーが画面左(右)に表示されます。このツールバーを使い、さまざまな操作を行うことができます。



① 終了ボタン

デジタル教科書を終了させるボタンです。詳しくは [p.11](#) をご参照ください。



② 戻る(進む)ボタン

▲戻る ▲進む ボタンをクリックするごとに、教材を1単元戻し(進め)ます。



③ ページ表示

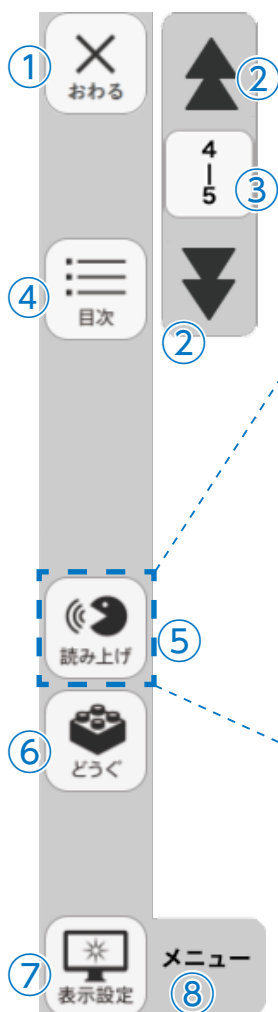
現在のページ数を表示しています。また、この部分をクリックすると、テンキーウィンドウが表示され、任意のページに移動することができます。テンキーウィンドウについては [p.9](#) をご参照ください。



④ 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。





⑤ 読み上げボタン

読み上げボタンをクリックすると、読み上げツールバーが表示されます。

●読み上げツールバー



④再生: ボタンをクリックすると、選択中の文字を朗読します。画面上でクリックした部分が選択している文字となり、色がついて表示されます。また、音声再生中はボタンが一時停止ボタンに変わります。



▲一時停止ボタン



※再生ボタンをクリックしなくても、画面の文字を直接クリックすることでも音声は再生されます。

※本機能の音声は機械音声になるため、ご利用のパソコンやOSなどの環境で発音や声色などが異なります。

⑧前の文: ボタンをクリックすると、選択中の前の文を読み上げます。ただし、単元最初の文を選択中にこのボタンをクリックしても音声は再生されません。

⑨次の文: ボタンをクリックすると、選択中の次の文を読み上げます。単元最後の文を選択中にこのボタンをクリックすると、単元最初の音声が再生されます。

⑩はじめから: ボタンをクリックすると、選択が解除され、画面表示が単元の最初に移動します。

⑪自動再生: クリックするとボタンが白黒反転します。この状態で再生ボタンまたは任意の文をクリックすることで、その部分から末尾まで自動で音声再生されます。音声再生中は④の再生ボタンが一時停止ボタンに変わるので、ボタンをクリックすることで音声再生を止めることができます。

AUTO

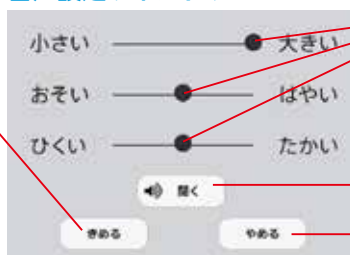
自動再生

◀自動再生オン

⑫音声設定: ボタンをクリックすると、音声設定ウィンドウ(下図)が表示され、音声再生の設定を行うことができます。

音声設定ウィンドウ

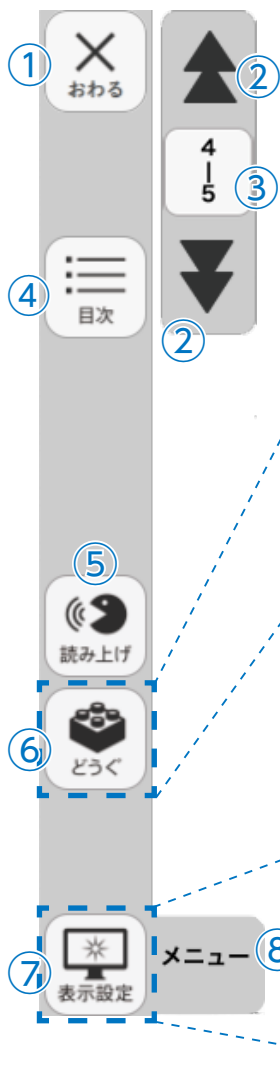
設定した音声を決定します。ボタンをクリックすると、元の画面に戻ります。



スライダーにある●をスライドさせて、それぞれの項目を設定できます。

設定した音声を聞くことができます。

元の画面に戻ります。



⑥ どうぐボタン

ボタンをクリックすると、以下のどうぐツールバーが表示されます。



● どうぐツールバー

① **タイマー**: ボタンをクリックすると、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。タイマーの詳細な使い方は [▶ p.23](#) をご覧ください。



⑦ 表示設定ボタン

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

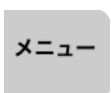
① **全画面表示**: ボタンをクリックすると、フルスクリーン表示となります。フルスクリーン表示中はボタンが「元に戻すボタン」に変わり、「元に戻すボタン」をクリックすると、フルスクリーン表示は終了します。



◀ フルスクリーン中は「元に戻すボタン」に変わります。

⑧ メニュータグ

ツールバーを表示/非表示に切り替えることができます。



ひらくタブについて

ひらく

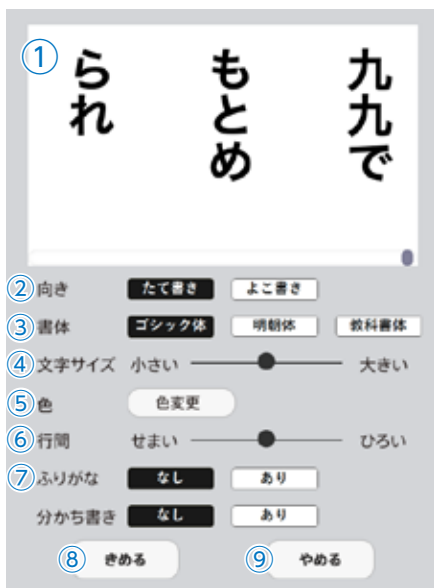
通常の紙面同様に、画面下にひらくタブが設置されています。クリックすることで、ツールバー・ひらくタブがの配置が左右反対側に切り替わります。詳しくは [▶ p.31](#) をご覧ください。

学習者支援の環境設定



学習者支援の表示設定を行うことができます。ボタンをクリックすると、環境設定メニューが表示されます。

環境設定メニュー



①プレビューウィンドウ:現在の設定を表示します。

②向き:文章の向きをたて書き、よこ書きに切り替えます。



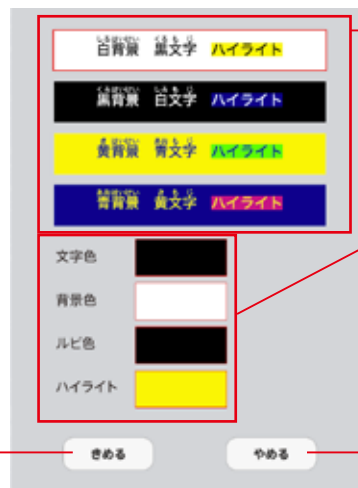
たて書きに設定した画面▶

③書体:書体を3つの中から選択できます。

④文字サイズ:スライダーにある●をスライドさせることで、文字の大きさを変えることができます。

⑤色:ボタンをクリックすると、色変更ウィンドウが表示されます。各ボタンを押すことで、学習者支援で表示される紙面の色を変更できます。

●色変更ウィンドウ



各ボタンをクリックすることで、あらかじめ設定された表示に変更することができます。

色の部分をクリックすると、カラー登録ウィンドウが表示され、文字色・背景色・ルビ色・ハイライトの各色を任意に設定できます。カラー登録ウィンドウについては▶p.12をご参照ください。

設定した色を決定します。ボタンをクリックすると、環境設定メニューに戻ります。

環境設定メニューに戻ります。

⑥行間:スライダーにある●をスライドさせることで、行間を変えることができます。

⑦ふりがな:ふりがなの表示・非表示を切り替えます。

⑧きめる:変更した設定を決定します。クリックすると、紙面に戻ります。

⑨やめる:紙面に戻ります。

QRコード教材

紙面上に表示されているQRアイコンをクリックすると、弊社教科書のQRコンテンツである「学図プラス」に接続されます。教材に応じた様々なコンテンツを利用することができます。

※学図プラスを表示・閲覧するためには、インターネットに接続する環境が必要となります。

学校図書のQRコード教材

整理番号から検索

小学校 算数

1年

1がっきのふくしゅう (上巻73ページ)

2がっきのふくしゅう (下巻32ページ)

プログラミングのプ (下巻70ページ)

2年

学校図書のQRコード教材

小学校算数1年【プログラミングのプ (下巻70ページ)】

ロボくんをおもいどおりにうごかしてみよう。

プログラム開始！

※このプログラムは、大きな画面（タブレット、ノートPC、デスクトップPC）で動かすように調整されています。

整理番号から検索

もどる

©2019 学校図書株式会社 >>もくじトップ<< >複製権譲渡<< >使い方の注意<<

制作・発行

学校図書株式会社

〒114-0001 東京都北区東十条3-10-36

TEL: 03-5843-9432

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

お問い合わせについて

学校図書 業務推進部03-5843-9445
メールアドレス digit@gakuto.co.jp
ホームページ(お問い合わせフォーム)
<https://gakuto.co.jp/inquiry/>