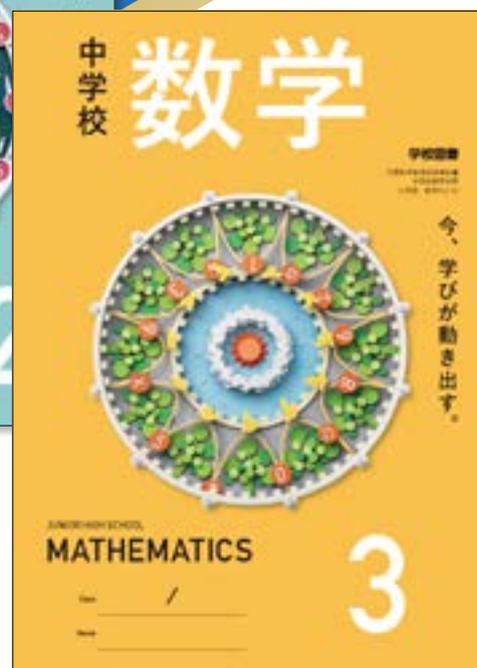


# 中学校 数学

指導者用 デジタル教科書『デジMATH』

2025 使用説明書 Ver.1.0.0



「指導者用 中学校数学 デジタル教科書『デジMATH』」をご購入いただき、  
まことにありがとうございます。ご使用状況に応じて本使用説明書をご活用ください。

## ◆◆◆ 目次 ◆◆◆

デジタル教科書の閲覧方法	2	画面切り替えタブの説明	32
ツール画面の説明	4	ひらくタブの説明	33
基本機能ツールの説明	5	環境設定の説明	33
ツールバーの説明	7	学習者支援機能について	34
数学固有ツールの説明	27	学習者支援機能のツールバーについて	34
タブリスト表示ボタンの説明	32	学習者支援の環境設定	37
		ノートの文字入力方法（印刷配布用）	38

本ソフトウェアは富士ソフト株式会社【<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] ・ ブラウザ： [Windows 8.1 / 10 / 11] ・ Microsoft Edge / Google Chrome  
[Chromebook] ・ Google Chrome  
[iPadOS] ・ Safari

メモリ： 各OS に必要とされるメモリ容量以上

モニタ解像度： 1280 × 720 以上

その他： 音声出力機能機器（音声を再生する場合）

### 【操作について】

本製品では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。

※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、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。



## デジタル教科書の閲覧方法

※事前に管理画面にてユーザーアカウントの設定やライセンスとの紐付けを行ってください。  
（設定方法はstart\_guideをご参照ください）

### 閲覧サイトへのログイン

1. 閲覧サイトのURLへアクセスします。

<https://mirai-pf.jp/user/login.html>

※「学校管理システム」での更新内容が「配信サイト」に反映されるまで、最長15分間お待ちください。

## 2. 必要事項を入力してログインします。



●みらスクアカウントでログイン  
学校ID、ユーザーID、パスワードを入力します。

●シングルサインオンでログイン



※ログインするための情報について  
学校IDはライセンス情報でお知らせしたID（数字のみ）です。  
ユーザーID・パスワード：「学校管理システム」で登録設定されたユーザーID・パスワードを入力してください。  
次回からのURL入力やQRコードの読み込みを省略するため、以下のようなアクセス設定をしてください。

ログイン画面、または本棚画面を登録する方法例

- ①お気に入り に登録
- ②ブックマーク に登録
- ③ショートカット の作成

## 3. 本棚画面を表示します。



※表紙をクリックすると、デジタル教科書のスタートメニュー画面が表示されます。

## 4. スタートメニュー画面を表示します。



- ① 教科書の最初の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。

# 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。詳しくはを [→p.5](#) 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。詳しくはを [→p.7](#) ご参照ください。



## 画面切り替えタブ

紙面をタブで表示しています。クリックして画面を切り替えることができます。詳しくはを [→p.31](#) 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。詳しくはを [→p.32](#) 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。詳しくはを [→p.31](#) ご参照ください。

## ナビメニュー

ナビメニューボタン(各社共通)です。詳しくはを [→p.27](#) 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。詳しくはを [→p.32](#) 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。

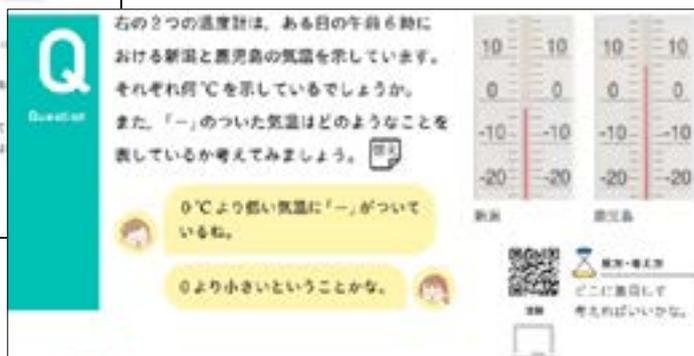


ズームボタンを押しただけでは「ズームをやめる」ボタンにならないので注意じゃ



### 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。

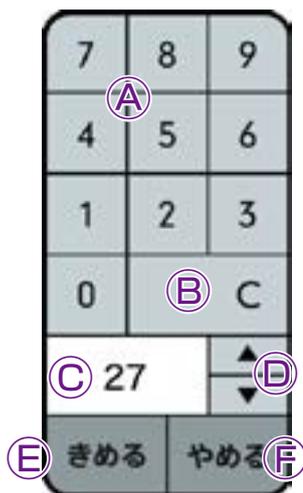




## ② ページ移動ツール

ページ移動を行うボタンです。◀ (◀◀) 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&ドロップしたり指で画面を左右に動かしても、ページを移動することが可能です。ただし、◀◀または▶▶が表示されている場合は、そのボタンのクリックが必要です。

## ③ ペンツール



最後に使用したペンの色がペンボタンに表示されます。

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.8~) 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。

## 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を →p.13 ご参照ください。



# ツールバーの説明



「ツールバーをしまう」をクリックすると、ツールバーが消え、「ツールバーを出す」に変わります。これをクリックするとツールバーが再度表示されます。

## ① 閉じるボタン

ボタンをクリックすると、図のようなウィンドウが表示され、「はい」を選択すると、デジタル教科書を終了します。「いいえ」を選択すると、元の表示画面に戻ります。



## ② 目次ボタン

ボタンをクリックすると、デジタル教科書の目次ページに移動します。

## ③ 元のページへボタン

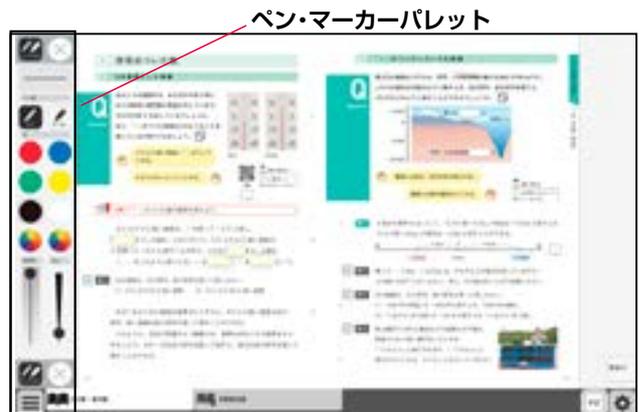
ページの移動をした場合に、移動する前のページに戻ります。

## 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。

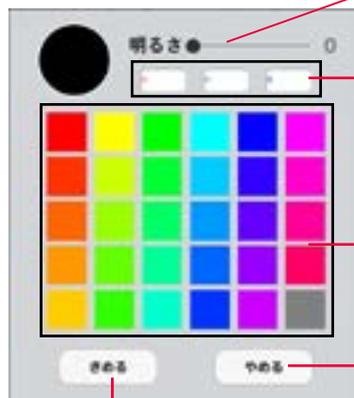


## ペン・マーカーパレット



- ① **プレビュー**：設定中のペン・マーカーのプレビューを表示します。
- ② **線種**：「ペン」「マーカー」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・マーカーの色を選択することができます。また、下の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



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・マーカーパレットが終了します。



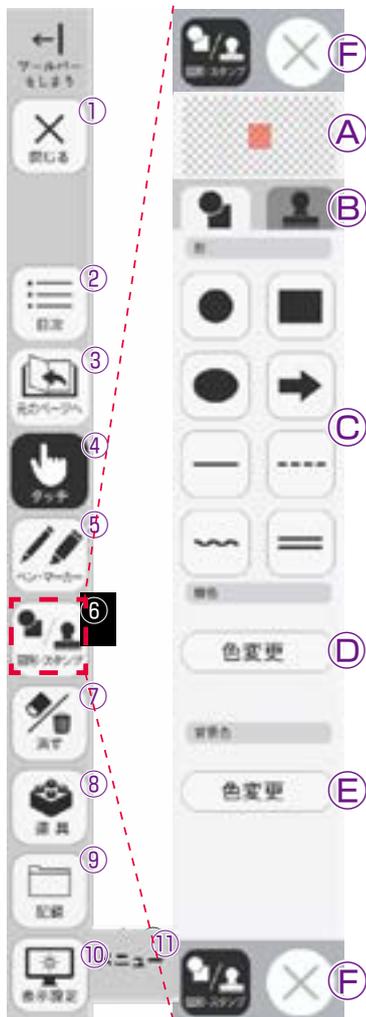
ペンは自由にかけるが、マーカーは縦横まっすぐにしか引けないので注意なのじゃ





## 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 プレビュー画面：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 図形選択ボタン：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。
- 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。
- 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紙面上の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。描画後にドラッグして図形を移動できます。マークをドラッグすると大きさを変更できます。



### ● 色選択パレット (④・⑤ 共通)

設定中の図形のプレビューを表示します。

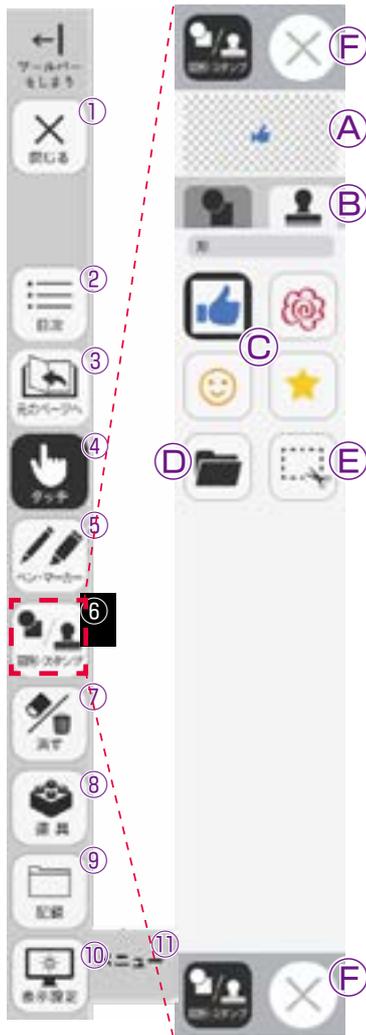
丸の色をクリックすることで，図形の色を変更できます。下二つの色をクリックすると，カラー登録ウィンドウが表示され，任意の色を登録することができます。カラー登録ウィンドウの使い方は [→p.8](#) をご参照ください。

スライダーにある●をスライドさせることで，図形の透明度や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。

※太さ設定は⑤背景色選択パレットにはありません。





## 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.11-12](#) をご参照ください。

⑥ **終了ボタン**：図形・スタンプパレットを終了します。

## トリミングモードについて

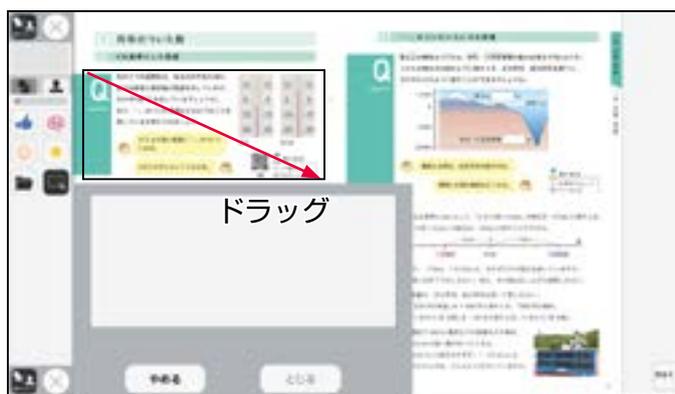
トリミングツールボタンをクリックすると、右の画面に切り替わります。トリミングモードでは、任意の紙面の一部を切り取って保存し、その保存した画像を任意の場所、大きさに貼り付けることができます。

## トリミングの手順

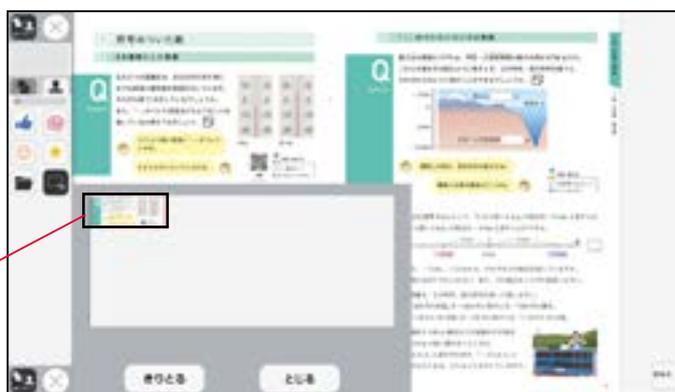
①トリミングモードの状態では、紙面の必要部分をドラッグで選択します。



②ドラッグした場所の画像が、ウィンドウに表示され、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、「きり取る」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。

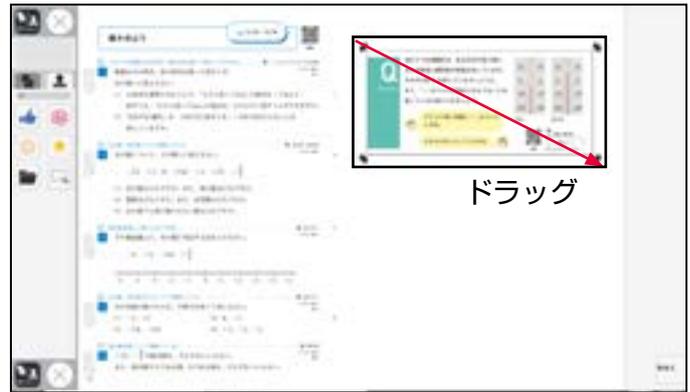


③保存した画像から紙面に配置したい画像を選択します。選択された画像は赤枠で囲われます。



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。

※配置した画像は、「消しゴム」ボタンや「消す」の全消去で消すことができます。



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。



画像一覧ウィンドウのグレイの部分（赤枠で囲まれた部分）をドラッグすると位置を変更できます。





## ⑦消すボタン

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



#### Ⓐ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と、消しゴムモードは解除されます。

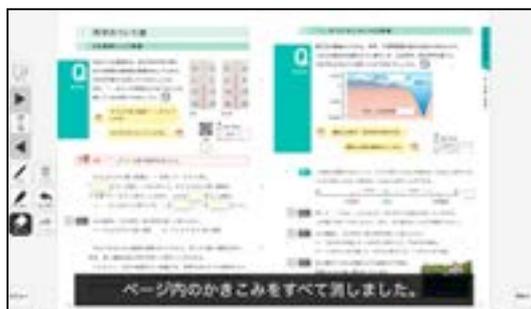
※アイコンが反転すると同時に隣に表示されている基本機能ツールの消しゴムアイコンも反転します。



◀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。

#### Ⓑ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。

#### Ⓒ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。

#### Ⓓやり直す

「やり直す」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。

#### Ⓔ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 道具ボタン

ボタンをクリックすると、道具関連ツールパレットが表示されます。

### ● 道具関連ツールパレット

#### Ⓐ しおり

開いているページにしおりをつけます。しおりの使い方は

→p.15 をご覧ください。

#### Ⓑ 検索

キーワードで本全体に検索をかけて、一致するページを示します。検索の使い方は

→p.15 をご覧ください。

#### Ⓒ タイマー

紙面にタイマーを表示します。タイマーの詳しい使い方は

→p.16 をご覧ください。

#### Ⓓ 数学ツール

紙面に定規やコンパスなどの教具を表示し、使用します。数学ツールの使い方は

→p.17~ をご覧ください。

#### Ⓔ ノートツール

各節ごとにノート（白紙）を呼び出すことができます。文字の書き込みや描画、画像の貼り付けなどをして、保存ができます。ノートにはワークシートなど同様のツールバーが表示されます。ノートの詳細は、

→p.21 をご参照ください。

#### Ⓕ 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.22 をご参照ください。

#### Ⓖ ポインター

紙面にポインターが表示されます。ドラッグ&ドロップすると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。

#### Ⓖ URLコピー

表示中のページ紙面のURLをコピーすることができます。別のページに貼り付けたり、他のアプリケーションに貼り付けたりできます。URLコピーの詳しい使い方は

→p.23 をご参照ください。（指導者用・学習者用でURLが異なります）

#### ① 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。リンクの詳しい使い方は

→p.23 をご参照ください。

#### Ⓙ 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。



## ①しおり

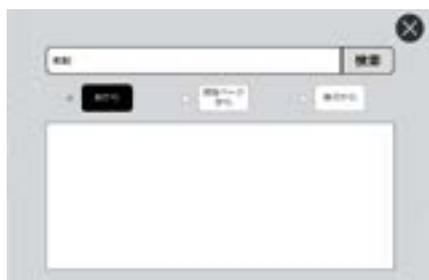
- ・しおりをつけるページでしおりボタンを押すと、しおりの設定画面を表示します。
- ・「このページを追加する」を押すと、ボックス内にページや単元名などを表示します。

他のページに移動したあとで、しおりボタンをクリックし、移動したいしおりページをクリックすると、そのページに移動します。

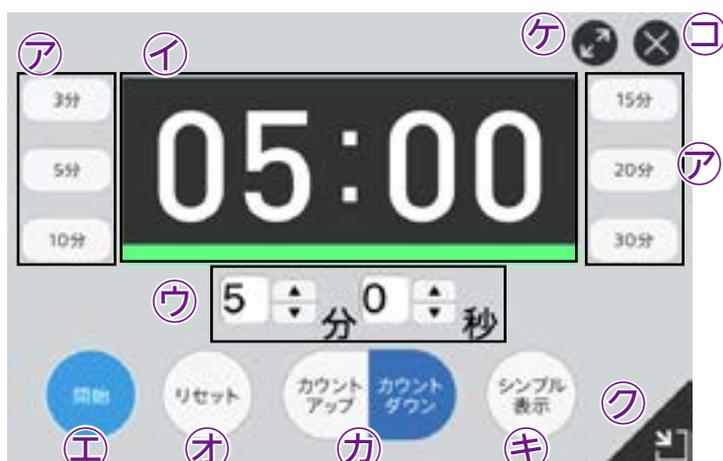


## ②検索

- ・キーワードで本文中を検索します。検索ボタンを押すと検索の設定画面を表示します。
- ・キーワード欄にキーボードで入力をし、検索を開始する場所を「前から」「現在ページから」「後ろから」の3つから選び、ボタンを押します。入力欄右の「検索」ボタンを押して検索します。
- ・検索結果を下枠内に表示します。枠内に表示できない部分は右のスクロールボタンをドラッグして表示域を移動します。検索後の項目にマウスを重ねると反転表示となり、クリックすると該当のページに移動します。



## ③タイマー



- 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（下図）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。
- 
- 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。



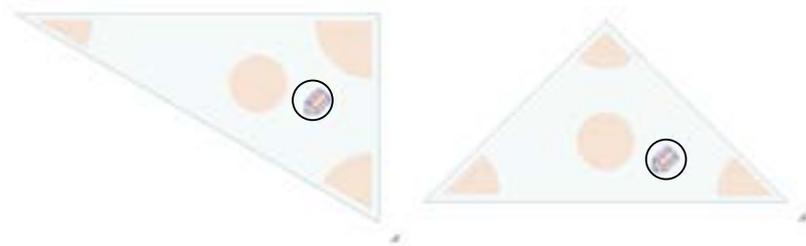
- ク タイマーを画面いっぱい最大表示します。最小化ボタンをクリックすると、元の大きさに戻ります。
- コ タイマーを終了します。



## ④数学ツール

### ①・②三角定規(2種類)

2種類の三角定規を紙面に配置します。



#### 縮小・拡大

定規右下のグレーの三角にマウスカーソルを当てるとカーソルが矢印になり、ドラッグすることで定規の縮小と拡大ができます。

#### 移動

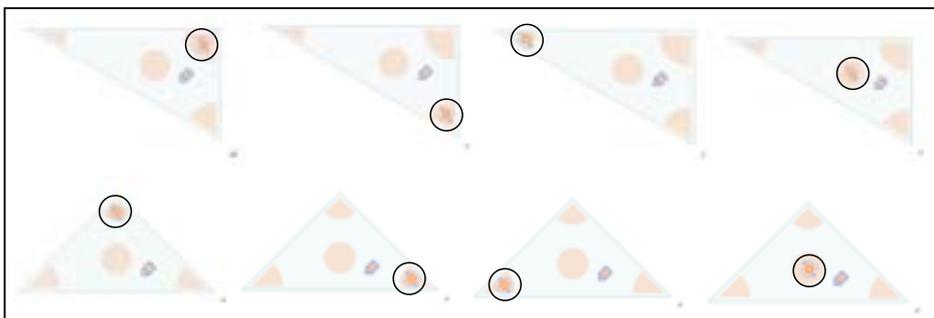
三角定規内の何も無いところをドラッグすると移動できます。

#### 回転

マウスカーソルを定規のオレンジ色のエリアに当てるとカーソルが回転状態になり、そのオレンジエリアの角が中心となりドラッグすると回転できます。

#### 描画

エンピツマークを押すと、描画モードとなり線を引くことができます。定規の辺に沿ってドラッグすると辺に沿った直線が引けます。



### ③分度器

#### 縮小・拡大

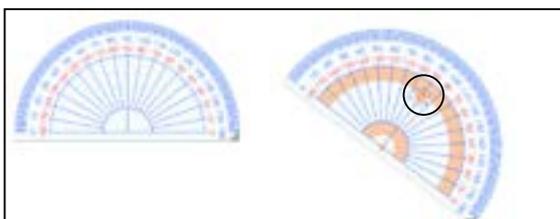
右下のグレーの三角にマウスカーソルを当てるとカーソルが矢印になり、ドラッグすることで分度器の縮小と拡大ができます。

#### 移動

分度器内の何も無いところをドラッグすると移動できます。

#### 回転

赤い数値のあたりにマウスカーソルを当てると回転モードとなり、ドラッグすると、その部分を中心に回転できます。





#### ④ものさし

##### 縮小・拡大

右下のグレイの三角にマウスカーソルを当てるとカーソルが矢印に変わり、ドラッグすることでものさしの縮小と拡大ができます。

##### 移動

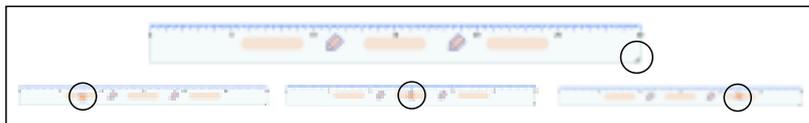
ものさし内の何も無いところをドラッグすると移動できます。

##### 回転

オレンジ色のエリアにマウスカーソルを当てると回転モードとなり、ドラッグすると、左のエリアは左上角、真ん中のエリアは中央上部、右のエリアは右上角を中心に回転できます。

##### 描画

エンピツマークを押すと、描画モードとなり線を引くことができます。定規の辺に沿ってドラッグすると辺に沿った直線が引けます。



#### ⑤コンパス

##### 半径サイズ, 縮小・拡大

エンピツ側の軸にカーソルを合わせるとカーソルが左右矢印になります。その状態で左右に動かすと半径の幅が広がります。さらに斜め方向に大きく動かすとコンパスが拡大したり縮小したりします。

##### 移動

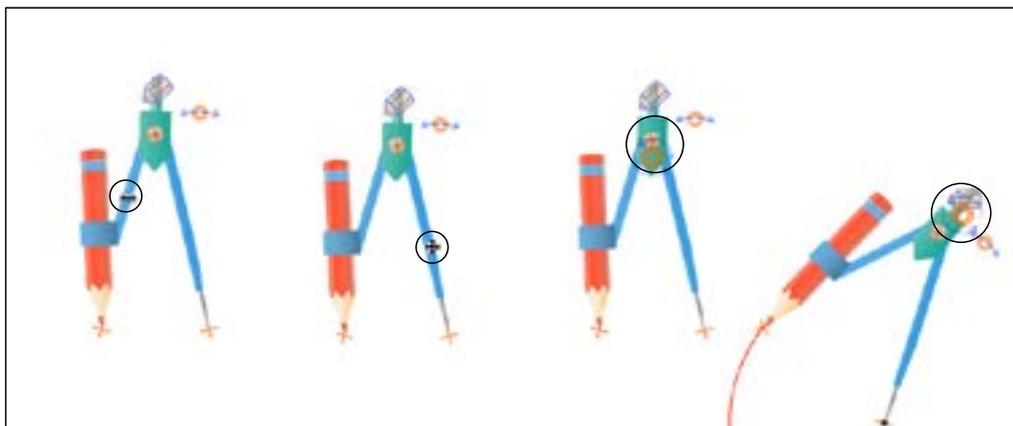
コンパス内の針側の軸にカーソルを合わせるとカーソルが十字になり、ドラッグすると移動できます。

##### 回転

オレンジ色のエリアにマウスカーソルを当てると回転モードとなり、ドラッグすると回転できます。

##### 描画

エンピツマークを押し、そのまま円を描くようにドラッグすると円を描くことができます。色や太さは左バーのペンの状態にて描画します。あらかじめペンの設定をしておいてください。

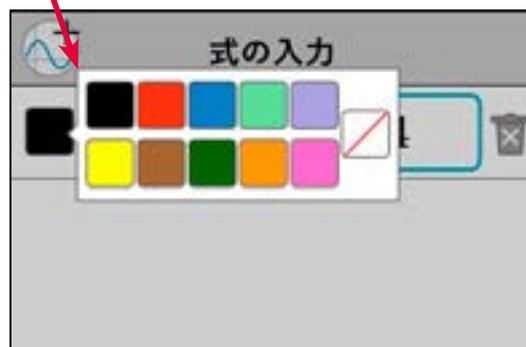
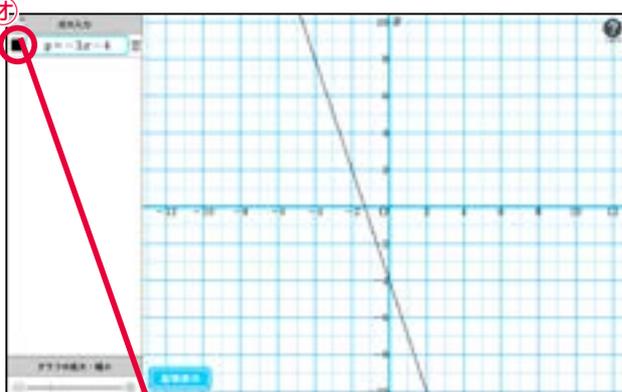
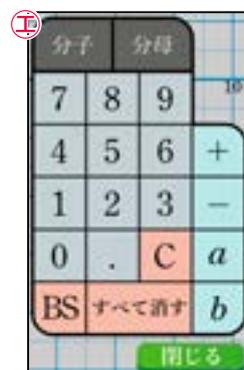
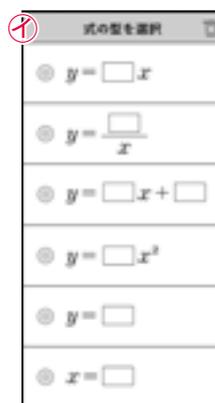
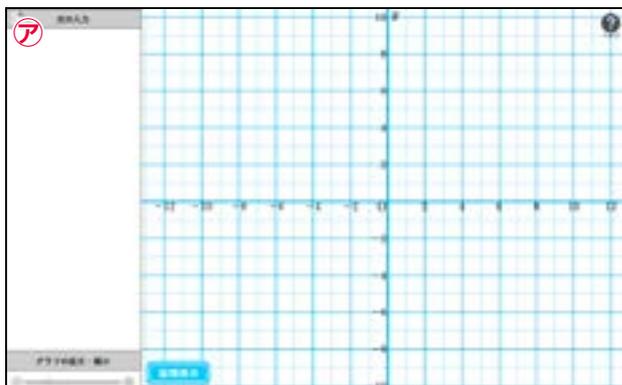




## ⑥ グラフツール

グラフボタンを押すと、別タブにて下のグラフエリアが現れ、指定したグラフを表示します。

- ・ **ア** 「式の入力」左のボタンで、式の型を選びます。
- ・ **イ** の6種類の式から選択し、表示する左のチェック●を押し、式の型を選ぶと入力画面を表示します。
- ・ 例えば切片のある一次関数の式を選んだ場合は **ウ** の画面を表示します。□の部分をクリックすると **エ** のテンキーが表示され、数値を入力します。入力する際は、整数・小数で入れるか分数にするかを選びます。(赤枠) それぞれ入力する□をクリックしてテンキーの数字をクリックして決定を押します。
- ・ **オ** のようにグラフを表示します。デフォルトではグラフは黒線で表示しますが、後から色を変えることが可能です。(10色対応)
- ・ 式の左端の黒部分をクリック **カ** します。
- ・ 色の選択肢が表示されますので色部分をクリックすると色が変わります。





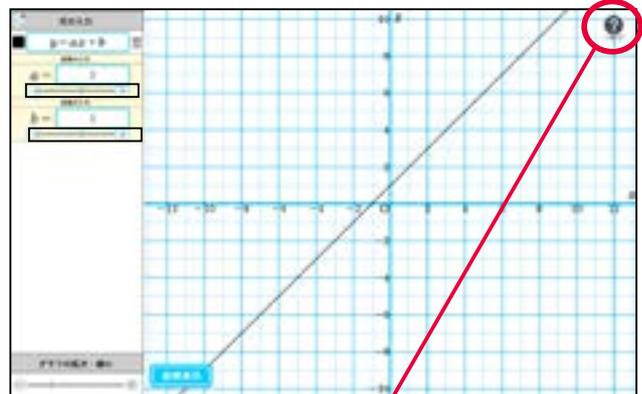
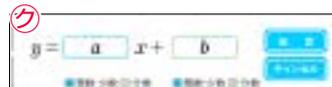
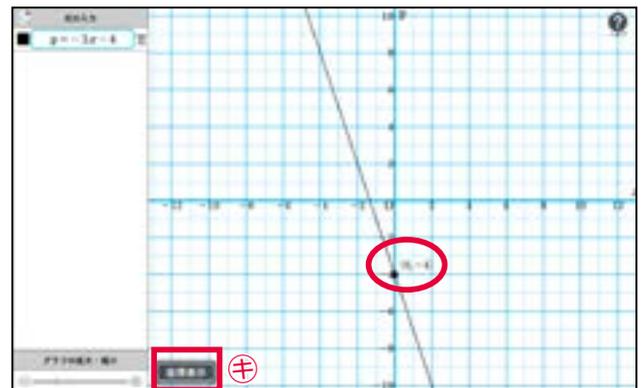
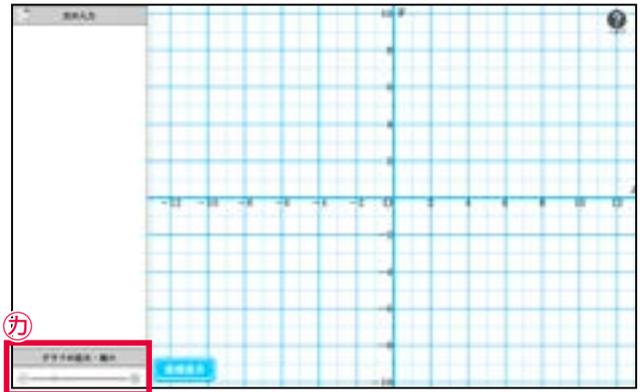
- ・グラフエリアは拡大・縮小が可能です。
- ・**カ**「グラフの拡大・縮小」のスライダーをドラッグしてエリアをズームインしたりズームアウトしたりできます。

(エリアに応じて方眼マスの罫線表示が変わります)

- ・**キ**グラフの作成後、「座標表示」をクリックしてグラフ上をドラッグすると座標を表示します。

#### 【変数の設定】

- ・変数を設定して、変数の変化に応じた表示をすることも可能です。
- ・変数で入力する場合は、aかbを入力します。**ク**のように、傾きにa、切片にbを入れ、決定を押すとグラフの表示とともにスライダーが表示され、ドラッグすることでグラフが変化します。
- ・変数のドラッグでは、数値の細かさ(小数表示)が変数の範囲によって変わります。詳しくはヘルプ画面をご参照ください。**ク**ボタンを押すとヘルプ画面を表示します。



### ⑦電卓ツール

紙面上に電卓を配置し、実際の計算機と同様に計算ができます。

### ⑧もどる

道具のツールにもどります。

## E ノート



紙面上に白紙を表示します。ノートでは以下の作業が可能です。

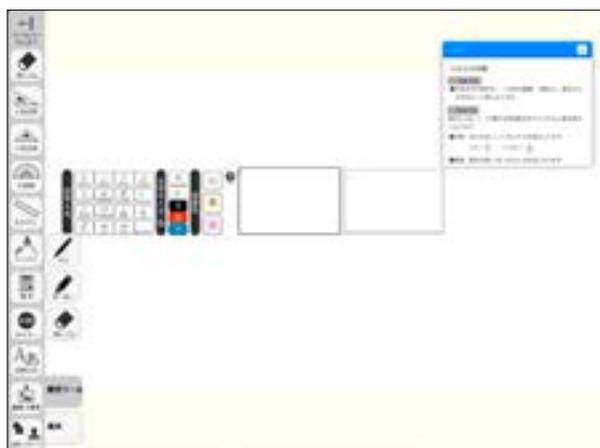
- ・ペンツールを使って文字を書く。
- ・教科書紙面の画像や別の画像を貼り付ける。
- ・数学ツールを使っての作図や、教具を使用した演示。
- ・キーボードを使っての文字入力。  
(分数・累乗・平方根・その他の数学記号の入力)
- ・複数の紙面を作って保存する。
- ・紙面を画像として保存する。
- ・直前の処理の前に戻りたい場合のアンドゥや繰り返したい場合のリドゥ。
- ・作成した紙面の拡大表示。



### ①文字入力モード

①をクリックして文字入力モードにすると右のような画面となり、端末のキーボードで文字を入力できます。

- ・中央の四角部分が文字入力欄です。入力方法は②をクリックして、ヘルプ画面を表示して確認してください。
- ・日本語などはそのまま入力できます。数式や図形を示すアルファベットなどは[ ]で文字をはさむと教科書と同じような書体になります。
- ・数学用の記号などは「記号入力」欄にボタンを用意していますので必ず[ ]で囲った中にカーソルを移動してボタンをクリックしてください。([ ]で囲まないと正しい表示になりません)
- ・教科書で出てくる数式などが入力できますが、方法がやや特殊なのでヘルプを印刷できるように別ページを用意しています。 (→p.38)



### ②画像で保存

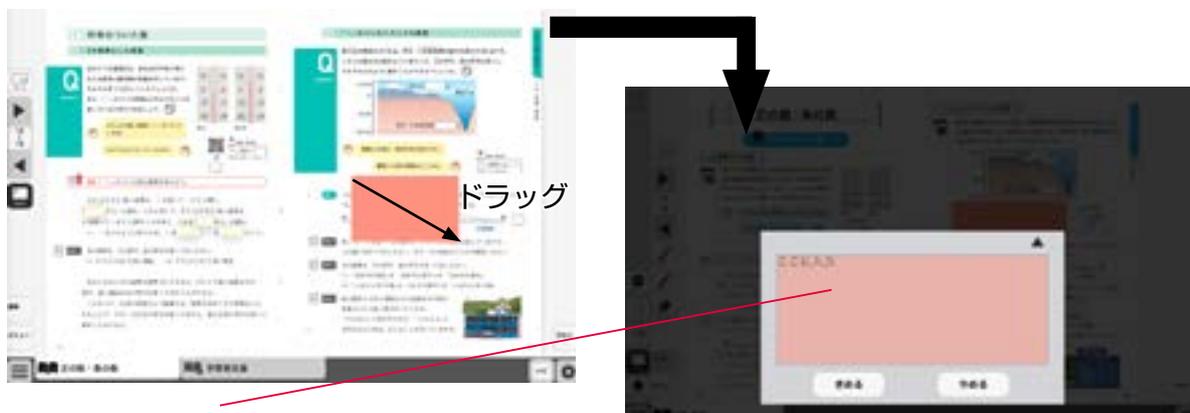
ツールバー⑨「記録」の㊸「画像で保存」の機能呼び出します。作成したノートを画像として保存することができます。詳しくは→p.25を参照ください。

### ③フォルダ

ツールバー⑥「図形・スタンプ」のフォルダ（画像読み込み）ツール呼び出します。端末保存してある画像を貼り付けることができます。詳しくは→p.10のフォルダボタンの使い方を参照ください。

## F ふせん

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。

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を [→p.13](#) 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」をクリックすると、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(消去されるため操作に注意してください)。

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。

## ⑧ポインター



- 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.8](#) 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。

## ⑨URLコピー

今開いているページでデジタル教科書を開くためのURLをコピーします。他のアプリやソフトウェアに、貼りつけることができます。



## ⑩リンク

他のウェブサイトなどのURLを紙面に、貼りつけることができます。

URLを入力し、タイトルをつけると、紙面にボタンが作られます。



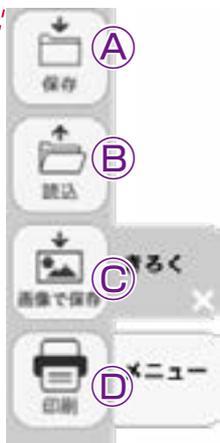
リンクボタンを押すと、その内容を書きかえたり、消したり、リンクに移動したりできます。



## ⑨ 記録ボタン

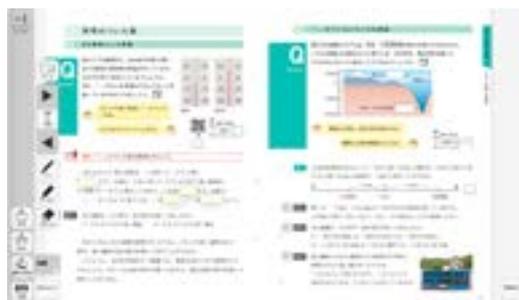
記録ボタンをクリックすると、ツールバー下部に記録関連ツールパレットが表示されます。

### ● 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

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。



## 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。



◀クリックポイント表示状態



◀通常の状態

#### 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。



◀見開きモード



まきものモード▶

#### 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。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。



◀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

#### ⑧表示設定・メニュータブ

どちらもクリックすると表示設定関連ツールパレットを終わります。  
※表示設定タブは×印をクリックすることでツールパレットを終ります。

メニュー

## ⑪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。

## ナビメニュー



右下のナビ・ボタンをクリックすると、ナビメニューが表示されます。



- ①ツールの「ペン・マーカー」機能呼び出します。
- ②ツールの「消しゴム」機能呼び出します。
- ③前のページに移動します。
- ④後のページに移動します。
- ⑤右のサブメニューを表示します。
- ⑥ボタンを最小化します。
- ⑦環境設定メニュー呼び出します。(→p.33)
- ⑧「学習者支援」のタブへ移動します。(→p.34~)

### ▼アクセシビリティのサブメニュー



# 数学固有ツールの説明

## A 各章の冒頭ページ



ワークシートPDF:次ページを参照してください。



フィリピン語表示例↑

↓韓国語表示例



ミライ教科書へのリンクは、各章の各節に1～5個程度あります。右ページの右上か左ページの左上にボタンがあります。

## ●コマ送りアニメーション(コンテンツアプリ)

下で展開されるやりとりをコマ送りアニメーションにしたもの。音声は肉声で収録。



## ●クイズ

既習内容でとけるクイズ問題。解説つき。



## ●ミライ教科書リンク

ミライ教科書へのリンクボタンです。

・教科書の多言語表示が可能です。ポルトガル語、中国語、フィリピン語、韓国語、ベトナム語、英語に対応しています。

・マスマス！：ミライ教科書サイトの下部には生徒の疑問に答える「マスマス！」があります。教科書範囲内で生徒の疑問に回答するAiサイトです。文字で質問すると、AIが答えます。数式などは右わくに手書きで書き入ると認識してテキストにできます。



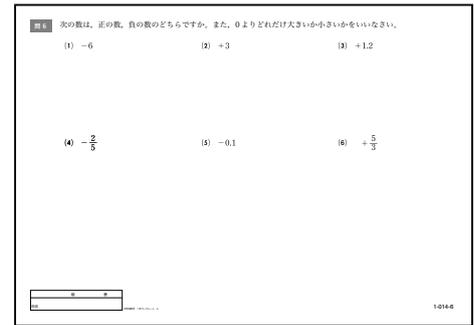
↑マスマス！入力画面

## ●ワークシートPDF

各章ごとの問〇の印刷用ワークシートPDFをダウンロードすることができます。A4用紙で印刷でき、記名欄も設けていますので提出用としてご使用可能です。ファイルは章ごとに1つのファイルになっています。各シートには右下にシートナンバーをつけています。

(凡例) 1-014-6 : 1年・14ページ・問6

(※指導者用のみの機能です)



## B コンテンツアプリ

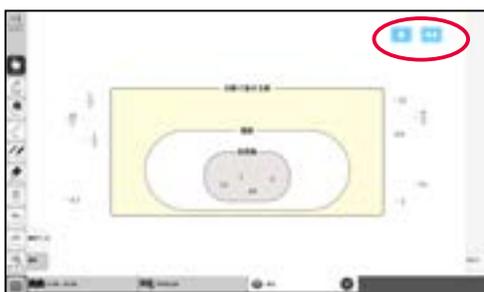
紙面中の  アイコンは、コンテンツアプリを別タブで表示します。コンテンツアプリには、静止画表示、アニメーション、操作を伴うコンテンツアプリ、実写動画があります。また、二次元コードで表示するコンテンツも、このボタンで表示をします。収録しているコンテンツアプリは別途コンテンツ一覧を参照してください。



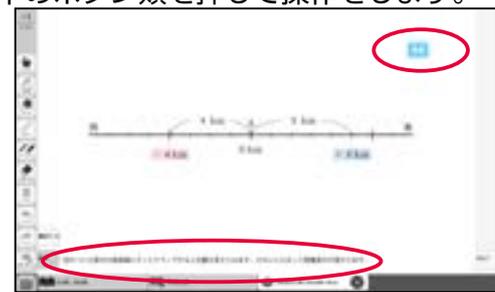
「ふりかえり」などは静止画表示です。



動画は専用のプレイヤーが立ち上がります。下のボタン類を押して操作をします。



アニメーションにはテキストはありません。▶で開始し◀で最初にもどります。



操作を伴うコンテンツは、テキストで説明を入れてあります。操作をした後に元に戻す際は◀をクリックします。



コンピュータの機能を使ったシミュレーションコンテンツアプリなどもあります。

## C ワークシートと解答表示

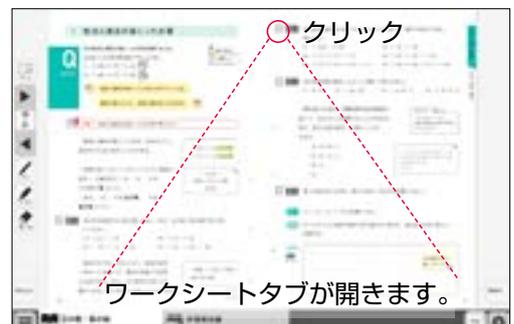
紙面中に📄アイコンがある問題は、ワークシートを表示させることができます。（教科書中の問〇の問題についてワークシートを設定しています）

学習者用デジタル教科書でのワークシートでは、解答はありませんが（解答表示機能付きのものを除く）数学ツールや文字入力機能を使って自分の考えや解答などを入れた紙面作成が可能です。さらに画像として書き出し、授業支援システムなどで共有できます。

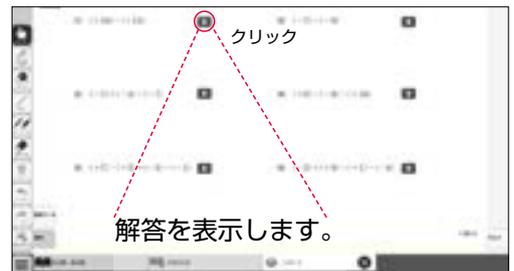


指導者用デジタル教科書では、ワークシートは解答を表示させることができますので、問題の答え合わせまでをスムーズに行うことができます。それ以外の問題については、📄のマークを表示している問題に解答表示があります。

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ワークシート紙面上の📄アイコンをクリックすると、ワークシートの解答が表示されます。



▲ワークシートタブ表示状態

③ワークシートの解答が赤字で表示されます。

④解答表示後⏪アイコンをクリックすると、解答表示が消え、元に戻ります。



## D ワークシートとアプリ

ワークシートは解答表示のみではなく、操作を伴うコンテンツアプリやアニメーションが実装されているものもあります。（別途コンテンツ一覧をご参照ください）右のワークシートのように、できることをテキストで表示するか、アニメーションの場合は再生ボタンを表示しています。操作コンテンツは⏪ボタンで元に戻すことができます。



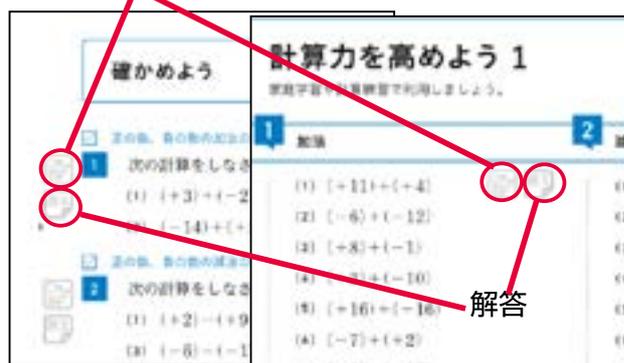
図の点Pを動かすことができます。



## E 正誤判定問題

節末の「確かめよう」と「計算力を高めよう」の正誤判定問題では、専用の解答欄を設けており、テンキーを使って解答欄に数値を入れたり、文字をキーボードで入力したりします。入力が終わったら、「チェック」ボタンを押して正誤を確認します。自動的にパーセンテージで採点を行い、ダッシュボードに点数が登録されます。なお、記述問題等判定が困難な問題形式では判定はなしとしています。

### 正誤判定問題



### 正誤判定問題画面▶



## F ダッシュボード

上記の正誤判定問題については、ダッシュボードによる成績データを積み上げていくことができます。解答が表示される問題について正誤判定をすることから、評価については「自己評価」という表示をしていますが、自動的に採点を行い、ダッシュボードに組み込まれます。クラスを登録することで、指導者側ではクラスの生徒分の成績を閲覧することができます。また、生徒側も自分の成績を閲覧して振り返ることができます。なお、ダッシュボードはブラウザの新たなタブに表示されます。閉じる際はブラウザの×ボタンで閉じてください。

### 1. 指導者の準備

ダッシュボードを使用するにはクラスを登録する必要があります。本棚画面の右肩「ダッシュボード」ボタンをクリックして、「クラス設定」をクリックします。

クラス未設定の状態ですとクラス一覧には何も表示されません。「+クラス追加」ボタンをクリックして任意の名称でクラス名を加えてください。クラス名を入力して、「追加」ボタンをクリックし、下部の「保存」ボタンをクリックします。



## 2. 学習者の準備（学習者アカウントでログイン）

学習者も同様に本画面の右肩「ダッシュボード」ボタンをクリックして、「クラス設定」をクリックし、自分のクラスの□にチェックを入れ、下部「保存」をクリックします。



## 3. 成績データについて

学習者により、「確かめよう」や「計算力を高めよう」の問題に取り組むと成績結果を自動的にダッシュボードに登録します。成績表を確認するには、問題に取り組んだあとログオフをして再度ログインし直す必要があります。一度やって登録された成績データは、消えずにリストに残っていきます。成績表のトップには一番最近行った結果を表示し、評価タイトルをクリックすると残ったものを含め一覧表示をします。左のチェックボックスにチェックをして、「チェックをしたデータを消す」ボタンで削除することができます。（指導者・学習者双方で削除可能です）



▲学習者アカウントでの成績表示

指導者アカウントでの成績表示では、問題ごとの正答率を表示し、問題をクリックすると学習者ごとの成績を表示します。学習者用デジタル教科書でも、サーバーのユーザー登録で「指導者」にチェックを入れ、指導者としてログインすると指導者の成績表示となります。

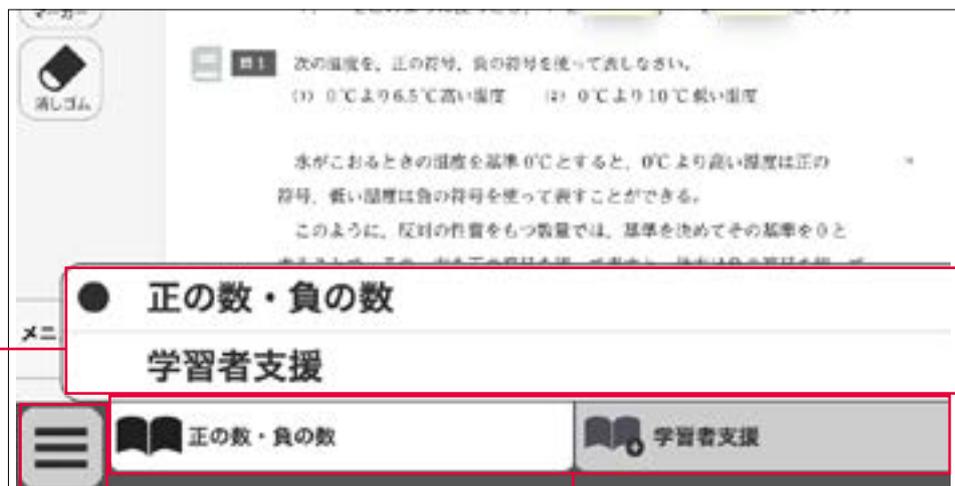


▲指導者アカウントでの成績表示

# 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ふりがなボタン

紙面のふりがな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ふりがなが表示されます。

### 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

# 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.7](#) をご参照ください。



### ② 戻る(進む)ボタン

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。



▲進む



### ③ ページ表示

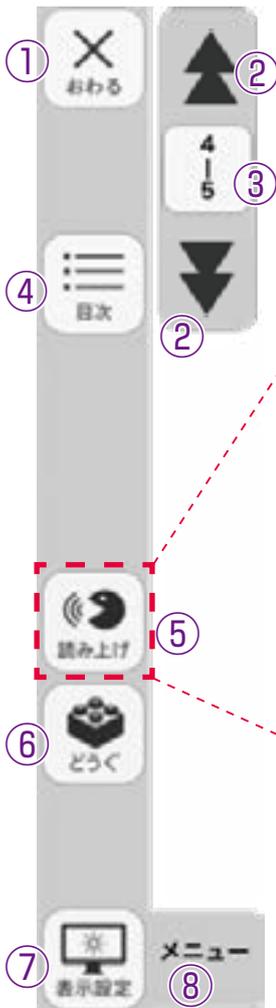
現在のページ数を表示しています。また、この部分をクリックすると、テンキーウィンドウが表示され、任意のページに移動することができます。テンキーウィンドウについては [→p.6](#) をご参照ください。



### 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。

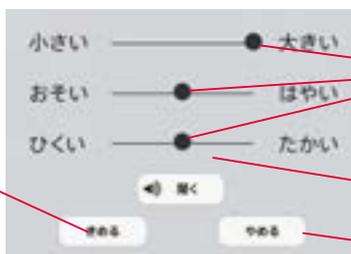
⑪自動再生：クリックするとボタンが白黒反転します。この状態で再生ボタンまたは任意の文をクリックすることで、その部分から末尾まで自動で音声再生されます。音声再生中は④の再生ボタンが一時停止ボタンに変わるので、ボタンをクリックすることで音声再生を止めることができます。

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。



◀自動再生オン

### 音声設定ウィンドウ

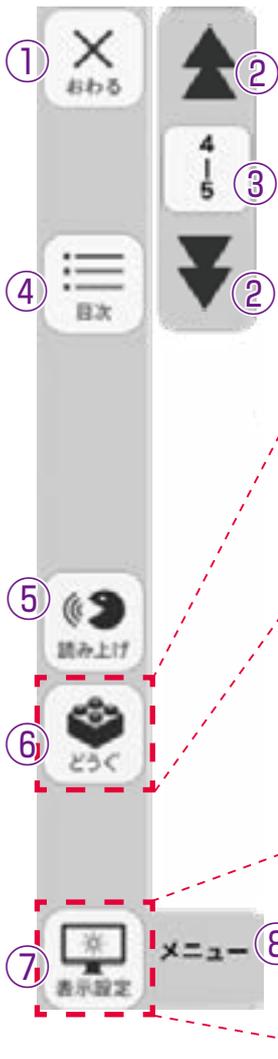


設定を決定し、元の画面に戻ります。

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



**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.16](#) 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

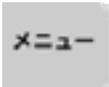


**全画面表示：** ボタンをクリックすると、フルスクリーン表示となります。フルスクリーン表示中はボタンが「元に戻すボタン」に変わり、「元に戻すボタン」をクリックすると、フルスクリーン表示は終了します。



◀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



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.33](#) をご覧ください。

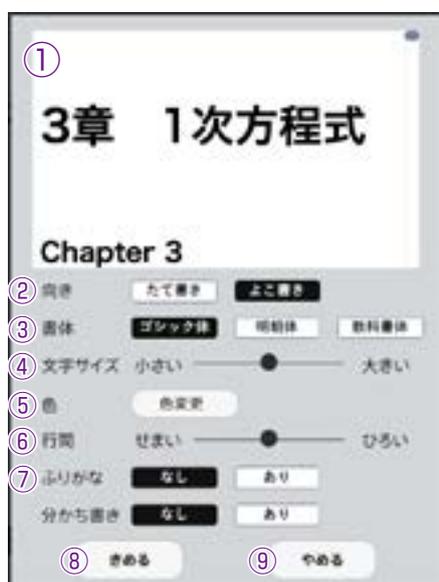
# 学習者支援の環境設定



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。

①プレビューウィンドウ：現在の設定を表示します。

## 環境設定メニュー



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を▶p.8で参照ください。

環境設定メニューに戻ります。

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。

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。

## ◆ノートの文字入力方法 (印刷配布用)

### | | でかこむ

- 半角文字や数字を| |(半角の縦線) で囲むと、囲まれた文字はローマン体になります。囲まない場合は、ゴシック体となります。

### [ ] でかこむ

数式入力は、[ ] で囲み半角英数文字で入力すると数式表示になります。数式が連続で入る場合は毎行[ ] で囲む必要があります。

- 分数：分子を先にして / を入れて分母を入れます。

$$1/2 \rightarrow \frac{1}{2}, \quad 1/(23) \rightarrow \frac{1}{23}$$

- 累乗：数字の前に ^ を入れると上付きになります。

$$2^2 \rightarrow 2^2, \quad 2^{(23)} \rightarrow 2^{23}$$

### 記号入力

数式入力は必ず[ ] で囲ってください。記号は「記号入力」の文字をクリックします。

- 根号： $\sqrt{\quad}$  をクリックしてから入力します。

$$\sqrt{2} \rightarrow \sqrt{2}, \quad \sqrt{(23)} \rightarrow \sqrt{23}$$

- 連立方程式：{ をクリックして表示されるフォーマットの式①、式②の場所に入力します。

$$[ \text{【式①, 式②】} ] \rightarrow [ \text{【x=1, y=2】} ] \rightarrow \begin{cases} x=1 \\ y=2 \end{cases}$$

※分数・累乗・根号で2けた以上など2文字以上の場合は( ) で囲みます。

### 文字サイズの調整

文字の大きさはパネルの「大」「小」を押すことで全体の文字が大きくなり、小さくなります。個々の文字の大きさを変更する場合は次のようにします。

- ・文字の前に「{」(起こしの波括弧)を入れる：大きくなる
- ・文字の前に「}」(受けの波括弧)を入れる：小さくなる

{ } は入れる数に応じて1段階ずつ大小が変わります。

文の中の一部を変更する場合は、変更する文字列を{ } ではさみます。

### 行間隔変更

行中に「{小}」・「{中}」・「{大}」のいずれかを入れると、入力行以降の行間隔が変わります。

### 文字色変更

文字の色はパネルの「黒」「赤」「青」を押すことで全体の文字色が変わります。また、「{黒}」・「{赤}」・「{青}」を入力すると以降の文字色が変わります。

### 背景色変更

背景の色はパネルの「白」「黄」「赤」を押すことで全体の背景色が変わります。