

ひとりでも みんなでも もっと学べる！

Live型ドリル教材！

# ライブドリル

+able+ drill **Live!**

児童・生徒用

ユーザーガイド ver.1.0.1



東京書籍



# 目次

<b>1.ログイン手順</b> .....	5
1-1 ログイン画面.....	5
1-2 total ID を使ってログイン.....	6
1-3 ヘルスチェック.....	7
<b>2.ホーム</b> .....	8
2-1 ホーム.....	8
2-2 ホーム(通知あり).....	8
<b>3.教科選択</b> .....	10
3-1 単元の学年を設定する.....	10
3-2 教科を選択する.....	12
<b>4.目次</b> .....	13
4-1 単元を選択する.....	13
4-2 目次の要素.....	15
<b>5.ドリル一覧</b> .....	16
5-1 ドリルに移動する.....	16
5-2 まとめのドリルに移動する  その1.....	17
5-3 まとめのドリルに移動する  その2.....	18
<b>6.解説</b> .....	20
6-1 解説一覧画面に移動する.....	20
6-2 解説動画を再生する.....	21



# 目次

<b>7.ドリル</b> .....	22
7-1 ドリルに取り組む.....	22
7-2 問題構造によって異なる解答仕様.....	28
7-3 答え合わせをするときの警告ダイアログ.....	29
7-4 ×を解き直す.....	32
7-5 結果をふり返る.....	35
7-6 ドリルにメモを書く.....	36
7-7 ドリルの設定を変更する.....	38
7-8 ドリルの中断データを保存する.....	40
7-9 ドリルの中断データを上書きする.....	42
<b>8.ドリルの問題種別</b> .....	43
8-1 短答式の問題.....	43
8-2 穴埋めの問題.....	49
8-3 ○×方式の問題.....	50
8-4 択一の問題.....	51
8-5 複数選択の問題.....	52
8-6 並び替えの問題.....	53
8-7 線結びの問題.....	54
8-8 図への書き込みの問題.....	57
8-9 画像内ボックス入力の問題.....	64
8-10 画像内ボックス選択の問題.....	65
8-11 なぞり書きの問題.....	66
8-12 完全解答の問題.....	69
8-13 自己採点の問題.....	70
8-14 リスニングの問題.....	72
8-15 音声入力をする問題.....	73
<b>9.先生からの課題</b> .....	75
9-1 一覧の要素.....	75
9-2 提出していない課題に取り組む.....	77
9-3 提出した課題に取り組む.....	83
9-4 ×を解き直す.....	85
9-5 課題の中断データを保存する.....	87



# 目次

<b>10.みんなの Live!</b> .....	88
10-1 みんなの Live!ロビー .....	88
10-2 今週のガンバッタ! .....	89
<b>11.パンクのワールドツアー</b> .....	90
11 パンクのワールドツアー .....	90
<b>12.タペットファクトリー</b> .....	94
12 タペットファクトリー .....	94
<b>13.タシピタ</b> .....	99
13 タシピタ .....	99
<b>14.マイルーム</b> .....	101
14-1 マイルーム .....	101
14-2 背景の変更 .....	102
<b>15.キミのチカラ</b> .....	103
15-1 毎日の取り組み .....	103
15-2 ドリルの取り組み .....	104
<b>16.プライズ</b> .....	105
16-1 プライズ .....	105
16-2 新しいプライズがある .....	105
<b>17.タペット</b> .....	106
17 タペットを着せ替える .....	106
<b>18.ショップ</b> .....	107
18 タペットパーツを交換する .....	107



<b>19.お知らせ</b> .....	108
19-1 お知らせ一覧 .....	108
19-2 記録 .....	109
<b>20.パンクメニュー</b> .....	110
20 パンクメニュー .....	110
<b>21.オフラインモード</b> .....	111
21-1 オフラインモードをインストールする .....	111
21-2 オフラインモードにログインする .....	112
21-3 オフラインモードのパンクメニュー .....	114
21-4 オンライン状態 .....	116
21-5 オフライン状態 .....	118
21-6 課題に取り組む .....	119
<b>22.その他</b> .....	125
22 ボタン名の表示 .....	125



# 1.ログイン手順

## 1-1 ログイン画面

以下の手順で、**タブドリ Live!**にログインしましょう。

- ① 下記 URL にアクセスします。

<https://tabdri.jp/#/top>

- ② 「トップ画面(ログイン)」で「ログイン」をタッチします。

The screenshot shows the login page for Tabdri Live! with the following callout boxes:

- バージョン番号** フロントのバージョンが表示されます。
- サポートサイトへ** タッチすると、サポートが表示されます。
- お知らせ(トップ画面)** サポートからの告知やメンテナンス情報が表示されます。
- ログイン** タッチしましょう。
- お知らせ** お知らせはありません
- タブドリ Live! オフラインで遊ぼう!** タッチすると、タブドリ Live! オフラインで課題!のサイトに移動します。
- 購入を検討の方はこちら▶** タッチすると、タブドリ公式サイトに移動します。

Copyright © 2024 by TOKYO SHOSEKI CO., LTD. All rights reserved.

ログイン画面

## 1-2 total ID を使ってログイン

「total ID 画面」が表示されたら、児童・生徒用アカウントのログイン ID、パスワードを正確に入力し、「ログイン」をタッチします。



total ID 画面

### ■ ログイン ID、パスワードについて

- ・「次回の入力を省略」にチェックを入れて一度ログインすると、次回ログイン時はログイン ID とパスワードが最初から入力されている状態になります。
- ・ログイン ID やパスワードを忘れてログインできないときは、学校の先生に相談してください。

### ■ 二次元コードからログイン

- ・ログイン ID とパスワード票の二次元コードを読み取ることで、自動的に ID とパスワードが入力されている状態になります。
- ※二次元コードは、サービス管理画面から印刷することができます。

「オープニング」の「START」をタッチします。



オープニング

## 1-3 ヘルスチェック

① その日の初回ログイン時のみ、自分の健康状態を選択する「ヘルスチェック」が表示されます。

😊😄😐😞 の4つのアイコンの中から、今の状態に合うアイコンをタッチしてください。



ヘルスチェック：アイコンタッチ前

② アイコンをタッチしたら、下にことわざや格言とその説明が表示されるので、読んでみましょう。読み終わったら、「ホームへ」をタッチしてください。



ヘルスチェック：アイコンタッチ後

アイコンタッチ後はことわざや格言が表示が切り替わります。

※表示される内容はランダムです。  
※児童・生徒用アカウントの学年に応じて、表示内容が変わります。

- ・小学校4年生以下：ことわざのみ
- ・小学校5年生以上：ことわざと格言





## 2.ホーム

### 2-1 ホーム

「ホーム」では、ドリルや先生からの課題などの各種学習画面への移動や、「設定」「使い方チュートリアル」「ヘルプ」などのメニュー機能を使用できます。

**パンクテキスト**  
パンクが雑談、Tipsなどを呟きます。

お知らせや設定は **レディ**におまかせ！

**ドリル**

**先生からのかだい**

**みんなのLive!**  
時間 午前11時～午後6時

**マイルーム**

**メニュー**  
タッチすると、各種機能を使用できます。

**お知らせ**  
タッチすると、[19-1 お知らせ一覧画面\(本紙 p.108\)](#)に移動します。

**みんなのLive!開催時間**  
イベントの開催時間が表示されます。

**各種モード選択ボタン**  
各ボタンをタッチすると、対応する画面に移動します。

- ・ドリル…[教科選択](#)・[学年設定\(本紙 p.10\)](#)
- ・先生からの課題…[課題一覧\(本紙 p.75\)](#)
- ・みんなのLive!  
…[みんなのLive!ロビー\(本紙 p.88\)](#)
- ・マイルーム…[マイルーム\(本紙 p.101\)](#)

ホーム

### 2-2 ホーム(通知あり)

お知らせや課題が届いた時など、特定の条件を満たしている場合、「ホーム」に通知が表示されます。

**「見に行く」**をタッチすると、該当のお知らせ、または課題に移動します。

東京書籍先生04先生からのお知らせが届きました。  
わかった 見に行く

**ドリル**

**先生からの課題**  
明日まで! 10個 99+

**みんなのLive!**  
時間 午前11時～午後6時

**マイルーム**

**課題締め切り通知**  
提出期限間近の課題の件数が表示されます。

まだ提出していない課題の件数が表示されます。

まだ読んでいないお知らせの件数が表示されます。

まだ見ていないキミのチカラの報酬や、プライズで新たに入手した称号などの数が表示されます。

ホーム(通知あり)

## 2-2 ホーム(通知あり)

### ■パンクテキストの通知メッセージについて

新しいお知らせや課題が届くと表示されます。「見に行く」をタッチすると、課題やお知らせに移動します。「わかった」をタッチすると閉じます。

<パンクテキストが表示される条件>

- ・まだ読んでいないお知らせがある場合
- ・まだ取り組んでいない新しい課題がある場合
- ・まだ提出していない課題がある場合
- ・解答なしの課題を先生に提出し、採点後に返却された課題がある場合



## 3.教科選択

### 3-1 単元の学年を設定する

「教科選択」では、ドリルを学習する単元の学年を教科ごとに設定できます。  
単元の学年を変更する場合は、以下の手順で設定しましょう。

- ① 「学年を変更する」をタッチします。



教科選択

### 3-1 単元の学年を設定する

② 学年を変更する教科と、変更先の学年のボタンをタッチし、「OK」をタッチすると設定完了です。

学年設定

国語 社会 算数・数学 理科 英語

中学校1年 小学校6年 小学校6年 小学校6年 小学校6年

小学校 ● 1年 ● 2年 ● 3年 ● 4年 ● 5年 ● 6年

中学校 ○ 1年 ● 2年 ● 3年

キャンセル OK

学年設定

変更した内容を破棄したい場合は、「キャンセル」をタッチしましょう。

教科と学年が正しく選択されていることを確認したら、「OK」をタッチしましょう。  
※一度に全教科まとめて変更できます。

※中学校社会のみ、学年のボタンの代わりに「地理・歴史・公民」の3分野が合わさったボタンが表示されます。

学年設定

国語 社会 算数・数学 理科 英語

中学校1年 中学校 地理・歴史・公民 小学校6年 小学校6年 小学校6年

● 3年 ● 4年 ● 5年 ● 6年

中学校 ○ 地理・歴史・公民

キャンセル OK

設定手順は他の教科と同様です。ボタンをタッチして設定しましょう。

学年設定：中学校社会の場合

## 3-2 教科を選択する

単元の学年設定が完了したら、ドリルを学習する教科を選択しましょう。

教科の種類は国語、社会、算数(数学)、理科、英語の最大5教科で、ログインしている児童・生徒用アカウントで契約している教科のみ表示されます。

- ① ドリルを学習する「教科のボタン」をタッチします。



- ② タッチした教科の「目次」が表示されます。



### ■学習できる単元の学年について

契約済みの教科であれば、児童・生徒用アカウントの学年を問わず、全ての学年の単元が学習できます。

## 4.目次

### 4-1 単元を選択する

「目次」は、小学校の単元と中学校の単元で階層が異なり、小学校の場合は単元 1 のみの 1 階層、中学校の場合は単元 1・単元 2 の 2 階層で表示されるため、ドリル一覧への移動手順が異なります。

以下の手順で、ドリル一覧に移動しましょう。

#### ■ 小学校の単元の場合

「**単元 1 のタイトル**」をタッチすると、ドリル一覧に移動します。



目次：小学校の単元

## 4-1 単元を選択する

### ■ 中学校の単元の場合

- ① 「単元 1 のタイトル」をタッチします。



目次：中学校の単元 単元 2 が開いている状態

- ② 単元 1 に紐づく単元 2 が表示されたら、「単元 2 のタイトル」をタッチすると「ドリル一覧」に移動します。



目次：中学校の単元 単元 2 が開いている状態

## 4-2 目次の要素

「目次」には下記 4 つの要素が存在し、ドリルの学習状況の確認や、単元の関連画面に移動できます。

### 【目次の要素】

- ① 単元 1 または単元 2 ごとの進行度の表示
- ② 単元 1 または単元 2 ごとの平均点の表示
- ③ 「思い出そう」への移動ボタン
- ④ 「解説動画一覧画面」への移動ボタン

②平均点の表示  
小学校の単元の場合は単元 1 ごと、中学校の単元の場合は単元 2 ごとに平均点が表示されます。  
※最大 100 点で、単元内のドリルを一度も学習していない場合は-点と表示されます。

①進行度のスターゲージ  
小学校の単元の場合は単元 1 ごと、中学校の場合は単元 2 ごとに、単元内のドリルの進行度がゲージで表示されます。

③思い出そうへの移動ボタン  
単元に思い出そうが設定されている場合はボタンが表示されます。小学校の単元の場合は単元 1 ごと、中学校の場合は単元 2 ごとに、ボタンが表示されます。タッチすると、その単元に関連する過去の単元のまとめのドリル(本紙 p.18)に移動します。  
※「算数/数学」「理科」のみです。

④解説動画一覧画面への移動ボタン  
単元に解説が設定されている場合はボタンが表示されます。小学校の単元の場合は単元 1 ごと、中学校の場合は単元 2 ごとに、ボタンが表示されます。タッチすると、その単元の解説動画一覧画面(本紙 p.20)に移動します。

### ■進行度について

- ・進行度は、単元内に存在する全てのドリルが集計対象です。
- ・スターゲージは、ドリルを学習して集めた学習の評価(★)の数に応じて、リアルタイムで増加します。
- ・スターゲージ上の 50%、80%、100%の位置には、それぞれ☆が配置されており、その位置に到達した時のスターゲージの色が、黄色だった場合は金星が表示され、青色だった場合は銀星が表示されます。  
※ゲージの色の仕様については、[5-4 ドリルー覧の要素\(本紙 p.19\)](#)を確認してください。

### ■平均点について

- ・平均点は、単元内に存在する全てのドリルが集計対象です。
- ・同じドリルを複数回学習した場合は、過去全ての回の点数を含めて平均点を算出します。
- ・ドリルに最初から取り組み、問題の最後まで解き終わっているものだけを対象として、平均点を算出します。未学習のドリルや中断しているドリルなど、**問題の最後まで解き終わっていないものは集計の対象外になります。**×を解き直すで取った点数も集計の対象外になります。
- ・児童・生徒用アカウントの学年と、単元の学年が同じである場合のみ、平均点が集計・表示されます。**児童・生徒用アカウントと単元の学年が異なる場合は、平均点は集計・表示されません。**
- ・平均点は毎日 0 時に集計を締め切り、翌朝の午前 6 時頃に集計結果が反映されます。**学習の直後には反映されませんので、ご注意ください。**



## 5.ドリル一覧

### 5-1 ドリルに移動する

「ドリル一覧」は、小学校の単元と中学校の単元で構成が異なります。小学校の単元の場合は単元1→単元2→ドリルの構成で、中学校の場合は単元2→単元3→ドリルという構成ですが、ドリルへの移動手順はどちらも同じです。

#### ■小学校の単元の場合

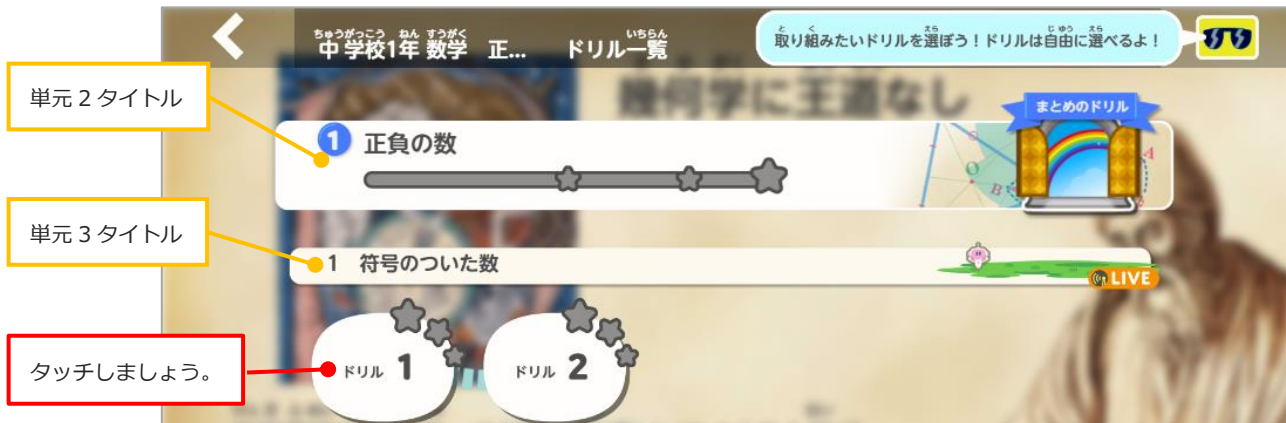
単元2タイトルの下部に表示されている「ドリルボタン」をタッチすると、ドリルに移動します。



目次：小学校の単元

#### ■中学校の単元の場合

単元3タイトルの下部に表示されている「ドリルボタン」をタッチすると、ドリルに移動します。



目次：中学校の単元

## 5-2 まとめのドリルに移動する その1

まとめのドリルが設定されている単元の場合は、ドリル一覧に「まとめのドリル」のアイコンが表示されます。

- ① 「まとめのドリル」をタッチし、「まとめのドリル」に移動しましょう。



- ② 「まとめのドリル」に移動完了です。



### ■まとめのドリルの難易度と解放条件について

まとめのドリルは難易度ごとにドリルが分かれており、「基本」「確認」「チャレンジ」の3段階あります。最初は「確認」のみ学習可能で、**基本とチャレンジは下記の条件を満たすことで解放されます。**

- ・基本 : 「確認」の全てのドリルの学習の評価(★)が★1以上になると解放
- ・チャレンジ : 「確認」の全てのドリルの学習の評価(★)が★2以上になると解放

### ■上記以外の難易度解放方法について

「基本」「チャレンジ」の解放条件を満たしていない場合でも、「基本」または「チャレンジ」内のドリルのURLが先生から送られてきた場合は、URLから直接ドリルに移動して最後まで取り組むと、その単元内の難易度が自動で解放されます。

※URLから移動して、基本のドリルに取り組んだ場合は、基本の難易度のみ解放されます。

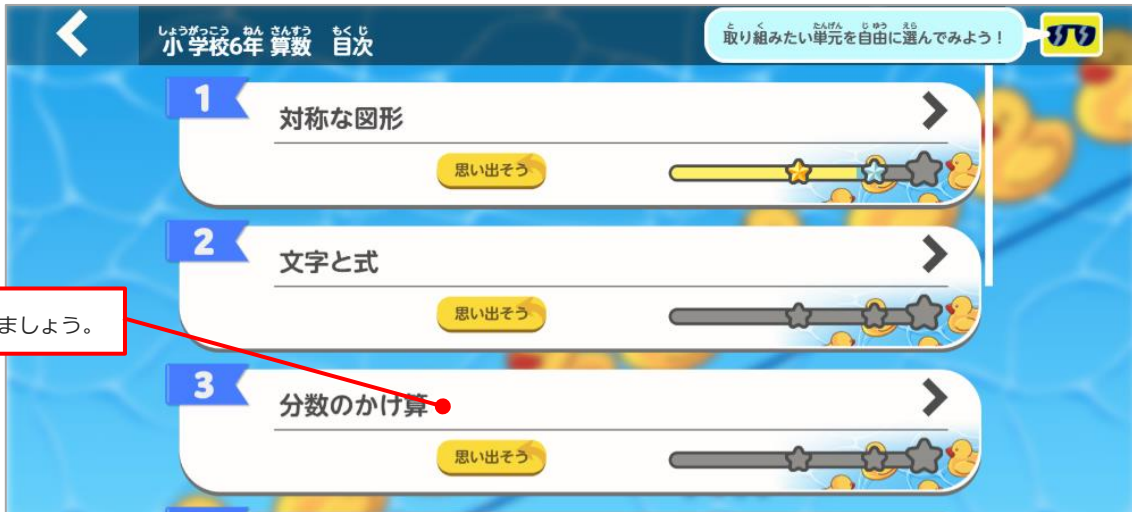
※URLから移動して、チャレンジのドリルに取り組んだ場合は、基本とチャレンジの両方の難易度が解放されます。

## 5-3 まとめのドリルに移動する その2

「まとめのドリル」には、[4-2 目次の要素\(本紙 p.15\)](#)でも説明した通り、目次の「思い出そう」をタッチすることでも移動できます。

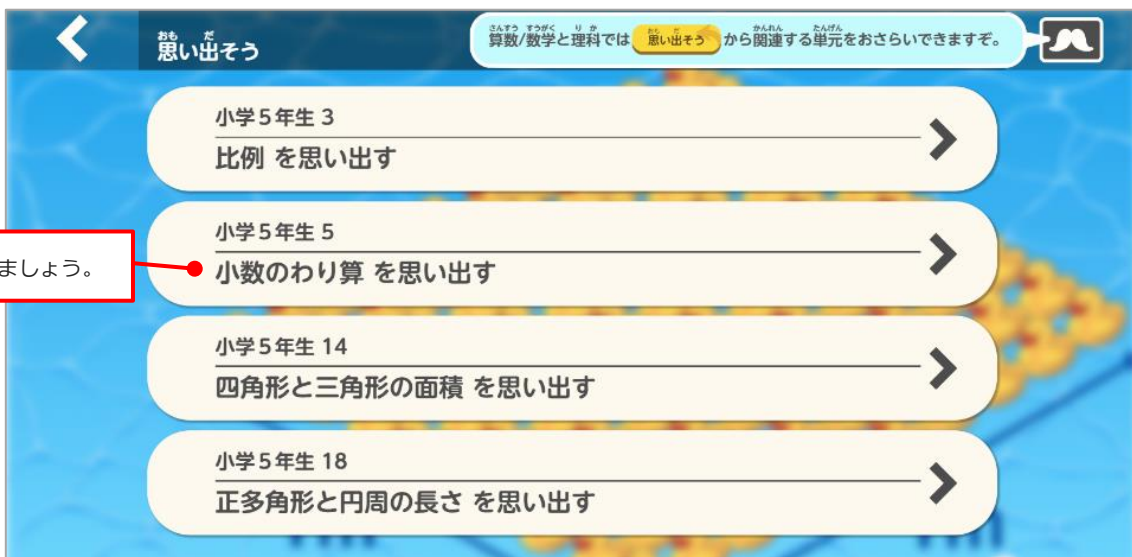
「思い出そう」は、新しい単元に取り組む前などに、関連する過去の単元のまとめのドリルを振り返って、改めて取り組み、復習することができます。

- ① 目次で、「思い出そう」をタッチします。



目次

- ② 「思い出そう」が表示されたら、振り返り先の中から、学習したい「まとめのドリルのタイトル」をタッチすると、過去の単元のまとめのドリルに移動します。



思い出そう

### ■まとめのドリルの難易度の解放状況について

「思い出そう」経由でまとめのドリルに移動した場合の、難易度の解放状況やドリルの取り組み状況は、学習マップの「まとめのドリル」アイコン経由で移動した場合と、同じ状態になっています。

## 5-4 ドリルー覧の要素

「ドリルー覧」には下記6つの要素が存在します。

### 【ドリルー覧の要素】

- ① 単元1または単元2ごとの進行度の表示
- ② 要注意アイコン
- ③ ドリルごとの学習の評価(★)
- ④ ドリルの中断データ
- ⑤ ドリルごとの履歴
- ⑥ タペットへのおうえん

The screenshot shows the 'Drill Overview' screen for 'Elementary School 6th Grade Math'. It features a progress bar for 'Unit 2: Text and Formulas' and a list of four drills. Callout boxes provide details for each feature:

- ① 進行度の表示**  
単元内のドリルの進行度がゲージで表示されます。  
※目次画面と同じ内容です。
- ② 要注意アイコン**  
全国の学習者を対象に平均点を集計し、50点を下回っていたドリルはアイコンが表示されます。
- ③ ドリルごとの学習の評価**  
ドリルに取り組んで獲得した学習の評価(★)のうち、最も評価が高かったものがこちらに表示されます。  
※点数によって★の表示が変化します。  
・0点~49点: ★  
・50点~99点: ★★  
・「×を解き直す」で100点にした: ★★★  
・最初から取り組んで100点: ★★★★★
- ④ ドリルの中断データ**  
途中で中断したドリルにはアイコンが表示され、タッチすると中断した時点の問題から再開できます。  
※中断データの詳しい仕様は7-8ドリルの中断データを保存する(本紙 p.40)を確認してください。
- ⑤ ドリルごとの学習履歴**  
学習済みのドリルにはアイコンが表示され、タッチするとそのときの点数や解答内容を確認できます。  
※履歴の詳しい仕様は7-1ドリルに取り組む(本紙 p.27)を確認してください。
- ⑥ おうえん**  
タブドリ Live!にログインしている学習者の数に応じてタペットが表示され、タッチすると「いいね!」を1ポイント獲得できます。

### ■おうえんについて

- ・表示されているタペットの数を問わず、タッチ1回につき獲得できる「いいね!」は1ポイントです。
- ・おうえんを1回すると、タペットの左にある「LIVE」のアイコンがグレーに変わり、おうえんができない状態になります。以降、任意のドリルを1回でも最後まで学習すれば、再びおうえんができるようになります。

## 6.解説

### 6-1 解説一覧画面に移動する

「解説」が設定されている単元の場合は、目次の「解説」をタッチすることで移動できます。「解説」は新しい単元に取り組む前などに、その単元に関連する動画を視聴することができます。

- ① 目次で、「解説」をタッチして、「解説一覧画面」に移動します。

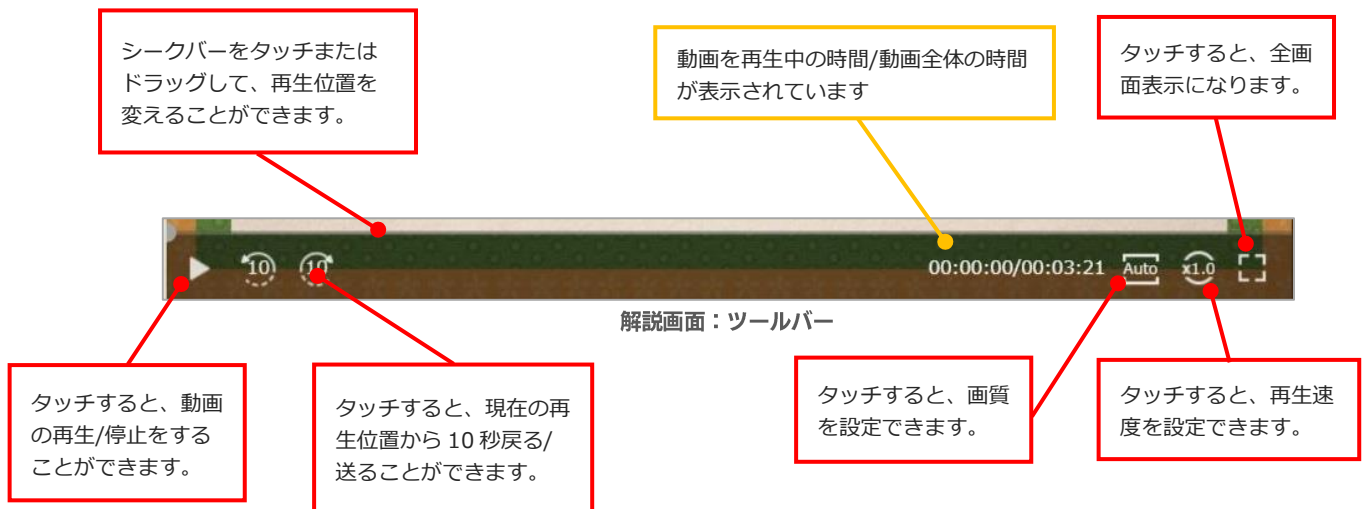
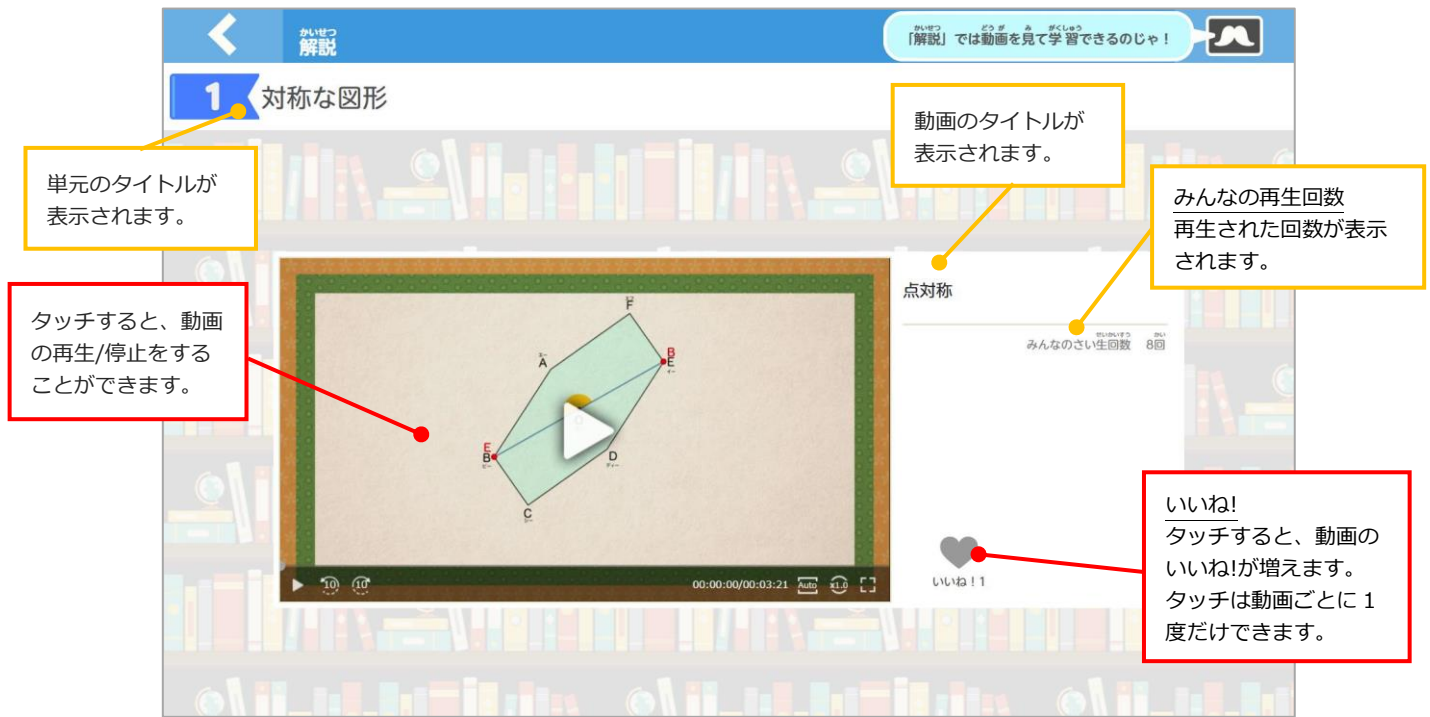


- ② 「解説一覧画面」では、その単元に関連する動画を確認することができます。視聴したい「動画」をタッチすると、「解説画面」に移動します。



## 6-2 解説動画を再生する

「解説画面」では、単元に関連した動画を視聴することができるほか、「みんなの再生回数」を確認したり、「いいね!」をタッチして増やすことができます。再生画面をタッチすると、動画が再生されます。



# 7.ドリル

## 7-1 ドリルに取り組む

ドリルでは、様々な形式で問題が出題されます。

まずは基本の操作を覚えるために、以下の手順で、問題を最後まで解いてみましょう。

- ① 「問題画面」に移動して1問目の問題が表示されたら、問題文を読み、問題の形式に沿って解答を入力します。入力が終わったら「答え合わせ」をタッチして、答え合わせをしましょう。



1問目の答え合わせをする前に「<」をタッチすれば、学習マップ画面に戻ることができます。

以降に「<」をタッチすると、中断データの作成に進みます。

※中断データの詳しい仕様は [7-8 ドリルの中断データを保存する\(本紙 p.40\)](#) を確認してください。

取り組んでいるドリルの教科名と、単元の情報が表示されます。

- 問題の種類は下記 11 種類です。詳しい仕様は [8.ドリルの問題種別\(本紙 p.43\)](#) を確認してください。
- ・短答式
  - ・穴埋め
  - ・○×方式
  - ・択一
  - ・複数選択
  - ・並べ替え
  - ・線結び
  - ・図への書き込み
  - ・画像内ボックス入力
  - ・画像内ボックス選択
  - ・なぞり書き

解答が正しく入力できていることを確認したら、「答え合わせ」をタッチしましょう。

## 7-1 ドリルに取り組む

- ② 答え合わせをすると自動で正誤の判定が行われ、画面下部に「**答えを見る**」と「**次へ**」の2つのボタンが表示されます。「**答えを見る**」をタッチすると、問題の答えや解説を見ることができるので、問題に正解できなかった時などに活用してみましょう。

次の問題に進む準備ができたなら、「**次へ**」をタッチして2問目に進んでください。

The screenshot shows a science drill question interface. At the top, it says "理科" (Science) and "2-1 物が燃え続けるにはドリル1" (2-1 How to keep an object burning with a drill 1). Below this are three diagrams of a candle in a glass jar with a lid. The first diagram is labeled "ふた" (lid) and "底のない集気びん" (bottomless gas jar). The second diagram is labeled "ふた" (lid) and "底のない集気びん" (bottomless gas jar). The third diagram is labeled "ふた" (lid) and "底のない集気びん" (bottomless gas jar). The text below the diagrams asks: "ろうそくが燃え続けるものはどれですか。図のア～ウから選び、記号で答えなさい。" (Which one will the candle continue to burn? Choose from A~U in the figure and answer with a symbol.)

Callouts and annotations include:

- 進行ゲージ (Progress Gauge):** ドリル内の問題数にあわせてゲージを区切り、今何問目を解いているのか、残り何問あるのかを確認できます。 ※橙色のゲージが、今の問題の位置を表しています。(Adjust the gauge according to the number of questions in the drill to check how many questions you are solving now and how many are left. ※ The orange gauge represents the current question's position.)
- 問題の答えが赤字で表示されます。解説付きの問題の場合は解説も同時に表示されます。(The answer to the question is displayed in red. In the case of a question with an explanation, the explanation is also displayed at the same time.)**
- 答えを見たい場合はタッチしましょう。 ※右記画像は「答えを見る」をタッチした後の画面です。(Touch to see the answer. ※ The image on the right is the screen after touching "See the answer".)**
- 正解の場合は○、不正解の場合は✓が表示されます。(In the case of a correct answer, ○ is displayed, and in the case of an incorrect answer, ✓ is displayed.)**
- タッチしましょう。(Touch it.)**

At the bottom, there are buttons for "答えを見る" (See the answer) and "次へ" (Next). A "メモ" (Memo) icon is also visible.

問題画面②



## 7-1 ドリルに取り組み

- ③ 2 問目の問題が表示されたら、1 問目と同様の手順で問題を解いていきましょう。  
3 問目以降も同様なので、手順通りに最後の問題まで進めてください。  
なお、一度答え合わせをした問題に戻ることはできないので、ご注意ください。

理科 2-1 物が燃え続けるにはドリル1

2 図を見て、次の問いに答えなさい。

大問について  
問題は「大問・小問」という2段階構造になっていることがあります。最も大きい単位が大問で、大問はこのような教科の背景色+番号で表示されます。進行ゲージも大問単位で区切られています。

2 問目に進むと、あわせて進行ゲージも変化します。既に解き終わった問題は黄色のゲージになります。

小問がある場合、タッチすると次の小問に移動します。

(2) 線こうのけむりの動きはどのようになりますか。図にかき入れなさい。

小問がある場合、タッチすると前の小問に移動します。

小問のタブを直接タッチしても移動できます。

小問について  
・1つの大問の中に、更に問題を小分けにして出題する形式が「小問」です。小問がある場合は、このように番号付きのタブが表示され、それぞれのタブに解答を入力することができます。  
・答え合わせをするには、タブを移動して全ての小問を最低1回ずつ見る必要があります。  
※解答は未入力でも答え合わせはできます。  
・答え合わせをすると、解答欄だけでなく小問のタブにも正誤が表示されます。

問題画面③

ドリルの中には、問題が1問しか入っていないドリルもあります。その場合、1問目の答え合わせ後に表示されるボタンが「次へ」ではなく「結果を見る」に切り替わり、タッチすると結果に移動します。

## 7-1 ドリルに取り組む

- ④ 最後の問題で答え合わせをすると、画面下部に「結果を見る」が表示されます。タッチして、「結果」に移動しましょう。

理科 2-1 物が燃え続けるにはドリル1 コール

3 次のグラフは、空気中の気体の体積の割合を表しています。ア・イに当てはまる気体の名前をかきなさい。

二酸化炭素とそのほかの気体

ア 窒素 イ 酸素

答えを見る 結果を見る

問題画面④

最後の問題を答え合わせした後は「<」が非表示になり、中断データを作成したり、学習マップ画面に戻ることができなくなります。「結果見る」をタッチして、結果に移動してください。

タッチしましょう。

## 7-1 ドリルに取り組み

- ⑤ 「結果」では、「今回の取り組みの点数」「学習の評価(★)」「解いた問題の○×」「問題を解くのにかかった時間」を確認できるほか、自分の解答内容をふり返ったり、間違えた問題だけを解き直すことができます。各項目の確認が終わったら、「<」か「もどる」をタッチして「ドリル一覧」に戻りましょう。「結果」への移動をもって、取り組み自体は完了となります。

**ドリル一覧に戻る場合はタッチしましょう。**

**結果をふり返る**  
タッチすると、自分の解答内容をまとめてふり返ることができます。  
※「結果をふり返る」の詳細仕様は [7-5 結果をふり返る\(本紙 p.35\)](#)を確認してください。

**×を解きなおす**  
タッチすると、間違えた問題だけを解きなおすことができます。  
※最初の取り組みで100点だった場合はタッチすることができません。  
※「×を解きなおす」の詳細仕様は [7-4 ×を解きなおす\(本紙 p.32\)](#)を確認してください。

**解いた問題の○×**  
問題の構成と解いた問題の○×が表示されます。

**学習の評価**  
今回の取り組みの点数に応じて、下記の基準で学習の評価(★)を獲得できます。

- ・0点～49点：★
- ・50点～99点：★★
- ・「×を解き直す」で100点にした：★★★
- ・最初から取り組んで100点：★★★★

※ここで獲得した評価が、目次や学習マップ画面の進行度のゲージに反映されます。

**点数**  
今回の取り組んだドリルの点数が表示されます。

**ドリル一覧に戻る場合はタッチしましょう。**

**かかった時間**  
ドリルに移動してから最後の問題を解き終えるまでにかかった時間が表示されます。

### ■ 解いた問題の○×について

- ・ 解いた問題の○×の表示内容は、小問の有無や解答欄の数など、問題の構造や形式によって下記のように異なります。

問題構造①	問題構造②	問題構造③	問題構造④	問題構造⑤
大問+解答欄が1つ	大問+解答欄が複数	大問+小問+解答欄が1つ	大問+小問+解答欄が複数または枝問あり (※1)	完全解答問題 (※2)
1	1	1	1	1 2
○ ×	○ ×	(1) (2) (3) × ○ ×	(1) (2) ○ ○ ○ ×	○ × ○ ○
正解 不正解	正解 不正解	不正解 正解 不正解	正解 正解 正解 不正解	不正解 正解

- ※1 枝問は、1つの小問の中に、さらに小分けにした問題が出題される形式です。結果での表示内容は、小問の中に解答欄が複数ある場合と同じ形になります。
- ※2 完全解答問題は、解答欄が複数ある問題で、全ての解答欄が正解だった場合のみ、問題全体としてはじめて正解扱いとなり、点数に加算される形式です。1つでも不正解の解答欄があった場合は、他の解答欄が正解だったとしても点数は加算されず、問題全体として不正解扱いになります。結果の表示内容は、解答欄ごとの正誤に加えて、問題全体としての正誤の2つが表示されます。

## 7-1 ドリルに取り組み

- ⑥ 取り組み済みのドリルには、ドリル一覧のドリルボタンに時計型のアイコンが表示されます。タッチすると、「最近の取り組み」ダイアログが表示され、過去に組み込んだ回ごとの点数を確認したり、回ごとに間違えた問題を解き直したりすることができます。



ドリル一覧

**ドリル名**  
表示中のドリルのドリル名が表示されます。

**回数**  
このドリルに組み込んだ累計回数が表示されます。

タッチすると、ダイアログを閉じることができます。

**最高点**  
過去の取り組みの中で最も点数が高かった回の点数が表示されます。組み込んだ累計回数が表示されます。  
※「×を解き直す」で取った点数は対象外です。

**取り組み日時**  
取り組みが終了した日時が表示されます。  
※「×を解き直す」の時間は含まず、最初の取り組みが終了した時点の日時が表示されます。

**点数**  
その回の最初の取り組みで取った点数が表示されます。

**結果をふり返る**  
タッチすると、その回の自分の解答内容をまとめてふり返ることができます。  
※「結果をふり返る」の詳細仕様は [7-5 結果をふり返る\(本紙 p.35\)](#) を確認してください。

**×を解きなおす**  
タッチすると、その回で間違えた問題だけを解きなおすことができます。  
※「×を解きなおす」の詳細仕様は [7-4 ×を解きなおす\(本紙 p.32\)](#) を確認してください。

**最近の取り組み**

ドリル1	回数	4回
	<b>最高点</b>	<b>100点</b>
2024年 2月20日 午後6時37分		54点
結果をふり返る		×を解き直す
2024年 2月20日 午後6時35分		18点
結果をふり返る		×を解き直す
2024年 2月20日 午後6時34分		100点
結果をふり返る		

最近の取り組み

最初の取り組みで100点だった場合は「×を解き直す」ボタンが非表示になります。

### ■履歴の保存について

- ・最近の取り組みに表示される履歴は最大で3回分です。3回分以降の取り組みの履歴は、古い履歴から順に上書きされていきます。
- ・最高得点は、上書きされた3回分以前の取り組みの点数も含めて記録されます。

## 7-2 問題構造によって異なる解答仕様

小問がある問題と小問がない問題で、解答を入力したときの挙動が一部異なります。

### ■小問がある問題で解答を入力したときの挙動

小問がある問題の場合は解答入力後に、入力した小問のタブに「✓」が表示されます。この「✓」は、解答の入力が完了していることを表すアイコンです。

小問がある問題の場合、解答の入力が完了している小問タブには「✓」が表示されます。  
※入力内容を取り消すと、「✓」は非表示になります。

小問がある問題の場合、「✓」が表示されていない小問タブは、解答の入力が完了していないこととなります。

1 次の図は、点A、Bを中心とする2つの円の交点をP、Qとし、線分ABとPQとの交点をMとしたものです。点Aを中心とする円の直径を10cmとして、次の問いに答えなさい。

(3) 線分ABを両方向にのばした直線ABは、この2つの円の<sup>ないほう</sup>対称の軸といえますか。

いえる    いえない

答え合わせ (1) (2) (3) (4) (5)

問題画面：小問あり 解答入力完了状態

### ■小問がない問題で解答を入力したときの挙動

小問がない問題の場合は、解答入力前と解答入力後で画面に変化はありません。

2 「コインを投げて表が出る」ということがらのように、結果が<sup>くごぜん</sup>偶然に左右される場合、あることがらが起こると期待される程度を数で表したものを、そのことがらの何といいますか。

確率

答え合わせ

問題画面：小問なし 解答入力完了状態

## 7-3 答え合わせをするときの警告ダイアログ

「問題画面」で答え合わせをする際、解答内容に不備がある場合は、その状況に合った警告ダイアログが表示されます。警告ダイアログが表示されたら、警告の内容に従って、自分の解答内容を再確認しましょう。

警告ダイアログの種類は、「未解答の問題がある場合」「複数選択問題で選択した数が答えの数と異なる場合」「未解答の問題があり、尚且つ複数選択問題で選択した数が答えの数と異なる場合」の3つです。小問がある問題とない問題で、警告ダイアログが表示されるとき挙動が一部異なるので、以下に説明します。

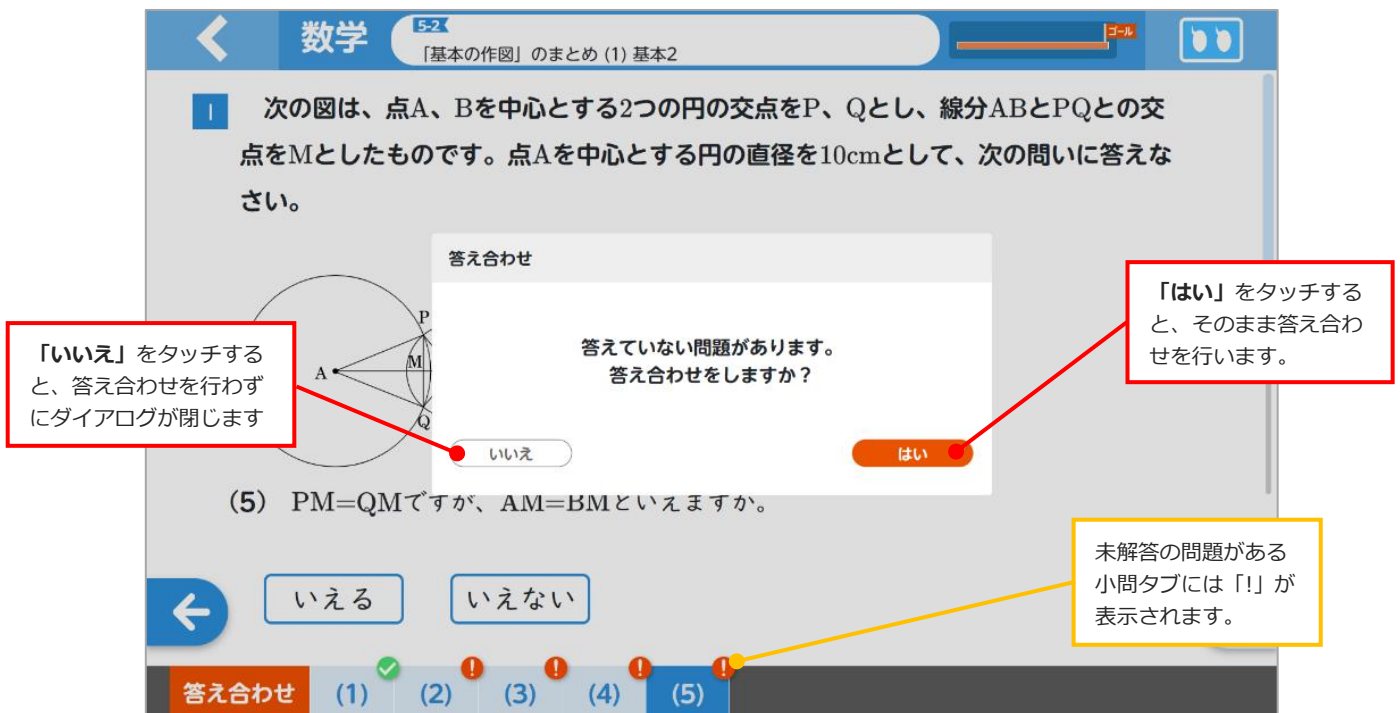
### ■ 未解答の問題がある場合の警告ダイアログ

- ① 小問がない問題は警告ダイアログが表示されるだけで、その他の部分に変化はありません。



小問がない問題：未解答の問題がある場合の警告ダイアログ

- ② 小問がある問題は、警告ダイアログが表示されるだけでなく、未解答の問題がある小問タブに「！」が表示されます。警告ダイアログを閉じ、解答を入力することで「！」が、解答の入力が完了したことを表す「✓」に変わります。

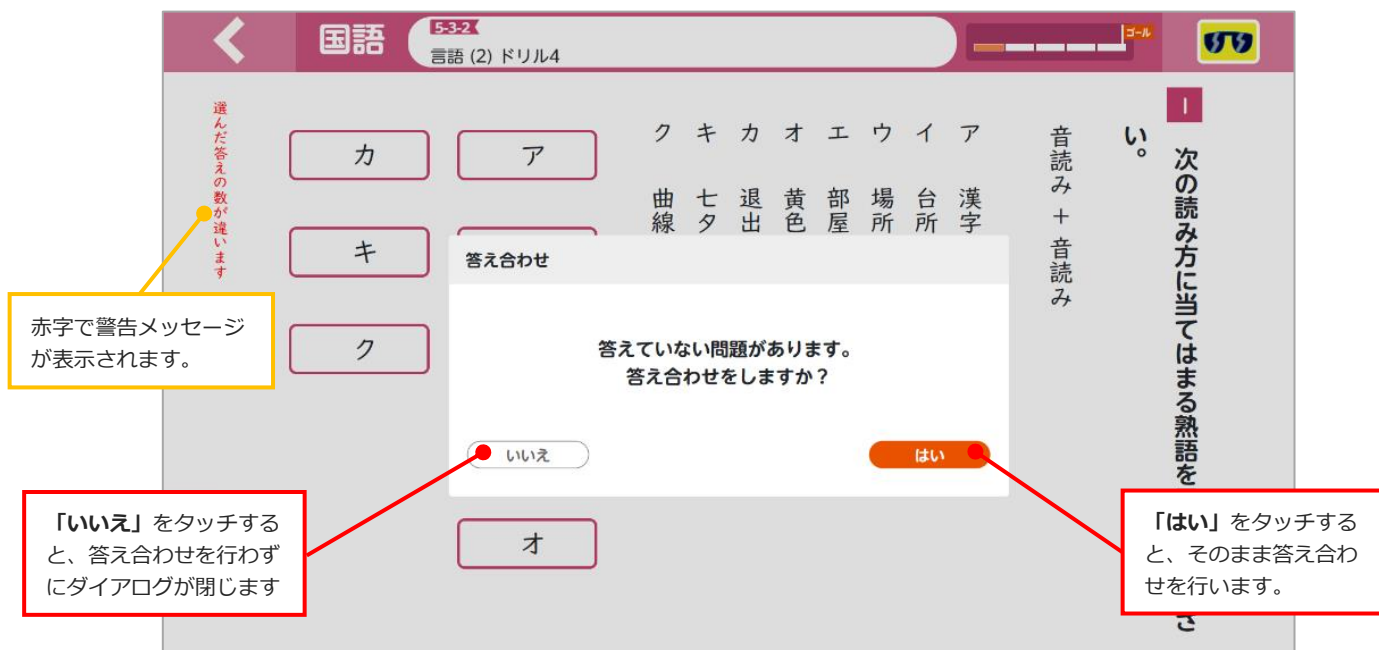


小問がある問題：未解答の問題がある場合の警告ダイアログ

## 7-3 答え合わせをするときの警告ダイアログ

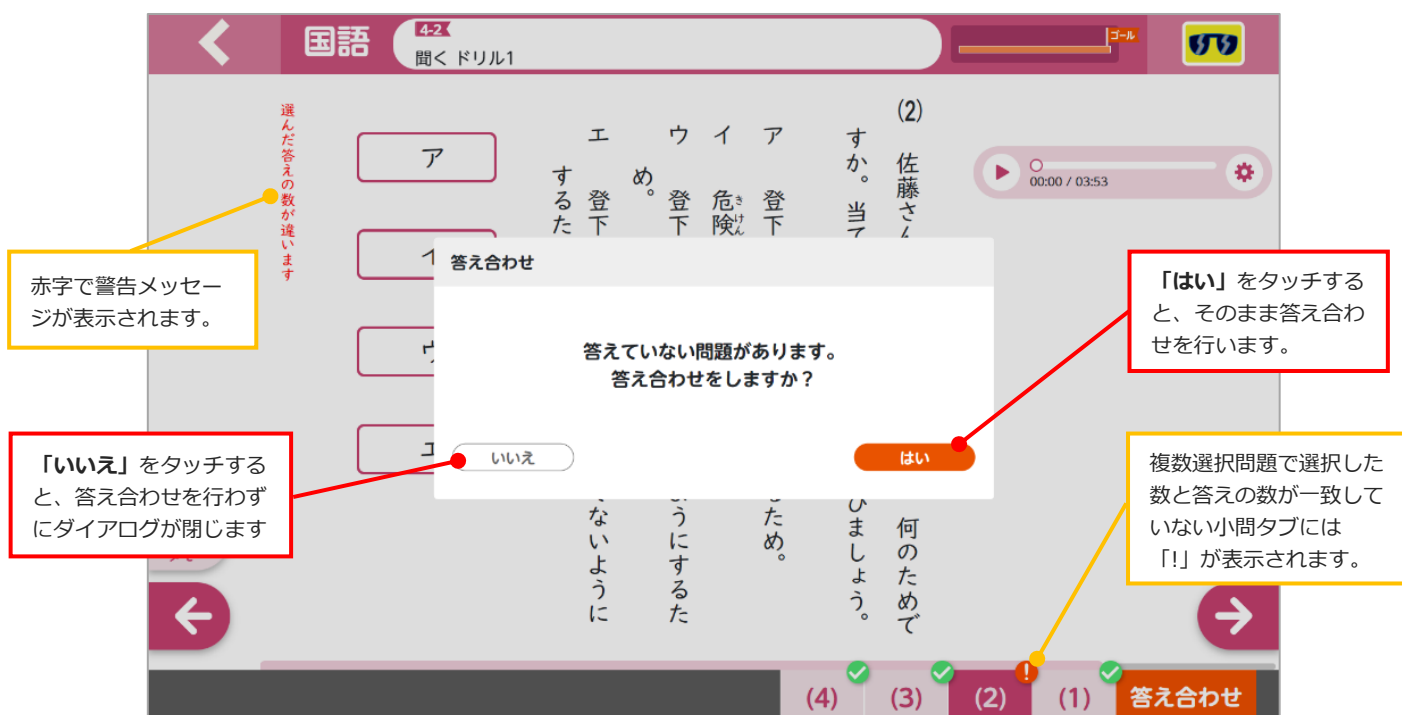
### ■ 複数選択問題で選択した数が答えの数と異なる場合の警告ダイアログ

- ① 小問がない問題は、警告ダイアログに加えて、赤字で「選んだ答えの数違います」の警告メッセージが表示されます。警告ダイアログを閉じ、選択した数を答えの数と一致するように入力し直すと「選んだ答えの数違います」は非表示になります。



小問がない問題：複数選択問題で選択した数が答えの数と異なる場合の警告ダイアログ

- ② 小問がある問題は、警告ダイアログと赤字のメッセージに加えて、複数選択問題で選択した数と答えの数一致していない小問タブに「!」が表示されます。警告ダイアログを閉じ、選択した数を答えの数と一致するように入力し直すと「選んだ答えの数違います」が非表示になります。「!」についても、解答の入力が完了したことを表す「✓」に変わります。



小問がある問題：複数選択問題で選択した数が答えの数と異なる場合の警告ダイアログ

## 7-3 答え合わせをするときの警告ダイアログ

### ■ 未解答の問題があり、尚且つ複数選択問題で選択した数が答えの数と異なる場合の警告ダイアログ

この警告ダイアログは、小問ありの問題の場合のみ表示されます。

複数ある小問の中で、いずれか一つ以上の小問で未解答の問題がある場合と、尚且ついずれか一つ以上の小問で複数選択問題の選択した数と答えの数が一致していない場合の、両方の条件を同時に満たしているときに表示されます。

選んだ答えの数が違います

赤字で警告メッセージが表示されます。

「はい」をタッチすると、そのまま答え合わせを行います。

「いいえ」をタッチすると、答え合わせを行わずにダイアログが閉じます

未解答の小問タブがある問題と、複数選択問題で選択した数と答えの数が一致していない小問タブには「!」が表示されます。

国語 4-2 聞くドリル1

ア エ ウ イ ア すか。佐藤さん  
する 登下 め。登下 危険 登下 当ア

答え合わせ

解答していない問題があるか、選んだ答えの数が違います。  
答え合わせをしますか？

いいえ はい

何のため  
ひましよう。  
ため。  
うにするた  
ないように

00:00 / 03:53

(4) (3) (2) (1) 答え合わせ

小問がある問題：複数選択問題で未回答の問題と選択した数が答えの数と異なる問題がある場合の警告ダイアログ



## 7-4 ×を解き直す

ドリルに最初から取り組んだときに、間違えた問題があった場合は、「結果」または「最近の取り組み」ダイアログで「×を解き直す」をタッチすると、間違えた問題だけを解き直すことができます。

以下の手順で、「×を解き直す」を試してみましょう。

- ① ドリルに最初から取り組み、間違えた問題があった回の「結果」または「最近の取り組み」ダイアログで、「×を解き直す」をタッチします。



結果から開始する場合



最近の取り組みダイアログから開始する場合

## 7-4 ×を解き直す

- ② 「問題画面」に移動するので、間違えた問題を解き直してみましよう。あくまで間違えた問題だけを解き直すため、最初の取り組みで正解していた問題や、「×を解き直す」を連続で行っていた場合に、前の回の解き直しによって不正解から正解になった問題は、解き直しはできません。

理科 2-1 物が燃え続けるにはドリル1

2 図を見て、次の問いに答えなさい。

大問内の全ての問題に正解している場合は、その大問自体がドリル画面に表示されなくなります。  
※1つ目の大問に全て正解している場合は、2つ目の大問から解き直しがスタートします。

ねん土 すきま 線こう

次の文の \_\_\_\_\_ に当てはまる言葉を答えなさい。

物の燃え続けるには、常に \_\_\_\_\_ が入れかわる必要

(1) (2) (3)

「×を解き直す」時の問題画面

全問正解している小問のタブでは、解答欄は○とグレー背景が表示され、入力不可状態になります。  
問題内に解答欄が複数ある場合も同様に、正解している解答欄と不正解の解答欄が混ざっている場合は、正解している解答欄には○とグレー背景が表示され、入力不可状態になります。  
※例外として問題種別が複数選択、または線結びの場合のみ、正解している解答欄も正解時の入力内容が破棄され、再度解き直しになります。

大問内の小問で、全問正解しているタブと不正解のタブが混ざっている場合、既に正解しているタブには○がつきます。正解しているタブへの移動は可能ですが、解答内容を変更することはできません。

## 7-4 ×を解き直す

③ 「×を解き直す」の「結果」は、上段に最初から取り組んだ時の解いた問題の○×が表示され、下段に解き直した時の解いた問題の○×が表示されます。

×を解き直して100点にならなかった場合は、「×を解き直す」をタッチすることで、解き直しても不正解のままだった問題を、再度解き直すことができます。

解き直しをしない場合は「<」か「もどる」をタッチして「ドリル一覧」に戻ると完了となります。

**ドリル一覧に戻る場合はタッチしましょう。**

**解いた問題の○×**  
上段には最初の取り組みの結果、下段には解き直した後の結果が表示されます。

**結果をふり返る**  
タッチすると、最初から取り組んだ時の自分の解答内容をまとめてふり返ることができます。  
※「×を解き直す」の解答内容はふり返りできません。

**点数・学習の評価(★)**  
「×を解き直す」のドリル結果画面では、点数は表示されませんが、下記の基準で学習の評価(★)を獲得できます。

- ・0点～49点： ★
- ・50点～99点： ★★
- ・「×を解き直す」で100点にした： ★★★
- ・最初から取り組んで100点： ★★★★★

**かかった時間**  
ドリル画面に移動してから最後の問題を解き終えるまでにかかった時間が表示されます。

**×を解きなおす**  
解き直しても100点にならなかった場合はタッチすると、不正解のままの問題を再度解き直すことができます。  
※100点になった場合はタッチ不可状態になり、再挑戦できなくなります。その後、最近の取り組みダイアログから再度挑戦可能です。

**ドリル一覧に戻る場合はタッチしましょう。**

### ■「×を解き直す」時の解いた問題の○×について

「×を解き直す」時の解いた問題の○×では、正解した問題に表示されるアイコンの見た目が、その問題に正解したタイミングによって、下記のように異なります。

■ 今回の解き直しより前の回で既に正解していた問題	■ 今回の解き直しで不正解から正解になった問題	■ 今回の解き直しでも不正解のままだった問題 ※不正解の見た目は変化なし	■ 完全解答の場合 左側：既に正解していた問題 右側：今回の解き直しで正解になった問題

## 7-5 結果をふり返る

ドリルに取り組んだ後、「結果」または「最近の取り組み」で「結果をふり返る」をタッチすると、その回で最初に取り組んだ時の、自分の解答内容をまとめてふり返ることができます。

以下の手順で、「結果をふり返る」を試してみましょう。

- ① ドリルに取り組んだ後、解答内容をふり返りたい回の結果または最近の取り組みで、「結果をふり返る」をタッチします。



結果から開始する場合



最近の取り組みから開始する場合

## 7-5 結果をふり返る

- ② 問題内容と自分の解答内容のみ表示された画面に移動するので、その回の結果をふり返ってみましょう。通常のドリルのように、大問や小問タブごとに分かれているのではなく、全ての問題が1ページ内にまとめて表示されるので、画面を下にスクロールをしながら確認をしてください。

The screenshot shows a quiz result screen for a science question. At the top, there is a navigation bar with a back arrow, the subject '理科' (Science), and a question number '2-1'. The question text is '物が燃え続けるにはドリル1' (For an object to continue burning, it needs a drill 1). Below the question are three diagrams of a drill bit labeled 'ア' (A), 'イ' (I), and 'ウ' (U). The 'ウ' option is selected. Below the diagrams are three buttons labeled 'ア', 'イ', and 'ウ'. A red circle highlights the 'ウ' button. At the bottom, there is a '結果をふり返る' (Review Results) button. Callouts provide instructions: 'タッチすると、ドリル一覧または結果に戻ります。' (Touching returns to the drill list or results), '1ページ内に全ての問題がまとめて表示されます。' (All questions are displayed together on one page), '答えと解説は表示されず、問題内容と、自分の解答内容および正誤のみ表示されます。 ※取り組み時に書いた手書きメモもこの画面では表示されません。 ※解答内容の変更はできません。' (Answers and explanations are not displayed, only the question content, your answer, and correctness are shown. Handwritten notes from practice time are not displayed. Answer changes are not possible.), and '画面スワイプ、またはマウスホイールで上下にスクロールすることができます。' (You can scroll up and down by swiping the screen or using the mouse wheel).

タッチすると、ドリル一覧または結果に戻ります。

1ページ内に全ての問題がまとめて表示されます。

答えと解説は表示されず、問題内容と、自分の解答内容および正誤のみ表示されます。  
※取り組み時に書いた手書きメモもこの画面では表示されません。  
※解答内容の変更はできません。

画面スワイプ、またはマウスホイールで上下にスクロールすることができます。

2 図を見て、次の問いに答えなさい。

結果をふり返る

## 7-6 ドリルにメモを書く

「問題画面」では、メモツールで画面上に自由に文字を書いたり、マーカーを引いたりすることができます。以下の手順で、メモを書いてみましょう。

- ① 「問題画面」で「メモ」をタッチします。

The screenshot shows a quiz question screen. The question text is 'ろうそくが燃え続けるものはどれですか。図のア～ウから選び、記号で答えなさい。' (Which one continues to burn? Choose from A~U in the diagram and answer with a symbol). Below the question are three buttons labeled 'ア', 'イ', and 'ウ'. At the bottom right, there is a memo icon (a notepad with a pencil) labeled 'メモ'. A red callout points to the memo icon with the text 'タッチしましょう。' (Touch it). At the bottom, there is a '答え合わせ' (Check Answer) button and the text 'ドリル' (Drill).

ろうそくが燃え続けるものはどれですか。図のア～ウから選び、記号で答えなさい。

タッチしましょう。

メモ

答え合わせ

ドリル

## 7-6 ドリルにメモを書く

- ② 画面にメモツールが表示されます。ツール内の機能は全部で7種類あり、上から順に「色選択」「手のひら」「鉛筆」「マーカー」「消しゴム」「ゴミ箱」「メモ表示のON/OFF」となっています。

理科 2-1 物が燃え続けるにはドリル1

1 ろうそくの燃え方について、次の問いに答えなさい。

ア 底のない集気びん

イ 底のない集気びん

ろうそくが燃え続けるものはどれですか。図の

ア イ ウ

ドリル：メモツール表示時

メモツール  
各ボタンをタッチすると選択状態になり、それぞれの機能が使用できるようになります。  
※メモツール表示中は解答欄への入力操作全般ができなくなります。  
※複数の機能を同時に選択はできません。

タッチすると、メモツールが閉じます。メモツールを閉じた後も、書き込んだ内容は画面に残ります。

小問がある場合は、タブごとにそれぞれメモを書き込むことができます。なお、書き込んだ内容は次の大問に進んだ時点で削除されます。次の大問には持ち越されないのでご注意ください。

マーカーを使用すると、このように自由に線を引くことができます。

鉛筆を使用すると、このように自由に文字を引くことができます。

答えなさい

閉じる

### ■各機能の使い方について

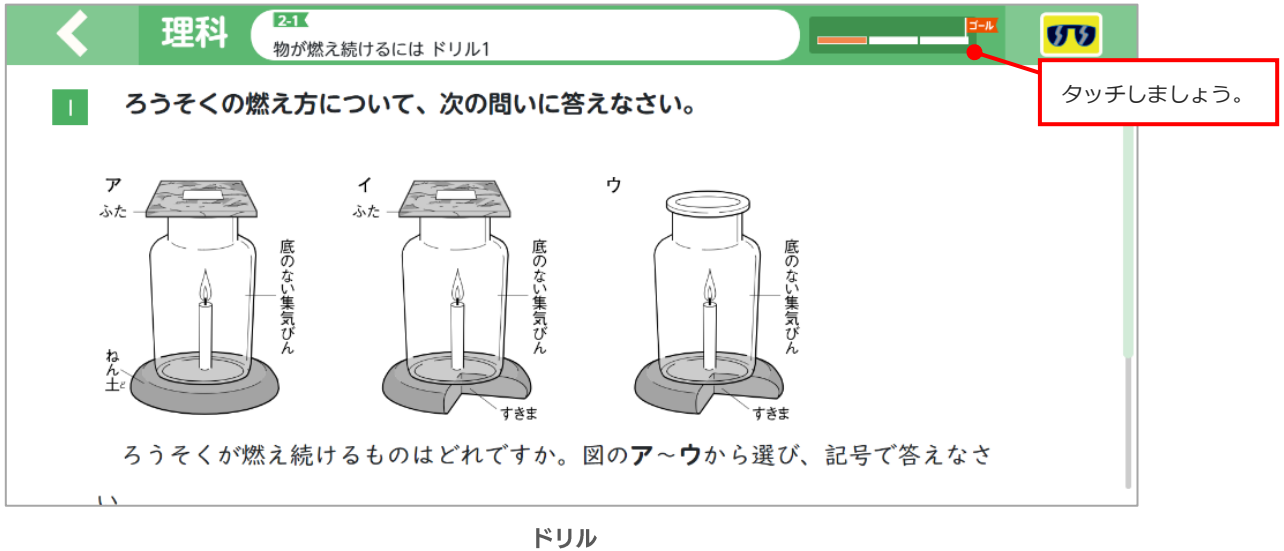
- ・色選択：鉛筆やマーカーで書きこむ色を変更できます。色は「黒/赤/青/黄/緑」の5種類から選択できます。
- ・手のひら：タブレット端末使用時のみ、本ツールを選択中に画面をタッチ操作すると、画面のスクロールができるようになります。また、使用中の端末を問わず、本ツール選択中は解答欄をタッチ、またはクリックすると、入力操作ができます。
- ・鉛筆：画面上をタッチ、またはドラッグ操作で、文字や計算式、図形などを自由に書き込むことができます。
- ・マーカー：画面上をタッチ、またはドラッグ操作で、鉛筆より太い幅で自由に書き込むことができます。また、本ツールで書き込んだ線は透過します。
- ・消しゴム：画面上をタッチ、またはドラッグ操作で、鉛筆やマーカーで書き込んだ内容に触れると、触れた箇所を個別に削除できます。
- ・ゴミ箱：本ツールのボタンをタッチすると、鉛筆やマーカーで書きこんだ内容を全て削除できます。
- ・メモ表示のON/OFF：書きこんだ内容を画面に表示するか、非表示にするかを切り替えられます。非表示状態にしているときは、鉛筆・マーカー・消しゴム・ゴミ箱の機能が無効になります。※機能を選択すること自体は可能です。

## 7-7 ドリルの設定を変更する

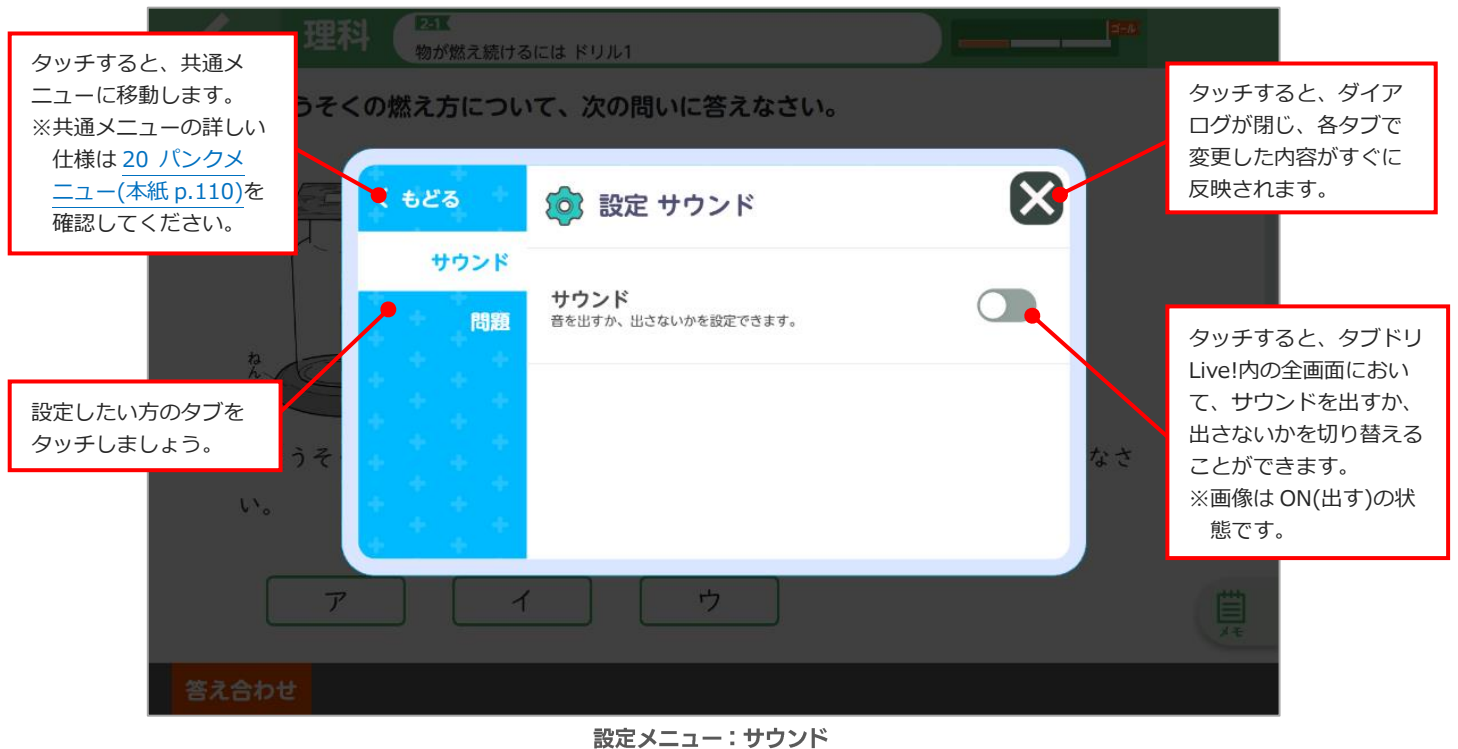
「問題画面」では、設定メニューから「ふりがな・わかちがき」「文字の大きさ」「サウンド」のON/OFFの設定ができます。

以下の手順で、各種設定を変更してみましょう。

- ① 「問題画面」でメニューボタンをタッチします。



- ② 設定メニューダイアログが表示されます。サウンドの設定と、問題側の設定でタブが分かれていますので、設定を変更したい方のタブを選択してください。変更した内容は画面の移動をしたり、ログアウトをした後も保存されたままとなります。



## 7-7 ドリルの設定を変更する

指定の位置にタッチまたはドラッグすると、ドリル画面の文字のサイズを変更することができます。サイズは5段階あるので、自分が読みやすいサイズに変更してください。※変更した内容は全ての問題に反映されます。

タッチすると、ドリルの文字に対するふりがな・わかちがきのON/OFFを切り替えることができます。ONにした場合は全ての文字にふりがなが振られ、文単元1の区切りごとに文字が分けられるようになります。※変更した内容は全ての問題に反映されます。

文字サイズの設定を反映した場合のプレビューが表示されます。

設定メニュー：問題①

画面の背景が、端末の設定と同じになります。

設定したい方の背景をタッチしましょう。

背景の設定を反映した場合のプレビューが表示されます。

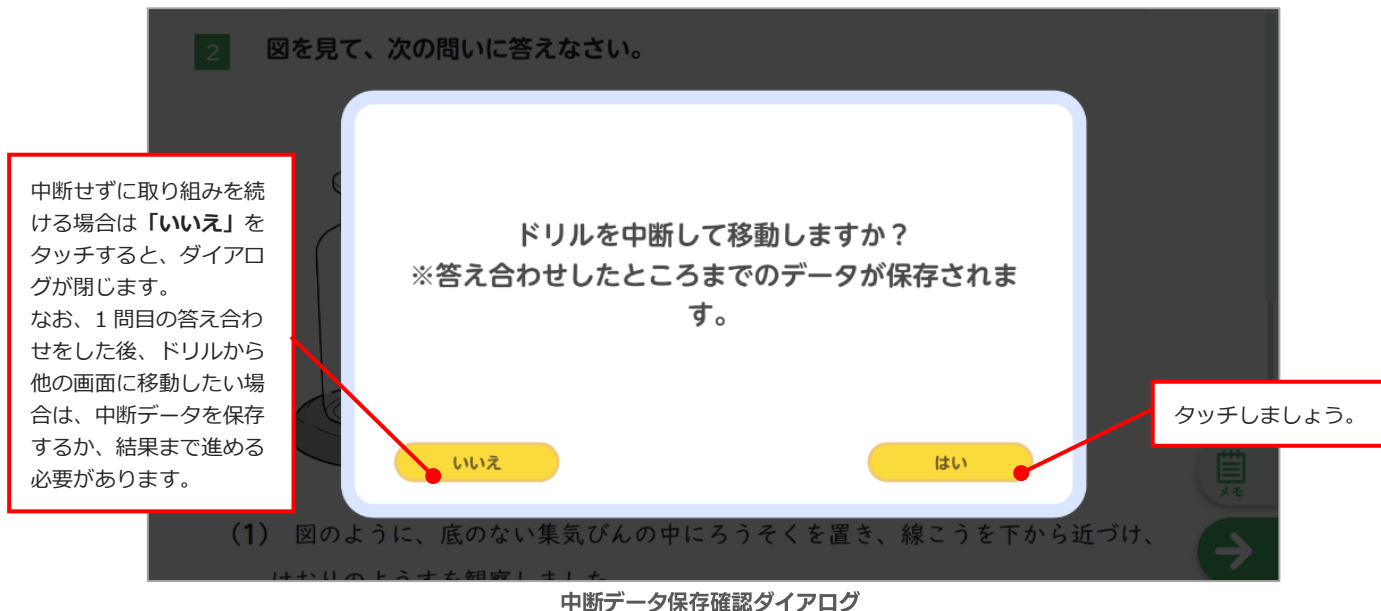
設定メニュー：問題②



## 7-8 ドリルの中断データを保存する

ドリルに取り組んでいる際、問題の途中で中断して、その時点の中断データを保存することができます。中断データを保存した後、再度同じドリルに取り組むときは、中断した問題から再開することができます。以下の手順で、ドリルの中断データを保存してみましょう。

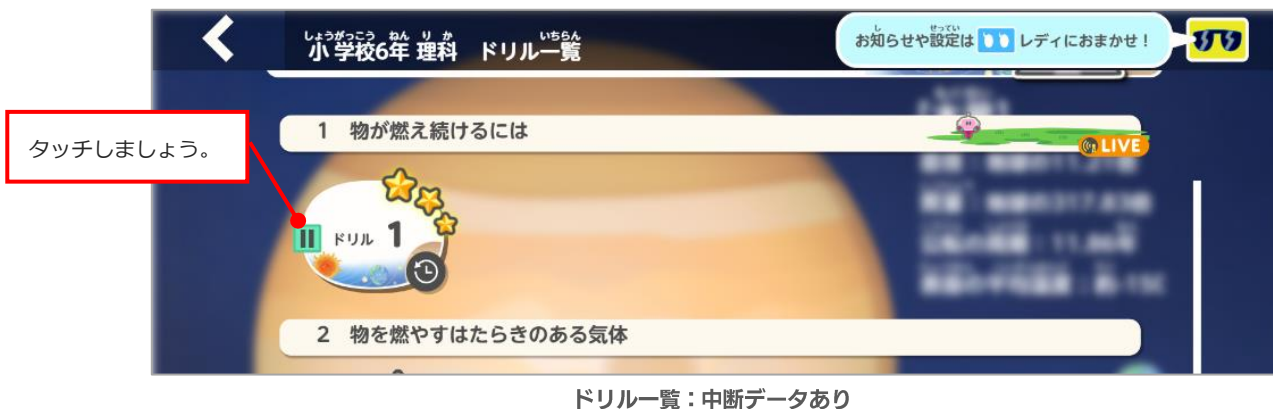
- ① 「問題画面」で、1問目の答え合わせをします。そうすると以降、中断データを保存したい問題の画面で、「<」をタッチするか、共通メニューからドリル以外の画面に移動しようとする、以下の確認ダイアログが表示されるので、「はい」をタッチします。



### ■ 中断したドリルを再開する 1

- ② 中断したドリルがある「ドリル一覧」、または「まとめのドリル」に移動すると、そのドリルのボタンに中断アイコンが表示されます。このアイコンが、中断データが保存されているドリルの目印です。手順①で中断した「ドリルのボタン」をタッチすると、中断した時点の問題から再開できます。

再開後、ドリルを最後まで取り組むと中断データは削除されます。



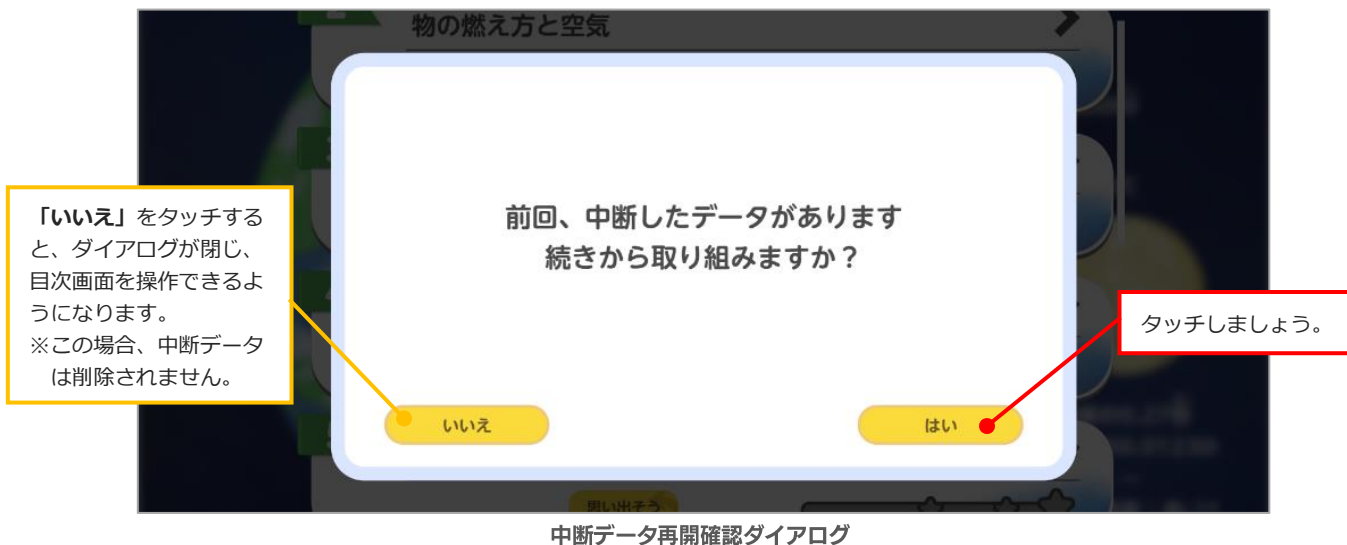
## 7-8 ドリルの中断データを保存する

### ■ 中断したドリルを再開する 2

- ② 「ドリル一覧」以外から、中断したデータを再開する方法があります。中断データを保存後に、まずは「教科選択・学年設定」を経由して、中断したドリルがある単元の「目次」に移動します。



- ③ 次に移動すると以下のダイアログが表示されます。「はい」をタッチすると、中断した時点の問題に直接移動できるので、こちらも活用してみましょう、



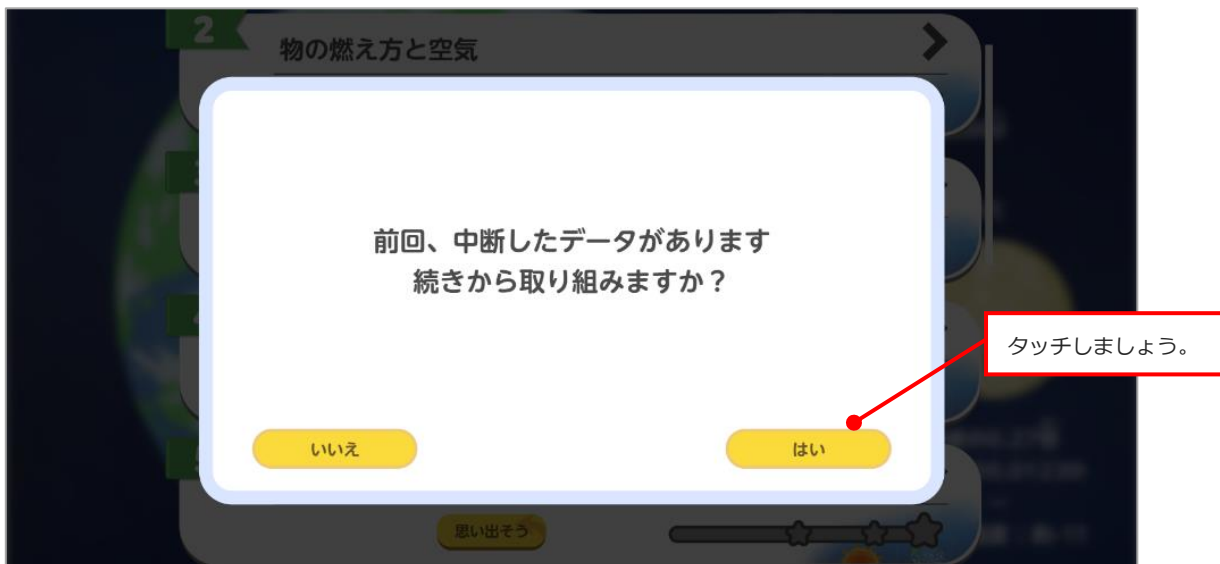
### ■ 中断データの保存ルールについて

- ・ 中断データを保存できるのは、ドリルに最初から取り組んでいるときのみです。「×を解き直す」をしているときは中断データを保存できず、ドリルを離れた時点で削除されます。
- ・ 中断データを保存したとき、中断した問題の画面に書いていた手書きメモは削除されます。
- ・ 最後の問題で答え合わせをした後は、中断データを作成することはできません。

## 7-9 ドリルの中断データを上書きする

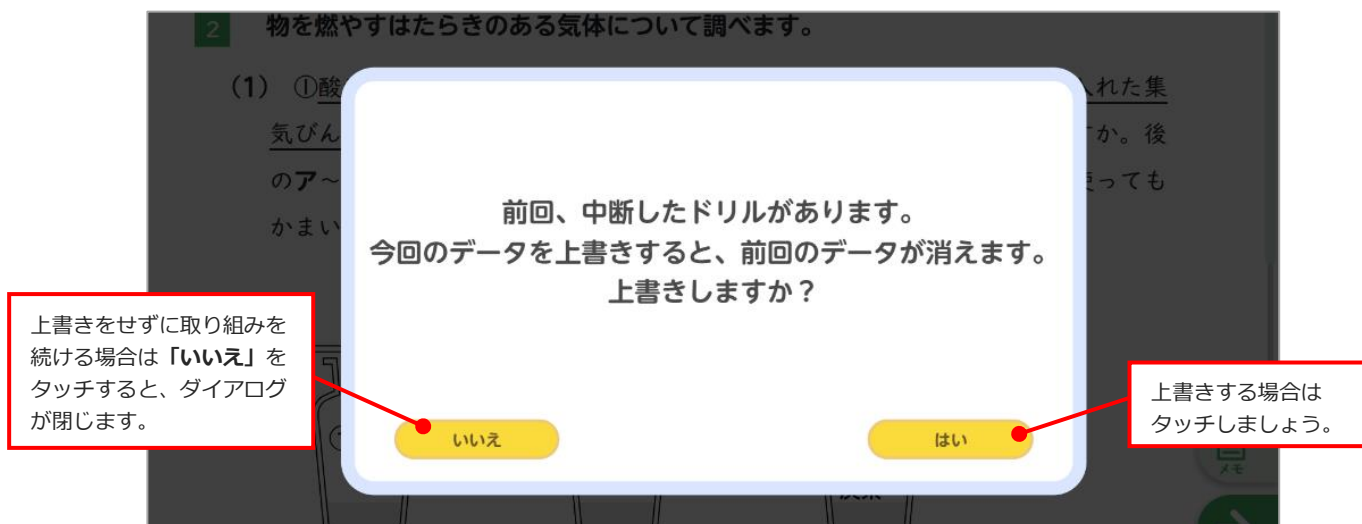
ドリルの中断データは、教科ごとに小学校のドリルと中学校のドリルで、それぞれ1つずつ保存できます。  
※中学校社会の場合は分野ごとに1つずつ保存できます。  
以下の手順で、ドリルの中断データを上書きしてみましょう。

- ① いずれかのドリルで中断データを保存した後、そのドリルと同じ教科であり、同じ学校種の他のドリルで中断データの保存手順を行ってください。すると中断データ保存確認ダイアログで、「はい」をタッチした後に、続けて上書きするかどうかを確認するダイアログが表示されます。



中断データ保存確認ダイアログ

- ② 以下のダイアログで「はい」をタッチすると、古いドリルの中断データが削除され、新しいドリルの中断データが保存されます。



中断データ上書き確認ダイアログ

### ■ 上書きで保存した中断データについて

- ・ 中断データから再開するときの手順や、再開後のドリルの状態などは、すべて通常の中断データと同じです。

## 8.ドリルの問題種別

ドリルに出題される問題は、短答式や穴埋めなどの様々な種別があります。

種別によって、見た目や解答するときの操作などが異なるので、種別ごとの特徴と操作を覚えましょう。

### 8-1 短答式の問題

#### ■手書きの入カツールを使用して解答を入力する

- ① 短答式は一問一答のような形式になっており、専用の入力ツールを使用して、解答欄に答えを入力します。解答欄をタッチすると、入力ツールが表示されます。

解答欄をタッチすると、入力枠が表示されます。  
※解答欄が複数ある問題では、タッチした方の解答欄の入力枠が表示されます。

国語 3-1-1 言葉の単位 ドリル1 ゴール

2 次の文章は、いくつかの段落・文からできていますか。それぞれ漢数字で書きなさい。

新学期が始まりました。みんなと同じく私も希望に燃えています。

これからの一年間で、「自分がどれだけ成長できるか」ということがとても楽しみです。

文

段落

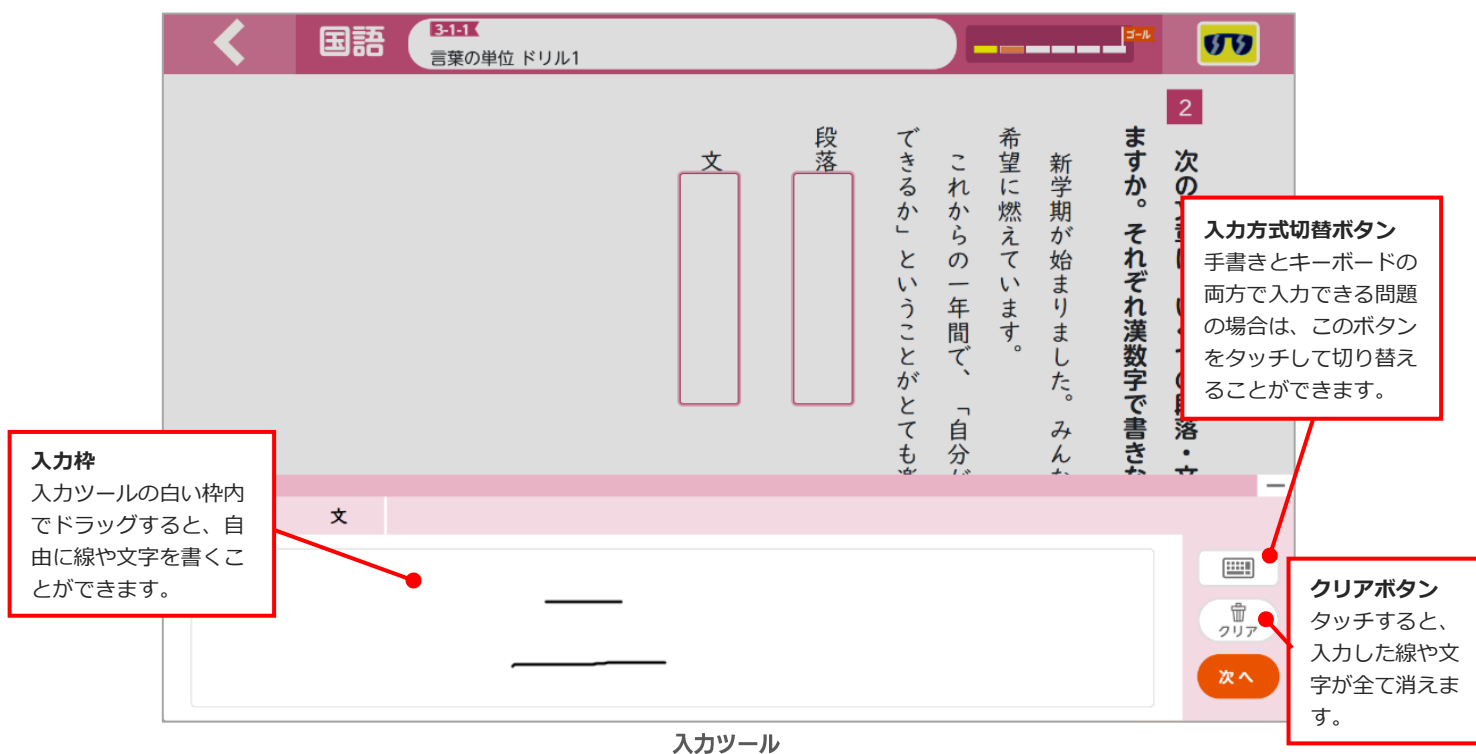
メモ

答え合わせ

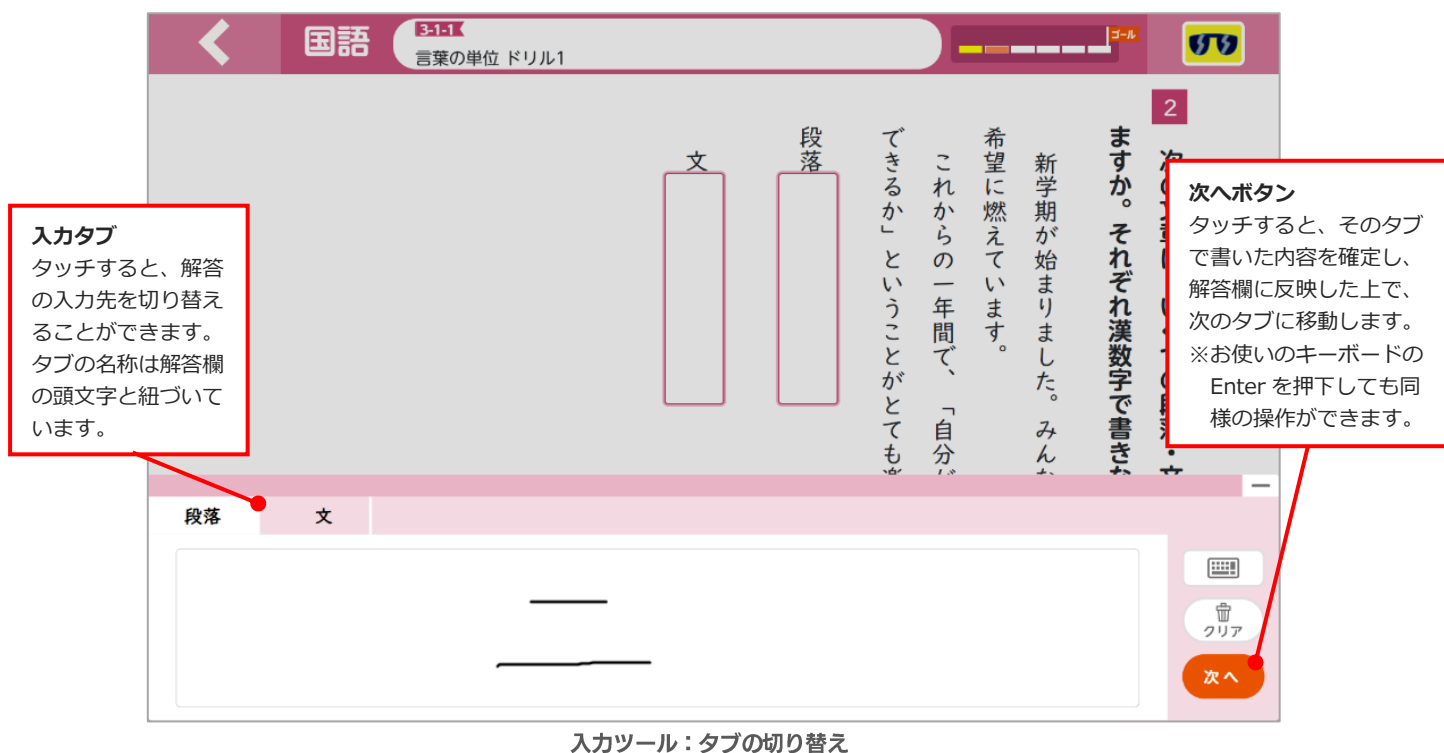
問題画面：短答

## 8-1 短答式の問題

- ② 入力ツールには、手書きとキーボードの2種類の入力方式があり、問題ごとに使用できる入力方式は指定されています。まずは手書きの入力方式から見ていきましょう。

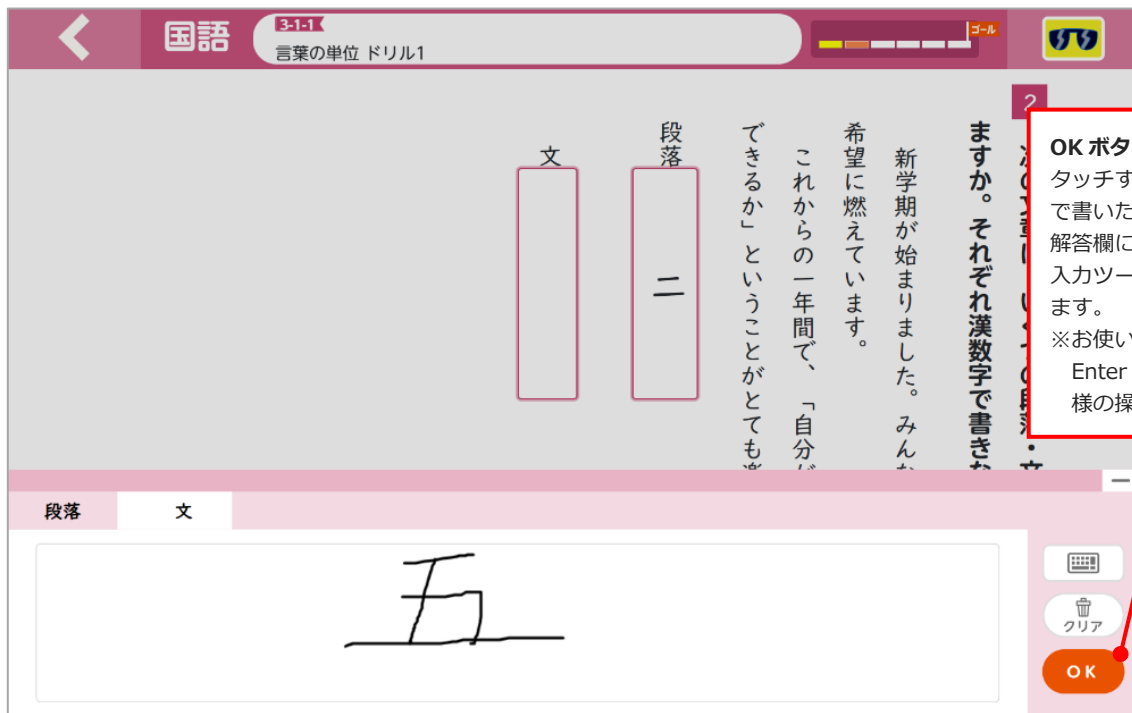


- ③ 答欄が複数ある問題の場合は、入力欄がタブで分かれています。入力欄を切り替えるには、それぞれのタブをタッチするか、「次へ」をタッチ、またはキーボードのEnterを押下します。解答欄が1つしかない問題の場合は、この手順を飛ばして④に進んでください。

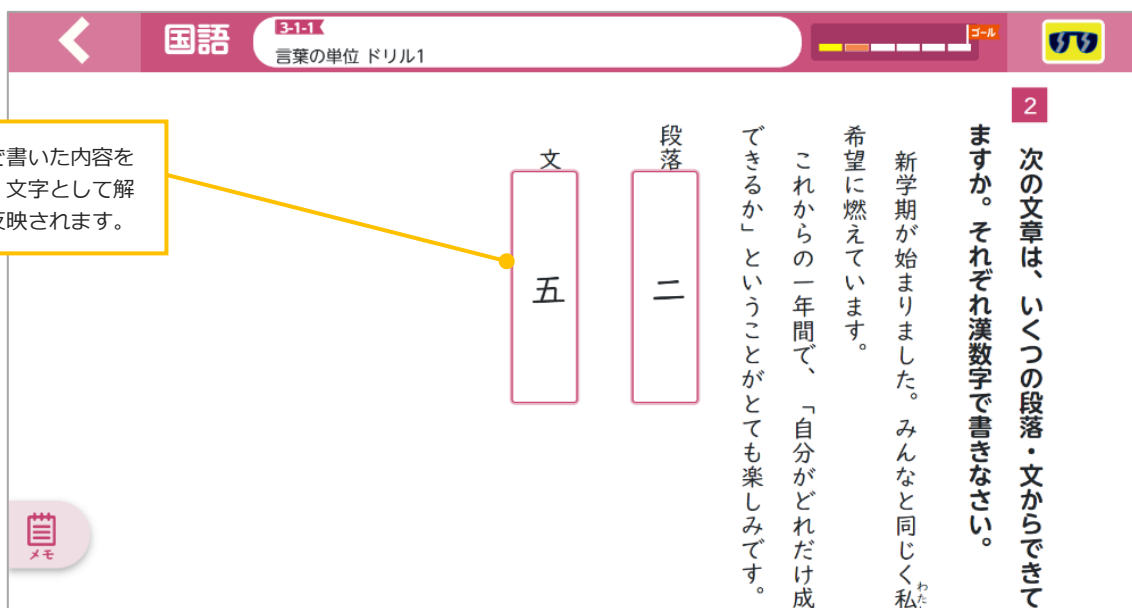


## 8-1 短答式の問題

- ④ すべてのタブに解答を入力し、内容に間違いがないことを確認したら、「OK」をタッチします。タブで入力した内容を確定し、入力ツールが自動で閉じて入力完了です。



入力ツール：書いた内容を確定する

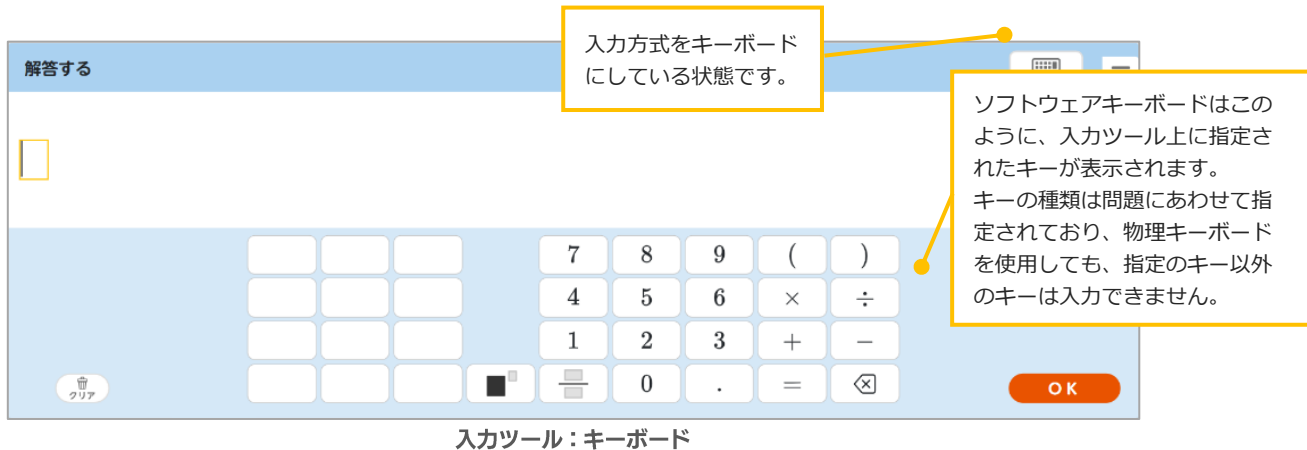


短答式：入力内容が解答欄に反映された状態

## 8-1 短答式の問題

### ■ キーボードの入カツールを使用して解答を入力する

- ① キーボード入力では、タブドリ Live!内に実装されているソフトウェアキーボードか、外付けの物理キーボードのどちらかを使用して入力することができます。問題によっては、ソフトウェアキーボードでしか入力できない問題や、物理キーボードでしか入力できない問題もあります。今回は両方のキーボードで入力できる問題を例に説明します。まずは手書き入力と同様に解答欄をタッチして、入力ツールを表示しましょう。



- ② ソフトウェアキーボード上のキーをタッチするか、そのキーと同じキーを物理キーボード側で押下すると、文字を入力することができます。入力欄が複数あるときのタブの移動や、入力した文字を確定するときの操作は、手書き入力と同様です。



数学 7-2-1 起こりやすさの表し方 ドリル1

下の表は、あるコインを投げたときの、投げた回数と表が出た回数を示したものです。これについて、次の問いに答えなさい。

投げた回数	100	200	300	400	500	600
表が出た回数	49	112	160	196	255	302
相対度数	0.490	0.560	0.533	0.490	0.510	

(1) 600回投げたときの、表が出る相対度数を小数第3位まで求めなさい。

1.23456789

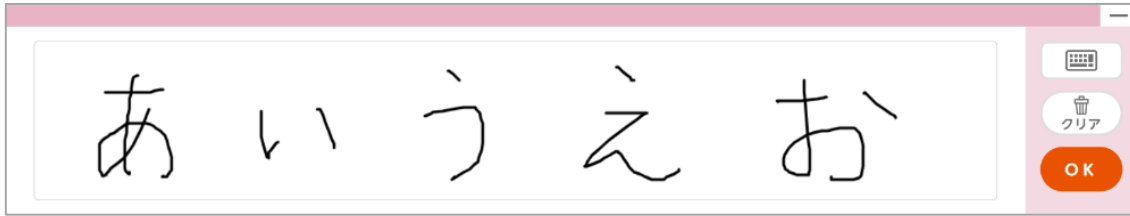
短答式：入力内容が解答欄に反映された状態

## 8-1 短答式の問題

### ■手書きの入力枠の種類について

手書きの入力枠は、日本語・数式・英語・漢字の4種類があり、以下のように見た目が異なります。

- ① 答えに日本語を入力する問題は下記の入力枠になります。



入力枠：日本語

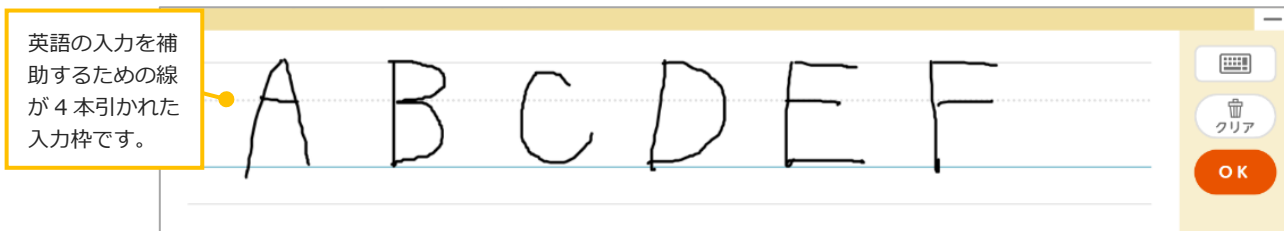
- ② 答えに数式を入力する問題は下記の入力枠になります。



入力枠：数式

- ③ 答えに英語を入力する問題で、小学校3年生～中学校1年生の単元「Unit5」までは下記の入力枠になります。

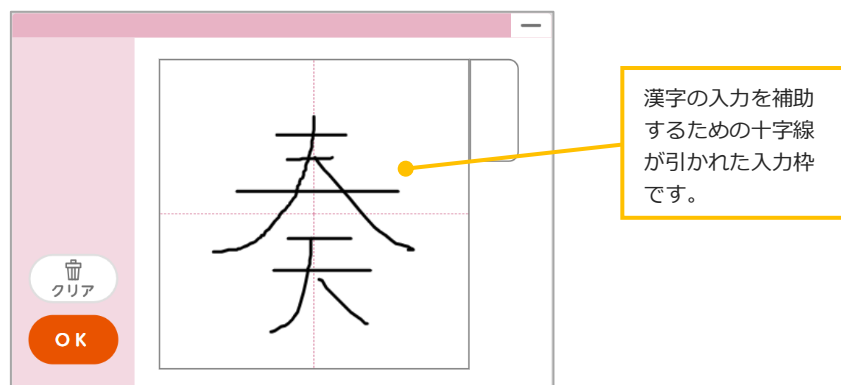
※中学校1年生の単元「Unit6」以降は①、②と同じ入力枠になります。



入力枠：英語

- ④ 答えに漢字を入力する問題で、小学校6年生の単元までは下記の入力枠になります。

※中学校1年生の単元以降は①、②と同じ入力枠になります。



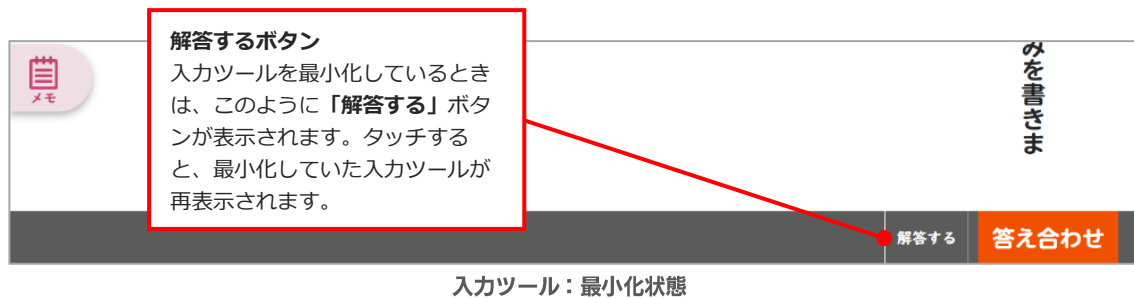
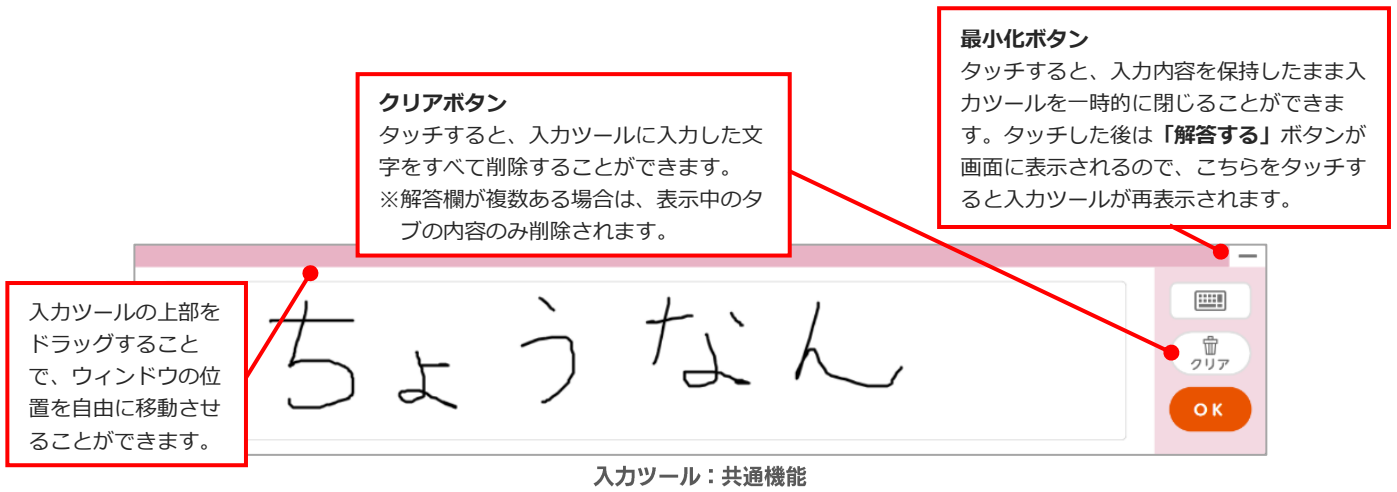
入力枠：漢字



## 8-1 短答式の問題

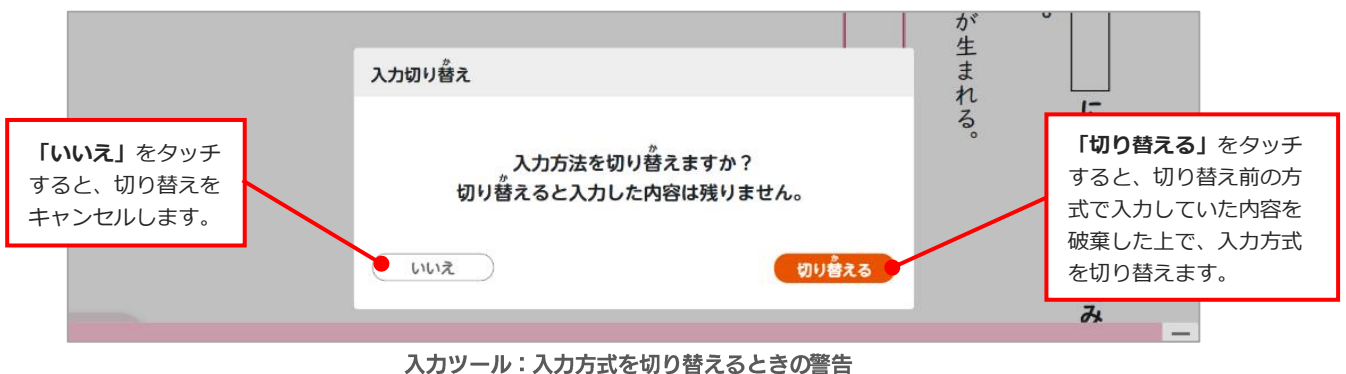
### ■入力ツールの共通機能を使用する

入力ツールには、解答の入力を補助するための機能があります。以下に説明する機能は、手書き・キーボードのどちらでも使える共通の機能なので、活用してみましょう。



### ■入力中に表示される警告について

入力欄に何らかの文字が入力されている状態で、入力方式を手書き⇄キーボードに切り替えると、以下の警告ダイアログが表示されます。入力方式を切り替える場合は、切り替え前の方式で入力していた内容は破棄されるので、ご注意ください。



## 8-2 穴埋めの問題

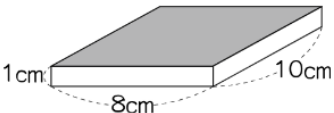
穴埋めは、問題文の中にある空欄に当てはまる答えを入力していく問題形式です。  
解答の入力方法などの操作は全て [8-1 短答式の問題\(本紙 p.43\)](#)と同じです。

算数 9-1 角柱と円柱の体積 ドリル1

1 次の図は、厚さ1cmの直方体の木の板です。

(1) この木の板の体積を 縦×横×高さ の式で計算するときの式は次のようになります。□ にあてはまる数を書きましょう。

10×  ×  =  (cm<sup>3</sup>)



問題文の中にある解答欄をタッチすると、短答式と同様に入力ツールが表示されます。

答え合わせ (1) (2)

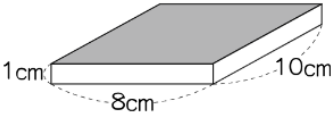
穴埋め式：解答入力前

算数 9-1 角柱と円柱の体積 ドリル1

1 次の図は、厚さ1cmの直方体の木の板です。

(1) この木の板の体積を 縦×横×高さ の式で計算するときの式は次のようになります。□ にあてはまる数を書きましょう。

10×  8 ×  1 =  10 (cm<sup>3</sup>)



答え合わせ (1) (2)

穴埋め式：入力内容が解答欄に反映された状態

## 8-3 ○×方式の問題

○×方式は、問題文を読み、その内容が正しければ○を、間違っていれば×を選択する問題形式です。「○」か「×」のどちらか1つのボタンをタッチして解答します。

理科 3-1 食べ物のゆくえ ドリル3

動物の消化管について、次の問いに答えなさい。

(4) 次の文が正しければ○を、まちがってれば×を選びなさい。  
ウサギの消化管は、口、腸、こう門はあるが、胃はない。

「○」か「×」のどちらかをタッチしましょう。

← ○ ×

答え合わせ (1) (2) (3) (4)

○×方式：解答入力前

理科 3-1 食べ物のゆくえ ドリル3

動物の消化管について、次の問いに答えなさい。

次の文が正しければ○を、まちがってれば×を選びなさい。  
ウサギの消化管は、口、腸、こう門はあるが、胃はない。

タッチした方のボタンは選択状態になり、ボタンの色が濃い色に変わります。選択状態のボタンを再度タッチした場合は、選択状態が解除されます。

選択しなかった方は、ボタンの色がグレーになります。グレーになったボタンの方をタッチすると、今度はそのボタンが選択状態になり、元々選択していた方の選択状態が解除されます。  
※「○」と「×」の両方を選択状態にすることはできません。

← ○ ×

答え合わせ (1) (2) (3) (4)

○×方式：解答入力後

## 8-4 択一の問題

択一は、指定された選択肢の中から、問題の答えとして正しいものを1つ選択する問題形式です。選択肢のうち、いずれか1つのボタンをタッチして解答します。

The screenshot shows a mobile application interface for a Japanese language drill. At the top, there is a navigation bar with a back arrow, the text '国語' (Japanese), '4-1-1', and '言語 (1) ドリル3'. A progress bar and a 'コール' (Call) button are also visible. The main content area features a vertical list of five buttons labeled 'ア', 'イ', 'ウ', 'エ', and 'オ'. To the right of these buttons is the question text: '放心 次言葉の意味を選びなさい。' followed by five options: 'ア 動きがとれず、どうにもならないさま。', 'イ いかにも現実的であるさま。', 'ウ 他事に気を取られてぼんやりとするさま。', 'エ 感情が顔に表れて赤くなること。', and 'オ 思い違い。かん違い。'. A red box highlights the 'ウ' button with the text: '指定された選択肢の中から、いずれか1つのボタンをタッチしましょう。'. At the bottom right, there is an orange button labeled '答え合わせ' (Check Answer). A 'メモ' (Memo) icon is located at the bottom left.

択一：解答入力前

This screenshot shows the same interface as above, but with the 'ウ' button selected. The 'ウ' button is now a dark purple color, while the others are light purple. A yellow box highlights the 'ウ' button with the text: 'タッチした選択肢のボタンは選択状態になり、ボタンの色が濃い色に変わります。選択状態のボタンを再度タッチした場合は、選択状態が解除されます。'. A red box highlights the 'エ' button with the text: '選択しなかった選択肢の見たい目は変わりません。選択状態以外のボタンをタッチすると、今度はその選択肢のボタンが選択状態になります。 ※複数の選択肢を同時に選択状態にすることはできません。'. The '答え合わせ' (Check Answer) button remains at the bottom right.

択一：解答入力後

## 8-5 複数選択の問題

複数選択は、指定された選択肢の中から、問題の答えとして正しいものを全て選択する問題形式です。解答するときは、問題の答えとして正しい選択肢のボタンを全てタッチして解答します。

The screenshot shows a mobile application interface for a science test. At the top, there is a navigation bar with a back arrow, the subject '理科' (Science), a progress indicator '9', and a '確認' (Check) button. Below the navigation bar, the question text reads: '次のア～オの文は、「地震による大地の変化」や、「火山の噴火による大地の変化」について述べたものです。' (The following sentences A~O describe changes in the Earth caused by earthquakes or volcanic eruptions). Below the question, there is a list of five options (A, I, U, E, O) with corresponding descriptions. At the bottom, there are five buttons labeled 'ア', 'イ', 'ウ', 'エ', 'オ'. A red dot is positioned over the 'エ' button, and a red arrow points from a text box to it. The text box contains the instruction: '指定された選択肢の中から、問題の答えとして正しいボタンを全てタッチしましょう。' (Touch all the correct buttons from the specified options). At the bottom of the screen, there is a progress indicator showing '答え合わせ' (Check answers) and two empty slots '(1)' and '(2)'. A green arrow button is visible on the right side.

複数選択：解答入力前

The screenshot shows the same mobile application interface as above, but now the buttons for 'ア' and 'エ' are highlighted in a darker green color, indicating they have been selected. The text box on the left explains: 'タッチした選択肢のボタンは選択状態になり、ボタンの色が濃い色に変わります。選択状態のボタンを再度タッチした場合は、選択状態が解除されます。' (Buttons for selected options become a darker color. If you touch a selected button again, the selection is canceled). The text box on the right explains: '選択しなかった選択肢の見目は変わりません。' (The appearance of unselected options does not change). The progress indicator at the bottom now shows a green checkmark next to '(1)', indicating that the first question has been answered. The green arrow button is still present on the right side.

複数選択：解答入力後

## 8-6 並び替えの問題

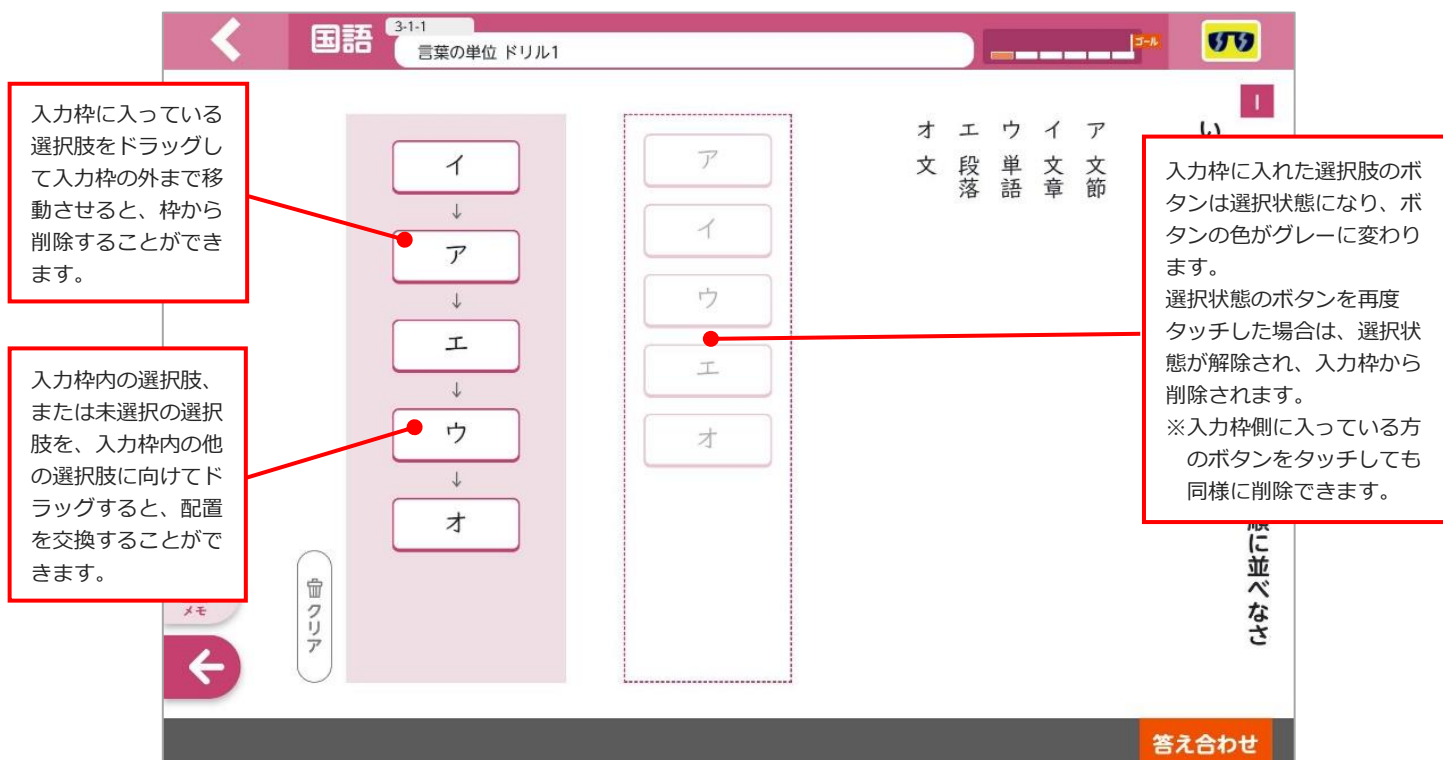
並び替えは、指定された選択肢の並び順を、問題の答えとして正しい順序に並び替える問題形式です。

選択肢をタッチするか、ドラッグして入力枠まで移動させると、選択肢が入力枠に入ります。

タッチした場合は空いている入力枠の中で先頭に位置する枠に入り、ドラッグした場合は任意の位置の枠に入れることができます。



並び替え：解答入力前



並び替え：解答入力後

## 8-7 線結びの問題

線結びは、指定された選択肢同士を、問題の答えとして正しくなるように線で結ぶ問題形式です。選択肢同士をタッチするか、選択肢同士をドラッグで繋げると、線で結ばれます。

### ■ 選択肢同士をタッチして線を結ぶ

- ① タッチして線を結ぶ場合は、まずは結びたい選択肢のうち、いずれか 1 つをタッチします。

英語 3-1 聞くドリル1

1 (1)~(3)の日課や宝 物<sup>たからもの</sup>についての話を聞いて、あうものを線で結びましょう。

00:00 / 02:10

タッチしましょう。

Tom Hasan Yukiko

メモ

答え合わせ

線結び：タッチの場合 解答入力前

## 8-7 線結びの問題

- ② 続けて結び先の選択肢をタッチすると、タッチした選択肢同士が線で結ばれます。

The screenshot shows an English listening exercise interface. At the top, it says "英語 3-1 聞くドリル1" and "ゴール". Below that, the instruction is "(1)~(3)の日課や宝 物<sup>たからもの</sup>についての話を聞いて、あうものを線で結びましょう。". There is a progress bar showing "00:00 / 02:10". The interface displays three characters: Tom, Hasan, and Yukito. Below them are three sets of items: a school building and books, a cat and a dog, and a baseball player. A red line connects the "Tom" character to the "cat and dog" item. A yellow callout box points to the "Tom" character, stating "結びもとの選択肢は外枠がオレンジになります。". Another yellow callout box points to the "cat and dog" item, stating "結びもとの選択肢と同じ列の選択肢は結ぶことができなくなります。". A red callout box points to the "cat and dog" item, stating "結び先の選択肢をタッチしましょう。". At the bottom, there is a "答え合わせ" button.

線結び：タッチの場合 解答入力前

The screenshot shows the same English listening exercise interface as above, but now a line connects the "Tom" character to the "cat and dog" item. A red callout box points to this line, stating "選択肢同士が線で結ばれます。結んだ線をタッチすると、線を削除することができます。". The "Tom" character's frame is now orange. At the bottom, there is a "答え合わせ" button.

線結び：タッチの場合 解答入力後



## 8-7 線結びの問題

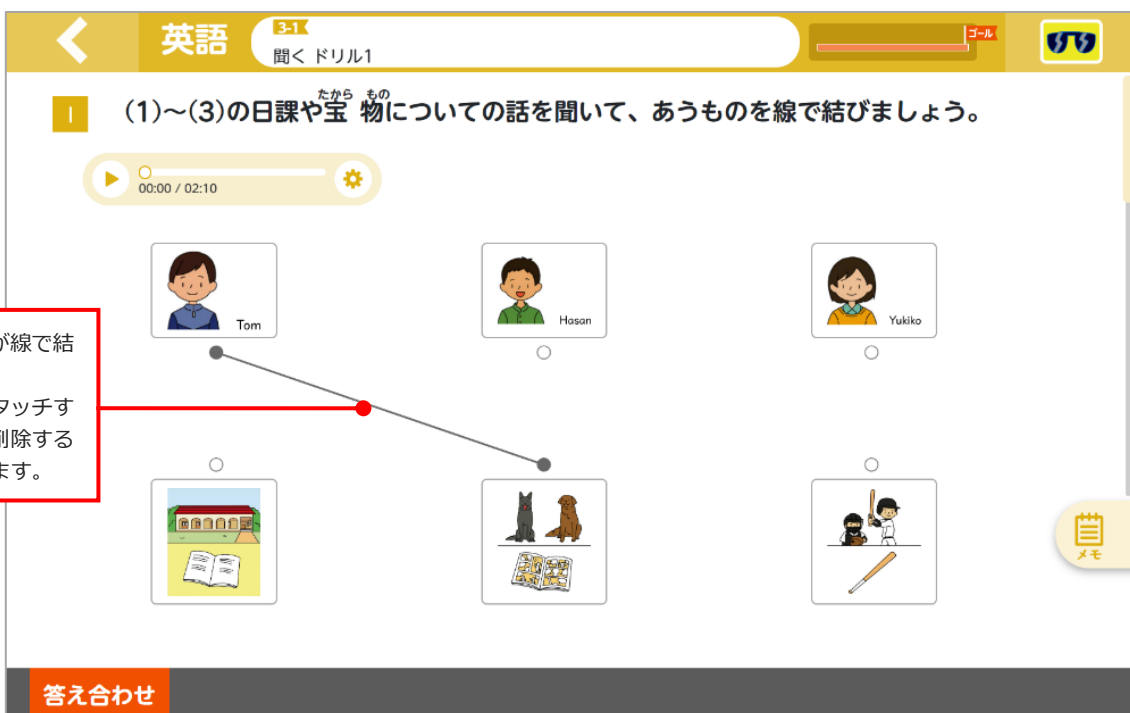
### ■ 選択肢同士をドラッグして線を結ぶ

- ① ドラッグで線を結ぶ場合は、まずは結びたい選択肢のうち、いずれか1つを任意の位置にドラッグします。



線結び：ドラッグの場合 解答入力前

- ② 結びもとの選択肢から線が表示されたら、そのまま結び先の選択先までドラッグすると、選択肢同士が線で結ばれます。



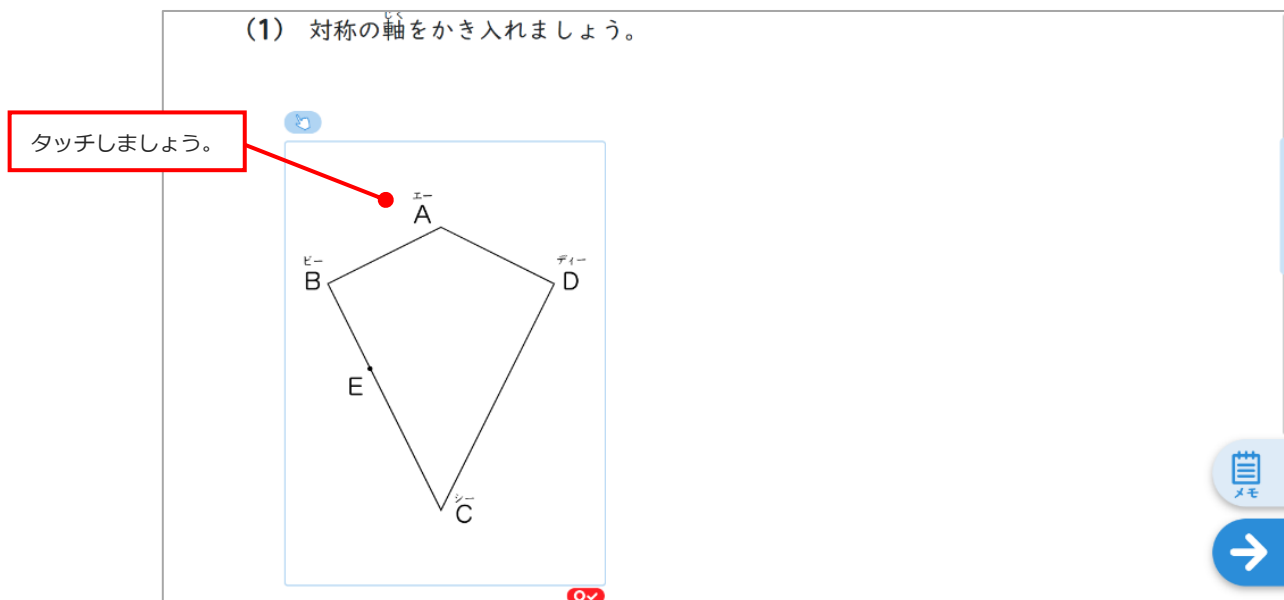
線結び：ドラッグの場合 解答入力後

## 8-8 図への書き込みの問題

図への書き込みは、ペンや定規、コンパスなどの専用の入力ツール使い、図に解答を書き込む問題形式です。

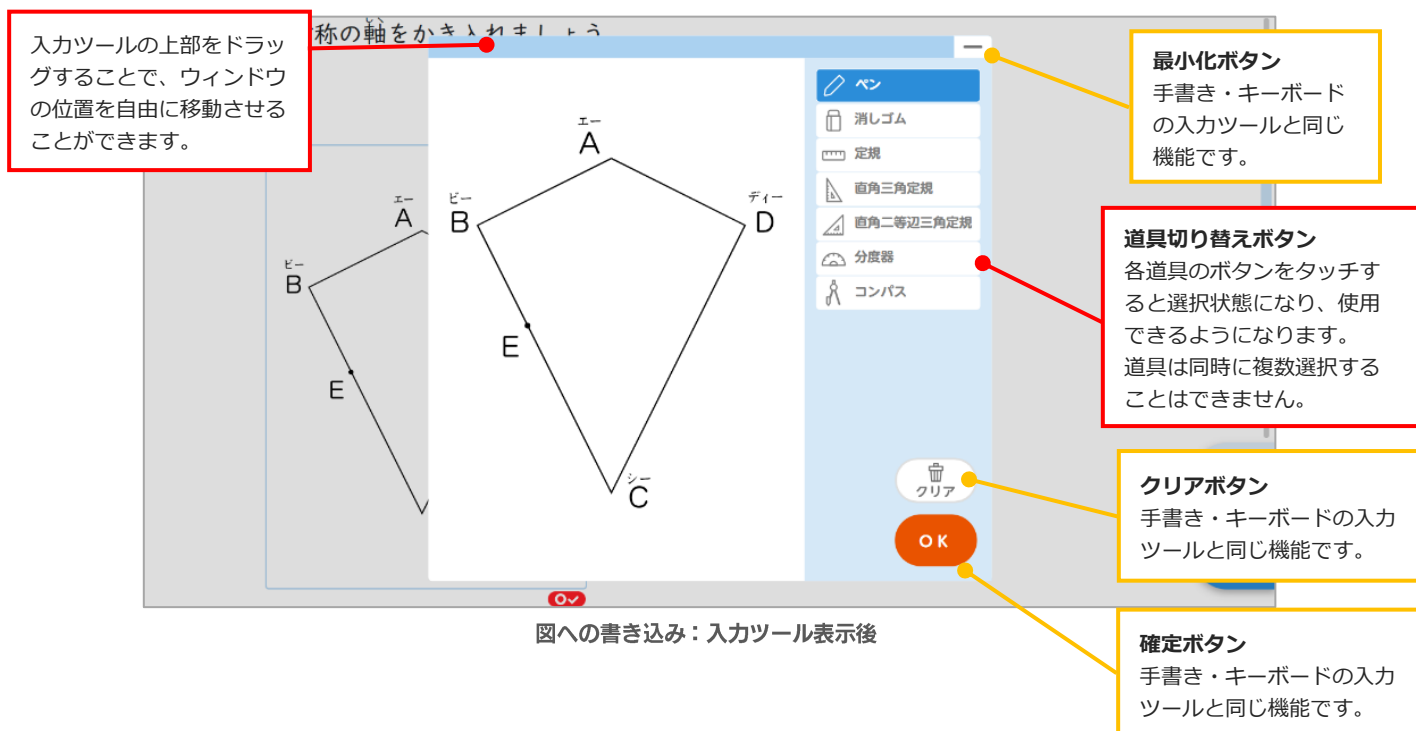
### ■入力ツールの基本的な使い方を覚える

- ① 入力ツールで使える道具は、「ペン」「消しゴム」「定規」「直角三角定規」「直角二等辺三角定規」「分度器」「コンパス」の全7種類です。これらを使って図に解答を書き込みます。まずは図への書き込み問題で、書き込む対象の図をタッチします。



図への書き込み：入力ツール表示前

- ② 図をタッチすると入力ツールが表示されます。道具の切り替えボタン以外の機能は、手書き・キーボードの入力ツールと同じです。

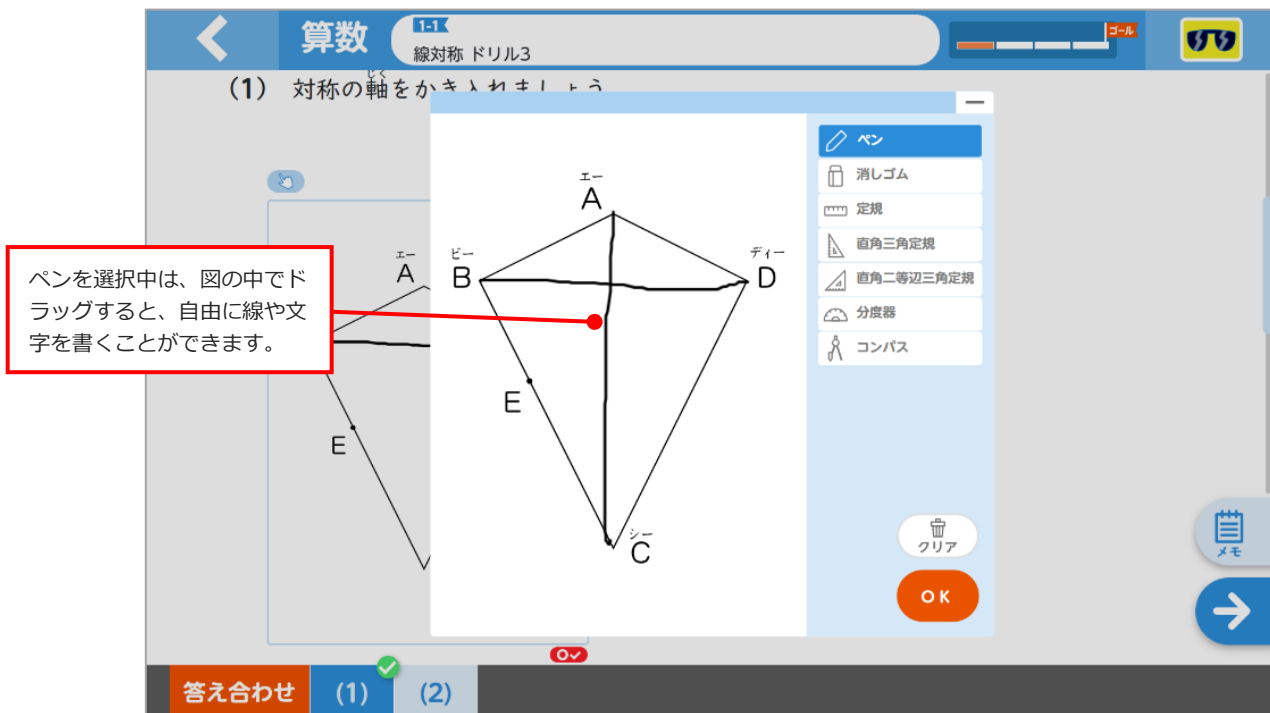


図への書き込み：入力ツール表示後

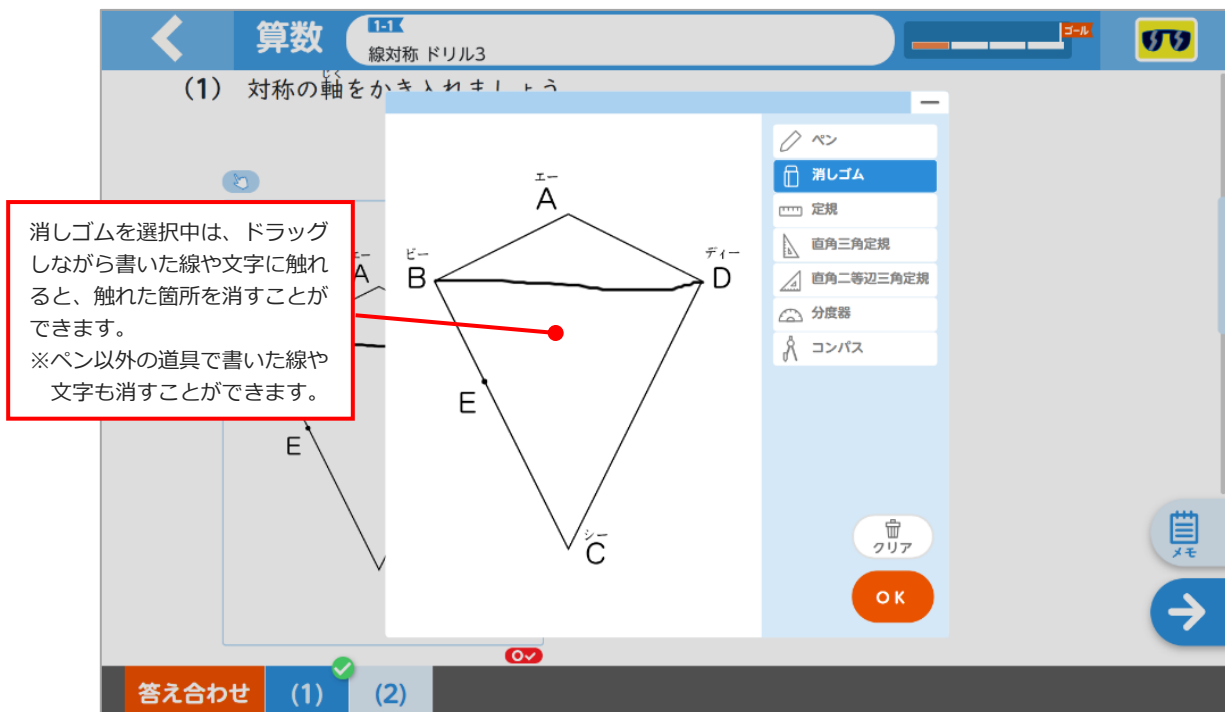
## 8-8 図への書き込みの問題

### ■ペン、消しゴムを使って図に書き込む

図の書き込み問題のペンと消しゴムは、通常の手書きの入力ツールで使うものと同じ機能です。ペンは図の中に自由に文字や線を書くことができ、消しゴムは触れた文字や線を消すことができます。



図への書き込み：ペン

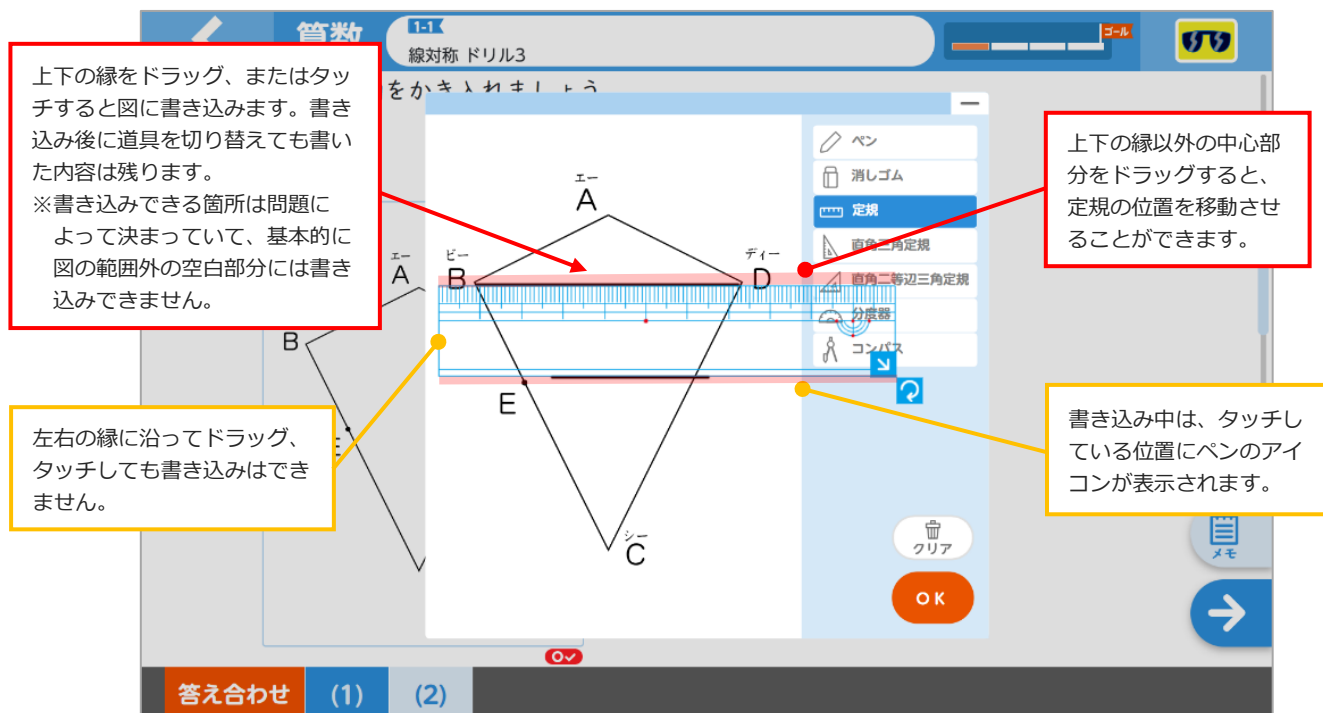


図への書き込み：消しゴム

## 8-8 図への書き込みの問題

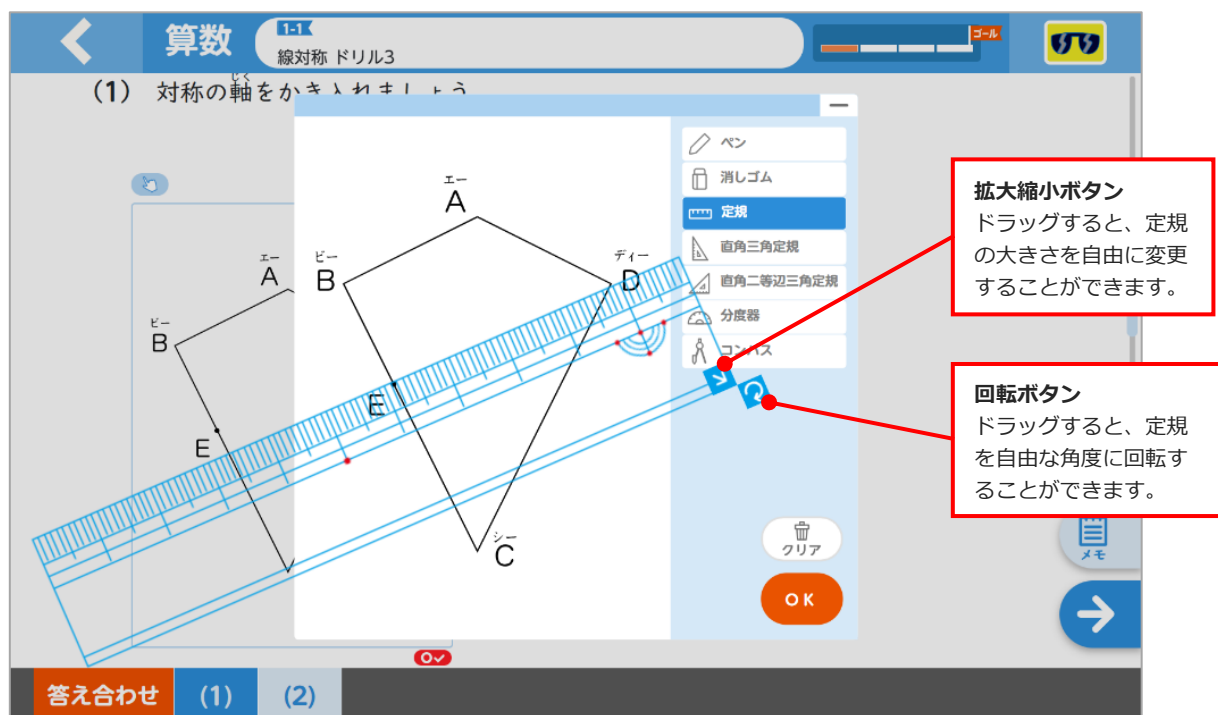
### ■ 定規を使って図に書き込む

- ① 定規を選択すると、入力ツール上に透明な定規が表示されます。上下の縁をドラッグすると、定規に沿って真っ直ぐに線を引くことができます。上下の縁をタッチした場合は、点を打つこともできます。



図への書き込み：定規を使った書き込み

- ② 定規は「拡大縮小ボタン」と「回転ボタン」を使うと、定規の大きさを変えたり、回転させることができます。

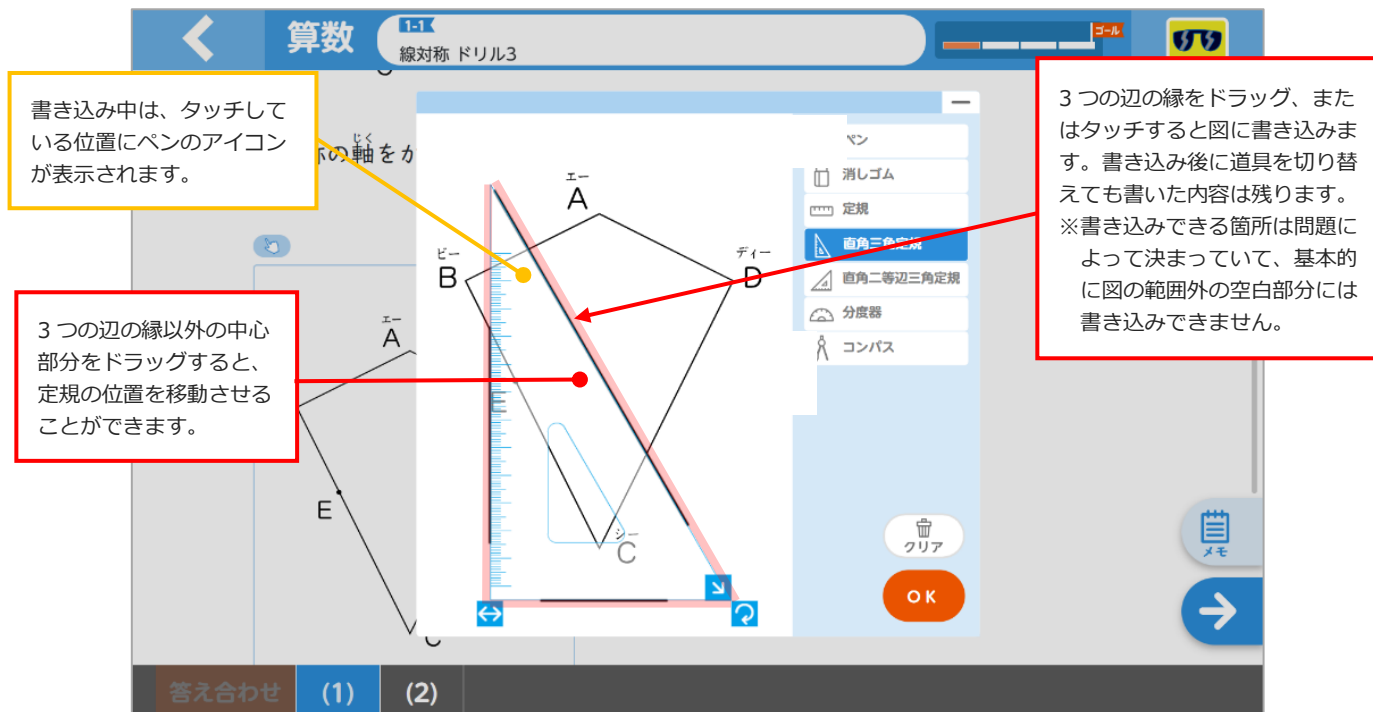


図への書き込み：定規の拡大縮小・回転

## 8-8 図への書き込みの問題

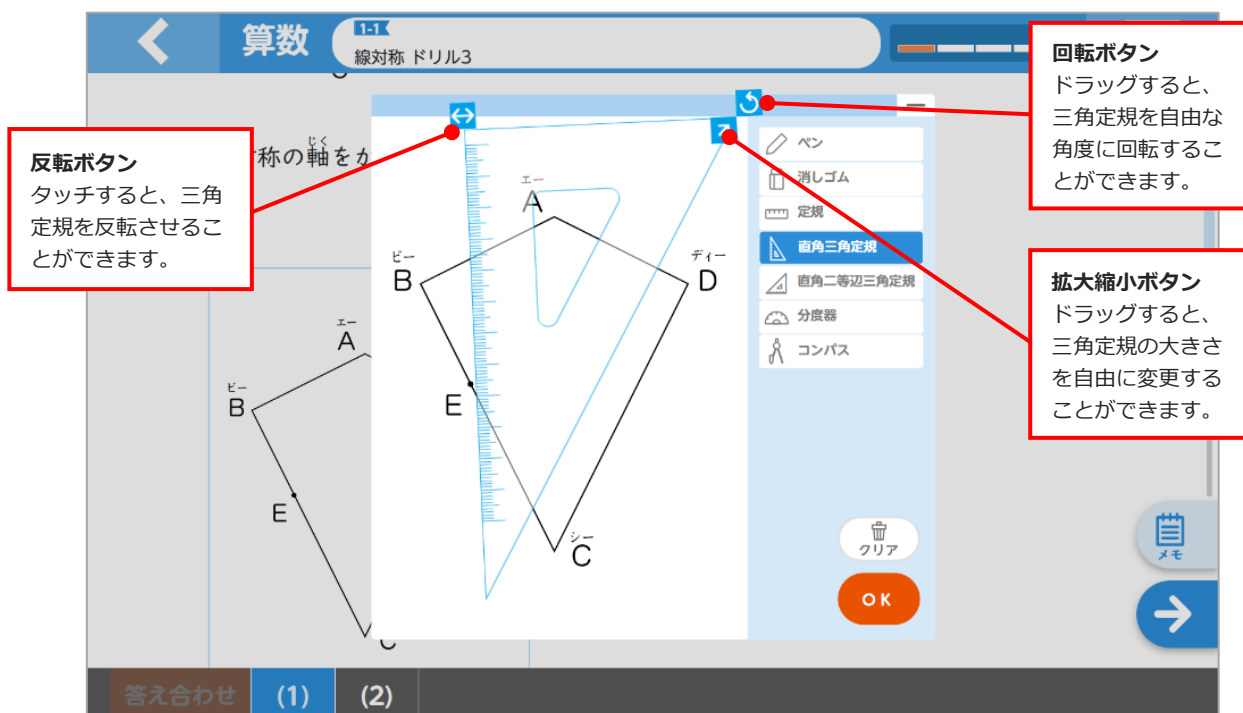
### ■ 直角三角定規、直角二等辺三角定規を使って図に書き込む

- ① 直角三角定規、または直角二等辺三角定規を選択すると、入力ツール上に透明な三角定規が表示されます。3つの辺の縁をドラッグすると、定規に沿って真っ直ぐに線を引くことができます。3つの辺の縁をタッチした場合は、点を打つこともできます。



図への書き込み：三角定規を使った書き込み

- ② 直角三角定規、または直角二等辺三角定規は「拡大縮小ボタン」「回転ボタン」「反転ボタン」を使うと、定規の大きさを変えたり、回転・反転させることができます。

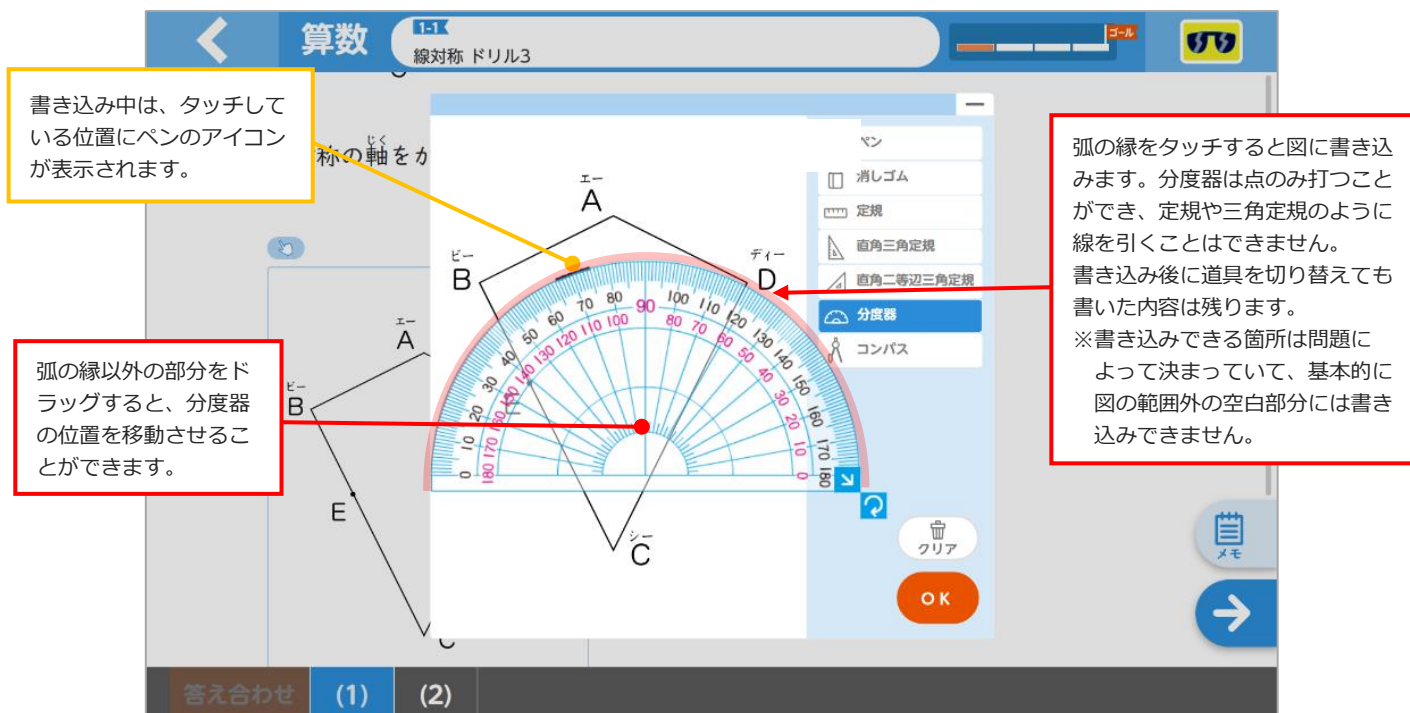


図への書き込み：三角定規の拡大縮小・回転・反転

## 8-8 図への書き込みの問題

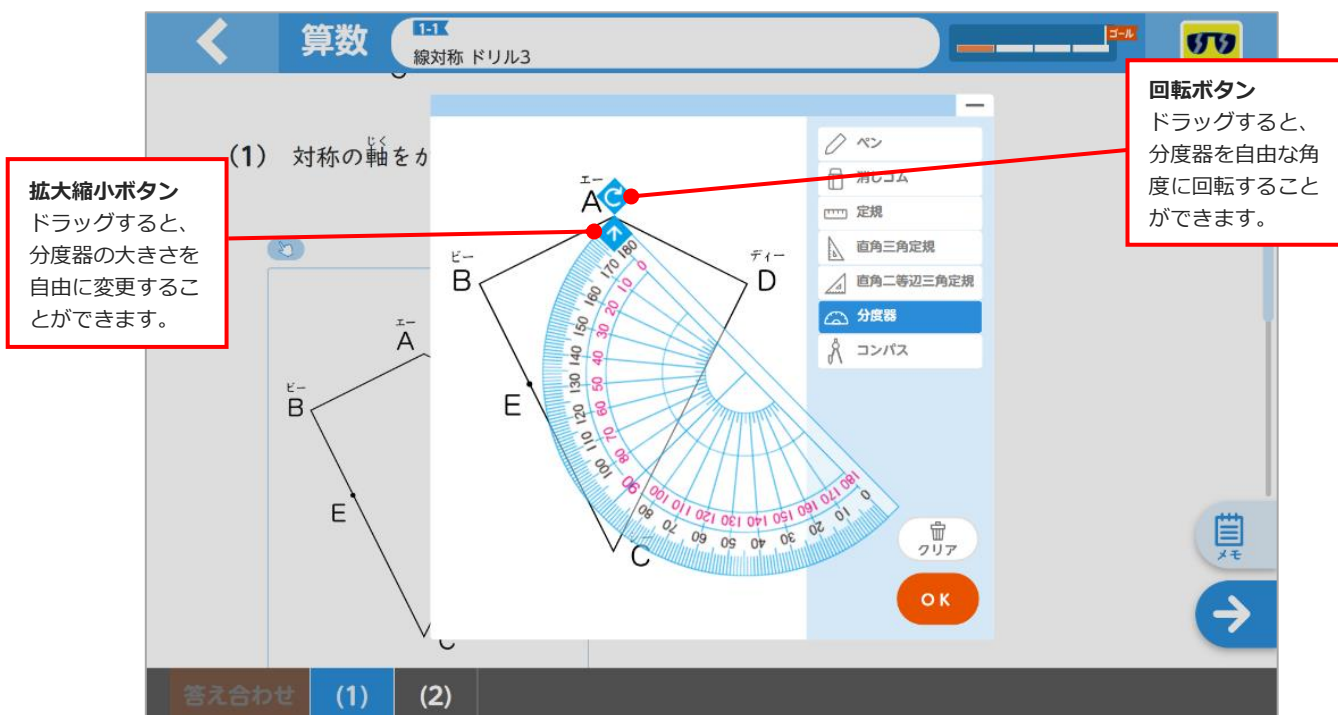
### ■ 分度器を使って図に書き込む

- ① 分度器を選択すると、入力ツール上に透明な分度器が表示されます。弧の縁をタッチすると、点を打つことができます。



図への書き込み：分度器を使った書き込み

- ② 分度器は「拡大縮小ボタン」「回転ボタン」を使うと、分度器の大きさを変えたり、回転させることができます。

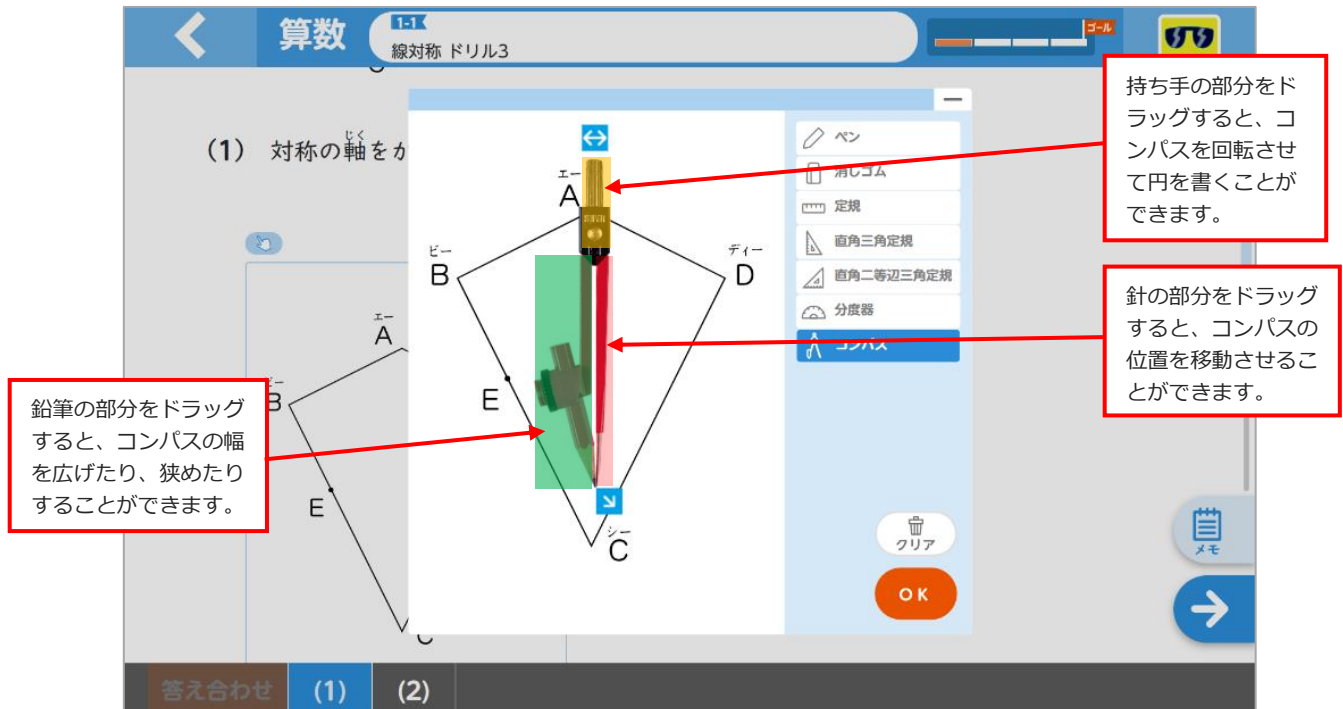


図への書き込み：分度器の拡大縮小・回転

## 8-8 図への書き込みの問題

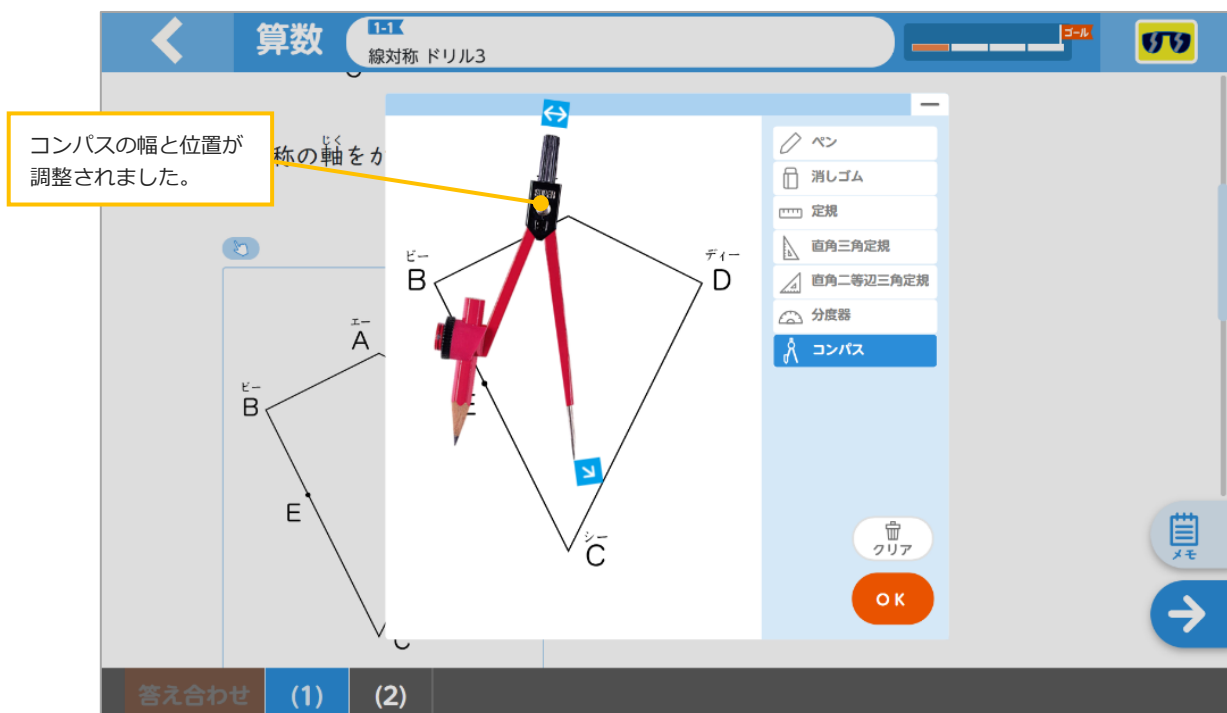
### ■コンパスを使って図に書き込む

- ① コンパスを選択すると、入力ツール上にコンパスが表示されます。コンパスは操作する部分によって機能が変わります。鉛筆の部分は幅の調整、針の部分は移動、持ち手の部分は回転して円を書くことができます。



図への書き込み：コンパスの操作

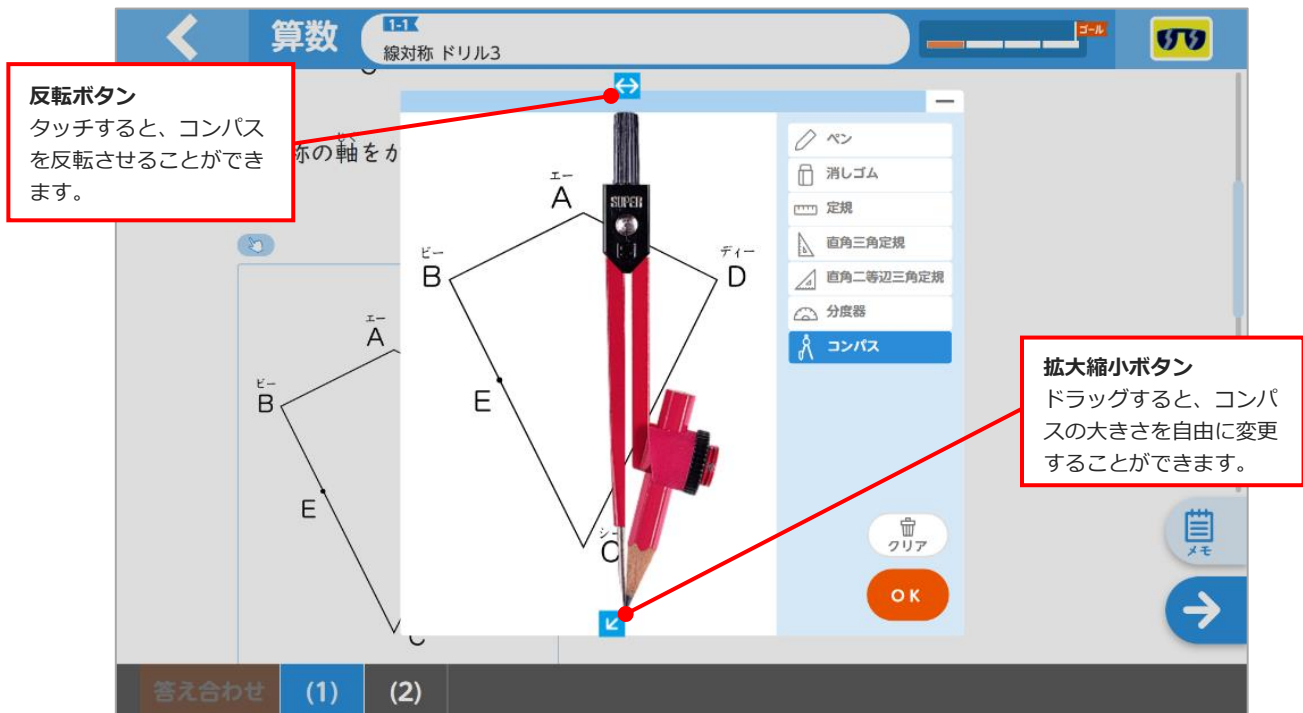
- ② まずは鉛筆の部分と針の部分をドラッグして、円を書きたい幅、位置になるように調整します。



図への書き込み：コンパスの幅・位置の調整

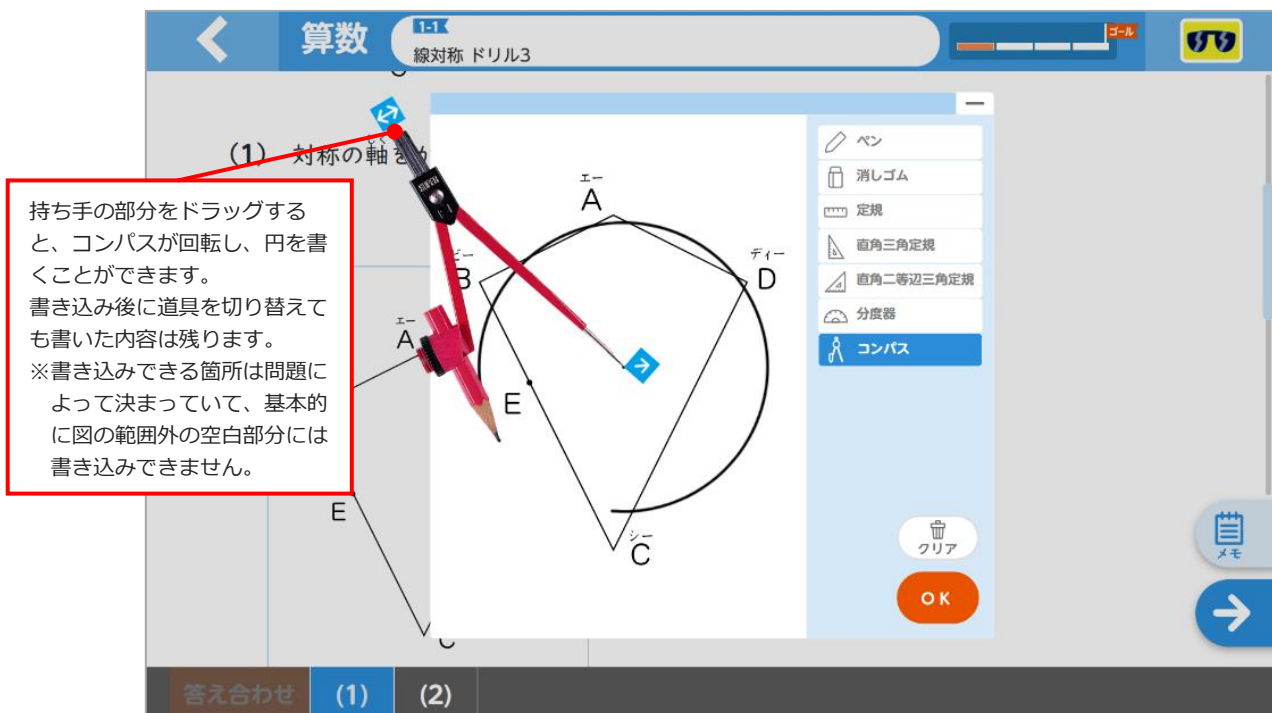
## 8-8 図への書き込みの問題

- ③ コンパスは「拡大縮小ボタン」「反転ボタン」を使うと、コンパスの大きさを変えたり、反転させることもできます。



図への書き込み：コンパスの拡大縮小・反転

- ④ コンパスの幅、位置、大きさ、向きを調整したら、持ち手の部分をドラッグして円を書きましょう。

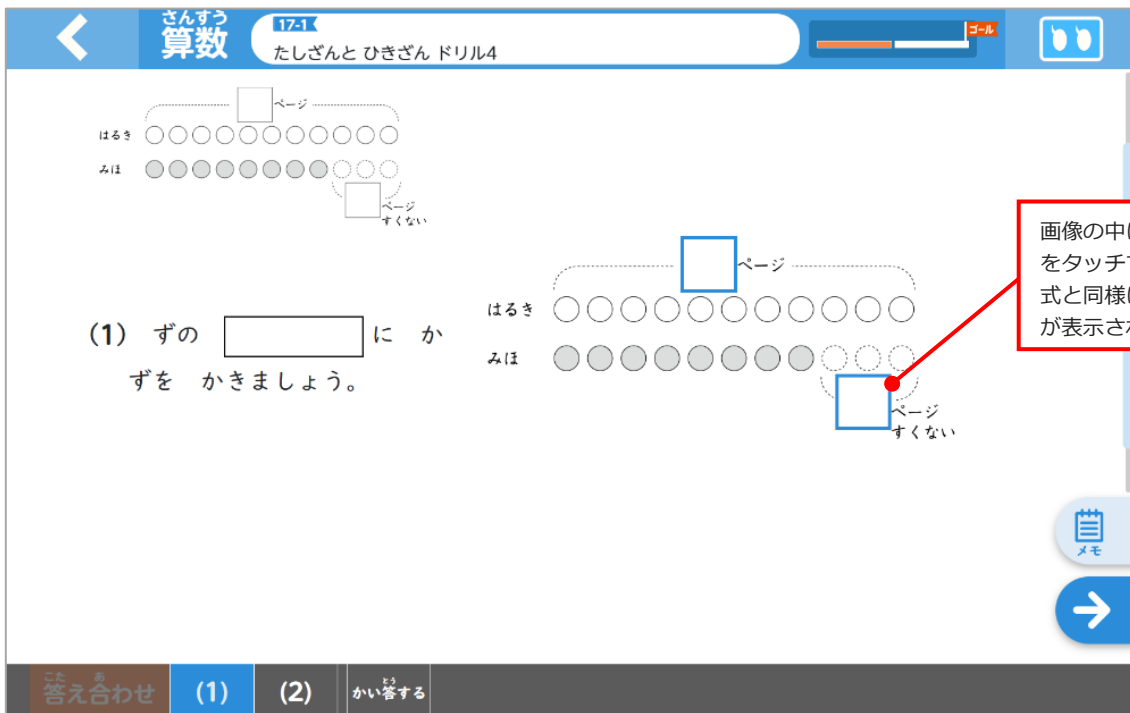


図への書き込み：コンパスで円を書く

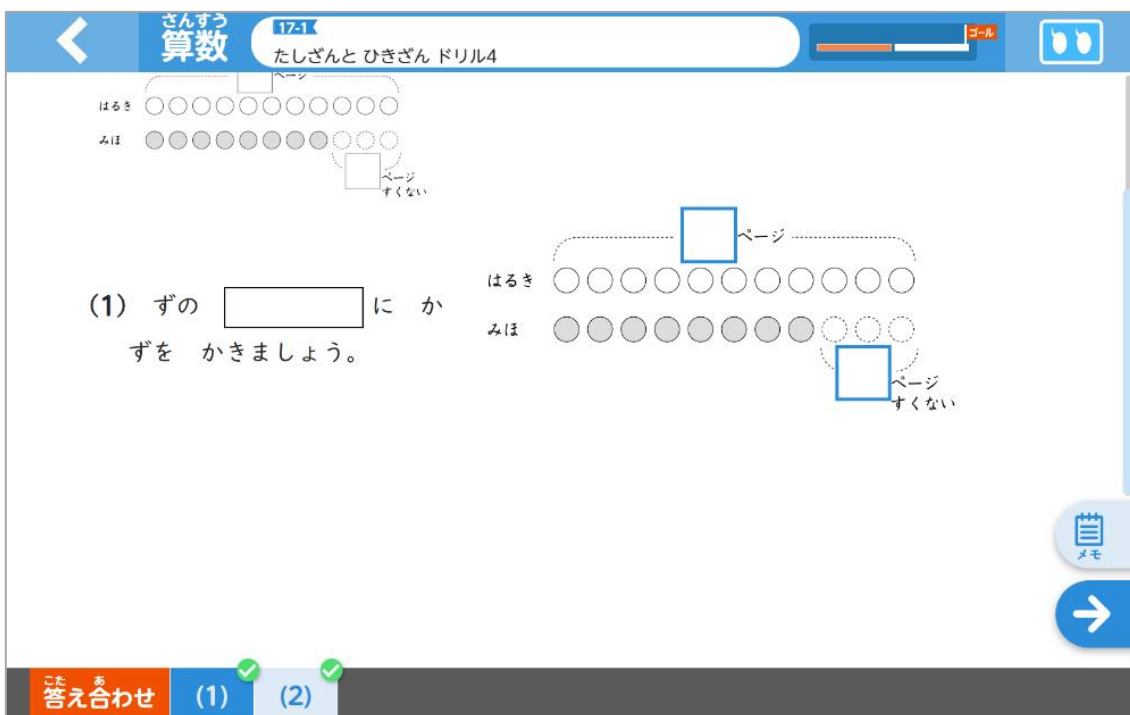


## 8-9 画像内ボックス入力の問題

画像内ボックス入力は、画像の中にある空欄に当てはまる答えを入力していく問題形式です。解答の入力方法などの操作は全て [8-1 短答式の問題\(本紙 p.43\)](#)と同じです。



画像内ボックス入力：解答入力前



画像内ボックス入力：解答入力後

## 8-10 画像内ボックス選択の問題

画像内ボックス選択は、画像の中のボタンから、問題の答えとして正しいものを全て選択する問題形式です。解答するときは、問題の答えとして正しいボタンを全てタッチして解答します。

さんすう  
算数 17-1 たしざんと ひきざん ドリル5

バスにひとが 8 人 います。まいさんの まえに 5 人 います。  
まいさんの うしろに 3 人 います。

(1) まいさんは どこに いますか。○を えらびましょう。

画像の中から、問題の答えとして正しいボタンを全てタッチしましょう。

答え合わせ (1) (2) (3)

画像内ボックス選択：解答入力前

さんすう  
算数 17-1 たしざんと ひきざん ドリル5

バスにひとが 8 人 います。まいさんの まえに 5 人 います。  
まいさんの うしろに 3 人 います。

(1) まいさんは どこに いますか。○を えらびましょう。

タッチした方のボタンは選択状態になり、ボタンの色が濃い色に変わります。選択状態のボタンを再度タッチした場合は、選択状態が解除されます。

選択しなかったボタンの見た目は変わりません。

答え合わせ (1) (2) (3)

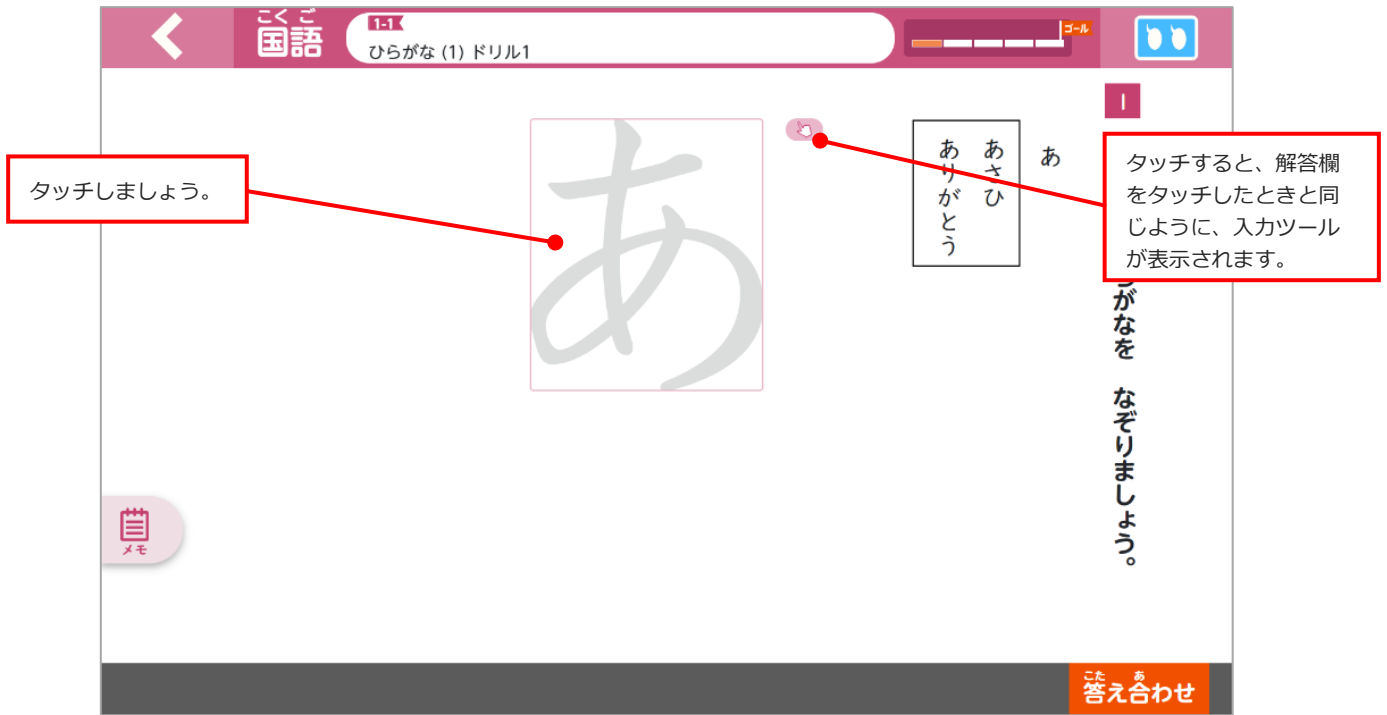
画像内ボックス選択：解答入力前

## 8-11 なぞり書きの問題

なぞり書きは、入力枠に表示されるお手本に沿ってドラッグして、解答を入力する問題形式です。

### ■ なぞり書きの入力ツールを使用して解答を入力する

- ① なぞり書きは専用の入力ツールを使用して、解答欄に答えを入力します。解答欄をタッチすると、入力ツールが表示されます。



問題画面：なぞり書き

- ② 入力ツールの枠には、お手本が表示されます。お手本からはみ出さないようにドラッグしましょう。



なぞり書き：解答前

## 8-11 なぞり書きの問題

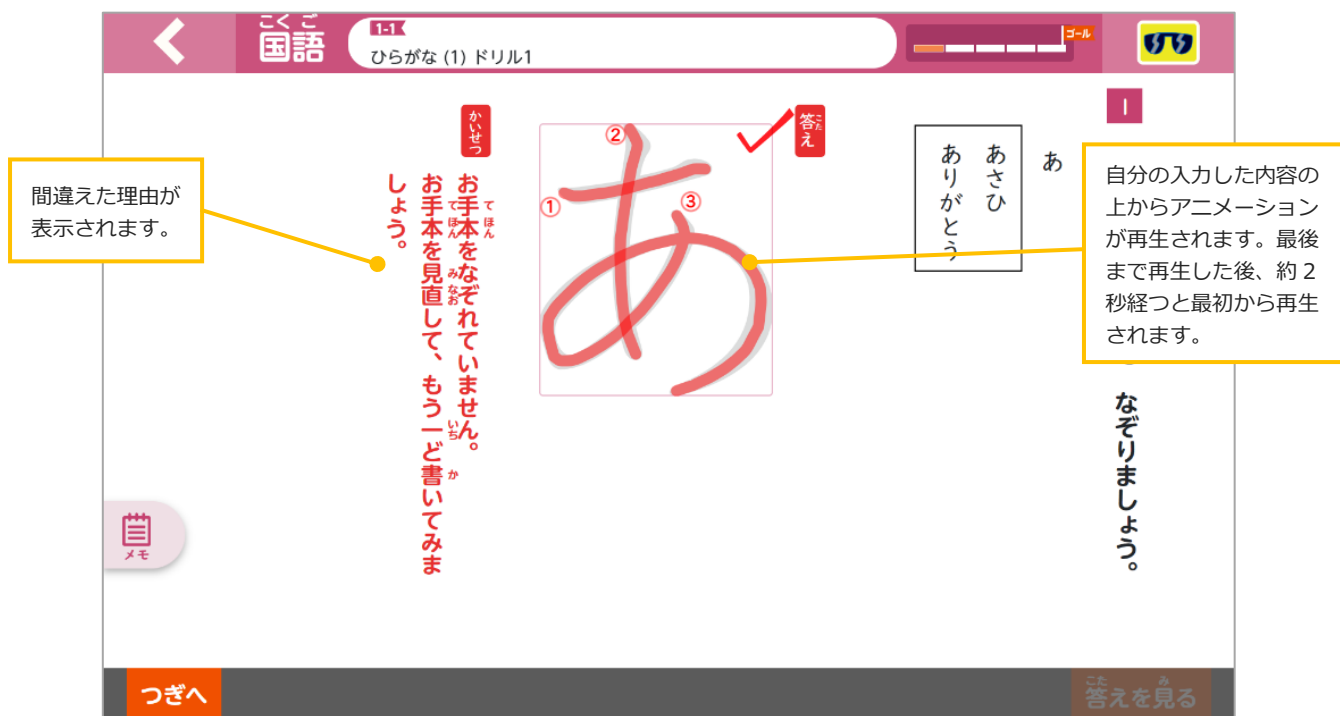
- ③ ドラッグで入力した内容を確認したら、「OK」をタッチします。入力した内容を確認し、入力ツールが自動で閉じて入力完了です。



なぞり書き：解答後

### ■ なぞり書きの答えを見る

なぞり書きで間違えた場合、「答えを見る」をタッチすると、正しい書き方のアニメーションが再生されます。



なぞり書き：答えを見る

## 8-11 なぞり書きの問題

### ■なぞり書きの解説について

- ・なぞり書きで間違えた場合、「間違えた理由」によって表示される解説が変わります。

<「お手本をなぞれていません。」と解説される場合>

- ・入力ツールで、お手本をなぞる以外に線を書いた場合
- ・入力ツールに何も書かなかった場合
- ・一画だけお手本から外れて書いた場合
- ・書いていない画がある場合(例：一画だけ入力しない)
- ・お手本からはみ出して書いた場合
- ・お手本の長さの80%より短い場合(例：お手本の上に点を書く)
- ・お手本を塗りつぶして書く

<「文字の画数が間違っています。」と解説される場合>

- ・一画を複数回で書いた場合(例：一画を2回に分けて書く)

<「書き順が間違っています。」と解説される場合>

- ・間違った筆順で書いた場合(例：2画目を最初に書く)
- ・線を書く向きが逆の場合(例：上から下に書く線を、下から上に書く)

## 8-12 完全解答の問題

タブドリ Live!で出題される問題の中には、完全解答問題というものがあります。

完全解答問題は、解答欄が複数ある問題で、全ての解答欄が正解だった場合のみ、問題全体としてはじめて正解扱いとなり、点数に加算される形式です。1つでも不正解の解答欄があった場合は、他の解答欄が正解だったとしても点数は加算されず、問題全体として不正解扱いになります。

### ■ 完全解答問題で不正解になるパターン

このように片方の解答欄だけ正解していても、もう片方が不正解だった場合は、問題全体として不正解になります。

The screenshot shows a quiz question titled 「やってみよう! 2」のまとめ 確認1. The question asks to combine words to form a compound word starting with '食'. The options are: ア 漢語 + 和語, イ 和語 + 和語, ウ 和語 + 外来語. The user has selected 'ウ' in the '組み合わせ' (combination) box and '食べ始める' (start eating) in the '複合語' (compound word) box. A red checkmark is next to 'ウ', but a red circle highlights '食べ始める'. A yellow callout box points to the 'ウ' box with the text: 「解答欄ごとの○×に加えて、問題全体としての○×が大きく表示されます。」 (In addition to the ○× for each answer box, the ○× for the entire question is displayed larger).

完全解答問題：不正解になるパターン

### ■ 完全解答問題で正解になるパターン

このように全ての解答欄で正解だった場合のみ、問題全体としても正解になります。

The screenshot shows the same quiz question as above. The user has selected 'イ' in the '組み合わせ' (combination) box and '食べ始める' (start eating) in the '複合語' (compound word) box. Red circles highlight both 'イ' and '食べ始める', indicating that both are correct answers.

完全解答問題：正解になるパターン

・複数選択と画像内ボックス選択の問題は、必ず完全解答問題になります。

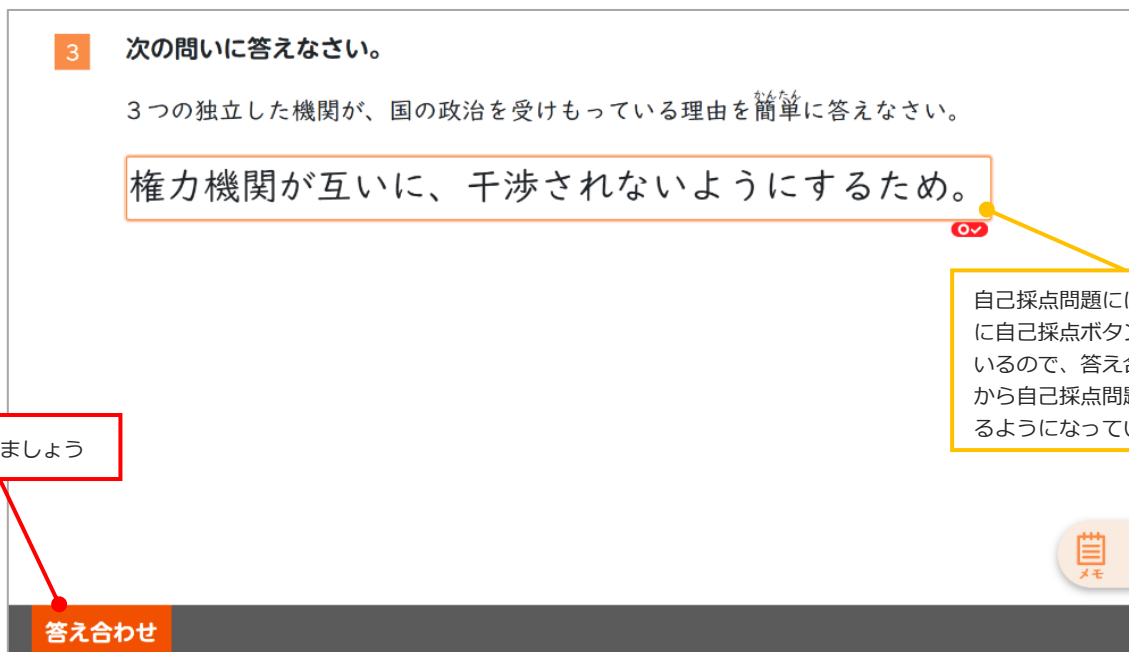
## 8-13 自己採点の問題

タブドリ Live!で出題される問題の中には、自己採点問題というものがあります。

自己採点問題は、答え合わせを行った際に自動で採点が行われず、代わりに自分で答えや解説を読んだ上で、正解か不正解かを自分で選択する問題です。

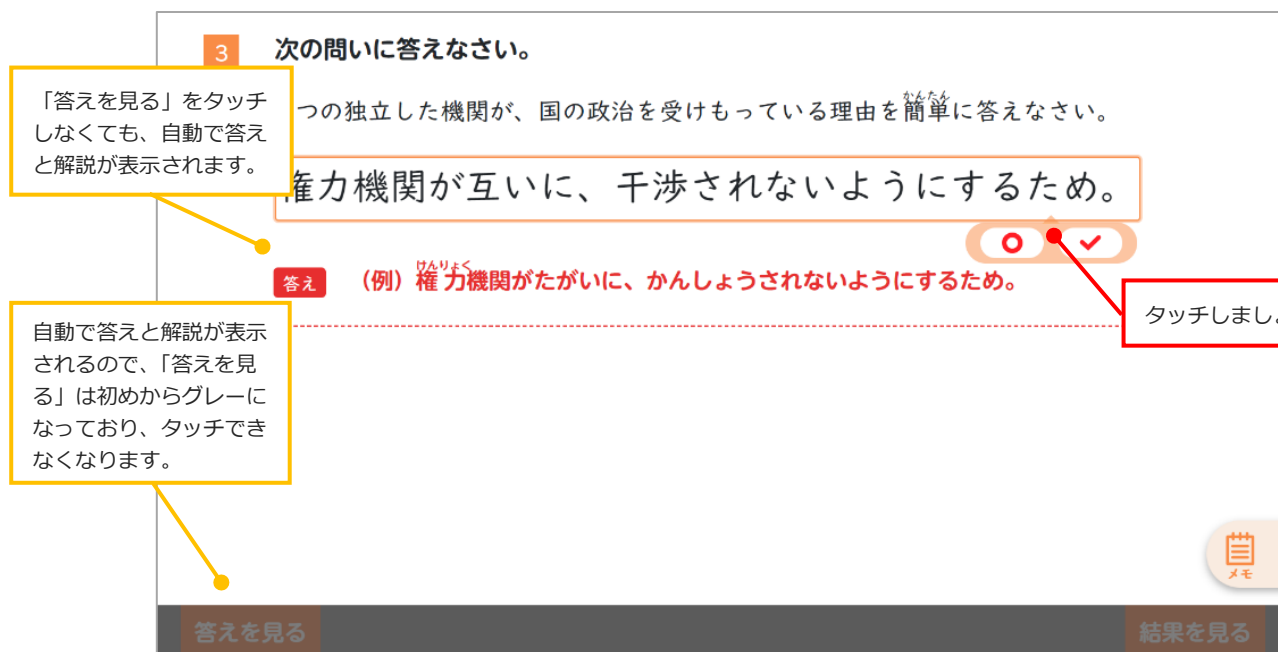
以下の手順で、自己採点問題の答え合わせをしましょう。

- ① 自己採点問題で解答を入力したら、「答え合わせ」をタッチします。



自己採点問題：答え合わせ前

- ② 問題の答えと、解説が設定されている場合は解説が自動で表示されます。同時に自己採点ボタンの表示が変わり、正解か不正解かを自分で選択できるようになるので、「○」か「✓」をタッチしましょう。



自己採点問題：答え合わせ後

## 8-13 自己採点の問題

- ③ 「○」か「✓」をタッチすると、解答欄に選択した結果が反映されます。この状態で再度自己採点ボタンをタッチすると、何度でも採点をやり直すことができます。

The screenshot shows a question interface for a '社会' (Society) subject. The question asks for reasons why three independent agencies should not interfere with each other. The user's answer is '権力機関が互いに、干渉されないようにするため。' (For power agencies to not interfere with each other). A red circle highlights the '○' button next to the answer, and a red arrow points to a '✓' button. A yellow callout box says '採点した結果が反映されます。' (The result of scoring is reflected). A red callout box says '採点をやり直す場合はタッチしましょう' (When re-scoring, please touch). At the bottom, there are buttons for '答えを見る' (View answer) and '結果を見る' (View result).

自己採点問題：採点結果反映後

The screenshot shows the same question interface as above, but with the '○' and '✓' buttons highlighted. A red circle highlights the '○' button, and a red arrow points to the '✓' button. A red callout box says '初回の採点時と同じように自己採点ボタンの表示が変わるので、「○」か「✓」をタッチしましょう。' (Since the display of the self-scoring button changes from the first time, please touch '○' or '✓'). At the bottom, there are buttons for '答えを見る' (View answer) and '結果を見る' (View result).

自己採点問題：採点のやり直し

・ 図への書き込みの問題は、必ず自己採点問題になります。



## 8-14 リスニングの問題

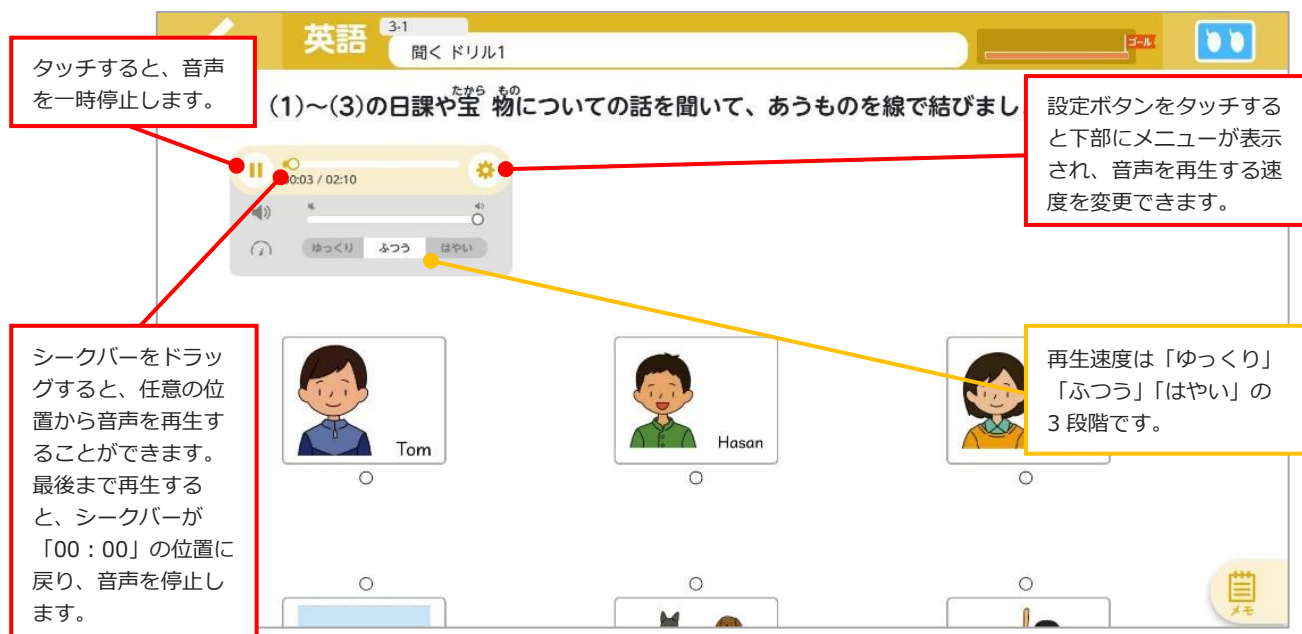
タブドリ Live!で出題される問題の中には、音声を聞いて解答するリスニング問題があります。リスニング問題は、専用の音声再生ツールを使用して音声を聞き、解答します。以下の手順で、リスニング問題の解答をしましょう。

- ① リスニング問題は、ドリルに音声再生用ツールが表示されています。再生ボタンをタッチすると、音声再生されます。



リスニング問題：音声再生前

- ② 音声再生中は、再生ボタンが停止ボタンに変わり、タッチすると音声を一時停止します。シークバーをドラッグすると、任意の位置から音声を再生することができます。また、設定ボタンをタッチすると、音声を再生する速度を「ゆっくり」「ふつう」「はやい」の3段階から選択することができます。



リスニング問題：音声再生中

## 8-15 音声入力をする問題

小学校と中学校英語の問題では、音声を録音して解答する問題があります。録音された音声は解答欄にリアルタイムでテキストに変換されます。

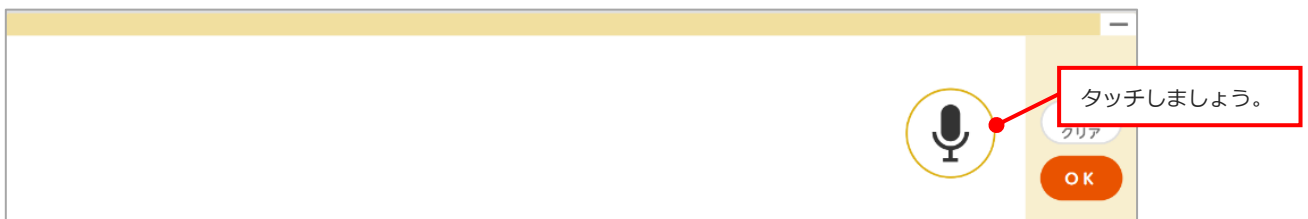
以下の手順で、音声入力問題の解答をしましょう。

- ① 解答欄をタッチすると入力ツールが表示されます。



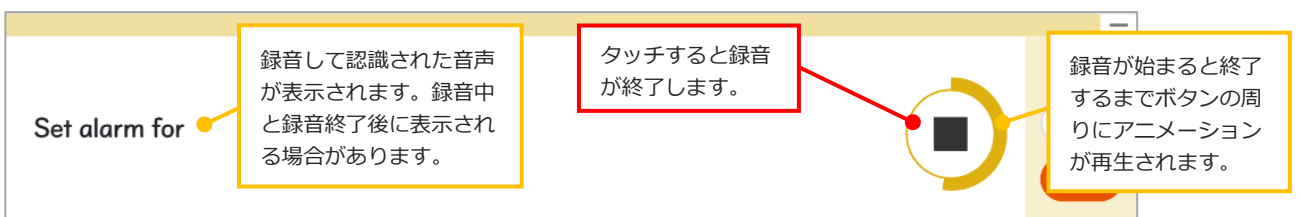
問題画面：音声入力の問題

- ② 入力ツールには、「マイクボタン」が表示されます。タッチすると録音中に変わります。



音声入力の入力ツール：録音前

- ③ 録音中は「マイクボタン」が「■ボタン」に変わります。録音は始まってから 15 秒経つか「■ボタン」をタッチすると終了します。録音終了後に解答欄のテキストを確認し、「OK」をタッチして内容を確定したら、音声入力は完了です。



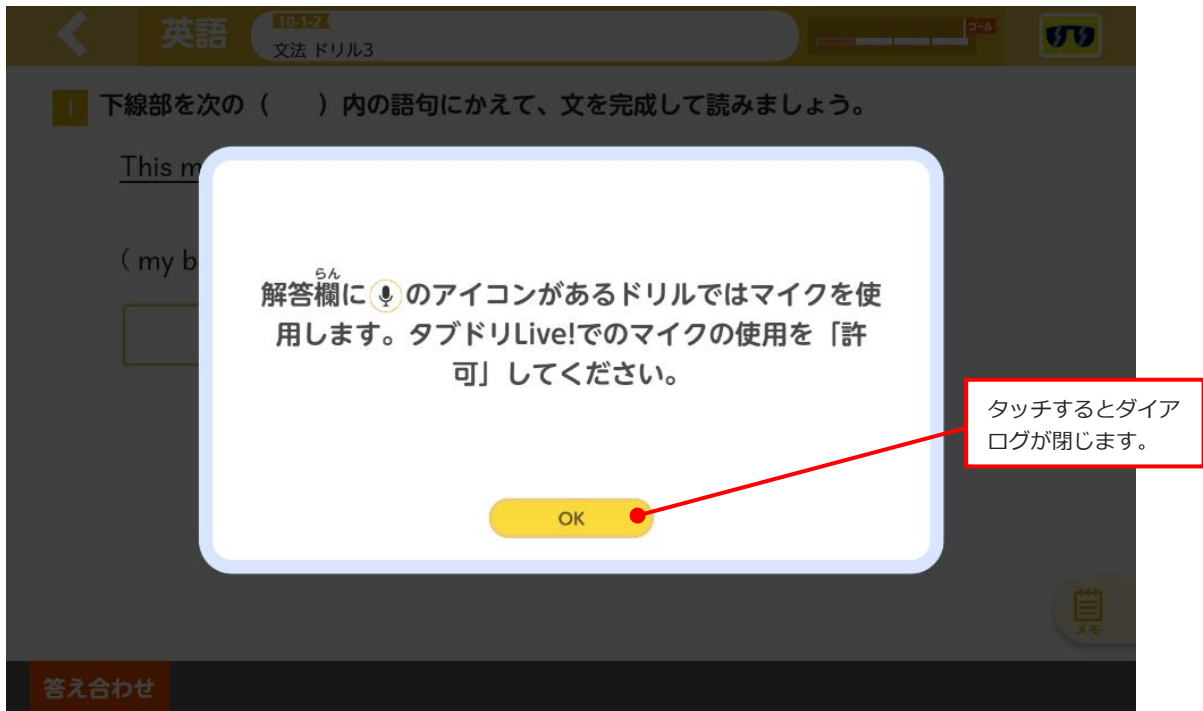
音声入力の入力ツール：録音中

## 8-15 音声入力をする問題

### ■ マイクが使えない場合

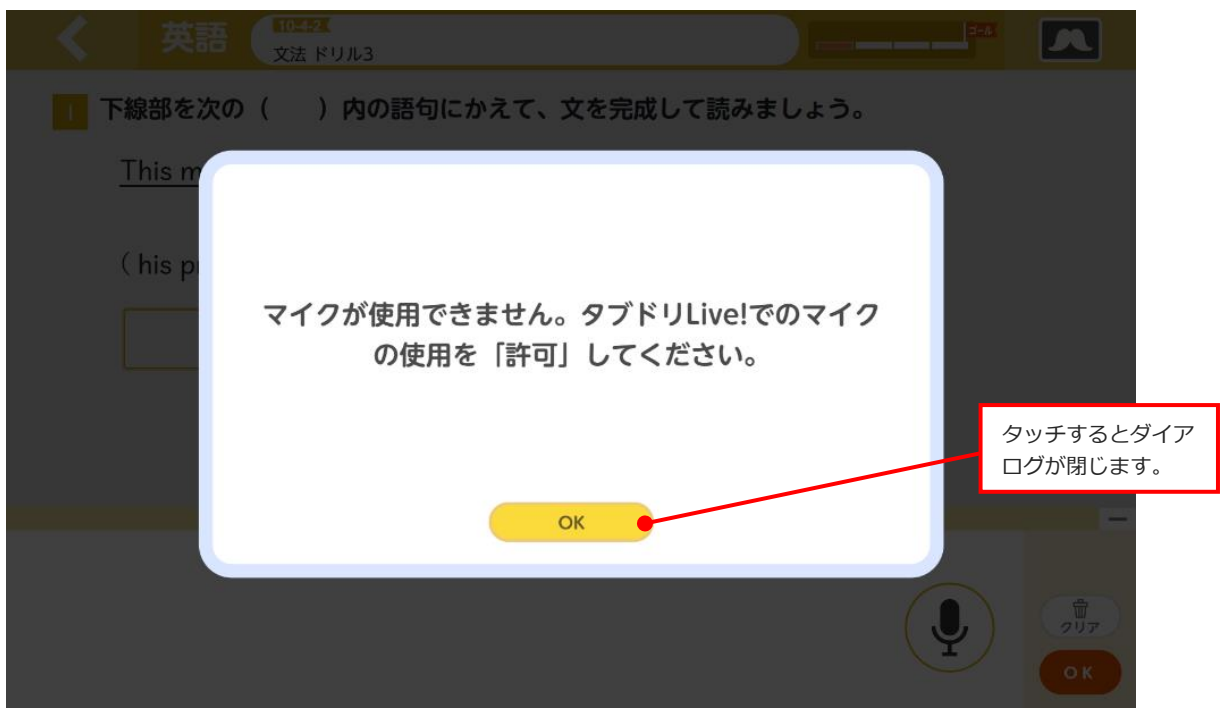
使用している端末の設定でマイク機能を許可していない場合、マイク機能の許可を促すダイアログが表示されます。使用している端末の設定でマイク機能を許可してから問題に取り組みましょう。ダイアログは2種類あります。

#### ① 音声入力をする問題を含むドリルの「問題画面」に移動した場合



音声入力のダイアログ①

#### ② 入力ツールの「マイクボタン」をタッチした場合



音声入力のダイアログ②



# 9.先生からの課題

## 9-1 一覧の要素

「一覧」には、5つの要素があります。

### 【一覧の要素】

- ① 配信された課題の表示
- ② 課題の表示を切り替えるタブ
- ③ 更新ボタン
- ④ 検索メニュー
- ⑤ 課題の順番を並べ替えるリスト

**② 課題一覧のタブ**  
 タッチしたタブの課題が一覧に表示されます。  
 すべて…すべての課題を表示します。  
 未提出…先生にまだ出していない課題を表示します。  
 提出済み…先生にすでに提出した課題を表示します。

**① 課題**  
 配信された課題の教科やタイトルのほかに、「配信日」「提出期限」「提出日」を確認できます。タッチすると問題のプレビューに移動します。

**⑤ 課題の順番を並べ替えるリスト**  
 タッチすると、課題の並び順を「新しい順」「古い順」に変えられます。

**④ 検索メニュー**  
 タッチすると、ダイアログが表示され、一覧で表示する課題の条件を設定できます。

**③ 更新ボタン**  
 課題のステータスに更新があると有効になります。タッチすると、課題の一覧とステータス情報が更新されます。

教科	課題名	配信日	提出期限	提出日	時間
国語	話し方はどうかな	2月20日	2月21日午前 8時 0分	未提出	10分
社会 地理	地球の姿を見てみよう	2月20日	2月21日午前 8時 0分	未提出	10分
理科	生物の観察と分類のしかた	2月20日	2月21日午前 8時 0分	未提出	10分
数学	整数の性質				10分

一覧

## 9-1 一覧の要素

**順番**  
1つだけ選択することができます。選択すると黄色になります。

**ステータス**  
複数選択することができます。選択するとチェックボックスにチェックが入ります。

**日にち**  
複数選択することができます。選択すると黄色になります。カレンダーで日にちの範囲を設定できます。

**教科**  
複数選択することができます。選択すると濃い色の枠に囲われます。

ダイアログを開いてから設定が変わると有効になります。タッチするとダイアログが閉じ、設定した条件の課題が一覧で表示されます。

検索メニューのダイアログ

### ■ステータスについて

- ・未提出…提出期限が残っているまだ出していない課題です。
- ・採点中…先生が採点中の課題です。
- ・期限間近…提出期限が24時間以内のまだ出していない課題です。
- ・先生からのコメント未読…先生がコメントを入力して配信した課題です。
- ・期限切れ…提出期限が切れたまだ出していない課題です。
- ・完了…採点の結果を確認した課題です。



## 9-2 提出していない課題に取り組む

- ② まだ取り組んでいない課題の「問題のプレビュー」では、「問題のプレビュー」以外に「教科」「タイトル」「配信日」「先生からのコメント」を確認することができます。

各項目の確認が終わったら、「はじめる」をタッチし、課題の「問題画面」に移動しましょう。

この画面では、選択した課題の問題内容を確認できませんぞ！

課題の教科とタイトルが表示されます。

理科 生物の観察と分類のしかた 10分

配信日 2月16日 解答あり

東京書籍先生04先生からのコメント：東京書籍先生04先生からの課題

課題に取り組む目安の時間が表示されます。時間を超えても取り組むことができます。

配信日 課題の配信された日付が表示されます。

先生がプレビューをONに設定して配信した場合に問題の内容が表示されます。

解答のあり/なしが表示されます。

コメント 先生からのコメントがある場合は吹き出しのアイコンが付きます。

タッチしましょう。

はじめる

問題のプレビュー：まだ取り組んでいない課題

### ■ 解答ありの課題

- ③ 解答ありの課題の「問題画面」では、先生から配信されたドリルが出題されます。構成は通常のドリルと同じ画面です。※ドリルの機能は [7.ドリル画面\(本誌 p.22\)](#) をご確認ください。最後の問題まで取り組んだら、「結果を見る」をタッチして「結果」に移動しましょう。

## 9-2 提出していない課題に取り組む

- ④ 初めて取り組んだ解答ありの課題の「結果」では、「解いた問題の〇×」「点数」「時間」を確認することができるほか、「感想スタンプ」や「自分のコメント」を先生に送ることができます。各項目の確認が終わったら、「提出する」をタッチして「提出完了」に移動しましょう。

**解いた問題の〇×**  
解答の配布が  
ある場合、ドリル  
の結果と同じ〇×  
と点数が表示され  
ます。

**時間**  
取り組みにか  
かった時間が表  
示されます。

**感想スタンプ**  
4つの中からタ  
ッチして1つ選  
ぶことができます  
。選んでいなく  
ても課題は提出  
できます。

**自分のコメント**  
タッチすると枠  
の中に100文字  
まで入力するこ  
とができます。入  
力してなくても  
課題は提出でき  
ます。

タッチしましょう。

提出する

結果：初めて取り組んだ解答ありの課題

- ⑤ 「提出完了」は、課題が先生に送られたときに表示される画面です。「一覧に戻る」をタッチして一覧に戻りましょう。提出した課題が解答ありの場合、「提出完了」への移動をもって、取り組み自体は完了となります。

課題を配信した先生の名前が表示されます。

東京書籍先生04先生に課題を提出しました！

タッチすると一覧に戻ります。

もどる

提出完了



## 9-2 提出していない課題に取り組む

### ■ 解答なしの課題

- ③ 解答なしの課題の「問題画面」では、解答ありの「問題画面」と同様に先生から配信されたドリルが出題されますが、先生が採点を行うため「答え合わせ」ボタンは表示されず、「○×」「答え」「解説」は確認できません。

最後の問題まで取り組んだら、「結果を見る」をタッチして「結果」に移動しましょう。

生物の観察と分類のしかた (解答なし)

3 うすい正方形のBを何というか。

タッチすると、一覧に戻ります。

タッチするとメモツールが使えます。  
※詳しくは8-6ドリル画面にメモを書く(本紙 p.34)を確認してください。

解答ありの場合は「答え合わせ」が表示され、「○×」「答え」「解説」が確認できます。

タッチしましょう。

結果を見る

問題画面：解答なし

## 9-2 提出していない課題に取り組む

- ④ 解答なしの課題の「結果」では、「時間」を確認することができるほか、「感想スタンプ」や「自分のコメント」を先生に送ることができます。  
各項目の確認が終わったら、「提出する」をタッチし、「提出完了」に移動します。  
「提出完了」に移動したら、「一覧に戻る」をタッチして一覧に戻りましょう。

先生からの課題

おお！よくぞやり遂げましたな。すごいですぞ！！

時間 14分39秒

0点

1 2 3  
× × ×

解答なしの課題の結果では解いた問題の○×と点数は表示されません。

しっかり取り組めたかな？スタンプを選んで提出しよう！

よくできた だいたいできた あまりできなかった できなかった

感想スタンプ 4つの中からタッチして1つ選ぶことができます。選んでいなくても課題は提出できます。

自分のコメント タッチすると枠の中に100文字まで入力することができます。入力してなくても課題は提出できます。

先生に感想を書いてみよう！(100文字) 0/100

タッチしましょう。

提出する

結果：解答なしの課題

- ⑤ 提出した解答なしの課題の「問題のプレビュー」では、先生から課題を返却されるまで採点中になります。

先生からの課題

この画面では、選択した課題の問題内容を確認できません！

すうがく 数学 符号のついた数 10分

はいしん日 2月14日

(一般) 東京書籍10先生からのコメント：(一般) 東京書籍10先生からの かい

1 次の  にあてはまるものを書き入れなさい。  
整数には、1、2、3のような正の整数と、-1、-2、-3のような  の整数と、0があります。

2 次の  にあてはまるものを書き入れなさい。  
1000円の収入を+1000円と表すことにしたとき、  
 円は500円の支出を表しています。

先生が採点中です

問題の内容を確認できます。

タッチしても反応しなくなります。解答ありの課題の場合、「もう一度」が表示され、タッチすると2回目以降の課題に取り組みます。

問題のプレビュー：採点中

## 9-2 提出していない課題に取り組む

- ⑥ 先生が課題を返却すると、点数部分が「採点中」から「結果を見てみよう」に変わります。タッチすると、「問題のプレビュー」で先生が答え合わせを行った課題を確認することができます。解答なしの課題を提出した場合、「問題のプレビュー」の表示をもって、取り組み自体は完了となります。

**履歴**  
タッチすると課題の解き直し(本誌 p.85)が表示されます。

**結果を見てみよう!**  
課題を返却されてから確認していない状態です。タッチして結果を確認しましょう。

先生からの課題

すべて 未提出 114 提出済み 3

配信日 新しい順 1-20/152件中 1 2 3 4 5 >

**理科** 生物の観察と分類のしかた (解答なし) 結果を見てみよう! 10分  
配信日 2月19日 提出期限 2月20日午前 8時 0分 提出日 2月19日

**英語** Welcome to Junior High School 10分  
配信日 2月19日 提出期限 2月27日午前 8時 0分 提出日 未提出

**国語** 話し方はどうかな 100点 10分  
配信日 2月16日 提出期限 2月24日午前 8時 0分 提出日 2月19日

**社会** 地球の姿を見てみよう 10分

一覧

先生からの課題

この画面では、選択した課題の問題内容を確認できません!

**理科** 生物の観察と分類のしかた (解答なし) 66点 10分  
配信日 2月19日

1 顕微鏡で水中の小さな生物を観察するために、図のものをつくった。これを何というか。

A  
試料  
プレパラート

点数が表示されます。

「はじめる」が表示されないため、問題内容と○×のみ確認できます。

採点の結果を確認できます。

タッチして一覧に戻りましょう。

問題のプレビュー：返却された課題

## 9-3 提出した課題に取り組む

- ① 「一覧」で、取り組んだことのある課題にタッチして、「問題のプレビュー」に移動します。
- ② 取り組んだことのある課題の「問題のプレビュー」では、「問題のプレビュー」以外に「教科」「タイトル」「点数」「配信日」「先生からのコメント」を確認することができます。  
各項目の確認が終わったら、「もう一度」をタッチして「問題画面」に移動しましょう。

課題の教科とタイトルが表示されます。

課題に取り組む時間の目安が表示されます。

配信日  
課題の配信された日付が表示されます。

問題の内容が表示されます。

課題を提出したときの点数が表示されます。

コメント  
先生からのコメントがある場合は吹き出しのアイコンが付きます。

もう一度  
タッチしましょう。

問題のプレビュー：取り組んだことのある課題

- ③ 提出済みの課題の「問題画面」は通常のドリルと同じ画面です。最後の問題まで取り組んで「結果を見る」をタッチして「結果」に移動しましょう。

## 9-3 提出した課題に取り組む

- ④ 提出済みの課題の「結果」では「今回の取り組みの点数」「解いた問題の○×」「問題を解くのにかった時間」を確認できるほか、自分の解答内容を振り返ったり、間違えた問題だけを解き直すことができます。各項目の確認が終わったら、「もどる」をタッチして「一覧」に戻りましょう。「結果」への移動をもって、取り組み自体は完了となります。

先生からの課題

おお！よくやり遂げましたな。すごいですぞ！！

今回の取り組みんだ課題の点数と、取り組みんだ時間が表示されます。

てん 33点 じかん 22びょう

解いた問題と○×を確認できます。  
※表示の詳しい仕様は [7-1 ドリルに取り組む ⑤\(本紙 p.26\)](#)を確認して下さい。

1 2 3  
× ○ ×

みくしゅう 復習、よくがんばったね！

結果：取り組みんだことのある課題

目をふりかえる

×をとき直す

もどる

結果をふり返る  
タッチすると、自分の解答内容をまとめて振り返ることができます。  
※「結果をふり返る」の詳しい仕様は [7-5 結果をふり返る\(本紙 p.35\)](#)を確認してください。

×を解きなおす  
タッチすると、間違えた問題だけを解きなおすことができます。  
※最初の取り組みで100点だった場合はタッチできません。

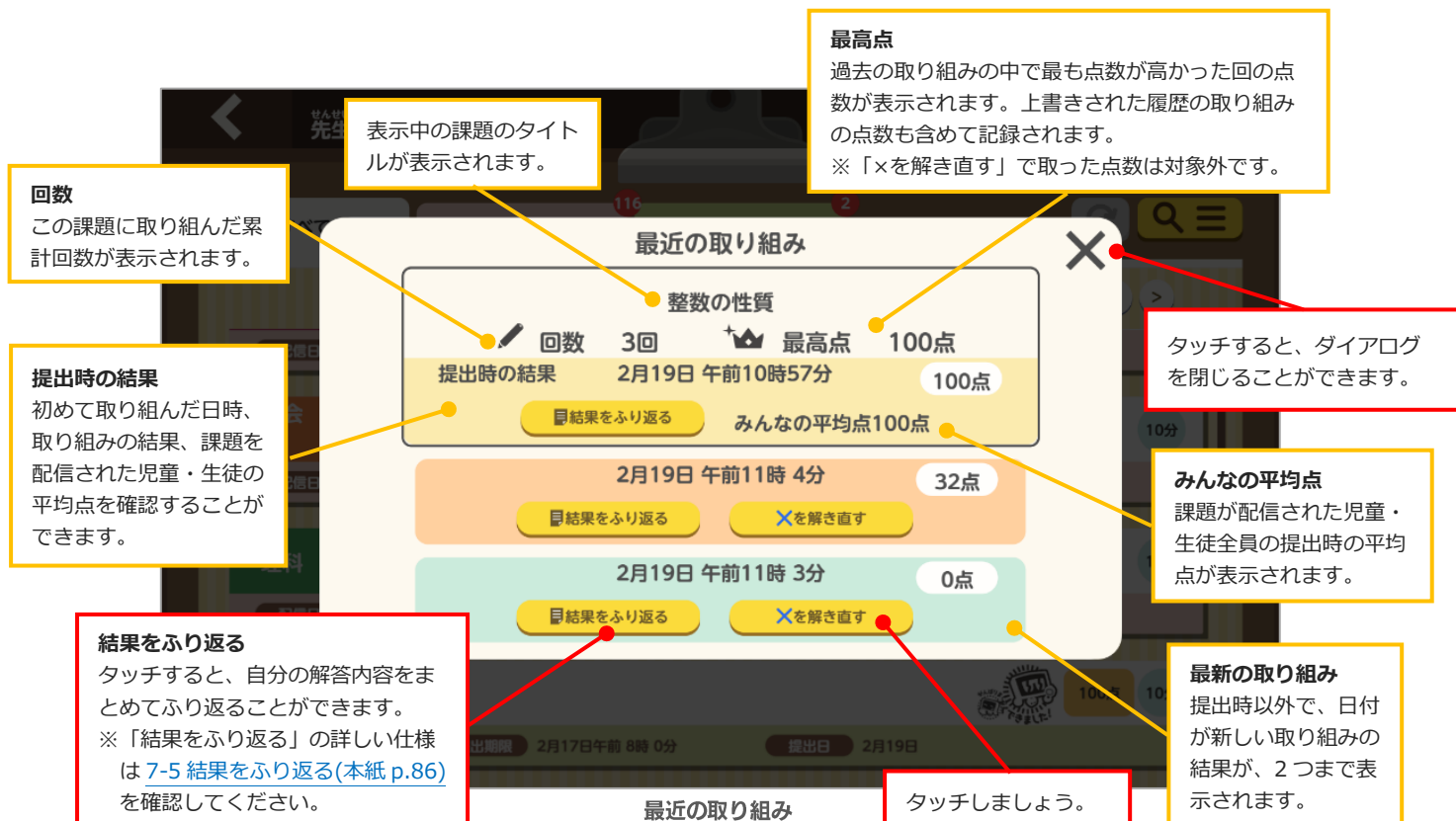
タッチすると一覧に戻ります。

## 9-4 ×を解き直す

課題に最初から取り組んだときに間違えた問題があった場合は、「結果」または「最近の取り組み」で「×を解き直す」をタッチすると、間違えた問題だけを解き直すことができます。

以下の手順で、間違えた問題を解き直してみましょう。

- ① 課題に最初から取り組み間違えた問題があった場合の「結果」または「最近の取り組み」で、「×を解き直す」をタッチします。



## 9-4 ×を解き直す

- ② 「問題画面」に移動するので、間違えた問題を解き直してみましよう。あくまで間違えた問題だけを解き直すため、最初の取り組みで正解していた問題や、「×を解き直す」を連続で行っていた場合に、前の回の解き直しによって不正解から正解になった問題は、解き直しはできません。

※ドリルの機能は、7-4×を解きなおす ②(本紙 p.32)を確認してください。

- ③ 課題の「×を解き直す」の結果は、上段に最初から取り組んだ時の解いた問題の○×が表示され、下段に解き直した時の解いた問題の○×が表示されます。

×を解き直して100点にならなかった場合は、「×を解き直す」をタッチすることで、解き直しても不正解のままだった問題を、再度解き直すことができます。

解き直しをしない場合は「もどる」をタッチして「一覧」に戻ると完了となります。

先生からの課題

おお！よくぞやり遂げましたな。すごいですぞ！

解き直しにかかった時間が表示されます。

時間 12びょう

解いた問題の○×  
上段には最初の取り組みの結果、下段には解き直した後の結果が表示されます。

×を解きなおす  
解き直しても100点にならなかった場合はタッチすると、不正解のままの問題を再度解き直すことができます。  
※100点になった場合はグレイアウトします。その後、履歴から再度挑戦できます。

結果をふり返る  
タッチすると、最初から取り組んだ時の自分の解答内容をまとめてふり返ることができます。  
※「×を解き直す」の解答内容はふり返りできません。

はじめてのけっか  
目けっかをふりかえる

なお  
とき直したけっか  
×をとき直す

タッチすると一覧に戻ります。

もどる

ふくしゅう  
復習、よくがんばったね！

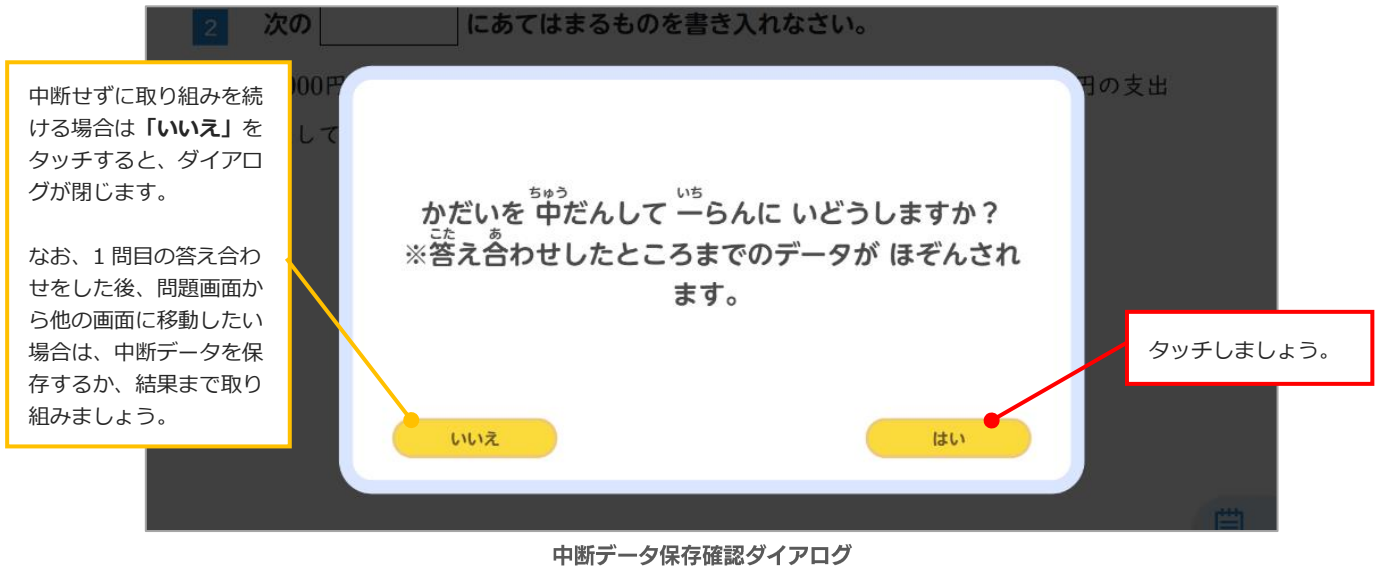
結果：×を解き直した場合

## 9-5 課題の中断データを保存する

課題に取り組んでいる際、問題の途中で中断して、その時点の中断データを保存することができます。中断データを保存した後、再度同じ課題に取り組むときは、中断した問題から再開することができます。

以下の手順で、課題の中断データを保存してみましょう。

- ① 「問題画面」で1問目の答え合わせをします。そうすると以降の中断データを保存したい「問題画面」で、「<」をタッチするか、共通メニューから「問題画面」以外の画面に移動しようとする、以下の「確認ダイアログ」が表示されるので、「はい」をタッチします。



- ② 「一覧」に移動すると、中断した課題のタイトルに画鋏と中断マークが表示されます。「中断マーク」をクリックすると、中断した時点の問題から再開できます。再開後、課題を最後まで取り組むと中断データは削除されます。



### ■ 中断データの保存ルールについて

- ・ 中断データは課題の提出状況に関わらず 1 つ保存できます。
- ・ 中断データを保存できるのは、課題に最初から取り組んでいるときのみです。「×を解き直す」をしているときは中断データを保存できず、問題画面を離れた時点で削除されます。
- ・ 中断データを保存したとき、中断した問題画面に書いていた手書きメモは削除されます。
- ・ 最後の問題で答え合わせをした後は、中断データを作成することはできません。



# 10.みんなのLive!

## 10-1 みんなのLive!ロビー

「みんなのLive!」では、開催しているイベントに参加することができます。  
イベントは「みんなのLive!ロビー」から参加することができます。



### ■ いいね!チャージについて

「いいね!チャージ」を貯めると、ダンスアニメーションを見ることができます。

#### <いいね!の貯め方>

- ・解説動画を「いいね!」する。
- ・「いいね!チャージ」の周りにいる仲間のタペットをタッチする。
- ・パンクのワールドツアーで、地球を一周する。
- ・タペットファクトリーで依頼を完成させる。
- ・ドリル一覧で「おうえん」する。  
※「おうえん」については [5-4 ドリル一覧の要素 ⑥\(本誌 p.19\)](#)を確認してください。

## 10-2 今週のガンバツタ!

「今週のガンバツタ!」では、1週間に1度、4つの賞ごとに児童・生徒から表彰者が発表されます。毎週月曜日の午前6時以降に、初めて「みんなのLive!」に移動すると表示されます。



### ■4つの賞について

- ・ドリル賞…ドリルの取り組みの回数が多い上位 20%の児童・生徒を表彰します。  
※同じドリルを取り組んだ場合もカウントされます。
- ・ワールドツアー賞…ワールドツアーでパンクを助けた回数が多い上位 10%の児童・生徒を表彰します。
- ・ファクトリー賞…タペットファクトリーでタペットパーツを作成した回数が多い上位 10%の児童・生徒を表彰します。
- ・タペット賞…先週の月曜日～日曜日の間にショップでタペットパーツを3個以上購入した児童・生徒を表彰します。

# 11.パンクのワールドツアー

## 11 パンクのワールドツアー

「パンクのワールドツアー」では、児童・生徒同士で協力し、パンクの世界旅行を助けます。これまでの学習結果をもとに、自分の苦手な問題に取り組むことができます。

イベントの遊び方は、以下の手順です。

- ① 「ワールドツアートップ」で教科をタッチすると、「コース選択」に移動します。

**前回助けた回数**  
前回のイベントで助けた回数が表示されます。  
※初めて参加する場合は、回数は表示されません。

**スタート地点**  
最初にパンクが居る位置になります。

**Live ウィンドウ**  
パンクが進んでいる位置や、他の児童・生徒の取り組み状況を報告するLive ジッキーが表示されます。

**ルート**  
1日のはじめに画面に移動すると表示されます。  
2回目からはイベントの進捗が表示されます。

マイクルート…海  
レディルート…空  
ヒデオルート…陸

タッチしましょう。

契約していない教科は、タッチしても反応しません。

ワールドツアートップ

### ■ イベント開催について

- ・ 午前 6 時から午後 10 時まで、毎日開催しています。  
※開催時間以内であれば、何度でも取り組みます。
- ・ 履修している内容が少ないため、小学校 1 年(国語/算数)と小学校 3 年(社会/理科/英語)は 5 月から開催予定です。
- ・ 上記の学年以外にも既習範囲が少なく、出題できる問題数が少ない場合は開催されない場合があります。

## 11 パンクのワールドツアー

- ② 「コース選択」で、「やさしく」、「ほどほどに」、「きびしく」をタッチすると問題が出題されます。



### ■ 難易度について

- ・ 選択したコースに応じて、出題される問題の難易度と通常のドリルで間違えた問題の数が変わります。出題される問題はどのコースも 10 問です。  
※選択したコースによって問題の内容が変わります。

### ■ 問題の割合について

- ・ 選択した教科ごとに、問題の割合が変わります。

#### <国語/社会/英語の場合>

- やさしく…間違えた問題から 3 問、これら以外の 7 問が出題されます。
- ほどほどに…間違えた問題から 4 問、これら以外の 6 問が出題されます。
- きびしく…間違えた問題から 5 問、これら以外の 5 問が出題されます。
- ※間違えた問題の数が足りない場合は、不足分の問題は間違えた問題以外から出題されます。

#### <算数(数学)/理科の場合>

- やさしく…間違えた問題から 3 問、間違えた問題の 1 つ前の単元から 7 問が出題されます。
- ほどほどに…間違えた問題から 4 問、間違えた問題の 1 つ前の単元から 6 問が出題されます。
- きびしく…間違えた問題から 5 問、間違えた問題の 1 つ前の単元から 5 問が出題されます。
- ※間違えた問題と間違えた問題の 1 つ前の単元の問題数が足りない場合は、これら以外から出題されます。

### ■ 出題される範囲について

- ・ total ID で設定されている学年のうち、年間指導計画の学習時期をもとに、およそ直近 4 ヶ月間に学習した問題が出題されます。  
※開催している月により、1 つ前の学年の内容も出題されます。

## 11 パンクのワールドツアー

- ③ コースを選択すると難易度に応じた問題と通常ドリルで間違えた問題が合計 10 問出題されます。最後の問題まで取り組んだら「**結果を見る**」をタッチして「結果」に移動しましょう。  
※ドリルの機能は、7 **ドリル**(本紙 p.22)を確認してください。  
※中断したデータは残りません。
- ④ 「結果」では「解いた問題の○×」「今回の取り組みで獲得した得点」を確認できます。各項目の確認が終わったら「**次へ**」をタッチして「ツアーの状況」に移動しましょう。

パンクのワールドツアー

ドリルで疲れたらほどほどに休むのですぞ。

**解いた問題の○×**  
問題の構成と解いた問題の○×が表示されます。  
※解いた問題の○×の表示の詳細な仕様は [7-1 ドリルに取り組む ⑤\(本紙 p.26\)](#)を確認して下さい。

1				2				3			
(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)	(1)	(2)	(3)	(4)
🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸	🌸

**点数**  
取り組みの点数が表示されます。

てんぷう 点数 10点  
あと3点  
×1

**ボーナス**  
問題を全問正解したときに、追加で得点が獲得できます。

**エネルギーゲージ**  
パンクを助けるために必要な得点が表示されます。

ぜんぜんお世辞ない 全問正解だよ！すごいね♪

タッチしましょう。

つぎ 次へ

パンクのワールドツアーの結果

### ■ ボーナス問題について

- 通常のドリルで間違えたことのある問題は、ボーナス問題として出題されます。正解するとより多くのエネルギーゲージを獲得できます。

## 11 パンクのワールドツアー

- ⑤ 「ツアーの状況」では「今回の取り組みで獲得した得点」「今回のイベントで助けた回数」を確認することができるほか、エネルギーゲージが充電される演出が入り、満タンになるとパンクが移動する演出が発生します。演出と各項目の確認が終わったら、「<」か「次へ」をタッチして「みんなのLive!ロビー」に戻りましょう。

「ツアーの状況」への移動をもって、取り組み自体は完了となります。



# 12.タペットファクトリー

## 12 タペットファクトリー

マイクが工場長を務めるファクトリーでタペットパーツの作成を手伝うイベントです。問題に取り組むことで、タペットパーツの作成に必要な部品を獲得します。問題は全国の児童・生徒が取り組んだ問題の正答率をもとに出題されます。

※タペットファクトリーで作成したタペットパーツは、マイルームのタペットには追加されません。  
イベントの遊び方は、以下の手順です。

- ① 「ファクトリートップ」では「作成中の依頼」「持っている部品を表示する部品ランプ」「前回作った依頼」を確認することができます。各項目の確認が終わったら、「部品をつくる」をタッチし、「問題選択」に移動しましょう。



### ■ イベント開催について

- ・午前6時から午後10時まで、毎日開催しています。  
※開催時間以内であれば、何度でも取り組みます。
- ・履修している内容が少ないため、小学校1年は5月から開催予定です。
- ・小学校3年の社会など、契約教科が少ない場合は4月から開催されないことがあります。
- ・上記の学年以外にも既習範囲が少なく、出題できる問題数が少ない場合は開催されない場合があります。

### ■ 出題される範囲について

- ・total IDで設定されている学年の、年間指導計画の学習時期をもとに、およそ4ヶ月間に学習した問題で、自分を含めた同じ学年の児童・生徒が間違えた問題を出題します。
- ・問題は最大30問出題されます。  
※間違えた問題が30問に満たない場合、他の問題からも出題されます  
※前の日に出了された問題は、次の日には出題されません。

## 12 タペットファクトリー

- ② 「問題選択」では、「依頼リスト」「獲得できる部品」「依頼に必要な部品」が確認できます。「依頼リスト」をタッチすると「問題のプレビュー」に移動します。

**部品ランプ**  
作成に必要な部品と足りている部品が表示されます。

**更新ボタン**  
タッチすると、依頼リストを更新できます。  
※1回タッチすると約1分間のクールタイムが発生します。

**依頼リスト**  
問題の難易度、教科、単元の名前が表示されます。タッチすると問題のプレビューが表示されます。

**問題の難易度**  
3段階の難易度において、アイコンの数が変わります。  
1人：イージー  
2人：ノーマル  
3人：ハード

問題を解いたときに獲得できる部品と数が表示されます。

タッチするとファクトリートップに戻ります。

ファクトリーの問題選択

- ③ 「問題プレビュー」で、「はじめる」をタッチすると「問題画面」に移動します。

**部品ランプ**  
問題を解いたときに獲得できる部品と数が表示されます。

**問題の難易度**  
3段階の難易度において、アイコンの数が変わります。  
1人：イージー  
2人：ノーマル  
3人：ハード

単元の教科とタイトルが表示されます。

問題内容が表示されます。

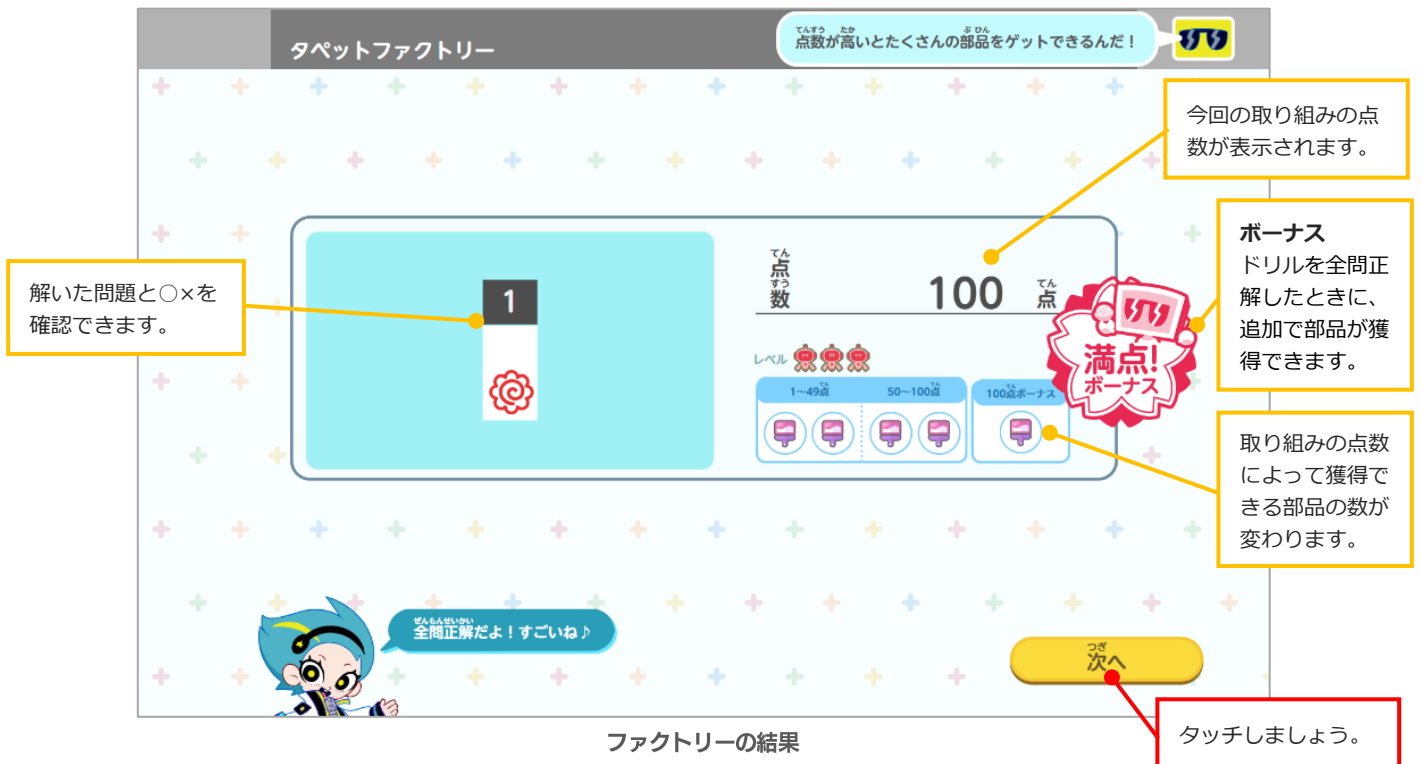
**はじめる**  
タッチしましょう。

ファクトリーの問題プレビュー



## 12 タペットファクトリー

- ④ 「問題画面」で取り組みが終わったら、「**結果を見る**」をタッチして「結果」に移動しましょう。  
※ドリルの機能は、[7.ドリル\(本紙 p.22\)](#)を確認してください。  
※中断したデータは残りません。
- ⑤ 「結果」では「解いた問題の○×」「今回の取り組みの点数」「今回の取り組みで獲得した部品」を確認できます。各項目の確認が終わったら「**次へ**」をタッチして「作業のようす」に移動しましょう。獲得した部品によって、画面が変わります。



## 12 タペットファクトリー

### ■ 依頼が完成しなかった場合

- ⑥ 依頼に必要な部品がたりない場合の「作業のようす」では、「作成中の依頼」「持っている部品」「依頼に必要な部品」を確認できます。

各項目の確認が終わったら「<」か「もどる」をタッチして「ファクトリートップ」に戻りましょう。「作業のようす」への移動をもって、取り組み自体は完了となります。



作業のようす：依頼が完成しなかった場合

### ■ 依頼が完成した場合

- ⑥ 依頼に必要な部品が足りた場合の「作業のようす」では「持っている部品の数」「完成した依頼」を確認できます。

各項目の確認が終わったら「次へ」をタッチして「次のお題」に移動しましょう。



作業のようす：依頼が完成した場合

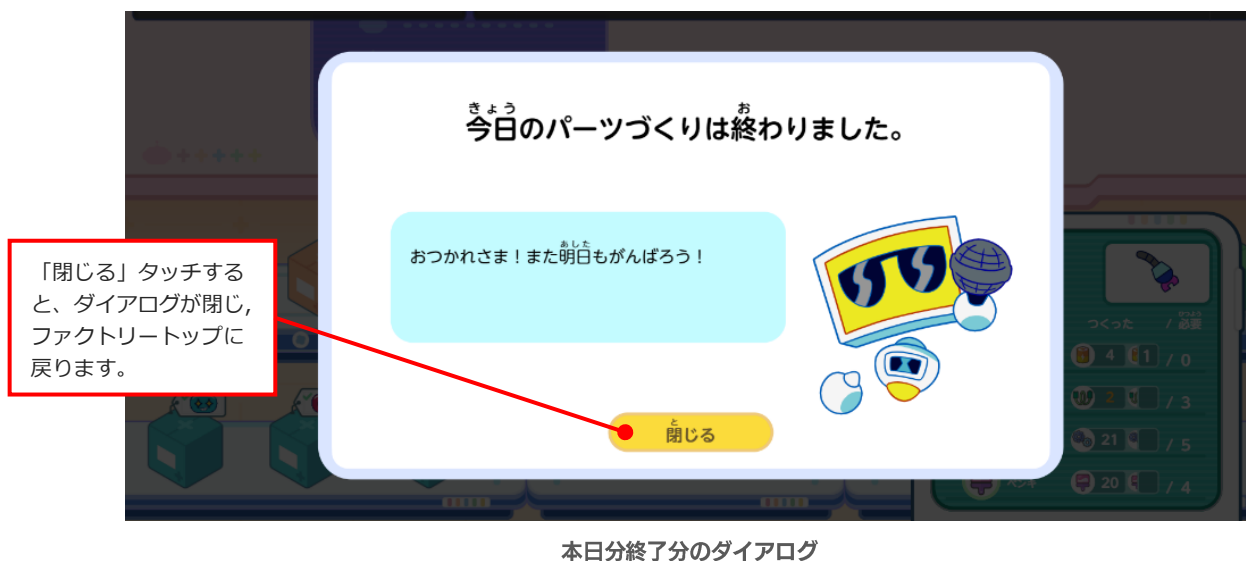
## 12 タペットファクトリー

- ⑦ 「次のお題」では、次の依頼が表示されます。「<」か「次へ」をタッチすると、「作業のようす」に移動します。新しい依頼に必要な部品を足りていると、完成した場合の手順⑥になり、完成しなかった場合の手順⑥になるまで繰り返します。
- 「作業のようす」への移動をもって、取り組み自体は完了となります。



### ■ イベントが終了する場合

「問題選択」の依頼リストをすべて取り組むと、本日分終了になります。本日分終了になると、「ファクトリートップ」の「部品を作る」をタッチすると本日分終了のダイアログが表示され、イベントに参加できなくなります。次の日になると再び参加できるようになります。





# 13.タシピタ

## 13 タシピタ

タシピタでは、10問の計算問題を解いていくタイムアタックのイベントに参加できます。イベントの遊び方は、以下の手順です。

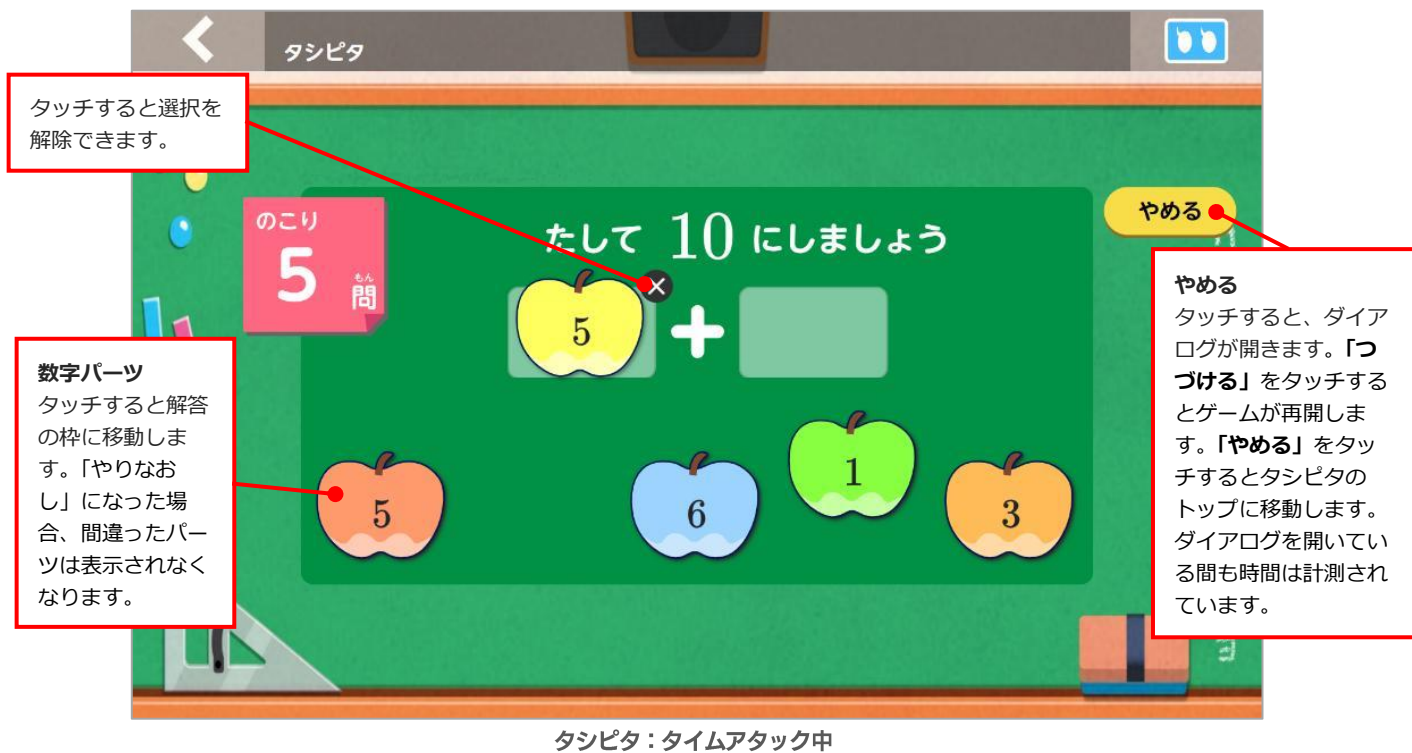
- ① 「タシピタのトップ」で「はじめる」をタッチしましょう。



タシピタのトップ

## 13 タシピタ

- ② お題の数になるよう**数字**をタッチしましょう。間違えると「やりなおし」になります。10 問目を正解すると、自動的に「結果」に移動します。



- ③ タシピタの「結果」では「取り組みにかかった時間」「おてつきをした回数」「記録」「ランク」を確認できるほか、新たに取り組むことができます。各項目の確認が終わったら、「<」か「やめる」をタッチして「タシピタのトップ」に戻るか、「もう一度」をタッチして初めから取り組みましょう。タシピタの「結果」への移動をもって、取り組み自体は完了となります。





# 14.マイルーム

## 14-1 マイルーム

「マイルーム」では、「キミのチカラ」や「アルバム」などへの移動のほか、「プロフィール」を確認することができます。

**チェック**  
見ていない内容がある場合に表示されます。

**タベット**  
自身の分身として『タブドリ Live!』の世界に現れます。「タベット」でパーツや称号をカスタマイズできます。

**プロフィール**  
タッチすると、ダイアログで学習者の情報を確認することができます。

**アルバム**  
タッチすると、集めた各種画面の背景の確認と、マイルームの背景の変更ができます。

**各種モード選択ボタン**  
各ボタンをタッチすると、対応する画面に移動します。

- ・キミのチカラ…[キミのチカラ](#)(本紙 p.103)
- ・プライズ…[プライズ](#)(本紙 p.105)
- ・タベット…[タベット](#)(本紙 p.106)
- ・ショップ…[ショップ](#)(本紙 p.107)

マイルーム

**プロフィール**

自分の total ID が表示されます。

ID 4f08b976

自分のタベットが表示されます。

タッチするとダイアログが閉じ、マイルームに戻ります。

契約している教科が表示されます。

集めたポイント数  
今までキミのチカラやみんなの Live! で集めたポイント数です。

集めた星の数  
ドリルに取り組んで獲得した、獲得スターの数です。

いいね!した数  
ほかの児童・生徒にいいね!した回数です。

ログイン日数  
ログインした日数の累計が表示されます。

がっこうめい 学校名	東書開発学園 (小学校)
がくねん 学年	しょうがっこう ねん 小学校1年
きょうか 教科	<span>こくご 国語</span> <span>しゃかい 社会</span> <span>さんすう 算数・数学</span> <span>ずうがく 理科</span> <span>えいご 英語</span>

集めたポイント数 50pt

集めた星の数 196個

いいね!した数 0回

ログイン日数 24日

2023年4月1日～2024年3月31日

プロフィール

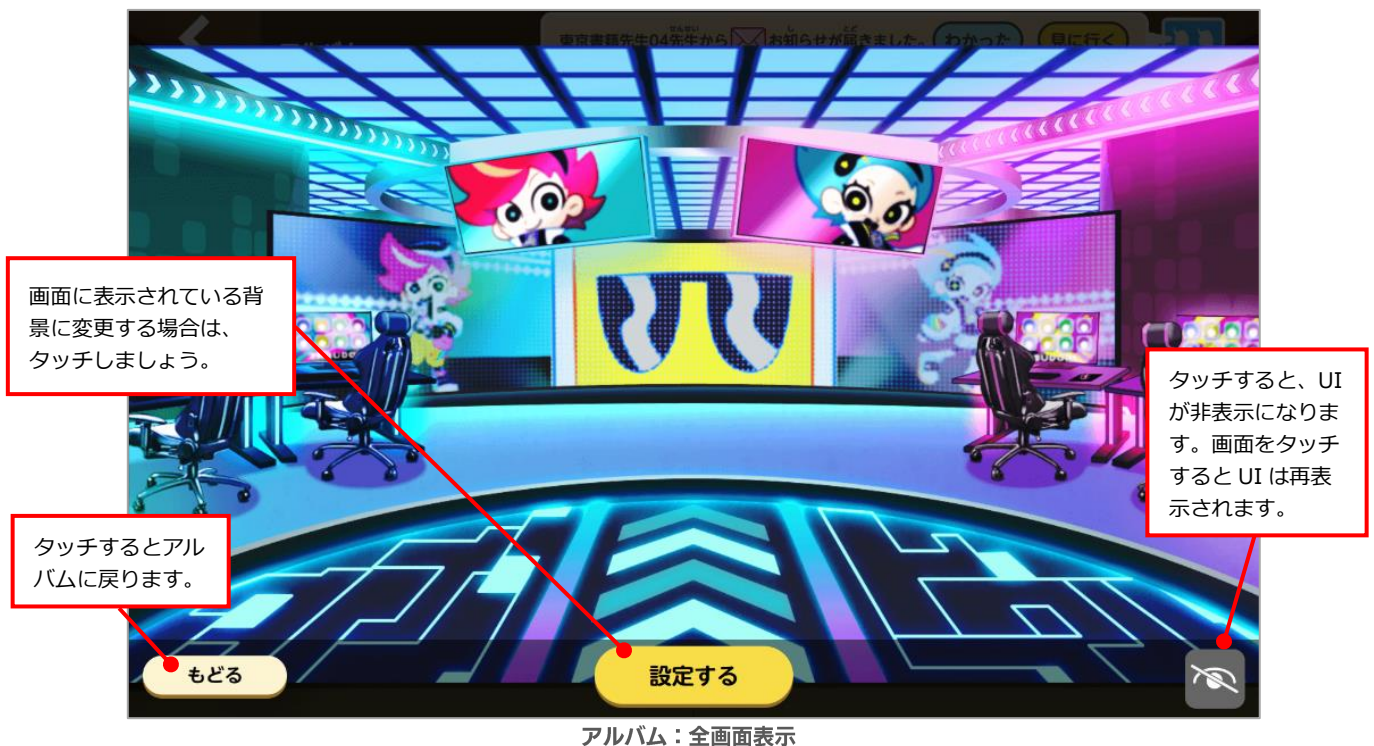
## 14-2 背景の変更

「アルバム」では、様々な画面の背景画像を確認できるほか、「マイルーム」の背景を変更できます。変更の仕方は以下の手順です。

- ① 「アルバム」の「マイルーム」で、変更したい背景をタッチしましょう。



- ② 全画面表示になったら、画面下部の「設定する」をタッチして、背景の変更は完了です。



# 15.キミのチカラ

## 15-1 毎日の取り組み

「毎日の取り組み」では、1か月分の児童・生徒の、学習のデータを確認することができます。

**前の月/次の月**  
タッチすると、表示する月のデータが切り替わります。

タッチすると、毎日の取り組みとドリルの取り組みが切り替わります。

**フルーツ**  
プレゼントボックスを開いたあと、その日に取り組んだ問題の解答の数によって表示が変わります。  
ログインのみ(0個)：小さいフルーツ  
1～10個：普通のフルーツ  
11～20個：大きいフルーツ  
21個以上：金色のフルーツ  
※ログインしていない日は表示されません。

**1日の取り組み状況**  
カレンダー内の日付をタッチしたとき、選択した日に取り組んだドリル / 先生からの課題 / みんなの Live! の問題の解答の数と、学習で獲得したポイントが表示されます。

**プレゼントボックス**  
ログイン履歴がある日付に表示されます。プレゼントボックスをタッチして開くと、「学習(ドリル/課題/みんなの Live!のいずれか)」で入手したポイントを受け取れます。  
※前日までのプレゼントボックスから受け取れます。

毎日の取り組み

### ■ひと月のがんばりスタンプについて

・月が変わったとき、過去の月には1か月の取り組みによってスタンプが押されます。スタンプはその月のフルーツの合計点によって、4種類の中から1つ押されます。

※フルーツの点数…小さいフルーツ/2点、普通のフルーツ/5点、大きいフルーツ/10点、金色のフルーツ/10点



…合計点が 30 点未満



…合計点が 30 点以上 50 点未満



…合計点が 50 点以上 100 点未満



…合計点が 100 点以上

### ■受け取れるポイントについて

#### <ドリルでもらえるポイント>

ドリル1つで最大20ポイント入手できます。4つの条件があり、それぞれ5ポイントもらえます。

- ・初めて金の星を1つ獲得
- ・初めて金の星を2つ獲得
- ・初めて金の星を2つと銀の星を1つ獲得
- ・初めて金の星を3つ獲得

#### <みんなの Live!でもらえるポイント>

点数に関わらず取り組むとポイントをもらえますが、上限回数があります。

※中断した場合はポイントをもらえません。

- ・「パンクのワールドツアー」に1回取り組む…5ポイント(3回まで)
- ・「タペットファクトリー」に1回取り組む…5ポイント(3回まで)
- ・「タシピタ」に1回取り組む…2ポイント(3回まで)

#### <先生からの課題>

- ・点数に関わらず、提出すると10ポイントもらえます。

※提出期限が切れた課題でも提出することでポイントをもらえます。



## 15-2 ドリルの取り組み

「ドリルの取り組み」では、「ドリルの各教科の平均点」「単元ごとの平均点」を確認することができます。  
※所属学年を対象に集計します。

※中学校社会のみ、1年生～3年生を対象に集計します。

The screenshot shows the 'キミのチカラ' (Your Strength) interface. On the left, there are subject buttons: 国語 (Language), 社会 (Social Studies), 算数 (Mathematics), 理科 (Science), and 英語 (English). The '算数' button is selected. The main area displays '今日のドリル' (Today's Drill) for '算数' (Mathematics) with a score of 84 points. Below this is a bar chart showing scores for 10 units. The first unit has the highest score. Callout boxes provide details: '確認したい教科をタッチすると、表示が切り替わります。' (Touch the subject you want to check, and the display will switch.); 'タッチすると、毎日の取り組みとドリルの取り組みが切り替わります。' (Touching switches between daily practice and drill practice.); 'タッチしたグラフの章タイトルと自身の平均点が表示されます。自身の平均点が全国平均点を超えている場合は、全国平均点が追加で表示されます。' (Touching a graph shows the chapter title and your average score. If your score exceeds the national average, the national average is also shown.); 'グラフ' (Graph) - '単元の平均点を棒グラフで確認できます。タッチすると章タイトルの表示が切り替わります。' (You can check the average score of the unit with a bar graph. Touching switches the chapter title display.); 'バッジ' (Badges) - '教科の平均点がある条件を満たしたときに表示されます。' (Badges are shown when conditions are met.) - '全国平均より点数が高い場合 : [Yellow Star]' (When score is higher than national average); '契約教科のなかで一番点数が高い場合 : [Blue Medal]' (When score is highest in contracted subjects); '吹き出し' (Callout) - '選択している教科の中で最も全国平均点と差がついている単元や、最も点数が高い単元に表示されます。' (Callouts are shown for the unit with the largest difference from the national average or the highest score in the selected subject).

キミのチカラ：ドリルの取り組み

# 16.プライズ

## 16-1 プライズ

「プライズ」では「メダル」、「称号」、「トロフィー」を確認することができます。アイコンをタッチすることで、獲得したプライズの状況を確認したり、プライズの入手方法を確認できます。



## 16-2 新しいプライズがある

新しく獲得した「メダル」「称号」「トロフィー」がある場合、「プライズ」に移動したときにダイアログが表示されます。



# 17.タペット

## 17 タペットを着せ替える

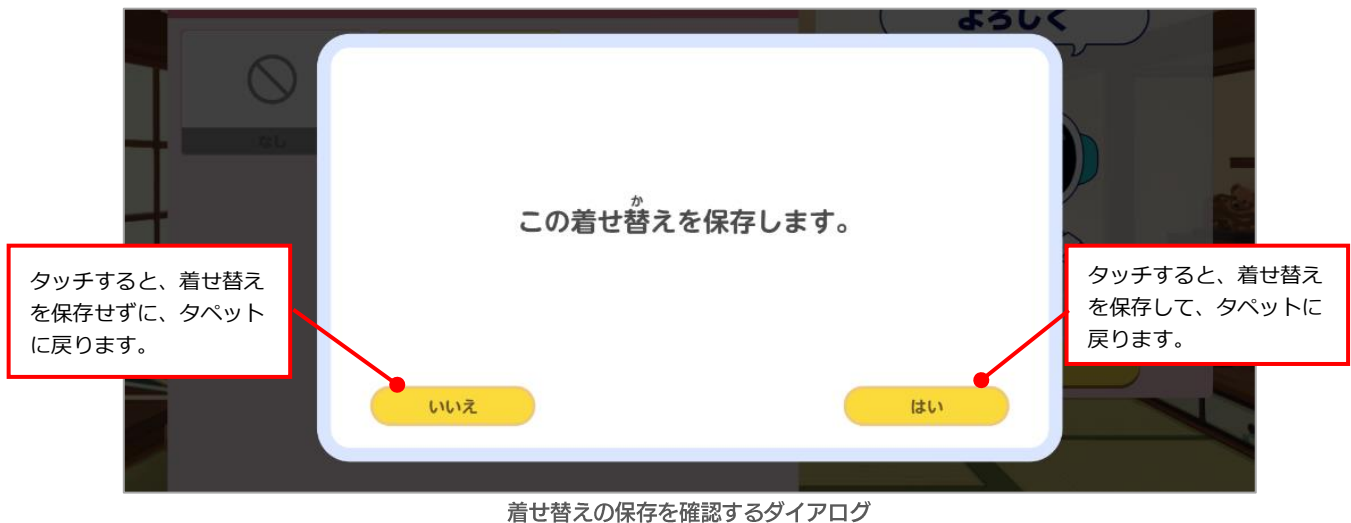
「タペット」では、自分のもっているタペットパーツの「アタマ」「カラダ」「ウデ」「カオ」「アイテム」「セリフ」や「称号」を確認することができるほか、タペットに着せ替えることができます。

着せ替えの仕方は、以下の手順です。

- ① 「タペット」で、着せ替えたいタペットパーツを選択し、「決定」をタッチします。



- ② 着せ替えの保存を確認するダイアログが表示されるので、「OK」をタッチすると着せ替えは完了です



## 18 タペットパーツを交換する

「ショップ」では、[キミのチカラ\(本紙 p.103\)](#)で獲得したポイントと、タペットパーツの「アタマ」「カラダ」「ウデ」「カオ」「アイテム」「セリフ」を交換することができます。交換する方法は以下の手順です。

① 獲得したい「タペットパーツ」をタッチし、「交換する」をタッチしましょう。



② 確認のダイアログで「はい」をタッチすると、ダイアログが閉じて手順①で選択したタペットパーツが入手済みになります。

タペットパーツが入手済みになることをもって、交換自体は完了となります。





# 19.お知らせ

## 19-1 お知らせ一覧

「お知らせ一覧」では、「先生から届いたお知らせ」「サポートから届いたお知らせ」を確認できます。「**お知らせ**」をタッチするとダイアログが表示され、内容を確認できます。

**見ていないお知らせの件数が表示されます。**

**更新ボタン**  
お知らせのステータスに更新があると有効になります。タッチすると、お知らせの一覧とステータス情報が更新されます。

**タッチすると、一覧が切り替わります。**

**絞り込み**  
重要がついたお知らせとまだ読んでいないお知らせを絞り込みます。

**重要**  
先生が重要と設定したお知らせに表示されます。

**記録**  
タッチすると、記録のダイアログが表示されます。

**お知らせ**  
タッチするとダイアログが表示されます。

まだ読んでいないお知らせは、すでに読んだお知らせより明るい色になります。

お知らせ一覧

**重要**  
先生が重要と設定したお知らせにつきます。

**配信日時、配信者名、タイトルが表示されます。**

**タッチすると、次のお知らせが表示されます。**

**お知らせの本文が表示されます。**

**タッチすると、お知らせ一覧に戻ります。**

**タッチすると、1つ前のお知らせが表示されます。**

お知らせ：ダイアログ

## 19-2 記録

「記録」では、先生からの課題が配信/返却されたとき、児童・生徒から課題を提出したときの「課題の履歴」と、「[ショップ\(本紙 p.107\)](#)」でタブレットパーツを交換した時の「ショップの履歴」が確認できます。

タッチすると、履歴の表示を切り替えられます。

履歴の内容によって、アイコンが5種類に変わります。

- …課題が配信された記録
- …課題を提出した記録
- …課題が返却された記録
- …オフラインモードで課題をダウンロードした記録
- …オフラインモードで課題を削除した記録

タッチすると、お知らせ一覧に戻ります。

記録：課題の履歴

タッチすると、履歴の表示を切り替えられます。

タッチすると、お知らせ一覧に戻ります。

タブレットパーツを交換した日時、交換に必要なポイントと、交換したあとの所持ポイントを確認できます。

記録：ショップの履歴

# 20.パンクメニュー

## 20 パンクメニュー

パンクメニューでは、音の設定や「タブドリ Live!」からログアウトすることができます。ホーム以外でも使用でき、画面右上のパンクをタッチした後、パンクメニューから使用できます。

また、パンクメニューから「ホーム」「お知らせ」へ移動することができます。

タッチすると、タブドリ Live!の音の設定ができます。  
※詳しくは [7-7 ドリル設定を変更する ②\(本紙 p.38\)](#) を確認してください。

タッチすると、ホームに移動します。

今表示している画面や移動できない場合は、ボタンの色が薄くなりタッチしても反応しなくなります。

タッチすると、チュートリアルが表示されます。

タッチすると、パンクメニューが閉じます。

タッチすると、お知らせ一覧画面(本紙 p.108)に移動します。

タッチすると、ログアウトを確認するダイアログが表示され、「はい」をタッチするとログアウトします。

タッチすると、ヘルプが表示されます。

パンクメニュー



## 21.オフラインモード

オフラインモードでは、オンラインモード(通常のタブドリ Live!)に配信された、まだ出していない課題をダウンロードすることで、インターネットのない環境でも取り組むことができます。

### 21-1 オフラインモードをインストールする

オフラインモードは、専用のアプリ「タブドリ Live!オフラインで課題!」で使うことができます。まずは、アプリをインストールしましょう。

- ① トップ画面の「タブドリ Live!オフラインで課題!」をタッチすると、「タブドリ Live!オフラインで課題!」の公式サイトに移動します。



ログイン画面

- ② 公式サイトでは、アプリをインストールする方法が表示されます。手順に従ってインストールしましょう。



アプリアイコン：タブドリ Live!オフラインで課題



## 21-2 オフラインモードにログインする

アプリのインストールが終わったら、オフラインモードを使ってみましょう。  
使い方は以下の手順です。

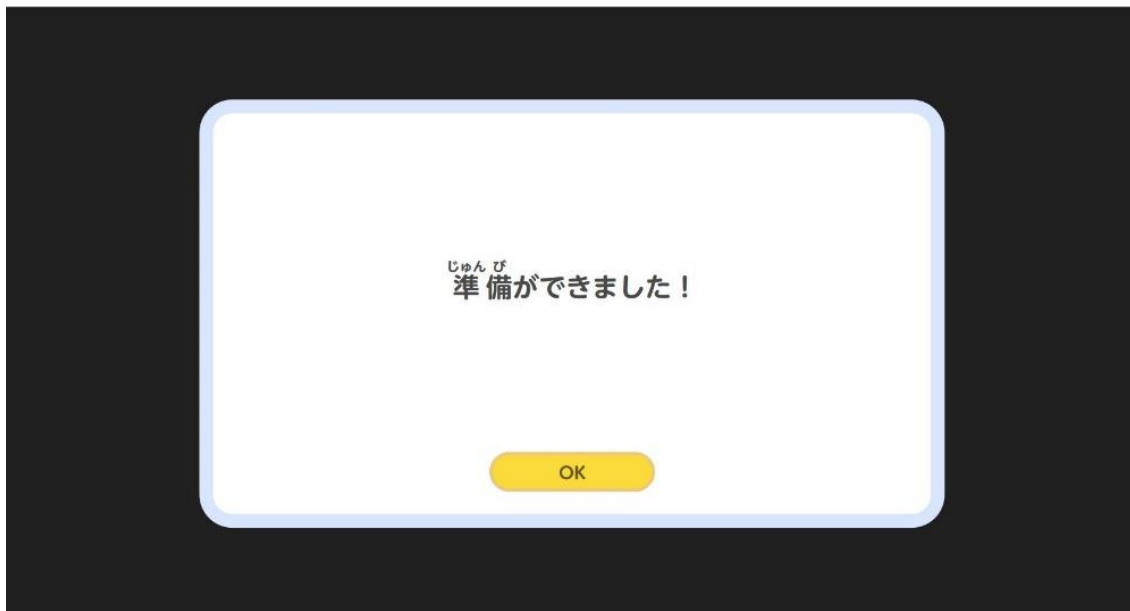
※ブラウザのメニューで「chrome で開く」「Microsoft Edge で開く」をタッチすると、意図しない動作をする可能性があります。オフラインモードを使う場合は、必ずアプリから行ってください。

- ① アプリのアイコンをタッチすると、アプリが起動し、「準備中」の画面が表示されます。アプリの準備ができると、ダイアログが表示されるので、「OK」をタッチしましょう。

アプリを閉じたり、  
使用している端末の  
電源を切らないでく  
ださい。



準備中①



準備中②

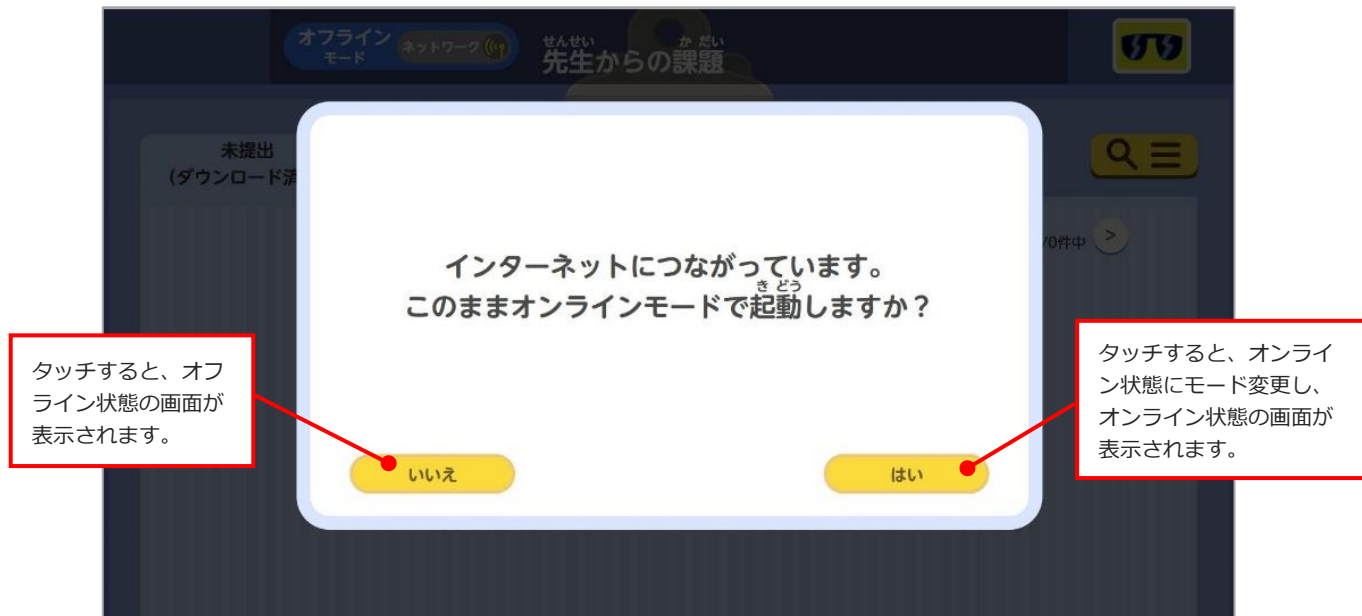
- ② 「total ID 画面」が表示されるので、児童・生徒用アカウントのログイン ID、パスワードを入力し、「**ログイン**」をタッチします。

※詳しい機能は [1-2 total ID を使ってログイン\(本誌 p.6\)](#)を確認してください。

## 21-2 オフラインモードにログインする

### ■ ネットワークに接続した端末でログインした場合

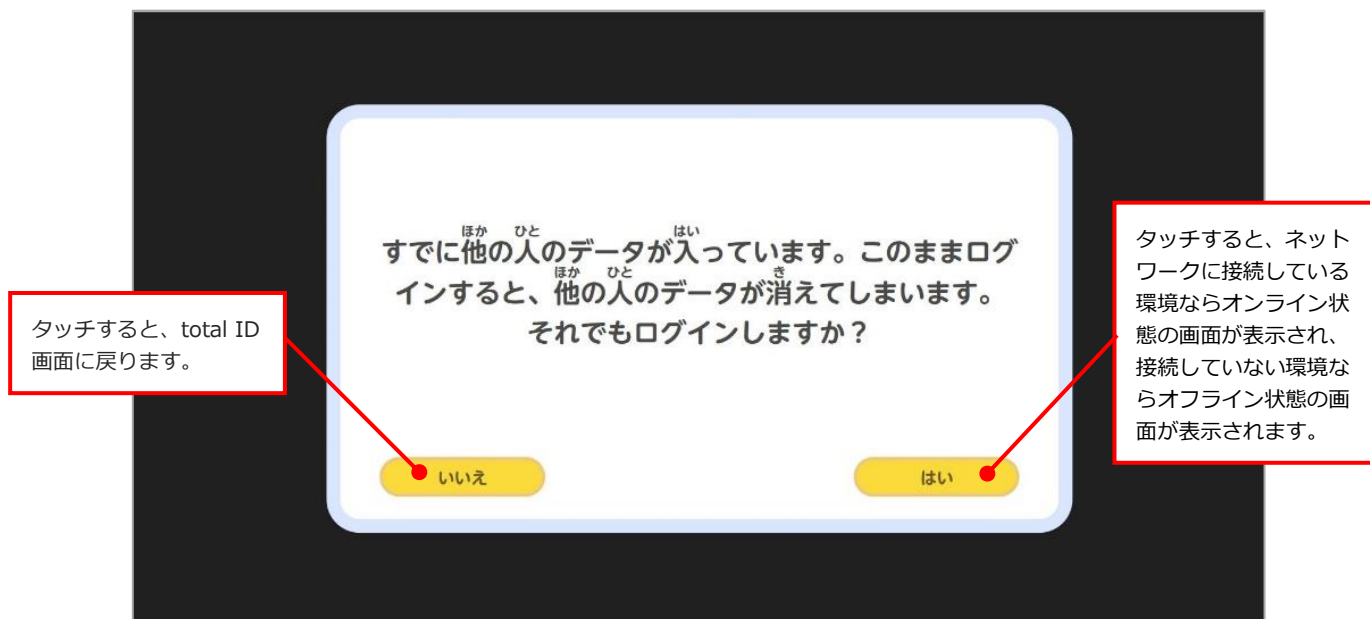
オフラインモードでは、[オンライン状態\(本誌 p.116\)](#)と[オフライン状態\(本誌 p.118\)](#)があります。ネットワークに接続した環境でオフラインモードにログインすると、モード変更の確認ダイアログが表示される場合があります。使用するモードを確認し、オフラインモードを始めましょう。  
※モードはメニューで切り替えることができます。



ネットワークに接続した環境でオフライン状態のアカウントでログインした場合の確認ダイアログ

### ■ 別のアカウントでログインした場合

「total ID 画面」で 前回ログインしたときとは違うアカウントで「ログイン」をタッチした場合、保存されているデータが削除されることを知らせるダイアログが表示されます。「はい」をタッチすると、ネットワークの接続環境に応じたオフラインモードの「一覧」が表示されます。



前回ログインしたときと違うアカウントでログインした場合の確認ダイアログ

## 21-3 オフラインモードのパンクメニュー

オフラインモードでは、オンライン状態とオフライン状態で使用できる機能が異なります。課題のダウンロードや課題の削除はオンライン状態で行うため、モードを変更する必要があります。オンライン状態とオフライン状態はパンクメニューで切り替えることができます。



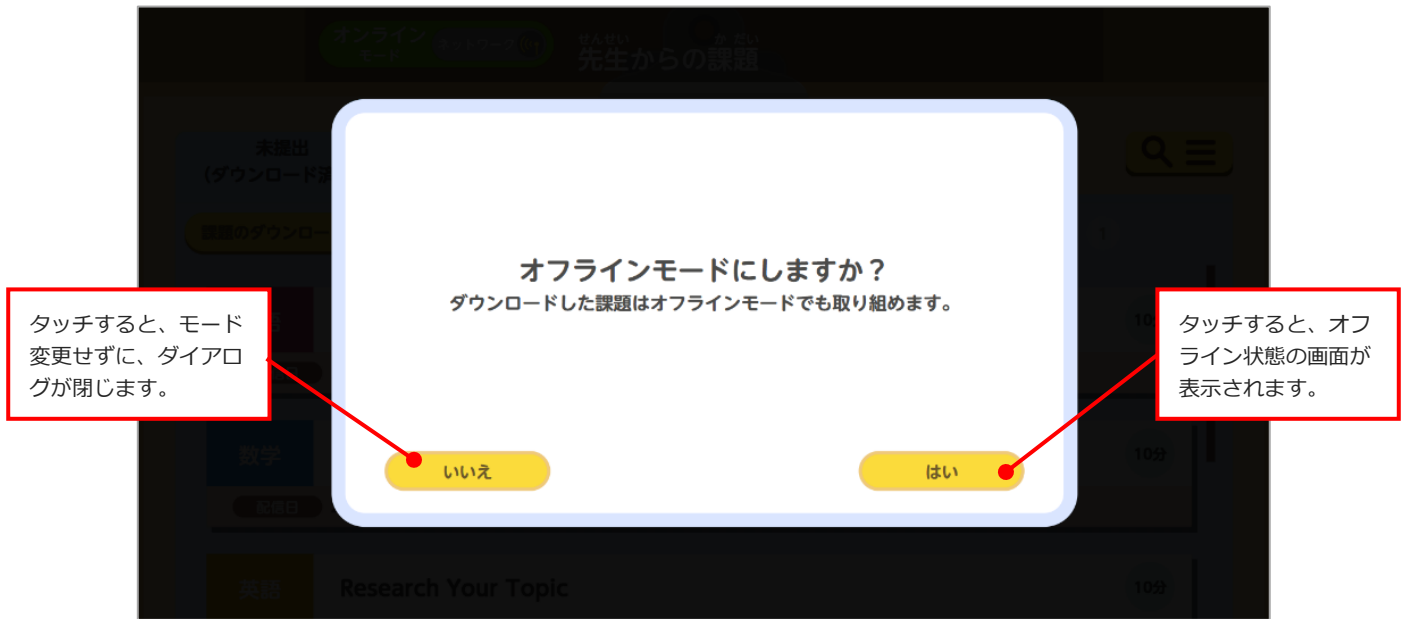
パンクメニュー：オフラインモード



パンクメニュー：モード変更

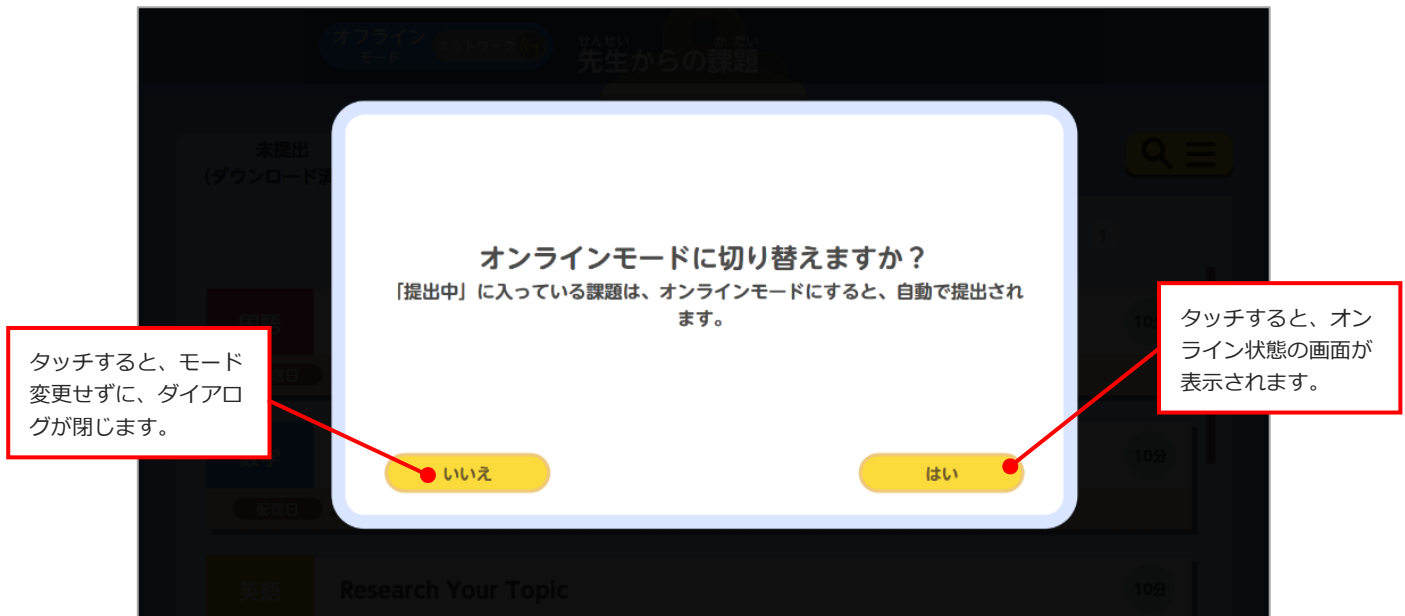
## 21-3 オフラインモードのパンクメニュー

※オンライン状態からオフライン状態にモード変更する場合に表示されるダイアログです。「はい」をタッチするとオフライン状態になります。



モード変更の確認ダイアログ：オフライン状態に変更する場合

※オフライン状態からオンライン状態にモード変更する場合に表示されるダイアログです。「はい」をタッチするとオンライン状態になります。



モード変更の確認ダイアログ：オンライン状態に変更する場合

## 21-4 オンライン状態

アプリのモードでオンライン状態を選ぶと、オンライン状態の画面が表示され、課題を確認することができます。オンライン状態の「一覧」には、7つの要素があります。

### 【一覧の要素】

- ① ダウンロードした課題の表示
- ② 課題の一覧を切り替えるタブ
- ③ 検索メニュー
- ④ 課題をダウンロードするボタン
- ⑤ 課題を削除するボタン
- ⑥ 選択中のモードとインターネット接続環境の表示
- ⑦ 課題の順番を並べ替えるリスト



## 21-4 オンライン状態



検索メニューのダイアログ①



検索メニューのダイアログ②

### ■ステータスについて

- ・未提出…提出期限が残っているまだ出していない課題です。
- ・期限間近…提出期限が24時間以内のまだ出していない課題です。
- ・期限切れ…提出期限が切れたまだ出していない課題です。
- ・提出中…課題の取り組みが終わっていて、課題が先生に送られていない状態です。オンライン状態にモード変更すると自動的に先生に提出されます。

## 21-5 オフライン状態

アプリのモードでオフライン状態を選ぶと、オフライン状態の画面が表示され、課題を確認することができます。オフライン状態の「一覧」には、5つの要素があります。

### 【一覧の要素】

- ① ダウンロードした課題の表示
- ② 課題の一覧を切り替えるタブ
- ③ 検索メニュー
- ④ 選択中のモードとインターネット接続環境の表示
- ⑤ 課題の順番を並べ替えるリスト

The screenshot shows the 'Offline Mode' interface. At the top, there's a notification: 'ダウンロードした課題に取り組むことができますよ。' (You can start working on downloaded tasks). Below this, there are tabs for '未提出 (ダウンロード済み)' and '提出中'. A search icon is visible on the right. The main list shows tasks like '話し方はどうかな' and '整数の性質', each with a '配信日' (Distribution Date) of 2月28日 and a '提出期限' (Submission Deadline) of 2月29日午前 8時 0分. A '提出日' (Submission Date) field is currently empty. A dropdown menu for sorting is set to '新しい順' (Newest). At the bottom, it says '一覧：オフラインモード(オフライン状態)'.

**④ 選択中のモードとインターネット接続環境**  
選択中のモードとインターネットの接続環境が表示されます。

**③ 検索メニュー**  
タッチすると、ダイアログが表示され、一覧で表示する課題の条件を設定できます。

**⑤ 課題の順番を並べ替えるリスト**  
タッチすると、課題の並び順を「新しい順」「古い順」に変えられます。

**② 課題一覧のタブ**  
タッチしたタブの課題が一覧に表示されます。  
  
未提出(ダウンロード済み)  
…ダウンロードした、先生にまだ出していない課題が表示されます。  
  
提出中  
…先生に提出中の課題が表示されます。

**① 課題**  
配信された課題の教科やタイトルのほかに、「配信日」「提出期限」「提出日」を確認できます。タッチすると問題を解き始める画面に移動します。

## 21-6 課題を取り組む

「一覧」では課題のダウンロードや削除ができるほか、課題に取り組むことができます。以下の手順で、課題に取り組んでみましょう。

### ■ 課題をダウンロードする

「一覧」で「**課題のダウンロード**」をタッチするとダイアログが開きます。この画面では、オンラインモードに配信されたまだ出していない課題をダウンロードすることができます。ダウンロードした課題はすべて解答なしの課題になり、「一覧」で表示されます。  
※解答ありの課題をダウンロードした場合も解答なしの課題になります。

- ① パンクメニューでオンライン状態を選択し、課題の一覧で「**課題のダウンロード**」をタッチするとダイアログが表示されます。



一覧：オフラインモード(オンライン状態)、課題をダウンロードしている場合



一覧：オフラインモード(オンライン状態)、課題をダウンロードしていない場合



## 21-6 課題を取り組む

- ② ダイアログの「ページ内の課題をすべてダウンロード」または「ダウンロード」をタッチすると、ダウンロードが始まります。

タッチすると、表示されている課題一覧の上から順にダウンロードが始まります。

タッチすると、ダイアログが閉じます。

検索メニュー  
タッチすると、ダイアログが表示され、一覧で表示する課題の条件を設定できます。

タッチすると、課題の並び順を「新しい順」「古い順」に変えられます。

タッチすると、選んだ課題のみダウンロードできます。

表示されている課題のを確認できます。タッチすると問題を解き始める画面に移動します。

ダウンロード済みの課題は「ダウンロード済み」になり、タッチしても反応しなくなります。以前にダウンロードした課題は表示されません。

中学校の社会の課題では、教科+分野が表示されます。

### ■ 課題を取り組む

- ① 「一覧」で課題にタッチすると、「問題のプレビュー」に移動します。  
※オンライン状態とオフライン状態の両方で課題に取り組むことができます。

まだ見ていない課題の件数が表示されます。

タッチしましょう。

中学校の社会の課題では、教科+分野が表示されます。

課題に取り組む目安の時間が表示されます。目安時間を超えても取り組むことができます。

一覧：オフラインモード(オフライン状態)

## 21-6 課題を取り組む

- ② 「問題のプレビュー」では、課題の内容の他に「教科」「タイトル」「配信日」「先生からのコメント」を確認することができます。
- 各項目の確認が終わったら、「**はじめる**」をタッチし、課題の「問題画面」に移動しましょう。
- ※ダウンロードした課題は、先生が配信したときの設定に関わらず、すべて解答なしの課題になります。

- ③ 「問題画面」では、ダウンロードした課題のドリルが出題されます。
- 最後の問題まで取り組んだら、「**結果を見る**」をタッチして「結果」を確認しましょう。
- ※ドリルの機能は [9-2 解答なしの課題 ③\(本誌 p.80\)](#)をご確認ください。

### ■手書き入力の問題について

オフラインモードでは、手書きの入力ツールを使って解答すると、解答欄に入力した内容が表示されません。解答欄をタッチすると、解答した自分の手書き文字を、入力ツールで確認することができます。

手書きの入力ツールを使う課題を提出すると、先生が自分の手書き文字を見ながら採点してくれます。

## 21-6 課題を取り組む

- ④ 「結果」では、「時間」を確認することができるほか、「感想スタンプ」や「先生への感想コメント」を選択して先生に送ることができます。

各項目の確認が終わったら、「提出する」をタッチして「通信結果」に移動しましょう



- ⑤ 「通信結果」は、オンライン状態とオフライン状態で、画面が異なります。

### ■ オンライン状態の「通信結果」

オンライン状態の「通信結果」は、オンラインモード(通常のタブドリ Live!)と同じく、課題が先生に送られたときに表示される画面です。提出した課題は「一覧」から削除されます。「戻る」をタッチして一覧に戻りましょう。

オンライン状態の場合、「通信結果」への移動をもって、取り組み自体は完了となります。



## 21-6 課題を取り組む

### ■ オフライン状態の「通信結果」

オフライン状態の「通信結果」は、取り組んだ課題が「提出中」になると表示されます。「提出中」は、課題の取り組みが終わっていて、課題が先生に送られていない状態です。オンライン状態にモード変更すると自動的に先生に提出されます。提出した課題は「一覧」から削除されます。オフライン状態の場合、オンライン状態にモード変更することをもって、取り組み自体は完了となります。



通信結果：オフライン状態

- ⑥ 取り組んだ課題が先生に送られたあと、提出した課題は、オンラインモード(通常のタブドリ Live!)の先生からの課題で確認することができます。

## 21-6 課題を取り組む

### ■ 課題を削除する

「一覧」で「課題の削除する」をタッチするとダイアログが開きます。この画面では、ダウンロードした課題をオフラインモードから削除することができます。削除した課題は再びダウンロードすることができます。

以下の手順で、課題を削除します。

- ① パンクメニューでオンライン状態を選択し、課題の一覧で「課題の削除」をタッチするとダイアログが表示されます。



一覧：オフラインモード(オンライン状態)、課題をダウンロードしている場合

- ② ダイアログの「ページ内の課題をすべて削除」または「削除」をタッチすると、課題を削除できます。



## 22.その他

### 22 ボタン名の表示

タブドリ Live!では、total ID の学年設定に合わせて、一部のボタン名とタブ名のテキストの表示を変更しています。表示は学年別の漢字配当をもとに変更しています。

#### <文字の表示が変わる場合>

例) ドリル一覧の解説ボタン



解説ボタン：小学校 1、2 年生  
アカウントの場合



解説ボタン：小学校 3、4 年生  
アカウントの場合



解説ボタン：小学校 5、6 年生  
アカウントの場合



解説ボタン：中学生アカウント  
の場合

#### <テキストの表示が変わる場合>

例) 課題一覧の提出済みタブ



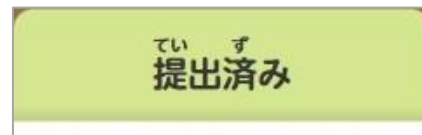
提出済みタブ：小学校 1、2 年生アカウントの場合



提出済みタブ：小学校 3、4 年生アカウントの場合




提出済みタブ：小学校 5、6 年生アカウントの場合



提出済みタブ：中学生アカウントの場合

① デジタル商品サポートダイヤル

 0120-29-3363

受付時間 平日 9:30～17:30

❖ 年末年始を除きます

❖ 台風等自然災害や緊急事態宣言等の際はオペレータの健康や安全に配慮して休止する場合があります

② お問い合わせフォーム <https://www.tokyo-shoseki.co.jp/ict/inquiry/contact>

③ E-mail [soft@tokyo-shoseki.co.jp](mailto:soft@tokyo-shoseki.co.jp)

ver.1.0.1/202405