

リハサプ操作説明書 ver03

言語聴覚士向けリハビリ業務支援アプリ

2025/10/12 現在

アプリの概要

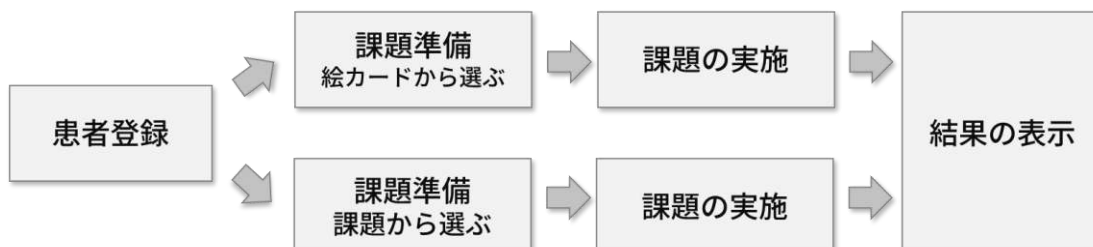
リハサプは、失語症のリハビリテーションにおける言語聴覚士の業務での負担を軽減することを目的としています。主に回復期リハビリテーション病院や急性期病院での利用を想定していますが、訪問等での使用にも適しています。

リハサプの使用場面

- 毎日のリハビリの準備中
- リハビリ中
- 結果の振り返りやカルテ記載時の参考記録として使用
- 長期的な言語機能の変化の確認
- 自主課題の提供

機能概要

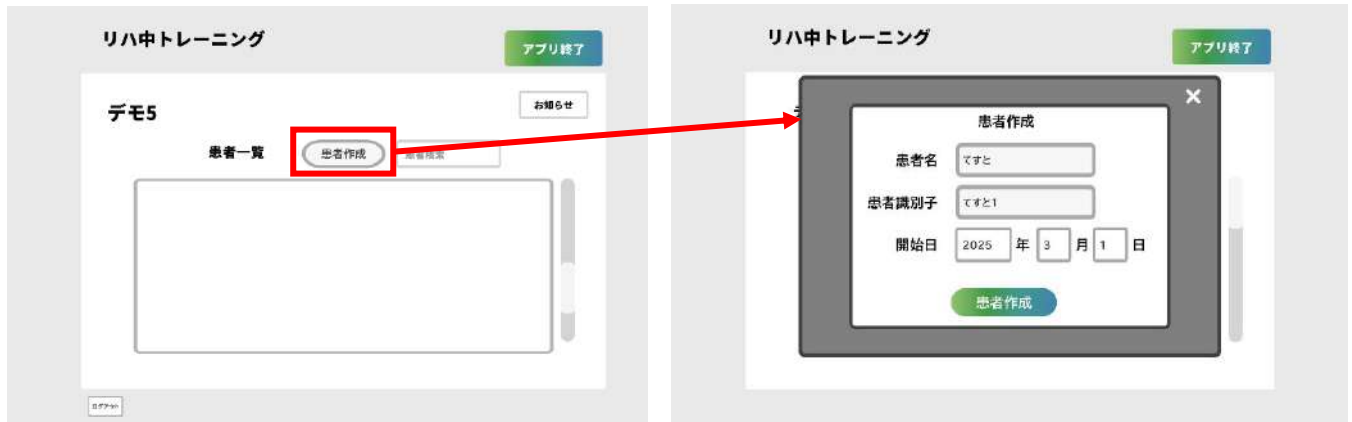
患者さんごとに言語課題の準備や実施、およびその結果を確認することができます。



目次

- 1 患者選択画面 (P3)
- 2 患者画面 (P3)
- 3 課題から選んで出題 (P4)
 - 3.1 課題を追加 (P4)
 - 3.2 課題内容の表示 (P4)
 - 3.3 課題内容の編集 (P5)
 - 3.4 課題の開始 (P5)
- 4 絵カードを選んで出題 (P6)
 - 4.1 品詞 (名詞・動詞・形容詞) セットの追加 (P6)
 - 4.2 単語セットの表示 (P6)
 - 4.3 課題内容の編集 (P7)
 - 4.4 単語セットの作成 (P7)
 - 4.5 絵カードセットの開始 (P8)
 - 4.6 課題の選択 (P8)
 - 4.7 補足機能：カスタムセットについて (P9)
- 5 課題画面のボタン操作 (P10)
- 6 結果を見る (P12)
- 7 課題一覧 (P13)
 - 7.1 呼称・音読 (P15)
 - 7.2 音韻処理 (P16)
 - 7.3 聴理解 (P17)
 - 7.4 読解 (P18)
 - 7.5 語彙選択 (P19)
 - 7.6 書字 (P20)
 - 7.7 SFA (P21)
 - 7.8 スピード呼称 (P22)
 - 7.9 仲間はずれ (P23)
 - 7.10 カテゴリー選択 (P24)
 - 7.11 語句探し (P25)
 - 7.12 聴理解文字 (P26)
 - 7.13 漢字 (P27)
 - 7.14 述部選択 (P28) ※旧 動詞句選択
 - 7.15 複数の述部選択 (P29)
※旧 複数動詞句選択
 - 7.16 構文課題 (P30) ※旧 文作成
 - 7.17 聴覚把持 (P31) ※旧 即時単語記憶
 - 7.18 長文読解 (P32)
 - 7.19 情景の説明 (P33)
 - 7.20 時計の読み方 (P34)

1. 患者選択画面



患者一覧には、登録した患者名が表示されます。

新しく登録する場合は、「患者作成」ボタン(上図左側)を押して必要事項を記入し、色の付いた「患者作成」ボタン(上図右側)を押して作成を完了してください。

※患者識別子は同姓同名や、過去の情報との区別をするために入力するものになります。

※患者名の登録については、匿名での記載を推奨します。個人名を記載する場合には、各施設の個人情報の取り扱い方針に則り、登録してください。

患者一覧から特定の患者を選択すると、2.患者画面に移ります。

2. 患者画面

課題の準備・実施・結果の確認や、患者の削除ができます。

課題から選んで出題

様々な言語課題を選んで実施できます。

単語一覧表

登録されている名詞とその絵を確認できます。



患者情報

患者情報の確認・削除ができます。

結果を見る

実施結果の確認ができます。

絵カードを選んで出題

絵カードを選んで課題を実施できます。

各課題の出題順序をランダムにする

出題する問題の順番がランダムになります。

3. 課題から選んで出題

3.1. 課題を追加



「プラン一覧」ボタンから、その患者で実施したい課題を選びます。

選んだ課題は「プラン一覧」の下に追加されます。

※選んだ課題は、「課題を削除」ボタンを押すとプラン一覧から削除できます。

選べる課題一覧（詳細は P13 以降）

○理解

- ・聴く：聴理解【名詞、動詞、形容詞、短文】、聴理解文字【名詞、五十音、無意味語】

聴覚把持（旧：即時単語記憶）

- ・読む：読解【名詞、動詞、形容詞、短文】、長文読解
- ・意味・その他：仲間はずれ、カテゴリー選択、語句探し、時計の読み方

○表出

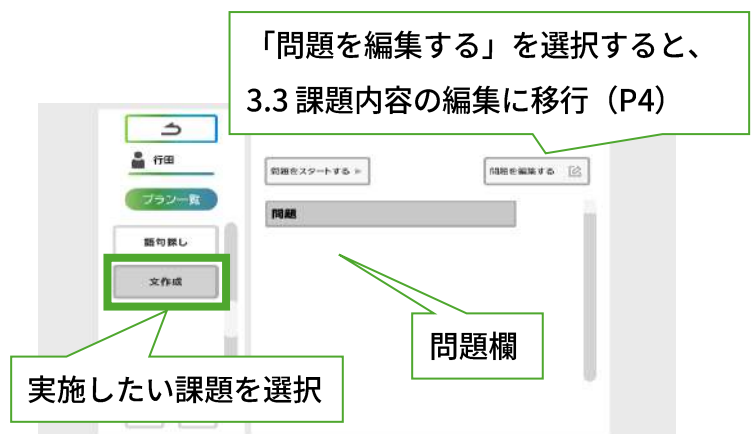
- ・話す・書く：呼称・音読、情景の説明、漢字
- ・語彙を選ぶ：語彙選択【名詞、動詞、形容詞】
- ・文を作る：構文課題（旧：文作成）、述部選択（旧：動詞句選択）、複数の述部選択（旧：複数動詞句選択）

3.2. 課題内容の表示

プラン一覧に表示されている課題をタッチすると、その課題の編集および実施ができます。

問題欄には、あらかじめ選択した問題が表示されます。

問題を作成および追加する際には「問題を編集する」ボタンをタッチします。



3.3.課題内容の編集

出題したい問題をタッチして選びます。

選び終わったら右下の「問題作成」ボタンを押してください。



※全選択/選択解除ボタン：一括ですべての問題を選択/選択解除することができます。

※問題数を選択ボタン：プルダウンで選んだ数の問題をランダムに選んでくれます。

※ソートボタン：言語の性質や難易度に応じて、内容をソートすることができます。

例) 構文課題の場合：二文節、三文節（可逆文）、三文節（非可逆文）、でソートが可能。

3.4.課題の開始

課題を作成したら、「問題をスタートする」ボタンを押して、課題を始めましょう。



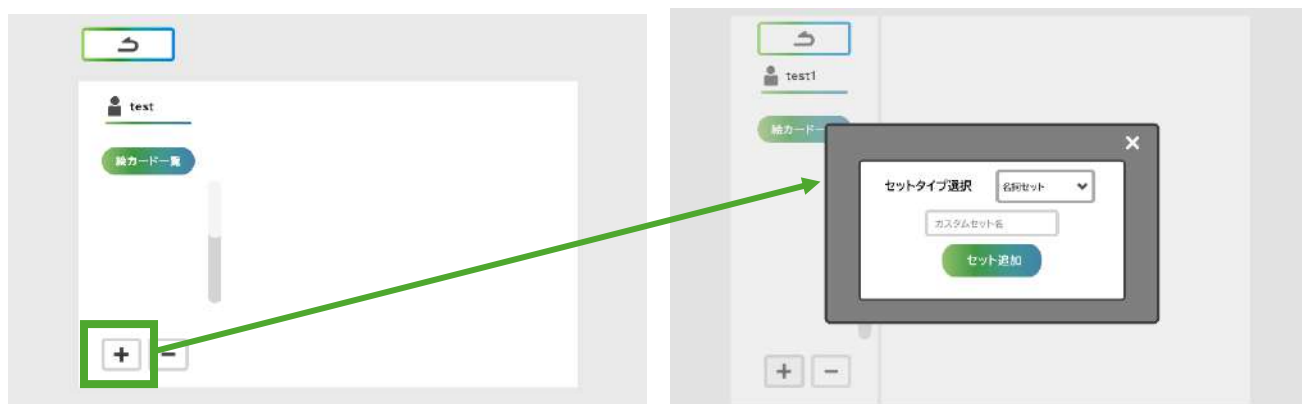
4. 絵カードを選んで出題

ここでは、まず絵カードの組み合わせ（アプリ上では「単語セット」と呼んでいます）を選び、その組み合わせを使用して、聴理解、読解、書字、呼称・音読、音韻処理、SFA、語彙選択、スピード呼称の課題を行うことができます。

遮断除去法のように、異なるモダリティを介した言語機能の促進を行うことができます。

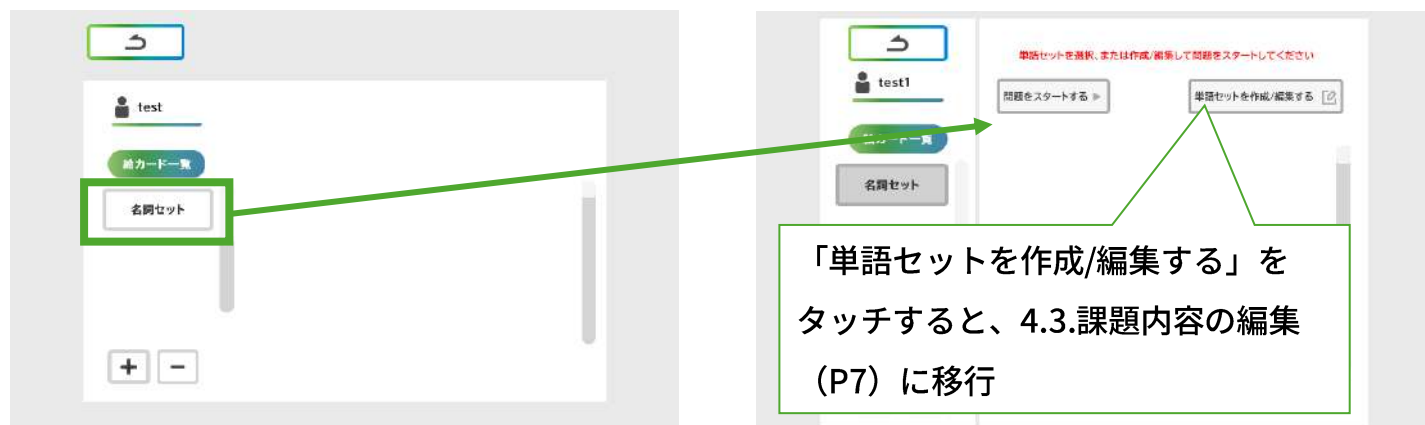
4.1.品詞（名詞・動詞・形容詞）セットの追加

「+」ボタンから、その患者で実施したい課題の品詞を選びます。選んだ品詞セットは「絵カード一覧」の下に追加されます。なお、ここに記載されている「カスタムセット」は P8 にて詳述します。



4.2.単語セットの表示

出題したい単語セットを選びます。最初は登録されている単語セットが無い為、「単語セットを作成/編集する」ボタンを押して、単語セットの作成や登録を行います。



4.3.課題内容の編集

出題したい具体的な単語セットをタッチして選択します。

選び終わったら右下の「単語セットを追加」ボタンを押してください。

新しい単語セットを作りたい場合には、「新規作成」ボタンを押します。

※単語セットの右側にある鉛筆マークを押すことで、当該単語セット内の絵カードの順番を変更することができます。

×ボタンを押すと当該単語セットを削除することができますが、デフォルトで登録されている単語セットは削除することができません。

※「枚数」は、当該単語セットに含まれる単語数です。



単語セットを選択ボタン

選んだ数の単語セットをランダムで選択してくれます。

新規作成ボタン

自分で単語セットを作成できます。

(「4.4. 単語セットの作成」参

組み合わせ(ソート)ボタン

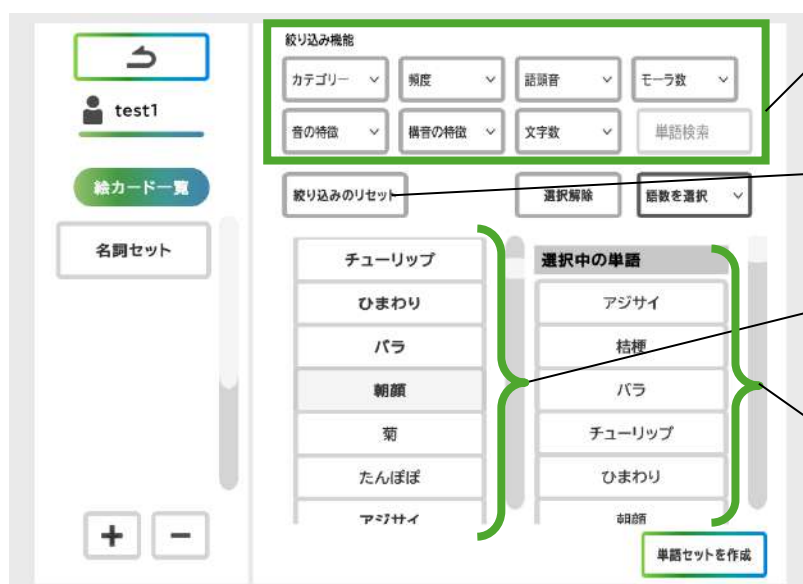
言語の性質や難易度に応じて、内容をソートすることができます。

例)異カテゴリー、1～4 モーラ、高頻度など

4.4.単語セットの作成

単語を自由に組み合わせて単語セットを作成することができます。

単語を選び終わったら「単語セットを作成」を押してください。



絞り込み(ソート)ボタン

単語の性質に応じてソートできます。

絞り込みのリセットボタン

ソートした項目をリセットできます。

単語一覧

選択できる単語が表示されます。

選択中の単語

選んだ単語が表示されます。

4.5.絵カードセットの開始

「単語セットを追加」ボタンを押して単語セットを追加(登録)すると、下図の様な形で選んだ単語セットが表示されます。

「問題をスタートする」ボタンを押して課題選択画面に移りましょう。

単語セットを選択、または作成/編集して問題をスタートしてください

問題をスタートする ▶

単語セットを作成/編集する ✎

問題	枚数
郵便局, 病院, コンビニ, 駐車場, 駅, カフェ, スー...	8
メモ帳, 付箋, セロハンテープ, 封筒, めりえ, 輪ゴム...	8
自転車, 首, 蓋, セーター, 弁当, ライオン, はがき...	8
審判, 看護師, 心臓, もみあげ, 中指, 耳たぶ, 足首...	8

「問題をスタートする」

単語セットの上から順番に問題を開始します。

▶ ボタン

単語セットが複数ある場合には、このボタンを押した単語セットから問題を開始できます。

4.6. 課題の選択

選んだ単語セットを使用して、どの課題を行うかを選びます。

課題を選んで問題を始めましょう。

印刷

聴理解 読解 書字 呼称・音読

音韻処理 SFA 話量選択 スピード呼称

※別の言語課題に移行する場合、提示される問題は直前の言語課題で行っていた問題になります。

例：聴理解で最後に「桃」という問題を実施後に呼称・音読を選択した場合「桃」の単語から始まります。

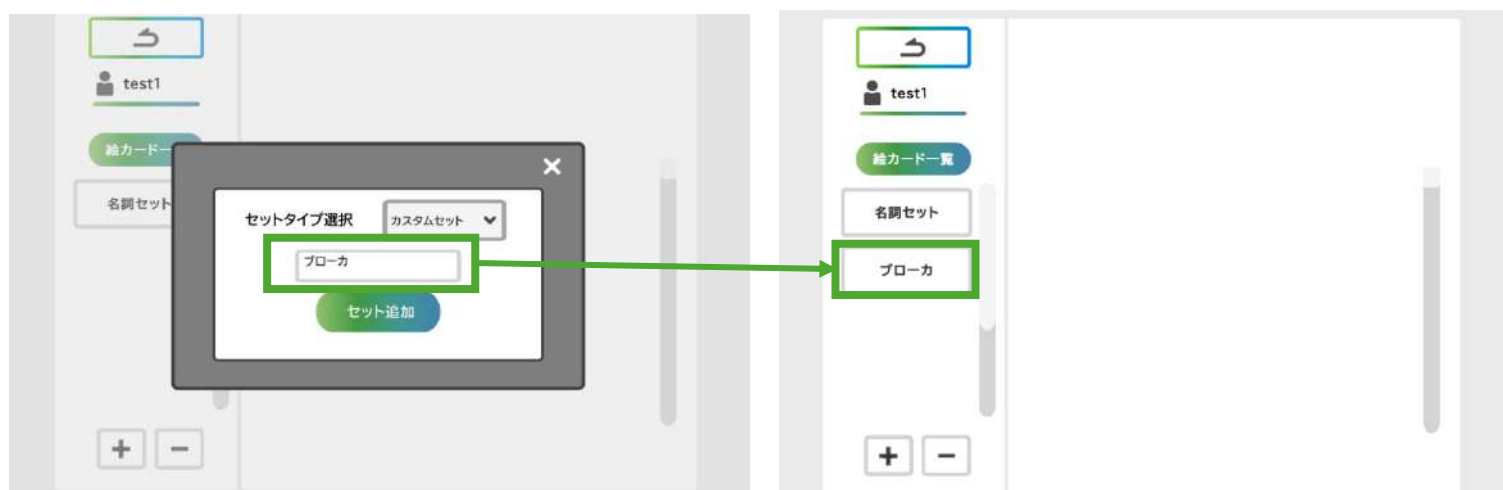
4.7. 補足機能：カスタムセットについて

「カスタムセット」は、特定の患者で作成した名詞セットを他の患者にも転用できるセットです。例えば、自施設で共通して使用する絵カードセット等がある場合には、カスタムセットとして作成しておくことで、新規の患者データを作成した時に当該カスタムセットを使い回すことが可能です。

【作成方法】

セットタイプ選択で「カスタムセット」を選択し、その下の段にセット名として使用したい文字を入力し(下の図では「ブローカ」と入力しています)、「セット追加」を押します。

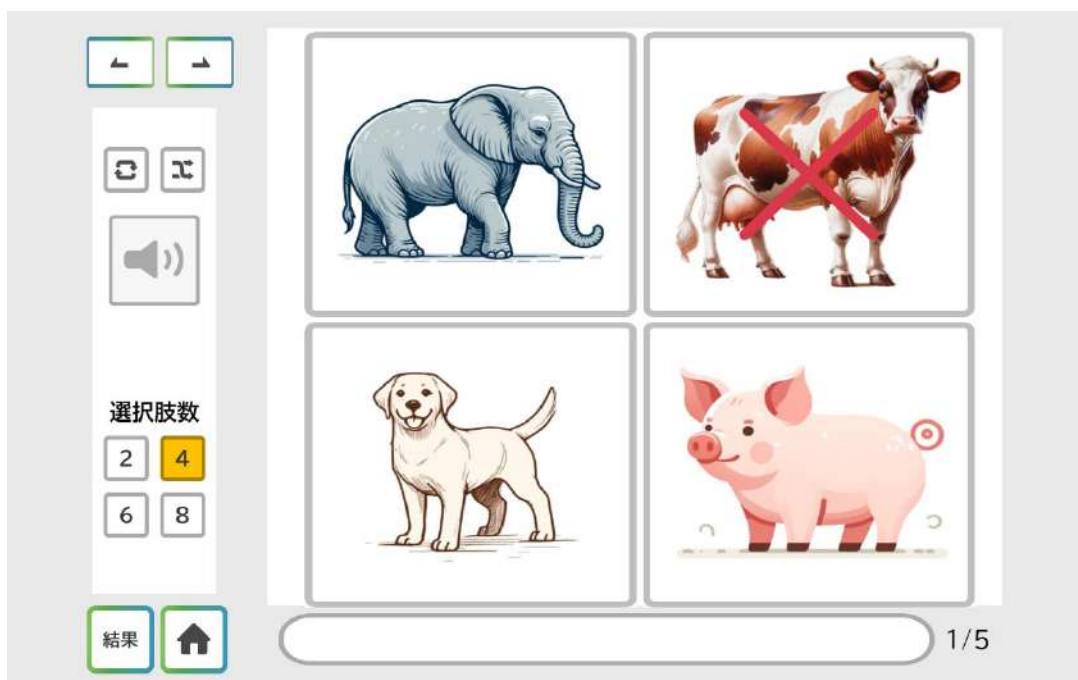
「セット追加」を押すと、入力した名称の名詞セットが作成できます。



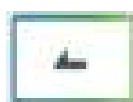
上の図では「ブローカ」セットが作成されており、他の患者データにも「ブローカ」セットが表示されます。この操作により、他の患者データでも、「ブローカ」セットの単語セットを使用することができます。

5. 課題画面のボタン操作

多くの言語課題では、ボタン操作や表記が共通しています。聴理解の例をもとに記載します。



○/○ 枚数表記：分母に問題数が、分子には現在何番目の問題を実施しているかが表示されます。



戻るボタン：ひとつ前の問題に戻ります。ただし、1 問目の場合には、課題を開始する前の画面に戻ります



進むボタン：次の問題に進みます。※同じ絵カードの組み合わせの中で異なる絵を出題したいときは下記の「シャッフルボタン」を押してください。



リピートボタン：出題した問題をもう一度行います。
ただし、複数選択肢がある課題では、選択肢の位置は入れ替わります。



シャッフルボタン：出題中の絵カードの組み合わせの中で異なる問題を提示することができます。その際、選択肢の位置は入れ替わります。

例) 問題の音声：蜂（誤答：手袋、レタス、砂糖） → 「シャッフルボタン」押す
→ 問題の音声：手袋（誤答：レタス、蜂、砂糖）



ホームボタン：課題を中断し、課題を開始する前の画面に戻ります。



音声再生ボタン：問題音声を再生します（聴理解、聴理解文字のみ）。

※イントネーションが少しずれているものがあります。また、各地方のイントネーションには対応しておりませんので、適宜先生方で対応をしていただけますと幸いです。



結果ボタン：実施結果を確認できます。

一部のボタンは、特定の課題のみ設置しています。



正誤記録ボタン：書字、語句探し、呼称・音読、情景の説明に関しては、正誤は自動で記録されません。先生方に自ら「○」と「×」の判定をタッチ頂くことで、実施結果が記録され、結果画面で見返すことができます。



メモボタン：呼称・音読では、メモ機能を用いることで、正誤記録だけでなく、エラーパターンもメモをすることができます。



切替ボタン：提示する問題の絵と文字を切り替えることができます（呼称・音読、音韻処理のみ）。

※「字」は一般的に表記されることの多い形式で提示されます。

「冷蔵庫」は漢字、「レモン」はカタカナなど。ただし、研究・学問領域・時代によって異なるため、既存の言語訓練で使用されているものと異なる場合があります。

※「じ」は、ひらがな表記になります。



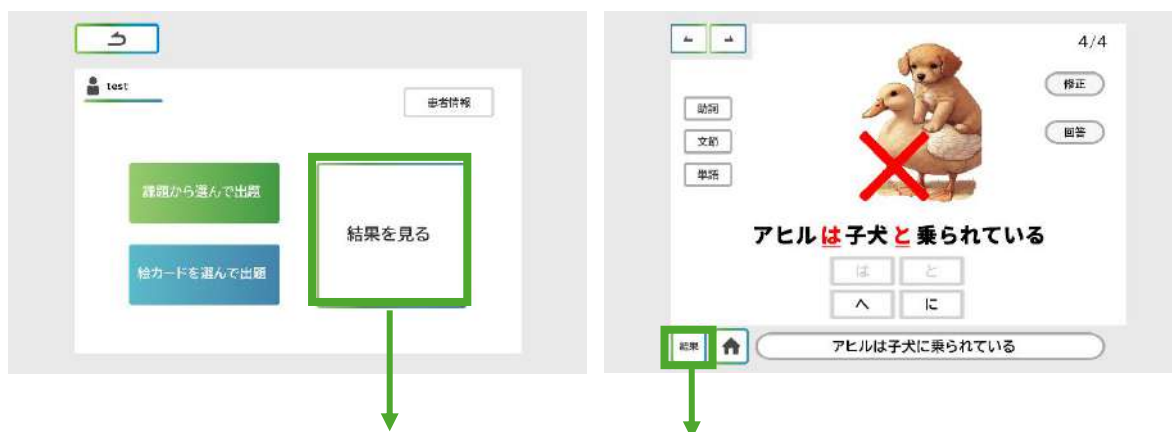
意味ヒントボタン：呼称・音読では、その単語を想起させるような関連する意味の言葉を最大3つ提示できます。

※単語によっては意味ヒントが3つまで無い単語もあります。

※意味ヒントの内容は、独自に作成しています。

⑥ 結果を見る

タブレット上で実施された課題の正誤が自動で保存され、確認することができます。また、過去の結果についても参照可能です。



戻るボタン：直前の画面に戻ります

ホームボタン：患者画面に移ります

日付選択：日付を選べます。

課題選択：課題を選べます。



⑦ 課題一覧

呼称・音読：いわゆる、絵カードですが、音読用に文字の切り替えができます。

音韻処理：音韻選択、音韻配列の練習ができます。

聴理解【名詞、動詞、形容詞、短文】：音声で聞いた内容について、適切な絵を選ぶ課題です。

読解【名詞、動詞、形容詞、短文】：文字で提示された内容について、適切な絵を選ぶ課題です。

語彙選択【名詞、動詞、形容詞】：絵の内容を表す、適切な単語を選ぶ課題です。

書字：アプリ上で、書字の練習を行う課題です。写字も可能です。

SFA：単語に関する関連意味語彙を想起してアプリ上で記入する課題です。

スピード呼称：一定時間ごとに連続して提示される絵カードの名称を回答する課題です。

仲間はずれ課題：カテゴリーの異なる絵を見つける課題です。

カテゴリー選択：提示されたカテゴリーの絵を見つける課題です。

語句探し：提示されたかな文字の文章について、画面上で線を引いて、単語や助詞ごとに区切る課題です。STの判断で○×ボタンを押すと結果が記録できます。

聴理解文字【名詞、五十音、無意味語】：音声で聞いた内容について、適切な文字列を選ぶ課題です。

漢字：漢字の部首の「構成」問題や、「書字」・「写字」に加えて、漢字の「一部」が表示された状態での書字などが可能です。使い方によって「構成」「書字」「一部」「写字」のボタンから選択して出題します。

述部選択（旧：動詞句選択）：名詞句に続く、正しい選択肢を選んで文章を完成させます。

複数の述部選択（旧：複数動詞句選択）：複数の名詞句が提示されます。それぞれに合う、適切な述部を選択して、文章を完成させます。

構文課題（旧：文作成）：提示された絵を表す文章を完成させる課題です。下記の3つの課題を行います。

①助詞：空いている部分に適切な助詞を選択して文章を完成させます。

②文節：短文を構成する文節を並べ替えて正しい文章を完成させます。

③単語：単語や助詞を並べ替えて正しい文章を完成させます。

聴覚把持（旧：即時単語記憶）：音声で聞いた複数の単語を記憶し、適切な絵を選ぶ課題です。

長文読解：長文を読み、問題に対する適切な答えを選ぶ課題です。

情景の説明：絵を見て情景を説明する練習ができます。情景画だけでなく、四コマ漫画も実施できます。STの判断で○×ボタンを押すと結果が記録できます。

時計の読み方：アナログ時計を見て、適切な時間を選ぶ課題です。

各課題の詳細な操作画面については次項以降をご参照ください。

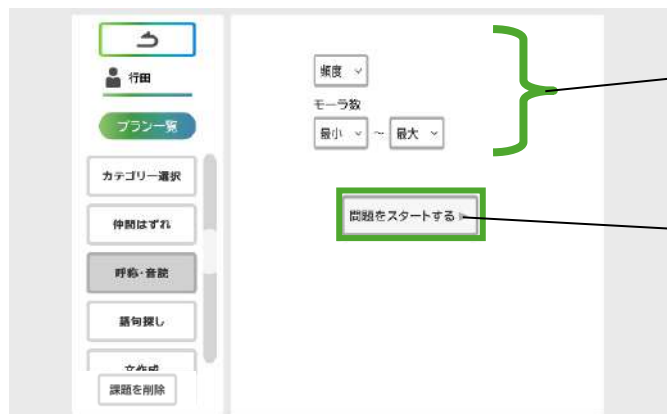
※問題編集画面は「課題から選んで出題」で課題を実施した際の画面を表示しています。

7.1 呼称・音読

絵カードを選んで出題 / 課題から選んで出題

絵カード/文字カードを使って
呼称や音読の練習ができます。

問題編集画面(この画面は、「課題から選んで出題」のみ表示されます。)



ソート機能

出題したい「頻度」「モーラ数」を選べます。

問題をスタートする

ソートされた単語がランダムな順番で提示されます。

問題画面

戻る/進むボタン

一つ前の単語に戻り/進みます。

表示切替機能

問題の表示方法を選べます。

※字：常用表記で表示

※じ：仮名表記で表示

ヒント機能

・文字数：文字数が○で表示

・語頭：語頭文字が表示

・意味：意味ヒントが表示

結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

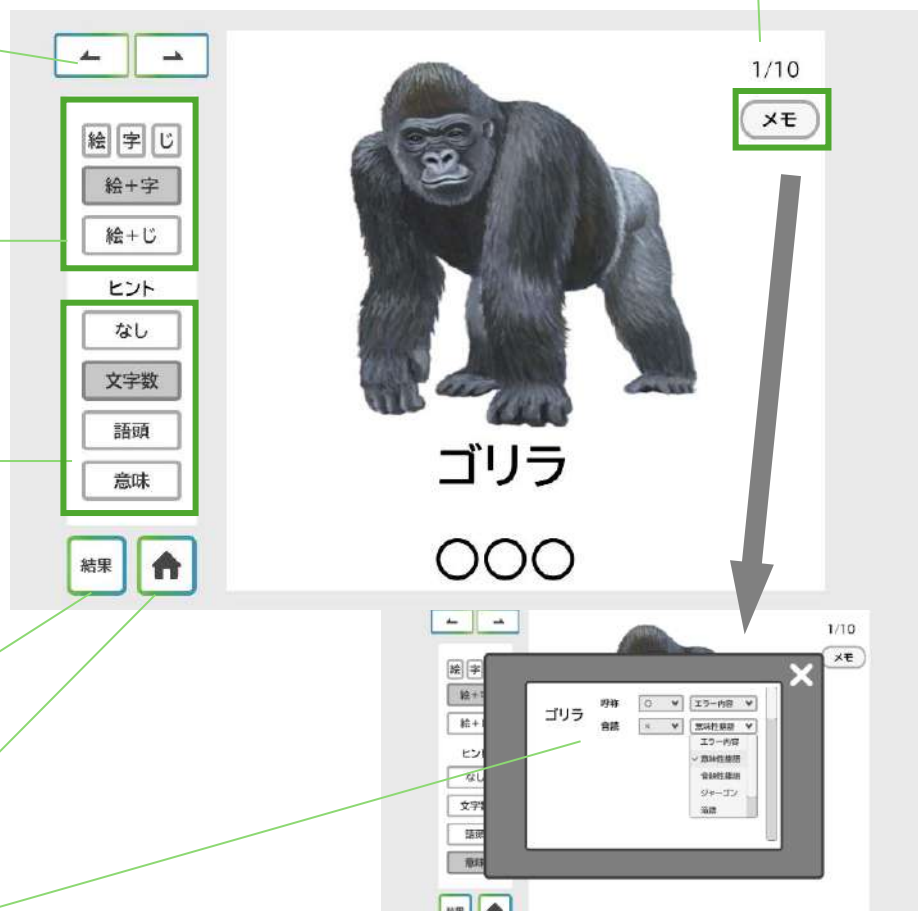
課題開始前の画面に戻ります。

メモ機能

正誤・エラーをメモできます。

内容は結果画面に反映されます。

問題番号 何問目かを表示します。



通常の絵カードと同様に自由に呼称・音読練習でご利用ください。

※音声判定などはございません。

7.2 音韻処理

絵カードを選んで出題のみ

音韻選択、音韻配列といった仮名文字チップの問題が出題できます。

問題画面

戻る/進むボタン

一つ前の単語に戻り/進みます。

リピート機能

もう一度実施できます。

出題切り替え機能

- ・穴埋め：音韻選択
- ・並べ替え：音韻配列

結果機能 結果画面に移ります。

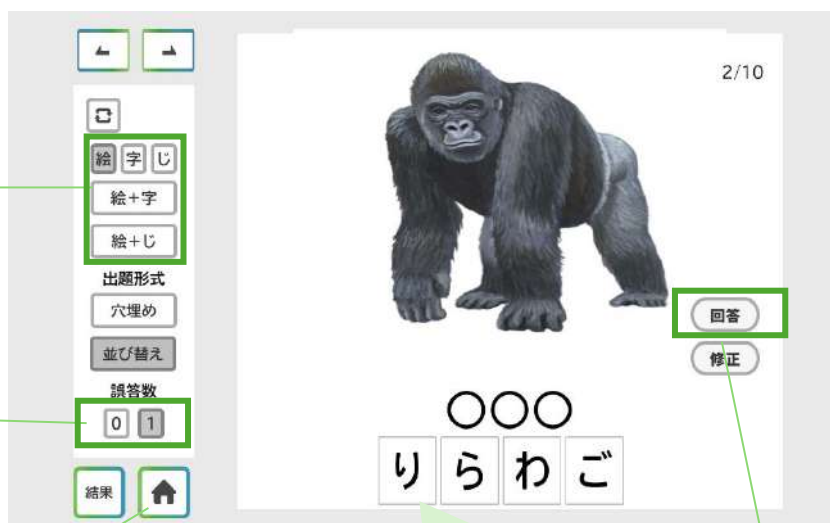
音韻選択（穴埋め）



問題番号 何問目かを表示します。

正しい語句となるように
仮名を一つ選びます。

音韻配列（並べ替え）



表示切替機能

語彙の表示方法を選択できます。

- ・絵：画像で表示
- ・字：常用表記で表示
- ・じ：仮名表記で表示

誤答数（エラー数）

選択肢に提示されるエラー数を選択できます。

ホーム機能

課題開始前の画面に移ります。

正しい語句となるように仮名を順番に選び
「回答」ボタンを押します。

回答ボタン

※音韻選択は自動で結果が記録されます。

音韻配列は回答ボタンを押した問題のみ結果が記録されます。

7.3 聴理解

【名詞、動詞、形容詞、短文】

課題から選んで出題 / 絵カードを選んで出題

音声聞いて、該当する正しい絵を選ぶ
問題を出題できます。

問題編集画面

選択肢	枚数
象, 馬, 猫, 犬, 猿, 牛, 豚, 熊	8
ゴリラ, しまうま, バンダ, うさぎ, 鹿, 虎, ライオン, カバ	8
ワニ, ネズミ, カンガルー, リス, コアラ, キツネ, キリン, ラクダ	8
アザラシ, モグラ, 羊, 犬, うさぎ, カバ, 亀, 豚	8
ニワトリ, スズメ, ハト, ダチョウ, ツバメ, カメ, カラス, インコ	8
タツノオトシゴ, かに, うなぎ, さざえ, ラッコ, 鯉, くらげ, 金魚	8
トンボ, ハチ, ちょうちん, 蚊, セミ, 蜘蛛, ゴキ	8

ソート機能

品詞によって、下記の内容でソートできます。

- ・ 名詞：「組み合わせ」（同カテ等）「カテゴリー」
- ・ 動詞：「種類」（自動詞/他動詞）
- ・ 形容詞：「種類」（感情/サイズなど）
- ・ 短文：「種類」二文節、三文節（可逆文）、三文節（非可逆文）、三文節（受け身文）

問題画面

シャッフル機能

同じ単語セットの中の別の問題を実施できます。

リピート機能

同じ問題を配置を変えて実施できます。

音声再生機能

問題音声を再生できます。

選択肢数調整機能

表示する選択肢の数を変更できます

結果機能

結果画面に移ります。

戻るボタン ひとつ前の問題に戻ります。

進むボタン 次の単語セットの問題に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

問題番号

何問目かを示しています。

7.4 読解

【名詞、動詞、形容詞、短文】

課題から選んで出題 / 絵カードを選んで出題

提示された文字を読んで、正しい絵を選ぶ問題を出題できます。

問題編集画面

選択肢	枚数
象, 馬, 猫, 犬, 猿, 牛, 豚, 熊	8
ゴリラ, しまうま, パンダ, うさぎ, 鹿, 虎, ライオン, カバ	8
ワニ, ネズミ, カンガルー, リス, コアラ, キツネ, キリン, ラクダ	8
アザラシ, モグラ, 羊, 犬, うさぎ, カバ, 亀, 豚	8
ニワトリ, スズメ, ハト, ダチョウ, ツバメ, カモメ, カラス, インコ	8
タツノオトシゴ, かに, うなぎ, さざえ, ラッコ, 鯉, くらげ, 金魚	8
トンボ, ハチ, ちょうちょ, 蚊, セミ, 蜘蛛, ゴキ	8

ソート機能

品詞によって、下記の内容でソートできます。

- ・名詞：「組み合わせ」（同カテ等）「カテゴリー」
- ・動詞：「種類」（自動詞/他動詞）
- ・形容詞：「種類」（感情/サイズなど）
- ・短文：「種類」二文節、三文節（可逆文）、三文節（非可逆文）、三文節（受け身文）

問題画面

シャッフル機能

同じ単語セットの中の別の問題を実施できます。

リピート機能

同じ問題を配置を変えて実施できます。

表示文字選択機能

問題の表記方法を選べます。

- ・常用：常用表記
- ・かな：かな表記

選択肢数調整機能

表示する選択肢の数を変更できます。

結果機能

結果画面に移ります。

戻るボタン ひとつ前の問題に戻ります。

進むボタン 次の単語セットの問題に移ります。

問題と一致する
選択肢を1つ選びます。

豚

2/7

問題番号

何問目かを表示しています。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

7.5 語彙選択

【名詞、動詞、形容詞】

課題から選んで出題 / 絵カードを選んで出題

提示された文字を読んで、該当する正しい絵を選ぶ問題を出題できます。

問題編集画面

選択肢	枚数
象, 馬, 猫, 犬, 猿, 牛, 豚, 熊	8
ゴリラ, しまうま, パンダ, うさぎ, 鹿, 虎, ライオン, カバ	8
ワニ, ネズミ, カンガルー, リス, コアラ, キツネ, キリン, ラクダ	8
アザラシ, モグラ, 羊, 犬, うさぎ, カバ, 亀, 豚	8
ニワトリ, スズメ, ハト, ダチョウ, ツバメ, カモメ, カラス, インコ	8
タツノオトシゴ, かに, うなぎ, さざえ, ラッコ, 鮭, くらげ, 金魚	8
トンボ, ハチ, ちょうちょ, 蚊, セミ, 蜘蛛, ゴキ	8

ソート機能

品詞によって、下記の内容でソートできます。

- ・名詞：「組み合わせ」（同カテ等）「カテゴリー」
- ・動詞：「種類」（自動詞/他動詞）
- ・形容詞：「種類」（感情/サイズなど）

問題画面

シャッフル機能

同じ単語セットの中の別の問題を実施できます。

リピート機能

同じ問題を配置を変えて実施できます。

表示文字選択機能

問題の表記方法を選べます。

- ・常用：常用表記
- ・かな：かな表記

選択肢数調整機能

表示する選択肢の数を変更できます。

結果機能

結果画面に移ります。

戻るボタン ひとつ前の問題に戻ります。

進むボタン 次の単語セットの問題に移ります。

絵と一致する
選択肢を1つ選びます。

問題番号

何問目かを表示しています。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

7.6 書字

絵カードを選んで出題のみ

語彙の書字や写字をタブレット上で実施
できます。

問題画面

戻るボタン

ひとつ前の問題に戻ります。

進むボタン

次の単語セットの問題に移ります。

問題番号

何問目かを表示しています。

リピート機能

問題を変更します。

結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。



7.7 SFA

絵カードを選んで出題のみ

語彙の意味属性語を想起する SFA を実施できます。

問題画面

進むボタン 次の単語セットの問題に移ります。

戻るボタン ひとつ前の問題に戻ります。

問題番号 何問目かを表示しています。

ラベル非表示ボタン ラベルを消します。

リピート機能

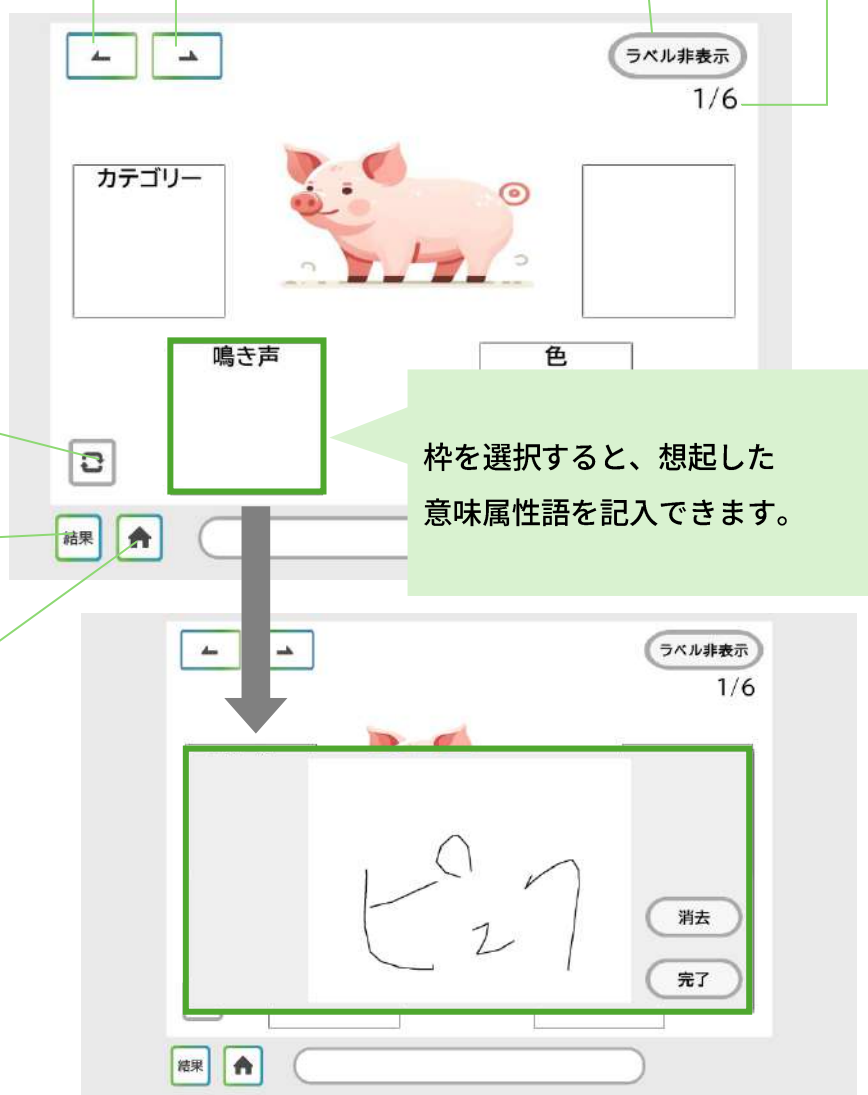
ラベルの配置を変えて実施できます。

結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。



7.8 スピード呼称

絵カードを選んで出題のみ

時間制限の伴う呼称（RISP）を実施できます。

問題画面（開始前）

回答時間設定

絵カードの表示時間（自動で切り替わる時間）を設定できます。

問題数

実施する問題数を設定できます。



問題画面（開始後）

設定した回答時間ごとに絵が自動で切り変わるので、切り替わる前に呼称を行います。

ストップボタン

絵が自動で切り換わるのを一時的に停止できます。



問題振り返り画面

（実施後に提示される画面）

結果機能

結果画面に移ります。



再スタートボタン 同じ単語セットでもう一度実施できます。その際、回答時間、問題数も変更して実施できます。

7.9 仲間はずれ

課題から選んで出題のみ

複数の絵の中からカテゴリーが異なる絵を見つける問題を出題できます。

問題編集画面

ソート機能

「組み合わせ」「カテゴリー」でソートできます。

組み合わせ：類似、非類似

※類似 - 食べ物選択肢が紛らわしいもの

例) 食べ物＋飲み物、動物＋昆虫など

※非類似 - 選択肢が分かりやすいもの

例) 食べ物＋家具、動物＋文房具など

カテゴリー：動物、植物、飲み物など

問題画面

戻るボタン

ひとつ前の問題に戻ります。

進むボタン 次の単語セットの問題に移ります。

カテゴリーの異なる絵を1つ選びます。

選択肢数調整機能

表示する選択肢の数を
変更できます。

結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

問題番号

何問目かを表示しています。

7.10 カテゴリー選択

課題から選んで出題のみ

提示されたカテゴリーに該当する絵を見つける問題を出題できます。

問題編集画面



ソート機能

「組み合わせ」「カテゴリー」でソートできます。

組み合わせ：類似、非類似

※類似：選択肢が紛らわしいもの

例) 食べ物+飲み物、動物+昆虫など

※非類似：選択肢が分かりやすいもの

例) 食べ物+家具、動物+文房具など

・カテゴリー：動物、植物、飲み物など

問題画面

戻るボタン

ひとつ前の問題に戻ります。

選択肢数調整機能

表示する選択肢の数を
変更できます。

結果機能

結果画面に移ります。

進むボタン 次の単語セットの問題に移ります。

お題カテゴリーに合う
絵を1つ選びます。



ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

問題番号

何問目かを表示しています。

7.11 語句探し

課題から選んで出題のみ

平仮名の文字列から、語彙を見つけて
線で区切る問題を出題できます。

問題編集画面



ソート機能

「種類」でソートすることができます。

「文」「非語/語彙: 5 文字」「非語/語彙: 9 文字」の中から選ぶことができます。

※文：語彙や助詞ごとに区切る練習です。

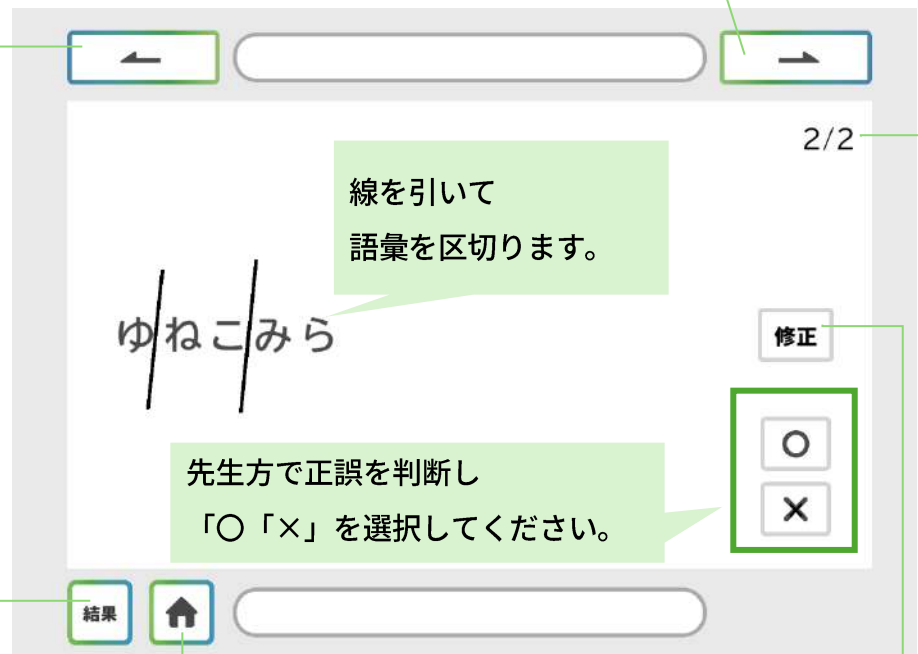
※非語/語彙：平仮名の中から語彙を一つ見つける練習です。

問題画面

問題番号 何問目かを表示しています。

戻るボタン ひとつ前の問題に戻ります。

進むボタン 次の単語セットの問題に移ります。



結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

修正ボタン

引いた線を消します。

7.12 聴理解文字

【名詞、五十音、無意味語】

課題から選んで出題のみ

音声聞いて、該当する正しい文字列を選ぶ問題を出題できます。

問題編集画面

選択肢	枚数
背中, かかと, まつ毛, 歯茎, 人差し指, 入れ歯, 鼻毛, 耳たぶ	8
カレンダー, れんこん, 初詣, 吊り輪, 駐車場, カモメ, クレヨン, たた...	8
箸, 針, 橋, 歯茎, 鼻毛, 歯医者, 薬巻, はさみ	8
屋上, 病院, 学校, 薬局, 図書館, 市役所, 教会, 標識	8
象, 馬, 猫, 犬, 猿, 牛, 豚, 熊	8
ゴリラ, しまうま, パンダ, うさぎ, 鹿, 虎, ライオン, カバ	8
ワニ, ネズミ, カンガルー, リス, コアラ, キツネ, キ	8

ソート機能

名詞のみ「組み合わせ」(同カテ等)「カテゴリ」でソートができます。

※五十音、無意味語にはソートはありません。

問題画面

シャッフル機能

同じ単語セットの中の別の問題を実施できます。

リピート機能

同じ問題を、配置を変えて実施できます。

音声再生機能

問題音声を再生できます。

表記変更機能

名詞の場合に表記を変更できます。

選択肢数調整機能

表示する選択肢の数を変更できます。

結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

戻るボタン ひとつ前の問題に戻ります。

進むボタン 次の単語セットの問題に移ります。

音声と一致する
選択肢を1つ選びます。

問題番号

何問目かを示しています。

7.13 漢字

課題から選んで出題のみ

漢字の書字や写字、部首を回答する問題を
出題できます。

問題編集画面

ソート機能

「画数」、「学年」でソートをかけることができます。

画数：画数

学年：小学 1～6 年生（で習う漢字）

問題画面

「構成」問題

正しい漢字の部首を四角い枠内にドロップして
回答します。

構成問題のみ、正誤の自動判定を行います。

結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

戻るボタン ひとつ前の問題に戻ります。

進むボタン 次の問題に移ります。

写字、一部、書字は自由回答に
なっております。

先生方の判断で、「○」「×」を
選択してください。

7.14 述部選択

旧：動詞句選択

課題から選んで出題のみ

前半の主部に対して、適切な述部を選択する問題を出題できます。

問題編集画面

ソート機能

「種類」でソートをかけることができます。
種類：「その他」、「二文節」、「三文節」
「同音異義語」

問題画面

名詞句

前半の主部です。
適切な述部を、右側の
選択肢の中から選んで
回答します。

戻るボタン ひとつ前の問題に戻ります。

進むボタン 次の問題に移ります。

この中から、
選択肢を1つ
選びます。

結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

問題番号

何問目かを表示しています。

7.15 複数の述部選択

旧：複数動詞句選択

課題から選んで出題のみ

複数ある主部に対して、それぞれ適切な述部を選択する問題を出題できます。

問題編集画面

ソート機能

「種類」でソートをかけることができます。
種類：「その他」、「二文節」、「三文節(非可逆文)」

問題画面

操作手順

- ① 左側の主部の後ろの空欄をタッチします。
- ② 正しい文となるように適切な述部を右側から選択します。
- ③ 以後、①と②を繰り返し行います。
- ④ 最後まで回答したら、「回答をみる」ボタンを押して答え合わせを行います。

戻るボタン ひとつ前の問題に戻ります。

進むボタン 次の問題に移ります。

左側の主部に対する適切な述部を選択します。

結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

7.16 構文課題

旧：文作成

課題から選んで出題のみ

助詞選択や文節、単語並べ替えにより、文を完成させる問題を出題できます。

問題編集画面



ソート機能

「種類」でソートをかけることができます。
種類：「二文節」、「三文節(可逆文)」、
「三文節(非可逆文)」、「三文節(受身文)」

問題画面

問題選択

助詞：助詞を選んで文を完成させます。
文節：文節を並べ替えて文を完成させます。
単語：単語・助詞を並べ替えて文を完成させます。



戻るボタン ひとつ前の問題に戻ります。

進むボタン 次の問題に移ります。

回答したら、最後に「回答」ボタンを押して答え合わせをして下さい。

結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

7.17 聴覚把持

旧：即時単語記憶

課題から選んで出題のみ

音声で提示される複数の単語を記憶し、
絵を選択する問題を出題できます。

問題編集画面

※本問題に関しては、ソート機能が無い為、「問題編集画面」は割愛させていただきます。

なお、問題の編集及び作成方法は、他の問題と同様です。

問題画面

象, 馬, 猫, 犬, 猿, 牛, 豚, 熊

正答数/
選択肢数

2/6 3/6 2/8 3/8

順番

あり なし

予め画像提示

あり なし

結果 家

開始すると自動で
音声流れます

正答数/選択肢数

表示される選択肢数と音声で提示される正
答数を選ぶことができます。

「順番」のあり/なし

音声で提示される順番通り（あり）か、順
不同（なし）で正解とするかを選べます。

「予め画像提示」のあり/なし

問題の開始時に、最初から画像を表示する
か（あり）、音声後に表示するか（なし）
を選べます。

音声再生機能

再度、音声を聞くことができます。

結果機能

結果画面に移ります。

クリア 回答

結果 家

再出題 1/1

音声で流れた単語を、
タッチしたら回答を押
します。

再出題 もう一度実施できます。

7.18 長文読解

課題から選んで出題のみ

長文を読んで、内容と合致する選択肢を選ぶ問題を出題できます。

問題編集画面

※本問題に関しては、ソート機能が無い為、「問題編集画面」は割愛させていただきます。

なお、問題の編集及び作成方法は、他の問題と同様です。

問題画面

戻るボタン ひとつ前の問題に戻ります。

進むボタン 次の問題に移ります。

問題解答

問題文を読み、4つの選択肢の中から、問題文に合致する選択肢を選びます。

The screenshot shows a problem interface with a back button (left arrow) and a forward button (right arrow) at the top. The main text area contains a paragraph about Ryosuke and a question: "問1: 親戚のおじさんにどこで会いましたか". Below the question are four choice buttons: "図書館", "家", "学校", and "帰り道". At the bottom, there are buttons for "結果" (Results) and a home icon, along with the page number "1/4".

このボタンを押すと、次の問へ進みます。

結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

問題番号

何問目かを表示しています。

7.19 情景の説明

課題から選んで出題のみ

情景画や 4 コマ漫画の説明ができます。

問題編集画面



ソート機能

「種類」でソートをかけることができます。
種類：「情景画」、「4 コマ」、「4 コマ(オチあり)」の中から選択できます。

問題画面

進むボタン 次の問題に移ります。

問題番号 何問目かを表示しています。

戻るボタン

ひとつ前の問題に戻ります。



本問題は自由回答になっております。
先生方の判断で、「O」「X」を選択してください。

結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

7.20 時計の読み方

課題から選んで出題のみ

時計の絵を見て、正しい時刻を選ぶ問題を出題できます。

問題編集画面

※本問題に関しては、ソート機能が無い為、「問題編集画面」は割愛させていただきます。

なお、問題の編集及び作成方法は、他の問題と同様です。

問題画面

進むボタン

次の単語セットの問題に移ります。

問題番号

何問目かを表示しています。

戻るボタン

ひとつ前の問題に戻ります。

選択肢数調整機能

表示する選択肢の数を変更できます。

結果機能

結果画面に移ります。

ホーム機能

課題を始める前の画面に戻ります。

