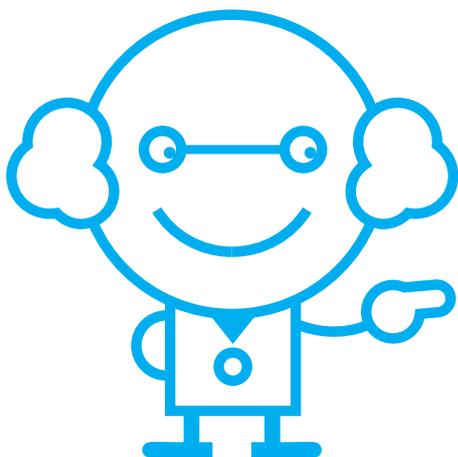




ジュニア

# 結果活用ガイド

実施運営お疲れ様でした！  
結果を振り返り、  
次のご指導にご活用ください。



準備

ログイン・  
準備ガイド

当日

当日運用ガイド

実施後

1

結果集計

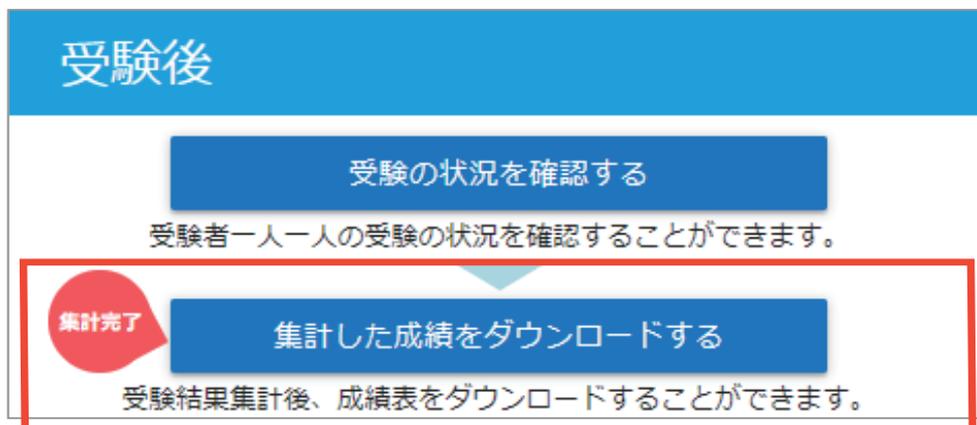
2

結果の見方・  
指導への活かし方

3

受験後の  
ご指導について

## 1 結果集計



生徒の受験が終わると、成績の自動集計が始まります。

「集計完了」の表示が出るのをお待ちいただき、  
「集計した成績をダウンロードする」をクリックすることで、  
結果が閲覧、入手できます。



「受験結果」画面で、データを選択しダウンロードする。

※個人向け帳票は PDF データとして、団体向け帳票はエクセルデータがダウンロードされます。

受験結果

最終受験日：2022/02/08 11:59:01  
最終集計日：2022/01/31 05:02:28

集計データが古くなっています。  
「団体集計を予約する」ボタンを押し、再度集計を行ってください。

組を指定してダウンロードする場合は、組を選択してください

対象： 全組

個人向け帳票をダウンロード 団体向け帳票をダウンロード

集計結果は、  
ここで表示された時期のものが  
対象です。

児童・生徒の帳票は、プリントアウトすることでお渡しいただけます。



以上で、  
「結果集計」は完了です。

# 2 結果の見方・指導への活かし方

団体結果帳票は、今後のご指導の参考にできる情報がたくさん含まれております。  
以下ご紹介のポイントを参考にしてください。

※自治体でのご受験の場合は、別途自治体結果帳票がございます。  
下記紹介の内容は、学校単体での結果帳票についてです。

## 1 サマリー・指導案

サマリー・指導案のページでは、ご実施いただいたPプラスの学年全体の集計結果を表示しています。  
これまでのお取り組みの成果確認や今後の指導内容の検討にお役立ていただけます。  
出題項目と問題例は、ご実施いただいた先生専用ページ「**振り返り用問題一覧**」  
(<https://www.p-pras.com/junior/sample/range.html>) にございます。  
復習用の問題としてもご活用ください。

### サマリー・指導案

タイプ	jr	学年	小6	ダウンロード日	2022/1/17
-----	----	----	----	---------	-----------

今回ご実施いただいたPプラスの学年全体の集計結果です。これまでのお取り組みの成果確認や今後の指導内容の検討にお役立ていただけます。  
Pプラス（ジュニア）で出題している出題項目とその問題例を下記  
(<https://www.p-pras.com/junior/sample/range.html>)  
にまとめています。復習用の問題としてもご活用ください。  
※問題例のページには、推奨環境（Microsoft Edge 最新版・Google Chrome 最新版）からアクセスしてください。

総評には、今回の結果から領域ごとに学年として強みとなっているサブカテゴリー、今後指導に力を入れていきたいサブカテゴリーを記載しています。  
学年全体結果に掲載しているグレードは、小学校卒業時に目指したいレベルである「金メダル」を軸に、それぞれのメダル帯に何名の受験者が属しているかを度数分布で確認いただくことが可能です。

**【評価の意味】**

- ◆ダイヤモンド・・・今回のテストのスコアで満点を取得している
- ◆金・・・小学生で目指してほしいレベルを十分クリアしている
- ◆銀・・・小学生で目指してほしいレベルをもう少しでクリアできる
- ◆銅・・・目標まで距離があるため取り組みに対して頑張りを評価する
- ◆判定外・・・取り組んでいない、もしくは1問も正解していない状態

### 受験回・領域別全体平均値

受験回	受験期間	学年	受験人数	情報モラル・セキュリティ		プログラミング		情報活用	
				スコア	グレード	スコア	グレード	スコア	グレード
				平均	平均	平均	平均	平均	平均
全国平均	2021/12/27時点	小6	419	70.0	銀	58.9	銅	64.2	銀
今回	2021/11/8～2021/11/19	小6	70	70.4	銀	60.1	銀	62.8	銀
前回	受験なし	—	—	—	—	—	—	—	—
昨年度	受験なし	—	—	—	—	—	—	—	—
一昨年度	受験なし	—	—	—	—	—	—	—	—

### 1 領域ごとのスコア平均バランス

情報モラル・セキュリティ: 75.0  
プログラミング: 60.1  
情報活用: 62.8

□ スコア平均 □ 全国平均

### 2 総評

情報モラル・セキュリティ	プログラミング	情報活用
<p>情報モラル・セキュリティ領域の今回の平均評価は、銀メダルです。以下のレベルの到達でもう少しです。「スマートフォンの使用時間など、身のまわりの基本的なルールを先生や保護者とともに決め、ルールを守ることができて、健康な社会生活を送ることができる。情報に関わる基本的な法律・セキュリティを理解し、情報社会の特徴やメディアの特性を考えて、リスクを回避し、適切な判断・行動ができる。」</p> <p>領域内では、「情報社会の発展」の分野が強みとなっています。効果のあった指導を振り返りましょう。</p> <p>今後は、この領域の力をさらに伸ばすために「情報セキュリティ」の分野の問題例を参考に指導改善に取り組みましょう。下記のサイトから全ての分野の問題例を確認することが可能です (<a href="https://www.p-pras.com/junior/sample/range.html#anchor_s">https://www.p-pras.com/junior/sample/range.html#anchor_s</a>)。</p>	<p>プログラミング領域の今回の平均評価は、銀メダルです。以下のレベルの到達でもう少しです。「身近な生活の中にある課題に意欲的に興味・関心を持ち、モデル化やアルゴリズム、コンピュータの周辺機器についての基礎知識を意欲的に身につけ、プログラミングの順次・反復・条件分岐を用いてコンピュータに行かせたい処理を表現することで、身近な課題の解決に活用することができる。」</p> <p>領域内では、「物事の分析」の分野が強みとなっています。効果のあった指導を振り返りましょう。</p> <p>今後は、強みとなっている「コンピュータの仕組み」の分野が力を入れていくポイントと考えます。指導の参考として下記のサイトから全ての分野の問題例を確認することが可能です (<a href="https://www.p-pras.com/junior/sample/range.html#anchor_p">https://www.p-pras.com/junior/sample/range.html#anchor_p</a>)。</p>	<p>情報活用領域の今回の平均評価は、銀メダルです。以下のレベルの到達でもう少しです。「生活の中の事象について課題を発見し情報を収集し、整理・分析し、表現し、他者に伝えることができる。その際、情報手段を目的に応じて選択・活用したり、権利などに配慮して情報を適切に扱うことができる。」</p> <p>領域内では、「情報の収集」の分野が強みとなっています。効果のあった指導を振り返りましょう。</p> <p>今後は、この領域の力をさらに伸ばすために「機器の操作」の分野の問題例を参考に指導改善に取り組みましょう。下記のサイトから全ての分野の問題例を確認することが可能です (<a href="https://www.p-pras.com/junior/sample/range.html#anchor_i">https://www.p-pras.com/junior/sample/range.html#anchor_i</a>)。</p>

## 1 バランス

領域ごとのスコア平均を三角チャートで表示しております。  
3つの領域のバランスを確認し、  
自校の強みや課題の領域を確認しましょう。

## 2 総評

強みと今後指導に力を入れていきたい  
それぞれのサブカテゴリーについての記載があります。  
今後のご指導の指針の1つとしてお使いください。

### 学年全体(前回比較)

情報モラル・セキュリティ					プログラミング					情報活用					
グレード	スコア	今年	昨年	前年	グレード	スコア	今年	昨年	前年	グレード	スコア	今年	昨年	前年	
		単純人数	単純割合	単純人数	単純割合			単純人数	単純割合	単純人数	単純割合			単純人数	単純割合
ダイヤ	100	1	1.4%			ダイヤ	100	1	1.5%			ダイヤ	100	1	1.4%
金	90-99	3	4.3%			金	90-99	3	4.5%			金	90-99	0	0.0%
	80-89	24	34.3%				80-89	8	11.9%				80-89	18	25.7%
	70-79	12	17.1%				70-79	7	10.4%				70-79	10	14.3%
銀	60-69	13	18.6%			銀	60-69	19	28.4%			銀	60-69	17	24.3%
	50-59	9	12.9%				50-59	11	16.4%				50-59	5	7.1%
	40-49	4	5.7%				40-49	6	9.0%				40-49	9	12.9%
銅	30-39	3	4.3%			銅	30-39	7	10.4%			銅	30-39	4	5.7%
	20-29	0	0.0%				20-29	4	6.0%				20-29	6	8.6%
	10-19	1	1.4%				10-19	0	0.0%				10-19	0	0.0%
	1-9	0	0.0%				1-9	1	1.5%				1-9	0	0.0%
	判定外	0	0	0.0%			判定外	0	0	0.0%			判定外	0	0

### 学年全体(過去の同学年比較)

情報モラル・セキュリティ					プログラミング					情報活用					
グレード	スコア	今年	昨年	一昨年度	グレード	スコア	今年	昨年	一昨年度	グレード	スコア	今年	昨年	一昨年度	
		単純人数	単純割合	単純人数	単純割合			単純人数	単純割合	単純人数	単純割合			単純人数	単純割合
ダイヤ	100	1	1.4%			ダイヤ	100	1	1.5%			ダイヤ	100	1	1.4%
金	90-99	3	4.3%			金	90-99	3	4.5%			金	90-99	0	0.0%
	80-89	24	34.3%				80-89	8	11.9%				80-89	18	25.7%
	70-79	12	17.1%				70-79	7	10.4%				70-79	10	14.3%
銀	60-69	13	18.6%			銀	60-69	19	28.4%			銀	60-69	17	24.3%
	50-59	9	12.9%				50-59	11	16.4%				50-59	5	7.1%
	40-49	4	5.7%				40-49	6	9.0%				40-49	9	12.9%
銅	30-39	3	4.3%			銅	30-39	7	10.4%			銅	30-39	4	5.7%
	20-29	0	0.0%				20-29	4	6.0%				20-29	6	8.6%
	10-19	1	1.4%				10-19	0	0.0%				10-19	0	0.0%
	1-9	0	0.0%				1-9	1	1.5%				1-9	0	0.0%
	判定外	0	0	0.0%			判定外	0	0	0.0%			判定外	0	0

## 3 学校全体の度数分布

各領域のメダル(グレード)ごとの生徒人数を度数分布にまとめています。  
それぞれのメダルに何名属しているかがひと目でわかるようにしています。  
各メダルとスコアの目安は次の通りです。

**【スコア目安】** ※スコアはあくまで目安です。

各領域 **80 以上** = **金メダル** = **小学校 6 年生卒業時にめざしたいスコア**

各領域 **60 以上 80 未満** = **銀メダル** = **小学校 5 年生の最後までにめざしたいスコア**

各領域 **40 以上 60 未満** = **銅メダル** = **小学校 4 年生の最後までにめざしたいスコア**

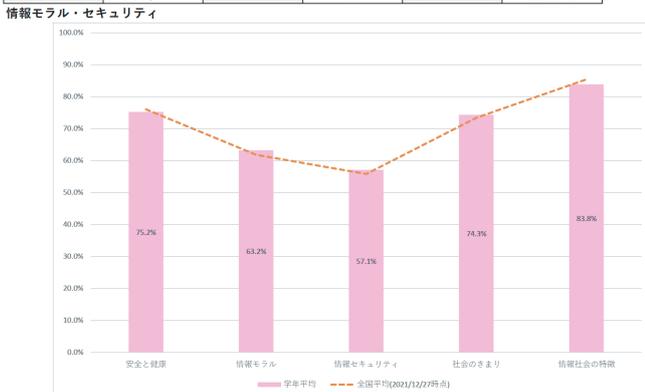
各領域のメダルのボリュームゾーンを確認し、今後の情報活用力向上に向けた指導の材料としてください。目標は全員が小学校卒業時に金メダルを取得した状態で卒業することですが、情報活用力に関する小学校指導はまだまだ始まったばかりで体系化されていません。銅メダルの生徒・児童をどのようにして銀メダルに引き上げていくかなど、結果が良かった学年・クラス・年度の指導法を参考にしながら指導改善にご活用ください。

## 2 サブカテゴリ別正解率

各領域をさらに細分化したサブカテゴリごとの学年平均と全国平均の集計結果を表示しています。

### サブカテゴリ別正解率

タイプ: 情報モラル・セキュリティ | 年齢: 小6 | ダウンロード日: 2022/1/17



全国平均をオレンジ色の折れ線グラフで表示しています。

全国平均は、団体集計を行った時点での、同じ属性の受験者データを集計した結果です。全国平均と比較することで、自校の強み、課題となるサブカテゴリを確認し、ご指導の振り返り・改善の参考材料にできます。



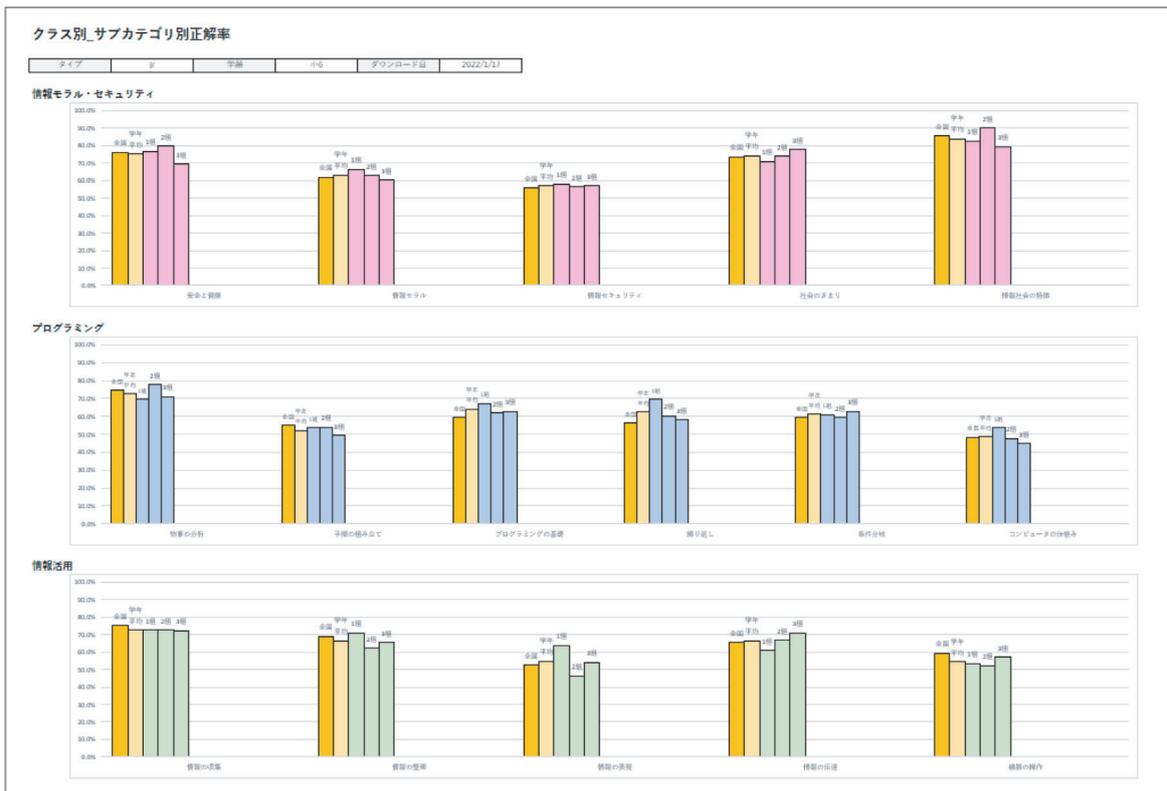
# 3 クラス別領域別スコアサマリー / クラス別サブカテゴリ別正解率

クラスごとの結果を集計しています。小学校では、ご指導に当たられている先生は異なると思いますので、クラス別の成績を見ることで領域、サブカテゴリ別に大きな差はないかを見ることで、ご指導に活かせる参考例を見つけることができるかもしれません。具体的には、成績が良いクラスがあった場合、そのクラスではどのようなご指導をされていたかを確認します。そして、成果の出た指導方法を学校全体で共有・展開することで、学校全体で体系的な指導を構築し、高めていくことにつながります。

プログラミング															
グレード	スコア	学年全体		1組		2組		3組		単純人数	単純割合	単純人数	単純割合	単純人数	単純割合
		単純人数	単純割合	単純人数	単純割合	単純人数	単純割合	単純人数	単純割合						
ダイヤ	100	1	1.5%	0	0.0%	1	4.8%	0	0.0%						
圭	90~99	3	4.5%	1	4.3%	0	0.0%	2	8.7%						
	80~89	8	11.9%	3	13.0%	3	14.3%	2	8.7%						
銀	70~79	7	10.4%	4	17.4%	1	4.8%	2	8.7%						
	60~69	19	28.4%	8	34.8%	5	23.8%	6	26.1%						
銅	50~59	11	16.4%	2	8.7%	5	23.8%	4	17.4%						
	40~49	6	9.0%	2	8.7%	3	14.3%	1	4.3%						
	30~39	7	10.4%	1	4.3%	2	9.5%	4	17.4%						
	20~29	4	6.0%	2	8.7%	1	4.8%	1	4.3%						
	10~19	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%						
	1~9	1	1.5%	0	0.0%	0	0.0%	1	4.3%						
判定外	0	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%						

情報活用															
グレード	スコア	学年全体		1組		2組		3組		単純人数	単純割合	単純人数	単純割合	単純人数	単純割合
		単純人数	単純割合	単純人数	単純割合	単純人数	単純割合	単純人数	単純割合						
ダイヤ	100	1	1.4%	0	0.0%	0	0.0%	1	4.2%						
圭	90~99	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%						
	80~89	18	25.7%	7	30.4%	6	26.1%	5	20.8%						
銀	70~79	10	14.3%	5	21.7%	1	4.3%	4	16.7%						
	60~69	17	24.3%	5	21.7%	5	21.7%	7	29.2%						
銅	50~59	5	7.1%	0	0.0%	3	13.0%	2	8.3%						
	40~49	9	12.9%	3	13.0%	5	21.7%	1	4.2%						
	30~39	4	5.7%	1	4.3%	2	8.7%	1	4.2%						
	20~29	6	8.6%	2	8.7%	1	4.3%	3	12.5%						
	10~19	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%						
	1~9	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%						
判定外	0	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%						



# 4 個人別成績一覧

個別結果を詳細に見ることで、児童・生徒一人ひとりの強みや課題を発見し、良い結果をほめたり今後どこに注力して勉強すればよいかなどのアドバイスを伝えたりなど、個別指導にご活用ください。

基本情報	受験科目	国語		算数		理科		社会		英語		総合		情報		音楽		体育		美術		外国語		その他	
		得点	割合	得点	割合	得点	割合																		
		標準	偏差	標準	偏差	標準	偏差																		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

## 1 マスター認定証と黄色表示

3つの領域で金メダルあるいはダイヤモンドの評価を取得すると、結果の表示の際にマスター認定証が発行されます。個人別成績一覧では、マスター認定の欄に★マークがつかます。小学生で必要な「デジタル・情報活用能力」を身につけた証明となります。また、各領域で金メダルあるいはダイヤモンドの評価は黄色で示しています。マークや黄色がついている児童・生徒は、特に情報活用力系の分野が得意、あるいは高い関心をもっている可能性があるため、引き続きその意欲を維持、さらに深めていけるような声かけや素材の提供が効果的です。

## 2 サブカテゴリ別成績

銅メダルの、成績があまりよくなかった児童・生徒には、領域・サブカテゴリ別結果を詳細に確認し、国語、算数、理科・社会等授業の中で関連する知識・技能が出るような際、興味・関心をもてるような質問をしたり事例を紹介したりするなど、情報活用力に関連して考えるポイントがもてるような指導を行うことが効果的です。

## 3 タイピング

タイピングの結果について、総入力文字数だけではなく、一分間あたりの入力文字数や誤タイプ率（全体の中で間違ったタイプをした率）など、さまざまな観点で表示されています。クラス単位で最も正タイプ率が高い受験者には★マークが表示されてます。この児童・生徒は、正しいタイピングができていているという結果となりますので、仮にタイプする文字数が少なくても正確性に優れているという点で、声をかけるきっかけにお使いいただけます。

## 4 復習状況

児童用 WEB 結果に表示される「きみのパワーアップ問題」に取り組んだ領域数が表示されています。復習の取り組みをしていない児童・生徒がいれば、後日時間をとって振り返りの機会を設けることで、試験を受けっぱなしにせず振り返る習慣形成の一環になると共に、情報活用力を身につけるうえで効果的です（結果は受注期間中いつでも見られます）。

## 5 除外対象

団体管理者の受験者 ID 確認画面で利用できる集計除外機能で、集計結果から除外選択をした場合、■が表示されています。このマークがついた児童・生徒の成績は、結果帳票のサマリーやサブカテゴリ別得点率の集計には含まれていません。

## 3 受験後のご指導について

児童の復習、先生のご指導のほか、改めて情報活用力の定着、伸びについては、公式サイトにある「ミニ検定」で簡易的にご確認いただけます。  
なお、正式な結果ではありませんので、ご注意ください。

### P プラスジュニア ミニ検定 (無料)

<https://www.p-pras.com/junior/minikentei/top.html>



The screenshot shows the introduction page for the P Plus Junior Mini Test. At the top left is the P Plus Junior logo, and at the top right is the Benesse logo. The main heading is "Pプラス ジュニア ミニ検定 15分". Below the heading is a blue cartoon character with a speech bubble containing the following text:

- これは「Pプラス デジタル・情報活用力検定 ジュニア」の練習用です。結果は目です。正式なものではありません。
- タイピングはありません。
- 取り組み結果、記入内よつはほぞんされません。
- 一部タブレット、スマートフォンなど対応していないものがあります。キーボード付きのパソコンで取り組んでください。

At the bottom left, there is a small icon and the text "Pプラスってなに?". At the bottom right, there is a blue arrow button labeled "次へ".

### タイピング練習 (無料)

[https://www.p-pras.com/typing\\_data/PkenPlusJunior.html](https://www.p-pras.com/typing_data/PkenPlusJunior.html)



The screenshot shows the typing practice page. At the top left, it says "Pプラス ジュニア タイピング練習" and has a "閉じる" button. The main heading is "Pプラス ジュニア 情報活用 タイピング練習". Below the heading is a blue cartoon character. At the bottom, there are two buttons: "使い方" and "スタート". At the bottom right, there is the Benesse P Plus Junior logo.