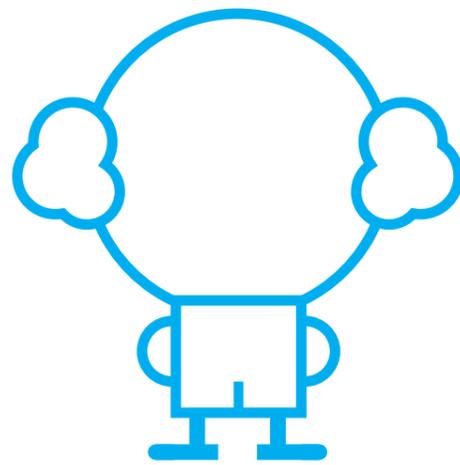


未来を生きる子どもたちに必要な力を



詳しい内容については、Pプラス公式サイトでもご確認いただけます。

<https://www.p-pras.com>



お申し込み・お問い合わせはこちらから

**0120-8888-44**

通話料無料

受付時間 9時～17時(土・日・祝日・お盆期間・年末年始を除く)

※一部のIP回線からは、086-235-2257におかけください(通話料がかかります)。

◎ここに掲載した内容、機能、仕様やデザインについては予告なく変更する場合があります。

2021年4月16日発行 発行所：(株)ベネッセコーポレーション  
©Benesse Corporation 2021 Printed in Japan



**P検**

Pプラスは、大学・短大について、  
[2021年度入試優遇]429大学、1017学部、[2020年年度単位認定]64大学、132学部(ともに2021年3月時点)  
の実績あるP検が新たに作る、デジタル・情報活用力を測定する検定です。

# 「デジタル・情報活用力」が、 未来を切り開く力に

AIの普及、あらゆるものへのインターネット接続など、  
社会や生活は大きく変わりつつあります。  
この新たな時代を生き抜くために求められる能力が  
「デジタル・情報活用力」です。

「デジタル・情報活用力」は、  
さまざまな人と豊かで安全なコミュニケーションがとれ、  
新しいイノベーションを起こしたり、  
社会や個人々の課題を解決したりして、  
社会の仕組みを変えていくための力です。  
この力を身につければ、  
子どもでもノートパソコン1台で世界を変えることができます。

この力を育成していくためには、  
身につけている能力の状態や、  
どこまで伸ばしていくのかという目標を  
的確に把握することが重要です。

私たちは、  
測定を通じて、  
子どもたちの「デジタル・情報活用力」=「世界を変える力」  
の育成に貢献できることを願っています。

写真：PIXTA

## Pプラス デジタル・情報活用検定とは

『Pプラス』は、社会が求める「ICTを活用した問題解決力」の資格試験として長年支援をいただいていた『P検』の後継として誕生した検定です。これからの時代に活躍するために必須となる「デジタル機器の活用および情報の活用能力」を測定します。

『Pプラス』では、「デジタル・情報活用力」を次の4領域に整理しています

情報社会の中で、情報が社会に  
及ぼす影響を理解し、情報を安全に  
運用する力



コンピュータの仕組みを理解し、  
的確に命令を構築する力

情報社会の中でデジタル機器を  
効果的に活用し、コミュニケーション  
や問題解決のために情報を  
整理したり、表現したりする力



情報社会の中でデータを目的に  
合わせて収集、分析、活用する力  
※「Pプラス ジュニア」では、「情報  
デザイン (情報活用)」の一部とし  
て出題します。

問題解決型を含む多様な出題等を通じて、変化の激しいこれからの社会で発揮できる本格的な力の測定・育成に  
貢献することをめざしています。

## Pプラス 受検のメリット

- 新学習指導要領を踏まえた出題
- 授業の取り組みの成果把握がしやすい

教科横断で学習範囲が広い「情報活用力」について、新学習指導要領やIEスクール体系表等を  
参考に、達成したいレベルや身につけておきたい内容をまとめた「評価規準」をもとに出題するた  
め、取り組みの成果確認だけでなく、指導前の児童の能力把握としてもご利用いただけます。



- 問題解決型の問題で思考力育成のきっかけに
- メダル式の評価で児童のやる気をアップ

実社会に即した問題解決型の問題を多く含み、単なる知識・技能の確認だけでなく、思考力・判断  
力・表現力など実践的な情報活用力を問う問題です。解くのが楽しいだけでなく、取り組み結  
果はメダル方式で、次に向けて児童のがんばる気持ちを高める仕組みになっています。



- コンピュータ実施(CBT)なので、手軽
- 受検結果や結果に対応した復習問題が、その場ですぐ入手できる

ご用意いただくPCからインターネットに接続する完全CBTで発送・回収物がなく、ご準備から  
結果確認まで手軽にできます。受検後、結果に連動した復習問題「きみのパワーアップ問題」をご用  
意しているので、その場で復習もでき、取り組み後に結果を振り返る習慣のきっかけにもなります。



# Pプラス ジュニア の出題範囲と問題例

P プラスの問題は、文部科学省による「**情報活用能力の体系表**」の内容をもとにしています。「A 知識及び技能」、「B 思考力・判断力・表現力等」を意識した問題解決型の出題を含んでおり、実社会でも通用する力の育成をめざしています。

領域	分野	分野到達レベル(評価規準)	出題項目	項目到達レベル	
コンピュータテクノロジ(プログラミング)	ものごとの分せき	<ul style="list-style-type: none"> <li>事象を解決可能な小さな物事に適切に分解できる。</li> <li>目的や意図に合わせて必要な物事を適切に見出すことができる。</li> <li>物事の類似性や関係性を見出し、問題解決の中で活用することができる。</li> <li>手順を振り返り、問題がある場合は理由を考えて、改善することができる。</li> </ul>	分解 抽象化 一般化	身近にある物事から、物事を構成する要素を取り出し、分けることができる。 身近にある物事から、目的に応じて適切な側面・性質を取り出すことができる。 身近にある物事から、情報の類似性や関係性を見出し、さらに見出したものを別の場でも利用できる。	
	手順の組み立て	<ul style="list-style-type: none"> <li>課題解決のために、帰納的にルールを見つけ、それを新たな場面で生かすことができる。</li> <li>意図した活動や処理を実現するための手順や問題解決のための手順を考え、表現することができる。</li> </ul>	手順の分析 並べ替え(ソート) 探索	意図に合わせて、問題を解決するための手順を考えることができる。 条件や方法に従って情報やデータの並べ替えができる。 条件や方法に従って、情報やデータの探索ができる。	
	プログラミングのきそ	<ul style="list-style-type: none"> <li>ビジュアルプログラミングやフローチャートを利用して、プログラムの仕組みの基礎である「順次」や「変数」を含んだ簡単なプログラムの作成や評価、改善ができる。</li> </ul>	順次 変数	プログラムには順番に命令が実行される仕組みがあることを理解できる。また、順次が含まれるプログラムを評価・改善できる。 プログラム上で定義された変数に、言葉や数値が代入や書き換えができることを理解することができる。また、変数が含まれるプログラムを評価・改善できる。	
	くり返し	<ul style="list-style-type: none"> <li>ビジュアルプログラミングやフローチャートを利用して、「くり返し」を含んだ簡単なプログラムの作成や評価、改善ができる。</li> </ul>	反復	プログラムには条件を満たすまで動作をくり返す仕組みがあることを理解し活用できる。また、反復が含まれるプログラムの評価・改善ができる。	
	じょうけんぶんき	<ul style="list-style-type: none"> <li>ビジュアルプログラミングやフローチャートを利用して、「条件分岐」を含んだ簡単なプログラムの作成や評価、改善ができる。</li> </ul>	条件分岐	プログラムには条件により動作が変化する仕組みがあることを理解し活用できる。また、条件分岐が含まれるプログラムの評価・改善ができる。	
	コンピュータの仕組み	<ul style="list-style-type: none"> <li>身近な生活の中でコンピュータが活用されている場面を見出すことができる。</li> <li>身近な生活の中で活用されているプログラムやセンサの仕組みを考えることができる。</li> </ul>	センサ コンピュータのはたらき 入力・出力	身近な生活の中で活用されているセンサの仕組みを考え活用されている場面を見出すことができる。 身近な生活の中でコンピュータが活用されている場面を見出すことができる。 コンピュータとその周辺機器の間で情報をやり取りされていることが理解できる。	
	情報モラル・セキュリティ	情報社会の持ちよう	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報の活用により身近な産業や国民の生活が向上していることを知る。</li> <li>情報の特徴やメディアの特性を理解できる。</li> </ul>	情報技術の特徴 迷惑メール等の対応 スマホ等の使用ルール ネット上でのコミュニケーション ネット上の迷惑行為 チェーンメール 情報発信者としての責任	情報社会における情報技術の必要性や長所がわかる。 迷惑メール等の通知を受け取った際に、適切な対応をとることができる。 保護者と決めたスマホ等の使用ルールについて理解し、守ることができる。 ネット上でのコミュニケーションにおいて、メッセージアプリ等での不適切な発言や発信に対して、適切に対応することができる。 ネット上で他人の迷惑になる行為を理解し、ルールやマナーを守ることができる。 チェーンメールが溜りたときに加害者にならないために、適切に対応することができる。 オンライン上で不特定多数の人々に発信してもよい情報と悪い情報の区別がつかない、悪い情報についてはその問題点がわかる。
		情報モラル	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分や他者の情報を大切にすることが必要であることについて理解できる。</li> <li>情報通信ネットワーク上のルールやマナーを理解し、守ることができる。</li> <li>発信した情報や情報社会での行動が及ぼす影響を理解し、適切な発信内容を考えることができる。</li> </ul>	著作権 引用 個人情報	他人の著作物扱う際に、著作権についての基本的な知識が身につくとともに、合法か違法かの初歩的な判断ができる。 他人の著作物扱う際に、適切に引用する方法を理解している。 個人情報を扱う際に、「個人情報を守る」という点についての初歩的な判断ができる。
		社会のきまり	<ul style="list-style-type: none"> <li>情報には自分や他人に権利があることを知る。</li> <li>自分や他人の権利や作成物に関する権利を大切にすることができる。</li> </ul>	著作権 引用 個人情報	他人の著作物扱う際に、著作権についての基本的な知識が身につくとともに、合法か違法かの初歩的な判断ができる。 他人の著作物扱う際に、適切に引用する方法を理解している。 個人情報を扱う際に、「個人情報を守る」という点についての初歩的な判断ができる。
		安全と健康	<ul style="list-style-type: none"> <li>健康や安全に配慮してルールを決めて情報メディアと関わるることができる。</li> <li>不適切な情報に出あったときに、どのように対応すればよいかをわかり、トラブルにつながる行動について理解できる。</li> <li>オンラインショッピングやゲームの課金などの問題点を知り、どのように対応するかを判断できる。</li> </ul>	スマホ・ゲーム依存 不適切な振る舞いや情報の対応方法 携帯電話・スマホのマナー・ルール 有害情報(有害サイト)	スマートフォンやゲームを利用する際の身体等への悪影響を理解し、防止するために適切に行動することができる。 不当請求やオンライン詐欺にかかわるメール(メッセージ)が届いたときやWeb画面に遭遇してしまったとき、保護者に相談しなくても適切に対応することができる。 歩行中や自転車運転中などの「ながらスマホ」について、マナーやルールを理解し、適切な判断を行うことができる。 インターネット上で大人向けのサイト(有害サイト)などにたどり着いてしまったときに適切な対応を行うことができる。
情報セキュリティ		<ul style="list-style-type: none"> <li>他者に伝えてはならない情報(パスワードなど)が漏れた場合の影響を知る。</li> <li>他者に伝えてはならない情報(パスワードなど)がある理由や、それらの情報を守るための方法を知り、自分で管理することができる。</li> </ul>	アカウント・パスワードの設定 パスワードの管理 コンピュータウイルス インターネットのセキュリティ対策	コンピュータなどを利用する際に、アカウントやパスワードの設定をする理由がわかる。 自身が利用する機器のパスワードを適切に管理することができる。 オンラインにおけるコンピュータウイルスの危険性が理解できているとともに、基本的な知識を身につけている。 インターネットを利用する際に、個人情報を守るなど、安全に使用するためのセキュリティ対策法がわかる。	
情報デザイン(情報活用)		機器のそう作	<ul style="list-style-type: none"> <li>キーボードなどによる文字の正確な入力ができる。</li> <li>電子ファイルのフォルダ管理方法や外部記録メディアについて理解できている。</li> <li>Office系アプリケーション等の基本操作ができる。</li> </ul>	パソコンの基本操作 Office系アプリケーションの基本操作 外部情報メディア 電子ファイルのフォルダ管理方法	パソコンを使用する際に、マウス等の基本的な操作ができる。 情報デザインに必要なアプリケーションの使い方について、基本的なことを理解している。 外部記録メディアの特徴を理解し、使い分けができる。 デジタルデータを扱う際に、ファイル名のつけ方、フォルダ整理の仕方について、適切な方法がわかる。
		情報のしゅう集	<ul style="list-style-type: none"> <li>身近な生活の中の事象から疑問や問題意識をもつことで課題を見出すことができる。</li> <li>身近な生活の中の事象の観察や、図や表などから、目的に応じて必要な情報を抽出し、その事象の関係性(共通点や相違点など)を見出すことができる。</li> <li>目的に応じて図書や情報通信ネットワーク等、多様な情報源・情報収集方法の長所や短所を把握し、適切かつ効率のよい方法で収集することができる。</li> </ul>	課題の設定 ささまざまな方法による情報収集 必要な情報の取り出し Web検索の方法	身近な生活の中の事象に疑問をもち、課題を設定することができる。 目的に合った情報収集のための適切な方法がわかる。 インタビューやアンケート、写真や動画撮影など、個々の素材の適切な取得方法がわかる。 目的に合った情報をWeb検索で収集する場合の、適切かつ効率のよい方法がわかる。
		情報の整理	<ul style="list-style-type: none"> <li>収集した情報の重要性や信頼性を吟味することができる。また、目的に応じて比較・分類、関連づけや組み合わせを行うことができ、傾向を読み取り、自分なりの考えや意見をもつことができる。</li> </ul>	情報の重要性や信頼性の吟味 情報の分類 情報の整理 情報の分析	収集した情報の重要性や信頼性を吟味することができる。 収集した情報を適切に分類することができる。 収集した情報を目的に合わせて整理することができる。 表やグラフなどから、情報を適切に読み取ることも、また読み取った情報から傾向を発見したり、類似点を見つけたりすることができる。
		情報の表現	<ul style="list-style-type: none"> <li>目的や受け手の状況を意識して、文字や画像、音声等を組み合わせ、効果的な表現やコンテンツ制作を行うことができる。</li> <li>他者の作成した情報を参考にしたり引用する場合は、引用情報であることをわかるように引用や出典を示すことができる。</li> </ul>	表現方法(グラフ) 資料の作り方 引用の方法 プレゼンテーションの仕方	表を元にグラフを作成する際に、目的に合った適切なグラフを選ぶことができる。 受け手の状況を意識して、文章・グラフ等を組み合わせて資料を作ることができる。 他人の著作物を適切に引用できる。 プレゼンテーションをする際の話し方のポイントや、発表するときの工夫がわかる。
		情報の伝達	<ul style="list-style-type: none"> <li>身近な人に情報を伝達したり、目的に応じて情報通信ネットワークなど発信手段を効果的に組み合わせたりして広く発信することができる。</li> <li>情報が伝わったかを確認し、発信した内容を改善することができる。情報通信ネットワークで発信する際にはどのような影響があるかを考え、適切に発信内容を判断することができる。</li> </ul>	発信ツールの選択 発信内容の改善 発信する内容の影響範囲	目的に応じて発信手段を考え、選択することができる。 情報発信をした内容、方法について振り返りをして、改善することができる。 情報通信ネットワークを用いて発信する際の影響(プラスの面・マイナスの面)を判断することができる。

◎このページでご紹介している画面・内容は開発中のものです。実際のデザイン・内容と異なる場合がございます。

操作性も体験できるお試し問題やタイピング練習を、下記の問題以外にもご用意しています。

**Pプラス公式サイト** <https://www.p-pras.com>

出題のねらい

## プログラミングのきそ

プログラムの実行結果から、どのようにプログラムを直せばよいかを考えさせ、実際にプログラムを修正する力を測る問題です。

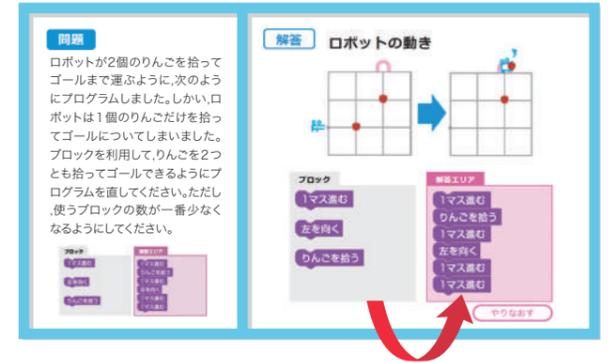
IEスクール体系表 **ステップ3** 対応

### A 知識及び技能

・意図した処理を行うための最適なプログラムの作成、評価、改善

### B 思考力、判断力、表現力等

・情報及び情報技術の活用を振り返り、改善点を論理的に考える



出題のねらい

## 情報社会の持ちよう

インターネットを利用する際に、フィッシング詐欺や迷惑メール等によるリスクに対して、正しい行動をとることができるかを測る問題です。

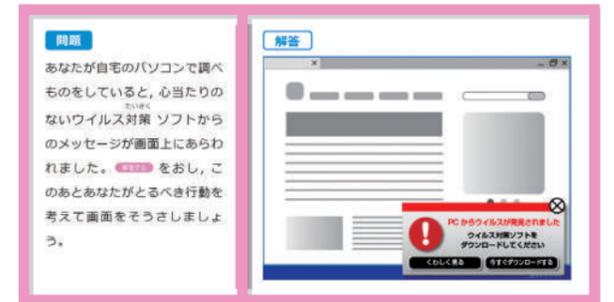
IEスクール体系表 **ステップ3** 対応

### A 知識及び技能

・情報技術の悪用に関する危険性

### C 学びに向かう力、人間性等

・通信ネットワーク上のルールやマナーを踏まえ、行動しようとする など



出題のねらい

## 情報の表現

情報をポスターで表現する場合、読み手の状況や伝えたいことに合わせて的確に表現することができるかどうかを測る問題です。

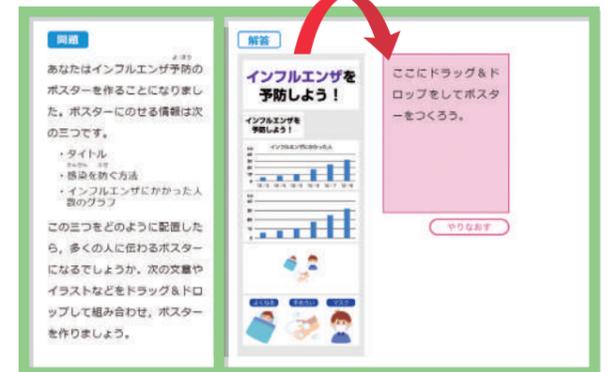
IEスクール体系表 **ステップ3** 対応

### A 知識及び技能

・目的に応じた表やグラフを用いた情報の整理の方法  
・複数の表現手段を組み合わせる表現する方法 など

### B 思考力、判断力、表現力等

・目的や意図に応じて複数の表現手段を組み合わせる表現し、聞き手とのやり取りを含めて効果的に表現する



◎問題例の見え方は、誌面での紹介上、実際のものとは異なる場合があります。

# 受検結果

コンピュータで行う検定のため、受検、結果確認、そして復習までがその場ですぐにできます。団体受検結果では、クラス、学年間比較だけでなく、同一学年比較、同一母集団比較ができるため、クラスや学校など団体のお取り組みの成果検証として、PDCAサイクルのツールとしてご利用いただけます。

## 児童の結果

※Pプラスの結果は、データでの提供です。紙での提供はありません。

**検定結果** 5年1組8番 0000000

3分秒とも金メダル以上でめらえる「マスターにん定」を目指そう!

取得日: 2020.10.10

**プログラミング** 100点 **情報モラル・セキュリティ** 94点 **情報活用** 67点

すごい! **カンベキレベル** やったね! **クリアレベル** おいしい! **クリアレベルまであと少し**

パーフェクト!! **ダイヤモンド!** きみの **パワーアップ問題!** **社会のきまり** **情報のしゅ集**

タイピングのはやさ 1分間あたり **きみ16文字** (3分間あたり10文字以上を目指そう!)

### 全体評価: 全領域クリアレベルはマスター認定証で達成感

3つの領域すべてで金メダル以上の評価を得た場合、小学生に必要な「デジタル・情報活用能力」を身につけた証明として、マスター認定証を表示します。マスター認定証はA4判で印刷して渡すことができます(紙での提供はありません)。

### 領域別評価: メダル式で目標にしやすい

領域別評価は得点に応じて、児童でもその習得レベルがわかるようにダイヤモンド、金、銀、銅のメダルとメッセージを表示します。金メダルめざしてがんばろうね! という目標としてお使いいただけます。

<b>ダイヤモンド</b>	達成レベルです。小学生に必要な能力としては、かなり優れていると言えます。	全問正解の場合に表示されます。
<b>金</b>	達成レベルです。小学生に必要な能力としては、問題ないと言えます。	金の基準値以上の点数を獲得した場合に表示されます(領域によって基準値は変わります)。
<b>銀</b>	達成レベルまであと一步のレベルです。小学生に必要な能力として、今後も引き続き指導が必要です。	金の基準値未満、銀の基準値以上の点数を獲得した場合に表示されます(領域によって基準値は変わります)。
<b>銅</b>	もうひと踏ん張りが必要なレベルです。小学生に必要な能力として、今後も引き続き指導が必要です。	無得点を除く何かしら得点があった場合に表示されます。

### 項目別評価: 棒グラフで示す強み・弱みを手がかりに次のステップへ

領域を構成する出題項目の成績を表示しています。領域ごとの成績を見ることで、強みや弱みを理解し、次がんばる手がかりをわかりやすく提示しています。

### 受検後その場でおすすめの問題で復習ができる

「きみのパワーアップ問題」は、受検結果に連動して、1つの項目についての解説と復習問題数問が表示される仕組みです。受検直後の気持ちが高まった状態で取り組み、「受けっぱなし」にならないようになっています。なお、成績がダイヤモンド(満点)の場合は表示されません。

### タイピングの結果もメダル式で評価

タイピングの結果に合わせて、習得レベルがわかるようにダイヤモンド、金、銀、銅のメダルで評価します。1分間で20文字前後をタイプできる銀メダルが、小学生でめざしたいレベルです。

### バッジを集める感覚で児童のやる気を応援

検定結果2枚目には、1枚目の項目別評価に連動し、満点のものは各項目をイメージしたマークと星が表示されます。バッジを集める感覚で、児童のがんばり続ける気持ちが継続できるよう工夫しています。

### タイピングの結果もメダル式で評価

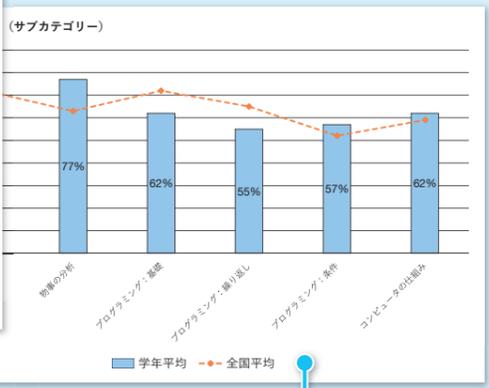
タイピングの結果に合わせて、習得レベルがわかるようにダイヤモンド、金、銀、銅のメダルで評価します。1分間で20文字前後をタイプできる銀メダルが、小学生でめざしたいレベルです。

## 教師・団体主催者の結果

※自治体実施の場合、自治体用結果データは別途ご用意いたします。

### プログラミング

グレード	スコア	今回		前回	
		単純人数	単純割合	単純人数	単純割合
ダイヤ	100	3	3.3%	0	0.0%
	90	10	11.1%	3	3.3%
金	80	18	20.0%	6	6.7%
	70	20	22.2%	12	13.3%
銀	60	16	17.8%	18	20.0%
	50	10	11.1%	19	21.1%
銅	40	7	7.8%	14	15.6%
	30	4	4.4%	8	8.9%
	20	2	2.2%	7	7.8%
判定外	10	0	0.0%	3	3.3%
判定外	0	0	0.0%	0	0.0%



### 学校全体・各クラスの強み・変化がわかる

学校全体・各クラスの強みとなっている領域や、前回および過学年と比較した成績の変化を知り、これまでの指導の成果を確認することができます。

### 今後の指導の方向性がわかる

領域内の詳細結果から、これまでどのような指導が結果に結びついたか、今後どこを重点的に指導していくべきか、といった指導改善のための議論の材料となります。

基本情報				受検結果						復習状況			
ID	学年	組	番	マスター認定	情報モラル・セキュリティ	プログラミング		情報活用					
				認定	グレード	スコア	グレード	スコア	グレード	スコア			
×××	▲▲▲	1101	5	1	1	金	85	銀	65	金	90	復習済	
○○○	●×○	1102	5	1	2	銅	43	銅	55	銅	24		
△△△	■□■	1103	5	1	3	★	ダイヤ	100	金	93	金	86	復習済
□□□	▲▲▲	1104	5	1	4	★	金	90	ダイヤ	100	金	97	2/3済
●●●	■▲●	1105	5	1	5	銅	10	銀	73	銅	15	復習済	
▲▲▲	○×▲	1106	5	1	6	★	ダイヤ	100	ダイヤ	100	金	80	
■□■	□▲●	1107	5	1	7	銀	65	金	97	ダイヤ	100	復習済	
○▲■	■▲■	1108	5	1	8	銀	60	金	85	銀	66	2/3済	
●▲■	●××	1109	5	1	9	金	93	銀	75	銀	60	復習済	
●●▲	▲▲▲	1110	5	1	10	銅	20	銀	60	銀	72		
□▲■	×××	1111	5	1	11	銀	72	銅	50	銀	65	復習済	

### 児童一人ひとりの詳細成績が一覧でわかる

受検した全児童の領域別の評価、成績、復習問題の取り組み状況がわかるようになっています。児童一人ひとりの強みやほめるポイントがわかり、今後の振り返りの声かけや次の指導を考るための資料としてお使いいただけます。

◎このページでご紹介している画面・内容は開発中のものです。実際のデザイン・内容と異なる場合がございます。

## ご利用の流れ

お申し込み後はすべてインターネット経由で準備、実施、受検後の結果確認ができ、資料の授受、発送等の手間は発生しません。検定の対策や受検結果をもとにした指導には、弊社の別サービス（別料金がかかります）「ミライシード」や「ICTサポート」もご活用ください。



お申し込み

### お申し込みの際して

- お電話で、あるいは弊社営業担当にご連絡ください。
- 受検環境の確認等で受検可能と確認できた時点で受検のお申し込みが可能となります。
- お申し込みの際、次の要件をあらかじめご準備いただけますと、受検の確認・ご案内がよりスムーズです。

1	予定受検者概要	学年/クラス数/受検人数
2	受検予定期間	最大2か月間を目安にご設定いただけます。
3	受検環境	使用するPC器材/OS/ブラウザ/Officeのバージョン
4	インターネットへの接続環境	Pプラス公式サイトで確認できます
5	お申し込み代表者のメールアドレス	こちらに登録用URLをお送りします



受検準備

### 受検日の設定について

#### 1 管理者機能の登録

お申し込み時にご連絡いただいた代表者のメールアドレスに、受検に必要なID等の受検の準備のためのURLをお送りします。ここでまず、管理者として必要な情報をご登録ください。

#### 2 受検日の設定

受検予定日の設定のほか、児童用の受検者IDとパスワードの発番、受検者用PCに検定のURLの登録等の準備をします（詳細はマニュアルでご確認ください）。なお、受検日は、受検期間内でしたら、何度でも変更できます。

- 受検期間は、お申し込み完了から60日間です。期間内でしたら、ご都合に合わせて受検予定日を設定できます（ただし、メンテナンス期間、サービス期間外は除く）。
- 検定時間は55分程度で、これに受検機材準備、ログイン、説明時間などが必要です。
- 領域別に受検できます。1日で休憩を入れつつ連続での受検でも、1日1領域ずつの受検でも可能です。受検結果は領域ごとに確認できます。
- 領域すべてを受検いただく必要はありません。ご指導計画に合わせてご受検ください。ただし、タイピングを除く全領域での受検がないと、「マスター認定」は出ません。

#### 受検例

実施時間割	所要時間想定	内容
1コマ目	45分	約5分 説明・ログイン
		約5分 そう作の練習
		15分 情報モラル・セキュリティ
		15分 情報活用
		約5分 結果確認・復習(パワーアップ問題)
休憩		
2コマ目	45分	約5分 説明・ログイン
		5分 タイピング
		20分 プログラミング
		15分 結果確認・復習(パワーアップ問題)

### 受検対策、受検後の成長チェックに使えるコンテンツもご用意！

検定の前の指導・練習に使えるコンテンツもご用意。先生ご活用の支援とともに、児童の成長を支援します。

授業で活用できる授業案など、楽しく学べるコンテンツが満載！

タイプする指使いを覚えながらタイピングの練習ができます

受検前の練習、受検後の習熟度の再チェックとしてご利用ください

別料金

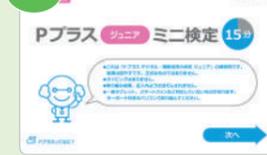


※「ミライシード」の詳細内容は <https://www.teacher.ne.jp/miraiseed/> をご覧ください。  
※「タイピング練習」「Pプラスミニ検定」の詳細内容はPプラスサイトの「お役立ち」ページをご覧ください。

無料



無料



◎このページでご紹介している画面・内容は開発中のものです。実際のデザイン・内容と異なる場合がございます。

## 活用の声

※このページで紹介の写真は、コンピュータを使用している学習の様子。「Pプラス」受検時のものではありません。



これまでの取り組みが数値に反映されたことで、自治体として大きな武器を得られました。

相模原市教育センター 指導主事 渡邊茂一先生

### 9年にわたる取り組みが数値に現れた

相模原市では教育振興の一環として、市内の小中学校を対象に「学校の情報化推進計画」を推進してきました。平成22年度から9年にわたって実施してきた本計画を評価・反省するにあたり、課題となったのは「教育の質をどう数値化するか？」でした。情報活用能力/ICTスキルの育成に力を入れてきた自負はあるものの、限られた財源からICT環境整備にかかる予算を獲得するには、説得に足る客観数値が必要だったのです。

このような事情の中で、「Pプラス」は大きな武器となってくれました。注力してきたコンピューティング（プログラミング）は全国トップクラス、他の領域も受検校の平均以上という結果が出たのです。ICT教育は新しい分野だけに、常に「本当に必要なか？」の声に向き合う必要があります。「Pプラス」の受検結果は、これまでの取り組みに自信を与えてくれました。

### 現場の先生の意識も向上、児童からも好評

「Pプラス」は現場の先生からも好評でした。具体的には、「指導すべき内容がより明確になり、ICT教育についての理解が深まった」と

いう声を聞いています。なかには、3年生以上をめやすとしていた授業内容を「1年生から先取りしたい」とおっしゃる先生も出てくるなど、ICT教育への意識を高めてくれる効果もあったようです。

子どもたちにも良い影響がありました。旧来のテストが正誤だけを問っていたのに対し、「Pプラス」では問題解決を通して思考力を問われます。これが新鮮だったようで、「難しい！」と頭を悩ませつつも、粘り強く取り組んでいる姿を見ることができました。

### 関わった全員が「気づき」を得られた

「Pプラス」の受検を通し、これからのICT教育について、大人も子どもも多くのご気づきされました。相模原市に関して言えば、「情報モラル・セキュリティ」領域に課題があることが把握できました。今後はこの結果を生かし、よりよいICT教育について検討を重ねていきたいと考えています。



(写真提供：渡邊先生)



広範な「情報活用能力」をうまく整理。体系立った指導のヒントになりますね。

印西市立原山小学校 校長 松本博幸先生

### 姿を捉えづらい「情報活用能力」

原山小学校では、2019年度から「情報活用能力の育成」をメインテーマに据えた取り組みを続けてきました。情報活用能力は新学習指導要領でも「全ての学習の基盤」として位置づけられ、各教科の学習を通して育成すべき汎用的な力だと日々感じていたためです。

しかし、改めて「情報活用能力とは？」と考えてみると、内容が広範にわたるため全体を捉えにくい。どのような指導をすればいいのか、現場の先生がたにとってはわかりづらいのが現状です。「Pプラス」ではそんな情報活用能力がうまく領域にまとめられているため、体系立った指導がしやすくなります。受検結果の表/グラフも非常に見やすく、子どもたちの習熟度を把握して次の指導に生かすサイクルを効率化してくれるのではないのでしょうか。

### 文科省の基準に準拠、ゲーム感覚で受検

試験内容も良いですね。文部科学省の示す「情報活用能力の体系表」に沿っているだけでなく、子どもたちの生活に即したシチュエーションが各問題に盛り込まれています。たとえば「情報モラル・セキュリティ」では迷惑メール等への正しい方法が問われる、というように。

モラルやセキュリティの指導は欠かせないものの、座学だけではなかなか伝えづらいところがあります。その点、「Pプラス」はゲーム感覚というのか、子どもたちが抵抗感なく取り組める点で優れています。

### 子どもたちが「善きデジタル市民」になるために

GIGAスクール構想で「1人1台の学習用端末」が整備されるに当たり、情報活用能力をどう育てるかが喫緊の課題となりました。デジタル環境というのは言わば広大な海に投げ出されるようなものですから、コンピューティング（プログラミング）スキルはもちろん、情報を精査・分析する力や、セキュリティに関する知識などを幅広く養っていく必要があります。「危険だから」と取り上げるのでは意味がありません。学習の成果を客観的に把握できる「Pプラス」は、子どもたちが「善きデジタル市民」として巣立つための一助となるのではないのでしょうか。



(写真提供：松本先生)

## 商品概要（団体受検のみ）

対象レベル	小学校卒業／中学基礎レベル
2021年度 お申し込み 受け付け期間	<b>2021年4月8日(木)～2022年2月28日(月)</b> ※土・日・祝日・お盆期間・年末年始は除きます。 ※お申し込み後、受検が可能か動作環境の確認をします。動作環境によっては、ご受検いただけない場合がございます。 ※Pプラス実施のために、CBTシステムの登録等が必要ですので、お申し込みは、できるだけご受検予定期間の約6週間前までにお申し込みください。
2021年度 受検可能期間	<b>2021年6月1日(火)～2022年3月11日(金)</b> ※年末年始・システムメンテナンス日は除きます。 ※サービス稼働時間は、6:00～23:00です。 ※受検受諾後、受検までに諸登録に期間が必要です。受検希望日までに、余裕をもってお申し込みください。 ※受検日は、受検受諾後、上記除外日を除くサービス稼働時間内でご設定いただけます。 また、領域別に受検日をご設定いただけます。
受検方式	<b>コンピュータで実施 インターネットへの常時接続が必須</b> ※タイピングの受検には、キーボードつきのパソコンをご用意ください。 ※コンピュータは、お申し込み主催者でご用意ください。
受検実施設定期間	<b>お申し込み時の実施予定日(開始日)から最大60日間</b> ※期間内でしたら、希望日は何度でも変更できます。
ID・PW	<b>Pプラス専用ID・PWを各実施者にて発行（弊社では個人情報の取得は行いません）</b>
実施場所	<b>学校および団体で用意した会場</b> ※お申し込み主催者でご用意ください。
検定時間	<b>55分程度</b> <b>①情報モラル・セキュリティ 15分 ②情報活用 15分</b> <b>③情報活用:タイピング 5分 ④プログラミング 20分</b> ※上記の時間は、取り組み準備、結果振り返り等の時間は含みません。 ※領域別に分けて受検ができます。 ※インターネット環境によって、時間が多少変動する可能性があります。
受検結果	<b>データでのご提供 ※紙での提供はありません。</b> <b>①児童向け結果 ②団体主催者用結果</b> ※主催者側でプリントアウトが可能です。
価格	お問い合わせください

◎ここに掲載した内容、機能、仕様については予告なく変更する場合があります。必ず最新の情報をご確認ください(記載の内容は、2021年4月時点の内容です)。

## 受検用機能要件

- ・ iPad以外のタブレットでの実施など、下記以外の受検環境を希望される場合は、お問い合わせください。
- ・ Pプラス公式サイトでネットワーク環境のチェックができます。お申し込み前にご利用ください。

### ■ 団体管理（先生、団体管理者向け）

Windows PCをご用意ください。団体管理者機能ではタブレット端末はご利用いただけません。

OS	・ Windows 8.1 (32/64bit 版に対応) ・ Windows 10 (32/64bit 版に対応)
ブラウザ	・ Microsoft Edge 最新版 ・ Google Chrome 最新版
CPU・メモリ	Intel Core 2 Duo 2GHz以上 またはこれに相当以上のCPU メモリ: 4GB以上
HDD/SDD 空き容量	4GB以上
ディスプレイ解像度	1280×768ピクセル以上 ※画面は横向きのみ対応をしています。縦向きには対応していません。
必要なアプリケーション	・ .NET Framework 4.5.2 ・ Microsoft Excel 2010以降 ・ Adobe PDF Reader 最新版

### ■ 受検（児童・生徒向け）

次の条件を満たす PC、タブレット端末のいずれかをご用意ください。

	PC		タブレット	
	Windows PC	Chrome book	Windows タブレット	iPad
OS	・ Windows 8.1 ・ Windows 10 (32/64bit 版に対応)	Chrome OS	・ Windows 8.1 ・ Windows 10 (デスクトップモードのみ) (32/64bit 版に対応)	iOS12以降
ブラウザ	・ Microsoft Edge 最新版 ・ Google Chrome 最新版	Google Chrome 最新版	・ Microsoft Edge 最新版 ・ Google Chrome 最新版	・ Safari 最新版 ・ Google Chrome 最新版
CPU・メモリ	Intel Core 2 Duo 2GHz以上 またはこれに相当以上のCPU メモリ: 2GB以上			Apple A7以上 (64ビット CPU) メモリ: 1GB以上
HDD/SDD 空き容量	1GB以上			
ディスプレイ解像度	1280×768ピクセル以上		1024×768ピクセル以上	
その他	※画面は横向きのみ対応をしています。縦向きには対応していません。 実施には、外付けマウス、キーボードが必要です。ソフトウェアキーボードはご利用できません。			

※ Microsoft、Windows、Internet Explorer、Microsoft Edgeは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

※ iOS商標は、Cisco の米国およびその他の国における商標または登録商標であり、ライセンスに基づき使用されています。

※ Safariは、米国および他の国々で登録されたApple Inc.の商標または登録商標です。

※ iPad、iPhoneはApple inc.の登録商標です。

※ Google Chrome、Chrome OSはGoogle Inc.の商標または登録商標です。



## よくあるご質問

### Pプラスジュニア実施にあたって、キーボードは必要でしょうか。

タイピングの受検をご予定されている場合、必須となりますので、ご用意ください。  
なお、ソフトウェアキーボードはご使用になれません。

### Pプラスジュニア実施にあたって、マウスは必要でしょうか。

必須ではございません。ご使用の機材に応じて受検できます。マウスを使って、解答を選択することも可能ですし、タブレットなどの画面タッチにも対応しております。

◎ここに記載の要件は、2021年4月時点での情報です。本資料に掲載した内容、機能、仕様やデザインについては予告なく変更する場合があります。