

P+ プラス+

デジタル・情報活用検定

のご案内



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。

🔍 Pプラス ベネッセ で検索

またはこちらのQRコードからご覧ください→



お申し込み・お問い合わせはこちらから

0120-8888-44

受付時間 月～金 9時～17時（祝日・お盆期間・年末年始を除く）

通話料無料

※一部のIP電話からは082-512-0533へおかけください（ただし通話料がかかります）。

2025年2月1日発行 発行所：(株)ベネッセコーポレーション
©Benesse Corporation 2025 Printed in Japan



2025年度版

5PKNP2

※ここに掲載した内容・機能・仕様やデザイン等は、2025年2月1日時点の情報です。予告なく変更する場合がございます。



「デジタル・情報活用力」が、 児童・生徒の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」=「世界を変える力」の育成

「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。

『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

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』ご実施の3つのメリット

- 1 情報活用能力を可視化でき、成果把握がしやすい**
基礎知識や技能から思考力・表現力・判断力を求める実習まで幅広く評価しづらい情報活用能力を可視化するので、授業での指導成果や、指導前の能力把握として活用できます。
- 2 準備から結果振り返りまですべてオンラインで実施。運営が手軽**
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。受験後、結果に連動した復習のアドバイスもあるので、そのまま復習もできます。
- 3 児童・生徒の学習のモチベーション、学習目標として使える**
実社会に即した問題解決型の問題を多く含む出題を通して表れる結果は、ジュニアではメダル方式、コアではグラフ形式でわかりやすくなっています。次のステップに向けて学習を頑張る目標にできます。

の出題範囲と問題例

「Pプラス ジュニア」の出題範囲は、文部科学省「情報活用能力の体系表例（平成30年度版）全体版」ステップ3を中心としています。「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（評価基準）	出題項目	項目到達レベル
コンピュータサイエンス（プログラミング）	ものごとの分けき	<ul style="list-style-type: none"> 事象を解決可能な小さな物事に適切に分解できる。 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。 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。 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。 	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合でも利用できる。
	手順の組み立て	<ul style="list-style-type: none"> 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。 意図した活動や処理を実現するための手順や問題解決するための手順を考え、表現することができる。 	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"> ジュニア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。 	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上書き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"> ジュニア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。 	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"> ジュニア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。 	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"> 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。 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。 	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。

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。

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

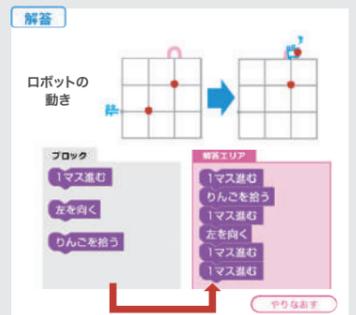
B 思考力、判断力、表現力等

- 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

問題例

ロボットが2個のりんごを拾ってゴールまで運ぶように、次のようにプログラムしました。しかし、ロボットは1個のりんごだけを拾ってゴールに着いてしまいました。ブロックを利用して、りんごを2つとも拾ってゴールできるようにプログラムを直してください。ただし、使うブロックの数が一番少なくなるようにしてください。

解答



情報社会の特ちょう	情報技術の特ちょう	情報社会における情報技術の必要性や長所がわかる。
<ul style="list-style-type: none"> 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。 情報の特徴やメディアの特性を理解できる。 	迷惑メール等の対応	迷惑メール等の通知を受け取った際に、適切な対応をすることができる。
情報モラル <ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 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。 	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	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。 チェーンメールが届い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き、悪い情報についてはその問題点がわかる。
社会のきまり <ul style="list-style-type: none"> 情報には自分や他者に権利があることを知る。 自分や他者の情報や作成物に関する権利を大切にすることができる。 	著作権 引用 個人情報	他者の著作権を扱う際に、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。 他者の著作権を扱う際に、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"> 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ができる。 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分かり、トラブルにつながる行動について理解できる。 オンラインショッピングやゲームの課金などの問題を知り、どのように対応するかを判断できる。 	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・スマホのマナーやルール 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"> 他者に伝えてはいけない情報（パスワードなど）が漏れた場合の影響を知る。 他者に伝えてはいけない情報（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。 	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。

出題のねらい

情報社会の特ちょう

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。

A 知識及び技能

- 情報技術の悪用に関する危険性

B 学びに向かう力、人間性等

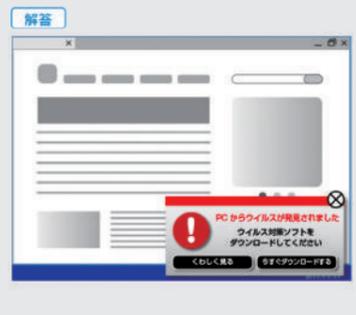
- 通信ネットワーク上のルールやマナーを踏まえ、行動しようとする など

問題例

あなたが自宅のパソコンで調べものをしていると、心当たりのないイラスト対策ソフトからのメッセージが画面上にあらわれました。

「おまかせイラスト対策ソフト」をおし、このあとあなたがとるべき行動を考えて画面を操作しなさい。

解答



機器のそう作	パソコンの基本操作	パソコン等を使用する際に、マウス等の基本的な操作ができる。
<ul style="list-style-type: none"> キーボードなどによる文字の正確な入力ができる。 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。 Office系アプリケーション等の基本操作ができる。 	Office系アプリケーションの基本操作 外部記録メディア 電子ファイルのフォルダ管理方法	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"> 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。 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。 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。 	課題の設定 ささまざまな方法による情報しゅう集 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"> 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、傾向を読み取ったり、自分なりの考えや意見をもつことができる。 	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表などに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、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"> 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。 他者の作成した情報を参考にしたり引用したりする場合は、引用情報であることがわかるように引用や出典を示すことができる。 	表現方法（グラフ） 資料の作り方 引用の方法	表を元にグラフを作成する場合に、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資料を作ることができる。 他者の著作物を適切に引用できる。
情報の伝達 <ul style="list-style-type: none"> 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。 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。 	プレゼンテーションの仕方 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	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。 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、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。

出題のねらい

情報のしゅう集

必要な情報を取り出し、目的に合った情報の取得ができるかどうかを測る問題です。

A 知識及び技能

- 調査や実験・観察等による情報の収集と検証の方法
- 原因と結果など情報と情報との関係

B 思考力、判断力、表現力等

- 目的に応じた情報メディアを選択し、調査や実験等を組み合わせながら情報収集し、目的に応じた表やグラフ、「考えるための技法」を適切に選択・活用し、情報を整理する

問題例

あなたは、いとわとりがどんなエサを食べているかを紹介する資料（スライド）を写真つきでつくります。写真をとるとよいところにカメラマークを合わせて写真を取り、決定ボタンをおしなさい。

解答



※問題例の見え方は、誌面での紹介上、実際のものと異なる場合があります。

操作性も体験できるお試し問題は、公式サイトでご確認いただけます。上記の問題以外にもご用意しています。



※このページでご紹介している画面・内容は、実際のデザイン・内容と異なる場合がございます。

「Pプラス コア」は新課程の中学技術家庭科 / 中学卒業レベルに対応したテストです。授業で学習した内容をどの程度理解しているかを確認できます。

領域	分野	分野到達レベル（評価基準）	出題項目
情報社会の問題解決	問題発見・解決の方法	<ul style="list-style-type: none"> 身近な自然現象や社会生活から課題を見出し、目的に応じて必要な情報の収集、整理、分析、伝達等の見直しを立てることができる。 発信した内容や発信方法を振り返り、改善することができる。 	問題発見・解決の方法 (課題の設定・仮説と検証方法・情報収集・評価と改善)
	情報モラル・セキュリティ	<ul style="list-style-type: none"> 知的財産権や著作権を守るための法律や、情報セキュリティ確保のための基本的な対策・方法について理解している。 情報の受け手・送り手として、権利や法、マナーの観点から適切に受信内容を判断し、根拠に基づいて選択し行動することができる。 情報技術の進歩が私たちの生活に役立っていることを理解し、自他の損害を避ける方法について考えながら、よりよい生活や社会のために情報技術の活用方法を考えることができる。 	法の理解 情報セキュリティの役割 情報モラル 情報技術の発展 望ましい情報社会の構築
コミュニケーションと情報デザイン	メディアの特性・情報デザイン	<ul style="list-style-type: none"> 情報のデジタル化の基礎について理解している。 Office系アプリケーション等の操作ができる。 情報の受け手として、表現された情報の重要性や信頼性を吟味することができる。 メディアの特性を理解したうえで、目的や受け手の状況を意識した効果的な表現ができる。 目的に応じて情報を比較・分類、関連付けや組み合わせを行うことができ、異なる見方から新たな情報を見出すことができる。 	情報のデジタル化 機器・アプリケーション等の操作 情報やメディア・コミュニケーションツールの特徴 情報デザインの方法
	コンピュータの仕組み	<ul style="list-style-type: none"> メモリ、CPUなどのコンピュータの構成要素の役割を理解している。 問題解決のために計画・制御のシステムを設計して実行し、改善することができる。 	コンピュータ内の情報の扱い センサ、アクチュエータ コンピュータの仕組み
プログラミングとコンピュータ	アルゴリズム・コーディング	<ul style="list-style-type: none"> 問題解決の手順を考え、フローチャートやアクティビティ図などで表現することができる。 プログラムの基本構造（順次、反復、条件分岐等）を組み合わせて、双方向性のあるプログラムの制作や不具合の修正を行うことができる。 	フローチャート、アクティビティ図 反復（回数指定・条件指定） 条件分岐（if文、else文、else if文） 変数、配列、関数の概念
	ネットワーク	<ul style="list-style-type: none"> 情報セキュリティの基本的な概念や仕組みを理解している。 情報通信ネットワークを利用するための構成や基本的な仕組みを理解している。 	情報通信ネットワークの構成（サーバ/ルータ） IPアドレスの特性 パケット通信 WWW、HTTP
データ活用と情報通信ネットワーク	データの活用	<ul style="list-style-type: none"> 目的に応じて、データの収集方法を考えることができる。 目的に応じて、データを適切な手法で集めることができる。 表やグラフ、箱ひげ図を用いたり、様々な統計量を求めたりすることで、データを分析することができる。 分析結果をもとに、方法や結果を批判的に考察することができる。 	ヒストグラム 累積度数、相対度数、累積相対度数 確率 最小値、最大値、範囲 四分位範囲、四分位数 箱ひげ図

出題のねらい **法の理解**
 著作権に関する基本的な知識・理解をもとに、生徒にとって身近な状況設定において、適切な行動をとることができるかを問う問題です。



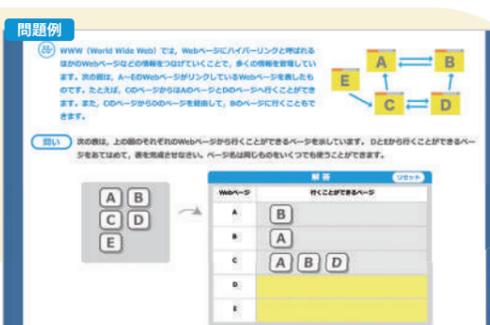
出題のねらい **情報やメディア・コミュニケーションツールの特徴**
 情報の発信者として、メディアの特性を適切に把握できているかを問う問題です。



出題のねらい **プログラムの作成**
 見つけたルールや規則性、アルゴリズムを活用して、実際にプログラムを構築する力を測る問題です。



出題のねらい **ネットワークの構造**
 WWWにおけるリンク構造の考え方を理解しているかどうかを見る問題です。



※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。

操作性も体験できるお試し問題は、公式サイトでご確認いただけます。上記の問題以外にもご用意しています。



※以上の情報は予告なく変更する場合があります。
 ※このページでご紹介している画面・内容は、実際のデザイン・内容と異なる場合がございます。

実施直後に結果を確認できます。金銀銅メダルや棒グラフで結果がわかり、児童自身が振り返ることができるようになっています。また、結果の確認後、そのまま復習もできます。※結果は、データでの提供です。紙での提供はありません（学校側でプリントアウトは可能です）。



1 頑張る気持ちを評価 マスターにん定しよう

全領域で金メダル以上の場合、小学生に必要な「デジタル・情報活用力」を身につけた証明として、特別にマスターにん定し方が表示されます。



2 次への目標にできる 振り返りしやすい結果

領域別はメダル式、領域内の項目は棒グラフになっていて、自分の強みや弱みを理解しやすく、次に頑張る手がかりになります。

3 結果直後に即復習 パワーアップ問題

成績結果より、パワーアップしてほしいおすすめ項目の復習問題を表示します。やりっぱなしではない、復習する学習サイクルがつけれます。

テスト結果や復習は、実施直後に確認できます。復習のアドバイスもあり、今後の学習の指針として活用できます。※結果は、データでの提供です。紙での提供はありません（学校側でプリントアウトは可能です）。※紹介の内容・デザインはイメージです。実際のものとは異なります。



1 全国比較で今を知る 振り返りしやすい結果

到達しておきたい正解率について、学習指導要領と同じ分野・区分で結果がわかります。結果を踏まえた振り返りのヒントにできます。

2 短時間で効果的に 復習へのヒント

よい結果には「Good」マーク、よくなかった結果には、「優先復習」マークがつき、振り返りの際のヒントがわかります。

3 公開日を設定可能 全問に解答解説

全問題の解答と解説をご用意。振り返りは生徒自身でできます。時間がない場合は、x印だけ選べる機能もあります。



教師用帳票の説明

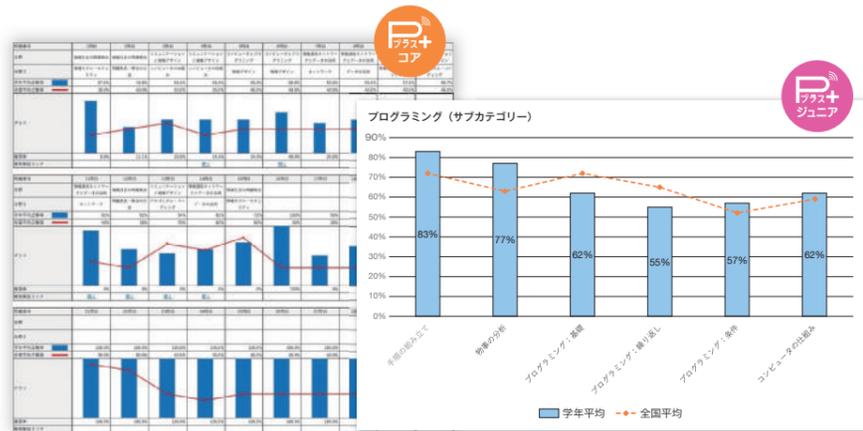
学校、学年、クラス別等の全体の施策・指導によるこれまでの成果確認のほか、児童・生徒への学習し続ける気持ちを応援する具体的な声かけにご活用ください。

度数分布で、学校、クラスの強みがわかる

学校全体・各クラスの強みの領域や、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。

グレード	スコア	学年全体	1期	2期	3期	4期	5期	6期	7期	8期	9期	10期	11期	12期	
---	400	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	390-399	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	380-389	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	370-379	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	360-369	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	350-359	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	340-349	1	0.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	330-339	1	0.7%	1	1.6%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	320-329	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	310-319	2	1.3%	0	0.0%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	300-309	3	2.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	290-299	7	4.7%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%
---	280-289	10	6.7%	1	1.6%	0	0.0%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%
---	270-279	14	9.0%	1	1.6%	0	0.0%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%
---	260-269	18	11.3%	0	0.0%	1	1.6%	2	3.3%	2	3.3%	2	3.3%	2	3.3%
---	250-259	17	10.6%	0	0.0%	0	0.0%	2	3.3%	2	3.3%	1	1.6%	0	0.0%
---	240-249	16	10.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	3.3%	2	3.3%	1	1.6%	0	0.0%
---	230-239	12	8.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	3.3%	1	1.6%	1	1.6%	0	0.0%
---	220-229	8	5.3%	1	1.6%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	210-219	6	4.0%	1	1.6%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	200-209	6	4.0%	1	1.6%	1	1.6%	2	3.3%	1	1.6%	1	1.6%	0	0.0%
---	190-199	5	3.3%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	180-189	5	3.3%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	170-179	5	3.3%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	160-169	4	2.7%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	150-159	3	2.0%	0	0.0%	2	3.3%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%	0	0.0%
---	140-149	3	2.0%	1	1.6%	1	1.6%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	130-139	2	1.3%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	120-129	2	1.3%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	110-119	2	1.3%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	100-109	1	0.7%	1	1.6%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	90-99	1	0.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	80-89	1	0.7%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
---	70-79	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%

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%
金	90	10	11.1%	3	3.3%
	80	18	20.0%	6	6.7%
銀	70	20	22.2%	12	13.3%
	60	16	17.8%	18	20.0%
銅	50	10	11.1%	19	21.1%
	40	7	7.8%	14	15.6%
	30	4	4.4%	8	8.9%
	20	2	2.2%	7	7.8%
判定外	0	0	0.0%	0	0.0%



今後の指導の方向性がわかる

問題別(コア)、項目別(ジュニア)の結果は、今後の指導改善のための議論の材料にできます。

生徒一人ひとりの強み弱みがわかる

児童・生徒の個別の成績のほか、復習の取り組み状況もわかります。結果を踏まえた児童・生徒への指導の資料として使ってください。

ID	学年	組	番	氏名	受験日	情報社会の活用		コミュニケーションと情報デザイン		コンピューターとプログラミング		情報通信ネットワークとデータの活用		復習状況
						グレード	スコア	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	復習済				
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	復習済			
1107	5	1	7	銀	65	金	97	ダイヤ	100	復習済				
1108	5	1	8	金	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	復習済				
1111	5	1	11	銀	72	銅	50	銀	65	復習済				

受験前後の無料サポートコンテンツ

受験前後のご指導・練習にお使いいただけるコンテンツをご用意しています。

お申込み後

「お試し受験」

受験メニュー

- 情報モラル・セキュリティ
- 情報活用
- タイピング (情報活用)
- プログラミング

お申し込み後先生専用として、実施前に内容確認ができます。※画面はジュニアです。

「操作の練習」

児童・生徒用として、直前に5分程度で画面操作の練習ができます。※画面はコアです。

Pプラス公式サイト

「タイピング練習」

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。

「ミニ検定」

受験前の練習、受験後の習熟度の再チェックとしてお使いいただけます。

「タイピング練習」

マナビジョン

タイピング練習

ホームポジション

基本的な指使いを覚えるものから、問題に答えながらタイプするものなど7種類あります。

「4領域インタビュー記事」

情報活用力を発揮して活躍している方のインタビュー。受験の必然性の説明の1つとしてお使いいただけます。