
2024年度版

「情報 I」対応教材 & テストのご案内

P*
スタディ 

P 
プラス+

「情報I」の全ての領域を網羅、 育成から測定までを丸ごとサポート



学習プログラム「Pスタディ」+テスト「Pプラス」活用の特長

- ① 学習+測定のセットで、知識・技能の習得から評価、振り返りまで対応
“わかったつもり”で終わらせないための学習の流れをつくります。
- ② 完全ブラウザベースとなっており、紙の教材は一切なし
実施・運用はすべてオンライン。準備や設定に手間がかかりません。
- ③ 大学入学共通テストを見据えた「力」の習得が計画的にできる
大学入学共通テスト「情報」に向けて土台となる力を、
理解・確認のステップを繰り返し身につけていきます。



単元に最適化された教材で、効果的に学習できる

自学自習も可能

試行錯誤が必要な単元は体験を通して学べる教材、知識習得が必要な単元は解説中心の教材と動画で学習します。それぞれの教材にはワークや確認テストも含まれています。

POINT/
1

プログラミングなど実際に作業が必要な単元は、ブラウザだけで作業可能！

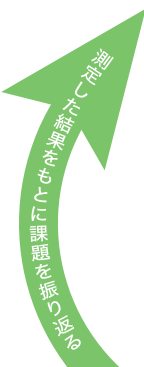
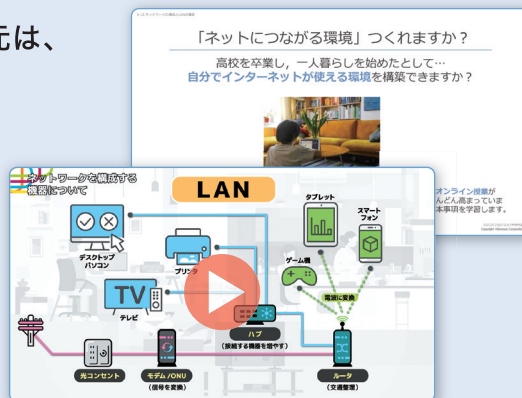
複雑な環境設定などは不要です。

POINT/
2

重要なポイントが整理された教材で、無理なく効果的な学びを実現！

POINT/
3

身近な素材を使って、生徒の興味関心を引き出す豊富な動画コンテンツ！



生徒が授業等を通じて身につけた情報活用力を可視化する

CBT型のテストです。知識問題+実際のコンピュータ操作を伴う問題で、情報活用力を総合的に測定します。ベーシックは1年間の復習にも、共通テスト対策の準備にもなります。

(中学卒業レベル) と (情報I対応) の2種類のタイプがあります。

POINT/
1

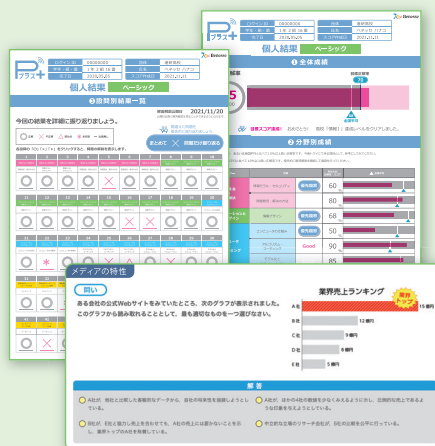
受験時間45分+準備5分で、授業の時間内で受験&即時結果返却！

POINT/
2

全問解答解説つき！「Pスタディ」とも連動し、受験結果に応じた復習コンテンツが確認できる！

POINT/
3

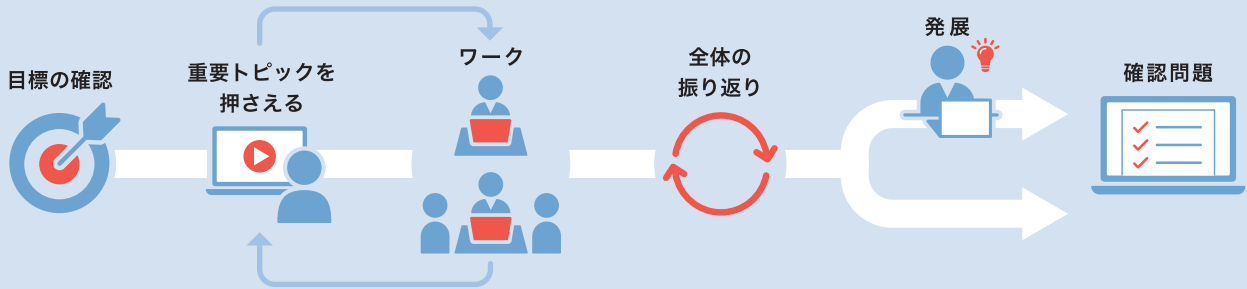
「情報I」の履修前にコアタイプで理解度の事前把握を、履修後にベーシックタイプで定着度の確認を！



「Pスタディ」は、生徒の知識・技能から思考力や実践力までの習得をサポートする「情報I」対応のオンライン型学習プログラムです。

学習の流れ

インプット、ワーク、振り返り、発展、確認問題の流れで網羅的に学習していきます。



単元の特性に合わせて、「体験型教材」「解説型教材」の**2種類**の教材をご用意。それぞれに動画、ワーク、確認問題がついており、組み合わせて活用いただけます。

その1

体験型教材 実際に作業をしたり、体験したりすることが重要な単元の学習に

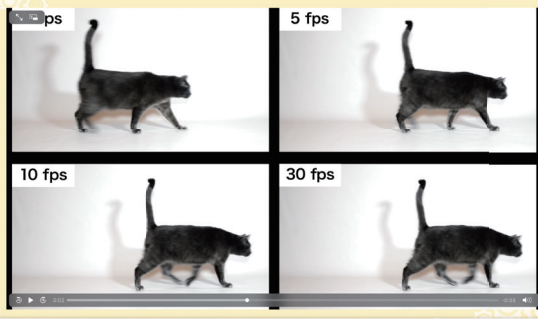
プログラミングなど、実際に手を動かして試行錯誤することが大事な単元は体験型の教材をご用意。先生と生徒のキャラクターが繰り広げる会話型の講義を読みながら、画面上の生徒と一緒に疑問やつまづきを解消し理解を深めます。

量子化ビット数による音質の差、フレームレートによる動画の見え方の違いなど、数値の意味を操作で体感しながら理解することができます。



では実際に、フレームレートが違う動画の見え方がどのように変わるのかを確認しましょう。下のツールを見てください。ここではフレームレート数が違う動画が用意されています。それぞれの動画を見て、どのように見え方が違うのかを確認してください。

動画の仕組み



フレームレートが少ないと、動きがカクカクして気持ち悪いね。

動画や音声を再生し体感できる！



会話形式のかみ砕いたわかりやすい説明を読みながら、ブラウザ内でコードの記述・実行ができます。



1行目でリストをつくり、2、3行目でリストの添字[0]と[1]の合計を表示するように記述しました。実行ボタンを押してみましょう。

```
games = [10, 13, 8, 19, 21, 4, 8, 10, 2, 14]
sum = games[0] + games[1]
print(sum)
```

「23」が出力されたよ！
左から1番目と2番目の10と13がたし算されたんだね！



- Pythonとは？
- Pythonの用途
- Pythonのインストール
- Pythonの環境構築
- Pythonの基本的な文法
- Pythonのリスト
- Pythonの辞書
- Pythonの関数
- Pythonのモジュール
- Pythonの例外処理
- Pythonのファイル操作
- Pythonのネットワーク
- Pythonのデータベース
- PythonのGUI
- PythonのWebアプリケーション
- Pythonのセキュリティ
- Pythonの将来性

```
1 games = [10, 13, 8, 19, 21, 4, 8, 10, 2, 14]
2 sum = games[0] + games[1]
3 print(sum)
```

23

プログラムを書き込んで

結果を確認！

※Python、JavaScriptに対応。VBAはExcelを利用する学習教材を用意

知識の習得や、複雑な仕組みを系統立てて理解することが必要な単元には解説型教材をご用意。要点をわかりやすくまとめた動画を見たり、スライドを読んだりしながら、高校生にとって身近で実社会に即した事例を通して理解を深めます。

動画で理解を深められる

長さは約5分程度。実際の社会で使われている事例をストーリーに仕立てて説明するなどし、生徒の学習意欲を高めたり、各単元の学ぶ意義やポイントの理解を深めます。

動画の例「コンテンツの制作過程」



スライドで興味関心を高め要点を理解

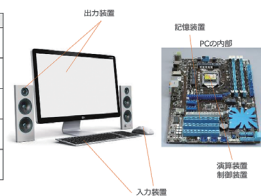
「コンピュータの仕組み」のような直接見ることができないものなど図版や写真を多く使って、興味関心を持たせ、要点を理解しやすくする工夫をしています。

スライドの例「コンピュータの仕組み」

コンピュータを構成する要素

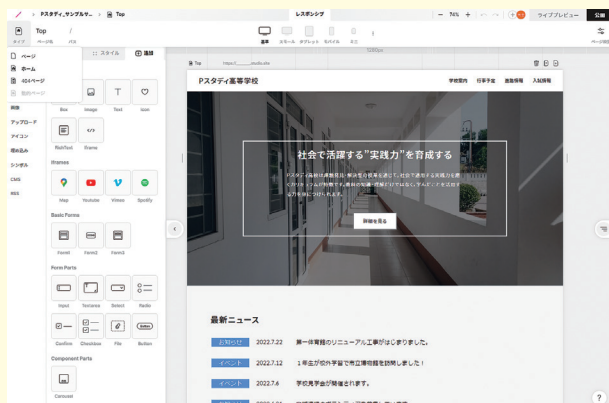
- コンピュータは次の「5大装置」で構成されています。入力装置・出力装置は身近にある機器ですね。制御装置・演算装置・記憶装置それぞれについては、次のスライドから詳しくみていきます。

装置名	役割	具体例
入力装置	キーボードやマウスなど、外部の情報を入力装置に伝える装置	マウス、キーボードなど
制御装置	各装置に指示を与える装置	CPU
演算装置	計算などの処理をする装置	CPU
記憶装置	データを記憶する装置	ハードディスク、SSD、USBメモリ、SDカードなど
出力装置	処理結果を何らかの形で外部にわかるように出力する装置	ディスプレイ、スピーカーなど



Pスタディなら短時間でWebサイト制作実習も！

ノーコードWeb制作ツール“STUDIO”を利用した指導ガイド



▲STUDIO <https://studio.design/ja>

Webサイトを制作するためのHTML、CSSの習得には時間がかかります。

HTML、CSSを使わないSTUDIOを利用することで情報デザインの本質である「課題解決のため、相手に伝わるデザインをつくる」ことに時間をかけた実習ができるようになります。

活用事例

ノーコードツールの活用で、
時数不足解消と想像力の育成を実現
～プログラミングと情報デザインの融合～



「情報I」指導の段階から、あるいは高2・高3での模試や共通テストまでの単元の振り返りのための自学自習用としてもご利用いただけます。 ※Pスタディと Classi との共通コンテンツです。Classi への搭載形式は異なります。

Hさんはその日の運勢をようプログラムを作ろうとしている。ランダムで整数を出現させ、その数に応じて占い結果が表示されるプログラムを構築した。
 試しに占いの結果を「大吉」「吉」の2種類で設定しプログラムを作ってみることにした。
 0~9の整数をランダムに出現させ、それぞれ結果が出る割合が「大吉」:「吉」=1:1となるように、出現した整数が0~4の場合は「大吉」、5~9の場合は「吉」とする。
 このとき(A)に入れるのに最も適当なものを選びなさい。

-
- (1) hanteiに0~9のうち1つの整数をランダムに代入する
 - (2) もし(A) ならば:
 - (3) | 表示する("大吉")
 - (4) そうでなければ:
 - (5) | 表示する("吉")
-

また、出現した数が偶数の場合は「大吉」、奇数の場合は「吉」となるようにする方法も考えた。プログラムでは例えば次の表1のような演算が利用できる場合、(A)を(イ) とすることで、「大吉」と「吉」の結果が1:1となる。

表1

*	掛け算
/	割り算
%	商を整数で求めた場合のあまり

「大吉」と「吉」の2種類を表示させることができたHさんは、次に「凶」を加えた3つの結果を表示させる方法を考えた。それぞれの結果が出る割合が「凶」:「大吉」:「吉」=1:2:7となるようにする。
 このとき(ウ)(エ)に入れるのに最も適当なものを選びなさい。

-
- (1) hanteiに0~9のうち1つの整数をランダムに代入する
 - (2) もし(ウ) ならば:
 - (3) | 表示する("凶")
 - (4) そうでなくもし(エ) ならば:
 - (5) | 表示する("大吉")
 - (6) そうでなければ:
 - (7) | 表示する("吉")
-

正解: hantei < 5, hantei % 2 == 0, hantei < 1, hantei < 3

プログラムを作成して得たい結果に合わせて、条件を設定していく問題です。
 0~4という条件を設定したい場合は「5より小さい」という条件※、
 偶数という条件を設定したい場合は「2で割ったときにあまりが0」という条件などを考える必要があります。
 ※実際のプログラムでは「5より小さい」ではなく「4以下」とすることなどもできますが、選択肢の中から最適なものを選ぶ必要があります。

動画で詳しく解説しています。

分岐構造のプログラミング
~問題解説~

— 解説内容 —

(ア)の解説
分岐構造プログラミングとDNCL

(イ)の解説
関数の判定

(ウ)~(エ)の解説
1:1:7の割合の組み合わせ

豊富な問題数を用意
 出題範囲は各領域で用意。模試を3回受ける程度の38問を用意しています。

**早期から対応できる
難易度設定**
 難易度は高1や高2といった履修学年で取り組むことを想定し、共通テストよりは易しめ、教科書の章末問題より難しめの設定にしています。内容は、共通テストの類似問題だけではなく、必要な知識を確認するような問題も含まれます。

**全問解説動画があり、
生徒自身で学習できる**
 結果は自動採点で、全問題に講師による動画解説がつき、生徒の自学自習用として活用が可能です。

「進研 WINSTEP 情報I」※1では、動画の視聴により理解が促されるテーマについて、Pスタディの一部の動画を視聴※2できます。

※1 株式会社ラーズが発行している「進研 WINSTEP 情報I」(税込み 950 円)は、共通テスト情報Iに向けた分野別・ステップ構成の問題集で、基礎から実践レベルまで着実に力をつけることができます。教科書を終えてから本格的な入試演習に入るまでの期間でご活用いただけます。
 ※2 紙面にある二次元コードを読み込み、スマートフォンやタブレットで動画を視聴できます。

「進研 WINSTEP 情報I」の詳細はこちら

自学自習用として授業以外での活用の場合は、1単元あたり15～30分程度として活用計画を組んでお使いいただけます。
Pスタディの年間シラバスの他、お使いの教科書の内容がPスタディのどのコンテンツで使われているかをまとめた
対応表があり、活用計画の参考にできます。

授業の進度が早い場合は、学びの早い生徒向けに、発展コンテンツや付録もいくつかご用意しております。

1 学期 17 単元+3 コンテンツ（オリエンテーション・発展）

月	章	項目	月	章	項目
4	オリエンテーション	情報 I を学ぶ意義	5	2. コミュニケーションと情報デザイン	動画のデジタル化
4	1. 情報社会の問題解決	情報やメディアの特性	6		データの圧縮
4		問題の発見・解決・振り返りと改善	6		コミュニケーション手段の特徴
4		情報に関する法や制度	6		情報デザインとは
4		情報セキュリティの重要性	6		情報の表現手法 (1)
5		デジタルデータの表現 (2 進法)	6		情報の表現手法 (2)
5	2. コミュニケーションと情報デザイン	デジタルデータの表現 (16 進法)	7		コンテンツ制作の過程
5		文字のデジタル化	7		問題解決のための手法
5		音のデジタル化	発展		コンテンツ制作 (ペルソナ手法)
5		画像のデジタル化	発展		コンテンツ制作 (プロトタイプ)

2 学期 18 単元+2 コンテンツ（発展） ※Python の例

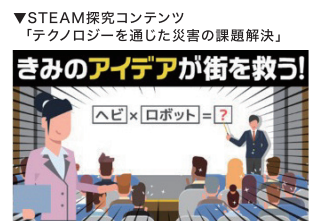
月	章	項目	月	章	項目
9	3. コンピュータとプログラミング	コンピュータの仕組み	11	3. コンピュータとプログラミング	アルゴリズムの比較
9		コンピュータの基本構成	11		モデル化とシミュレーション
9		演算の仕組みやコンピュータの限界	11		確定モデルと確率モデル
9		プログラミングを学ぶ意義	発展		感染症のシミュレーション
9		Pythonとは?	11	4. 情報通信ネットワークとデータの活用	身近にあるネットワーク
10		基本的なプログラム (1)	11		インターネットを支える技術
10		基本的なプログラム (2)	12		LANの構築ができるようになるう
10		応用的なプログラム (1)	12		情報セキュリティ (認証技術)
10		応用的なプログラム (2)	12		情報セキュリティ (暗号化)
10		関数の利用			
10		WebAPIについて			
発展					

3 学期 8 単元+4 コンテンツ（発展）

月	章	項目
1	4. 情報通信ネットワークとデータの活用	データベースとは
1		正規化したデータベース
発展		いろいろなデータベース
発展		データベースの正規化
発展		テーブルの作成、データの更新
発展		統計データを作成・取得しよう
2		情報システムとそのサービス (1)
2		情報システムとそのサービス (2)
2		文字データの分析の基礎を学ぼう (1)
2		文字データの分析の基礎を学ぼう (2)
3		数値データの分析の基礎を学ぼう (1)
3		数値データの分析の基礎を学ぼう (2)

紹介のコンテンツ以外に付録コンテンツがあります。適宜ご使用ください。

- STUDIOでWebサイトをつくらう (P4で紹介)
- PCって自分で作れるの?!
- タイピング練習
- Webページ制作
- リモートセンシングと Google Earth Engine
- Microsoft Officeの使い方
- Google Workspace for Education の使い方
- STEAM探究コンテンツ
「テクノロジーを通じた災害の課題解決」



「Pプラス ベーシック」は「情報I」に対応したテストです。

「Pスタディ」や「情報I」の1年間の授業で学習した内容をどの程度理解しているかを確認することができます。

出題内容



情報社会の問題解決

情報社会において基盤となる法やセキュリティ知識について、科学的に理解できているかどうかを測ります。また、問題解決のための方法（課題の設定、仮説検証、情報収集・分析、評価・改善など）について問います。



コンピュータとプログラミング

目的に応じてアルゴリズムを考える力や、基本的なプログラムをつくらたり不具合を修正したりする力を測ります。また、モデル化とシミュレーションに関する理解や、コンピュータの仕組みや特徴についても問います。



コミュニケーションと情報デザイン

受けとった情報の信頼性について吟味・判断をすることができるかや、コミュニケーションの目的や受け手の状況に応じて、情報を適切かつ効果的な方法で表現・伝達することができるかを問います。



情報通信ネットワークとデータの活用

情報通信ネットワークの仕組みや、データベースを利用した情報システムについて問います。また、目的に応じてデータを収集・分析する力や、分析結果を解釈・考察・活用する力を測ります。

「情報I」で育む力をいかに測るか

IT系の試験は数多く存在していましたが、操作技術に偏っていたり、ビジネス寄りの内容だったり、高校生の学習定着度を測るには適切なものがありませんでした。「Pプラス ベーシック」はまさに「情報I」を主眼としたテストで、「情報I」をバランスよく網羅しています。各単元の定着度も示され、入試対応だけでなく、生徒の振り返りの良い指針となるでしょう。何より、自身の授業改善にも大きく役立ちそうだと期待をしています。

また「Pプラス」はCBT方式にこだわって設計されています。情報科の本質は試行錯誤にあり、CBTは極めて相性の良い方式です。この能力は可視化が非常に難しく、定期試験でも出題に随分苦労します。試験自体が、試行錯誤する力を育む貴重な機会として機能することも魅力的です。



私立
日出学園中学校・高等学校
武善 紀之先生

さらに!



学習履歴で変わる情報活用力。授業開始時に中学卒業程度の力の有無を可視化するPプラスコアを実施することで、生徒の理解差を踏まえた授業運営が可能になります。

※コアタイプの出題内容は、「Pプラス」のWebサイトをご確認ください。

問題例

「Pプラス ベーシック」で出題される問題の一例です。下記の他にも、公式サイトには「Pプラス」の各タイプのお試し問題があり、解答解説もご確認いただけます。 ※実際のテスト問題とは異なります。

コミュニケーションと情報デザイン

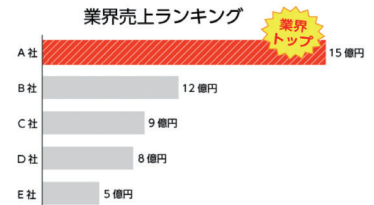
【出題のねらい】

メディアにおける情報の信頼性について、疑問を持ち、確認・吟味することができるかを問うています。

メディアの特性

問い

ある会社の公式Webサイトをみていたところ、次のグラフが表示されました。このグラフから読み取れることとして、最も適切なもの一つ選びなさい。



解答

- A社が、他社と比較した客観的なデータから、自社の将来性を強調しようとしている。
- A社が、ほかの4社の数値を少なくみえるように示し、圧倒的な売上であるような印象を与えようとしている。
- B社が、E社と協力し売上を合わせても、A社の売上には届かないことを示し、業界トップのA社を称賛している。
- 中立的な立場のリサーチ会社が、5社の比較を公平に行っている。

情報通信ネットワークとデータの活用

【出題のねらい】

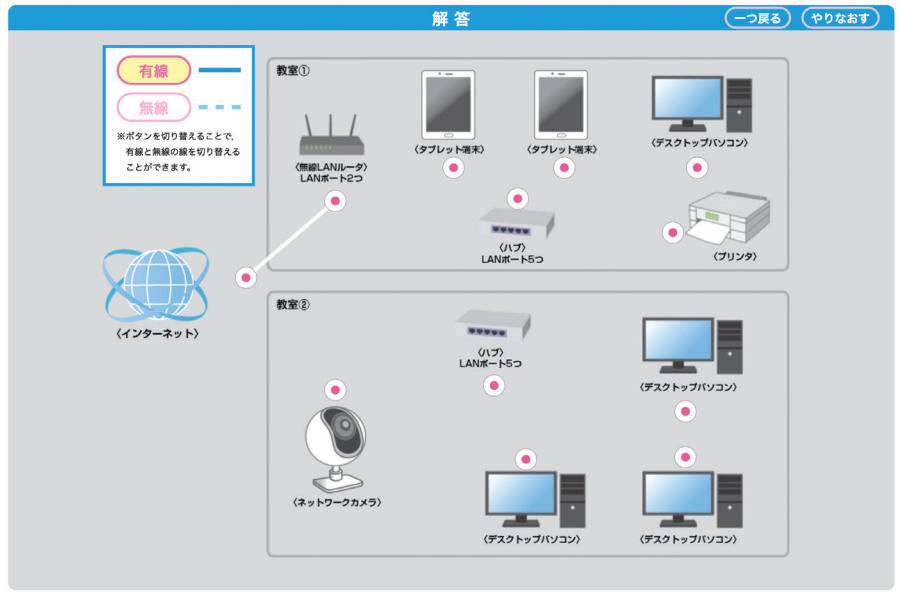
目的に応じて情報通信ネットワークの設計ができるか、またルータやハブの役割を理解しているかを問うています。

ネットワークの構築

問い

学校のコンピュータ室のネットワーク構築を手伝うことになりました。2つの教室があり、各教室には下の図のように機器を配置します。デスクトップパソコンとプリンタは、ハブを介して有線でインターネットに接続します。タブレット端末とネットワークカメラは、無線で接続します。無線LANルータは教室①に設置することになります。このとき、2つの教室のネットワークの配線はどのようなになっているか、有線は実線で、無線は点線でつなぎ、図に示しなさい。

解答



「Pプラス ベーシック」お試し問題はこちら

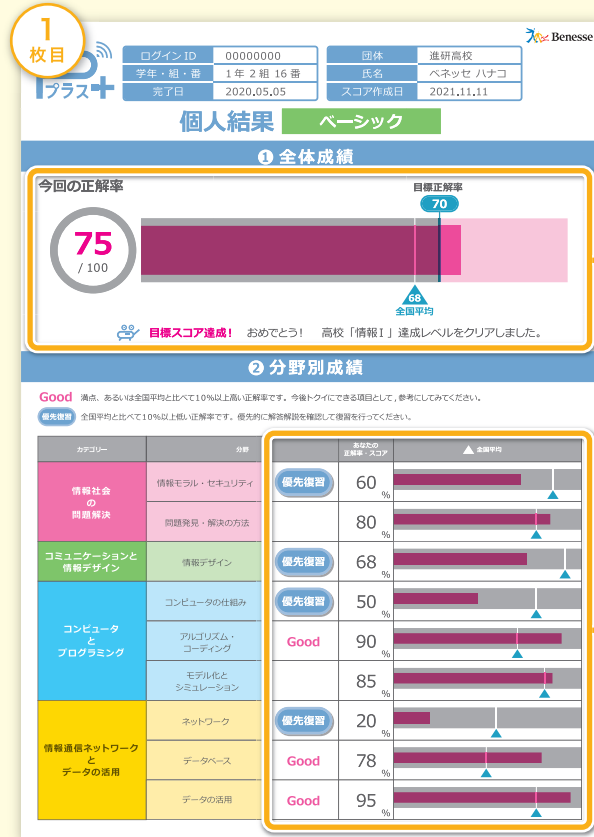
https://www.p-pras.com/basic/sample_test/



テストが終わると解答はすぐに採点され、生徒一人ひとりが結果を画面上で確認できます。

生徒用 個人結果

結果確認 スコアと分野別の到達度で結果を総括。できている分野もきちんと評価し、振り返りへと誘導する。



全体結果で自分の立ち位置を確認

目標スコアだけでなく、全国平均とも比較することで、現在の到達度がわかります。生徒の達成感や継続的な学習へのモチベーションを高めます。

領域別項目別結果から、強み弱みを確認

領域・項目別の結果から、学習内容の強みと弱みがわかるので、優先順位をつけながら振り返りを進めていけます。

先生用 テスト結果

度数分布で概況を理解、スコア一覧で生徒個別の弱点を把握

全体正解率の分布(クラス間比較)

正解率	学年全体		2組		22組		23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
100	2	20.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	25.0%
90~99	1	10.0%	1	100.0%	0	0.0%	0	0.0%
80~89	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
70~79	1	10.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	12.5%
60~69	2	20.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	25.0%
50~59	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
40~49	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
30~39	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
20~29	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%	0	0.0%
10~19	1	10.0%	0	0.0%	1	100.0%	0	0.0%
1~9	1	10.0%	0	0.0%	0	0.0%	1	12.5%
0	2	20.0%	0	0.0%	0	0.0%	2	25.0%



全受験者の成績を集計したExcelファイルをダウンロードできます。

学年全体・クラス別で、度数分布や正答率を確認できます。生徒の成績をつける際のご参考にさせていただきます。

生徒用テスト結果の2枚目では、出題された問題とそれぞれの正誤状況を確認して振り返ることができます。

復習

内容をその場で振り返り、定着度の把握と効果的な復習につなげる。

2枚目

個人結果 ベーシック

🔍 設問結果一覧

今回の結果を詳細に振り返りましょう。

🔍 間違えた問題を優先的に振り返りましょう。

🔍 まとめて問題を振り返る

問題ID	正誤	解説
11	○	○
12	○	○
13	○	○
14	○	○
15	×	○
16	○	○
17	○	○
18	○	○
19	○	○
20	○	○
21	○	○
22	○	○
23	○	○
24	○	○
25	○	○
26	×	△
28	○	○
29	○	○
30	○	○

解説画面

メディアの特性

問い

ある会社の公式Webサイトをみていたところ、次のグラフが表示されました。このグラフから読み取れることとして、最も適切なものを一つ選びなさい。

業界売上ランキング

A社	15億円
B社	12億円
C社	9億円
D社	6億円
E社	5億円

解答

○ A社が、他社と比較した客観的なデータから、自社の相対性を強調しようとしている。

○ B社が、B社と協賛売上を合わせても、A社の売上には届かないことを示し、業界トップのA社を有難んでいる。

○ C社が、ほかの4社の数を少なくみえるようにし、圧倒的な売上であるような印象を与えようとしている。

○ 中立的な立場のライバル会社が、5社の比較を公平に行っている。

出題のねらい

メディアにおける情報の信頼性について、疑問をもち、確認・検討することができるかを問うています。

解説

一般にグラフは客観的なデータを示すもので、A社が売上を誇張しようとしていることがわかります。これは、客観的なデータとも一致しません。また、B社とE社の売上は、グラフの長さから見てA社に届きませんが、売上額は7億円とA社を上回ります。

まとめて楽々振り返り！

時間がない生徒は、まとめて不正解だった問題だけを振り返ることができます。効率的に学習したい生徒におすすめです。

すべての問題の解答解説を公開！

すべての問題に解答解説がついているので、意欲的に取り組む生徒の着実な定着を手助けします。

わかりやすい解説で要点を理解！

問題の要点を押さえた解説を読むことで、つまづきやあやふやなところを理解することができます。

活用事例

「Pプラス」と「Pスタディ」で、指導の課題を改善し、
入試も実社会も勝ち抜く情報活用能力を育成



東京都立
三鷹中等教育学校
能城茂雄先生

2024年度版商品概要

商品	Pスタディ	Pプラス・ベーシック	Pプラス・コア
価格	990円(税込) / 人 ※申込時～年度末までのご利用料金	1,320円(税込) / 人	1,320円(税込) / 人
出題範囲・レベル	情報1 / 高校標準レベル	情報1 / 高校標準レベル	中技術家庭科 / 中学卒業レベル
対象者	高校1年生～3年生	高校1年生～3年生	中学1年生～高校1年生
申し込み開始	2024年2月1日(木)	2024年2月1日(木)	2024年2月1日(木)
使用可能期間	お申し込みいただいた年度内は自由に活用可能 ※受講データは5年間保管。進級に伴い利用終了後も、再度採択をすれば、過去のデータが引き継がれます。 ※使用開始日は未定です。公式サイトでご確認ください。	2024年4月11日(木)～2025年3月14日(金)の期間で2か月間の実施期間を設定可能 ※期間内でしたら、希望日は何度でも変更できます。	2024年4月11日(木)～2025年3月14日(金)の期間で2か月間の実施期間を設定可能 ※期間内でしたら、希望日は何度でも変更できます。
生徒ログインID	Pスタディ・Pプラス専用ID (P-ID) or ベネッセのID (SASSI-ID) ※P-IDは、PスタディとPプラス専用のログインIDです。管理者画面で素早く作成・配布できます。 ※ベネッセのIDは、高校や中高一貫校でベネッセのサービスを使用する際に多く使用されている、先生用・生徒用のログインIDです。	Pスタディ・Pプラス専用ID (P-ID) or ベネッセのID (SASSI-ID)	Pスタディ・Pプラス専用ID (P-ID) or ベネッセのID (SASSI-ID)
実施場所	学校・ご家庭など ※機材はお申し込み主催者でご用意ください。 ※インターネットに接続できればどこからでもご利用可能です。	学校 ※お申し込み主催者でご用意ください。	学校 ※お申し込み主催者でご用意ください。
実施時間	1コンテンツあたり45～50分の学習時間 ※上記には、付録のコンテンツや準備の時間を含まません。	45分程度 ※上記の時間は、取り組み準備、結果振り返り等の時間は含まれません。※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。	45分程度 ※上記の時間は、取り組み準備、結果振り返り等の時間は含まれません。※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。

◎ 商品概要は、2023年10月1日時点のものです。予告なく変更する可能性がございます。最新情報は、公式サイトでご確認ください。

動作環境チェックツール

◎ 動作環境は、お申し込み前に必ず、貴校の環境がお申し込みの動作環境に合っているか、公式サイトでご確認ください。
Pスタディ、Pプラス共通の動作環境チェックツールを用意しています。

動作環境チェックツールは、各商品ページにある「動作環境」のほか、「お申し込み・お問い合わせ」ページからもアクセスできます。



動作環境チェックツール

■ 動作環境チェックツール

Pプラス、Pスタディの動作環境のチェックを行います。
チェックを行う場合、「チェック開始」ボタンをクリックしてください。

チェック開始



詳しくは Web サイトをご確認ください

※Classi 搭載の「情報」コンテンツは、Classi サイトでご確認ください。



通話料無料

0120-350455

受付時間

月～金：8時～18時
土：8時～17時（祝日・年末年始を除く）



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

または Pプラス ベネッセ で検索



※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。

2023年10月1日発行 発行所：(株)ベネッセコーポレーション

©Benesse Corporation 2023 Printed in Japan