

【報道関係各位】

2019年7月10日  
株式会社ベネッセホールディングス  
代表取締役社長 安達 保

## 情報活用能力を測定する「P検」の小学生・学校団体向け新商品 「デジタル・情報活用検定 Pプラスジュニア」を 2020年度より提供開始

～2019年度は「無料お試し版」を実施、受検受付を6月下旬よりスタート～

株式会社ベネッセホールディングスの子会社、株式会社ベネッセコーポレーション（本社：岡山市、代表取締役社長：小林仁、以下「ベネッセ」）は、2020年度より、小学生向けの「デジタル・情報活用検定 Pプラスジュニア」（以下「Pプラスジュニア」）を導入するにあたり、2019年度に、無料お試し版の実施をいたします。お申し込み受付は、2019年6月下旬から2月28日まで、検定の実施は9月10日～3月13日までとなります。

この商品は、2020年度から小学校で必修化されるプログラミングを含む「デジタル・情報活用能力」を総合的に測定する小学生向けの検定です。学校現場で情報教育をスタートする際や、児童の情報活用能力を把握するほか、プログラミングの指導などにご活用いただけます。

### 【商品開発の背景】

2020年度の小学校でのプログラミング教育の必修化を皮切りに、中学校・高校での「情報」教育の強化、そして2024年度から「情報」科目の大学入試化の可能性など、デジタル・情報処理能力はこれからの時代にとって重要な能力として注目されています。一方で、プログラミング教育の導入に向けてどのように指導を始めてよいかわからない、または、手探りで情報教育を始めてみたけれどその効果がわからないという自治体や学校現場の先生の声も出ています。

このようななか、「Pプラスジュニア」は、開始以来累計約195万人（2019年3月時点の数値）の受検者数を記録し、ICTを活用した問題解決力を測る資格検定「P検」のノウハウをもとに、各分野のトップレベルの研究者とともに共同開発いたしました。「P検」ではこれまで中高生・大人向けに、パソコン操作などの情報処理を通じて、知識や技能を現実の状況に応じて発揮する能力を測定してきましたが、今回、小学生向けに「Pプラスジュニア」を開発するにあたり、「P検」の開発ノウハウや問題のデータバンクなどの資産を生かしつつ、これからの時代に必要な問題解決能力が測れるよう商品設計を行いました。

このたびの「無料お試し版」は、学校や自治体が2020年度以降の情報教育活動において「Pプラスジュニア」をご活用いただくイメージを持っていただくほか、商品に対するご意見をいただくことで、2020年度商品版に向けて商品の精度を高めることをめざしています。



「Pプラス」のPは、「P検」のPであり、知識や技能を現実の状況に応じて発揮する能力「プロフィシエンシー（proficiency）」のPを表します。そして、「プラス」はそのプロフィシエンシー（proficiency）と測定（assessment）の頭文字をとって「pr+as→プラス」という成り立ちのほか、「P検」に新たな価値をプラスした商品であること、受検者にとって測定を通じて新しい可能性がプラスされてほしい、という思いを込めています。

公式サイト：<https://www.p-pras.com>

## 「Pプラスジュニア」商品概要

「Pプラスジュニア」は、これからの時代に必要な「デジタル・情報活用能力」を総合的に測定する小学生向けの商品です。測定内容は、小学校で取り組みが始まる「プログラミング」のほか、「情報モラル・セキュリティ」「情報活用（タイピングを含む）」を含めた3領域で、インターネットを通じてパソコン上で取り組み、その場で結果を知ることができます。

### ■ 検定の特長

- 新学習指導要領を踏まえた出題。
- 社会の傾向を踏まえた思考力・判断力・表現力を問う「問題解決型」の出題を含む。
- 単純な合否型ではなく、成績に応じた評価で児童が継続して学ぼうとするやる気を支援。
- C B T方式で、児童の受検結果はその場で確認ができる。
- 2019年度は学校団体において「無料お試し版」の受検が可能。お申し込み期間は6月下旬から2月28日まで、受検期間は9月10日から3月13日まで。

### ■ 出題領域



「Pプラスジュニア」の問題は、新学習指導要領の内容を踏まえた出題。身近な課題に対して知識・技能を活用してどう対応できるかを問う思考力・判断力・表現力も意識した問題解決型の問題を含み、受検を通じて能力の測定だけでなく、実社会でも通用する力の育成をめざします。

出題領域	時間	測定する力	主な出題項目
情報・モラル セキュリティ	15分	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	ネット上でのコミュニケーション、著作権、有害サイト、コンピュータウイルス
プログラミング	35分	コンピュータのしくみを理解し、的確に命令を構築する力	分解、抽象化、一般化、手順の分析、順次、反復、条件分岐
情報活用	20分	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	パソコンの基本操作、Web検索の方法、情報の整理、目的に応じた発表資料の作り方、プレゼンテーションの仕方
情報活用 タイピング	5分		

※ すべての領域を受検いただく必要はありません。また、各領域別に別日で受検が可能です。

※ インターネット環境によって時間は多少変動する可能性があります。また、取り組み説明等の時間は含みません。

## ■ 問題例

### 【情報モラル・セキュリティ】

ある日、あなたがメッセージアプリで友だちと連絡をとり合っていると、知らない人からメッセージが届きました。メッセージを送ってきた人に心当たりはありませんが、相手は自分のことを知っているようです。



**問** このようなとき、あなたはどうしますか。最もふさわしいものを1つ選びなさい。

#### 解答エリア

ボタン をクリックして解答を選択しなさい。

- 自分の名まえなどを教え、人ちがいたと伝える内容の返信をしてみる。
- 知らない人なので、返信はせずに無視しておく。
- 自分が思い出せないだけかもしれないので、話を合わせて返信してみる。
- 知らない人だけど気になるので、自分からではなく友達に連絡してもらう。

#### 出題のポイント

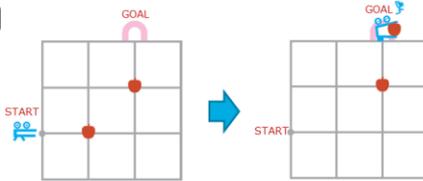
- ① 実生活で遭遇する可能性がある場面設定
- ② 自分事として思考力・判断力を求める出題

### 【プログラミング】

**問** かすみさんは、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個のりんごだけを持ってゴールに着いてしまいました。右の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しなさい。ただし、同じブロックは何度でも使用できるものとします。

#### プログラム

1マス進む  
りんごを拾う  
1マス進む  
左を向く  
1マス進む  
1マス進む



#### ブロック

1マス進む  
左を向く  
りんごを拾う

#### 解答エリア

上のブロックを利用して、問の指示に合うように解答エリアのプログラムを完成させなさい。

1マス進む  
りんごを拾う  
1マス進む  
左を向く  
1マス進む  
1マス進む

#### プログラミングのルール

ロボットは「1マス進む」、「左を向く」、「りんごを拾う」の命令を理解できます。

#### 出題のポイント

- ① 実際の動きを想像しながら試行錯誤する出題
- ② プログラミングに関する基本的な思考力を問う出題

### 【情報活用】

図書委員会では、全校児童に「あなたは本を読むことが好きですか？」と質問し、「はい」か「いいえ」で答えてもらいました。結果は下の表のようになりました。

図書調べ (質問: 「あなたは本を読むことが好きですか?」)			
① 「はい」「いいえ」の人数			
学年	はい	いいえ	合計
1年	38	10	48
2年	35	15	50
3年	41	22	63
4年	38	14	52
5年	46	24	70
6年	38	22	60
全校	236	107	343

② 「はい」「いいえ」の割合			
学年	はい	いいえ	合計
1年	79%	21%	100%
2年	70%	30%	100%
3年	65%	35%	100%
4年	73%	27%	100%
5年	66%	34%	100%
6年	63%	37%	100%
全校	69%	31%	100%

**問** 1年と全校の「はい」「いいえ」の割合を、グラフにして比べようと思います。このとき、最も適切なグラフの種類を1つ選びなさい。

#### 解答エリア

ボタン をクリックして解答を選択しなさい。

- 折れ線グラフ
- 帯グラフ
- 棒グラフ
- 円グラフ

#### 出題のポイント

- ① デジタルを活用した問題解決の場面設定
- ② 教科学習にも活用できる思考力・判断力・表現力を問う出題

## ■ 受検結果

児童には、得点に応じて4段階（ダイヤモンド、金、銀、銅）で評価した結果帳票を返却します。結果は各領域の分野別にチャート図で示し、よくできたところ、あまりよくできなかったところについてアドバイスが出ます。また、すべての領域で金メダル、ダイヤモンドというクリアレベルの成績を修めた児童には、マスター認定証が出ます。これにより、マスター認定をめざして頑張る児童の気持ちを支援します。

また、教師・団体主催者用の結果帳票もあわせて返却します。学年、クラス別の結果、各児童の結果について、領域別、領域内のサブカテゴリ別の評価がわかり、施策・指導による成果確認にご活用いただけます。児童別の成績の詳細がわかるため、児童について個別にできたところ・できなかったところについて細かなフィードバックにもお使いいただけます。

- ※ 児童用結果帳票、マスター認定証、教師用結果等は PC 画面で確認するものですが、打ち出しも可能です。
- ※ ここで紹介の内容・デザインは現在開発中のものです。実際のものとは異なる場合がございます。

## ▼ 児童用結果帳票

**テスト結果** ジュニア 5年1組8番 0000000

マスターに認定まであと2つ、がんばれ！  
マスターに認定しようをみる

**金 93点**  
おめでとう！クリアだよ。  
取得済み日: 2019.10.10

**銀 58点**  
がんばったね。クリアまでもう少し！  
取得済み日: 2019.10.11

**銅 12点**  
クリアまでもう少しがんばり！  
取得済み日: 2019.10.10

**情報モラル・セキュリティ**  
情報モラル  
社会の誇り  
安全と健康  
情報セキュリティ

**プログラミング**  
手順の組み立て  
プログラミング  
ものごとの分けき

**情報活用**  
情報のしゅう集  
情報の伝達  
情報の表現

すべし「情報モラル」が満点だ。情報により人々を守ることができることや、守るべき情報があることが理解できていて、これを大事にし、適切に行動している。」「情報社会の誇り」は、よくできた情報だ。香の住む社会にとってどんなに重要な役割を担っているかを知ること、香の生活をよくすることにもつながるんだよ。

「ものごとの分けき」がよくできていたよ。ふだん目にするものごとや出会う問題について、その仕組みや考え方を考えたり、原因や解決法を考へるよう心がければ、もっとクワイになれるはずだよ。」「プログラミング」はもう少しがんばりが必要だよだね。コンピュータに命令するために必要ルールを知って、たくさん練習すれば、次はもっとできるようになるはずだよ。

「情報のしゅう集」「クワイになれば、自分かほしいと思った情報を、すばやく集められるようになるよ。正しい情報を、すばやく集めることができるよがんばろう。」「情報の伝達」電クワイにできれば、周りの人に伝えたいことがわかってもらいやすくなるよ。一冊伝えたいことは何か、どいつが相手、方法とわかりやすいかを考えて伝えよう。

おきのタイプのはやみ 約000文字/1分

Benesse

## ▼ マスター認定証

ICT Proficiency assessment  
プラス+  
ジュニア

マスターに認定しよう  
2019年10月11日に認定  
0000000

すべての分野で、クリアのレベルに達しましたので、マスターに認定いたします。

しょうほうモラル・セキュリティ  
プログラミング  
しょうほう活用

95点  
取得済み日: 2019.10.10

80点  
取得済み日: 2019.10.11

100点  
取得済み日: 2019.10.10

Benesse

## ▼ 教師・団体主催者用の結果例

教師・団体主催者用結果

クラスや学年ことでの成績状況を比較しながら確認できます。

評価	人数(人)	割合(%)	割合(グラフ)	
			今回	前回
プログラミング	ダイヤモンド	19	32%	
	金	4	7%	
	銀	33	55%	
	銅	38	63%	
	判定外	8	13%	
判定外(中断)	銅	18	30%	
	銅	0	0%	
判定外(中断)	銅	1	2%	
	銅	0	0%	
判定外(中断)	1	2%		
判定外(0点・中断)	1	2%		

複数回ご受検いただくと、過去回との比較ができ、学校、学年等の推移がわかります。  
※19年度無料お試し版ではできません。

▼ 各児童の結果がひと目でわかります。

基本情報						受検結果										
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	認定日	評価	スコア	受検日	評価	スコア	受検日	評価	スコア	受検日		
×××	▲▲▲	1101	5	1	1			金	85	2021/10/10	銀	65	2021/10/11	金	90	2021/10/10
○○○	●×○	1102	5	1	2			銀	43	2021/10/10	銀	55	2021/10/11	銅	24	2021/10/10
△△△	■□■	1103	5	1	3		2021/10/10	ダイヤモンド	100	2021/10/10	金	93	2021/10/11	金	86	2021/10/10
□□□	△▲△	1104	5	1	4	★	2021/10/10	金	90	2021/10/10	ダイヤモンド	100	2021/10/11	金	97	2021/10/10
●●●	■▲●	1105	5	1	5			銅	10	2021/10/10	銀	73	2021/10/11	銅	15	2021/10/10
▲▲▲	○×△	1106	5	1	6	★	2021/10/10	ダイヤモンド	100	2021/10/10	ダイヤモンド	100	2021/10/11	金	80	2021/10/10
■●■	□▲●	1107	5	1	7			銅	0	2021/10/10	金	97	2021/10/11	ダイヤモンド	100	2021/10/10
○△□	■▲■	1108	5	1	8			銀	60	2021/10/10	金	85	2021/10/11	銀	66	2021/10/10
●▲■	○□○	1109	5	1	9			金	93	2021/10/10	銅	5	2021/10/11	銅	11	2021/10/10

詳細の商品概要については公式サイト (<https://www.p-pras.com>) でご確認ください。

### ■クリエイティブディレクター 中村 至男 (なかむら のりお)

文化庁メディア芸術祭優秀賞 (1997年)、第20回亀倉雄策賞、2018毎日デザイン賞 (2018年) など数々の賞を受賞。主な作品に、日本科学未来館「コンセプトブック」、NHK みんなのうた「テトペッテンソン」映像、「ピタゴラススイッチ携帯サイト」、「単位展」のメイングラフィックなど。著書に、2014年ボローニャ・ラガッツィ賞優秀賞の絵本『どっとこどうぶつえん』、『はかせのふしぎなプール』 (福音館書店)。

### ■推薦の言葉 赤堀 侃司 (あかほり かんじ)



- ・ 東京工業大学名誉教授
- ・ (社) 日本教育情報化振興会 (JAPET&CEC) 会長
- ・ (社) ICT CONNECT21 会長

これからの社会では、人工知能 (AI) やビッグデータなどの新しい技術が、仕事、生活、教育などすべての分野に、変革を迫る時代になります。そのAI時代を生きるためには、知識を記憶するだけでなく、それを活用する能力、正しく情報や知識を収集し、整理し、発信する、情報活用能力が必須になります。この「Pプラス」は、その能力を測る検定です。

### 【無料お試し版の展示予定】日本STEM教育学会 第2回年次大会

2019年9月28日に開催される「日本STEM教育学会 第2回年次大会」会場ブースにて、無料お試し版等を展示予定です。

■日時：2019年9月28日 (土) 13:00~16:30 (予定)

■会場：豊島岡女子学園 中学校・高等学校

東京都豊島区東池袋 1-25-22 <https://toshimagaoka.ed.jp/access/>

・ JR・東京メトロ・西武線・東上線・都バス・私バス「池袋駅」 徒歩7分

・ 東京メトロ有楽町線「東池袋駅」 徒歩2分

■主催：日本STEM教育学会

プログラム等の詳細・お申し込みについては、日本STEM教育学会のホームページをご覧ください。 [https://www.j-stem.jp/event/annualconference\\_20190527/](https://www.j-stem.jp/event/annualconference_20190527/)

【本件に関するお問い合わせ先】

株式会社ベネッセホールディングス 広報部 齋藤、宮本、萩澤

TEL : 042-357-3658 FAX : 042-389-1757