

プロ検

プログラミング能力検定

プログラミング検定
受験者数 **No.1** ※

受験会場数
国内最大級

※日本マーケティングリサーチ機構調べ 調査概要：2022年11月期 指定領域における市場調査



毎月検定実施中!

最新の検定日程はこちら



? プロ検とは?

What is "PROKEN"?

プロ検はプログラミングの基礎となる知識を測るための試験です。

プログラミングの概念の理解度を体系的に分析・評価することで受験者のプログラミング能力を詳細に測り、学習成果を証明すると共に、その後の効果的な学習につなげることができます。

本検定は共通テストの出題範囲をカバーしており、また、2025年度の**国立大学を含めた複数の大学**で

総合型選抜の加点対象にも採択されています。

プロ検を受験するメリット

メリット 1

詳細な成績表で 課題が見えやすい

合格・不合格を伝えるだけでなく、**プログラミングの基礎知識を細かく分解して評価する成績表**だから、今できていることと今後の課題が見えやすい!

メリット 2

大学入試に役立つ!

2022年度から高校でプログラミングが必修化となり、2024年度の大学入試には「プログラミング」が導入予定。本検定では**大学入試の出題範囲をカバー**しています。

メリット 3

就職に役立つ!

2030年には79万人が不足する※とされているIT人材は、企業での需要が年々高まっていく一方です。プロ検は基礎的なプログラミング能力を持ちあわせていることを証明できるので、**就活で強みとしてアピール**できます!

※引用元：経済産業省ウェブサイト、IT人材白書 2019年3月報告書

どんな
問題?

プロ検は「**ビジュアル言語**」と「**テキスト言語**」のいずれでもご受験いただけます



【ビジュアル言語】

オリジナルのビジュアルプログラミング言語による出題です。現在Scratch等を学習されている方、今後テキスト言語を学習される方もオススメです。



【テキスト言語】

JavaScript、Python、Javaでの受験が可能です。普段学習されている言語に近い言語でご受験ください。





プログラミング概念を詳細かつ体系的に分析・評価する「**成績表**」を受験者全員に発行します。合格者には各レベルの実力を証明する「**合格証書**」も発行！

【成績表】

合格・不合格を伝えるだけでなく、概念毎にプログラミングの基礎知識を細かく分解して評価する成績表を発行しますので、今できていることと今後の課題が見えやすく、その後の学習に活かすことができます。

成績表

氏名: 検定 太郎 | 学年: 小学3年生
会場名: プロ検 池袋校 | 実施日: 2021/9/11

あなたの受験結果

受験レベル	合格	正答数	15 / 20問
レベル1	合格	正答率	75.0%
		受験者全体の正答率	76.1%

プログラミング概念分類別の正答率

概念分類	説明	正答率
制御	条件などによってプログラムをコントロールするための概念をまとめたものです。繰り返し、条件分岐、順次実行などの概念を指しています。	あなた 84.6% 全体 86.7%
数値処理	算数や数学で学ぶ概念をまとめたものです。演算、変数、等号、不等号の概念を指しています。	あなた 78.6% 全体 80.1%

解答結果の分析

2つの概念分類のうち、あなたは「制御」がよく理解できています。プログラミングの基本的な知識ですので、これから理解の進み具合をみるプログラムをたくさん作ることで伸ばしていきましょう。「数値処理」は学習アドバイスを見たりもラシし練習していきましょう。

プログラム概念別の結果分析詳細

概念分類	概念 (対応するブロック)	概念の説明	結果	学習アドバイス
制御	順次実行 →をラックしたとき	プログラムは上から順番に動くことを理解している	○	-
	while文	プログラムを指定した時間止めることができる	△	「while」のブロックを使ったプログラムを書いて動きを確認してみましょう。また「while」のブロックの書き方をよく見て練習していきましょう。
	ブレイク文 break	プログラムを途中で終了させることができる	○	-
数値	変数 (変数分岐) int, float	条件によって動きを変えることができる	○	-
	初期化	プログラムを開始した時にキャラクターの位置や大きさを指定することができる	△	「大きさ」に注目して、「座標」に注目して「座標」に注目して、プログラムの開始時にキャラクターの位置や大きさを指定していきましょう。
数値	if else文 (条件分岐)	条件に応じて異なる動きをさせている場合、動きを分けられる	○	-
	配列処理 →をラックしたとき	2つの異なるプログラムを同時に実行することができる	△	「while」のブロックと「→をラックしたとき」を組み合わせると、動きを分けられるようになります。
数値	正負の数 int, float	キャラクターを「移動」に移動させることができる	△	「移動」のブロックにプラスの数字を入れた場合は、キャラクターを右に移動させ、マイナスの数字を入れた場合は、キャラクターを左に移動させることができます。
	数字の大小 int, float	キャラクターを前に移動させるスピードを指定することができる	×	「移動」のブロックに数字を入力するときに、数字の大小を指定していきましょう。
数値	角度 (絶対) int, float	キャラクターを決めた方向に向けることができます	○	-
	角度 (相対) int, float	キャラクターを角度と目標地点まで移動させることができる	○	-

【合格証書】 ※電子データでのお渡しになります

検定の合格者に発行される「合格証書」はプログラミングスキルの証明としてご利用いただけます。



レベル高
↑
レベル低

レベル	ビジュアル言語	テキスト言語版 (JS/Python/Java)
6	—	タイマー、連想配列、クラス
5	—	変数の型 (null、型の確認)、配列操作 (挿入、入れ替え、並べ替え)、二次元配列、例外処理
4	関数、リスト	switch、配列操作 (追加、削除、参照)、定数、while、ループの中断/継続
3	論理演算子、変数	変数の型 (int、String、boolean)、乱数、関数、for (配列処理)
2	不等号、座標、乱数	文字列連結、不等価、for、論理演算子、配列 (宣言、取り出し、長さ)
1	順次処理、条件分岐、繰り返し、並列処理、角度	順次処理、出力、演算子、変数、if、不等号

