

意見招請実施要領

件名：算数アプリ制作及び保守管理

2023年8月3日

独立行政法人国際協力機構

調達・派遣業務部

独立行政法人国際協力機構では、「算数アプリ制作及び保守管理」について、一般競争入札（総合評価落札方式）により、業務委託先を選定する予定です。

つきましては、現在検討を行っている添付の業務仕様書（案）等を公表し、同案に対する意見を募集することとしましたので、下記要領により業務仕様書（案）等に対するご意見及び参考見積をお寄せください。

1 意見提出先

独立行政法人国際協力機構 調達・派遣業務部契約第三課 電子メールアドレス e_sanka@jica.go.jp

2 意見書提出期限

2023年8月22日（火）正午

3 意見提出方法

「意見提出フォーマット」※に記入のうえ、上記2の提出期限までに、上記1の電子メールアドレス宛に、電子データ（エクセル形式）でのご提出をお願いいたします。

メールタイトル「意見提出（社名）：算数アプリ制作業務」

※「意見提出フォーマット」の用紙については、当機構ホームページ

http://www.jica.go.jp/announce/manual/form/domestic/op_tend_evaluation.html

に掲載された様式のうち、「質問書」（エクセル形式）を適宜修正して作成願います。

4 ご意見への回答時期

期限までにご提出いただきました意見の回答を、2023年8月28日（月）を目途に、次のとおり閲覧に供します。国際協力機構ホームページ

（<http://www.jica.go.jp>） → 「調達情報」 → 「公告・公示情報（選定結果）」 → 「国内向け物品・役務等公告（2023年度）」

（<https://www.jica.go.jp/chotatsu/buppin/koji2023.html>）

5 見積書提出期限

2023年8月28日（月）正午

提出先：NJSS 見積応募勧奨サービス njss-mitsumori@uluru.jp

以上

別紙 1 : 業務仕様書 (案)

別紙 2 : 経費に係る留意点 (案)

算数アプリ制作及び保守管理 業務仕様書（案）

1. 業務の背景

開発途上国の初等教育就学率は過去 20 年間で大幅な上昇を達成した。一方、世界全体の約 6 割に相当する 6.17 億人の子ども¹は最低限の読解力や計算力を習得しておらず、学校に通いながらも基礎的な学力を習得していない「学びの危機」が生じている。特に、新型コロナウイルス感染症の発生以降、多くの国において学校が閉鎖されたことにより状況は悪化している。学校での学習機会が制限されたことによる学習機会の損失を補う手段としては ICT の活用が期待されており、ICT を利用した自主学習の重要性はこれまでになく高まっている。

係る状況を踏まえ、独立行政法人国際協力機構（以下、JICA）は、これまでの開発途上国における理数科教育支援で培ってきた経験を活かし、紙媒体で保有する算数教材をタブレット等で独学出来るアプリに作り変え、児童・生徒の算数基礎学力定着を支援する。さらに、使用が想定される開発途上国では十分なオンライン環境が必ずしも整備されていないことから、オフラインでも使用できる仕様とし、開発途上国における ICT 活用の可能性拡大を企図する。

また、今回開発する算数アプリは、その活用効果を検証することを目的として、ガーナで実際に使用する。検証結果を基に算数アプリの改善を行い、今後の算数アプリの広域展開を目指す。

2. 目的・対象者・使用場所

(1) 目的

JICA が開発した算数教材（計算ドリル）をコンテンツとした算数アプリを制作しガーナでその使用効果を検証する。

(2) 使用対象者

ガーナの学校に通う小学校 4, 5, 6 年生（500 人を想定）

(3) 使用場所

開発した算数アプリは、ガーナ国セントラル州アウトウセニャウエスト郡内の 15 校を対象に配布し児童の学びが改善するか検証する。なお、アプリの配布は本業務に含まれないが、実証期間中の保守管理業務が本業務に含まれる。

¹ 初等及び前期中等教育の就学適齢期の児童・生徒

3. 内容・構成

受注者は以下の概要（案）、及び別紙「算数アプリ機能一覧」（案）に基づき、本アプリを作成し保守管理業務を行う。

アプリの使用が想定される開発途上国では必ずしもオンライン環境が整っていないことから、本アプリはオンライン、オフラインのどちらの場合でも機能する仕様とする²。そのため、オフラインの対応として、アプリは各教室に設置される WELOTEC 社の Edge Gateway³にインストールされ、生徒は各自のタブレット端末等から Edge Gateway にアクセスすることでアプリを利用できるものとする。また、オフライン時の学習ログ等のデータは、Edge Gateway に一時的に保存され、定期的に Microsoft Azure 上のデータベースと同期を行なうものとする。アプリを Edge Gateway にインストールする方法は以下二つの方法を想定する。

1) APK ファイルで配布する。

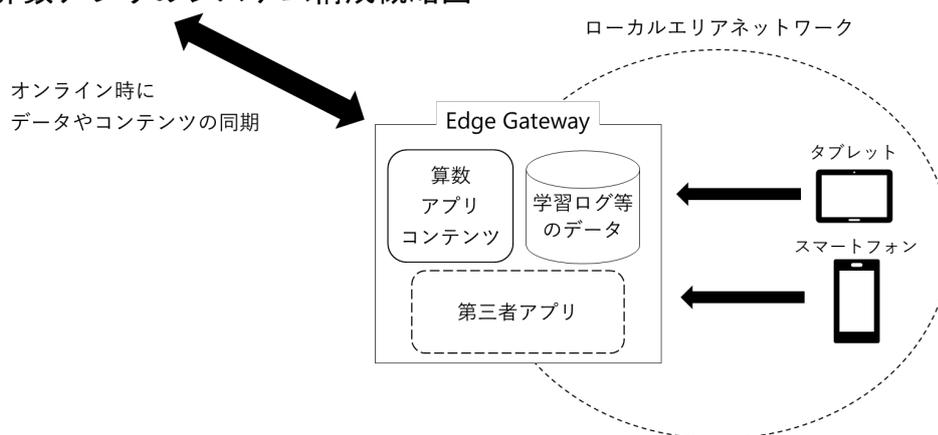
2) Microsoft Azure Marketplace⁴からダウンロードする。

なお、Edge Gateway 上では算数アプリと異なる第三者アプリも稼働しているので、算数アプリが第三者アプリの動作に影響を与えないよう、設計及び運用時に留意することが必要である。

アプリの内容詳細については、入札者は発注者に対して技術提案書の提出を行うこととする。なお、本業務開始後、受注者の提案内容に基づき、制作物の内容については 4. 制作業務記載のとおり、発注者と十分に協議、確認を重ねた上で決定する。

また、ガーナでの算数アプリのトライアル実証期間中（3-4 か月）の保守管理業務も行う。

参考：算数アプリのシステム構成概略図



² [Offline Learning with Microsoft Community Training | Microsoft Learn](#)

³ [Edge Gateway HMI - for Azure IoT Hub EG600 Series - Welotec](#)

使用環境として、上記 Edge Gateway Hub を使用した環境下でネットワークに接続し、アプリを使用できる環境のこと

⁴ [Microsoft Azure Marketplace](#)

(1) 仕様（案）

本アプリの具体的な仕様（案）については、別紙「算数アプリ機能一覧」を参照。

本アプリは使い手である児童・生徒が飽きずに学習を継続出来るようなゲーミフィケーション要素を含んだ形式を想定している。但し、ゲーミフィケーションよりも児童・生徒の関心を引くためにより良い提案がある場合には、技術提案書で提案すること。

アフリカの小学校 4-6 年生が使用することが想定されるため、アプリ使用の初心者であっても十分操作可能な簡易性を前提とする。

(2) 機能構成（案）

ア. 解説動画の設定

JICA ウェブサイトに掲載されている「ニジェール：みんなの学校プロジェクト（日本語）」で開発された算数ドリル⁵における各単元で解説されている、キャラクターが出てくる説明部分については、動画として組み込むこと。（詳細なキャラクターの設定は本業務開始後、発注者及び JICA 関係者と十分協議の上決定する）。

イ. ゲーミフィケーション機能

- ・キャラクターを設定し、児童・生徒の関心が持続する工夫をすること。

- ・他学習者との学習進捗比較やランキングを確認できる仕様とし、学習者の興味関心を引くような仕組みとすることを想定している。（エッジコンピューティングシステムを想定としたパーシャルオフラインにおいて、本機能をどのように実現するかについて提案すること）

- ・学習者の学習が進むにつれ、学習者がさらに次の学習に取り組みたくなるような仕掛けを用意すること（例えば、全体として1つのストーリーがあり、学習者が学習を積み重ねるごとにストーリーが進捗するなど、学習者が興味を持って取り組むような仕組みを用意すること）。

ウ. 学習進捗の管理

⁵[ニジェール：みんなの学校プロジェクト（日本語） | 事業・プロジェクト - JICA](#) (PDFにてダウンロード可能)
※掲載されている日本の小学校1年生～4年生までの四則演算を習得するために JICA が開発した算数ドリル。受注者にはこれら算数ドリルのパワーポイントのデータで共有する予定。必要であれば、パワーポイントのデータの見本を提供します。（連絡先：田口晋平 Taguchi.Shimpei@jica.go.jp）

学習者は学習の進捗を一目で確認できるようにすること。既習内容に関して目印を付けた単元一覧が表示されるような想定。

エ. 問題出題形式（アダプティブ機能）について

学習者は問題を解くごとに、正解すればより難易度が上がり、間違えた場合は再度同じ問題を解くか、より易しいレベルの問題を解くような仕組みを想定。生徒個々の能力に対してアダプティブな機能を備えている。

オ. アプリ内で使用する言語

提出する成果物で用いる言語は、すべて英語とする。（開発時の使用言語に制限はない。）

カ. 動作環境

タブレット環境：

-Lenovo Tab M10 Plus (3rd Gen)

-OS: Android 12~13

-ブラウザ：Chrome 108.0.5359.79

-RAM 4GB

-容量：64GB 以上

-H.265 か H.264 codec video に対応

※Microsoft の Edge Computing の仕様に合わせた OS 搭載

本アプリの使用が想定される地域においては、回線環境の不備等により通信速度に制限があることが想定されるため、これらを考慮したアプリの仕様のすること。具体的な通信環境については、4. (2)に記載のマイクロソフト社の Edge Computing の仕様に合わせることを想定している。

なお、指定 OS のスペックに合わせた適切なものとする。

4. 制作業務

受注者は、以下の制作業務について責任者（以下「業務主任」という）及び必要な人員を配置し、制作業務を完了すること。業務主任は制作過程で、綿密に発注者との打合せを実施し、発注者からの修正指摘事項に基づく改善提案の提出を踏まえ、発注者との協議・合意形成を図るようにする。なお、発注者からの指摘事項があった場合は、契約金額を上回らない範囲で修正する。

(1) 構成企画原案の決定

受注者は発注者との協議・ヒアリングを十分に行い、本業務の進め方について確認するとともに、アプリの内容、構成案についてのイメージを受注者及び発注者の二社で擦り合わせる。その上で、受注者はアプリの構成企画原案を纏めた文書を提出し、発注者の確認得ること。

(2) アプリ構成・デザイン案作成及びアプリプログラムの構築

受注者は上記(1)の工程を踏まえ、アプリ構成・企画案を修正し、成果品仕様書を作成し、発注者と協議の上、同案について確認意を得る。成果品仕様書をもとに、本アプリのプログラミング作業を実施する。その際、プログラミング作業の過程において、発注者にその進捗の報告・協議を随時行うこと。

(3) 最終動作確認

受注者は制作したアプリの動作状況を確認し、必要な修正を行うこと。開発した算数アプリのマニュアル（英語）、本修正をもって、最終成果品として APK ファイル形式で発注者へ提出する。

5. 保守管理

使用を開始した後に散見されたバグを修正する。Edge Computing を用いオンラインになった際に生徒の学習状況を習得しデータとして保管する。トラブルの対応窓口を設け、サポート体制を構築する。

6. 実施工程

受注者は、以下の工程で発注者との打合せを実施しつつ、上述「4. 制作業務」および「5. 保守管理」の作業をすすめる。

時期	業務内容（案）
2023年11月上旬	契約締結、発注者及び国内関係者との協議・ヒアリング（本業務内容、工程、成果品イメージの確認及びアプリ構成企画原案の検討）
2023年11月中旬～12月中旬	アプリ構成・デザイン案の決定、成果品仕様書作成
2023年12月中旬～3月中旬	アプリプログラムの構築
2023年3月下旬	動作確認
2023年4月上旬	完成版アプリ提出、アプリ使用の為の英語版マニュアル提出、アプリ使用開始
2023年4月上旬～2024年9月上旬	アプリの保守管理

7. 想定業務量

アプリ制作に5か月、アプリの保守管理サービスに6か月を予定しておりますので、それぞれにかかる経費の金額をご提案ください。

8. 契約履行期間

契約締結日から2024年9月30日（月）まで

9. 経費支払方法

支払条件は成果品（アプリ及びマニュアル）提出後、成果品検査を行い、検査合格をもって、アプリ制作に係る経費の支払いを行い、保守管理経費については月ごとの分割払いを想定する。

精算金額の確定については、受注者は発注者と合意する期限までに成果品及び経費精算報告書を提出し、発注者の検査を受けること。受注者は発注者からの成果品検査合格通知及び精算確定金額通知を受領後、速やかに請求書を発行し、発注者に提出すること。

成果品の受理・検査の合格後、契約書で定めた金額を支払う。

- (1) 業務完了後、発注者に対し成果品（アプリ・アプリマニュアル）を提出し、発注者による検査を受ける。
- (2) 発注者は、検査の結果を発注者に通知する。
- (3) 受注者は、合格の通知を受けた場合に、予め契約書で定めた金額を請求することができる。
- (4) 保守管理費については成果品提出後、月ごとに支払う（支払方法については別途調整）

10. 成果品

受注者は成果品として、下記リストに記載されたものを提出すること。各成果品については、下表の期限までに作成し、必要に応じてJICAの確認・修正を経て提出すると。また、納品時に、納品書を提出すること。

No.	成果品	内容	提出時期	提出方法
1	業務計画書	業務の基本情報、作業スケジュール、要員計画、アプリ企画原案	2023年11月上旬	A4版書類1部、CD-ROM1枚（和文）
2	成果品仕様書	成果品の要件定義及び仕様を記載した仕様書。ただし、TOR及び契約金額の範囲内で開発可能な仕様	2023年11月中旬～12月中旬	A4版書類1部、CD-ROM1枚（和文）

		書を提案することとする。		
3	アプリ（最終成果品）	上記発注内容を網羅した最終的な成果品	2024年4月上旬	APK ファイル
4	アプリ使用マニュアル（英語版）	ガーナ現地で使うことを想定しているため、英語版のアプリ使用のためのマニュアル	2024年4月上旬	A4 版書類 1部、CD-ROM1 枚（和文）
5	設計図書（最終成果品）	上記アプリ（最終成果品）のフローチャート	2024年4月上旬	A4 版書類 1部、CD-ROM1 枚（和文）
6	学習者の学習履歴のデータ		2024年9月上旬	A4 版書類 1部、CD-ROM1 枚（和文）
7	業務完了報告書		2024年9月上旬	A4 版書類 1部、CD-ROM1 枚（和文）

1 1. 成果品合格の定義

以下の要件をすべて満たした成果品（アプリ）を合格とする。

- (1) 成果品仕様書の内容に沿っている。
- (2) 保守管理期間中に発見されたソフトウェアに起因する障害及び不具合が修補されている。

1 2. その他留意事項

(1) 各種権利に関する留意点

(ア) 成果品の著作権

成果品の著作権（著作権法第 27 条、第 28 条所定の権利を含む。）は受注者の責任において完成と同時に受注者から発注者に譲渡するものとする。受注者は発注者による成果品の利用及び改変（増刷、改訂、他言語への翻訳、インターネット上での一般公開、教育目的利用等）に関して、著作者人格権を行使しないものとする。

(イ) 著作権・肖像権の確認処理

成果品の制作に際して利用する素材の著作権、肖像権の確認は受注者が責任をもって行う。最終成果品は JICA に属するものとするが、著名人活用のデジタル媒体掲載等について期限が設定される場合は、事前に受注者が発注者に提示の上、事前合意すること。

成果品の二次利用については可能な限り可であることが望ましい。不可の場合は事前に受注者が発注者に提示の上、事前合意すること。

(ウ) 個人情報保護

独立行政法人等の保有する個人情報の保護に関する法律（平成 15 年法 59 号）の第 2 条 3 項で定義される保有個人情報の管理を遵守する。

機能一覧

画面	機能	処理内容・ルール
全体	言語	英語での使用を可能とする。
フロント	アプリの立ち上げ	アプリの立ち上げ処理を行う。
ログイン	ユーザー認証	ユーザーは登録済みのIDとパスワードを使ってログインする。
	オフライン対応	オフラインでもアプリを使用可能とする。
メニュー	メニュー選択	計算問題、学習ダッシュボード、エンドラインテスト。
	UI	UIの改善を行う。
計算問題	出題	紙ドリルをベースに出題。問題はある区切りごとに分類されている。問題数は2000~2500問。OKパターン、Maybeパターンを対象とする。 <ul style="list-style-type: none"> •ステップ：複数問題をひとまとまりにした単位。 •ドリルトピック：複数ステップをひとまとまりにした単位。算数ドリル上は「タイトル」と表現されている。 算数ドリルのステップを10問前後に区切った上で、1問ずつ出題していく。問題はスキップでき、スキップされたらログに書き込む。 各問題は3回までトライ可能。3回間違えると強制的に次の問題に進む。（最終的に正解したとしてもそれまでに不正解した数は全てログに書き込む。） ユーザーが意図的に終了するか、ステップの最後の問題まで完了したらDB書き込みを行い、終了する。 動画・アニメーション・音声ありで問題を出題する。
	採点	ユーザーの解答結果の正誤を判定する。
	解説	動画・アニメーションで解答の解説を行う。
	自己評価	自己評価を入力する。
	アダプティブラーニング	学習者は問題を解いていくごとに、正解すればより難易度が上がり、間違えた場合は再度同じ問題を解くか、より易しいレベルの問題を解くような仕組みとする。
	ご褒美バッジ	1ドリルトピック完了ごとに1バッジを贈呈する。 ドリルトピック内にある各ステップの問題がすべて正解したら、該当のドリルトピックを完了とする。 キャラクターやアニメーションを駆使する。 音声を付ける。
ご褒美バッジマップ	取得したバッジの一覧をメインメニューに表示する。 ステップ完了数に合わせてバッジに色付けを行う。	
進捗管理	比較・ランキング	他学習者との進捗比較やランキングを確認できるような表示にする。
	ストーリー機能	学習者の学習が進むにつれ、さらに次の学習の取り組みたくなるような仕掛けにすること（例えば、全体としての1つのストーリーがあり、学習者が学習を積み重ねるごとにストーリーが進むような仕掛け）
スキルテスト	出題	スキルテストは以下2パターンの出題方法がある。問題自体は計算問題と同様の表示を行うが、問題ごとの解答は1回のみとし、正解・間違いの結果は表示しない。 <ul style="list-style-type: none"> ・初期ログイン時に自動出題。繰り返し実施不可。 ・メニューから選択。繰り返し実施可能。

要望一覧

No	関連する提供価値	分類	要望コメント
1	①一人ひとりに合わせたレベルのコンテンツ提供	問題の種類増加	The content is suitable for students' levels. (If it is possible, add some high-level addition and subtraction problems to be suitable for each grade) 生徒のレベルに合った内容になっている。(可能であれば、ハイレベルな足し算、引き算の問題を追加して、各学年に適した内容にしてください。)
2	①一人ひとりに合わせたレベルのコンテンツ提供	解説動画	May adding links to videos or animations, explaining using composing and decomposing in addition and subtraction may help students. 動画やアニメーションへのリンクを追加したり、足し算や引き算で合成や分解を使うことを説明したりすると、生徒の助けになるかもしれません。
3	①一人ひとりに合わせたレベルのコンテンツ提供	解説動画	If videos or story problems added, the app could relate to real life applications, to convince students by its importance in daily life. 動画やストーリー問題を追加すれば、実生活に関連したアプリとなり、日常生活における重要性を学生に納得させることができるでしょう。
4	①一人ひとりに合わせたレベルのコンテンツ提供	自己評価機能	It can help improving students critical thinking skills, by adding an optional box to explain the mistakes they are doing or self-evaluate their own progress. 学生の批判的思考能力を向上させるために、自分がやっている間違いを説明したり、自分の成長を自己評価したりするボックスをオプションで追加することができます。
5	②学習のモチベーション創出	アニメーション	It may need an intro animation with a cartoon character or some animations, may using a sound or music also, to engage students' interest. 生徒の興味を引くために、漫画のキャラクターやいくつかのアニメーションを使ったイントロのアニメーションが必要になるかもしれませんし、音や音楽を使うこともあります。
6	②学習のモチベーション創出	音声	Adding a scenario with visualizations and animation can help in engaging students to use the app as a game with multiple levels. Adding some motivating sounds and recorded voices can encourage students too. ビジュアライゼーションやアニメーションを使ったシナリオを追加することで、複数のレベルのゲームとしてアプリを使用することができます。また、やる気を起こさせる音や録音された声を加えることで、生徒を励ますこともできます。
7	⑥子供の学習レベル可視化	ダッシュボードの改善	A feature can be added, let student to compare his performances over time on a time scale. 生徒が自分のパフォーマンスを時間軸で比較できるような機能を追加することができます。
8	⑥子供の学習レベル可視化	教師によるダッシュボード確認	A feature can be added here, by adding a teacher account and each student will be connected with a teacher, then the teacher can check the student progress. ここでは、教師のアカウントを追加することで、各生徒が教師と接続され、教師が生徒の進捗状況を確認できるような機能を追加することができます。
9	アプリ全般	オフライン	Wi-fiの障害が時折あったので将来的にネット接続なしで使えるようになるのであれば大変ありがたい。
10	アプリ全般	トラブル発生時の復旧	アプリに接続トラブルがあり、一度その単元を閉じて再度開くと、また最初からやり直しになってしまうのが不便だったため、続きから再開できるようにしてほしい。
11	アプリ全般	トラブル発生時の復旧	A support link or a contact email need to be added to help users who may face technical issues. 技術的な問題に直面する可能性のあるユーザーを支援するために、サポートリンクや連絡先メールを追加する必要があります。
12	アプリ全般	UI改善	The layout is so clear, but I think to be simpler, adding an interface with an intro animation and two hyperlinked pictures titled with "Start to practice", and "Check your performance", then the link with the title "Start to practice" will lead to the page which having the topics, skill test, and the survey. レイアウトはとてもわかりやすいのですが、よりシンプルにするために、イントロのアニメーションと、「Start to practice」と「Check your performance」というタイトルの2つのハイパーリンクを持つインターフェースを追加すると、「Start to practice」というタイトルのリンクから、トピック、スキルテスト、アンケートなどのページにつながると思います。
13	アプリ全般	算数以外の教科	アプリは算数だけでなくもう少しIQテストのような総合力を測るものもあるといいと思っている。
14	アプリ全般	算数以外の教科	算数だけでなく英語などの教科も同じようにアプリができれば使いたい。

計算ロジック_アダプティラーニング

計算手順	手順概要	手順詳細
1	正答率を算出	ステップ内の正解数と問題数から正答率を算出する。 $(\text{ステップ内の正解数}) / (\text{ステップ内の問題数}) * 100$
2	誤答率を算出	正答率が100%の場合、ステップ内の不正解数と問題数*2から誤答率を算出する。 $(\text{ステップ内の不正解数}) / ((\text{ステップ内の問題数}) * 2) * 100$
3	正答率と誤答率から表示するメッセージを決定	正答率、誤答率と「マスタ_メッセージ」シートをもとに表示するメッセージを決定する。

マスタ_メッセージ

正答率	誤答率	メッセージ
100%	0%	完璧！次のステップに進みましょう！
100%	～25%	すばらしい！次のステップに進みましょう！
100%	～50%	Good！次のステップに進むか、もう一度このステップを勉強しよう！
100%	～100%	このステップをもう一度トライして次のステップに備えましょう！
50%～		このステップをもう一度トライして今より良い点数をとってみよう！
～50%		一つ前のステップからやり直しましょう

ワードリスト

Page	Detail	Language	
		English	Japanese
Start page		Math Master Start!	算数ドリル スタート
Country		Choose your Language Japanese English	言語を選んでください 日本語 英語
Login		Sign in ID Enter ID Password Enter Password The ID or password is incorrect. Please try again! Login! Back	サインイン ID IDを入力してください パスワード パスワードを入力してください IDかパスワードが間違っています。もう一度サインインしてください！ ログイン！ 戻る
Drill menu		Check your efforts Dashboard Choose a topic Drill Completed! Skill Test & Survey Survey Skill Test	学習結果を確認 タッチボード 問題を選ぶ ドリル 完了！ テスト&アンケート アンケート テスト
Navbar		Back logout	戻る ログアウト
Dashboard		Check your learning efforts You earned no medal yet Completed drills Total learning time Learning progress Back to menu Gold Silver Bronze	学習結果 まだメダルはありません 完了したドリル 勉強時間 解答結果 メニューに戻る ゴールド シルバー ブロンズ
Steps		Choose a step to start! Step Completed	学習ステップを選んでください！ ステップ 完了
steptitle	Drill1(T05) Drill2(T06) Drill3(T07) Drill4(T08) Drill5(T09) Drill6(T10) Drill7(T11) Drill8(T19) Drill9(T21) Drill10(T22) Drill11(T23) Drill12(T25)	Add & Subtract How many? Addition Add & Subtract Addition Subtraction Number line Numbers until 9999 Multiplication Multiplication Divdion Numbers from 10000 from 11 to 20 with carry over without carry over Units of tenthousand	足し算と引き算 数をかぞえる 足し算 足し算と引き算 足し算 引き算 数直線 4桁までの数字 かけ算 かけ算 割り算 1万以上の数
subtitle			
Question		Answer Next Question Check your answer Skip Finish Very Good! Really? Try again! Close. Try again? You are doing great! Already correct answers! No questions found Not bad. Keep on practicing! Nice! You are on the right track. Good Job! You are becoming better. Wow! You are really good! Perfect! Great! All questions answered correctly! Your Time Correct Wrong Skipped Back to Menu Great! Go to the next step! Good! You can move to next step or try this step one mo Good. Try this step once more to get ready for the next s Not bad! Try this step one more time to get even better r Not bad. But better move back one step and try again! Move to next step!	答え 次の問題 答える スキップ やめる よくできました！ もう一度トライしましょう！ 残念！他の問題にトライしましょう！ Good！ すごい！ 問正解 問題が見つかりません もう少し頑張りましょう！ よくできました！順調です！ すごい！次も頑張りましょう！ すばらしい！あともうちょっと！ パーフェクト！ 全問正解です！ 解答時間 正解 不正解 スキップ メニューに戻る すばらしい！次のステップに進みましょう！ Good！次のステップに進むか、もう一度このステップを勉強しよう！ このステップをもう一度トライして次のステップに備えましょう！ このステップをもう一度トライして今より良い点数をとってみよう！ Not bad. 一つ前のステップからやり直しましょう 次のステップに進む
each 10 completed			
result			

questin title	T05_S01 T05_S03 T05_S04 T06_S01 T06_S04 T06_S05 T06_S06 T07_S01 T07_S02 T07_S03 T07_S04 T08_S01 T08_S02 T08_S03 T08_S04 T09_S01 T09_S02 T09_S021 T09_S022 T09_S023 T09_S03 T09_S05 T10_S01 T10_S011 T10_S02 T10_S03 T11_S05 T19_S02 T21_S01 T21_S02 T21_S03 T21_S04 T21_S11 T22_S01 T23_S02 T23_S03 T23_S04 T25_S02	Can you add the numbers? Can you add the numbers? Can you find the missing number? Can you add the numbers? Which number is larger? Can you add the numbers? Can you find the missing number? Can you add the garlic? Can you add the garlic? Can you add the boxes? Can you add the numbers? Can you subtract the tomatos? Can you subtract the tomatos? Can you subtract the blocks? Can you subtract the numbers? Can you add the garlic? Can you add the garlic? Can you add the numbers? Can you add the blocks? Can you add the blocks? Can you add the blocks? Can you add the garlic? Can you add the garlic? Can you subtract the tomatos? Can you subtract the blocks? Can you subtract the tomatos? Can you subtract the tomatos? Can you fill in the missing number? Write the sign <, > or = into the box. Can you find the correct numbers? Can you multiply the numbers? Can you multiply the numbers? Can you divide the numbers? Can you divide the numbers? Can you divide the numbers? Which number is bigger?	あわせて何個ありますか？ 合計はいくつでしょう？ いくつ足りませんか？ あわせて何個ありますか？ 大きいのはどちらですか？ 合計はいくつでしょう？ いくつ足りませんか？ あわせて何個ありますか？ あわせて何個ありますか？ あわせて何個ありますか？ 計算してください 絵を見て空欄に入るトマトの数を答えてください お皿には何個残りますか？ 箱は何個残りますか？ 計算してください あわせて何個ありますか？ あわせて何個ありますか？ あわせて何個ありますか？ あわせて何個ありますか？ あわせて何個ありますか？ あわせて何個ありますか？ あわせて何個ありますか？ あわせて何個ありますか？ トマトは何個残りますか？ 箱は何個残りますか？ トマトは何個残りますか？ トマトは何個残りますか？ 空欄に入る数字を入力してください 四角に<、>、=の当てはまる記号を入れてください たまねぎは合計何個ありますか？ たまねぎは合計何個ありますか？ たまねぎは合計何個ありますか？ たまねぎは合計何個ありますか？ 計算してください 計算してください 計算してください 計算してください 計算してください どちらの方が大きいですか？
Skill test	Welcome to the Skill Test! You can do calculations on paper if you need to. Please enter your answer. Please wait for your teacher's sign to start and end the test. Skip the questions you don't understand. Start Questions Test completed!	スキルテストへようこそ 計算は紙で行っても構いません。アプリには答えのみ入力してください。 開始と終了は先生の合図に従ってください。 わからない問題はSkipしてください。 テスト開始 テストは終了です！	

第4 経費に係る留意点

1. 経費の積算に係る留意点

経費の積算に当たっては、業務仕様書に規定されている業務の内容を十分理解したうえで、別添積算様式にて必要な経費を積算してください。積算を行う上での留意点は以下のとおりです。

なお、落札者には「第1 入札手続き」の16.のとおり入札金額内訳書の提出を求めますので、業務内容を踏まえた費用内訳と適切な単価等の設定をお願いいたします。

(1) 経費の費目構成

1) 業務の対価

当該業務の業務仕様書の通りになります。「第2 業務仕様書(案)」をご確認の上、経費を作成願います。なお、消耗品や成果物を制作する上で必要な物品等の購入費、交通費、通信費等はすべて報酬に含めます。

別添の積算表に積算結果を記入し、見積書としてご提出ください。

(2) 消費税課税

「第1 入札手続き」の12.のとおり、課税事業者、免税事業者を問わず、入札書には消費税等を除いた金額を記載願います。価格の競争は、この消費税を除いた金額で行います。なお、課税事業者については、入札金額の全体に消費税等を加算した額が最終的な契約金額となります。

2. 請求金額の確定の方法

経費の確定及び支払いについては、アプリ・アプリマニュアル制作の完了や検査の結果合格した場合、発注者は受注者からの請求に基づき、契約書に定められた額を支払います。

3. その他留意事項

(1) 受注者の責によらない止むを得ない理由で、業務量を増加する場合には、機構と協議の上、両者が妥当と判断する場合に、契約変更を行うことができます。受注者は、このような事態が起きた時点で速やかに担当事業部と相談して下さい。

以上

別添

積算表

1 業務の対価（報酬）

業務	金額
算数アプリ制作	
保守・管理	

2. 小計（税抜） 円（入札金額）

3 消費税及び地方消費税額（= 2 * 消費税率） 円

4 合計（税込）（= 3 + 4） 円

（注）入札時は入札金額に消費税・地方消費税を加算しないでください。契約時に計上します。