

【開始にあたって】濃いめの鉛筆がシャープペンシルで記入すること。

- 「氏名」欄: 漢字等で正しく記入すること。 「No.」「性」欄: 記入もマークも不要。
- 「組」「番号」欄: 2桁で記入(例えば1組は01, 出席番号5番は05)し、マークも正確にすること。
- 問題用紙の(1)から始まる括弧付き数字が、マークする場所(問題番号)を表している。
- 特に断らない限り、語群から同じ番号を何回選んでもよいが、解答(マークする番号)は必ず1つである。解答の候補が複数ある場合は、最も適するものを正解とする。
- マークカード読み取り機器が読み取った数字を解答として扱うので、マークが薄かったり、雑であったり、消し残し等による得点の修正には応じない。気をつけること。
- 必要があれば、特に断らない限り、1kバイト=1000バイト、1Mバイト=1000kバイト等の数値を使うこと。

内容 (作成時の計画につき、随時変更あり)

【● 教科情報のねらい等】.....	4
【● n進数の計算問題】.....	5
【● 情報の特性やデジタル化に関する問題】.....	7
【● 情報量(データ量)の単位等に関する問題】.....	9
【● 数値の表現・演算等に関する問題】.....	11
【● 記録媒体:情報量(データ量)の計算問題】.....	12
【● 記録媒体:○×・穴埋め問題】.....	14
【● 文字コード:○×・穴埋め問題】.....	15
【● 文字のデジタル表現:情報量(データ量)の計算問題】.....	17
【● 音のデジタル表現:○×・穴埋め問題】.....	19
【● 音のデジタル表現:情報量(データ量)の計算問題】.....	21
【● 画像のデジタル表現:○×・穴埋め問題】.....	23
【● 画像のデジタル表現:情報量(データ量)の計算問題】.....	25
【● ファイル形式・圧縮等:○×・穴埋め問題】.....	27
【● ソフトウェア・OS等:○×・穴埋め問題】.....	30
【● ハードウェア:○×・穴埋め問題】.....	31
【● 論理回路:計算問題・○×・穴埋め問題】.....	33
【● 情報通信・技術・社会の進展:○×・穴埋め問題】.....	35
【● ネットワークに関する穴埋め問題】.....	37
【● 情報システム・ごちゃまぜ他:○×・穴埋め問題】.....	39
【● アルゴリズム:○×・穴埋め問題】.....	40
【● 問題解決:○×・穴埋め問題】.....	44
【● モデル化とシミュレーション】.....	46
【● データベースに関する問題(一般)】.....	51
【● データベースに関する問題(RDB)】.....	53
【● 知的所有権等に関する問題】.....	55
【● 肖像権・個人情報等に関する問題】.....	58
【● モラル・マナー(携帯電話)に関する問題】.....	60
【● マルウェア・コンピュータウイルス等】.....	62
【● 不正アクセス・ファイアーウォール】.....	65
【● インターネット売買・掲示板・メール等】.....	67
【● スキミング・キーロガー等】.....	71
【● 社会のルールやモラルに関するごちゃまぜ問題等】.....	72
【● プレゼンテーション】.....	74
【● ソフトウェアの操作・実習(文字入力など)】.....	76
【● ソフトウェアの操作・実習(ワープロなど)】.....	77
【● ソフトウェアの操作・実習(エクセル・表計算)】.....	78
【● HTML】.....	81
【● その他(ごちゃまぜ等)】.....	82

【● 教科情報のねらい等】

- I 教科「情報」はPCの操作方法を学ぶ教科ではなく、3つの要素をバランスよく学習することがねらいである。要素（ア～ウ）について、正しい記述は○で表し、正しくない記述は×で表すことにする。○と×の記号でアイウの順に並べたものを選んで(1)にマークせよ。

ア. 「情報活用の実践力」

イ. 「情報の科学的な理解」

ウ. 「情報社会に参画する態度」

- | | | | | |
|----|---------|---------|---------|---------|
| 語群 | ① 順に○○○ | ② 順に○○× | ③ 順に○×○ | ④ 順に×○○ |
| | ⑤ 順に○×× | ⑥ 順に×○× | ⑦ 順に××○ | ⑧ 順に××× |

○○○

- II 最も適する語句を語群から選び、情報社会でよりよく生きるための情報科の学習ポイントに関する次の文章を完成させよ。なお、(2)は2カ所あり、同じ語句である。他は同じ語句が入らないように出題した。

ア. (1)に応じた情報の(2)のしかたを身に付けること。

イ. コンピュータや情報通信ネットワークなどの(3)を理解し、(2)できる力を身に付けること。

ウ. 情報化の(4)が生活に及ぼす(5)を知ること。

エ. (6)を発見し、それを(7)していく能力を身に付けること。

- | | | | | | |
|----|------|------|------|------|-------|
| 語群 | ① 活用 | ② 進展 | ③ 問題 | ④ 影響 | ⑤ しくみ |
| | ⑥ 解決 | ⑦ 目的 | ⑧ 整理 | ⑨ 共有 | ⑩ 操作 |
- ⑦①⑤①②④③⑥

- III 最も適する語句を選び、教科情報のねらいや学習内容に関する次の文章を完成させよ。

ア. 教科情報のねらいのひとつは、情報の(1)を身につけることである。情報の(1)を身につけるために、大きく分けて次の3つの内容を学習する。まず、多様な(2)から目的にあった情報を検索し、収集し、(3)したり、発信・(4)するような学習である。次に、情報を生かすためのさまざまなマナーは、時にはルールも含めて(5)と呼ばれ、(6)に参画する上で大切な態度である。また、情報の(7)のためには、その仕組みから学習していくことが大切である。

イ. 教科情報の重要なキーワードとして(8)を挙げることができる。(8)のために情報を活用する学習では、(9)が重視される。

- | | | | | | |
|----|--------|--------|-------|---------|------|
| 語群 | ① 情報社会 | ② 活用能力 | ③ 情報源 | ④ 科学的理解 | ⑤ 座学 |
| | ⑥ 問題解決 | ⑦ 共有 | ⑧ 整理 | ⑨ 情報モラル | ⑩ 実習 |
- ②③⑧⑦⑨①④⑥⑩