

令和7年度大学入学者選抜に係る 大学入学共通テスト

問題作成方針および 試作問題の分析【情報】

2022年12月9日
ベネッセコーポレーション
進研模試編集部

問題作成方針

情報Ⅰ	全問必答の4大問構成。 前回発表のサンプル問題（令和3年3月24日公表）からは1大問増加し、配点が初めて示された。 情報Ⅰの4領域（情報社会の問題解決、コミュニケーションと情報デザイン、コンピュータとプログラミング、情報通信ネットワークとデータの活用）が満遍なく出題されていた。
旧情報	必答2問、選択4問（うち2問解答）の計6大問構成。「社会と情報」および「情報の科学」の履修に応じて選択解答することが可能。 第1問の一部、第2問、第5問は「情報Ⅰ」との共通問題であった。 なお、受験者数が1万人未満の場合でも「情報Ⅰ」と得点調整の対象となることが発表された。

試作問題

情報Ⅰ	<ul style="list-style-type: none"> ・モデル化とシミュレーション、論理回路など、前回発表のサンプル問題（令和3年3月24日公表）では見られなかった分野からも広く出題された。 ・問題の発見・解決の過程において、情報および情報技術の科学的な理解にもとづき思考・判断する力を問う設定が多く見られた。 ・プログラミングのコードは、前回発表時より読み解きの難度が下がった。 ・総じて、与えられた題材や問題文をもとに、論理的に考察する力が問われた。
-----	---

情報 I

・出題構成

- ・4大問構成で、全大問が必答問題であった。
- ・配点は、第1問が20点、第2問が30点、第3問が25点、第4問が25点であった。第1問は小問集合、第2問は中間2題から構成されていた。

・出題内容

- ・問題の発見・解決の過程において、情報および情報技術の科学的な理解にもとづき思考・判断する力を問う設定が多く見られた。
- ・第2問Bでは、文化祭の模擬店の待ち状況を考えるという日常的な場面で、モデル化とシミュレーションの分野が問われた。

・トピック

- ・前回発表のサンプル問題（令和3年3月24日公表）と比較し、大問が一つ増加した。
- ・内容としては、プログラミングとデータ活用の扱いが比較的大きいものの、新学習指導要領の4領域が満遍なく出題されていた。
- ・プログラミングのコードは、前回発表時より読み解きの難度が下がった。
- ・総じて、与えられた題材や問題文をもとに、論理的に考察する力が問われた。

大問		配点	出題分野	出題内容
必答問題	第1問	20点	小問集合	学習指導要領の4領域それぞれの内容を踏まえ、独立した四つの小問が出題された。目新しい題材として、「旅客機のトイレの混雑状況を知らせるランプ」や、旅行会社のWebサイトで提供される「温泉がある宿の満足度評価ランキング」などが扱われた。
	第2問 A	15点	情報社会の問題解決 情報デザイン	二次元コードを題材に、知的財産権に関する知識や、解像度や画像に関する知識が関連して問われた。問題文や与えられた図表から規則性を考察したり、結果を類推したりする力も問われた。
	第2問 B	15点	モデル化と シミュレーション	文化祭の模擬店を題材に、客の到着間隔の記録から作ったモデルをもとにしたシミュレーションの実行、図表の読み取り、条件を変更した場合のシミュレーション結果の変化を考察する力が問われた。
	第3問	25点	プログラミング	硬貨で買い物をしたときの釣り銭を題材に、やり取りされる硬貨の枚数が最小になるようなプログラムを作成する過程が問われた。
	第4問	25点	データの活用	生活時間に関する統計データを題材に、データから分析できない仮説、箱ひげ図の読み取り、相関関係の解釈、回帰直線からの残差の分析が問われた。

第1問 問3

(2) S航空会社では新しい旅客機を購入することにした。この旅客機では、トイレを三つ(A・B・C)に増やし、三つのうちどれか二つ以上が使用中になったら混雑を知らせるランプを点灯させる。入力や出力は(1)と同様とする。この場合の真理値表は **キ** で、これを実現する論理回路は図3である。

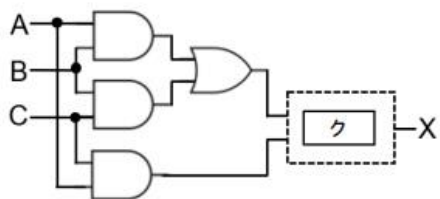
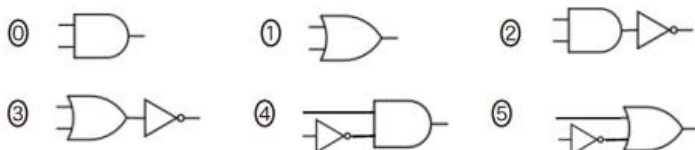


図3 (2)の論理回路

カ、**ク**の解答群



キの解答群

①				②				③			
入力			出力	入力			出力	入力			出力
A	B	C	X	A	B	C	X	A	B	C	X
0	0	0	0								
0	0	1	0								
0	1	0	0								
0	1	1	0								
1	0	0	0								
1	0	1	0								
1	1	0	0								
1	1	1	1								
0	0	0	0								
0	0	1	1								
0	1	0	1								
0	1	1	1								
1	0	0	1								
1	0	1	0								
1	1	0	0								
1	1	1	1								

論理回路の理解を問う問題

旅客機のトイレの混雑状況を知らせるランプを題材として、コンピュータの基本的な仕組みである論理回路の理解や考察が問われた。

特に(2)のクは、初見では難しく、戸惑う受験生も多いかと予想される。問題内容を丁寧に読めば解答することができるが、論理積回路と論理和回路の理解があれば、さらに取り組みやすくなるものと思われる。

第2問A

日常生活になじみのある二次元コードがテーマ

A 次の太郎さんと先生の会話文を読み、問い（問1～4）に答えよ。

太郎：二次元コードって様々なところで使われていて、便利ですね。

先生：二次元コードといってもいろいろ種類があるけれど、日ごろよく目にするものは日本の企業が考えたんだよ。

太郎：すごい発明ですね。企業だから特許を取ったのでしょうか。

先生：もちろん。世の中で広く使われるようになったんだよ。



図1 二次元コードの例

(中略)

問2 下線部Aの目印は、図2のように、例えば(a)～(c)のどの角度で読み取っても、黒白黒白黒の比が1:1:3:1:1となることで、二次元コードの目印として認識できるようになっている。これは、図3のように円形の目印でも同じと考えられるが、正方形の方が都合がよい。その理由として最も適当なものを、後の①～③のうちから一つ選べ。

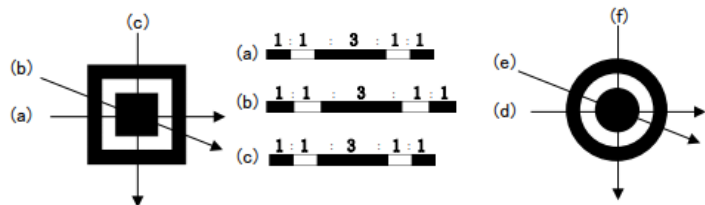


図2 位置検出の目印とその黒白の比

図3 円形の目印

- ① 円形では、(d)～(f)の角度によって黒白の比が異なってしまう、正しく読み取れなくなる可能性があるから。
- ② 円形だと上下左右がないので、二次元コードの向きが分からなくなるから。
- ③ プリンタやディスプレイの解像度によっては、正方形の目印に比べて正しく読み取れる小さな円形の目印を作ることが難しくなるから。
- ④ 円形では目印が斜めに傾いていても、それを認識することができないため正しく読み取ることができないから。

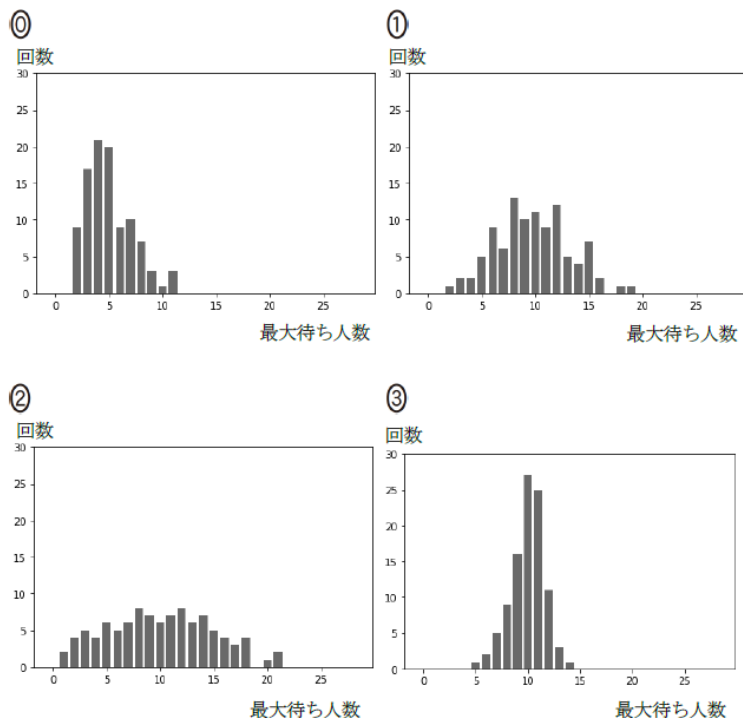
現代の生活の中で広く利用されている二次元コードが題材であった。知的財産権（特許権）に関する内容や、解像度や画像に関する考察など、学習指導要領の複数領域が横断して問われた。

問2は二次元コードの3か所の隅にある二重の正方形（ファインダパターン）について考察する問題。解像度についての理解が答えに至るポイントとなった。

以降の設問でも、問題文や与えられた図表から規則性を考察する力が問われるなど、初見の内容への対応力が求められた。日頃から周りの物や仕組みに対して問いを立てる探究的な姿勢が求められるだろう。

第2問B 問3

問3 1日目の午前中の来客人数は39人で、記録によれば一番長く列ができたときに10人の待ちがあったことから、Mさんは、図2の「来客人数40人」の結果が1日目の午前中の状況をおおよそ再現していると考えた。そこで、調理の手順を見直すことで一人の客への対応時間を4分から3分に短縮できたら、図2の「来客人数40人」の結果がどのように変化するか同じ乱数列を用いて試してみた。その結果を表すグラフとして最も適当なものを、次の①～③のうちから一つ選べ。 **セ**



素早く正確な情報の把握が必要

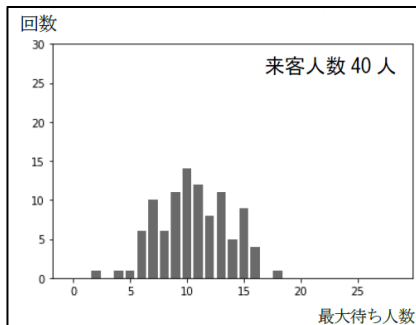


図2 (問2より一部抜粋)

模擬店での客の待ち時間を題材にした、モデル化とシミュレーションがテーマの問題。問題文と図表を素早く正確に読み取って、どのようなモデルをつくり、シミュレーションしているのかを理解する必要がある。モデル化とシミュレーションを実習などで体験したことがある生徒は、この分野の問いの流れを素早く把握できると思われる。

問3は、対応時間が4分から3分に短縮したことで客の待ち人数にどのような変化が起こるのかを推測できるかどうかポイントであった。

第3問 問2

S: まずは、関数「枚数(金額)」のプログラムを作るために、与えられた金額ちょうどになる最小の硬貨枚数を計算するプログラムを考えてみます。もう少しヒントが欲しいなあ。

T: 金額に対して、高額な硬貨から使うように考えて枚数と残金を計算していくとよいでしょう。また、金額に対して、ある額の硬貨が何枚まで使えて、残金がいくらになるかを計算するには、整数値の商を求める演算『÷』とその余りを求める演算『%』が使えるでしょう。例えば、46円に対して10円玉が何枚まで使えるかは **オ** で、その際にいくら残るかは **カ** で求めることができますね。

S: なるほど! あとは自分でできそうです。

Sさんは、先生(T)との会話からヒントを得て、変数 `kingaku` に与えられた目標の金額(100円以下)に対し、その金額ちょうどになる最小の硬貨枚数を計算するプログラムを考えてみた(図1)。ここでは例として目標の金額を46円としている。

配列 `Kouka` に硬貨の額を低い順に設定している。なお、配列の添字は0から始まるものとする。最低額の硬貨が1円玉なので `Kouka[0]` の値は1となる。

(後略)

- (1) `Kouka = [1, 5, 10, 50, 100]`
- (2) `kingaku = 46`
- (3) `maisuu = 0, nokori = kingaku`
- (4) `i` を **キ** ながら繰り返す:
- (5) `maisuu = ク + ケ`
- (6) `nokori = コ`
- (7) 表示する(`maisuu`)

図1 目標の金額ちょうどになる最小の硬貨枚数を計算するプログラム

日常的な買い物を題材にした問題

やり取りされる硬貨の枚数が最小になるようなプログラムを作成する過程が問われている。会話文の中で丁寧にプログラムの動きや関数の作り方を説明しているため、問題文を正確に読み解けるかどうかポイントとなる。

問2ではプログラムの核となる関数を作成しており、会話文中の例を正しく理解したうえで、それをプログラムで再現できるかどうか問われている。

オ・**カ** の解答群

- | | |
|--------------------|------------------|
| ① $46 \div 10 + 1$ | ④ $46 \% 10 - 1$ |
| ② $46 \div 10$ | ③ $46 \% 10$ |

キ の解答群

- | | |
|----------------|----------------|
| ① 5から1まで1ずつ減らし | ④ 4から0まで1ずつ減らし |
| ② 0から4まで1ずつ増やし | ③ 1から5まで1ずつ増やし |

ク の解答群

- | | | | |
|-----|-----------------------|------------------|-----------------------|
| ① 1 | ④ <code>maisuu</code> | ② <code>i</code> | ③ <code>nokori</code> |
|-----|-----------------------|------------------|-----------------------|

ケ・**コ** の解答群

- | | |
|----------------------------------|----------------------------------|
| ① <code>nokori ÷ Kouka[i]</code> | ④ <code>nokori % Kouka[i]</code> |
| ② <code>maisuu ÷ Kouka[i]</code> | ③ <code>maisuu % Kouka[i]</code> |

第4問 問1

データの読み取り以外の力も必要

花子さんたちは、表1-Aをスマートフォン・パソコンなどの使用時間が短いグループ、表1-Bをスマートフォン・パソコンなどの使用時間が長いグループと設定し、これらのデータから、スマートフォン・パソコンなどの使用時間と生活行動に費やす時間の関係について分析してみることにした。

ただし、表1-A、表1-Bにおいて一か所でも項目のデータに欠損値がある場合は、それらの都道府県を除外したものを全体として考える。なお、以下において、データの範囲については、外れ値も含めて考えるものとする。

問1 花子さんたちは、これらのデータから次のような仮説を考えた。表1-A、表1-Bのデータだけでは分析できない仮説を、次の①～③のうちから一つ選べ。 ア

- ① 若年層でスマートフォン・パソコンなどの使用時間が長いグループは、使用時間が短いグループよりも食事の時間が短くなる傾向があるのではないか。
- ② 若年層でスマートフォン・パソコンなどの使用時間が長いグループに注目すると、スマートフォン・パソコンなどを朝よりも夜に長く使っている傾向があるのではないか。
- ③ 若年層でスマートフォン・パソコンなどの使用時間が長いグループに注目すると、学業の時間が長い都道府県は趣味・娯楽の時間が短くなる傾向があるのではないか。
- ④ 若年層でスマートフォン・パソコンなどの使用時間と通学の時間の長さは関係ないのではないか。

問1は与えられたデータだけでは分析できない仮説を選ぶ問題。統計的な課題解決に必要な、課題を設定する力が問われている。

与えられたデータの数値やグラフの読み取りといった典型的な内容だけでなく、このような課題解決のプロセスの他の部分に焦点を当てた問いにも慣れておく必要があるだろう。

表1-A：スマートフォン・パソコンなどの使用時間が

1時間未満の人の生活行動時間に関する都道府県別平均値

都道府県	睡眠 (分)	身の回りの 用事 (分)	食事 (分)	通学 (分)	学業 (分)	趣味・娯楽 (分)
北海道	439	74	79	60	465	8
青森県	411	74	73	98	480	13
茨城県	407	61	80	79	552	11
栃木県	433	76	113	50	445	57

表1-B：スマートフォン・パソコンなどの使用時間が

3時間以上6時間未満の人の生活行動時間に関する都道府県別平均値

都道府県	睡眠 (分)	身の回りの 用事 (分)	食事 (分)	通学 (分)	学業 (分)	趣味・娯楽 (分)
北海道	436	74	88	63	411	64
青森県	461	57	83	55	269	44
茨城県	443	80	81	82	423	63
栃木県	386	120	79	77	504	33

(出典：総務省統計局の平成28年社会生活基本調査により作成)

旧情報（仮）

・出題構成

- ・6大問構成で、第1問と第4問は必答問題。第2問と第3問から1問を選択、第5問と第6問から1問を選択し、計4問解答する。旧課程の「社会と情報」「情報の科学」のいずれを履修していても受験可能な構成であった。
- ・配点は、第1問が35点、第4問が25点、選択問題の第2問と第3問は15点、選択問題の第5問と第6問は25点であった。

・出題内容

- ・第1問の一部分と、第2問、第5問は、「情報Ⅰ」との共通問題であった。
- ・第4問は「旧情報」独自の必答問題。暗号化キーがないWi-fiネットワークに接続する危険性を考察するなど、実践的な内容が幅広く問われた。

・トピック

- ・「情報Ⅰ」と「旧情報（仮）」について、受験者数が1万人未満であった場合も、例外的に得点調整の対象となることが発表された。
- ・「旧情報（仮）」も「情報Ⅰ」と同じく、生徒にとって身近な題材や、日々の生活の中で利用される情報技術を扱った問題が多く見受けられた。

大問		配点	出題分野	出題内容
必答問題	第1問A	20点	小問集合 (問1・問2は情報Iと共通)	独立した四つの小問が出題された。問3では、モルス信号の符号化を題材に、情報量についての考察が求められた。問4では、動画撮影を題材に、通信速度や解像度についての理解や、データ量についての考察が求められた。
	第1問B	15点	情報のデジタル化 コンピュータと情報の処理 (情報Iと共通)	二次元コードを題材に、知的財産権に関する知識や、解像度や画像に関する知識が関連して問われた。問題文や与えられた図表から規則性を考察したり、結果を類推したりする力も問われた。
2問から1問を選択 選択問題	第2問	15点	モデル化とシミュレーション (情報Iと共通)	文化祭の模擬店を題材に、客の到着間隔の記録から作ったモデルをもとにしたシミュレーションの実行、図表の読み取り、条件を変更した場合のシミュレーション結果の変化を考察する力が問われた。
	第3問	15点	情報社会の課題と情報モラル	委員会を紹介するためのWebページ作成を題材に、コンテンツの利用規約やCCライセンスなど、与えられた資料や問題文と知的財産権に関する基本的な知識を結び付けて考察ができるかが問われた。

大問		配点	出題分野	出題内容
必答問題	第4問	25点	情報通信ネットワーク 情報セキュリティ	生徒3人が身近なネットワークや情報セキュリティについて学んでいく様子を題材に、情報通信機器の役割やルータ・ハブの接続、ブルートフォース攻撃など、実践的な内容が幅広く問われた。
2問から 1問を選択 選択問題	第5問	25点	プログラミング (情報Iと共通)	硬貨で買い物をしたときの釣り銭を題材に、やり取りされる硬貨の枚数が最小になるようなプログラムを作成する過程が問われた。
	第6問	25点	情報社会における問題の解決	「インターネット利用時に表示される不快な広告」を生徒会活動の中で取り上げることが題材とした問題。問題解決の基本的な流れに沿って、アンケートの項目検討やアンケート結果の読み解きなど、実践的な課題解決の手順や方法の考察が求められた。

第4問 問4

問4 イツキさんは、チヒロさんやヒカルさんの家のネットワークを参考に、自分の家にもPCをインターネットに接続する環境を導入したいと考えた。以下は、イツキさんが考えたことである。下線部①～③のうち誤っている考えを一つ選べ。 カ

イツキさんの考えたこと

インターネットの回線は、ヒカルさんたちみたいに光回線にしたいな。今度、学校で詳しく聞いてみよう。

あと、毎月、スマートフォンのデータ通信量が契約限度ぎりぎりだから、チヒロさんの家のような環境なら、家では①携帯電話会社の通信量を減らすことができるかな。

これまで家のPCでは、①ファイルのやり取りはUSBフラッシュメモリのみにだったから、ウイルス感染の可能性はなかったけれど、インターネットに接続するようになると②ウイルス対策ソフトは必要ね。あれ？そういえば、家のPCは結構古いから、③サポート切れのOSだったら、サポートされているOSにアップグレードするか、PCによっては新しく買い換える必要がありそうね。

身近で実践的な題材

生徒3人が身近なネットワークや情報セキュリティについて学んでいく様子を題材に、それらの分野の内容を幅広く問うている問題。

情報通信機器の役割やルータ・ハブの接続、見慣れないWi-Fiネットワークの危険性、ブルートフォース攻撃など、様々な内容が問われた。

問4は初めて家にインターネット回線を導入する場面を題材に、通信容量やコンピュータウイルス、OSのサポート切れといった情報通信ネットワーク・情報セキュリティの内容の理解が問われた。

全体を通して、情報通信ネットワークや情報セキュリティの知識をもとにした実践的な理解が問われており、暗記にとどまらない学習が必要である。

第6問 問5

問5 コマチさんたちは、Q1とQ2の回答の集計結果をもとにして、インターネットの利用時間ごとに、広告を見て不快に思った経験の有無の割合が比較できるように、グラフにまとめようと考えた。次の会話文中の空欄 **カ** に入る最も適当なものを、後の解答群のうちから一つ選べ。また、空欄 **キ** については、最も適当なものを、後の①～③のグラフのうちから一つ選べ。

コマチ：Q1とQ2の集計の結果を、円グラフで表してみたよ。(図3)

ノゾミ：でも、**カ** ので、この二つのグラフでは比較できないよね。

サクラ：じゃあ、インターネットの利用時間ごとに広告を見て不快に思った経験の有無の割合を比べるにはどうしたらよいだろう。別の種類のグラフの方がよいかな。

ノゾミ：**キ** のようなグラフならば、正しく比較できそうだよね。

コマチ：そうだね。

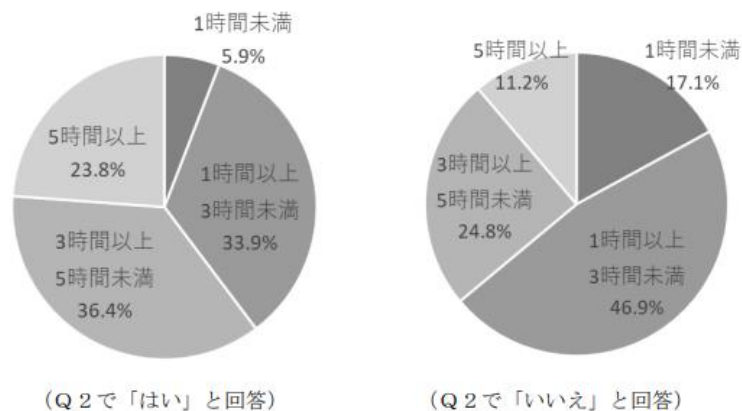
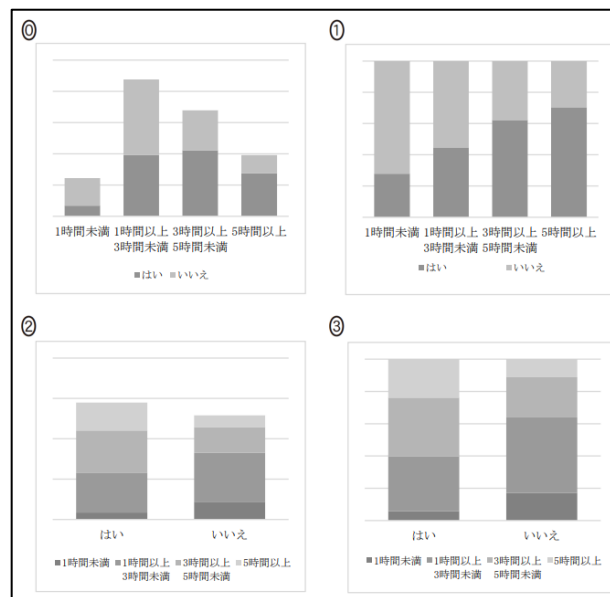


図3 コマチさんがQ1とQ2の集計結果を表したグラフ

問題解決の流れを追った問題

「インターネットを利用する際に表示される不快な広告」という題材を生徒会の活動として取り上げた問題。現状把握のための調査方法の検討や調査結果の分析、分析結果と対策のまとめにいたるまで、問題解決の流れに沿った出題がされた。

問5は、集計結果をグラフにまとめる際に目的と照らしあわせて正しく可視化されているかを考察する問題。情報Iの情報デザインにも通ずる内容といえるだろう。



分析まとめ

- ・出題された素材の幅が広がった。前回発表されていたサンプル問題と比較すると、プログラミングとデータ活用以外からの分野・素材の扱いが増加し、幅広く情報Ⅰへの習熟が求められる。
- ・設問ごとの難度はそこまで高くないが、課題解決型の設定や題材の読み解きに時間を要する。
- ・プログラミングのコード自体は比較的シンプルになった。

- ✓ 情報Ⅰを網羅した幅広い出題
- ✓ 課題解決型の設定，および日常的な素材を用いた出題
- ✓ アルゴリズム重視，論理的思考力と活用力を要求する出題



指導ポイント

- ✓ 特定の分野に偏らない情報Ⅰ全般の学習・実践
- ✓ 課題解決型の学習，生徒の主体的学びを引き出す指導
- ✓ 実習を通じたシミュレーションやプログラミングの学習

指導ポイント

- ✓ **課題解決型の学習，生徒の主体的学びを引き出す指導**
情報Ⅰの授業においては，教科書内容の知識習得と並行して，課題解決の場면을適宜用意するなど，意識的に活用・実践する機会を増やしたい。校内テストや問題演習の際には，身近な題材・テーマを扱い生徒の興味関心を引き出すとともに，共通テストのように題材を読み込ませるような問題形式を織り交ぜるなどして，読解力・活用力も養っていききたい。
- ✓ **実習を通じたシミュレーションやプログラミングの学習**
プログラミングについては，コーディングスキルではなく，設定やリード文を読み解きアルゴリズムを理解する力が重視されている。また，今回新たに出題されたシミュレーションについても，シミュレーションの中身はさほど高度なものではなく，何が行われているのか設問ごとの流れを読解できれば解答しやすい。実習を通じて実際に生徒自身の手を動かし，試行錯誤しながら考える経験を積ませることが，共通テストに求められる読解力を鍛えるという点でも有効であろう。

2. 試作問題『情報Ⅰ』の概要

(1) 問題構成

試作問題『情報Ⅰ』は、以下の構成で作成している。

問題番号	選択方法	出題内容（平成30年告示高等学校学習指導要領との対応）	配点
第1問	問1 ※1	(1) 情報社会の問題解決	4
	問2 ※2	(4) 情報通信ネットワークとデータの活用	6
	問3	(3) コンピュータとプログラミング	6
	問4	(2) コミュニケーションと情報デザイン	4
第2問	A ※3	(1) 情報社会の問題解決 (2) コミュニケーションと情報デザイン	15
	B ※4	(3) コンピュータとプログラミング	15
第3問 ※5		(3) コンピュータとプログラミング	25
第4問		(4) 情報通信ネットワークとデータの活用	25
合計			100

- ※1 試作問題『旧情報（仮）』の第1問のA問1と共通
 ※2 試作問題『旧情報（仮）』の第1問のA問2と共通
 ※3 試作問題『旧情報（仮）』の第1問のBと共通
 ※4 試作問題『旧情報（仮）』の第2問と共通
 ※5 試作問題『旧情報（仮）』の第5問と共通

4. 試作問題『旧情報（仮）』（経過措置問題）の概要

(1) 問題構成

試作問題『旧情報（仮）』は、以下の構成で作成している。

問題番号	選択方法	出題内容（平成21年告示高等学校学習指導要領との対応）	配点
第1問	A 問1 ※1	【社会と情報】 (3) 情報社会の課題と情報モラル ア 情報化が社会に及ぼす影響と課題 【情報の科学】 (4) 情報技術の進展と情報モラル ウ 情報社会の発展と情報技術	4
		【社会と情報】 (2) 情報通信ネットワークとコミュニケーション イ 情報通信ネットワークの仕組み 【情報の科学】 (1) コンピュータと情報通信ネットワーク イ 情報通信ネットワークの仕組み	6
	B 問3 ※3	【社会と情報】 (1) 情報の活用と表現 イ 情報のデジタル化 【情報の科学】 (1) コンピュータと情報通信ネットワーク ア コンピュータと情報の処理	4
		【社会と情報】 (2) 情報通信ネットワークとコミュニケーション イ 情報通信ネットワークの仕組み 【情報の科学】 (1) コンピュータと情報通信ネットワーク イ 情報通信ネットワークの仕組み	6
B 問4 ※4	【社会と情報】 (1) 情報の活用と表現 イ 情報のデジタル化 【情報の科学】 (1) コンピュータと情報通信ネットワーク ア コンピュータと情報の処理	15	
第2問 ※4	い ず れ か 1 問 を 選 択	【情報の科学】 (2) 問題解決とコンピュータの活用 ウ モデル化とシミュレーション	15
第3問		【社会と情報】 (3) 情報社会の課題と情報モラル ウ 情報社会における法と個人の責任	15
第4問	必答	【社会と情報】 (2) 情報通信ネットワークとコミュニケーション イ 情報通信ネットワークの仕組み (3) 情報社会の課題と情報モラル イ 情報セキュリティの確保 【情報の科学】 (1) コンピュータと情報通信ネットワーク イ 情報通信ネットワークの仕組み (4) 情報技術の進展と情報モラル イ 情報社会の安全と情報技術	25
第5問 ※5	い ず れ か 1 問 を 選 択	【情報の科学】 (2) 問題解決とコンピュータの活用 イ 問題の解決と処理手順の自動化	25
第6問		【社会と情報】 (4) 望ましい情報社会の構築 ウ 情報社会における問題の解決	25
合計			100

- ※1 試作問題『情報Ⅰ』の第1問の間1と共通
 ※2 試作問題『情報Ⅰ』の第1問の間2と共通
 ※3 試作問題『情報Ⅰ』の第2問のAと共通
 ※4 試作問題『情報Ⅰ』の第2問のBと共通
 ※5 試作問題『情報Ⅰ』の第3問と共通

1. 試作問題『情報Ⅰ』, 試作問題『旧情報(仮)』の問題構成

試作問題『情報Ⅰ』, 試作問題『旧情報(仮)』において, 次の表の太枠で示した部分は両科目共通の問題を出題しており, 同じ丸数字の部分で同一の内容を出題している。

『情報Ⅰ』			『旧情報(仮)』			
第1問 (20)	問1 ①	必答	第1問 (35)	A (20)	問1 ①	必答
	問2			問2		
	問3			問3		
	問4			問4		
第2問 (30)	A (15) ②	必答	B (15) ②		選択	
	B (15) ③		第2問 (15) ③			
			第3問 (15)			必答
			第4問 (25)			
第3問 (25) ④		必答	第5問 (25) ④			選択
第4問 (25)			第6問 (25)			

『情報Ⅰ』と『旧情報(仮)』に
共通問題を設定

※「令和7年度試験の問題作成の方向性, 試作問題等」
(2022年11月9日) より