

〔1〕 次の記述は、「高等学校学習指導要領」(平成 30 年 3 月告示)「第 2 章 各学科に共通する各教科 第 10 節 情報 第 2 款 各科目 第 1 情報 I 1 目標」の一部である。

空欄 ～ に当てはまる語句の組合せとして最も適切なものを、後の①～⑥のうちから選びなさい。解答番号は 。

情報に関する科学的な見方・考え方を働かせ、 を活用して問題の発見・解決を行う学習活動を通して、問題の発見・解決に向けて情報と を適切かつ効果的に活用し、情報社会に ための資質・能力を次のとおり育成することを目指す。

- (1) の実現、コンピュータやデータの活用について理解を深め技能を習得するとともに、情報社会と人との関わりについて理解を深めるようにする。
- (2) 様々な事象を情報とその結び付きとして捉え、問題の発見・解決に向けて情報と を適切かつ効果的に活用する力を養う。
- (3) 情報と を適切に活用するとともに、情報社会に 態度を養う。

	ア	イ	ウ
①	情報技術	主体的に参画し、その発展に寄与する	効果的なコミュニケーション
②	情報機器	主体的に参画する	効果的なコミュニケーション
③	情報技術	主体的に参画する	効果的なコミュニケーション
④	情報機器	主体的に参画し、その発展に寄与する	多様なコミュニケーション
⑤	情報技術	主体的に参画し、その発展に寄与する	多様なコミュニケーション
⑥	情報機器	主体的に参画する	多様なコミュニケーション

- 〔4〕 次の記述は、「小学校プログラミング教育の手引」(第三版)(令和2年2月文部科学省)「第2章 小学校プログラミング教育で育む力(1) プログラミング教育のねらい」の一部である。空欄 ～ に当てはまる語句の組合せとして最も適切なものを、後の①～⑤のうちから選びなさい。解答番号は 。

小学校におけるプログラミング教育のねらいは、「小学校学習指導要領解説 総則編」においても述べていますが、非常に大まかに言えば、①「」を育むこと、②プログラムの働きやよさ、情報社会がコンピュータ等の情報技術によって支えられていることなどに気付くことができるようにするとともに、コンピュータ等を上手に活用して したり、よりよい社会を築いたりしようとする態度を育むこと、③各教科等の内容を指導する中で実施する場合には、各教科等での ことの三つとすることができます。

	ア	イ	ウ
①	プログラミング技能	プログラミング言語を習得	I C T利活用を促進する
②	プログラミング技能	身近な問題を解決	学びをより確実なものとする
③	プログラミング的思考	身近な問題を解決	学びをより確実なものとする
④	プログラミング的思考	高度な技術を習得	I C T利活用を促進する
⑤	プログラミング的思考	プログラミング言語を習得	学びをより確実なものとする

- 〔5〕 発明に関する記述として最も適切なものを、次の①～④のうちから選びなさい。
解答番号は 。

- ① 実用的な真空管式電子計算機として発明されたのは ENIAC である。
- ② 電氣的に計算できるリレー式計算機として発明されたのはパスカルの計算機である。
- ③ 歯車式で加算などができる計算機として発明されたのは MARK I である。
- ④ 電波を利用した通信ができるように発明されたのは ABC である。

[21] 次のア～ウの記述は、問題解決の過程で使用されるいくつかの手法について述べたものである。それぞれの記述があらわす手法の名称の組合せとして最も適切なものを、後の①～⑥のうちから選びなさい。解答番号は 21。

- ア 雑然とした事実や意見などをカードや付せん紙などに記入してグループごとにまとめ、これを直観的に図解や文章にすることで、意味や関係を読み取りながらまとめていく手法。
- イ 分析結果を整理するために用いられる手法であり、内部要因（強みや弱み）と外部要因（機会や脅威）との組み合わせで、採るべき解決策を検討するための手法。
- ウ 問題となるテーマについて、その原因を探るために、階層状の図解にして考えるための技法。階層間の関係を、全体と部分や原因と結果など、上位から下位へ枝のように分ける。

	ア	イ	ウ
①	K J 法	SWOT 分析	テキストマイニング
②	K J 法	コンセプトマッピング法	テキストマイニング
③	K J 法	SWOT 分析	ロジックツリー
④	ブレインストーミング	コンセプトマッピング法	ロジックツリー
⑤	ブレインストーミング	SWOT 分析	ロジックツリー
⑥	ブレインストーミング	コンセプトマッピング法	テキストマイニング