令和７年 10 月１日

令和８年度一般選抜前期日程
個別学力検査「情報」の出題方針について

高知工科大学
入試センター

令和８年度一般選抜前期日程個別学力検査「情報」の問題は，以下の３つの大問で構成します。

【大問Ⅰ】

大問 I では，情報技術や情報社会に関するさまざまな基礎知識や用語を理解しているかどうかを問います。一部，プログラムの空欄補充など，論理的思考が必要な問題を含む場合があります。以下の例のような形式の複数の短い問題で構成します。

> 例. インターネットにおいて通信相手を特定するために用いられる，インターネット上の各コンピュータが持つ固有の番号を何と言うか答えなさい。
> 答. IP アドレス

出題範囲は，情報Ⅰの全範囲（以下の(1)～(4)）です。

(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
(3) コンピュータとプログラミング
(4) 情報通信ネットワークとデータの活用

【大問Ⅱ】

大問 II では，論理的に定義された規則，計算方法，機械の動作などを題材に，論理的思考力を問う問題を出題します。
問題で説明されている事柄を正確に理解する力や，論理的に答えを導き出す力を問います。なぜその答えになるか理由を説明させる問を一部含む場合があります。

【大問Ⅲ】

大問 III では，大問 II と同様に，論理的に定義された規則，計算方法，機械の動作などを題材に，論理的思考力を問う問題を出題します。

大問 II，大問 III では，情報Ⅰの内容のうち，
(3) コンピュータとプログラミング
（特に，二進法，数値の内部表現，論理回路，アルゴリズム，プログラミング，モデル化など）を主な出題範囲としますが，知識ではなく論理的思考力を問う問題を出題します。

大問 II，大問 III の小問の例です。この例にあるようなゲームの規則も，論理的なモデルの一種と言えます。知識よりも論理的思考力を問うために，このように独自の規則や独自の機械のモデル化を題材とする場合があります。

例. A さんと B さんの 2 人が交互に 1 個の駒を動かす，次のようなゲームを考える。

(a) 下図のように，駒を置くマスが 6 個あり，ゲーム開始時はマス 1 に駒がある。

(b) 各人は自分の番において，駒を，1〜3 個右のマスに動かすことができる（ただしマス 6 より右には動かせない）。例えばマス 1 に駒があるときは，駒をマス 2，3，4 のいずれかに動かすことができる。

(c) 最初に A さんが駒を動かし，次に B さん，次に A さん，……と交互に駒を動かす。

(d) 自分の番において駒を動かさないことはできない（パスできない）。

(e) どちらかがマス 6 に駒を動かすとゲームは終了し，マス 6 に駒を動かした人が勝ち，そうでない人が負けとなる。

1	2	3	4	5	6
○					

2 人ともできるだけ自分が勝ちたいとする。最初に A さんは，自分が勝つために，駒をどこに動かすべきか，理由とともに答えなさい。

答. マス 2 に動かすべき。

理由: 最初に A さんが駒を動かせる先はマス 2, 3, 4 のいずれか。マス 2 に動かした場合，次に B さんが駒を動かせる先はマス 3, 4, 5 のいずれか。そのいずれであっても，次に A さんは駒をマス 6 に動かして勝つことができる。最初に A さんが駒をマス 3 または 4 に動かした場合，次に B さんが駒をマス 6 に動かすことができ，A さんは負ける。

以上