

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、

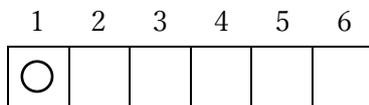
- (3) コンピュータとプログラミング

(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より右には動かさない）。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。



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