



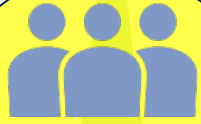
# 大学入学共通テスト『情報Ⅰ』 で求められる力とは

独立行政法人 大学入試センター  
試験問題調査官 水野 修治

# 本日お話しすること

- ① 高大接続改革と大学入学共通テスト
- ② 『情報Ⅰ』出題方法等
- ③ 令和7年度大学入学共通テストの問題作成方針について
- ④ 試作問題とそのねらいについて
- ⑤ 高等学校と大学の情報教育を接続

# 高大接続改革



社会で生きていくための力

社会環境が大きく変化（グローバル化, 情報化, AIの進展, 少子高齢化）

- ・**予測のつかない社会**において、様々な課題に対し多様な人々と協働して解決していくことが必要
- ・**知識基盤社会**のなかで、新たな価値を創造していく力を育てることが必要



大学教育で必要となる力

高校までに培った力を更に向上・発展させ、社会に送り出すため

“三つの方針”に基づく大学教育の質的転換

- ・学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）
- ・教育課程の編成の方針（カリキュラム・ポリシー）
- ・入学者選抜の方針（**アドミッション・ポリシー**）



大学入試で測る力

**学力の3要素を多面的・総合的に評価**し、大学で求められる力を把握する入試の改善

- ・**大学入学共通テスト**の導入
- ・各大学の個別選抜の改善（一般選抜, 総合型選抜, 学校推薦型選抜）



高校教育で育成する力

学習指導要領の改訂

- ・**育成することを目指す資質・能力の明確化**
- ・そのための**授業や学習評価の改善**

# 大学入試で問われる「学力の3要素」



## 【以前の大学入試】

### 各大学 個別選抜試験

- ・一般入試
- ・AO入試
- ・推薦入試

主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度

主体性・多様性・協調性

自ら課題を発見しその解決に向けて探究し、成果等を表現するために必要な

思考力・判断力・表現力

基盤となる

知識・技能

## 【現在の大学入試】

### 各大学 個別選抜試験

- ・一般選抜
- ・総合型選抜
- ・学校推薦型選抜

### 大学入学共通テスト

### 学習指導要領の改訂

学びを人生や社会に生かそうとする  
学びに向かう力・人間性等の涵養

どのように社会・世界と関わり、  
よりよい人生を送るか

「確かな学力」「健やかな体」「豊かな心」を  
総合的にとらえて構造化

何を理解しているか  
何ができるか

生きて働く  
知識・技能の習得

理解していること・できる  
ことをどう使うか

未知の状況にも対応できる  
思考力・判断力・表現力等の育成

# これまでの国の動向



## 高大接続システム改革会議最終報告（平成28年3月31日）

(3)「大学入学希望者学力評価テスト(仮称)」の導入  
次期学習指導要領における教科「情報」に関する中央教育審議会の検討と連動しながら、適切な出題科目を設定し、情報と情報技術を問題の発見と解決に活用する諸能力を評価する。

## 未来投資戦略2018-『Society 5.0』『データ駆動型社会』への変革-（平成30年6月15 日閣議決定）

義務教育終了段階での高い理数能力を、文系・理系を問わず、大学入学以降も伸ばしていけるよう、大学入学共通テストにおいて、国語、数学、英語のような基礎的な科目として必修科目「情報Ⅰ」（コンピュータの仕組み、プログラミング等）を追加するとともに、文系も含めて全ての大学生が一般教養として数理・データサイエンスを履修できるよう、標準的なカリキュラムや教材の作成・普及を進める。

## 統合イノベーション戦略2020（令和2年7月17日閣議決定）

大学入学共通テストに「情報Ⅰ」を2024年度より出題することについて検討し、2021年度中に結論を得ること等も見据え、高等学校における専門教員の養成や外部人材等の活用も含めた質の高い教員の確保等の全国的な支援方策を早急に検討し、実施する。

## 成長戦略フォローアップ（令和2年7月17 日閣議決定）

Society 5.0 時代に必要な思考力・判断力・表現力などの学力を評価する大学入学共通テストを着実に実施していく。また、当該テストにおいて「情報Ⅰ」を2024年度から出題することについて CBT 活用を含めた検討を行う。

# 情報教育の変化

## 初等中等教育における「情報教育」の変化

- 小学校ープログラミング教育が必修化
- 中学校ー技術・家庭において、新たにネットワークを利用した双方向性のあるコンテンツのプログラミングの指導が追加されるとともに、情報セキュリティ等の指導の充実
- GIGAスクール構想（義務教育は2022年度に整備完了）
- 高等学校ー「情報Ⅰ」を高校生全員が履修

## 高等教育における数理・データサイエンス・AI 教育

「AI 戦略2019～人・産業・地域・政府全てにAI～」(令和元年6月11日決定)

- 文理を問わず、全ての大学・高専生(約50万人)が、課程にて初級レベルの数理・データサイエンス・AIを習得
- 文理を問わず、一定規模の大学・高専生(約25万人)が、自らの専門分野への数理・データサイエンス・AIの応用基礎力を習得する



# 文部科学省におけるデジタル人材育成に向けた取組

## 育成目標【2025年】

トップクラス  
育成  
100人程度/年

2,000人/年

25万人/年

(高校の一部、高専・大学の50%)

50万人/年

(大学・高専卒業生全員)

100万人/年

(高校卒業生全員)

(小中学生全員)

エキス  
パート

応用  
基礎

リテラシー

### 高等教育段階 (大学・高専等)

#### ✓ エキスパートの育成

- ・若手の海外挑戦機会の拡充
- ・専門教員養成システムの構築

##### 具体的取組事例

・データ関連人材育成プログラム(D-DRIVE) ・統計エキスパート人材育成プロジェクト

#### ✓ 専門分野への数理・データサイエンス・AIの応用基礎力を習得

- ・応用基礎レベルのモデルカリキュラムの検討、教材開発と全国展開
- ・AI×専門分野のダブルメジャーを可能とする環境整備
- ・運営費交付金・私学助成等の重点化を通じた支援

##### 具体的取組事例

統計数理、データサイエンス、情報に係る  
新たな学部等の設置 (滋賀大、横浜市立大等)

#### ✓ 数理・データサイエンス・AI教育認定制度

- ・優れた教育プログラムを認定する制度の構築、運用開始と周知

#### ✓ 社会人リカレント

- ・大学等におけるプログラム開発(「職業実践力育成プログラム」(B P)の認定等)

##### 具体的取組事例

Society5.0に対応した高度技術人材育成事業

### 小中高校

入大✓ 応用基礎を重視して入学選抜を行う大学を支援  
試学✓ 「情報Ⅰ」を入試に採用する大学の抜本的拡大

#### ✓ 「理数・データサイエンス・AI」の基礎的リテラシー習得

##### ・新学習指導要領の実施

| 小学校     | 中学校     | 高等学校    |
|---------|---------|---------|
| 2020年度～ | 2021年度～ | 2022年度～ |

- ・理数分野における主体的・対話的で深い学び(アクティブ・ラーニング)の視点からの授業改善に関する優良事例収集・普及
- ・データサイエンス・AIの基礎となる実習授業の実施
- ・確率・統計・線形代数等の基盤となる知識修得のための教材作成
- ・STEAM教育のモデルプラン提示と全国展開

#### ✓ 教育環境(学校の指導体制等)の整備

- ・多様なICT人材の登用
- ・1人1台端末、通信環境整備(GIGAスクール構想)
- ・遠隔・オンライン教育の活用

令和3年第6回経済財政諮問会議

「新たな時代を担う人材育成と研究力の強化について」

令和3年5月14日 萩生田大臣提出資料(抜粋)

：水野追記

National Center for University Entrance Examinations

# 本日お話しすること

① 高大接続改革と大学入学共通テスト

② 『情報Ⅰ』出題方法等

③ 令和7年度大学入学共通テストの問題  
作成方針について

④ 試作問題とそのねらいについて

⑤ 高等学校と大学の情報教育を接続



## 令和7年度大学入学者選抜に係る大学入学共通テスト 出題教科・科目の出題方法等

| 教科<br>グループ | 出題科目  | 出題方法<br>(出題範囲, 出題科目選択の方法等)<br>出題範囲について特記がない場合, 出題科目名に含まれる学習指導要領の科目の内容を総合した出題範囲とする。 | 試験時間 (配点) |
|------------|-------|------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 情報         | 『情報Ⅰ』 |                                                                                    | 60分(100点) |

## 令和7年度大学入学者選抜に係る大学入学共通テスト 「経過措置科目」の出題方法等

| 教科<br>グループ | 新教育課程による<br>出題科目 | 旧教育課程による<br>出題科目 | 旧教育課程履修者等に対する経過措置<br>出題方法<br>(出題範囲, 出題科目選択の方法等)                                                                                                                                                                                                  | 試験時間<br>(配点) |
|------------|------------------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| 情報         | 『情報Ⅰ』            | 『旧情報』            | <p>新教育課程による出題科目と旧教育課程による出題科目を合わせた2科目のうちから1科目を選択し, 解答する。</p> <p>『旧情報』の出題範囲は, 平成21年告示学習指導要領の「社会と情報」及び「情報の科学」の内容とする。なお, 高等学校等において「社会と情報」, 「情報の科学」のいずれの科目を履修していても不利益が生じないように, 両科目の共通部分に対応した必答問題に加え, 「社会と情報」に対応した問題及び「情報の科学」に対応した問題を出題し, 選択解答させる。</p> | 60分(100点)    |

# 経過措置問題「旧情報」

## 旧情報（仮）

| 問 題 | 選 択 方 法                | 主たる範囲              |
|-----|------------------------|--------------------|
| 第1問 | 必 答                    | 「社会と情報」<br>「情報の科学」 |
| 第2問 | いずれか1問を選択し、<br>解答しなさい。 | 「情報の科学」            |
| 第3問 |                        | 「社会と情報」            |
| 第4問 | 必 答                    | 「社会と情報」<br>「情報の科学」 |
| 第5問 | いずれか1問を選択し、<br>解答しなさい。 | 「情報の科学」            |
| 第6問 |                        | 「社会と情報」            |

※選択問題は高等学校での履修の有無に関係なく選択し、解答できる

| 問 題 | 選 択 方 法                         | 主たる範囲              |
|-----|---------------------------------|--------------------|
| 第1問 | 必 答                             | 「社会と情報」<br>「情報の科学」 |
| 第2問 | いずれか <u>1問</u> を選択し、<br>解答しなさい。 | 「情報の科学」            |
| 第3問 |                                 | 「社会と情報」            |
| 第4問 | 必 答                             | 「社会と情報」<br>「情報の科学」 |
| 第5問 | いずれか <u>1問</u> を選択し、<br>解答しなさい。 | 「情報の科学」            |
| 第6問 |                                 | 「社会と情報」            |

※選択問題は高等学校での履修の有無に関係なく選択し解答できる

# 試作問題『情報Ⅰ』・『旧情報~~＝(仮)＝~~』の問題構成



| 『情報Ⅰ』           |              |    | 『旧情報 <del>＝(仮)＝</del> 』 |                           |    |    |
|-----------------|--------------|----|-------------------------|---------------------------|----|----|
| 第 1 問<br>(20)   | 問 1<br>問 2 ① | 必答 | 第 1 問<br>(35)           | A<br>(20)<br>問 1<br>問 2 ① | 必答 |    |
|                 | 問 3          |    |                         | 問 3                       |    |    |
|                 | 問 4          |    |                         | 問 4                       |    |    |
| 第 2 問<br>(30)   | A<br>(15) ②  | 必答 |                         | B<br>(15) ②               | 選択 |    |
|                 | B<br>(15) ③  | 必答 |                         | 第 2 問<br>(15) ③           |    |    |
|                 |              |    | 第 3 問<br>(15)           |                           |    |    |
|                 |              |    | 第 4 問<br>(25)           |                           |    | 必答 |
| 第 3 問<br>(25) ④ |              | 必答 | 第 5 問<br>(25) ④         |                           | 選択 |    |
| 第 4 問<br>(25)   |              | 必答 | 第 6 問<br>(25)           |                           |    |    |

# 令和7年度共通テストにおける得点調整対象科目について

※ 黒枠で囲っている科目が得点調整対象科目である。

|          | 現行の試験                        | 令和7年度試験                      |                           |
|----------|------------------------------|------------------------------|---------------------------|
|          |                              | 経過措置科目                       | 新教育課程科目                   |
| 国語       | 『国語』                         | —                            | 『国語』                      |
| 地理<br>歴史 | 『世界史B』                       | 『旧世界史B』                      | 『地理総合、地理探究』               |
|          | 『日本史B』                       | 『旧日本史B』                      | 『歴史総合、日本史探究』              |
|          | 『地理B』                        | 『旧地理B』                       | 『歴史総合、世界史探究』              |
|          | 『世界史A』<br>『日本史A』<br>『地理A』    | 『旧世界史A』<br>『旧日本史A』<br>『旧地理A』 | 『地理総合、歴史総合、公共』            |
| 公民       | 『現代社会』                       | 『旧現代社会』                      | 『公共、倫理』                   |
|          | 『倫理』                         | 『旧倫理』                        | 『公共、政治・経済』                |
|          | 『政治・経済』                      | 『旧政治・経済』                     | 『地理総合、歴史総合、公共』            |
|          | 『倫理、政治・経済』                   | 『旧倫理、旧政治・経済』                 |                           |
| 数学<br>①  | 『数学Ⅰ・数学A』                    | 『旧数学Ⅰ・旧数学A』                  | 『数学Ⅰ、数学A』                 |
|          | 『数学Ⅰ』                        | 『旧数学Ⅰ』                       | 『数学Ⅰ』                     |
| 数学<br>②  | 『数学Ⅱ』                        | 『旧数学Ⅱ』                       |                           |
|          | 『数学Ⅱ・数学B』                    | 『旧数学Ⅱ・旧数学B』                  | 『数学Ⅱ、数学B、数学C』             |
|          | 『簿記・会計』<br>『情報関係基礎』          | 『旧簿記・会計』<br>『旧情報関係基礎』        |                           |
| 理科       | 『物理基礎』『化学基礎』<br>『生物基礎』『地学基礎』 |                              | 『物理基礎、化学基礎、<br>生物基礎、地学基礎』 |
|          | 『物理』                         | —                            | 『物理』                      |
|          | 『化学』                         |                              | 『化学』                      |
|          | 『生物』<br>『地学』                 |                              | 『生物』<br>『地学』              |
| 外国語      | 『英語』                         |                              | 『英語』                      |
|          | 『ドイツ語』                       |                              | 『ドイツ語』                    |
|          | 『フランス語』                      |                              | 『フランス語』                   |
|          | 『中国語』                        |                              | 『中国語』                     |
|          | 『韓国語』                        |                              | 『韓国語』                     |
| 情報       | —                            | 『旧情報（仮）』                     | 『情報Ⅰ』                     |

得点調整については、従来、受験者数が1万人未満の科目は得点調整の対象としないこととしてきた。しかし、『情報Ⅰ』と『旧情報（仮）』はいずれも令和7年度大学入学共通テストで初めて出題する科目であるなどの事情があるため、これらの科目については、受験者数が1万人未満の場合も得点調整の対象とすることとする。

# 本日お話しすること

- ① 高大接続改革と大学入学共通テスト
- ② 『情報Ⅰ』出題方法等
- ③ 令和7年度大学入学共通テストの問題  
作成方針について
- ④ 試作問題とそのねらいについて
- ⑤ 高等学校と大学の情報教育を接続

# 学習指導要領改訂の方向性

新しい時代に必要となる資質・能力の育成と、学習評価の充実

学びを人生や社会に生かそうとする  
学びに向かう力・人間性等の涵養

生きて働く知識・技能の習得

未知の状況にも対応できる  
思考力・判断力・表現力等の育成

何ができるようになるか

よりよい学校教育を通じてよりよい社会を創るという目標を共有し、  
社会と連携・協働しながら、未来の創り手となるために必要な資質・能力を育む

「**社会に開かれた教育課程**」の実現

各学校における「**カリキュラム・マネジメント**」の実現

何を学ぶか

どのように学ぶか

新しい時代に必要となる資質・能力を踏まえた  
教科・科目等の新設や目標・内容の見直し

小学校の外国語教育の教科化、高校の新科目「公共（仮称）」の新設など

各教科等で育む資質・能力を明確化し、目標や内容を構造的に示す

**学習内容の削減は行わない※**

主体的・対話的で深い学び（「**アクティブ・ラーニング**」）の視点からの学習過程の改善

生きて働く知識・技能の習得など、新しい時代に求められる資質・能力を育成  
知識の量を削減せず、質の高い理解を図るための学習過程の質的改善

主体的な学び

対話的な学び

深い学び



※高校教育については、些末な事実に知識の暗記が大学入学者選抜で問われることが課題になっており、そうした点を克服するため、重要用語の整理等を含めた高大接続改革等を進める。





# 令和7年度大学入学者選抜に係る 大学入学共通テストの問題作成方針

## 第1 問題作成の基本的な考え方

大学入学共通テスト（以下「共通テスト」という。）は、大学（専門職大学，短期大学，専門職短期大学を含む。以下同じ。）への入学志願者を対象に，高等学校（中等教育学校及び特別支援学校高等部を含む。以下同じ。）の段階における基礎的な学習の達成の程度を判定し，大学教育を受けるために必要な能力について把握するという目的の下，各大学が実施する試験等との組合せにより，**大学教育を受けるためにふさわしい能力・意欲・適性等を多面的・総合的に評価・判定することに資するよう**，以下を基本的な考え方として作成する。

⇒1,2,3

# 1. 大学への入学志願者が高等学校教育の成果として身に付けた、知識・技能や思考力・判断力・表現力等を問う問題の作成

大学で学修するために共通して必要となる、**高等学校の段階において身に付けた基礎的な力を問う問題**を作成する。

特に、**高等学校学習指導要領において「主体的・対話的で深い学び」を通して育成することとされている**、**深い理解を伴った知識の質を問う問題**や、**知識・技能を活用し思考力・判断力・表現力等を発揮して解くことが求められる問題**を重視する。その際、**言語能力、情報活用能力、問題発見・解決能力等**を、**教科等横断的に育成することとされていること**についても留意する。

## 2. 各教科・科目の特質に応じた学習の過程を重視した問題の作成

1に示した**知識・技能や思考力・判断力・表現力等を適切に評価できる**よう、**出題科目の特質に応じた学習の過程を重視し、問題の構成や場面設定等を工夫する**。

例えば、**社会や日常の中から課題を発見し解決方法を構想する場面、資料やデータ等を基に考察する場面、考察したことを整理して表現しようとする場面**などを設定することによって、**探究的に学んだり協働的に課題に取り組んだりする過程を、問題作成に効果的に取り入れる**。

## 3. 多様な入学志願者の学力を適切に評価する問題の作成

2に示す問題作成の工夫を重視した上で、**多様な入学志願者が十分に力を発揮し、1に示す知識・技能や思考力・判断力・表現力等を適切に評価できる問題**となるよう、**構成や内容、分量、表現等に配慮**する。

その際、これまで良質な問題作成を行う中で蓄積した知見や、**問題の評価・分析の結果を問題作成に生かすようにする**。



# 「情報」の問題作成方針

## 『情報Ⅰ』

- 日常的な事象や社会的な事象などを情報とその結び付きとして捉え、情報と情報技術を活用した問題の発見・解決に向けて探究する活動の過程、及び情報社会と人との関わりを重視する。  
問題の作成に当たっては、社会や身近な生活の中の題材、及び受験者にとって既知ではないものも含めた資料等に示された事例や事象について、情報社会と人との関わりや情報の科学的な理解を基に考察する力を問う問題などとともに、問題の発見・解決に向けて考察する力を問う問題も含めて検討する。
- プログラミングに関する問題を出題する際のプログラム表記は、授業で多様なプログラミング言語が利用される可能性があることから、受験者が初見でも理解できる大学入試センター独自のプログラム表記を用いる。

# 本日お話しすること

- ① 高大接続改革と大学入学共通テスト
- ② 『情報Ⅰ』出題方法等
- ③ 令和7年度大学入学共通テストの問題作成方針について
- ④ 試作問題とそのねらいについて
- ⑤ 高等学校と大学の情報教育を接続

# 『情報Ⅰ』試作問題・サンプル問題



令和2年11月10日

「情報」  
試作問題（検討用イメージ）

令和3年3月24日

情報  
サンプル問題

令和4年11月9日

試作問題  
『情報Ⅰ』『旧情報（仮）』

本件は「情報」の出題が決まったものではありませんが、高校・大学関係団体が大学入学共通テストの出題科目のあり方について検討できるよう、その参考として提供するのはです。

## 「情報」試作問題（検討用イメージ）

本冊子の趣旨 ※本冊子をご覧になる前に必ずお読みください※

○ この冊子の試作問題群（以下「本試作問題群」という）は、大学入学共通テストへの導入を検討している「情報」について具体的なイメージを共有するために、（仮）大学入試センターにて用意したものです。今後、大学や高等学校等の関係者に御意見を伺いながら、大学入学者選抜としての適切な出題について引き続き検討することとしています。

○ 本試作問題群は、平成30年に改訂された高等学校学習指導要領（「情報Ⅰ」）に基づいて作成したものです。「情報Ⅰ」のできる限り多くの項目を網羅できるように、また様々な問題形式の可能性を提示するために、多様な試作問題を掲載しています。「情報Ⅰ」については、[次ページ以降の解説もご覧ください](#)。

○ 本試作問題群は、検討用イメージとして作成したものであるため、適用にあたっては以下の点に十分御留意いただきますようお願いいたします。

※ 多様な試作問題を掲載していますが、「情報Ⅰ」の全ての項目を網羅しているものではありません。

※ 「情報Ⅰ」の教科書は現在検定中ですので、本試作問題の内容は教科書と照合したものではありません。

※ 本試作問題は専門家による検討を経たものですが、過去のセンター試験や大学入学共通テストと同様の問題作成や点検のプロセスを経たものではなく、また、実際の問題セットをイメージしたものや試験時間を考慮したものでもありません。仮に「情報」が出題科目となる場合には、適切な分量と難易度のもとで問題セットが作成されることとなります。

※ 新たに作成した問題がほとんどですが、一部に、過去のセンター試験の「情報関係基礎」で出題した問題の改題を含んでいます。

○ 10月20日付け入試企業第74号の別添「平成30年告示高等学校学習指導要領に対応した大学入学共通テストの出題教科・科目について（検討中案）」において、「令和7年度大学入学共通テストではPBT（Paper-based Testing：紙で実施する試験）で行うことを基本としつつ、現在進めているCBT（Computer-based Testing：コンピュータ等で実施する試験）に関する調査研究の状況を踏まえ検討する」とされています。

平成30年告示高等学校学習指導要領に対応した  
令和7年度大学入学共通テストからの出題教科・科目

## 情報 サンプル問題

### 作成の趣旨

- 本サンプル問題は、平成30年告示高等学校学習指導要領に対応して、令和7年度大学入学共通テストから新たに試験科目として設定することを検討している「情報」に関する試験問題について、具体的なイメージを共有するために作成・公表するものです。今後、大学入学者選抜としての適切な出題について引き続き検討することとしています。
- 本サンプル問題は、平成30年に改訂された高等学校学習指導要領「情報Ⅰ」に基づいて作成したものです。
- 本サンプル問題は、具体的なイメージの共有のために作成したものであるため、以下の点に十分御留意いただきますようお願いいたします。
  - ・「情報Ⅰ」の内容のうちの一部を出題範囲として作成したものであり、「情報Ⅰ」の全ての内容を網羅しているものではありません。
  - ・「情報Ⅰ」の教科書の検定中に作成した問題であるため、本サンプル問題は教科書と照合したものではありません。
  - ・「情報」の問題構成は未確定であり、今後、検討されるものであるため、本サンプル問題の構成は、実際の問題セットをイメージしたものではありません。
  - ・本サンプル問題は専門家により作成されたものですが、過去のセンター試験や大学入学共通テストと同様の問題作成や点検のプロセスを経たものではなく、また、実際の問題セットをイメージしたものや試験時間を考慮したものでもありません。令和7年度大学入学共通テストから「情報」が出題される際には、適切な分量と難易度のもとで問題セットが作成されることとなります。
  - ・サンプル問題であるため、A4版で作成しています。

B5サイズで  
作成しています

## 令和7年度大学入学共通テスト 試作問題『旧情報（仮）』

100点

○ 試  
○ 出  
題  
で

○ 作  
成  
の  
趣  
旨  
及  
び  
留  
意  
点

B5サイズで  
作成しています

## 令和7年度大学入学共通テスト 試作問題『情報Ⅰ』

100点

- 試験時間 60分
- 出題範囲 「情報Ⅰ」の内容から出題
- 作成の趣旨及び留意点

本試作問題は、令和7年度大学入学共通テストから新たに試験科目として設定する『情報Ⅰ』について具体的なイメージの共有のために作成・公表するものです。

本試作問題は専門家により作成されたものですが、過去の大学入試センター試験や大学入学共通テストと同様の問題作成や点検のプロセスを経たものではありません。

なお、令和7年度大学入学共通テストの出題内容については、本試作問題の作成を踏まえつつ、引き続き検討することとしています。

※ 本試作問題に関する説明は、「試作問題「情報」の概要」を御覧ください。

（情報処理学会のサイトに掲載中）

# 試作問題『情報Ⅰ』問題構成

| 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<br>※ 1 | 全問   | (1) 情報社会の問題解決 <b>情報モラルなど</b>                        | 4   |
|              | 問 2<br>※ 2 |      | (4) 情報通信ネットワークとデータの活用 <b>誤り検出</b>                   | 6   |
|              | 問 3        |      | (3) コンピュータとプログラミング <b>情報デザイン</b>                    | 6   |
|              | 問 4        |      | (2) コミュニケーションと情報デザイン <b>論理回路</b>                    | 4   |
| 第 2 問        | A<br>※ 3   | 必答   | (1) 情報社会の問題解決<br>(2) コミュニケーションと情報デザイン <b>二次元コード</b> | 15  |
|              | B<br>※ 4   |      | (3) コンピュータとプログラミング <b>シミュレーション</b>                  | 15  |
| 第 3 問<br>※ 5 |            |      | (3) コンピュータとプログラミング <b>プログラミング</b>                   | 25  |
| 第 4 問        |            |      | (4) 情報通信ネットワークとデータの活用 <b>データの活用</b>                 | 25  |
| 合計           |            |      |                                                     | 100 |

※ 1～5 試作問題『旧情報（仮）』と共通

令和 7 年度大学入学共通テスト『情報Ⅰ』の出題内容は、本試作問題を踏まえ、今後も引き続き検討します。



問2 次の文章の空欄 **エ**・**オ** に入れるのに最も適当なものを、後の解答群のうちから一つずつ選べ。

データの通信において、受信したデータに誤りがないか確認する方法の一つにパリティチェックがある。この方法では、データにパリティビットを追加してデータの誤りを検出する。ここでは、送信データの1の個数を数えて、1の個数が偶数ならパリティビット0を、1の個数が奇数ならパリティビット1を送信データに追加して通信することを考える。例えば、図1に示すように送信データが「01000110」の場合、パリティビットが1となるため、パリティビットを追加したデータ「010001101」を送信側より送信する。



図1 送信データ「01000110」とパリティビット

受信側では、データの1の個数が偶数か奇数かにより、データの誤りがあったかどうかを判定できる。この考え方でいくと、 **エ**。

例えば、16進法で表記した「7A」を2進法で8ビット表記したデータと図1と同様にパリティビットを追加したデータは、「 **オ** 」となる。

(問2) 情報通信ネットワークで利用されている通信データの誤り訂正の仕組みについて、問題文から読み取った内容を踏まえて考察できるかを問う。また、基数変換の理解を基に、具体的な誤り訂正を考察できるかを問う。

**エ** の解答群

- ① パリティビットに誤りがあった場合は、データに誤りがあるかどうかを判定できない
- ② パリティビットを含め、一つのビットの誤りは判定できるが、どのビットに誤りがあるかは分からない
- ③ パリティビットを含め、一つのビットの誤りは判定でき、どのビットに誤りがあるかも分かる
- ④ パリティビットを含め、二つのビットの誤りは判定できるが、どのビットに誤りがあるかは分からない
- ⑤ パリティビットを含め、二つのビットの誤りは判定でき、どのビットに誤りがあるかも分かる

**オ** の解答群

- |             |             |             |
|-------------|-------------|-------------|
| ① 011110100 | ② 011110101 | ③ 011110110 |
| ④ 011110111 | ⑤ 101001110 | ⑥ 101001111 |

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。ア 世の中で広く使われるようになって



## 第2問A

広く私たちの生活の中で利用されている情報技術の一つである二次元コードについて、その仕組みの理解と探究的な活動の中で得られる規則性や特徴について、また、知的財産権との関わりについて考察できるかを問う。

図1 二次元コードの例

コードの大きさも変わるね。A 3か所の隅にある二重の少し大きな正方形は、読み取り機にこの二次元コードがあることを教えている位置検出の目印なんだ。

太郎：この二次元コードって一部を隠しても正しく読み取れるんですね。

先生：B 誤り訂正機能だね。工場などでの製品管理でも使えるように、汚れや破損などで一部が読み取れなくても復元できるんだよ。読み取れない面積の割合によって復元できるレベルは4段階あるんだ。

太郎：すごい技術ですね。

先生：そうだね。自分でも二次元コードを作成できるから、いろいろ試してみたらどうかな。

問1 空欄 ア に当てはまる文として最も適当なものを、次の①～③のうちから一つ選べ。

- ① そこで、使用料を高くすることでこの二次元コードの価値が上がったから
- ② しかし、その後特許権を放棄して誰でも特許が取れるようにしたから
- ③ そして、特許権を行使して管理を厳密にしたから
- ④ でも、特許権を保有していても権利を行使しないとしていたから

（問1）会話文から読み取った内容と知的財産権（特許権）に関する知識を関連付けて、二次元コードが広く普及した理由を考察できるかを問う。

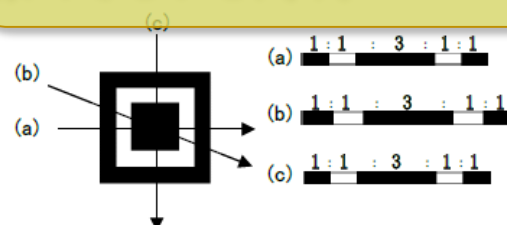


図2 位置検出の目印とその黒白の比

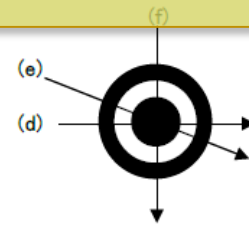


図3 円形の目印

- 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。

（問2）二次元コードの位置検出の目印について、問題文から読み取った内容と解像度や画像に関する知識を関連付けて、類推しながら考察できるかを問う。

第3問 次の問い(問1~3)に答えよ。(配点 25)

第3問

日常的な買い物において、代金を支払う際の「上手な払い方」を考えるという問題解決の題材において、基本的なアルゴリズムとプログラミングの基本に関する理解を基に、示された要件を踏まえたプログラムについて論理的に考察できるかを問う。

S: 普通は手持ちの硬貨の枚数を少なくするような払い方でしょうか。

T: そうですね。ただ、ここでは、客が支払う枚数と釣り銭を受け取る枚数の合計を最小にする払い方を考えてみませんか? 客も店も十分な枚数の硬貨を持っていると仮定しましょう。また、計算を簡単にするために、100円以下の買い物とし、使う硬貨は1円玉、5円玉、10円玉、50円玉、100円玉のみで500円玉は使わない場合を考えてみましょう。例えば、46円をちょうど支払う場合、支払う枚数はどうなりますか?

S: 46円を支払うには、10円玉4枚、5円玉1枚、1円玉1枚という6枚で払い方が最小の枚数になります。

T: そうですね。一方、同じ46円を支払うのに、51円を支払って釣り銭5円を受け取る払い方では、支払いに2枚、釣り銭に1枚で、合計3枚の硬貨のやり取りになります。こうすると交換する硬貨の枚数の合計が最小にな

(問1)この問題で定義する「上手な払い方」を理解した上で、必要となる関数の理解とその使用方法について論理的に考察できるかを問う。

T: ここでは、次の関数のプログラムを作り、それを使う方法を考えてみまし

よう。目標の金額を釣り銭無くちょうど支払うために必要な最小の硬貨枚数を求める関数です。

【関数の説明と例】

枚数(金額)… 引数として「金額」が与えられ、ちょうどその金額となる硬貨の組合せの中で、枚数が最小となる硬貨枚数が戻り値となる関数。  
例: 8円は「5円玉が1枚と1円玉が3枚」の組合せで最小の硬貨枚数になるので、枚数(8)の値は4となる。

6

T: これは、例えば、枚数(46) =  と計算してくれるような関数です。これを使って最小交換硬貨枚数の計算を考えてみましょう。例えば、46円支払うのに、51円払って5円の釣り銭を受け取る払い方をした場合、客と店の間で交換される硬貨枚数の合計は、この関数を使うと、どのように計算できますか?

S:  で求められますね。

T: 一般に、商品の価格  $x$  円に対して釣り銭  $y$  円を  $0, 1, 2, \dots$  と変化させて、それぞれの場合に必要な硬貨の枚数の合計を

枚数() + 枚数()  
と計算し、一番小さな値を最小交換硬貨枚数とすればよいのです。

S: なるほど。それで、釣り銭  $y$  はいくらまで調べればよいのでしょうか?

T: 面白い数学パズルですね。まあ、詳しくは今度考えるとして、今回は100円以下の商品なので  $y$  は99まで調べれば十分でしょう。

の解答群

- |                                                   |                  |
|---------------------------------------------------|------------------|
| <input checked="" type="radio"/> ① 枚数(51) + 枚数(5) | ① 枚数(46) + 枚数(5) |
| ② 枚数(51) - 枚数(5)                                  | ③ 枚数(46) - 枚数(5) |

・

の解答群

- |       |       |           |           |
|-------|-------|-----------|-----------|
| ① $x$ | ① $y$ | ② $x + y$ | ③ $x - y$ |
|-------|-------|-----------|-----------|



問2 次の文章の空欄  ～  に入れるのに最も適当なものを、後の解答群のうちから一つずつ選べ。

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、高額の高額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  で、その際にいくら残るかは  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

(問2) 目標の金額になる最小の硬貨枚数を計算する考え方を理解した上で、基本的なプログラミングにおける変数の使い方や繰返しによる処理、算術演算の活用法を理解しているか、また、求めるアルゴリズムについて論理的に考察できるかを問う。

実行してみると  が表示されたので、正しく計算できていることが分かる。いろいろな例で試してみたが、すべて正しく計算できていることを確認できた。

```
(1) Kouka = [1,5,10,50,100]
(2) kingaku = 46
(3) maisu = 0, nokori = kingaku
(4) i を  ながら繰り返す:
(5) |   maisu =  + 
(6) |   nokori = 
(7) 表示する(maisu)
```

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

・  の解答群

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

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 |

の解答群

- |     |         |     |          |
|-----|---------|-----|----------|
| ① 1 | ④ maisu | ② i | ③ nokori |
|-----|---------|-----|----------|

・  の解答群

- |                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| ① $nokori \div Kouka[i]$ | ④ $nokori \% Kouka[i]$ |
| ② $maisu \div Kouka[i]$  | ③ $maisu \% Kouka[i]$  |

問3 次の文章を参考に、図2のプログラムの空欄 **サ** ~ **タ** に入れるのに最も適当なものを、後の解答群のうちから一つずつ選べ。ただし、空欄 **ス**・**セ** は解答の順序は問わない。

T: プログラム(図1)ができたようですね。それを使えば、関数「枚数(金額)」のプログラムができます。関数の引数として与えられる金額の値をプログラム(図1)の変数 **kingaku** に設定し、(7)行目の代わりに変数 **maisu** の値を関数の戻り値とすれば、関数「枚数(金額)」のプログラムとなります。では、その関数を使って最小交換硬貨枚数を計算するプログラムを作ってみましょう。ここでも、100円以下の買い物として考えてみます。

【関数の説明】(再掲)

枚数(金額)… 引数として「金額」が与えられ、ちょうどその金額となる硬貨の組合せの中で、枚数が最小となる硬貨枚数が戻り値となる関数。

(問3) 最小となる交換硬貨枚数を求める基本的なプログラミングにおいて、作成した関数の使い方に関して理解しているか、また、繰返しや条件分岐を用いて最小値を求めるアルゴリズムについて論理的に考察できるかを問う。

最小値の計算では、これまでの払い方での最小枚数を変数 **min\_maisu** に記憶しておき、それより少ない枚数の払い方が出るたびに更新している。**min\_maisu** の初期値には、十分に大きな値として100を用いている。100円以下の買い物では、使う硬貨の枚数は100枚を超えないからである。

```
(1) kakaku = 46
(2) min_maisu = 100
(3) サ を シ から 99 まで 1 ずつ増やしながら繰り返す:
(4)   shiharai = kakaku + tsuru
(5)   maisu = ス + セ
(6)   もし ソ < min_maisu ならば:
(7)     タ = ソ
(8) 表示する(min_maisu)
```

図2 最小交換硬貨枚数を求めるプログラム

このプログラムを実行してみたところ3が表示された。46円を支払うときの最小交換硬貨枚数は、支払いで50円玉が1枚、1円玉が1枚、釣り銭で5円玉が1枚の計3枚なので、正しく計算できていることが分かる。同様に、**kakaku** の値をいろいろと変えて実行してみたところ、すべて正しく計算できていることを確認できた。

**3** **0** **1** の解答群

① maisu    ① min\_maisu    ② shiharai    ③ tsuru

**0** の解答群

① 0    ① 1    ② 99    ③ 100

**0** **2** の解答群

① 枚数(shiharai)    ① 枚数(kakaku)    ② 枚数(tsuru)

③ shiharai    ④ kakaku    ⑤ tsuru

第4問 次の文章を読み、後の問い（問1～5）に答えよ。（配点 25）

第4問 国が実施した生活時間の実態に関する統計調査をもとに、15歳以上の若年層について、都道府県別に平日1日の中で各生活行動に費やした時間の長さについて、スマートフォン・パソコンなどの使用時間と睡眠の時間や学業の時間との関係を題材に、データの活用と分析に関する基本的な知識及び技能と、データが表すグラフから読み取れることを考察できるかを問う。

|     | 睡眠<br>用事 (分) | 身の回りの<br>用事 (分) | 食事<br>(分) | 通学<br>(分) | 学業<br>(分) | 趣味・娯楽<br>(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<br>(分) | 身の回りの<br>用事 (分) | 食事<br>(分) | 通学<br>(分) | 学業<br>(分) | 趣味・娯楽<br>(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）

（問1）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短いグループに分けられた統計データを基に、そこから分析できる仮説とそうでない仮説を考察し識別できるかを問う。

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な。
- 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な。
- 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な。
- 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な。



# 『情報関係基礎』 ≠ 『情報Ⅰ』



## 『情報関係基礎』

## 『情報Ⅰ』

出題範囲

専門教育を主とする農業、工業、商業、水産、家庭、看護、情報及び福祉の8教科に設定されている情報に関する基礎的科目を出題範囲とする。

(学習指導要領「情報Ⅰ」の内容)

問題作成方針

### 【令和6年度】

情報と情報技術についての科学的な探究の過程を重視する。問題の作成に当たっては、専門教育を主とする「農業、工業、商業、水産、家庭、看護、情報及び福祉」に設定されている情報に関する基礎科目を出題範囲としていることを踏まえ、情報及び情報技術の基本的な知識と、考え方、基本的なアルゴリズムの理解とそれを実現する方策、プログラミングやアプリケーションソフトウェアを活用したデータの処理や分析、問題解決の方法の理解を問う問題などを含めて検討する。

### 【令和7年度】

日常的な事象や社会的な事象などを情報とその結び付きとして捉え、情報と情報技術を活用した問題の発見・解決に向けて探究する活動の過程、及び情報社会と人との関わりを重視する。

問題の作成に当たっては、社会や身近な生活の中の題材、及び受験者にとって既知ではないものも含めた資料等に示された事例や事象について、情報社会と人との関わりや情報の科学的な理解を基に考察する力を問う問題などとともに、問題の発見・解決に向けて考察する力を問う問題も含めて検討する。

-以下省略-

# 本日お話しすること

- ① 高大接続改革と大学入学共通テスト
- ② 『情報Ⅰ』出題方法等
- ③ 令和7年度大学入学共通テストの問題作成方針について
- ④ 試作問題とそのねらいについて
- ⑤ 高等学校と大学の情報教育を接続

# 大学入学共通テスト利用科目の予告

各大学は、アドミッションポリシーにもとづいて  
『情報Ⅰ』を課すか否かを予告

国立大学

原則『情報Ⅰ』を課す方針/国大協

公立大学

大学によって様々（必須・選択）

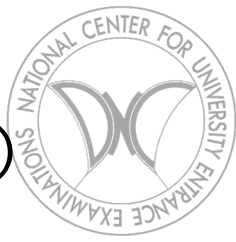
私立大学

大学によって様々  
（課す場合）選択科目が多いか



# 講義「情報リテラシー」シラバス

例：T大学（国立）



## 講義概要

情報の基本概念と社会におけるコンピュータとインターネットの位置づけを理解した上で、コンピュータの原理と構成,ソフトウェアの原理,インターネットの仕組みなどについて学ぶ。併せて,インターネットを安全かつ有意義に活用するために必要な情報倫理,情報セキュリティ,知的財産権に関する知識を学ぶ。

- 授業概要, **コンピュータの歴史**, T大学の情報環境と利用上の注意
- 情報倫理：知的財産権, 引用マナー, 個人情報, プライバシー保護
- 情報セキュリティ：パスワード, インターネットのリスクと安全対策, 暗号技術
- 計算基礎：数の表現, 文字の表現, 符号化, データ量, データ構造, 論理演算, プログラム, プログラミング言語, アルゴリズム, 計算量
- コンピュータの仕組み：5つの機能, オペレーティングシステム
- インターネットの仕組み：ネットワークと通信の基礎, Webやメールの仕組み

# リテラシーレベル モデルカリキュラムの構成

数理・データサイエンス教育強化拠点コンソーシアム

「数理・データサイエンス・AI（リテラシーレベル）モデルカリキュラム」



文理を問わず約50万人

- モデルカリキュラムの構成を以下のとおり「導入」「基礎」「心得」「選択」に分類し、学修項目を体系的に示した。
- 「導入」「基礎」「心得」はコア学修項目として位置付ける。「選択」は学生の学習歴や習熟度合い等に応じて、適切に選択頂くことを想定している
- 次頁よりそれぞれの分類における「学修目標」「学修内容」「スキルセット（キーワード）」をまとめた。

|    |                             |                      |
|----|-----------------------------|----------------------|
| 導入 | <b>1. 社会におけるデータ・AI利活用</b>   |                      |
|    | 1-1. 社会で起きている変化             | 1-2. 社会で活用されているデータ   |
| 基礎 | 1-3. データ・AIの活用領域            | 1-4. データ・AI利活用のための技術 |
|    | 1-5. データ・AI利活用の現場           | 1-6. データ・AI利活用の最新動向  |
| 心得 | <b>2. データリテラシー</b>          |                      |
|    | 2-1. データを読む                 | 2-2. データを説明する        |
| 選択 | <b>3. データ・AI利活用における留意事項</b> |                      |
|    | 3-1. データ・AIを扱う上での留意事項       | 3-2. データを守る上での留意事項   |
| 選択 | <b>4. オプション</b>             |                      |
|    | 4-1. 統計および数理基礎              |                      |
| 選択 | 4-3. データ構造とプログラミング基礎        |                      |
|    | 4-5. テキスト解析                 |                      |
| 選択 | 4-7. データハンドリング              |                      |
|    | 4-9. データ活用実践（教師なし学習）        |                      |

<スキルセット>

キーワード（知識・スキル）

2-1. データを読む

・データの種類（量的変数、質的変数） ・データの分布(ヒストグラム)と代表値（平均値、中央値、最頻値） ・代表値の性質の違い（実社会では平均値＝最頻値でないことが多い） ・データのばらつき（分散、標準偏差、偏差値） ・観測データに含まれる誤差の扱い ・打ち切りや脱落を含むデータ、層別の必要なデータ ・相関と因果（相関係数、擬似相関、交絡） ・母集団と標本抽出（国勢調査、アンケート調査、全数調査、単純無作為抽出、層別抽出、多段抽出） ・クロス集計表、分割表、相関係数行列、散布図行列 ・統計情報の正しい理解（誇張表現に惑わされない）

2-2. データを説明する

・データ表現（棒グラフ、折線グラフ、散布図、ヒートマップ） ・データの図表表現（チャート化） ・データの比較（条件をそろえた比較、処理の前後での比較、A/Bテスト） ・不適切なグラフ表現（チャートジャンク、不必要な視覚的要素） ・優れた可視化事例の紹介（可視化することによって新たな気づきがあった事例など）

2-3. データを扱う

・データの集計（和、平均） ・データの並び替え、ランキング ・データ解析ツール（スプレッドシート） ・表形式のデータ（csv）



# 「情報活用能力」を 学習の基盤となる資質・能力と位置づけ 発達段階に応じて育成



## 新しい学習指導要領

2025年～  
大学入学共通テスト

2020年～

### 小学校

文字入力など基本的な操作を習得, プログラミング的思考を育成

2021年～

### 中学校

「技術・家庭」プログラミング, 情報セキュリティに関する内容を充実

2022年～

### 高等学校

「情報Ⅰ」  
全ての生徒がプログラミングのほか, ネットワーク(情報セキュリティを含む)やデータベースの基礎等を学習

情報教育の中核

### 大学

文・理問わず  
情報基礎科目,  
数理・データサイエンス・AI  
リテラシーレベル(約50万人)  
応用基礎レベル(約25万人)

# 本日お話ししたこと

- ① 高大接続改革と大学入学共通テスト
- ② 『情報Ⅰ』出題方法等
- ③ 令和7年度大学入学共通テストの問題作成方針について
- ④ 試作問題とそのねらいについて
- ⑤ 高等学校と大学の情報教育を接続