

2027年度 大学入学共通テスト 予想問題8

試験開始の指示があるまで、この問題冊子の中を見てはいけません。

情 報 〔『情報Ⅰ』〕

(100 点
60 分)

I 注 意 事 項

- 1 この問題冊子は、29 ページあります。
- 2 解答用紙に、正しく記入・マークされていない場合は、採点できないことがあります。
- 3 試験中に問題冊子の印刷不鮮明、ページの落丁・乱丁及び解答用紙の汚れ等に気付いた場合は、手を高く挙げて監督者に知らせなさい。
- 4 問題冊子の余白等は適宜利用してよいが、どのページも切り離してはいけません。
- 5 試験終了後、問題冊子は持ち帰りなさい。

II 解 答 上 の 注 意

解答上の注意は、裏表紙に記載してあります。問題冊子を裏返して必ず読みなさい。

(下 書 き 用 紙)

情報 I の試験問題は次に続く。

(下 書 き 用 紙)

情報 I の試験問題は次に続く。

情 報 I

(全 問 必 答)

第 1 問 次の問い(問 1 ～ 4)に答えよ。(配点 20)

問 1 次の問い(a・b)に答えよ。

- a Web サービスのサーバでは、利用者のパスワードをそのまま保存せず、パスワードからハッシュ関数を用いて求めた値(ハッシュ値)を保存することが多い。ハッシュ関数は、同じ入力からは必ず同じ値を出力し、出力から入力を求めることが事実上できない性質をもつ。パスワードのハッシュ値を保存する方式に関する記述として最も適当なものを、次の①～④のうちから一つ選べ。
- ア

- ① ログインの際には、サーバに保存されたハッシュ値から元のパスワードを求め、入力されたパスワードと比較する。
- ② ハッシュ値が漏えいしても元のパスワードを直接求めることは困難だが、よく使われるパスワードのハッシュ値をあらかじめ計算しておけば、それと照合して元のパスワードが特定されるおそれがある。
- ③ パスワードのハッシュ値は利用者ごとに異なる値になるので、同じパスワードを使っている利用者が複数いても、そのことがハッシュ値から知られるおそれはない。
- ④ ハッシュ値を保存しておけば、利用者がパスワードを忘れたときに、サーバの管理者が元のパスワードを調べて利用者に知らせることができる。

b SNS や動画共有サイトなどで見られる現象に関する記述として適当でないものを、次の①～③のうちから一つ選べ。 イ

- ① 利用者の閲覧履歴などに基づいて表示される情報が選ばれる結果、利用者が自分の好みや考えに合う情報ばかりに囲まれる状態を、フィルターバブルという。
- ② 似た意見をもつ人どうしでやり取りを繰り返すうちに、特定の意見が増幅されて、それが正しいと強く信じ込むようになる現象を、エコーチェンバーという。
- ③ 多くの人に閲覧されたり共有されたりした情報ほど、内容が正しいことが確認されているので、その内容をそのまま信頼してよい。
- ④ 注目を集めて閲覧数を増やすことを目的として、内容とかけ離れた大げさな見出しや画像が付けられることがある。

問2 次の文章を読み、空欄ウエ、オ～ク、ケに当てはまる数字または文字をマークせよ。なお、当てはまる文字が A ～ F の場合には、a～fをマークすること。

文字コードの一つである UTF-8 では、各文字に割り当てられた番号(以下、**符号位置**と呼ぶ。)を、その大きさに応じて 1 ～ 3 バイト(ここでは 4 バイトとなる文字は考えない。)のビット列で表す。表 1 は、符号位置の範囲と、そのビット列の形式を表したものである。表 1 の **x** の部分には、符号位置を 2 進法で表したビット列を、上位の桁から順に当てはめる。

表 1 UTF-8 における符号位置とビット列の形式

符号位置(16 進法)	バイト数	ビット列の形式
0000 ～ 007F	1	0xxxxxxxx
0080 ～ 07FF	2	110xxxxx 10xxxxxx
0800 ～ FFFF	3	1110xxxx 10xxxxxx 10xxxxxx

英数字の符号位置はいずれも 007F 以下であり、「入」や「門」などの漢字の符号位置はいずれも 0800 以上 FFFF 以下である。したがって、文字列「AI 入門 2027」を UTF-8 で表すと **ウ****エ** バイトとなる。

また、「é」の符号位置は 16 進法で 00E9 である。これを UTF-8 で表した 2 バイトのビット列を 16 進法で表すと **オ****カ****キ****ク** となる。

UTF-8 では、2 バイト目以降のバイトはすべて **10** で始まり、1 バイト目は **10** 以外で始まる。このため、バイト列の途中から読み始めても、文字の区切りを見つけることができる。例えば、次のバイト列(16 進法で表している)は、**ケ** 文字を表している。

E6 83 85 E5 A0 B1 41 31 C3 A9

問 3 次の文章を読み、空欄 **コ** **サ** に当てはまる数字をマークせよ。また、空欄 **シ** 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選べ。

図 1 は、ルータ A ～ F と、それらを結ぶ通信回線を表したものである。線の上の数値は、その回線でデータを送るときのコスト(時間や混雑の度合いなどから定めた値)を表す。各ルータは、送信元から宛先までの経路のうち、経由する回線のコストの合計が最小となる経路でデータを転送するものとする。

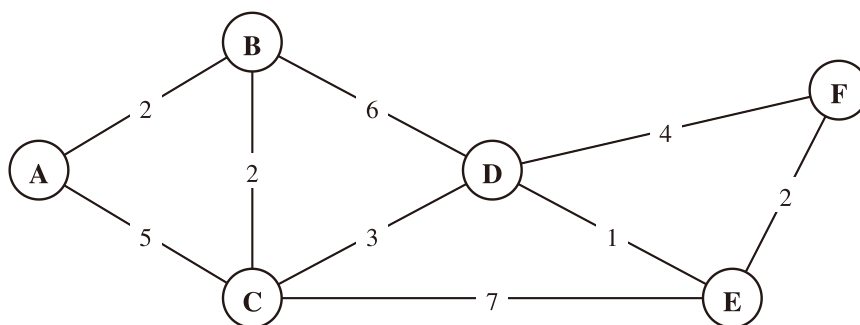


図 1 ルータと通信回線

ルータ A からルータ F へデータを送るとき、コストの合計の最小値は **コ** **サ** である。また、ルータ C とルータ D を結ぶ回線が故障して使えなくなった場合、ルータ A からルータ F への経路は **シ** となる。

シ の解答群

- | | |
|-------------|-------------|
| ① A→B→D→E→F | ① A→B→D→F |
| ② A→C→E→F | ③ A→B→C→E→F |

問 4 次の文章を読み、空欄 **ス** ・ **セ** 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、同じものを繰り返し選んでもよい。また、空欄 **ソ** に当てはまる数字をマークせよ。

150 円の飲み物を 1 種類だけ販売する自動販売機を考える。この自動販売機には、50 円硬貨と 100 円硬貨だけを 1 枚ずつ投入できる。投入された金額の合計が 150 円以上になると、飲み物を 1 本出し、150 円を超えた分をおつりとして返して、投入金額が 0 円の状態に戻る。

表 2 は、投入金額の合計を**状態**として、各状態で硬貨を投入したときに次のどの状態に移るか(**遷移**)と、そのときの動作を表した**状態遷移表**である。

表 2 自動販売機の状態遷移表

現在の状態	50 円硬貨を投入	100 円硬貨を投入
0 円	50 円の状態へ	100 円の状態へ
50 円	100 円の状態へ	ス
100 円	0 円の状態へ(飲み物を出す)	セ

状態 0 円から始めて、おつりが出ないように硬貨を投入して飲み物を 1 本買うとき、硬貨を投入する順序は全部で **ソ** 通りある。ただし、投入する硬貨の種類と順序が同じものは同じ投入の仕方とする。

ス ・ **セ** の解答群

- | | |
|-------------------|-------------------------------|
| ② 0 円の状態へ(飲み物を出す) | ① 0 円の状態へ(飲み物を出し、おつりを 50 円返す) |
| ② 150 円の状態へ | ③ 50 円の状態へ(飲み物を出す) |

第2問 次の問い(A・B)に答えよ。(配点 30)

A 次の文章を読み、後の問い(問1～4)に答えよ。

ある飲食店では、客が自分のスマートフォンで席に置かれた二次元コードを読み取り、表示された Web ページから料理を注文する**モバイルオーダー**を導入している。注文のデータは、店のサーバにある**リレーショナルデータベース**で管理されている。リレーショナルデータベースでは、データを表の形で管理し、複数の表を共通の項目で関連付けて利用する。

この店のデータベースには、表1～表3の三つの表がある。商品表には商品ごとの情報が、注文表には注文ごとの情報が、注文明細表には各注文でどの商品进行くつ注文したかが記録されている。なお、一つの注文で同じ商品を注文するときは、数量でまとめて記録される。

表1 商品表

商品 ID	商品名	価格(円)	分類
P01	から揚げ定食	850	料理
P02	焼き魚定食	900	料理
P03	ポテト	350	サイド
P04	ウーロン茶	200	飲み物
P05	オレンジジュース	250	飲み物

表2 注文表

注文番号	席番号	注文時刻
1001	3	18:02
1002	5	18:05
1003	3	18:20
1004	1	18:21

表3 注文明細表

注文番号	商品 ID	数量
1001	P01	2
1001	P04	2
1002	P02	1
1002	P03	1
1002	P05	1
1003	P03	2
1003	P04	1
1004	P01	1
1004	P05	2

問 1 表 3 の注文明細表で、各行を一つに特定できる項目(主キー)として最も適当なものを、次の①～③のうちから一つ選べ。 ア

① 注文番号

① 商品 ID

② 数量

③ 注文番号と商品 ID の組合せ

問 2 次の文章を読み、空欄 イウエオ に当てはまる数字をマークせよ。
また、空欄 カ 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選べ。

表 1 ～表 3 を用いると、席番号 3 の客の注文金額の合計は イウエオ 円と求められる。

ところが、後日、から揚げ定食の価格が 850 円から 900 円に変更され、商品表の価格が書き換えられた。その後、同じ方法で過去の注文の金額を求めたところ、実際に客が支払った金額と一致しない注文があることがわかった。このようなことが起こらないようにするための方法として最も適当なものは カ である。

— カ の解答群 —

- ① 注文明細表に、注文した時点での商品の単価を記録する項目を追加する
- ① 商品の価格を変更するときは、商品表の価格を書き換えずに、商品表から行を削除する
- ② 注文表の注文時刻を、価格を変更した時刻に書き換える
- ③ 商品表の商品 ID を、価格を変更するたびに新しいものに付け直し、古い行は削除する

問 3 次の文章中の空欄 キ に入れるのに最も適当なものを、後の①～③のうちから一つ選べ。

リレーショナルデータベースの基本的な操作には、表から条件に合う行を取り出す**選択**、表から必要な列だけを取り出す**射影**、複数の表を共通の項目で関連付けて一つの表にする**結合**がある。

厨房のディスプレイに「席番号 3 の客が注文した商品名と数量の一覧」を表示するには、キ という手順で操作を行えばよい。

- ① 注文表から席番号が 3 の行を選択し、その結果と注文明細表を注文番号で結合し、さらに商品表と商品 ID で結合した後、商品名と数量の列を射影する
- ② 商品表から商品名と数量の列を射影し、その結果と注文表を席番号で結合した後、席番号が 3 の行を選択する
- ③ 注文明細表から数量の列を射影し、その結果と商品表を商品名で結合した後、席番号が 3 の行を選択する
- ④ 注文表と商品表を注文番号で結合し、席番号が 3 の行を選択した後、商品名と数量の列を射影する

問 4 席に置かれた二次元コードには、「https://(店の Web ページ)/order?seat=3」のように、席番号を含む URL が記録されている。この仕組みでは、店の外からでも URL の席番号の部分を書き換えれば、他の席として注文できてしまうおそれがある。この問題への対策として最も適切なものを、次の①～③のうちから一つ選べ。

ク

- ① 二次元コードを印刷する紙を、複製されにくい特殊な紙に変更する。
- ② 客が来店して席に案内されるたびに、その来店の間だけ有効な推測されにくい文字列を発行して URL に含め、サーバはその文字列が有効な場合にだけ注文を受け付ける。
- ③ URL に含める席番号を、「seat=3」から「seat=03」のように 2 桁で表すようにする。
- ④ Web ページの通信を暗号化して、通信の内容を第三者が読み取れないようにする。

B 次の文章を読み、後の問い(問 1 ～ 3)に答えよ。

Tさんは、コンピュータで乱数(でたらめな数)を作る方法について調べ、線形合同法を知った。線形合同法では、0 以上 15 以下の整数 x_0 から始めて、次の式で $x_1, x_2, x_3, \dots$ を順に求める。ここで、 a, c は定数であり、「mod 16」は 16 で割った余りを表す。

$$x_{n+1} = (a \times x_n + c) \bmod 16$$

問 1 次の文章を読み、空欄 、、 に当てはまる数字をマークせよ。
また、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選べ。

$a = 5, c = 3, x_0 = 7$ とすると、 $x_1 = \text{ケ}$ 、 $x_2 = \text{コ}$ 、 $x_3 = \text{サ}$ となる。

コンピュータでは、0 以上の整数を 16 で割った余りを、割り算をせずにビット演算で求めることができる。具体的には、その整数を 2 進法で表したときの ことで求められる。

の解答群

- ① 下位 4 ビットだけを残し、それより上位のビットをすべて 0 にする
- ② 上位 4 ビットだけを残し、それより下位のビットをすべて 0 にする
- ③ 各ビットを右に 4 ビットずらす
- ④ 各ビットの 0 と 1 をすべて反転させる

問 2 次の文章中の空欄 **ス** 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選べ。

線形合同法で得られる数の列は、いつか必ず以前と同じ値が現れ、それ以降は同じ並びを繰り返す。 x_0 から始めて初めて x_0 と同じ値が現れるまでの個数を**周期**と呼ぶことにする。例えば、問 1 の $a = 5$, $c = 3$, $x_0 = 7$ の場合、周期は 16 であり、0 ～ 15 のすべての値が 1 回ずつ現れる。

$x_0 = 7$ として、 a , c を次の解答群のように変えたとき、周期が 16 となるものは **ス** である。

ス の解答群	
① $a = 3$, $c = 4$	① $a = 4$, $c = 1$
② $a = 9$, $c = 2$	③ $a = 13$, $c = 5$

問 3 次の文章を読み、空欄 **セ** **ソ** **タ** に当てはまる数字をマークせよ。また、空欄 **チ** 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選べ。

Tさんは、乱数を用いて円周率を求める方法を試した。1 辺の長さが 1 の正方形の中にでたらめに点を打ち、原点を中心とする半径 1 の円の内側(円周上を含む)に入った点の割合を求める。この割合は、正方形の面積に対する四分円の面積の割合に近づくと考えられる。

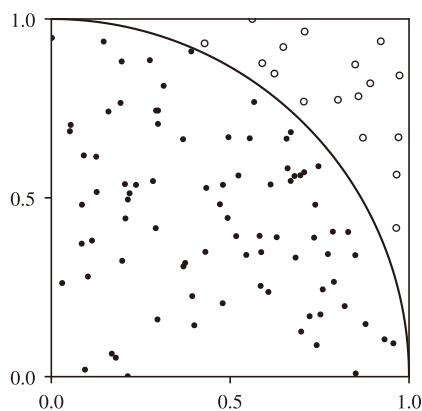


図2 100 個の点を打った結果(●は円の内側, ○は外側)

図2 の 100 個の点のうち 83 個が円の内側に入ったので, この結果から求めた円周率の値は セ . ソ タ となる。

このような方法で求めた値の誤差は, 一般に, 打つ点の個数の正の平方根に反比例する程度の大きさになることが知られている。このことから, 誤差を現在のおよそ 10 分の 1 にするには, 打つ点の個数を チ にすればよいと考えられる。

チ
の解答群

① 約 3 倍
② 約 10 倍
③ 約 100 倍
④ 約 1000 倍

第3問 次の文章を読み、後の問い(問1～3)に答えよ。(配点 25)

生徒会の M さんは、土曜日の体育館の使用申請を受け付けて、使用する団体を決める係である。各申請は、使用の開始時刻と終了時刻からなる。体育館を同時に使用できるのは 1 団体だけであるが、ある申請の終了時刻と別の申請の開始時刻が同じ場合は、両方の申請を採用できる。M さんは、できるだけ多くの申請を採用したいと考えている。

今週は、図 1 の 8 件の申請があった。申請は終了時刻の早い順に番号が付けられている。

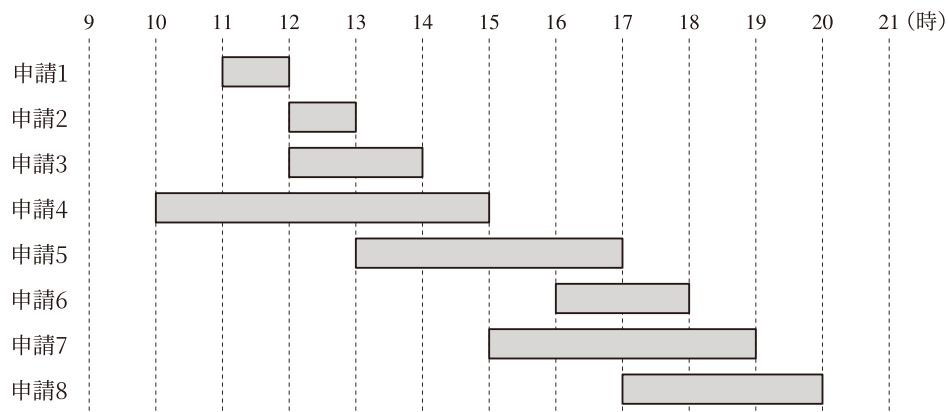


図 1 今週の申請(灰色の部分が使用時間を表す)

問 1 次の文章中の空欄 **ア**， **イ**， **ウ** に当てはまる数字をマークせよ。

図 1 の申請から，採用できる申請の件数の最大値は **ア** である。

M さんは，次のような決め方を考えた。「まだ採用も不採用も決めていない申請の中から，ある基準で一つ選び，すでに採用した申請と使用時間が重ならなければ採用し，重なれば不採用とする。これをすべての申請について繰り返す。」この基準を「開始時刻が早い順」にすると採用される件数は **イ**，「使用時間が短い順」にすると採用される件数は **ウ** となり，いずれも最大値にならなかった。

問 2 次の文章を読み、空欄 **工** ～ **力** 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。また、空欄 **キ** に当てはまる数字をマークせよ。

Mさんは、基準を「終了時刻が早い順」にすると、図1の申請では採用される件数が最大値になることに気付いた。そこで、この方法で採用する申請を決めるプログラムを作成した(図2)。配列 **Kaishi** と **Shuryou** には、申請の開始時刻と終了時刻が、申請番号の順に格納されている。申請番号は終了時刻の早い順に付けられているので、配列の添字の順に調べればよい。変数 **owari** は、最後に採用した申請の終了時刻を表す。

```
(01) Kaishi = [11, 12, 12, 10, 13, 16, 15, 17]
(02) Shuryou = [12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20]
(03) owari = 0
(04) kazu = 0
(05) i を 1 から 要素数(Kaishi) まで 1 ずつ増やしながら繰り返す:
(06) |   もし 工   ならば:
(07) |   |   表示する("申請", i, "を採用")
(08) |   |   owari = 才
(09) |   |   kazu = 力
(10) 表示する("採用件数:", kazu)
```

図2 採用する申請を決めるプログラム

なお，(06) 行目の空欄 工 に，正しいものの代わりに「`Kaishi[i] > owari`」を入れてプログラムを実行すると，「採用件数：」の後に表示される値は キ となる。

—— 工 の解答群 ——

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| ① <code>Kaishi[i] >= owari</code> | ① <code>Kaishi[i] <= owari</code> |
| ② <code>Shuryou[i] >= owari</code> | ③ <code>Shuryou[i] <= owari</code> |

—— 才 ・ 力 の解答群 ——

- | | | |
|--------------------------|---------------------------|--------------------------|
| ① <code>Kaishi[i]</code> | ① <code>Shuryou[i]</code> | ② <code>owari + 1</code> |
| ③ <code>kazu + 1</code> | ④ <code>kazu + i</code> | ⑤ <code>i</code> |

問 3 次の文章を読み，空欄 ク，コ に当てはまる数字をマークせよ。また，空欄 ケ ・ サ 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。

翌週から，体育館に加えて多目的ホールと格技場も使えることになった。三つの会場はどれも同じように使えるものとする。そこで M さんは，申請をすべて採用するには会場がいくつあればよいかを考えた。図 1 の 8 件の申請をすべて採用するには，会場は最低 ク つ必要である。

M さんは，9 時から 20 時までの各時刻 t について，時刻 t から 1 時間の間に使用中となる申請の件数を数え，その最大値を求めるプログラムを作成した（図 3）。

```

(01) Kaishi = [11, 12, 12, 10, 13, 16, 15, 17]
(02) Shuryou = [12, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20]
(03) saidai = 0
(04) t を 9 から 20 まで 1 ずつ増やしながら繰り返す:
(05) |   kosu = 0
(06) |   i を 1 から 要素数 (Kaishi) まで 1 ずつ増やしながら繰り返す:
(07) |   |   もし ケ ならば:
(08) |   |   |   kosu = kosu + 1
(09) |   |   もし kosu > saidai ならば:
(10) |   |   |   saidai = kosu
(11) 表示する (saidai)

```

図3 同時に使用中となる申請の件数の最大値を求めるプログラム

なお，(07) 行目の空欄 ケ に，正しいものの代わりに「`Kaishi[i] <= t and t <= Shuryou[i]`」を入れると，表示される値は コ となる。

図3のプログラムで求めた最大値の数だけ会場があれば，申請をすべて採用できる。その理由は，サ からである。

ケ の解答群

- ① `Kaishi[i] <= t and t < Shuryou[i]`
- ② `Kaishi[i] < t and t < Shuryou[i]`
- ③ `Kaishi[i] <= t or t < Shuryou[i]`
- ④ `Kaishi[i] >= t and t >= Shuryou[i]`

サ の解答群

- ① 申請を開始時刻の早い順に見て、その時点で空いている会場に順に割り当てていくと、どの時刻でも使用中の会場の数は同時に使用中となる申請の件数と等しく、最大値を超えることがない
- ② 申請の件数が8件なので、会場が8つあれば必ずすべての申請を採用できる
- ③ 終了時刻が早い順に申請を採用すると、採用される件数が最大になる
- ④ 一つの会場で採用できる申請の件数の最大値で全体の件数を割った値が、必要な会場の数になる

第4問 次の文章を読み、後の問い(問1～4)に答えよ。(配点 25)

Y 高校の情報委員会では、生徒の学習の状況について、さまざまなデータを分析している。なお、この問題で扱うデータは架空のものである。

問1 次の文章を読み、空欄 **ア** **イ** に当てはまる数字をマークせよ。また、空欄 **ウ** ・ **エ** 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。

Y 高校では、英語の検定試験の対策として、A と B の 2 種類の学習アプリのどちらかを生徒が選んで利用している。今年度の検定試験では、A を利用した 200 人と B を利用した 200 人が、それぞれ準 2 級または 2 級を受験した。表 1 は、その結果をまとめたものである。

表 1 利用したアプリと受験した級ごとの合格者数

(各欄は 受験者数／合格者数)

	準 2 級	2 級	合計
A	160 人／128 人	40 人／18 人	200 人／146 人
B	40 人／34 人	160 人／80 人	200 人／114 人

合計の合格率(合格者数÷受験者数)を百分率で求めると、A が **ア** **イ** %，B が 57% となり、A の方が高い。ところが、級ごとに合格率を比べると、**ウ**。このように、全体で比べた場合と、グループに分けて比べた場合とで、傾向が逆転することがある。この結果が生じた主な理由は、**エ** ことである。

ウ の解答群

- ② 準 2 級でも 2 級でも，A の方が合格率が高い
- ① 準 2 級でも 2 級でも，B の方が合格率が高い
- ② 準 2 級では A の方が，2 級では B の方が合格率が高い
- ③ 準 2 級では B の方が，2 級では A の方が合格率が高い

エ の解答群

- ② A の利用者の多くが合格率の高い準 2 級を受験し，B の利用者の多くが合格率の低い 2 級を受験した
- ① A の利用者の方が，B の利用者よりも人数が多かった
- ② 2 級の受験者の合計の方が，準 2 級の受験者の合計よりも多かった
- ③ B の利用者の多くが準 2 級を受験し，A の利用者の多くが 2 級を受験した

問 2 次の文章を読み，空欄 **オカ**，**クケ** に当てはまる数字をマークせよ。
また，空欄 **キ** 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選べ。

2 年生の定期考查では，数学の平均値は 58 点，標準偏差は 12 点であり，英語の平均値は 70 点，標準偏差は 8 点であった。K さんの得点は，数学が 76 点，英語が 80 点であった。

ある得点が平均値から標準偏差の何倍離れているかを表す値を、**標準化得点**と呼ぶ。標準化得点は $(\text{得点} - \text{平均値}) \div \text{標準偏差}$ で求められ、さらに、 $50 + 10 \times (\text{標準化得点})$ で求めた値を **偏差値**と呼ぶ。Kさんの数学の偏差値は **オ** **カ** である。また、Kさんの得点について、 **キ**。英語で数学と同じ偏差値となるには、英語の得点が **ク** **ケ** 点であればよい。

キ の解答群

- ① 英語の方が得点が高いので、集団の中での相対的な位置も英語の方が高い
- ② 英語の方が得点は高いが、集団の中での相対的な位置は数学の方が高い
- ③ 標準偏差が異なる科目どうしでは、相対的な位置を比べることはできない
- ④ 数学と英語の偏差値は等しい

問 3 次の文章を読み、空欄 コ に入れるのに最も適当なものを、後の①～⑤のうちから一つ選べ。

2年生の4クラス(各40人)の情報の小テストの得点について、クラスごとのヒストグラムを図1に、クラスごとの箱ひげ図を順序を入れ替えて図2に示す。図2の箱ひげ図のひげの両端は最小値と最大値を表している。なお、ヒストグラムの各階級は、例えば50点以上60点未満のように区切っており、90点以上の階級には100点を含む。

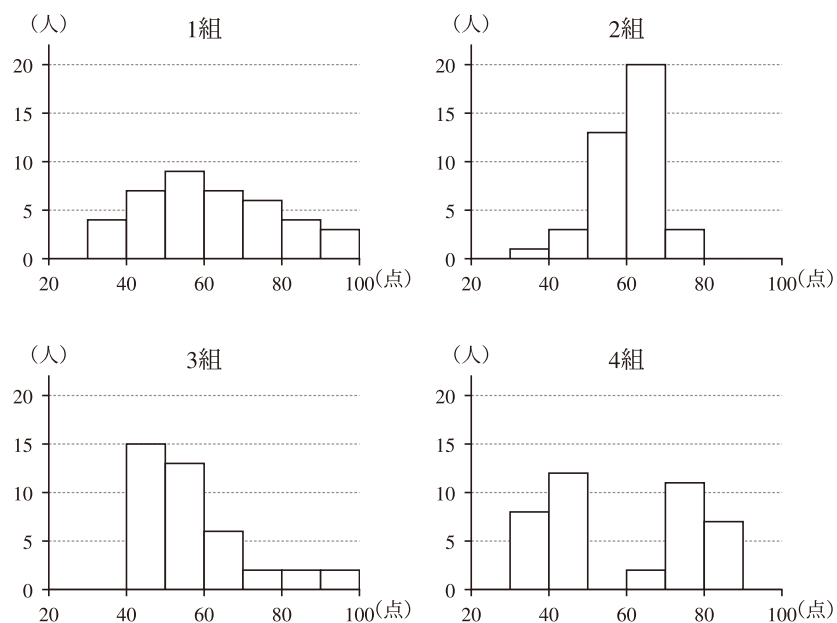


図1 クラスごとの得点のヒストグラム

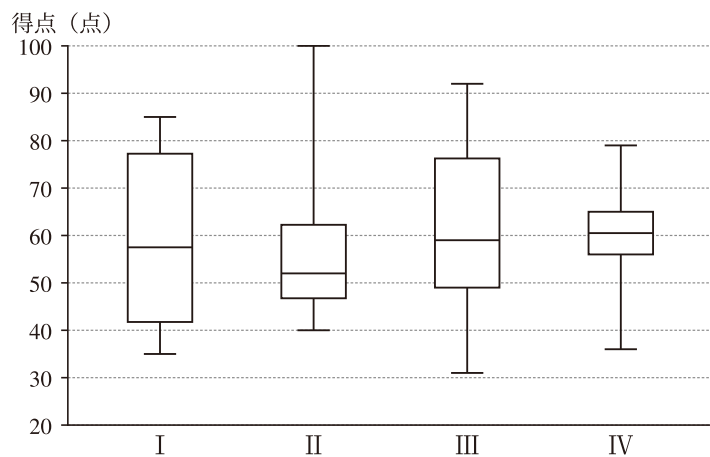


図2 クラスごとの得点の箱ひげ図(順序は図1と異なる)

1組～4組のヒストグラムに対応する箱ひげ図を、I～IVの記号で順に並べたものは コ である。

(1組, 2組, 3組, 4組)の順

- | | | |
|------------------|------------------|------------------|
| ① III, IV, II, I | ② I, IV, II, III | ③ III, II, IV, I |
| ④ IV, III, II, I | ⑤ III, IV, I, II | ⑥ I, II, IV, III |

問 4 図 1・図 2 から読み取れることとして最も適当なものを，次の①～④のうちから一つ選べ。

サ

- ① 4 組は，得点の分布が二つの山に分かれており，中央値付近の得点の生徒が最も多い。
- ② 四分位範囲が最も大きいのは 1 組である。
- ③ 3 組は，分布が右に長く裾を引いているので，平均値が中央値よりも大きいと考えられる。
- ④ 2 組の得点の範囲は，1 組の得点の範囲よりも大きい。

(下 書 き 用 紙)

II 解答上の注意

- 1 解答は、解答用紙の問題番号に対応した解答欄にマークしなさい。例えば、第2問の **ア** と表示のある問いに対して③と解答する場合は、次の例のように問題番号 **2** の解答記号 **ア** の解答欄の③にマークしなさい。

例1

2	解 答 欄															
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	a	b	c	d	e	f
ア	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ	Ⓓ	Ⓔ	Ⓕ

- 2 この試験では、選択肢から選んで答える問題と、解答欄の数字(0～9)又は文字(a～f)から選んで答える問題があります。各問題の指示に従って解答しなさい。
- 3 問題の文中の **イ**，**ウ****エ**などの **□** に、数字(0～9)又は文字(a～f)を入れるよう指示された場合、**イ**，**ウ**，**エ**…の一つ一つは、これらのいずれか一つに対応します。それらを解答用紙の**イ**，**ウ**，**エ**…で示された解答欄にマークして答えなさい。

例2 **ウ****エ**に38と答えたいとき

ウ	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ	Ⓓ	Ⓔ	Ⓕ
エ	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	Ⓐ	Ⓑ	Ⓒ	Ⓓ	Ⓔ	Ⓕ

- 4 同一の問題文中に **ア**，**ウ****エ**などが2度以上現れる場合、原則として、2度目以降は、**ア**，**ウ****エ**のように細字で表記します。

※この問題冊子は、大学入学共通テスト「情報Ⅰ」の過去の出題傾向をもとに作成した予想問題であり、独立行政法人大学入試センターが作成・公表したものではありません。また、問題中のデータは架空のものです。