

# 「情報Ⅰ」こそ、 早期のテスト対策を。

## 「情報Ⅰ」対策、いつからやるべき？

### Point 1

**「情報Ⅰ」の学習範囲は  
プログラミングだけではない**

プログラミングだけでなく、データの活用やネットワーク、論理回路、情報デザインなど幅広い内容を学習する必要があります。

著作権と意匠権？

2進数と16進数？



AND回路とNOT回路？

単回帰分析と欠損値？

暗号化プロトコル？

二次元配列と乱数？

### Point 2

**共通テストに「情報Ⅰ」が新設**

2025年1月の共通テストから「情報Ⅰ」が加わり、従来の5教科7科目に1科目が増えて6教科8科目が課されます。

### Point 3

**他の主要科目も学習負担増！**

数学C、歴史総合、国語の試験時間増など主要科目でも、2025年1月の共通テストから学習負担が大幅に増加します。

**だから、高3からの対策では入試本番に間に合わない...**

## 高1,2の早いうちから「情報Ⅰ」対策を始めよう！

高1生

高2生

高3生

早期に「情報Ⅰ」対策をスタートできるかが入試攻略のカギ。  
高3で主要科目や理科地歴の学習時間を確保できる！

主要科目や  
理科地歴に集中！

共通  
テスト

「情報Ⅰ」対策

高1  
または  
高2

「情報Ⅰ」対策

※「情報Ⅰ」学習内容の詳細は裏面へ

# 「情報 I」の学習内容を大公開！

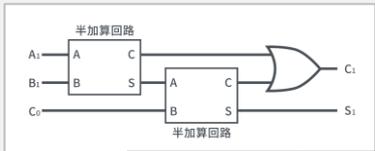
| (1) 情報社会の問題解決 | (2) コミュニケーションと情報デザイン | (3) コンピュータとプログラミング | (4) 情報通信ネットワークとデータの活用 |
|---------------|----------------------|--------------------|-----------------------|
| (主な学習内容)      | (主な学習内容)             | (主な学習内容)           | (主な学習内容)              |
| 情報とメディアの特性    | コミュニケーションとメディア       | ハードウェアとソフトウェア      | 通信プロトコル               |
| 問題解決の考え方      | 数値と文字の表現             | 論理回路               | インターネットの仕組み           |
| 情報セキュリティ      | 音と画像の表現              | アルゴリズム             | データの収集と種類             |
| 個人情報と知的財産権    | データの圧縮               | 変数、演算、配列、繰り返し      | データの分析                |
| 著作物の利用と権利     | Webページと情報デザイン        | 関数、分岐、探索、ソート       | データの活用とデータベース         |

「情報I」の学習範囲はこんなに広がって大変...!



この問題、解けるかな? ※「情報AIドリル」の問題の一部です。

**Q1.** 次の回路図の真理値表について、a ~ d に入る正しい値の組み合わせを 1 つ選べ。ただし、半加算回路の出力 S は「和の 1 桁目」、出力 C は「桁上げ」とする。



| 入力             |                |                | 出力             |                |
|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| A <sub>1</sub> | B <sub>1</sub> | C <sub>0</sub> | C <sub>1</sub> | S <sub>1</sub> |
| 0              | 0              | 0              | 0              | 0              |
| 0              | 0              | 1              | 0              | 1              |
| 0              | 1              | 0              | 0              | 1              |
| 0              | 1              | 1              | a              | b              |
| 1              | 0              | 0              | 0              | 1              |
| 1              | 0              | 1              | 1              | 0              |
| 1              | 1              | 0              | 1              | 0              |
| 1              | 1              | 1              | c              | d              |

**Q2.** 次のプログラムの実行結果の 4 行目に表示されるものとして、正しいものを 1 つ選べ。ただし、実行結果の最初の行を 1 行目とする。

```

【プログラム】
ondo = 40
a = 8
n = 0
表示する(ondo, "度")
ondo < 90 の間繰り返す:
| ondo = ondo + a
| n = n + 1
└ 表示する(n, "分後:", ondo, "度")
    
```

**Q3.** 次のプログラムは、何人目で同じ誕生日の人に出会うかをシミュレーションするものである。空欄 (ア) に入れるのに最も適当なものを 1 つ選べ。

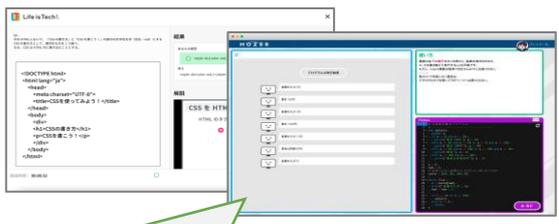
```

【プログラム】
tanjoubi1 = 1
tanjoubi2 = 0
n = 0
(ア) の間繰り返す:
| tanjoubi2 = 乱数(1, 365)
└ n = n + 1
表示する("同じ誕生日の人に出会う人目:", n, "人目に出会えた!")
    
```

※上記は特定の仮想言語で書かれたプログラムです。詳しくは本講座で学習します。

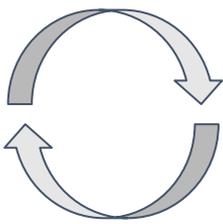
## 「情報AIドリル」なら、基礎～入試レベルまでこれ1つで対策!

**アウトプット**  
AIドリルで苦手克服と実戦演習



プログラミング実行環境で楽しく実戦的に学べる!

知識の定着  
実戦的な学習



苦手分野の復習  
自分専用カリキュラム

**インプット**  
一人ひとりのペースで学べる



わかりやすいスライド解説で  
要点をインプットできる!