

2027年用 パワーマックス共通テスト対応模試

2026年度本試験分析

試験時間:60分 / 配点:100点

- 昨年同様、大問4問構成で、第1問が小問集合、第2問が中間2問、第3問がプログラミング、第4問がデータの活用というのも変わらなかった。
- (e)・(f)のマーク記号が増え、16進法で表現された数がマーク記号で答えられるようになり、第1問の間2で16進法での表現が問われた。
- 問題文は丁寧に書かれているが、すべてをじっくり読みながら解く時間はないため、手早く問題を解き進める必要がある。
- 第1問の間2・問3、第2問Aなどは、実生活との結びつきを意識させられる出題となっていた。

2027年度共通テストにむけて

- 知識や用語を問う問題では、メリットや具体的な場面と絡めて出題されることが多いので、問題演習を通じて、よく使われる用語や関連する知識などをまとめて整理しておくようにしたい。
- 実生活との結びつきを意識させられる問題については、実生活と絡めた情報システムやデザインの考え方などに触れられる授業を日頃から行っておくと、情報に対する意識や感度を高めることができる。
- プログラミングとデータの活用の対策は必須である。共通テスト用プログラム表記への対応や散布図などの図表の読み取りの仕方は、最初に必要な知識を整理させてから、それらを活用する問題演習に取り組みせるのがよい。

2026年度本試験

平均点 56.59 点

大問	出題内容	詳細	平均得点率
1	小問集合	・記憶装置の特徴、情報セキュリティに関する記述 ・クロスステッチの刺繍と2進法・16進法での表現 ・生年月を入力させる際のインタフェース ・電子メールの送受信におけるメールサーバの仕組み	40.50%
2	情報通信ネットワークとデータの活用	住民証明の入手に関する情報システム、アクセスコードや確認依頼コードを導入した際の仕組みや特徴	69.56%
	・コミュニケーションと情報デザイン ・コンピュータとプログラミング	ゲームの画面などにおける画像の透過処理、論理演算の仕方など	46.66%
3	プログラミング	文化祭の展示における来訪者の体験時間と待ち時間について調べるプログラム	57.77%
4	データの活用	桜の開花日の推定と推定日の補正	66.45%

2025年度本試験

平均点 69.26 点

大問	出題内容	詳細	平均得点率
1	小問集合	・デジタル署名の特性、128ビットで構成されるIPアドレス(IPv6) ・7セグメントLEDによる数字やアルファベットの表記の組合せ ・チェックディジット ・マウスカーソルのグラフィカルユーザインタフェース	65.44%
2	情報通信ネットワークとデータの活用	総合スーパーマーケットのレシートから得られる情報、ポイントカードやネットショッピングとの紐づけ	75.49%
	コンピュータとプログラミング	おつりで渡す紙幣の枚数に関するシミュレーション	76.73%
3	プログラミング	工芸品の制作における担当の割り当て作業に関するプログラム	64.73%
4	データの活用	旅行に関する目的別の実態の分析	68.64%

編集方針

次の点を意識して制作しています。

- 1 過去2年間の本試験・追試験と試作問題を踏まえて、これから出題されそうな問題や、これまでの出題に関連する問題を幅広く扱います。
- 2 難易度は、2026年度本試験を標準として、少し難しい問題にも対応できるようにしています。標準レベルを中心に、一部の設問で難易度を調整しています。
- 3 解答解説は、誤答の選択肢も詳しく説明して、間違えた理由に生徒自身で気づけるようにしています。欄外には、用語や考え方の補足を付けています。



注目のポイント

- 知識や用語を問う問題
知識そのものを問う問題だけではなく、問題文で与えられた事柄を組み合わせることで、知識のみに頼らずに解けるような共通テストならではの問題も入れていますので、知識だけでなく、論理的に考える力も鍛えられます。
- 実生活との結びつき
問題を解くことによって、教科としての情報を身近に感じて、興味・関心をもってもらえるような題材も扱っています。
- プログラミング
プログラムの空所補充に加えて、トレースさせる問題や出力結果を問う問題なども入れることで、プログラムを深く理解し、合わせて処理の速さや正確さが鍛えられます。
- データの活用
箱ひげ図や散布図の読み取りだけでなく、読み取った結果をふまえて考える問題や統計ならではの図表を題材とした問題も入れていますので、様々な目線でデータを解析できる力を養えます。

情報I



6月発刊

模試4回分を収録

定価
770円(税込)
B5判
問題編160ページ
別冊解答・解説編64ページ

表紙デザインは変更する場合があります

採用特典

▶P.41-42



Webダウンロード
本文データ



Google Forms
解答フォーム

納品形態

▶裏表紙

問題・解答ともバラシA可

学習診断サイト

▶P.39

パワーマックス 出題一覧

2027年用パワーマックス情報Ⅰに収録されている、おすすめ問題を「共通テスト対策教材特設ページ」にてご紹介!



特設ページはコチラ

第1回

大問	出題内容	詳細	目安時間	難易度
1	小問集合	・メディアの特性、メディア・リテラシー ・ユニバーサルデザインの考え方と七つの原則 ・模擬店の準備にかかる時間のシミュレーション ・マルウェア、ランサムウェア	10分	やや易
2	コミュニケーションと情報デザイン	高齢者や色覚多様性に配慮したプレゼンテーション資料作成、著作権と肖像権、クリエイティブコモンズライセンス	10分	標準
	情報通信ネットワークとデータの活用	データベースによる備品購入記録の管理、データベース表の加工	10分	標準
3	プログラミング	曜日と場所ごとの掃除当番を決めるプログラム、剰余の利用、配列の要素数を変えた場合の出力結果、2次元配列の導入	15分	標準
4	データの活用	電力需要量に関するデータの活用、調査方法、箱ひげ図、散布図、積み上げ棒グラフ、帯グラフ	15分	標準

出題のねらい

第1回では、共通テストの出題形式に慣れることをとくに意識しています。
第1問・第2問は、知識や用語を問う出題の比率を高めにして、基礎が身につけば比較的解きやすい問題にしています。また、第3問は、段階的に理解を確かめられるように設問を細かくしています。

第2回

大問	出題内容	詳細	目安時間	難易度
1	小問集合	・電子メールのTo、CC、Bccや添付ファイルの扱い ・IPアドレスのビット長やネットワーク部・ホスト部 ・照明スイッチの切り替えにおける真理値表・論理回路 ・「ウェブアクセシビリティ導入ガイドブック」にあるW3Cによるガイドラインの活用	12分	標準
2	コミュニケーションと情報デザイン	バーコードの仕組みとPOSシステムに関する問題、チェックレジットの役割、商品・顧客データ等の利活用など	10分	標準
	コンピュータとプログラミング	行列の解消をテーマにしたシミュレーション、価格設定とおつりパターンの考察、結果の読み取り、結論の考察など	12分	標準
3	プログラミング	配列を用いて表示した分数によるプログラム、分数の足し算・約分(最大公約数)・仮分数を整数に直すなど	13分	標準
4	データの活用	自動車保有台数やガソリン消費量などのデータの活用、ヒストグラム、利用したデータが適当かの検討、回帰直線、四分位数、散布図・相関行列の読み取り	13分	やや易

出題のねらい

第2回では、時間配分を意識して取り組めるようにすることをとくに意識しています。
第1問の間2・問3、第2問Bなどで、あまり時間をかけないようにする必要があります。

第3回

大問	出題内容	詳細	目安時間	難易度
1	小問集合	・共通鍵暗号方式と公開鍵暗号方式の説明、多要素認証 ・Webページ閲覧のプロセス、DNSサーバとWebサーバ ・2進数と補数計算 ・「UIデザインにおける八つの黄金律」と具体例への対応	12分	標準
2	コンピュータとプログラミング	2進数を帽子の着脱で表すこととカウンタを題材とした問題、カウンタ作成とその性質、カウンタ・逆カウンタを用いた計算	9分	やや難
	情報通信ネットワークとデータの活用	コンピュータ室のネットワークトラブルに関する問題、ブロードキャストストームの原因とネットワーク構築など	10分	標準
3	プログラミング	1~100の数を昇順に並べるプログラムの作成と乱数を用いた要素の入れ替え、元の配列を用いているかをチェックするプログラムの作成	12分	標準
4	コミュニケーションと情報デザイン	標識とピクトグラム、交通標識のパターンとルール、ピクトグラムの作成	7分	やや易
	データの活用	日経平均株価の変動の特徴に関するデータの活用、箱ひげ図の読み取り、折れ線グラフ、ヒートマップによる季節性の分析、周期性の分析	10分	標準

出題のねらい

第3回では、様々な分野を満遍なく問うことをとくに意識しています。
第3問は、昇順・乱数といったプログラミングならではの処理を扱っています。第4問は、中間2問構成とすることで、データの活用以外のテーマも扱っています。

第4回

大問	出題内容	詳細	目安時間	難易度
1	小問集合	・生成AIで作成した画像の扱い、SNSを利用する際の態度 ・IPv4とIPv6の特徴(2進法への変換を含む) ・セキュリティの3要素 ・スライドのアニメーション、情報デザインの4原則	12分	易
2	コミュニケーションと情報デザイン	画像の保存形式と圧縮率、ハフマン圧縮の手法と特徴	10分	やや難
	コンピュータとプログラミング	マスを移動する際の最短距離(A*アルゴリズム)	12分	難
3	プログラミング	呼び出すエレベータを選ぶプログラム、条件分岐、要素数と繰り返し処理、論理演算子(andとor)、トレース	13分	標準
4	データの活用	仕事の時間と学習の時間に関するデータの活用、度数分布表、箱ひげ図、散布図と相関係数、仮説検定、因果関係の3規準	13分	標準

出題のねらい

第4回は、2026年度本試験の平均点が下がったことをふまえて、問題文の読み取りや処理を手早く行えるようにすることをとくに意識しています。
第2問は、ハフマン圧縮やA*アルゴリズムの仕組みを理解して手早く処理する必要があります。また、第4問の仮説検定や因果関係は、短時間で内容を把握できるようにする必要があります。