

二〇二五年度 北陸大学一般選抜（本学独自方式） A日程問題

（二月三日実施）

国語

（注意）

- 一、問題冊子は本文8ページ、解答用紙は2枚（解答用マークシート1枚と記述式解答用紙1枚）。
- 二、マークシートの問題は、解答欄1から13のあてはまる選択肢の枠内をぬりつぶすこと（複数解答は無効）。

他の問題の解答は、記述式解答用紙の指定の欄に記入すること（\*内には記入しないこと）。

- 三、解答用マークシート・記述式解答用紙は、持ち帰ってはならない。
- 四、試験終了後、問題冊子は持ち帰ること。
- 五、コピー及び二次利用は行わないこと。

「二」 次の文章を読んで、以下の設問に答えなさい。

私たちは特に教育を受けなくても、教えられなくても多くのことを知っている。手に持っている物体を空中で離せば、それは落下する、力を加えれば物体は動く、重いものは動かしにくいなどは、中学で物理を学ぶまでは知らない、というわけではない。生き物は成長する、餌を与えなければ動物は死ぬ、病気はうつることがある、等々もそうだ。学校で理科を学ぶずっと前からそんなことはみんなよく知っている。

つまり私たちは自分の経験、他者の経験の観察から、教わることなしに知識を獲得している。ア**ア**そうした知識はバラバラに存在しているわけではなく、相互に繋がりがあって、ゆるい体系のようなものを作り出している。これらは科学的な知見が体系化されて理論を作り出すことに似ている。そうした意味で、「素朴」という修飾語をつけて、素朴理論と呼ばれている。生物、物理、心理などが代表的なものとなっている。

人間の生活にとって生物、物理、心理はともだいなものであるが、これ以外にもだいなものがある。それは教育と学習だ。人間は上の世代が下の世代になんらかの教育を行い、下の世代は上の世代の教えを学習することで、他の動物にはない発展、進化を遂げた。自分が実際に経験をしなくても、上の世代、あるいは同世代の他の人の経験を共有することができる。複雑な道具を制作するときに、作り方を教わる、**I**観察を通して学習することで、制作段階での試行錯誤をスキップすることができる。「このキノコは食べたやつが死んだ」ということを言語などを通して伝えられれば、それを食べる危険を避けることができる。つまり人間は前の世代の肩に乗って進歩を遂げていくことができるのだ。他の生き物がまったく行えないかと言えばそうとは言えないかもしれないが、人間がこうした**イ**文化的学習と呼ばれる仕組みを最も広範に用いていることには多くの人が同意してくれるだろう。

教育、学習はこれほどだいなものであり、人類に**A**に存在している。だから「教育学概論」などという講義を受講しなくても、誰もが教育や学習についての素朴理論を作り上げているはずだ。むしろ教育、学習の経験は人それぞれであり、人によって異なる部分もあるだろう。また国や文化によっても異なるかもしれない。しかし多くの人が共通に信じていることも相当あると思う。

ただ教育についての素朴理論は、間違いを含むものも多い。また完全な間違いとは言わないが、強い限定をつけない限り正当化できないものもある。そうした次第でまずこれら学校教育由来の素朴理論を創発的な認知的変化の観点から再検討しようと思う。

教育というと、多くの人は連想的に学校教育をイメージして、そこから考え始める。**II**学校教育はととても特殊な学習環境であり、それをベースにした素朴理論は学校教育という特殊な条件のもとでの経験を過剰に拡大したものであることが多い。以下ではそれを批判的に検討したいと思う。

教育、学習というと、多くの人の頭の中には **B** に学校でのそれが思い浮かぶ。ここにはとてもたくさん構成要素からなる素朴理論があるように思う。その中で「問題と正解」について考えてみたい。多くの人は、

・ 問題は出される（既にある）

・ 正解がある

・ 正解を知っている人がいる（先生）

というようなものを **C** な教育・学習場面だと考えるのではないだろうか。確かにそれらは学校では半ば当たり前のことになっている。先生が正解を知っている問題を出して生徒に問う、そこでの反応を見て生徒を評価するというのは学校の日常的な光景である。

ここで認知的科学的に「問題」というものを考えてみる。問題というのは、望ましい状態と現状が一致していないことを指す。そして問題を解決するというのは、望ましい状態と現状が一致した状態のことを指す。どうやって一致させるかということ、現状に何らかの操作を加えることでそれを行う。問題は単一の操作で解決できることは稀なので、複数の操作をうまく順序立てて行わなければならない。つまり解決過程の各時点で、いろいろな操作の中から適切なものを選び出さなければならない。これをうまくやれば解決である。

学校で出される問題のほとんどは、望ましい状態は「……を求めよ」のような形で明確に示される。また現状は問題文の中に記述してある。そして問題解決のために使う操作は、先生が授業の中で事前に教えている。数学などはこれにピッタリと合致する。

学校ではそれでいいのだが、現実はどうなのだろうか。こういう話を講義でするときにいつも話すエピソードがある。それはロッテの「クーリッシュ」という氷菓の開発のことだ。少し古いのだがお付き合いいただきたい。アイスクリームの市場は94年をピークに毎年落ち込んで来ていたという。そこでロッテの商品開発部の担当者は、若者数百名にインタビューをした。すると若者たちはアイスではなく、ペットボトル飲料によって夏の暑さや渇きを癒しているということが明らかになった。そこでこの担当者は、「アイスも持ち運びやすく、飲めるようにすれば良い」と考え、パウチ容器にシェイク状のアイスを入れようと考えたそうだ。ただそこから、コストの問題、アイスの温度の問題などが出てきた。これらの問題をクリアして発売に至ったのだが、初年度の売り上げは予想以上であり、当初の目標の2倍以上に引き上げられたという（この部分は2003年11月29日の朝日新聞の記事に基づいている）。

**III** ここでの問題とは何だろうか。よくいるのだが、アイスの売り上げが減少していることと答えた人は間違いである。ある困った事態が発生したときに、それを問題と考える人がいるが、それは違う。それは現状である。望ましい状態は売り上げを増やすこと（減らさないこと）である。ただ、売り上

げを上げたいと念じていても売り上げは上がらない。だからこのレベルで問題を捉えても解決はできない。そこで問題をより具体的に、操作が可能な問題の形に変形しなければならない。そこでこの開発者はインタビューを通して、「持ち運びやすく、飲む」アイスを開発するというゴールを作り出す。これによって問題自体を創発させているのだ。この問題の解決のためのオペレータは、パウチ容器を用いるとか、シェーク状にするなどである。もちろんそこからさらにいくつもの問題が出てくるのだが、この開発者の素晴らしいところは、問題を作り出している、創発させているという点にある。問題は初めは存在していないのだ。単に困ったなあというのとは問題ではない。自分が用いることのできる操作がうまく適用できるように、自分で作り出さなければならぬのだ。また言うまでもないことだが、彼が問題を解決しようとした時には、正解を知っている教師はいない。そもそも正解なんか、誰一人わからないことが多いのだ。

つまり学校で通用する、「問題がある」、「正解がある」、「教師がいる」という前提は成り立たない場面が多い。問題は自分で創発させなければならない、正解はあるかどうかかわからない、答えを知っている人も（少なくとも周りには）いない、そうした<sup>エ</sup>学校とはまったく異なる場面が私たちの日常を形成している。

（鈴木宏昭『私たちはどう学んでいるのか 創発から見る認知の変化』より一部改変）

一、傍線部Aについて、この文章を言い換えた部分を本文中から四字で抜き出して記述式解答欄に書きなさい。

二、空欄 

I
---

・

II
----

・

III
-----

に入る語句として、最もふさわしいものを、次の選択肢から一つずつ選びなさい。（マークシート解答欄1〜3）

- 1 さらに
- 2 あるいは
- 3 なぜなら
- 4 たとえば
- 5 さて
- 6 しかし

三、傍線部イについて、本文中の内容に即した具体的な説明を四五字以上五〇字以内で記述式解答欄に書きなさい。

四、空欄 

A
---

・

B
---

・

C
---

に入る語句として、最もふさわしいものを、次の選択肢から一つずつ選びなさい。(マークシート解答欄4～6)

- 1 典型的
- 2 現実的
- 3 連想的
- 4 創発的
- 5 積極的
- 6 普遍的

五、傍線部ウについて、解決するために必要なことはどのようなことか、本文中の内容に即した具体的な説明を四〇字以上四五字以内で記述式解答欄に書きなさい。

六、傍線部エについて、本文の内容として正しいものを、次の選択肢から一つ選びなさい。

(マークシート解答欄7)

- 1 問題は他者が創発してくれるが、正解はあるかどうか分からない、答えを知っている人も(少なくとも周りには)いない場面。
- 2 問題は自分で創発させなければならないが、答えを知っている人が(少なくとも周りには)いて、正解が必ずある場面。
- 3 問題は自分で創発させなければならないが、正解はあるということがわかつている、答えを知っている人も(少なくとも周りには)いる場面。
- 4 問題は自分で創発させなければならない、正解はあるかどうか分からない、答えを知っている人も(少なくとも周りには)いない場面。
- 5 問題は自分で創発させなければならない、正解はあるかどうか分からないが、答えを知っている人は(少なくとも周りには)いる場面。

「二 次の文章を読んで、以下の設問に答えなさい。

「**ア勉強**」とは、データを頭にインプットする行為（つまり記憶）と同義ではない。そのデータを活用する能力を身に付けることが勉強の目的であり、あるときは個々のデータを関連づけて、複合的な知見を得ること、さらに、それをどのように**アウトプット**するのか、ということまでも含めた総合的な能力を養うことが、勉強と総称されているわけである。

たとえば、学校では頻繁に発表会なるものが開催される。大勢の前でプレゼンをする練習である。研究発表会といったものもあるはずだ。このように、アウトプットすることで、一度頭に入れたデータを関連づける「気づき」を伴うこともあるし、また、他者に向けて言葉を発するという行為によって、普段よりも印象強く記憶が形成される効果も認められる。つまり、アウトプットすることは、インプットしたものを応用したり、また、長く記憶にとどめるのに役立つので、その意味では立派な「勉強」といえる。

そのような方法論、あるいは効率的なことは脇へ置いて、本質的なことに目を向ければ、「勉強」というのは、第一に、やはり外部にあるデータを自分の頭脳に取り込むことである。 **A**、第二に、そのインプットの過程において、そのデータが使いやすいうように整理されていることも重要視される。

この第一の行為は、「覚える」という動詞で代表されるが、第二は、「理解する」という言葉が用いられることが多い。覚えていてだけでは駄目で、理解している必要がある、というのはよく耳にする指摘であるが、これは、知識として記憶されるデータを、関連づけ、筋道をつけたものとして整理することを、「理解する」といつているのだろう。

記憶したものをそのままアウトプットするだけで問題が解決する例は、非常に限られている。試験問題か、あるいはクイズくらいだろうか。社会で生きていくときに直面するような問題というのは、頭の中の知識を答えるだけで解決するものではない。

だからといって、ものを覚えることに意味がないというわけではない。 **B**、言葉を覚えたり、文字を覚えることで、文章が読めるようになるわけだが、文章を読む能力は、新たな知識を自力で取り入れることを可能にする。知識が広がることは、その人の行動の範囲を広げることもある。あらゆる方向に可能性が見えてくるし、また、成功する確率を高くし、そこに到達する時間を早める。

テストで正解を答えることが、勉強の主目的となっているのが、現代の教育の最大の問題だともいえる。実際、テストで良い点を取ること、入試に合格することが、多くの子供たちにとって勉強の目的となっている。それを目的にしないと、小学校や中学校の生徒たちに、勉強のモチベーションを持たせる

ことが難しいからだろう。

しかし、こうした「記憶」に偏った勉強ばかりしていると、覚えたことを正確に答えることが人間の能力だと勘違いしてしまうため、社会に出てから少々不具合が生じることになる。何故ならば、データの **I** や出力の **II** さは、人間よりも機械の方がはるかに高い能力を持っているからだ。現代社会においては、その種の作業はすべて自動化され、AIが進出してきている。人間の記憶能力は、もはや求められていない。それこそ、TVのクイズ番組に出場するくらいしか、その能力を発揮する場がない。

また、試験で高得点を取ること、合格することをモチベーションにしている人は、結局は「他者に勝つ」こと、合格して周囲から「褒められる」ことが、勉強の報酬だという認識を持っている。若いうちはそれでも良いのかもしれないが、しばらく社会を生きていくうちに、大きな壁にぶつかることになるだろう。

社会は、試験のようなわかりやすいゲームの場ではなく、もつと複雑な問題解決の能力が要求される。多くの場合、新たな発想であるとか、創造的な思考を求められる。頭がそちらへ切り替えられる人は良いが、ただ覚える、覚えたことを出す、という能力だけでは、いずれ「役に立たない人間」と認識される結果になりかねない。

データを正確に記憶し、それを正しく瞬時にアウトプットする能力は、大学の入試であるとか、あるいは各種職業の資格試験でしか役に立たない。これらは、人生のゴールではない。その分野のスタート地点にすぎない。そこで合格することで、同じ能力を持った他者と、これまで使ったことがない能力を比較される場へ迎え入れられる。だから、合格したと喜んでいられるのはごく短い間だけだ。 **C**、難しい立場にわざわざ立たされた、と認識した方が良いでしょう。

(森博嗣『勉強の価値』より一部改変)

一、傍線部Aについて、本質的なこととは何か、本文中の語句を用いて五字以上七字以内で記述式解答欄に二つ書きなさい。

二、傍線部Bについて、どのようなときに役立つのか、本文中の内容に即した具体的な説明を三〇字以上三五字以内で記述式解答欄に書きなさい。

三、空欄 A・B・C に入る語句として、最もふさわしいものを、次の選択肢から一つずつ選びなさい。(マークシート解答欄 8～10)

- 1 むしろ
- 2 しかし
- 3 つまり
- 4 たとえば
- 5 また
- 6 したがって

四、空欄 I・II に入る語句として、最もふさわしい組み合わせを次の選択肢から一つ選びなさい。(マークシート解答欄 11)

- 1 記憶・曖昧
- 2 創造・曖昧
- 3 記憶・正確
- 4 修復・曖昧
- 5 創造・正確

五、傍線部ウの能力とはどのような能力か、最もふさわしいものを、次の選択肢から一つ選びなさい。(マークシート解答欄 12)

- 1 試験で高得点を取る力
- 2 創造的な思考力
- 3 正確な記憶力
- 4 記憶を瞬時にアウトプットする力
- 5 正確な暗記力

六、本文の内容として誤っているものを次の選択肢から一つ選びなさい。(マークシート解答欄 13)

- 1 テストで正解を答えることが、勉強の主目的となっているのが、現代の教育の最大の問題だともいえる。
- 2 大学の入試や各種職業の資格試験は、人生のゴールではない。その分野のスタート地点にすぎない。
- 3 ただ覚える、覚えたことを出す、という能力だけでは、いずれ「役に立たない人間」と認識される結果になりかねない。
- 4 「記憶」に偏った勉強ばかりしていると、覚えたことを正確に答えることだけでなく、創造的な思考力を身につけられない。
- 5 社会で生きていくときに直面するような問題というのは、頭の中の知識を答えるだけで解決するものではない。

「三」 以下の問いに答えなさい。

一、 次の傍線部について、漢字の読みをひらがなに、カタカナを漢字に直して、記述式解答用紙に書きなさい。

1 三つのチームを統轄することは容易ではない。

2 自由奔放な生活に憧れる。

3 彼らは狭い溪谷を慎重に歩いていく。

4 時代に合わない基準の撤廃を求める。

5 老後も安泰な生活を送りたいと願う。

6 長年の努力が実り皆でシユクハイをあげる。

7 手術のために全身マスイの注射を打つ。

8 自然からのオンケイによつて生活が成り立つ。

9 液体とフンマツでは取り扱いが異なる。

10 友人とダンシヨウする時間が好きだ。

二、 次の四字熟語やことわざについて、□にあてはまる漢字を、記述式解答用紙に書きなさい。

1 順風□帆な人生。

2 名作を換骨□胎した作品だ。

3 千載一□のチャンスが訪れる。

4 青葉は目の□。

5 虎の□を借る狐。

