

令和 4 年度

函館白百合学園高等学校

推薦入学試験問題

英 語

令和 4 年 1 月 20 日(木)実施

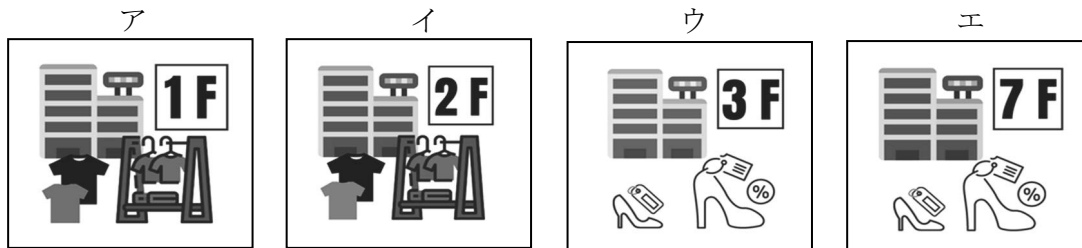
注意事項

1. 試験時間は 50 分です。
2. 問題は□1から□4まであり、9 ページまであります。
3. 答えはすべて別紙の解答用紙に記入し、解答用紙だけ提出しなさい。

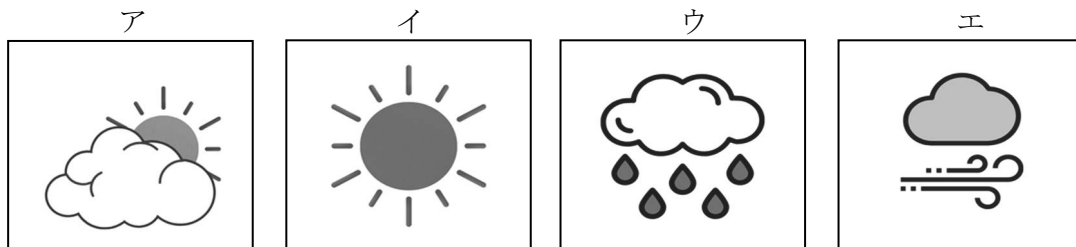
1 リスニング問題

問1 次の No.1~No.3 について、それぞれ対話を聞き、その内容についての質問の答えとして最も適当なものを、それぞれア~エ から選びなさい。

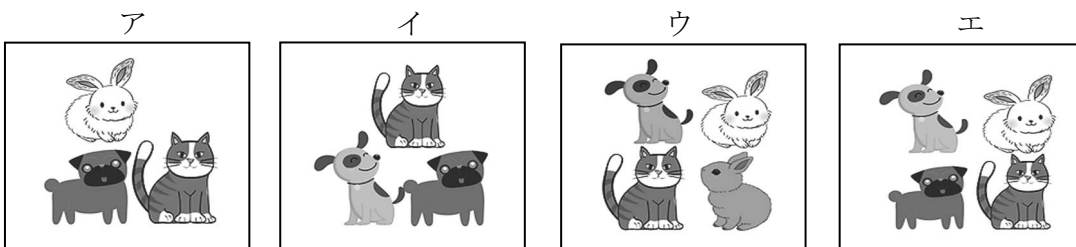
No. 1



No. 2



No. 3



問2 次の No.1~No.3 について、二人の対話を聞き、チャイムの鳴るところで話される言葉として最も適当なものを、それぞれア~エから選びなさい。

No. 1

- ア It was fun.
- イ Where will he go?
- ウ That's right.
- エ Can I join you?

No. 2

- ア I'm hungry.
- イ That's a great idea.
- ウ I have one.
- エ You can bring it.

No. 3

- ア You're welcome.
- イ It's too late.
- ウ I'm fine, thank you.
- エ See you then.

問3 英文を聞き、その内容についての No.1~No.3 の質問の答えとして最も適切なものを、それぞれア~エから選びなさい。

No. 1

- ア She lives in Japan.
- イ She lives in Portugal.
- ウ She lives in Brazil.
- エ She lives in England.

No. 2

- ア She makes bread.
- イ She cooks rice.
- ウ She cooks chicken.
- エ She makes dessert.

No. 3

- ア She plays tennis.
- イ She plays soccer.
- ウ She plays volleyball.
- エ She plays basketball.

2 次の英文を読んで、問いに答えなさい。

Do you know about esports? Esports is the short name for “electronic sports”. In the late 20<sup>th</sup> century, people ①(begin) to play video games for fun. As Internet technology was improved, people started playing games online with others around the world. Now, esports players from different countries play against each other in games, such as battle games, card games, and sports games. Some players even become professionals and join tournaments ②(hold) on the Internet.

Are esports really sports? Some people say ③( ). For example, the UK government does not call esports “sports” because players don’t need ④to run, jump or throw things. Others say esports are real sports because players need physical skills. They have to watch screens and control electronic devices with their hands. Actually, some Asian countries agree that esports are sports, and ⑤they will become part of the Asian Games starting from 2022.

In Japan, esports are becoming popular, especially among young people. Some high schools have special programs for esports. These schools believe that esports have some good points for students. First, playing esports can improve students’ brain power. Players need to think fast and choose the best ways to win games. Second, esports can help students improve their communication skills. They often play games as a team, so they need to learn how to work together.

It is said that the most attractive point of esports is that they are universal sports. Everyone is on the same playing field. Regardless of gender, age or physical ability, we all can enjoy esports. By playing games, we can learn how to ⑥( )( )( ) people from various backgrounds. Though there are many different opinions, ⑦esports may give us [ make / to / a chance / better / our society ].

(注) online	インターネット上で	professional	プロ選手		
physical	身体的な	the Asian Games	アジア競技大会		
program	教育課程	regardless of ~	～に関係なく	gender	性別
ability	能力	background	生い立ち		

問1 ①( )内の動詞を適当な形にしてください。

問2 ②( )内の動詞を適当な形にしてください。

問3 ③( )内には **yes, no** のどちらかが入ります。話の流れから判断し、答えなさい。

問4 下線部④と同じ用法のものをア～エから選び、記号で答えなさい。

ア My father has many things to do today.

イ I'm glad to hear the news.

ウ He decided to study abroad.

エ We have to get up early to make breakfast.

問5 下線部⑤が具体的に指すものを本文から抜き出してください。

問6 下線部⑥が「～と仲良くやっていく」となるように、( )に入る語を答えなさい。

問7 下線部⑦が「e スポーツは、社会をより良くする機会を私たちに与えるかもしれない」となるように、[ ]内の語(句)を並べかえなさい。

問8 次のア～ウが本文の内容に合っていれば○、合っていなければ×で答えなさい。

ア No one calls esports “sports” in Asian countries.

イ Students can attend esports classes in some high schools in Japan.

ウ Elderly people can't play esports at all.

3

次の各問いに答えなさい。

(A) 次の会話文を読んで、問いに答えなさい。

Tom: Are you free on Sunday? I want to go shopping. Can you come with me?

Mai: Oh, I'm going to my sister's school concert in the morning. Would you like to go? We can go shopping after the concert.

Tom: That sounds great. I've never been to a school concert in Japan.

Mai: I'm sure you'll like it. By the way,  ①

Tom: I'm going to buy a birthday present for my grandmother in Toronto.

Mai: That's nice.  ②

Tom: It's next month. I bought her a lot of flowers last year. But this year, I'm looking for something nice from Japan because she likes Japanese culture.  ③

Mai: Well, how about a furoshiki? Furoshiki are very useful for carrying clothes or other things. There are a lot of different colors.

④[ color / likes / do / which / know / she / you ] ?

Tom: No, I don't. But she often wears something green, so she may like green.

Mai: I'm sure you'll find a furoshiki she will like.

Tom: That's perfect. So, let's meet in front of our school.

⑤

Mai: We have to arrive at the station by 9:40, so can I meet you ten minutes before that?

Tom: OK, see you then.

問1 ①に入る最も適当なものをア～エから選び、記号で答えなさい。

ア where does your grandmother live?

イ what is the birthday present?

ウ what are you going to buy?

エ where is the concert?

問2 会話の流れに合うように、②に入る疑問文を答えなさい。

問3 ③に入る最も適当なものをア～エから選び、記号で答えなさい。

- ア Do you know any good shops?
- イ Do you know Japanese culture?
- ウ Do you have a furoshiki?
- エ Do you have any ideas?

問4 意味が通るように、④[ ]内の語を並べかえなさい。

問5 会話の流れに合うように、⑤に入る疑問文を答えなさい。

問6 Tom と Mai が日曜日に会う時間と場所を日本語で答えなさい。

(B)

問1 ( )内から正しいものを1つ選び、記号で答えなさい。

1. ( ア Does イ Is ウ Has ) this book read by many young people?
2. If I ( ア have not イ were not ウ did not ) tired, I would help you.

問2 日本語を参考に、( )に適当な語を入れなさい。

1. 彼女はあまりに驚いたので、何も言えなかった。

She was ( ) surprised ( ) say anything.

2. 新聞によると、その歌手は明日来日します。

( ) ( ) the newspaper, the singer will come to Japan tomorrow.

3. たとえ明日雨が降っても、彼らは外で野球をするだろう。

( ) ( ) it rains tomorrow, they will play baseball outside.

問3 2つの文がほぼ同じ意味になるように、( )に適当な語を入れなさい。

1. Goryokaku Park is bigger than Tokyo Dome.

Tokyo Dome is ( ) ( ) ( ) as Goryokaku Park.

2. Judy started to practice the guitar at noon. She is still practicing it now.

Judy ( ) ( ) ( ) the guitar since noon.

4

次の英文は、ロボットコミュニケーターの吉藤健太朗さんについて書かれたものです。読んで、問いに答えなさい。

A unique cafe opened in Nihombashi, Tokyo in June, 2021. The cafe has seventy seats, and serves coffee, lunch, and other small meals. It is fully barrier-free. This cafe is special because robots serve the customers. The robots are called “OriHime-D.” They are controlled by people with severe disabilities. These people are called “pilots” and they work from home. By controlling the OriHime-D, pilots can bring drinks to customers and even talk with them.

OriHime-D was created by Yoshifuji Kentaro, a young robot communicator. The idea to make the robot came from his own experience. For three and a half years, from the fifth grade of elementary school to the second grade of junior high school, he couldn't go to school. He didn't want to talk to anyone, and he spent most of the day in his room. However, he also felt very lonely. He thought, “If I had another me, I could talk with others with it easily.”

When Yoshifuji was young, he was really good at making things. He especially liked making origami. In the first grade of junior high school, his mother encouraged him to join a robot-building contest. At that time, he didn't know how to write programs. So he started studying programming for the contest. He tried his best, and he won the contest. After the contest, he decided to go to a technical high school to study programming harder. There, he invented a new mechanism for electric wheelchairs. This new mechanism won the Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology Award at the Japan Science and Engineering Challenge (JSEC) in 2004. The next year, he went to the U.S. to join the world's largest science contest.

While Yoshifuji was doing his research on robots at Waseda University, he thought of the idea of communicating with people through robots. He wanted to create “avatar robots” for people who couldn't go outside because of their disabilities or health problems. He believed the robots enabled these people to enjoy talking with their friends, study at school, and even work at an office. Yoshifuji worked really hard, and finally created the first OriHime in 2011. OriHime was exactly the thing he really wanted when he felt lonely in his room.

In 2012, Yoshifuji established his own company, Ory Laboratories. He is still doing research and making better robots. His goal is to “eliminate loneliness.” He will continue doing his best to help people who need to stay home or in hospitals for different reasons. He wants all the lonely people in the world to be happy with his robots.



(注) serve (飲食物)を出す, (客)に対応する	barrier-free バリアフリー
severe disability 重度の障がい	lonely 寂しい
technical high school 工業高等学校	mechanism 構造 メカニズム
electric wheelchair 電動車いす	Ministry of Education, Culture, Sports, Science and Technology Award 文部科学大臣賞
Japan Science and Engineering Challenge (JSEC) 高校生科学技術チャレンジ	
avatar robots 分身ロボット	enable 可能にする exactly まさに
Ory Laboratories オリィ研究所(会社名)	eliminate loneliness 寂しさを取り除く

問 本文の内容について、1～6の質問の答えを(a)～(d)から1つずつ選び、記号で答えなさい。

1. 昨年東京日本橋にオープンしたカフェについて正しいものはどれですか。
  - (a) バリアフリーで座席が17席ある。
  - (b) メニューは飲み物だけである。
  - (c) ロボットが接客をする。
  - (d) お客さんは家から注文できる。
  
2. “OriHime-D”に関することについて正しくないものはどれですか。
  - (a) OriHime-Dを操作する人はパイロットと呼ばれている。
  - (b) 重度の障がいを持つ人でもOriHime-Dを操作できる。
  - (c) 操作する人はOriHime-Dを通してお客さんと話することができる。
  - (d) OriHime-Dは、カフェで販売するものをお客さんの家まで配達できる。
  
3. 小・中学生のころの吉藤さんについて正しいものはどれですか。
  - (a) 小学校4年生から中学校2年生まで学校に行くことができなかった。
  - (b) 1日の大部分を自分の部屋以外で過ごしていた。
  - (c) 誰とも話したくないと思っていたが、同時に寂しさも感じていた。
  - (d) 折り紙が好きだったが、不器用でもの作りがあまり得意ではなかった。
  
4. 2005年には吉藤さんにどんなことがありましたか。
  - (a) 初めてロボット作りのコンテストに出場し、優勝した。
  - (b) アメリカで開催された世界最大の科学コンテストに出場した。
  - (c) プログラミングの勉強をするため工業高等学校に入学した。
  - (d) 高校生科学技術チャレンジで文部科学大臣賞を受賞した。
  
5. 吉藤さんは分身ロボットで様々なことが可能になるように目指していましたが、次のうち、それに当てはまらないことはどれですか。
  - (a) 折り紙を折ること。
  - (b) 友達と会話すること。
  - (c) 学校で勉強すること。
  - (d) 会社で働くこと。
  
6. 本文の内容に合うものはどれですか。
  - (a) 吉藤さんがプログラミングを初めて学んだのは、小学生のときである。
  - (b) 吉藤さんが初代 OriHime を完成させたのは、彼の会社を設立した次の年である。
  - (c) OriHime 制作のアイデアは、吉藤さんの実体験から来ている。
  - (d) 吉藤さんは孤独に苦しむ日本の人々だけが幸せになってほしいと思っている。

英語

解答用紙

<b>1</b>	問 1	No.1		No.2		No.3	
	問 2	No.1		No.2		No.3	
	問 3	No.1		No.2		No.3	

<b>2</b>	問 1	①		問 2	②		問 3	③	
	問 4	④		問 5	⑤				
	問 6	⑥							
	問 7	⑦	esports may give us						
	問 8	ア		イ		ウ			

<b>3</b>	<b>(A)</b>	問 1	①		問 2	②				
		問 3	③		問 4	④				
		問 5	⑤							
		問 6	⑥	時間		場所				
		問 7	⑦							

<b>(B)</b>	問 1	1		2				
	問 2	1				2		
		3						
	問 3	1						
		2						

<b>4</b>	1		2		3		4		5		6	
----------	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--

受験 番号	
----------	--

氏名	
----	--

得点

英語

令和4年度 函館白百合学園高等学校 入学試験

解答用紙

<b>1</b>	問 1	No.1	イ	No.2	ウ	No.3	エ	各2点×3=6点						
	21点 問 2	No.1	エ	No.2	イ	No.3	エ	各2点×3=6点						
	問 3	No.1	ウ	No.2	エ	No.3	イ	各3点×3=9点						
<b>2</b>	問 1	①	began	2点	問 2	②	held	2点	問 3	③	no	2点		
	22点 問 4	④	ウ	2点	問 5	⑤	esports	2点						
	問 6	⑥	get	along	with	3点								
	問 7	⑦	esports may give us a chance to make our society better.						3点					
	問 8	ア	×	イ	○	ウ	×	各2点×3=6点						
<b>3</b>	<b>(A)</b>	問 1	①	ウ	2点	問 2	②	When is her birthday?			3点			
		17点 問 3	③	エ	2点	問 4	④	Do you know which color she likes			3点			
		問 5	⑤	What time will we meet? / What time can we meet? / What time can I meet you? など						3点				
	問 6	⑥	時間	9時30分	場所	(自分たちの)学校の前			各2点×2=4点					
	<b>(B)</b>	問 1	1	イ	2	イ	各2点×2=4点							
		16点 問 2	1	too	to	2	According	to	各2点×3=6点					
3			Even	if										
問 3	1	not	as	big	各3点×2=6点									
		2	has	been	practicing									
<b>4</b>		1	c	2	d	3	c	4	b	5	a	6	c	各4点×6=24点

24点

各4点×6=24点

受験 番号	
----------	--

氏名	
----	--

得点