

2020 年度  
青山学院大学大学院  
社会情報学研究科社会情報学専攻  
**博士前期課程(第 1 期)入学試験**

**コース共通**

**「英語」  
問題冊子**

|       |     |
|-------|-----|
| 受験番号： | 氏名： |
|-------|-----|

[注意事項]

1. 本問題冊子は表紙を含め全4頁、解答冊子は全 2 枚である。
2. 問題冊子及び解答用紙一枚ごとに、受験番号と氏名を必ず記入すること。
3. 解答冊子、問題冊子とも全て回収するので、綴じたままにしておくこと。

博士前期課程 コース共通  
「英語」問題用紙 (2020 年度第 1 期入学試験)

以下の問題 I と問題 II を全文訳しなさい。その際、解答用紙の左上に記載された問題番号に注意して回答すること。

問題 I 次の文章を読み、日本語に訳しなさい。

Over the last decade, blocks-based\*<sup>1</sup> programming has steadily been moving from the informal settings it was initially designed for, into more conventional educational contexts.

Inspired in large part by the successes such tools have had at engaging novices in programming, these drag-and-drop graphical programming environments are now a central component of numerous curricula designed for high school computer science classrooms.

In this paper, we explore some of the consequences, both positive and negative, associated with using blocks-based programming tools in introductory high school computer science courses, including issues relating to student perceptions of blocks-based tools, the shifting role of the teacher with differing tools, and open questions surrounding learning and transfer with blocks-based programming.

Blocks-based programming is increasingly becoming the way that younger learners are being introduced to programming and computer science more broadly.

Led by the popularity of tools like Scratch, Snap! and Code.org's suite of Hour of Code\*<sup>2</sup> activities, millions of kids are engaging with programming through drag-and-drop graphical tools. Due in part to the success of such tools at engaging novices in programming, these environments are increasingly be incorporated into\*<sup>3</sup> curricula designed for high school computer science classrooms. Notably, national curricular efforts including Exploring Computer Science (Goode, Chapman, & Margolis, 2012), the CS Principles\*<sup>4</sup> project (Astrachan & Briggs, 2012), and Code.org's curricular offerings utilize blocks-based tools to introduce students to programming.

This decision is not entirely unproblematic as the formal setting and older learners found in high school classrooms is quite distinct from the younger learners and informal contexts that most blocks-based programming environments were initially designed for.

語注

blocks-based\*<sup>1</sup> ブロックベースの、Hour of Code\*<sup>2</sup> 「アワーオブコード」(プログラミングツール)、be incorporated into\*<sup>3</sup> ～に組み込まれる、CS Principles\*<sup>4</sup> =Computer Science Principles

Weintrop, D., & Wilensky, U. (2016). Bringing blocks-based programming into high school computer science classrooms. In *Annual Meeting of the American Educational Research Association (AERA)*. Washington DC, USA.

問題 II 次の文章を読み、日本語に訳しなさい。

With 68% of humanity expected to live in urban areas by 2050, according to a 2018 UN report, urban expansion and innovation are vital.

This is not a new phenomenon: such transformations have been going on for centuries, from city planning in Mesopotamia to 17th-Century canal\*<sup>1</sup> systems in Amsterdam installed for defense and water management.

But now development is less about infrastructure and more about an interconnected system of devices, known as the Internet of Things (IoT).

Cisco\*<sup>2</sup> defines the IoT as the point in time when more "things or objects" were connected to the Internet than people. It estimates that by 2020 there will be 50 billion "things" talking to each other.

With the shift to 5G and superfast bandwidth\*<sup>3</sup> speeds, IoT has the potential to make cities more convenient -- enabling technology such as traffic sensors or autonomous drones.

語注

canal\*<sup>1</sup> 運河、 Cisco\*<sup>2</sup> シスコ社、 bandwidth\*<sup>3</sup> 帯域幅

“Are small cities the smartest?”

written by Nell Lewis, Carla Howe and Jenny Marc

Updated 0952 GMT (1752 HKT) February 25, 2019

CNN HP <https://edition.cnn.com/2019/02/25/business/smart-cities-business-evolved/index.html>

2020 年度  
青山学院大学大学院  
社会情報学研究科社会情報学専攻

# 博士前期課程(第 1 期)入学試験

## ヒューマンイノベーションコース

### 「小論文」 問題冊子

|       |     |
|-------|-----|
| 受験番号： | 氏名： |
|-------|-----|

[注意事項]

1. 志願したコースの問題冊子であることを確認すること。
2. 本問題冊子は表紙を含め全 1 枚、解答冊子は全 2 枚である。
3. 問題冊子及び解答用紙一枚ごとに、受験番号と氏名を必ず記入すること。
4. 解答冊子、問題冊子とも全て回収するので、綴じたままにしておくこと。

博士前期課程 ヒューマンイノベーションコース  
「小論文」問題用紙（2020年度第1期入学試験）

以下に示す①～②から1つを選び解答せよ。解答についてはそれぞれの問いの指示に従うものとする。

**1 学習デザイン系**

都市部と過疎地とで、互助的なつながりやコミュニティを形成する際、それぞれどのような意義や課題が想定されるか。また、述べた課題に対して、それぞれどのような方法（対応策や解決策）が考えられるか、論じなさい。

**2 学習学系**

「学習」と「遊び」の関係について、日常場面でみられる具体的事例を示しつつ説明しなさい。

2020 年度  
青山学院大学大学院  
社会情報学研究科社会情報学専攻

# 博士前期課程(第 1 期)入学試験

## 社会情報学コース

### 「小論文」 問題冊子

|       |     |
|-------|-----|
| 受験番号： | 氏名： |
|-------|-----|

[注意事項]

1. 志願したコースの問題冊子であることを確認すること。
2. 本問題冊子は表紙を含め全 1 枚、解答冊子は全 2 枚である。
3. 問題冊子及び解答用紙一枚ごとに、受験番号と氏名を必ず記入すること。
4. 解答冊子、問題冊子とも全て回収するので、綴じたままにしておくこと。

博士前期課程 社会情報学コース  
「小論文」問題用紙（2020年度第1期入学試験）

【問 題】

車の自動運転や医療診断など、人間に代わって人工知能（AI）が判断を行う時代が到来しつつあります。AIが何らかの判断を行ったとき、人間は、なぜそのような判断がなされたのか説明してほしいと考えるでしょう。しかし、AIは判断の根拠を説明してくれるとは限りません。問題用紙第2ページの新聞記事を読み、AIによる判断が「ブラックボックス」であるという問題について、あなたの考えを1,000字以内で述べなさい。改行にともなう空白は文字数に数えます。

新聞記事の文字が小さくて読みにくい場合には、A3サイズで印刷した記事を渡しますので、試験監督者に申し出てください。



