

二〇一九年度 第一回 入学 試験 問題

# 適性検査Ⅰ

試験時間 四十五分

注 意

- 1 問題は **1** のみで、**6ページ**にわたって印刷してあります。
- 2 声を出して読むではいけません。
- 3 答えはすべて解答用紙に明確に記入し、**問題用紙と解答用紙を提出してください。**
- 4 答えを直すときは、きれいに消してから、新しい答えを書きなさい。
- 5 **受験番号**を解答用紙の決められたらんに記入しなさい。

佼成学園女子中学校

受験番号

--

1

「文章A」と「文章B」を読み、あとの問題に答えなさい。

(※印の付いている言葉には、本文のあとに「注」があります。)

### 「文章A」

〈あらすじ〉おじの住むアパートの裏階段で、一樹は笛吹きグモと出会った。グモは笛を二本持っており、一本は幸運のヒマワリの笛、一本は不運のドクダミの笛だった。

「いよいよ、今日はヒマワリの笛が聴ける！そして、例のビッグ・アイデアを、実行する日！一樹は朝からもうドキドキしていた。

三時間目が音楽。笛のテスト。一樹のGパンのポケットには、五センチミリの笛吹きグモが、しっかりとはいっていた。

出席番号順に教壇に立って、一人ずつ、リコーダーを吹く。一樹はビリケツだ。みんな緊張している。気の弱い女の子なんて青ざめちゃうに、ヒリヒリの辛口のコメントをするから。

「いいかげんにしなさいよっ。一分でも練習したんですか？」  
「こんなの序の口だ。」

「あんた、そんな肺活量じゃ、プールで五メートルも泳げないでしょう？」

「私は老人性難聴かね？音がさっぱり聞こえてこないんだけどね」

「その笛はチョココレート？あんたの指はビスケット？幼稚園からやり直してらっしゃいね！」

音楽室はしいんとして、まばたきの音が聞こえてきそうだった。一樹も手のひらにニワニワツと汗をかいていた。だいじょうぶかな？グモのやつ、打合せどおりにやれるかな？バレたらどうしよう？やっぱり、やっぱりアリババ先生は本気でこわいや！

山本ひろしがコテンコテンにやつつけられて再テストをくらった後、ついに一樹の番になった。教壇まで出ていく時にひざがわらった。歯がガチガチ鳴りそう。

どうしよう？

グモが意地悪するかもしれない。ドクダミの笛を吹くかもしれない。クラス全員が不運な目にあったら、一樹のせいだ。もし、ちがう曲をやりだしたら？『ミノ虫の火あぶり』みたいな……。

一樹はリコーダーをくわえた。心臓がダツカンダツカン鳴った。いざっ。

『若者たち』のメロディーが流れた。一樹のポケットから、ちゃんと流れた。

そりゃあ、もう、きれいな音色だった！

太い茎、大きなみずみずしい葉、目にしみるようなあざやかな花——赤、黄、桃、青、真夏の草原を思わせる。ゆたかで、たくましくて、はなやかで、そんな音色に、そんな演奏だ。短い曲はあつという間におわった。

音楽室はどよめいた。一樹は体中にねっとり汗をかいていた。まずい。うますぎる。①知恵が足りなかった。クモにもう少しへたくそにやるようにたのまないといけなかった！

アリババ先生はなんとも奇妙な顔をしていた。こまりきったような表情。

「おい、吉原、なんでそんな急にうまくなるんだよ。おい、なんかズルしたろ？」

山本ひろしがさげんだ。一樹は目をつぶった。もうダメだ。ポケットでクモがモゾモゾ動きはじめる。

「おだまんさい」

とアリババ先生が言った。

「変なヤキモチを焼くひまがあつたら、練習しなさい。吉原くんは、ずいぶん、がんばって練習しましたよ」

一樹は目をあけた。アリババ先生は、もうこまった顔をやめていた。きっぱりした、怒った、見なれたいつもの顔だった。

「はい、よくできました」

あっさり言って一樹にうなずいてみせた。金ぶち眼鏡の奥の目が、少し笑っているように見えた。

一樹はなんだか落ちこんでしまった。計画は成功したし、ヒマワリの笛も聴けたけど、アリババ先生をだましたのが、とっても気分悪い。でもなあ、ザンゲしてもいいけど、笛吹きグモの話なんか信じないだろうし、第一、クモを取り出して見せたら、先生、気絶するかもしれ

ないな。まあ、いいかなあ。なんたって、クラス全員と先生は、幸運の笛を聴いたから、いいことがいっぱいあるはずだ。

午後の授業は、楽しかった。道徳の時間には、担任の星川先生が、週末に行った温泉にクマといっしょにはいった話をしてくれた。ないしょだぞ、と言って、みんなに温泉まんじゅうを一つずつくれた。体育は男女いっしょのドッジボール。熱戦で、じつにもりあがった。いいぞ、いいぞ！

今度はどんないいことがあるかな？ お財布をひろうかな？ 十万円はいつたりして。持ち主が野球選手のKだったりして。サインをくれたりして。愛車のベンツに乗せてくれたりして。わあどうしよう？ 一樹は勝手にとってもわくわくした。

「何もなかった」

温泉まんじゅうとドッジボール以外、めばしいことは何もなかったと一樹は、クモに文句をたれた。

クモは台所で、唐がらし入りのハチミツ水を小皿で飲んでた。おばさんはお風呂、おじさんは出張。

「今度はわさび入りのハチミツ水を作れよ」

クモは命令した。

「作るからさ。話を聞けよ。ヒマワリの笛のラッキーって、そんなケチなもの？」

「とんでもない！」

クモはきつぱりとさげんだ。

「毎日、大トロの刺身を食わしてくれる大金持ちにひろわれたのら子猫がいる。日本に一匹しかいない迷子の外国蝶と結婚した、ブスのアゲハだっているんだ」

「じゃ、どうして、俺は？」

「割り算だって言ったらろ？」

「割り算？」

「クラスは何人いる？」

「ええと、三十八人……」

「熊手ばあを足して三十九人。つまり、ラッキーは三十九分の一だ。割り算だよ。分数だ。ごっそりへるんだよ。わかるか？ ぼうや」

クモの言葉に一樹はぱっかり口をあけた。

「そんなの、知らないよ！」

「いいのか？ 本当にそれでいいのか？ とオレは、よオクたずねたぜ」

「※。ペテンだ」

「何を言う！」

クモはハチミツ水で光った顔で、いひひひひと特別いやらしく笑った。

「テストは成功したし？」

「ペテンだ……」

一樹はため息をつきながら言った。

「そのとおり！」

クモは大きくうなずいた。

両親が九州旅行からもどってきたので、一樹は、みつばコーポラスから家に帰った。笛吹きクモは、古巣の裏階段に帰った。

一樹は自分の部屋で毎日、リコーダーをせっせと練習している。今度のテストまでにはなんとか、あのいやみなクモと同じくらいにうまくなるのだ。だって、あいつは言うのだ。

「また、テストに協力してやろうか？ 今度はドクダミの笛でさあ」

三十九分の一の不運なんてこわくないや、とバカなことを考えないように、せっせと練習にはげもう！ おっかなくて、けっこうお人好しのアリババ先生のためにも——一樹はリコーダーをキイキイヒューヒュー鳴らした。

(佐藤多佳子「ラッキー・メロディー」)

### 〔注〕

※ペテン……うそをついて人をだますこと。

〔問題1〕 ① 知恵が足りなかった とは、この場合、どのようなこと

ですか。具体的に六十字以内で説明しなさい。

〈注意〉・一ます目から書きなさい。

・、や。や」などもそれぞれ字数に数えます。これらの記号が行の先頭に来るときには、前の行の最後の文字と同じます目に書きます。(ます目の下に書いてもかまいません。)  
・。と」が続く場合には、同じます目に書いてもかまいません。この場合、「。」で一字と数えます。

〔問題2〕 一樹は笛のテストの一件で、どのようなことを学んだと思いますか。あなた自身の体験も交えて、二百字以内で説明しなさい。

〈注意〉・段落を設けず、一ます目から書きなさい。

・、や。や」などもそれぞれ字数に数えます。これらの記号が行の先頭に来るときには、前の行の最後の文字と同じます目に書きます。(ます目の下に書いてもかまいません。)  
・。と」が続く場合には、同じます目に書いてもかまいません。この場合、「。」で一字と数えます。

## 【文章B】

人間がコンピューターに勝つためにはどうしたらよいのか。

その方法は「考える」こと。コンピューターは「記憶する」ことにかけては敵なしだが、「考える」ことを知らない。よく、プロの棋士と碁を打ってコンピューターが勝ったなんていうニュースを耳にする。コンピューターが考えているわけじゃない。知識として大量のデータを記憶しているのである。

② 本当の意味で「考える」ということは、日本人だけでなく、現代を生きる人間にとっても極めて難しい。なぜなら、われわれは「知識」をもっているからだ。

知識がある程度まで増えると、自分の頭で考えるまでもなくなる。知識を利用して、問題を処理できるようになる。借り物の知識でなんとか問題を解決してしまう。

もちろん知識は必要である。何も知らなければただの※無為で終わってしまう。ただ、知識は多ければ多いほどいいと喜ぶのがいけない。良い知識を適量、しっかりと頭の中に入れて、それを基にしながら自分の頭でひとが考えないことを考える力を身につける。

ところが、である。ふり廻されなないためには、よけいな知識はほどよく忘れなければならない。しかし、この「忘れる」ことが意外に難しい。

学校の生徒で、勉強において「忘れてもいい」と言われたことはあ

るだろうか？ もちろん、今の学校教育ではそんなことは言わない。ともすれば「忘れてはいけない」と教え込む。すくなくとも、「どうしたらうまく忘れるか」などという学校はないはずだ。

しかし実は、「覚える」と同じくらいに、「忘れる」ことが大事で、しかも難しい。この「忘れる」ことによって、人間がコンピューターに勝っているのである。コンピューターは「覚える」のが得意な反面、「忘れる」のはたいへん苦手。人間のように、うまく忘れるということができない。

そもそも未知なものに対しては、借り物の知識などでは役に立たないのが当たり前だ。それまでの知識から外れた、わけのわからないモノゴトを処理、解決するには、ありきたちの知識では役に立たない。いったん捨てて、新しい考えをしばらく出す力が必要となる。そういう思考力を身につけられれば、コンピューターがどんなに発達しよう、人間が存在価値を見失うことはないだろう。

(中略)

では、人間が自分の頭で考えるようになるには何が必要か。

まず体を動かすということ。そしてもうひとつには、不幸とか、貧困とか、失敗とか、そういう辛い※境遇から逃げないことだ。

困難な状況の中に入らないと、頭は必死になって考える事をしない。美味しいものを食べ、快適な生活をして、いい学校に通って、いい成績を上げているうちは、ものを考えるチャンスが少ない。例えば、家が貧しくて、どうもこのままでは大学に行けないかもしれないという

状況に直面したとする。そこで本当に力がある人は、どうすればいいかということの本気で考える。金持ちのお坊ちゃん(ぼく)がヘラヘラしている間に、ものすごい苦勞をして人間力もつける。

苦勞や失敗が少ないというのは幸せなことではある。しかし、幸せは、人間を育てるのにプラスにはたらくことはすくない。不幸や災難がやってきた時にこそ、人間は自分の中に眠(ねむ)っている力が目を覚まし、大きなことをするようになる。

(中略)

若い人の人生はこれから始まる。この先、どこで待ち受けているかわからない荒々(わらわら)しい困難に負けないで、むしろ③困難をチャンスととらえることで、新しい人間力を身につけ、素晴らしい人生を切り開いていってほしい。そう考えることのできる人を、未来は待っている。

(外山滋比古「知ること、考えること」)

〔注〕

※無為…何もしないこと。

※境遇…その人が置かれた家庭環境や身辺の事情。身の上。

〔問題3〕

② 本当の意味で『考える』とは、どのように考えることだと筆者は述べていますか。本文中から四十五字以上、五十字以内でぬき出して答えなさい。

〈注意〉

・一まず目から書きなさい。  
・、や。や」などもそれぞれ字数に数えます。これらの記号が行の先頭に来るときには、前の行の最後の文字と同じます目に書きます。(まず目の下に書いてもかまいません。)  
・。と」が続く場合には、同じます目に書いてもかまいません。この場合、。で一字と数えます。

〔問題4〕

③ 困難をチャンスととらえるとは、どのようなことですか。そのことについてあなたが思ったことも加え、二百字以内で説明しなさい。

〈注意〉

・段落を設けず、一まず目から書きなさい。  
・、や。や」などもそれぞれ字数に数えます。これらの記号が行の先頭に来るときには、前の行の最後の文字と同じます目に書きます。(まず目の下に書いてもかまいません。)  
・。と」が続く場合には、同じます目に書いてもかまいません。この場合、。で一字と数えます。