

第36回 ワープロ実務検定試験 (19.7.1)
筆記問題 第1・2・3級模範解答

第1級筆記問題

(1~4)計20問 各3点=60点・(5~8)計20問 各2点=40点 合計100点

- 1 1(カ) 2 1(オ) 3 1(イ) 4 1(イ) 5 1(カ) 6 <A>1(名誉)
2(オ) 2(イ) 2(ア) 2(オ) 2(エ) 2(多売)
3(イ) 3(キ) 3(ウ) 3(ウ) 3(ウ) 3(沈思)
4(ケ) 4(ケ) 4(ア) 4(ア) 1(まてんろう)
5(ア) 5(ア) 5(ウ)
6(ウ) 6(ウ)

Table with 7 columns (例, 1, 2, 3, 4, 5, 6) and 2 rows (誤, 正). Example: 誤: 神, 1: 以(以外), 2: 電灯, 3: 不断, 4: 携行, 5: 来, 6: 返歌. 正: 紙, 1: 意(意外), 2: 伝統, 3: 普段, 4: 傾向, 5: 着, 6: 変化.

※解答に適切な正誤が漢字で含まれていれば、表記を問わず正解の許容とする。

(許容例)

Small table for example: 1: 以, 以外. 正: 意外, 意.

8 <II>原稿 ※行間が出力結果より空いているが校正の必要はない。

最新ゲーム機やソフトの売れ行きは、^①戦略開発を計画するために常に観察されてい
る。人気のカテゴリーや^②トル仕掛けの妙味を見極め、次回作の参考^③に。最近はその波に大きな変化が見られる。簡素な^④c gやゲームシステムに需要が集まり、今まで重要視された高機能や美しい映像への関心が薄れてきている。^⑤価格が安いのも大きな魅力だ。安く手っ取り早く楽しむのか、^⑥大金を掛けて複雑なシナリオにじっくり取り組むのか、ゲームもある種の格差を生み出している。

- (注) ・採点箇所は①~⑥のみ対象とする。
・①②③⑥の校正記号は行の下や逆さでもよい。
・③は「√」でもよい。

第2級筆記問題

(1~3)計20問 各3点=60点・(4~8)計20問 各2点=40点 合計100点

- 1 1(オ) 2 1(ウ) 3 1(ア) 4 1(オ) 5 <A>1(イ) 6 <A>1(ア) 7 <A>1(しんせい) 8 <A>1(オ)
2(ク) 2(オ) 2(ウ) 2(ウ) 2(ウ) 2(イ) 2(つごう) 2(ウ)
3(ア) 3(ケ) 3(イ) 3(イ) 1(ア) 1(ア) 3(かいだく) 1(イ)
4(ケ) 4(ク) 4(イ) 4(エ) 4(ほじ)
5(イ) 5(ア) 5(ア) 1(ふぶき)
6(エ) 6(カ) 6(ウ) 2(すきや)
7(イ) 3(みやげ)
8(ア)

第3級筆記問題

(1~4)計20問 各3点=60点・(5~8)計20問 各2点=40点 合計100点

- 1 1(エ) 2 1(ア) 3 1(ア) 4 1(C) 5
2(ア) 2(エ) 2(ア) 2(D)
3(ウ) 3(O) 3(イ) 3(E)
4(イ) 4(O) 4(ア) 4(B)
5(オ) 5(オ) 5(ウ) 5(A)

Table with 5 columns: 番号, 漢字, 音読み, 訓読み, 部首名. Rows: 例(雪, ケ, コ, D), 1(第, *, *, C), 2(催, *, オ, *), 3(厚, ア, *, *), 4(職, *, *, B), 5(至, *, キ, *), 6(契, ウ, *, *)

- 6 1(イ) 7 1(ア)
2(ア) 2(ア)
3(ア) 3(イ)
4(イ) 4(ウ)
5(ア) 5(ア)
6(イ)
8 1(エ)
2(オ)
3(ウ)