

情報処理技術競技は、農業情報処理に関する技能向上を目指して、表計算ソフトウェアや文書作成ソフトウェアを活用した内容で毎年行われています。事務局校が変わった平成 24 年度から会場校のコンピュータを使い、全員が同一条件で競技を行うようになりました。

本技術競技で入賞するためには、従来から「データの入力スピード」がカギとなっていました。そのことは、情報を処理して分析する能力よりも、文字を早く打ち込める入力スピードに特化した能力が評価される時代でもありました。もちろん、情報を早く処理するためには「入力スピード」は必要な条件かもしれませんが、それだけでは十分とは言えません。つまり、どのような処理を行うかを自ら考え、判断して、表現する能力も加わってはじめて、「情報処理技術が高い」となるからです。

昨年度は、グラフ問題で右側に第 2 軸のあるグラフを作成するなど技術的に高い課題を設定したため、平均点や優秀賞ボーダーラインが大きく下がってしまいました。

本年度は、「商業動態統計調査」から必要なデータをコピー&ペーストして処理する問題を出題しました。平均点は、昨年度よりも少し高くなるのでないかと予想していましたが、出題方法が変更されたことによって競技者の戸惑いもあったようで、昨年度とほぼ同様な結果となりました。

各問題の平均点を具体的に見ると、情報知識 49.6 点 (前年比+18.7 点 (以下同じ) /100 点満点)、表計算 157.6 点(-59.4/500 点満点)、グラフ作成 23.2 点(+16.7/200 点満点)、考察文書 18.8 点(+10.9/200 点満点)、合計点 249.2 点(-3.8/1000 点満点)でした。審査の結果、入賞ボーダーは 300 点で、最優秀 1 名、優秀 8 名が選ばれました。

以下、問題別に気づいた点を述べます。

【情報知識】

情報知識問題は、普段から情報に関する興味関心を持ち、分からない用語や、疑問点があったら、教科書等でしっかりと確認する癖をつけましょう。農業情報処理の教科書には「重要用語のまとめと解説」が掲載されています。

【表計算処理】

印刷形式を参考にしながら、問題文の「指示」をしっかりと読む必要があります。引用部分を正確にコピー&ペーストしないと正解は導き出せません。

【グラフ作成】

グラフを作成するときは、項目とデータを正しく選択してから操作する必要があります。離れた項目の指定や第 2 軸を使ったグラフ作成、x 軸の項目、軸ラベルや値データ・凡例などは、指示通りに指定する必要があります。

【考察文書】

競技順は問わないので、例えば表 1 が完成した時点で考察文書の途中まで入力することもできます。文章中の「※」には数字を入力して下線を引いたり、「☆☆」は「増加」や「減少」を入力して下線を引くなど、指示を確認してから作成を始める必要があります。

情報処理技術競技大会は、来年度も開催されるので、本大会出場を目指す諸君は、日々の授業を大切にしながら自らの情報処理技能の向上を目指して欲しい。