

Markscheme Barème de notation Esquema de calificación

May / Mai / Mayo de 2025

Japanese / Japonais / Japonés B

**Standard level – Paper 2 – Listening comprehension
Niveau moyen – Épreuve 2 – Compréhension orale
Nivel Medio – Prueba 2 – Comprensión auditiva**

© International Baccalaureate Organization 2025

All rights reserved. No part of this product may be reproduced in any form or by any electronic or mechanical means, including information storage and retrieval systems, without the prior written permission from the IB. Additionally, the license tied with this product prohibits use of any selected files or extracts from this product. Use by third parties, including but not limited to publishers, private teachers, tutoring or study services, preparatory schools, vendors operating curriculum mapping services or teacher resource digital platforms and app developers, whether fee-covered or not, is prohibited and is a criminal offense.

More information on how to request written permission in the form of a license can be obtained from <https://ibo.org/become-an-ib-school/ib-publishing/licensing/applying-for-a-license/>.

© Organisation du Baccalauréat International 2025

Tous droits réservés. Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sous quelque forme ni par quelque moyen que ce soit, électronique ou mécanique, y compris des systèmes de stockage et de récupération d'informations, sans l'autorisation écrite préalable de l'IB. De plus, la licence associée à ce produit interdit toute utilisation de tout fichier ou extrait sélectionné dans ce produit. L'utilisation par des tiers, y compris, sans toutefois s'y limiter, des éditeurs, des professeurs particuliers, des services de tutorat ou d'aide aux études, des établissements de préparation à l'enseignement supérieur, des fournisseurs de services de planification des programmes d'études, des gestionnaires de plateformes pédagogiques en ligne, et des développeurs d'applications, moyennant paiement ou non, est interdite et constitue une infraction pénale.

Pour plus d'informations sur la procédure à suivre pour obtenir une autorisation écrite sous la forme d'une licence, rendez-vous à l'adresse <https://ibo.org/become-an-ib-school/ib-publishing/licensing/applying-for-a-license/>.

© Organización del Bachillerato Internacional, 2025

Todos los derechos reservados. No se podrá reproducir ninguna parte de este producto de ninguna forma ni por ningún medio electrónico o mecánico, incluidos los sistemas de almacenamiento y recuperación de información, sin la previa autorización por escrito del IB. Además, la licencia vinculada a este producto prohíbe el uso de todo archivo o fragmento seleccionado de este producto. El uso por parte de terceros —lo que incluye, a título enunciativo, editoriales, profesores particulares, servicios de apoyo académico o ayuda para el estudio, colegios preparatorios, desarrolladores de aplicaciones y entidades que presten servicios de planificación curricular u ofrezcan recursos para docentes mediante plataformas digitales—, ya sea incluido en tasas o no, está prohibido y constituye un delito.

En este enlace encontrará más información sobre cómo solicitar una autorización por escrito en forma de licencia: <https://ibo.org/become-an-ib-school/ib-publishing/licensing/applying-for-a-license/>.

1. For questions where candidates must write their answers, do not award the mark if the answer is incomplete, or if there is additional information that is irrelevant or shifts the focus of the answer. However, accept other words with the same meaning as the correct answers in the markscheme.
2. Accept spelling and grammatical mistakes provided they do not change the meaning of the answer.
3. For questions where candidates choose an answer from options, if two answers are given – one in the box and one outside – only mark the answer inside the box.
4. Words inside brackets in this markscheme are optional: candidates may include these words in their answer, but they are not essential for the mark to be awarded. If there is more than one possible answer to a question, these answers are indicated by a slash (/).
5. This markscheme must be read in conjunction with the Marking Instructions for the relevant component on IBIS.

1. En ce qui concerne les questions pour lesquelles les candidats doivent rédiger leurs réponses, n'attribuez pas le point si la réponse est incomplète, ou s'il y a des informations supplémentaires qui ne sont pas pertinentes ou qui modifient l'objet de la réponse attendue. Néanmoins, l'utilisation de mots ayant le même sens que les bonnes réponses est acceptée dans le barème de notation.
2. Les erreurs d'orthographe et de grammaire sont acceptées si elles ne changent pas le sens de la réponse.
3. En ce qui concerne les questions pour lesquelles les candidats doivent choisir une réponse parmi plusieurs propositions, s'ils ont donné deux réponses différentes, l'une à l'intérieur de la case et l'autre en-dehors, ne prenez en compte que la réponse qui se situe dans la case.
4. Les mots entre parenthèses dans ce barème de notation sont facultatifs : les candidats peuvent les inclure dans leur réponse, mais ils ne sont pas essentiels pour justifier l'attribution du point. S'il y a plus d'une réponse possible à une question, celles-ci sont indiquées par une barre oblique (/).
5. Ce barème de notation est à lire parallèlement aux instructions de notation disponibles sur IBIS pour la composante concernée.

1. En las preguntas en las que los alumnos deban responder por escrito, no otorgue la puntuación si la respuesta está incompleta, o si aportan detalles adicionales que cambian el enfoque o no son pertinentes. No obstante, acepte otras palabras con el mismo significado que las respuestas correctas en el esquema de calificación.
2. Acepte los errores de ortografía y gramática, siempre y cuando no modifiquen el significado de la respuesta.
3. En las preguntas en las que los alumnos deban elegir una opción, si se han escrito dos respuestas (una dentro de la casilla y la otra fuera), puntúe únicamente la que esté dentro de la casilla.
4. Las palabras entre corchetes en este esquema de calificación son opcionales: los alumnos pueden incluirlas en la respuesta, pero no son fundamentales para que se otorgue la puntuación. Si hay más de una respuesta posible a una pregunta, esto se indica con una barra (/).
5. Este esquema de calificación debe leerse junto con las instrucciones para la corrección del componente en cuestión disponibles en IBIS.

問題 A

設問		模範解答	許容解答	誤答	点数
1.		C			1
2.		B			1
3.		A			1
4.		B			1
5.		A			1
				合計	5

問題 B

設問	模範解答	許容解答	誤答	点数
6.	鈴木さんと高橋君の二人			1
7.	鈴木さん			1
8.	鈴木さんと高橋君の二人			1
9.	高橋君			1
10.	鈴木さんと高橋君の二人			1
11.	7 / 七	なのか		1
12.	やりがい			1
13.	活躍 / かつやく			1
14.	試験 / しけん		勉強	1
15.	申し込み / 申込 / もうしこみ			1
			合計	10

問題 C

設問		模範解答	許容解答	誤答	点数
16.		A, C, F, G, J (順不同)			5
17.		たくさんの曲を聞いて (楽しんで)			1
18.		(ゲームの) 進め方			1
19.		(海外のゲームクリエイターとの) コミュニケーション	(ある程度のスペルミスや平仮名で書かれた解答：意味が分かればよい)	登場人物やストーリーを <u>外国語</u> に変えるため	1
20.		問題を修正する (ため)			1
21.		科学の実験 (の考え方)	化学の実験	「科学」または「実験」だけの解答	1
				合計	10

問題 A

高校のお昼の放送で、放送部の人がかんきょう部の大谷君にインタビューをしています。

Interviewer	こんにちは、今日のゲストは環境部の大谷君です。
Ootani	大谷です。
interviewer	大谷君はいつ環境問題を考え始めましたか。
Ootani	小学生の時です。その時に、町のリサイクル活動にも行き始めました。
Interviewer	へー。私も小学校でリサイクル活動をしましたよ。 ところで、先週の環境部の活動はどうでしたか。私は雑誌を持ってきました。
Ootani	あ、ありがとう。新聞や雑誌は少なかったけど、飲み物の箱はたくさん集まりました。
Interviewer	今はみんな電子本で読みますからね。私も漫画はスマホのアプリで読みます。どこでも読むことができますよ。
Ootani	僕は本や教科書は紙のほうが好きです。
Interviewer	え？紙は重いから不便ですよ。
Ootani	先月、僕たちは紙の会社の見学に行きました。そこでは、リサイクルの紙のベッドを作っていました。
Interviewer	あ、私もお店で見ました。じゃ、ここで音楽を聞きましょう。

Interviewer	それで、その会社でどんな話を聞きましたか。
Ootani	世界でどのくらい紙を使っているかです。アメリカが一番使っていて、次に中国、そして日本です。
Interviewer	へー。
Ootani	それから、その会社ではＴシャツから紙を作っていました。バナナからもです。
Interviewer	リサイクルの紙は、木よりも安くできるそうですね。
Ootani	そうなんです。これからは、白いのだけでなく、色々な色のリサイクルの紙も作ると言っていました。 また、この会社では厚い紙を多く作ってきましたが、来年はすごく薄い紙も作り始めるそうです。
Interviewer	へー。次の環境部の活動は？
Ootani	来週は小学校に行って、この会社の紙の話をします。そして、来月またリサイクル活動を行います。

問題 B

春休みの体験について、高校生の鈴木さんと高橋君が話しています。

Ms Suzuki	あ、高橋君、イギリス、どうだった？
Mr Takahashi	あ、鈴木さん、久しぶり！ 2週間、ホームステイしながら、英語学校に通ったんだ。色々な国の友達ができたとよ。
Ms Suzuki	へえ、よかったね。私は去年、カナダに短期留学して、英語とフランス語を勉強したよ。 イギリスの食べ物はどうだった？
Mr Takahashi	うん、友達からおいしくないと言われていたけど、そんなことなく、特にローストビーフがおいしかったよ。
Ms Suzuki	そうなんだ。私は肉はちょっと苦手...
Mr Takahashi	それに、ホストファミリーがアフリカ出身のイギリス人だったから、 アフリカの料理も食べられて、おいしかったよ。
Ms Suzuki	私のホストマザーはイタリア出身。優しくて料理もおいしかった！ それで、英語は上達した？
Mr Takahashi	ああ、少し上達したけど、それよりも、コミュニケーション能力のほうが上達したと思っている。 でも、自分の意見を英語で言うのは難しかったよ...

Ms Suzuki	そっかー。一般的に日本人は静かだと思われているけど、私は自分のことを話すのが好きだから、あんまり困らなかったなあ。
Mr Takahashi	鈴木さんは大学のオープンキャンパスに行ったんだよね？ どうだった。
Ms Suzuki	うん、よかったよ。 法学部の学生の話聞いて、私も高橋君みたいに法律に興味が出てきた！
Mr Takahashi	いいね、じゃあ、「高校生のための弁護士セミナー」に一緒に行かない？ スマホで見せるから、ちょっと待って。

Mr Takahashi	あ、これこれ。
Ms Suzuki	いつ？
Mr Takahashi	6月 ^{なの} 7日。今日が ^{よっ} 4日、水曜日だから、今週の土曜日だね。 場所は近くの公民館。朝10時から2時間。無料だよ。
Ms Suzuki	どんな内容？
Mr Takahashi	例えば、弁護士の一日の仕事とか、仕事からどんなやりがいを感じられるとか。それから、今の社会で弁護士が活躍できる場所はどこか、とか。
Ms Suzuki	弁護士の勉強って大変そう。それに、弁護士の試験って難しいって言われているよね？

Mr Takahashi	そう、その試験の話もあるよ。 最後に質問の時間もあるって。
Ms Suzuki	へえ、おもしろそう、申し込もうよ。
Mr Takahashi	そうだね。申し込みは、このフォームからって書いてある。じゃ、二人の名前を入れておくね。
Ms Suzuki	うん、ありがとう！

問題 C

ゲームクリエイターの山田さんが高校生にゲーム作りについて話しています。

Mr Yamada	<p>皆さん、僕の会社にようこそ。</p> <p>最初に質問です。</p> <p>僕の会社の、このゲーム、やったことがある人、いるかな？</p> <p>うーん、まだまだ知られていないですね。</p> <p>僕は子供のころからゲームが好きで、ゲームばかりしていたので、よく親に叱られていました。</p> <p>でも、今はゲームの会社まで作ったので、親も驚いています。</p> <p>では、これからゲーム作りの 8 つのステージを説明しますが、学校の勉強にとっても関係しているんですよ。</p> <p>まず、1 つ目です。</p> <p>皆さんが面白いことを思いつきました。それを他^{ほか}の人に伝えるためにプレゼンテーションをします。わかりやすく説明する工夫が必要です。</p> <p>仕事でも同じです。これには、学校の発表の経験が役に立ちます。</p> <p>次にゲームのアウトラインを決めます。絵だけではなく、言葉も使って、ゲームの内容を細かく決めていきます。</p> <p>頭の中にあるイメージを言葉にするのは、国語の作文と一緒にですね。</p> <p>3 つ目はプログラミングです。ここで役立つのが数学の知識です。プログラミングとは、数式を使って登場人物が動くように命令を出すことです。</p>
-----------	---

	<p>そして、4つ目、「デザイン」です。ゲームの登場人物や背景など全ての絵を作ります。「美術」の技術が役立ちますね。</p> <p>ゲームは奥^{おく}深^{ふか}いでしょう？</p> <p>皆さんは、どんなゲームを作りたいですか？また、他^{ほか}にどんな作業があるか、グループで話し合ってください。</p>

Mr Yamada	<p>では、続けます。</p> <p>5つ目の作業は「サウンド・クリエイト」です。ポップやクラシックなど、いろんな音楽を聴いて楽しむ力が大切です。音楽の授業で、たくさんの曲を聞いて楽しんでください。</p> <p>そして、6つ目は「ユーザーインターフェイス・デザイン」です。絵を^か描くという意味ではありません。</p> <p>これは、ユーザー、つまり、ゲームをする人が困らないように案内することです。これにより、ユーザーはゲームの進め方がすぐに分かるようになります。</p> <p>次に7つ目、「ローカライズ」の作業です。</p> <p>登場人物の名前やストーリーを外国語に変えていきます。外国語の翻訳は別の会社が^{おこな}行いますが、僕の会社では、海外のゲームクリエイターとのコミュニケーションは基本的に英語です。ですから、英語もしっかりと学んでくださいね。</p>

	<p>最後に「デバッグ」です。ゲームがきちんと最後まで動くか調べます。これは、もし問題があったら、その問題を修正するためです。</p> <p>科学の実験と同じ考え方です。</p> <p>以上がゲーム作りです。</p> <p>学校の科目が役に立つと思いませんか。ゲームをしながら、勉強も頑張ってください。</p>
--	---