

### I

#### ■出題のねらい

レストランでの同僚同士の会話です。この2名の関係についても [ 3 ] で問うていますが、文脈を丁寧に読む力があるかを問いました。

#### ■採点講評

正答率が50%を割った設問は [ 1 ] と [ 4 ] でした。 [ 1 ] の hectic はほとんどの受験生に知られていない単語ですが、この単語を含む1文だけが丁寧に読めていれば正答できます。誤答として多かった選択肢は①でしたが、これでは昼食に出かける余裕がなかった理由としては不適切です。 [ 4 ] は一番難しかったようですが、2か所を読む必要がありました。下から7行目の chicken sandwich が出されたのは図では火曜日ということがわかりますが、Jack がこのレストランに来たのは上から3行目で“two days ago”と書かれていますので、この問題の正答は③です。誤って④を選んでしまった受験生が多かったです。ちなみに [ 3 ] の正答率は83%でした。

### II

#### ■出題のねらい

それぞれが独立した内容の10行ほどの英文を読み、埋めるのはそれぞれ1か所ずつという受験生にとっては難易度の高い問題になっていますが、それぞれの空所を正しく埋めるためには、文中の他の個所を丁寧に読む必要があります。

#### ■採点講評

全ての問題で正答率が50%を割っていました。 [ 7 ] は2つにまで絞り込むとしたら、①か③でしょう。この2つに受験生の72%までが到達していましたが、effect と affect の区別は頻出問題ですので、きちんと押さえておきたいところです。正答できた受験生は10人に1人でした。 [ 9 ] は動詞の意味だけでなく語法についても問うていますが、見事に解答が4つに分かれました。語法を押さえることは非常に重要ですので、今後の参考にしてください。

### III

#### ■出題のねらい

多くの受験生が知っていると思われるトランプゲームのルールを題材としましたが、このゲームを知らない受験生でもきちんと英文を読めば解答できるように出題しています。

#### ■採点講評

12 は熟語の知識、13 は単語の知識が必要でしたが、14 と 15 については、みなさんがこのゲームをやる時に採用する一般常識のようなものを意識しすぎたのかもしれませんが。上から2行目に“a standard 52-card pack”とありますので、③のジョーカーは使いません。2つの解答で多かったのは、正答の③と⑥（順不同）に続いて②、①、⑤、④の順でした。

### IV

#### ■出題のねらい

タイの日本語学習とコロナ禍の影響を題材とした英文から総合的な問題を出題しました。

#### ■採点講評

正答率は問題によって様々で、一番簡単な問題は77%の受験生が正答した16、次に正答率が高い問題は24で58%、逆に一番難しかった問題は16%の受験生しか正答できなかった23、次に難しかったのは21%の21といったように、幅広く散らばっています。

18 で出題した“magnetizing”という単語は一見難しそうに見えますが、よく見ると“magnet”が隠れています。ここからの連想で attract で一旦考えてみるという方法で、比較的簡単に答えが出せます。このように難しそうに見える単語でも、よく見ると知っている単語が見えてくる問題もあります。このからくりには気づき、正答できた受験生は54%でした。

# V

## ■出題のねらい

題材は様々ですが、大阪工業大学の英語の一般入試では必ず出題される形式の問題です。今年度のD日程では「工作中的の居眠り」を題材にしています。

## ■採点講評

26 はどれも入りそうに見えますが、ここでは on duty（工作中に）という熟語の知識を問うています。続く並べ替え問題は総合的な文法力を問う問題になっています。ただし下線部だけの並べ替えではうまくいかず、必ず前後の1～2文を読まないと正答を導けないようになっています。それぞれの問題の正しい順序は以下のとおりです。

27 ②in ④support ①of ⑤sleeping

28 ③part ④of ①paid ②work

29 ⑤issue ①that ④it ②is