

## 令和5年度入学者選抜学力検査問題

## 数 学

## 注意事項

1. この冊子は、監督者から解答を始めるよう合図があるまで開いてはいけません。
2. 「問題の選択に関する注意」は裏表紙に記載してあるので、この冊子を裏返して必ず読み、志望学部・学科等により解答すべき問題の番号を確認すること。ただし、この冊子を開いてはいけません。
3. 監督者から指示があったら、解答用紙の上部の所定欄に受験番号、座席番号を、また、下部の所定欄には座席番号をそれぞれ記入しなさい。その他の欄に記入してはいけません。
4. 解答は、問題ごとに指定された解答用紙に記入すること。指定以外の解答用紙に書かれた解答は0点となることがあります。
5. 解答は、解答用紙の裏面に書かないこと。
6. 各問題とも、特に指示がないかぎり、必ず解答の過程を書き、結論を明示すること。小問に分けられているときには、小問の結論を明示すること。
7. この冊子は9頁です。落丁、乱丁または印刷不備があったら申し出ること。
8. 下書き等は、この冊子の余白の部分を使用すること。
9. 解答用紙は、記入の有無にかかわらず、持ち帰ってはいけません。
10. この冊子は持ち帰りなさい。

## 問題の選択に関する注意

志望学部・学科等により，以下に示す番号の問題に解答すること。

科目	学部・学科等	解答する問題番号
数学 I 数学 II 数学 A 数学 B	国際教養学部 文学部 法政経学部 教育学部	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">1</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">2</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</span> </div>
	人文学科（行動科学コース） 小学校コース 中学校コース （国語科教育分野， 社会科教育分野， 理科教育分野， 技術科教育分野） 小中専門教科コース 英語教育コース 特別支援教育コース 乳幼児教育コース	
	園芸学部 先進科学プログラム	
	食料資源経済学科 化学関連分野 生物学関連分野 植物生命科学関連分野 人間科学関連分野	
	教育学部	
	中学校コース （数学科教育分野）	
	理学部	
	物理学科，化学科 生物学科，地球科学科	
	工学部 園芸学部	
	園芸学科，応用生命化学科 緑地環境学科	
薬学部 先進科学プログラム		
物理学関連分野 工学関連分野		
理学部	数学・情報数理学科	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">3</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">4</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">5</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">6</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">7</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">8</span> </div>
理学部	数学・情報数理学科	<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">4</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">5</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">6</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">7</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">8</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">9</span> </div>
医学部		<div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-bottom: 10px;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">5</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">6</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">7</span> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">8</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">9</span> </div>







**1** 座標平面上に点  $O(0,0)$ ,  $A(0,2)$ ,  $B(\sqrt{2},1)$  をとる。線分  $OA$  上に点  $O$ , 点  $A$  と異なる点  $P(0,p)$  をとり, 線分  $BP$  上の点  $Q$  を,  $\triangle APQ$  と  $\triangle OBQ$  の面積が等しくなるようにとる。

(1) 直線  $BP$  を表す方程式を求めよ。

(2)  $\triangle OBQ$  の面積を  $p$  を用いて表せ。

(3)  $p$  が  $0 < p < 2$  の範囲を動くとき, 点  $Q$  の軌跡を求めよ。

**2** 1個のさいころを投げて出た目によって得点を得るゲームを考える。  
出た目が1, 2であれば得点は2, 出た目が3であれば得点は1, 出た  
目が4, 5, 6であれば得点は0とする。このゲームを $k$ 回繰り返すと  
き, 得点の合計を $S_k$ とする。

(1)  $S_2 = 3$ となる確率を求めよ。

(2)  $S_3$ が奇数となる確率を求めよ。

(3)  $S_4 \geq n$ となる確率が $\frac{1}{9}$ 以下となる最小の整数 $n$ を求めよ。

**3** 以下の問いに答えよ。

(1)  $p$  を実数とする。曲線  $y = |x^2 + x - 2|$  と直線  $y = x + p$  の共有点の個数を求めよ。

(2) 等式  $f(x) = x^2 + \int_{-1}^2 (xf(t) - t) dt$  を満たす関数  $f(x)$  を求めよ。



**4** 2つの実数  $a, b$  は  $0 < b < a$  を満たすとする。関数

$$f(x) = \frac{1}{b} (e^{-(a-b)x} - e^{-ax})$$

の最大値を  $M(a, b)$ , 最大値をとるときの  $x$  の値を  $X(a, b)$  と表す。ここで,  $e$  は自然対数の底である。

- (1)  $X(a, b)$  を求めよ。
- (2) 極限  $\lim_{b \rightarrow +0} X(a, b)$  を求めよ。
- (3) 極限  $\lim_{b \rightarrow +0} M(a, b)$  を求めよ。

**5** 点  $O$  を原点とする座標平面において、点  $A$  と点  $B$  が  $\overrightarrow{OA} \cdot \overrightarrow{OA} = 5$ ,  $\overrightarrow{OB} \cdot \overrightarrow{OB} = 2$ ,  $\overrightarrow{OA} \cdot \overrightarrow{OB} = 3$  を満たすとする。

- (1)  $\overrightarrow{OB} = k\overrightarrow{OA}$  となるような実数  $k$  は存在しないことを示せ。
- (2) 点  $B$  から直線  $OA$  に下ろした垂線と  $OA$  との交点を  $H$  とする。  
 $\overrightarrow{HB}$  を  $\overrightarrow{OA}$  と  $\overrightarrow{OB}$  を用いて表せ。
- (3) 実数  $t$  に対し、直線  $OA$  上の点  $P$  を  $\overrightarrow{OP} = t\overrightarrow{OA}$  となるようにとる。同様に直線  $OB$  上の点  $Q$  を  $\overrightarrow{OQ} = (1-t)\overrightarrow{OB}$  となるようにとる。点  $P$  を通り直線  $OA$  と直交する直線を  $l_1$  とし、点  $Q$  を通り直線  $OB$  と直交する直線を  $l_2$  とする。 $l_1$  と  $l_2$  の交点を  $R$  とするとき、 $\overrightarrow{OR}$  を  $\overrightarrow{OA}$ ,  $\overrightarrow{OB}$ ,  $t$  を用いて表せ。
- (4) 3点  $O$ ,  $A$ ,  $B$  を通る円の中心を  $C$  とするとき、 $\overrightarrow{OC}$  を  $\overrightarrow{OA}$  と  $\overrightarrow{OB}$  を用いて表せ。

**6** 1個のさいころを投げて出た目によって数直線上の点Pを動かすことを繰り返すゲームを考える。最初のPの位置を $a_0 = 0$ とし、さいころを $n$ 回投げたあとのPの位置 $a_n$ を次のルールで定める。

- $a_{n-1} = 7$  のとき,  $a_n = 7$
- $a_{n-1} \neq 7$  のとき,  $n$  回目に出た目  $m$  に応じて

$$a_n = \begin{cases} a_{n-1} + m & (a_{n-1} + m = 1, 3, 4, 5, 6, 7 \text{ のとき}) \\ 1 & (a_{n-1} + m = 2, 12 \text{ のとき}) \\ 14 - (a_{n-1} + m) & (a_{n-1} + m = 8, 9, 10, 11 \text{ のとき}) \end{cases}$$

- (1)  $a_2 = 1$  となる確率を求めよ。
- (2)  $n \geq 1$  について,  $a_n = 7$  となる確率を求めよ。
- (3)  $n \geq 3$  について,  $a_n = 1$  となる確率を求めよ。

**7** 関数

$$f(x) = \left| \cos x - \sqrt{5} \sin x - \frac{3\sqrt{2}}{2} \right|$$

について、以下の問いに答えよ。

(1)  $f(x)$  の最大値を求めよ。

(2)  $\int_0^{2\pi} f(x) dx$  を求めよ。

(3)  $S(t) = \int_t^{t+\frac{\pi}{3}} f(x) dx$  とおく。このとき  $S(t)$  の最大値を求めよ。

**8** 実数  $a, b$  と虚数単位  $i$  を用いて複素数  $z$  が  $z = a + bi$  の形で表されるとき,  $a$  を  $z$  の実部,  $b$  を  $z$  の虚部とよび, それぞれ  $a = \operatorname{Re}(z)$ ,  $b = \operatorname{Im}(z)$  と表す。

- (1)  $z^3 = i$  を満たす複素数  $z$  をすべて求めよ。
- (2)  $z^{100} = i$  を満たす複素数  $z$  のうち,  $\operatorname{Re}(z) \leq \frac{1}{2}$  かつ  $\operatorname{Im}(z) \geq 0$  を満たすものの個数を求めよ。
- (3)  $n$  を正の整数とする。  $z^n = i$  を満たす複素数  $z$  のうち,  $\operatorname{Re}(z) \geq \frac{1}{2}$  を満たすものの個数を  $N$  とする。  $N > \frac{n}{3}$  となるための  $n$  に関する必要十分条件を求めよ。

**9** 関数  $f(x)$  と実数  $t$  に対し,  $x$  の関数  $tx - f(x)$  の最大値があればそれを  $g(t)$  と書く。

- (1)  $f(x) = x^4$  のとき, 任意の実数  $t$  について  $g(t)$  が存在する。この  $g(t)$  を求めよ。

以下, 関数  $f(x)$  は連続な導関数  $f'(x)$  を持ち, 次の2つの条件 (i), (ii) が成り立つものとする。

(i)  $f'(x)$  は増加関数, すなわち  $a < b$  ならば  $f'(a) < f'(b)$

(ii)  $\lim_{x \rightarrow -\infty} f'(x) = -\infty$  かつ  $\lim_{x \rightarrow \infty} f'(x) = \infty$

- (2) 任意の実数  $t$  に対して,  $x$  の関数  $tx - f(x)$  は最大値  $g(t)$  を持つことを示せ。

- (3)  $s$  を実数とする。  $t$  が実数全体を動くとき,  $t$  の関数  $st - g(t)$  の最大値は  $f(s)$  となることを示せ。













