

# 編 修 趣 意 書

(教育基本法との対照表)

※受理番号	学 校	教 科	種 目	学 年
106-164	高等学校	情報	情報 I	
※発行者の番号・略称	※教科書の記号・番号	※教科書名		

## 1 編修の基本方針

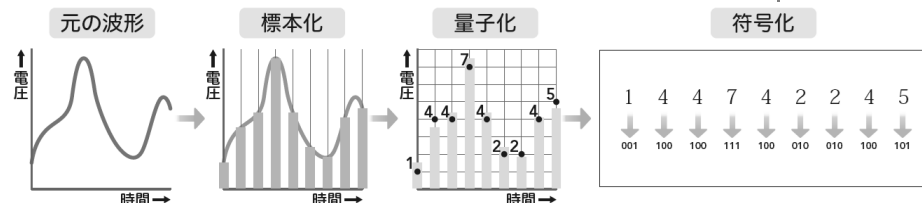
本書は、これからの社会を生きるために必要な情報活用能力の育成を目指し、次のような生徒像を掲げて編修しました。

- 情報を適切に活用するために、必要な知識と技術を確実に習得している。
- 情報通信ネットワークを目的のために活用できる基本的な知識と技術を習得している。
- コンピュータや情報通信ネットワークについて、科学的に捉えることができる。
- 情報や情報技術の利点や留意点を意識して、日常的に賢く活用できる。
- 生きる力を支える知識を持っている。
- 新しいことを知り、新しいものをつくるおもしろさを知っている。
- 大学につながる基礎となる知識を持っている。
- 国際競争力を備えている。
- 各界でリーダーシップを発揮できる問題解決力を備えている。
- 情報社会の発展に寄与する能力と態度を具備している。

ここに掲げた生徒像を実現できるよう、下記の基本方針に基づいて編修しました。

- (1) 情報化の進む社会に積極的に参画できる能力・態度を育成する。
- (2) 情報をコミュニケーションなどに活用する力や、情報の主体的な選択・処理・発信に欠かせない思考力・判断力・表現力を育成する。
- (3) 情報セキュリティ、知的財産の保護などに対する実践的態度や、情報を適切に扱ううえで必要とされる倫理的態度を育成する。
- (4) 情報機器、情報通信ネットワークやソフトウェアを活用することにより、知識や技能が生きて働き、実践に結び付けることができる。そのため、生徒一人一人が情報活用能力を確実に身に付けることを重視する。
- (5) 情報化の進展に主体的に対応できる能力や態度を育むため、より広く深い学習を可能にする内容を重視する。

## 2 対照表

図書の構成・内容	特に意を用いた点や特色	該当箇所
<b>1 章 ● 理論編</b> <b>情報で問題を解決する</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●問題解決を行う際に、プロセスを意識すること、情報技術を活用することを紹介し、よりよい問題解決を行う力の育成を図りました（第1号）。</li> <li>●知的財産や個人情報の扱いを含む、情報モラルについて、生徒に身近な事例を取り上げ、主体的に学習に取り組めるよう努めました（第3号）。</li> </ul>	10-11 ページ  14-21 ページ
	 <p>▲14 ページ／情報モラルが求められる場面</p>	22-27 ページ
<b>2 章 ● 理論編</b> <b>情報を伝える</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●インターネット上でのコミュニケーションの特徴を、情報社会における問題と併せて取り上げ、適切な情報発信をしたり、受け取った情報の信頼性を適切に判断したりする力が身に付くよう努めました（第1号）。</li> <li>●情報をデジタル化することによって生まれる利点や、デジタル化する方法を、分かりやすく、体系的に学べるような紙面、構成を目指しました（第2号）。</li> </ul>	38-39 ページ  40-49 ページ
	 <p>▲44 ページ／音のデジタル化</p>	50-53 ページ  54-55 ページ

図書の構成・内容	特に意を用いた点や特色	該当箇所
<p><b>3 章 ● 理論編</b></p> <p><b>コンピュータを活用する</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● コンピュータの構成と処理の仕組み、論理回路などを学ぶことで、日常的に利用するコンピュータに対して科学的な視点を持つことができるように努めました（第1号）。</li> <li>● アルゴリズムをコンピュータが処理できるプログラムとして表現し、問題解決に役立つ技能が身に付くよう、基礎から順を追ってプログラミングを学習できる構成を目指しました（第2号）。</li> </ul> <p><b>例 Helloを表示した後、Worldを表示する</b></p> <div data-bbox="486 533 1061 833"> <p><b>Python</b></p> <pre> 1 print('Hello') Helloと表示 2 print('World') Worldと表示 </pre> <p><b>実行結果</b></p> <pre> Hello World </pre> </div> <div data-bbox="1082 533 1401 817"> <p><b>Scratch</b></p> </div> <p>▲72 ページ／Hello を表示した後、World を表示するプログラム</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 地球環境の変化のシミュレーションなど、モデル化とシミュレーションが有効活用されている例を紹介し、持続可能な開発のために情報技術を活用することについて、考える機会を設けました（第4号）。</li> </ul>	<p>64-69 ページ</p> <p>70-79 ページ</p> <p>80-83 ページ</p>
<p><b>4 章 ● 理論編</b></p> <p><b>データを活用する</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● インターネットの構成、データをやりとりする仕組み、さまざまなサーバの働きなどを学ぶことで、日常的に利用する情報通信ネットワークについて、科学的な視点を持つことができるように努めました（第1号）。</li> </ul> <div data-bbox="478 1209 1228 1668"> </div> <p>▲93 ページ／インターネットを構成するさまざまな要素</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 情報セキュリティについて具体的な対策を紹介しました。1 章で学んだサイバー犯罪などの社会問題に対して、別の視点から考え、理解を深められるようにしました（第3号）。</li> <li>● データの種類や、データを収集、蓄積、分析、活用する方法を学ぶことで、社会のさまざまな場所に蓄積された膨大なデータを有効に活用し、問題解決に役立つ力を養うことを目指しました（第2号）。</li> </ul>	<p>92-99 ページ</p> <p>100-101 ページ</p> <p>102-111 ページ</p>

図書の構成・内容	特に意を用いた点や特色	該当箇所
<b>5章 ● 実習編</b> <b>活動して提案する</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●興味のある職業について調べることで、職業観を養い、勤労を重んずる態度の育成に努めました（第2号）。</li> <li>●協働的な問題解決活動を通して、社会の形成に参画し、発展に寄与する態度を養えるように配慮しました（第3号）。</li> <li>●HTML、Python、マイコンボード、Scratch、sAccess、テキスト音楽ソフトウェアなど多くのツールを取り上げ、多様な経験ができるように配慮しました（第2号）。</li> </ul>	121 ページ  132-133 ページ  130-131、134-137、 142、146-147、 124-125 ページ
<b>資料編</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●情報技術の発展に寄与した国内外の人物を紹介する「偉人の履歴書」を設け、国際社会の発展に寄与する態度の育成を目指しました（第5号）。</li> </ul> <div data-bbox="477 629 991 1001" data-label="Image"> </div> <p>▲174 ページ／偉人の履歴書</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●アンケートやインタビュー調査の際、個人情報の流出を防ぐために必要な注意点や配慮すべき事項を記載し、適切にデータを集め、扱う態度の育成に努めました。（第3号）。</li> <li>●集めたデータを分析するための方法を紹介し、対応のある t 検定やカイ二乗検定など分析の手法について解説しました（第1号）。</li> </ul>	172-177 ページ  182-183 ページ  184-187 ページ

## 3 上記の記載事項以外に特に意を用いた点や特色

### ① 学習の定着を目指して

中学校までの学習内容とのつながりに配慮し、より学習が深められるよう、小中学校の内容を振り返るページを設けました（2-3 ページ）。

また、1 章から 4 章の奇数ページに、学習内容と社会との関係を紹介するコラム「社会とのかかわり」を掲載することで、学習の意義を伝え、より深い学びに向かう意識を引き出せるよう努めました（8-27、36-55、64-83、92-111 ページ）。

### ② プログラミングの基礎技能習得を目指して

資料編の「ふりがなプログラミング手帳」で、Python を取り上げました。命令文などにふりがなを付けて、プログラム構造の理解をサポートします（180-181 ページ）。

```

1 .....の関 変数num 内 範囲 数値10 未満を繰り返せ
  for num in range(10):
2 .....
  .....表示しろ 文字列「Hello.」 変数num
  .....print('Hello.', num)

```

▲180 ページ／ふりがなプログラミング手帳（Python）

#### 社会とのかかわり フライトシミュレーター



パイロットの訓練に実際の飛行機を用意するには高額な費用が必要であり、不慣れた操作で危険な状態も起こりかねない。そのため、フライトシミュレーターが利用されている。

▲83 ページ／社会とのかかわり「フライトシミュレーター」



# 編修趣意書

(学習指導要領との対照表、配当授業時数表)

※受理番号	学 校	教 科	種 目	学 年
106-164	高等学校	情報	情報Ⅰ	
※発行者の番号・略称	※教科書の記号・番号	※教科書名		

## 1 編修上特に意を用いた点や特色

### 学びやすく、教えやすい教科書

#### 高校生の多様な実態に応じる－理論編・実習編・資料編－

- ①教科書は、理論編・実習編・資料編に分かれています。学校の特色や生徒の実態に応じて、それぞれの内容を組み合わせて授業を構成できます。
- ②実習編（5章）は、指導時数（30～300分）や形態（コンピュータを使用しない、グループ活動を行うなど）に応じられるように、多様な課題で構成しています。理論編の授業の導入や、理論編の学習内容を確認し定着を図るための実習も盛り込みました。
- ③資料編は巻末に配置しました。基礎的・基本的な内容や、授業で何度も参照するものなどで構成しています。

理論編	実習編	資料編
1章	5章	巻末

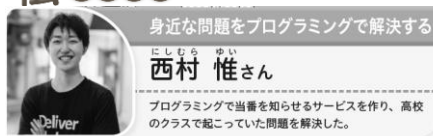
1章のまとめ

章末問題

#### 生徒が自ら学ぶ意欲の育成

- ①理論編の各章末にまとめのページを設け、生徒が学習状況を確認できるようにしました。また、章末問題では、「知識・技能の問題」と「思考・判断・表現の問題」を掲載し、学習内容が確実に身に付いたか確認できるようにしました。
- ②実習編の各実習に評価の欄を設け、振り返りができるようにしました。
- ③各章末の「私の問題解決」では、教科内容に関連する仕事や活動を取り上げ、学習内容の先にあるものを感じられるようにしました。
- ④授業で扱う用語を参照できるよう、巻末に用語集を設けました。日常生活でも活用できるように、簡潔で分かりやすい記述を心がけました。
- ⑤理論編の奇数ページに、学習内容と社会との関係を紹介するコラム「社会とのかかわり」を掲載し、学習の意義を伝え、より深い学びに向かう意識を引き出すことを目指しました。

#### 私の問題解決



##### プログラミングで問題を解決

高校の私のクラスでは、紙の手回し式の当番表で、掃除当番を管理していました。しかし、誰かがいたずらして勝手に回す、担当者が回し忘れるといったことが何度

#### 社会とのかかわり フライトシミュレーター



パイロットの訓練に実際の飛行機を用意するには高額な費用が必要であり、不慣れた操作で危険な状態も起こりかねない。そのため、フライトシミュレーターが利用されている。

#### 学びを高める機能性と資料性

- ①目次と索引を充実させ、つながりのある項目に「LINK」マークを付して、目的の内容がどのページにあるか、検索しやすいようにしています。
- ②デジタルコンテンツの活用が有効な箇所には、QRマークを付しました。
- ③生徒が読みでつまづかないよう、重要用語やアルファベットで表記される語には振り仮名を付けました。略語については側注や用語集に正式名称を記し、随時確認できるようにしました。
- ④全体の中で現在の位置が容易に分かるよう、学習項目に1-60の通し番号を付けました。

二次元  
コード  
掲載

・著作権

・著作物の利用

## 構成と内容

図書の構成	各編の内容	該当箇所
<b>理論編</b> 1章 情報で問題を解決する  2章 情報を伝える  3章 コンピュータを活用する  4章 データを活用する	<p>●1 では情報とメディアの基本的な知識、2、3 では問題解決の手法について取り上げました。4-7 では、情報モラルや個人情報、著作権について学習します。8-10 では情報技術の発展と、それに伴う生活や社会の変化、新たに生まれた問題について紹介しました。</p> <p>●11 ではメディアとコミュニケーションの変遷、12 ではインターネット上のコミュニケーションの特徴を紹介しました。13-17 ではデジタル化の技術について学習します。18-20 では、情報デザインについて、ユニバーサルデザインやコンテンツ制作の手法と併せて取り上げました。</p> <div data-bbox="486 638 885 862"> <p>8個集まると = 1 バイト</p> <p>▲43 ページ/ビットとバイトの関係</p> <p>▶51 ページ/インフォグラフィックスの例</p> </div> <p>●21-23 では、コンピュータの構成や処理の仕組みを学習します。24-28 では、アルゴリズムと、コンピュータでアルゴリズムを実行する手段であるプログラミングを学びます。29、30 では、具体的な例を交えながら、モデル化とシミュレーションについて紹介しました。</p> <div data-bbox="486 1075 1061 1444"> <p><b>例 Helloを表示した後、Worldを表示する</b></p> <div> <p><b>Python</b></p> <pre>1 print('Hello') Helloと表示 2 print('World') Worldと表示</pre> </div> <div> <p>▼ 実行結果</p> <div> <p>Hello</p> <p>World</p> </div> </div> <p>▲72 ページ/Hello を表示した後、World を表示するプログラム</p> </div> <div data-bbox="1077 1142 1396 1422"> <p><b>Scratch</b></p> </div>	7-34 ページ   35-62 ページ   63-90 ページ
	<p>●31-34 で情報通信ネットワークについて理解した後、35 で情報セキュリティに関わる技術について学びます。36-40 ではデータの種類や、問題解決のためにデータを収集、蓄積、分析、活用する方法を学習します。</p> <div data-bbox="478 1680 1236 2083"> <p>スマホ依存の人は睡眠時間が短いんじゃないかな</p> <p>スマホ依存って具体的にどういうことだろう？</p> <p>1日の使用時間を聞いてみるのはいかがでしょうか？</p> <p>平日と休日では睡眠時間が違うよね</p> <p>何に使うことが多いかも聞いてみたいな</p> </div> <p>▲108 ページ/問題の明確化と収集するデータの検討</p>	91-118 ページ

5章  
活動して提案する

●41-43 では、問題解決の手法や情報モラルなど、理論編 1 章に関連する実習を取り上げました。

120-122 ページ

●44-50 では、デジタル化や情報デザインなど、理論編 2 章に関連する実習を取り上げました。

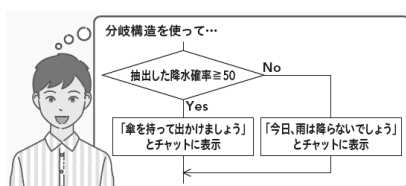
123-133 ページ



▲127 ページ／ピクトグラムを作成する実習

●51-55 では、プログラミングやシミュレーションなど、理論編 3 章に関連する実習を取り上げました。

134-142 ページ



▲138、139 ページ／WebAPI を活用したプログラミングの実習

●56-60 では、情報通信ネットワークやデータの分析など、理論編 4 章に関連する実習を取り上げました。

143-149 ページ

●154-171、178-179 ページでは、ソフトウェアの基本操作、問題解決のツール、文字や色彩の基礎知識など、基本的な内容や授業で繰り返し扱う内容をまとめて記載しました。172-177 ページの「偉人の履歴書」では、情報社会の礎となる技術を開発した人物を紹介しました。

154-179 ページ

項目名	作者者	6月							7月							
		25	26	27	28	29	30		1	2	3	4	5	6	7	8
打ち合わせ	橋本															
デザイン	矢部															
デザイン修正	矢部															
制作	大島															
予備日	大島															
公開日	橋本															

▲164 ページ／ガントチャート



◆どんなに複雑なアルゴリズムでも、一定の有限数の命令に還元するコード化を見つけました。これが人工知能などの開発につながりました。



◆プリンストン大学留学中に、「自分の助手としてプリンストン高等研究所で働かないか」とノイマンから誘われました。◆コンピュータ科学分野で世界最高の権威ある賞といわれるチューリング賞は、私に由来しています。◆コンピュータ科学に関わる業績が認められて、イギリス紙幣の絵

▲172 ページ／偉人の履歴書

●180-181 ページでは、Python について、ふりがなの解説付きで学ぶページを設けました。

180-181 ページ

```

1 a = int(input('INPUT 1or2:'))
2 if a == 1:
3     print('Hello.')
4 elif a == 2:
5     print('Hi!')
6 else:
7     print('Another')

```

実行結果  
INPUT 1or2:2  
Hi!

▲181 ページ／ふりがなプログラミング手帳

●182-183 ページでは、アンケートやインタビュー調査を行う際の注意点を記載しました。184-187 ページでは、データの分析における数値の読み取りや検定方法などを学ぶページを設けました。

182-187 ページ

## 内容の特色

### 内容の選択・程度

- ①情報教育の3つの目標である「情報活用の実践力」「情報の科学的理解」「情報社会に参画する態度」を習得するため、座学と実習をバランスよく配置しました。
- ②比較的短い時間で実施できる実習を多数用意し、これまでに培った情報活用能力を確認・定着させるように配慮しました。
- ③生徒の興味・関心に応じて題材を選ぶことができるよう、理論編の各章末には自学自習で使えるまとめのページを設けました。

### 組織・配列・構成

- ①「情報Ⅰ」の内容を理論編と実習編に分け、授業の流れを考慮して配列しました。
- ②実習は20例に厳選し、学習を効率的に進めることができるよう配慮しました。
- ③「中学校の振り返り」のページや、ソフトウェアの基本操作を習得するための解説を盛り込みました。
- ④分野を超えた総合的な学習ができるように、理論編内に関連ページへのリンクを多数掲載しました。

### 表記・表現

- ①平易な文章で、分かりやすく、丁寧な記述を心がけるとともに、正確な図表や美しい写真、内容理解を助けるイラストを掲載するようにしました。
- ②用語集には多数の用語が取り上げられており、生徒が自ら学び、自ら考える力の育成に有効です。基本的な内容は、資料編で随時参照できるように配慮しました。

### 印刷・造本上の工夫

- ①製本はリサイクル性を重視し、針金ではなく、接着剤を使用しました。
- ②用紙は再生紙を用いるとともに、植物油インキで印刷しました。
- ③レイアウト、図版の色遣いなど、ユニバーサルデザインに配慮しました。教科書の本文などには、ユニバーサルデザインフォントを使用しました。

### 教科書を補完する指導書の工夫

- ①学習の準備、授業展開例、評価問題、評価規準などが分かりやすく整理された教師用指導書を発行します。
- ②指導書付属の動画コンテンツ、教科書作品データ、ワークシート、デジタル板書などが、ICT教育の充実をサポートします。

## 2 対照表

図書の構成・内容	学習指導要領の内容	該当箇所	配当時数
<b>理論編</b>	-----	- 7-118 ページ	
1 章 情報で問題を解決する	(1)アイ	7-34 ページ	14
2 章 情報を伝える	(2)アイ	35-62 ページ	14
3 章 コンピュータを活用する	(3)アイ	63-90 ページ	14
4 章 データを活用する	(4)アイ	91-118 ページ	14
<b>実習編</b>	-----	- 119-153 ページ	
5 章 活動して提案する	(1)イ (2)イ (3)イ (4)イ		12
<b>資料編</b>	-----	- 154-201 ページ	
	(1)ア (2)ア (3)ア (4)ア		2

## 常用漢字以外の使用漢字一覧

吾	幌	誹	謗	洩	浩	惟	噂	彦	澗	高	遙
5	8	15	15	16	28	31	39	59	112	115	115
湘	橙	弘	掄	罫	鵠	蘖	葱	茜	鶻	堇	鶯
128	150	153	155	155	167	167	167	167	167	167	167
栗	玲	於	筑	智	嶋						
167	174	174	174	175	177						

## 出典一覧表

申請図書			出典				備考		
ページ	名称	種別	名称	ページ	著作者等	発行者			発行年次等
11	角まで塗れるスティックのり	写真						サイネットフォト	Z95110000003
13	マインドマップ	写真						サイネットフォト	U44110000004
15	歩きスマホ注意のポスター	写真						サイネットフォト	Z93110000002
22	VRを活用したゲーム	写真						サイネットフォト	SPEM6BAG8
22	3Dプリンタで作られた模型	写真						サイネットフォト	IMC110819428
22	プロジェクションマッピング	写真						サイネットフォト	Z74110000001
23	GoogleAR	写真						サイネットフォト	V16110000013
23	セルフレジ	写真						サイネットフォト	OTO110006350
24	人型ロボット	写真						サイネットフォト	Z59110000013
24	配膳ロボット	写真						サイネットフォト	F64110000005
24	ロボット掃除機	写真						サイネットフォト	Z60110000016
24	災害救助用走行ロボット	写真						サイネットフォト	AGE000000198
24	緊急地震速報	写真						サイネットフォト	V55110000001
27	子どもたちに教育の機会を	写真						アフロ	5716007
27	介護補助装置	写真						サイネットフォト	X49110000001
31	Toubans画面	写真						サイネットフォト	T91110000001
41	スマートフォンの内部基板	写真						Gettyイメージズ	1085682092
43	Emoji アンドロイド	図						サイネットフォト	V16110000001
44	MIDI	写真						サイネットフォト	V52110000001
45	歌声合成ソフトウェアのキャラクター	図						サイネットフォト	T90110000001
47	動画の原理 サマーウォーズ	写真						サイネットフォト	T82110000001
49	MP3プレーヤ	写真						アフロ	32015161
51	ダイヤグラム	写真						サイネットフォト	V48110000001
51	CUD路線図	写真						サイネットフォト	Z75110000001
51	道路案内図	写真						サイネットフォト	JPC110000041
55	インスタグラム	写真						サイネットフォト	T92110000001
56	アラブの春	写真						アフロ	11199099
56	この世界の片隅に	写真						サイネットフォト	V57110000001
65	LOVOT	写真						ピースローブ	_79C2569
66	ユニアック	写真						サイネットフォト	AKG110000036
67	職業「computer」	写真						サイネットフォト	SPEKRGEMN
73	プログラミング言語C	写真						サイネットフォト	SPEKW2WX5
75	初期のプログラム	写真						NASA	
81	路線図 JR大阪	写真						サイネットフォト	T83110000004
81	路線図 大阪メロ	写真						サイネットフォト	T84110000001
81	衝突シミュレーション	写真						サイネットフォト	T85110000001
82	線状降水帯	写真						サイネットフォト	C16110000001
82	環境変化のシミュレーション前	写真						サイネットフォト	B23110000001

申請図書			出典				備考		
ページ	名称	種別	名称	ページ	著作者等	発行者			発行年次等
82	環境変化のシミュレーション後	写真						サイネットフォト	B23110000002
83	フライトシミュレータ	写真						サイネットフォト	C56110000001
86	チューリング	写真						サイネットフォト	SPE2CGXEY
92	『西洋事情』書影	写真						サイネットフォト	Y95110000002
93	Wi-fi7ロゴ	写真						サイネットフォト	V35110000002
97	レジ端末	写真						アフロ	31068451
103	データカタログサイト	写真						サイネットフォト	C54110000001
105	顔認証ゲート	写真						サイネットフォト	ASA110003927
107	時計型端末	写真						サイネットフォト	V43110000002
114	予約センター	写真						サイネットフォト	ASA110004435
115	膳所高校野球部データ班	写真						共同通信イメージズ	2018030500470
124	テキスト音楽「サクラ」	写真						サイネットフォト	C19110000001
127	美術室	写真						サイネットフォト	V49110000002
152	スティーブ・ジョブズ	写真						アフロ	1758389
172	ヴァネヴァー・ブッシュ	写真						サイネットフォト	IMN110005066
172	ブッシュの研究風景1	写真						サイネットフォト	GRA110056033
172	チューリング	写真						サイネットフォト	SPE2CGXEY
172	ブッシュの研究風景2	写真						アフロ	20208969
172	チューリング紙幣	写真						サイネットフォト	V15110000003
173	グレース・ホッパー	写真						サイネットフォト	GRA110107728
173	バグの記録	写真						サイネットフォト	IMN110005065
173	受章するノイマン	写真						ゲッティイメージズ	514867602
173	タイプするホッパー	写真						ゲッティイメージズ	515585112
173	ノイマン	写真						サイネットフォト	AKG110000037
174	ドロシー・ヴォーン	写真						サイネットフォト	SPEP2D1P3
174	コンピュータルーム	写真						サイネットフォト	SPETXYX33
174	江崎玲於奈	写真						サイネットフォト	SPEE0RREC
174	研究する江崎	写真						朝日新聞社／サイネットフォト	ASA110017460
174	ノーベル賞受賞記念写真(江崎)	写真						サイネットフォト	GRA110096776
175	開発当時のマウス	写真						サイネットフォト	N08110000004
175	西澤潤一	写真						アフロ	aflo_117084800
175	研究する西澤	写真						アフロ	6576041
175	石田晴久	写真						アフロ	13522577
176	白川英樹	写真						アフロ	13367484
176	研究する白川	写真						アフロ	13518883
176	ヴィントン・サーフ	写真						ゲッティイメージズ	94593343
176	イギリス女王に表彰されるサーフ	写真						ゲッティイメージズ	171498560
177	ティム・バーナーズ＝リー	写真						サイネットフォト	IMN110005064
177	W3Cの看板を掲げるリー	写真						サイネットフォト	IMN110005067

ウェブサイトのアドレスの掲載箇所一覧表

申 請 図 書			学 習 上 の 参 考 に 供 す る 情 報			備 考
番号	ページ	種別	参照先	URL	概要	
1	表2	URLおよび二次元コード		自社ページURL	コンテンツリスト	01_00
	57	二次元コード		自社ページURL	コンテンツリスト	
2	2	二次元コード		自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	02_00 02_25 02_01 02_26 02_02 02_27 02_03 02_28 02_04 02_29 02_05 02_30 02_06 02_31 02_07 02_32 02_08 02_33 02_09 02_34 02_10 02_35 02_11 02_36 02_12 02_37 02_13 02_38 02_14 02_39 02_15 02_40 02_16 02_41 02_17 02_42 02_18 02_43 02_19 02_44 02_20 02_45 02_21 02_46 02_22 02_47 02_23 02_48 02_24



3	6	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	03.00 03.01 02.01 02.02 02.03 02.04 02.05 02.06 02.07 02.08 02.09 02.10 02.11 02.12 02.13 02.14 02.15 02.16 02.17 02.18 02.19 02.20 02.21 02.22	02_23 02_24 02_25 02_26 02_27 02_28 02_29 02_30 02_31 02_32 02_33 02_34 02_35 02_36 02_37 02_38 02_39 02_40 02_41 02_42 02_43 02_44 02_45 02_46
4	10	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	04.00	
5	12	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	05.00 05.01 05.02	
6	14	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	06.00 06.01 06.02 06.03 06.04 06.05 06.06 06.07 06.08 06.09 06.10 06.11 06.12 06.13	

7	16	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	06_02 06_03 06_04 06_05 06_06 06_07 06_08 06_09 06_10 06_11 06_12 06_13
8	20	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	08_00 08_01 08_02 06_02 06_03 06_04 06_05 06_06 06_07 06_08 06_09 06_10 06_11 06_12 06_13 08_03
9	22	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	09_00 09_01 09_02 09_03
10	24	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	10_00 10_01 10_02 10_03
11	26	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	11_00

12	31 59 87 115 153	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	12.00	
					12_01	
					12_02	
					12_03	
					12_04	
					12_05	
					12_06	
					12_07	
					12_08	
					12_09	
					12_10	
					12_11	
					12_12	
					12_13	
					12_14	
					12_15	
13	34	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	13.00	
					02_23	
					13_01	
					02_24	
					02_01	
					02_25	
					02_02	
					02_26	
					02_03	
					02_27	
					02_04	
					02_28	
					02_05	
					02_29	
					02_06	
					02_30	
					02_07	
					02_31	
					02_08	
					02_32	
					02_09	
					02_33	
					02_10	
					02_34	
					02_11	
					02_35	
					02_12	
					02_36	
					02_13	
					02_37	
					02_14	
					02_38	
					02_15	
					02_39	
					02_16	
					02_40	
					02_17	
					02_41	
					02_18	
					02_42	
					02_19	
					02_43	
					02_20	
					02_44	
					02_21	
					02_45	
					02_22	
					02_46	
14	38	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	14_00	
15	42	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	15_00	



24	72	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	24_00	
25	74	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	25_00	
					25_01	
					25_02	
26	76	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	26_00	
27	78	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	27_00	
28	82	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	28_00	
					28_01	
					28_02	
29	90	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	29_00	02_23
					13_01	02_24
					02_01	02_25
					02_02	02_26
					02_03	02_27
					02_04	02_28
					02_05	02_29
					02_06	02_30
					02_07	02_31
					02_08	02_32
					02_09	02_33
					02_10	02_34
					02_11	02_35
					02_12	02_36
					02_13	02_37
					02_14	02_38
					02_15	02_39
					02_16	02_40
					02_17	02_41
					02_18	02_42
					02_19	02_43
					02_20	02_44
					02_21	02_45
					02_22	02_46
30	92	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	30_00	
31	94	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	31_00	
32	96	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	32_00	

33	100	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	33.00 33.01 33.02	
34	102	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	34.00	
35	106	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	35.00	
36	108	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	36.00 36.01 36.02 36.03 36.04 36.05	
37	118	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	37.00 13.01 02.01 02.02 02.03 02.04 02.05 02.06 02.07 02.08 02.09 02.10 02.11 02.12 02.13 02.14 02.15 02.16 02.17 02.18 02.19 02.20 02.21 02.22	02_23 02_24 02_25 02_26 02_27 02_28 02_29 02_30 02_31 02_32 02_33 02_34 02_35 02_36 02_37 02_38 02_39 02_40 02_41 02_42 02_43 02_44 02_45 02_46
38	120	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	05.01	
39	126	二次元 コード	自社ページURL	情報 I に関する自社作成情報を掲載	16.03	

40	148	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅰに関する自社作成情報を掲載	40_00 40_01 36_02 36_03 36_04
41	154	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅰに関する自社作成情報を掲載	41_00
42	156	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅰに関する自社作成情報を掲載	42_00
43	158	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅰに関する自社作成情報を掲載	43_00
44	162	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅰに関する自社作成情報を掲載	44_00
45	166	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅰに関する自社作成情報を掲載	17_03
46	170	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅰに関する自社作成情報を掲載	06_02 06_03 06_04 06_05 06_06 06_07 06_08 06_09 06_10 06_11 06_12 06_13
47	180	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅰに関する自社作成情報を掲載	47_00
48	184	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅰに関する自社作成情報を掲載	48_00
49	188	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅰに関する自社作成情報を掲載	49_00 49_01 49_02
50	97	URL	文部科学省	www.mext.go.jp	文部科学省Webサイトトップページ	

(備考)

申請図書中に発行者が管理するウェブサイトのアドレス(二次元コードその他のこれに代わるものを含む。)を掲載する場合に、本表を以下のとおり作成する。

1 「申請図書」の欄については次のとおりとする。

- ① 「番号」の欄は、複数のページ等に掲載されたウェブサイトのアドレスが同一のウェブサイトを参照させる場合、一つの番号にまとめて記入する。
- ② 「ページ」の欄は、ウェブサイトのアドレスの申請図書における掲載ページを示す。
- ③ 「種別」の欄は、URL、二次元コード等の別を示す。

2 「学習上の参考に供する情報」の欄については次のとおりとする。

- ① 「参照先」の欄には、発行者のページから参照させる学習上の参考に供するページを作成する団体名などを記入する。
  - ② 「URL」の欄には、実際に参照させる学習上の参考に供するページのURLを記載する。なお、参照先が発行者の作成したページである場合は、「自社ページURL」と記入する。
  - ③ 「概要」欄には、参照先における情報の内容を簡潔に記入する。
- 3 申請図書中のウェブサイトのアドレスが参照させるウェブサイトの画面を印刷した紙面には、対応する本表の番号を紙面右上に付記し、本表に添付すること。
- 4 学習上の参考に供する情報を示すウェブサイトが発行者において作成したページの場合、参照先のウェブサイトの画面を印刷した紙面を、本表に添付すること。その際、「備考」の欄に「別紙1添付」などと記載し、印刷した紙面右上に「別紙1」などと記入すること。





01\_00.png



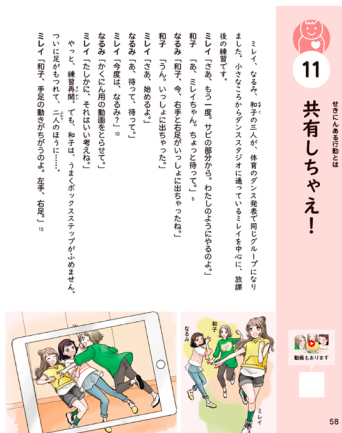
02\_00.png



02\_01.png



02\_02.png



02\_03.png



02\_04.png



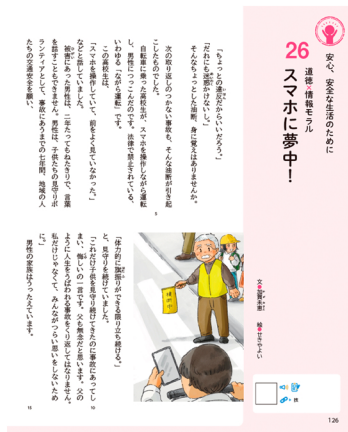
02\_05.png



02\_06.png



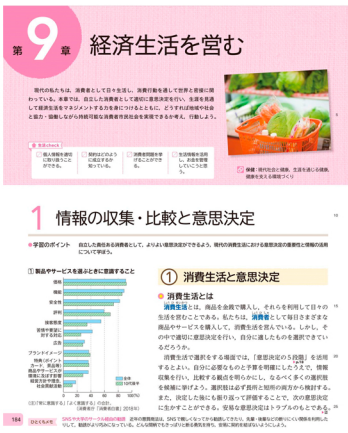
02\_07.png



02\_09.png



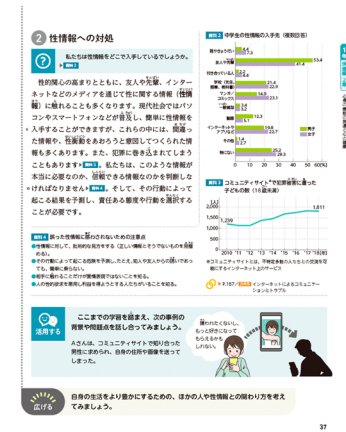
02\_11.png



02\_13.png



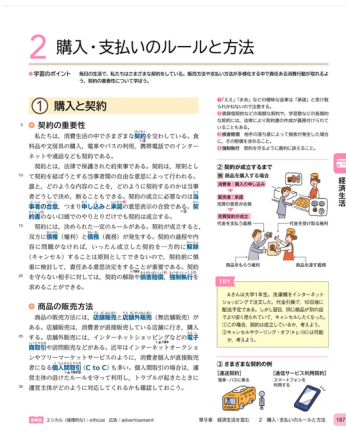
02\_08.png



02\_10.png



02\_12.png



02\_14.png



02\_15.png



02\_16.png



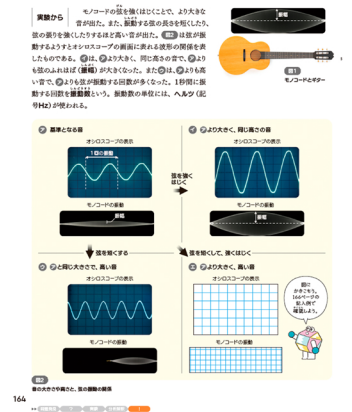
02\_17.png



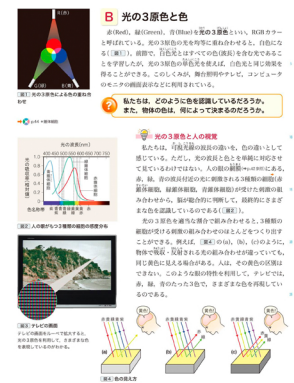
02\_18.png



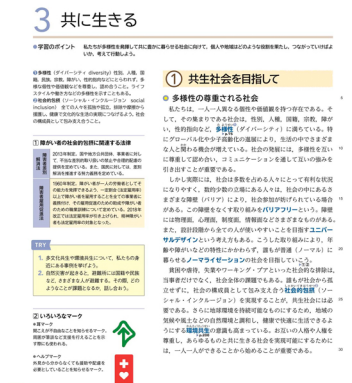
02\_19.png



02\_20.png



02\_21.png



02\_22.png