

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
106-171	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

本教科書は、教育基本法第2条の各号に掲げられた教育の目標に鑑み、情報社会で必要とされる知識及び技能、思考力、判断力、表現力等を生徒が主体的に身に付けられるように、以下の基本方針のもとに編修した。

- 情報社会についての幅広い知識と教養を身に付けるとともに、真理を求める態度を養うことができるよう、情報機器や情報技術はもちろんのこと、社会・経済・文化など多岐にわたる身近な話題を豊富に取り上げる。(第1号との関連)
- 「情報Ⅰ」の学習内容が実際の職業や生活にどのように関連しているのかについて、大学等での最新の研究成果や実社会での活用例などを豊富に取り上げ、生徒の学習意欲を喚起する。(第2号との関連)
- 情報倫理の重要性を踏まえ、情報技術のメリットだけでなくデメリットや留意点など多様な側面を取り上げ、生徒が公共の精神に基づいて主体的に社会の形成に参画し、その発展に寄与する態度を養うことができるようにする。(第3号との関連)
- 情報技術や情報システム、シミュレーションやデータ活用の実社会での問題解決の例を豊富に示し、「情報Ⅰ」の学びを通して生命や自然を尊重したり環境保全に寄与する態度を養うことができるようにする。(第4号との関連)
- 情報技術による文化遺産の保全、情報通信ネットワークによるグローバル化の進展などの例を示し、伝統や文化を尊重する態度、国際社会の発展に寄与する態度を養うことができるようにする。(第5号との関連)

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
第1章 情報社会の問題解決	○情報の概念や重要性、問題解決の考え方を丁寧に取り上げ、情報社会の問題解決についての幅広い知識と教養を身に付けられるようにした。(第1号) ○知的財産権や個人情報保護の問題、デジタルデバイドの問題などを取り上げ、個人の価値を尊重するとともに、職業や生活との関連を重視する態度を養うことができるようにした。(第2号) ○情報倫理や情報セキュリティへの配慮の重要性を取り上げ、公共の精神に基づいて主体的に社会の形成に参画し、その発展に寄与する態度を養うことができるようにした。(第3号) ○章末のコラムでは、AIやアバターなど最新の情報技術だけでなく、写真、香道など「情報」を幅広い視点から捉える文章を掲載し、伝統と文化を尊重する態度を養うことができるようにした。(第5号)	005-032
第2章 コミュニケーションと 情報デザイン	○ネットコミュニケーションの特徴やメディアリテラシーの重要性を強調し、メディアやデジタル情報の特性について幅広い知識と教養を身に付けるとともに、真理を求める態度を養えるようにした。(第1号) ○デジタルデータの特性を生かして文化遺産のデジタルアーカイブ化が進んでいることなどを紹介し、伝統と文化を尊重する態度を養うことができるようにした。(第5号) ○ユニバーサルデザインやアクセシビリティ、ユーザビリティの重要性を強調し、公共の精神に基づき、情報デザインの考え方をを用いて主体的に社会の形成に参画し、その発展に寄与する態度を養うことができるようにした。(第3号) ○情報デザインを生かしたコンテンツ制作を通じて、創造性を培い、自主及び自律の精神を養うことができるようにした。(第2号) ○章末のコラムでは情報技術を活用した障害者支援や情報保障の考え方などを紹介し、個人の価値を尊重してその価値を伸ばす態度を養うことができるようにした。(第2号)	033-064

図書の構成・内容	特に意を用いた点や特色	該当箇所
第3章 コンピュータと プログラミング	○コンピュータやプログラミングについての幅広い知識と教養を身に付け、それらを活用して真理を求める態度を養うことができるようにした。(第1号) ○問題を解決するためのアルゴリズムを考え、その効率性を考えることを通して、創造性を培い、自主及び自律の精神を養うことができるようにした。(第2号) ○モデル化やシミュレーションによってさまざまな社会課題を解決する試みを紹介し、公共の精神に基づいて主体的に社会の形成に参画し、その発展に寄与する態度を養うことができるようにした。(第3号) ○章末のコラムでは、ゲーム開発やピアサポートなど多様な話題を取り上げて、職業及び生活との関連を重視し、勤労を重んずる態度を養うことができるようにした。(第2号)	065-100
第4章 情報通信ネットワークと データの活用	○情報通信ネットワークについての幅広い知識と教養を身に付けるとともに、データの分析・活用によって真理を求める態度を養うことができるようにした。(第1号) ○情報システムや情報セキュリティへの理解を深めることによって、公共の精神に基づき主体的に社会の形成に参画し、その発展に寄与する態度を養うことができるようにした。(第3号) ○情報システムを活用したフードロス対策などの話題を取り上げ、情報技術を効果的に活用して環境の保全に寄与する態度を養うことができるようにした。(第4号) ○章末のコラムでは、データを活用したごみ問題解決のアプローチなどを紹介し、情報技術を生かして主体的に社会の形成に参画したり環境の保全に寄与する態度を養うことができるようにした。(第3号・第4号)	101-130
問題解決の実践	○身のまわりのさまざまな問題解決に実際に取り組むことで、幅広い知識と教養を身に付けるとともに、真理を求める態度を養うことができるようにした。(第1号) ○問題解決にグループで取り組むことによって、個人の価値を尊重して、その能力を伸ばすとともに、創造性を培い、自主及び自律の精神を養うことができるようにした。(第2号) ○実社会や実生活に関わる題材を扱うことで、職業及び生活との関連を重視し、勤労を重んずる態度を養うとともに、公共の精神に基づき、主体的に社会の形成に参画し、その発展に寄与する態度を養うことができるようにした。(第2号・第3号) ○修学旅行の行き先決めなど文化的な題材も取り扱い、伝統と文化を尊重し、それらをはぐくんできた我が国と郷土を愛する態度を養うことができるようにした。(第5号)	131-151

3. 上記の記載事項以外に特に意を用いた点や特色

- 巻頭に INTRODUCTION として「情報Ⅰ」を学ぶ意義や具体的な学習目標、学習内容の全体像をわかりやすい形で示し、生徒が編修の基本方針や特色を自覚しながら主体的に学べるようにした。
- 第1章～第4章では側注欄等に生徒の興味を喚起する関連するテーマを豊富に示し、また、それぞれの章末にはコラム「生活の中の情報」を設けて、環境保全や伝統文化尊重の態度を含めた幅広い知識と教養を身に付けられるようにした。
- 第1章～第4章のそれぞれの章末に「ワークショップ」を設け、それぞれの章で学んだ内容を生かして生徒が自ら主体的に社会の形成に参画し、その発展に寄与する態度を養うことができるようにした。

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
106-171	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

●全体の構成

- 「情報Ⅰ」の目標を効果的に達成できるように、教科書全体を、学習指導要領の(1)～(4)と対応させた第1章～第4章、そこで身に付けた知識及び技能、思考力、判断力、表現力等を生かしてさまざまな問題解決に取り組む「問題解決の実践」、および資料編の三部構成とした。
- 全体を通して見開き単位の構成とし、生徒が学ぶ内容を把握しやすくするとともに、授業でも扱いやすいようにした。
- 教科書全体を有機的に関連付けられるように、随所に相互参照のマークを入れた。

●第1章～第4章

- 第1章～第4章は、それぞれ学習指導要領の(1)～(4)と完全に対応する形の4章構成とした。
- すべての項目の冒頭に「目標」を明示し、末尾には対応する課題「確認」を設けて、生徒が自ら学習のねらいを自覚し、その到達度を評価できるようにした。
- 本文には適宜「例題」「要点のまとめ」を設け、生徒の理解の助けとなるようにした。
- 側注欄には、語注や補足のほか、「キーワード」「memo」「暮らしと情報」などのコーナーを適宜設け、生徒が興味を広げながら主体的に学べるようにした。
- 各章の末尾にコラム「生活の中の情報」を設け、その章での学びが大学や実社会につながることを実感できるようにした。
- 各章の末尾に「ワークショップ」を設け、その章での学びを生かして主体的な話し合いに取り組めるようにした。

●「問題解決の実践」

- 第1章～第4章の後に「問題解決の実践」を置き、各章での学びを生かして実際にさまざまな問題解決に取り組めるようにした。
- 「問題解決の実践」では、レポートやWebサイトの作成、文化祭、修学旅行など、生徒に身近な学校生活や家庭生活からテーマを設定し、生徒が興味をもち、自ら進んで学習に取り組めるようにした。
- すべての項目を問題解決のPDCAサイクルに基づいた構成とし、第1章で学んだ問題解決の考え方を繰り返し実践してその定着を図れるようにした。
- 各項目の末尾には「応用課題」を設け、その項目で学んだ内容をもとにして生徒が自らの問題を発見・解決していく手助けとなるようにした。

●資料編、およびその他の工夫

- 全体の末尾に「資料編」を置き、学習のさまざまな場面で参照できるようにした。
- 全体に、図解・イラスト・写真などを豊富に用いて、生徒の理解の助けとなるようにした。
- 生徒と教員のキャラクターを設け、それらの会話を手がかりにして生徒が自ら考えたり学びを広げたりすることができるようにした。
- 本文にはユニバーサルデザイン書体を使用するとともに、カラー・ユニバーサル・デザインにも配慮した。
- 本文のすべてのページにページ番号を付し、2進数と16進数の表記も併記して、10進数との対応を調べられるようにした。

2. 对照表

[illegible]

常用漢字以外の使用漢字一覧表

(漢字下の数字は該当ページ)

播 (008)	憑 (022)	誹 (023)	謗 (023)	竄 (024)	纏 (028)	鷗 (029)	伊 (029)	伽 (030)	萩 (030)
贅 (030)	隕 (030)	鵜 (038)	呑 (038)	嗜 (039)	颯 (060)	惹 (061)	沁 (061)	攔 (061)	之 (062)
訣 (063)	弘 (063)	沫 (090)	莫 (096)	磯 (096)	嶋 (096)	躊 (098)	躊 (098)	洩 (108)	曝 (126)
篠 (128)	敲 (134)								

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	
005	ドローン	写真			アフロ			180877847
009	図 3 だまし絵	図			PIXTA			70610818
011	図 3 情報技術を活用した問題解決の例 (検索エンジン)	写真			PIXTA			46829489
011	図 3 情報技術を活用した問題解決の例 (モデル化とシミュレーション)	写真			PIXTA			87371035
011	図 3 情報技術を活用した問題解決の例 (複雑なパターン認識)	写真			PIXTA			38475282
011	図 3 情報技術を活用した問題解決の例 (IoT の利用)	写真			PIXTA			93680890
015	図 2 (グラフによる情報の可視化)	グラフ			データスタジアム株式会社			
015	図 2 (統計処理)	グラフ			データスタジアム株式会社			
015	図 2 (人工知能 (AI) を活用した分析)	グラフ			データスタジアム株式会社			
017	図 2 カーナビゲーションシステム	写真			PIXTA			541053
021	図 2 プライバシーマーク	図			一般財団法人 日本情報経済社会推進協会			
023	表 1 クリエイティブ・コモンズ・ライセンスの利用条件	表			クリエイティブ・コモンズ・ジャパン			https://creativecommons.jp/about/downloads/
026	図 1 (ICT)	写真			PIXTA			68850377
026	図 1 (人工知能)	写真			PIXTA			95229133
026	図 1 (IoT)	写真			PIXTA			90850570
026	図 1 (仮想現実, 拡張現実, メタバース)	写真			PIXTA			61611975
027	図 2 情報社会の課題の例 (健康への影響)	写真			PIXTA			85930279
027	図 2 (人に求められる仕事の変化)	写真			PIXTA			79532025
027	図 2 (法や倫理, セキュリティ)	写真			PIXTA			89543116
027	図 2 (情報格差)	写真			PIXTA			70404291
028	AI が生成した画像	写真			早川美德			
028	自分の分身, アバター	写真			阪田真己子			
029	引退前の 8500 系車両 (右)	写真			溝上慎一			
030	香を聞く様子	写真			中原篤徳			
032	ムーンショット目標	図			内閣府			https://www8.cao.go.jp/cstp/moonshot/index.html
040	図 3 国立国会図書館デジタルコレクション	写真			国立国会図書館			https://dl.ndl.go.jp/
046	図 1 (音波)	写真			PIXTA			44265034
052	図 1 (空撮写真)	写真			国土地理院			CKT20195-C2-9
052	図 1 (スマートフォンのアイコン)	写真			PIXTA			68692508
052	図 2 1964 年東京オリンピックで用いられたピクトグラム	写真			amana			2021021702047
055	図 5 地下鉄の案内板	写真			PIXTA			88619348
055	図 6 テレビのリモコン	写真			PIXTA			73822794
056	図 1 さまざまなインタフェースの例 (NUI)	写真			PIXTA			71116498
057	図 3 駅のゴミ箱	写真			PIXTA			48575722

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	
057	図 4 Web サイトのメニュー	写真			内閣府			https://www.cao.go.jp/
061	(ライブの様子)	写真			正田悠			
062	(オンライン授業)	写真			PIXTA			74858882
062	(授業中のノートテイク)	写真			熊井正之			
063	フランス国内のサインデザイン (2 点)	写真			鈴木沙季			
065	新幹線の形	写真			アフロ			9055417
066	図 2 さまざまな入出力インタフェース	写真			PIXTA			104920800
088	図 1 (建物の模型)	写真			PIXTA			27054461
088	図 1 (住居の間取り図)	図			PIXTA			85777382
088	図 1 (ジオラマ)	写真			PIXTA			89318535
088	図 1 (鉄道の路線図)	写真			PIXTA			32263427
088	図 1 (医療模型)	写真			PIXTA			65068442
089	図 2 物理モデル	写真			PIXTA			17204039
089	図 3 図的表現モデル	図			PIXTA			97448434
089	図 5 静的モデル	図			PIXTA			68942813
090	図 1 (物理的破壊を伴う実験)	写真			国立研究開発法人 防災科学技術研究所			
090	図 1 (対象が巨大, または微小すぎる実験)	グラフ			理化学研究所			
090	図 1 (観測事象を起こすことが難しい実験)	写真			株式会社 Agoop			
090	図 1 (超高温, 超高压など危険が大きい実験)	写真			住友重機械工業株式会社			
090	図 2 鉄道シミュレータの例	写真			アフロ			33640102
090	図 3 気象庁のスーパーコンピュータ	写真			amana			KDN4030500001M
099	ムクドリの大群	写真			早川美徳			
100	毎月の積立額等を計算するアプリ	写真			PIXTA			47494295
100	買った物のリストを作れるアプリ	写真			PIXTA			96750546
100	彩り豊かな弁当を提案するアプリ	写真			PIXTA			89879507
101	海底ケーブル	写真			PIXTA			42957477
112	図 1 身近な情報システムの例 (流通)	写真			PIXTA			96946874
112	図 1 身近な情報システムの例 (行政)	写真			PIXTA			99692858
112	図 1 身近な情報システムの例 (電子決済)	写真			PIXTA			81930808
112	図 1 身近な情報システムの例 (交通)	写真			PIXTA			81061210
112	図 1 身近な情報システムの例 (防災)	写真			PIXTA			66407926
112	図 1 身近な情報システムの例 (金融)	写真			PIXTA			47485371
121	図 3 ヒートマップの例	グラフ			気象庁			左のデータを元に作成
122	図 1 さまざまなグラフ (棒グラフ)	グラフ			e-Stat (2022/10/1 現在人口推計)			左のデータを元に作成
122	図 1 さまざまなグラフ (折れ線グラフ)	グラフ			気象庁			左のデータを元に作成
122	図 1 さまざまなグラフ (帯グラフ)	グラフ			内閣府「令和 4 年度青少年のインターネット利用環境実態調査」			左のデータを元に作成
122	図 1 さまざまなグラフ (ヒストグラム)	グラフ			e-Stat (2022/10/1 現在人口推計)			左のデータを元に作成
122	図 1 さまざまなグラフ (箱ひげ図)	グラフ			都道府県別統計とランキングで見る県民性			左のデータを元に作成
122	図 1 さまざまなグラフ (散布図)	グラフ			都道府県別統計とランキングで見る県民性			左のデータを元に作成
125	図 3 線形回帰	グラフ			都道府県別統計とランキングで見る県民性			左のデータを元に作成
127	公開鍵 (2 つの素数の積) の例	図			RSA Security			
130	防犯カメラ	写真			PIXTA			85371007
131	問題解決の実践	写真			アフロ			164766586
137	図 2 (クラリネット)	写真			PIXTA			2441492

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	
139	図 1 (ホルン)	写真			PIXTA			82775366
151	図 2 回帰分析の例	グラフ			都道府県別統計とランキングで見る県民性			左のデータを元に作成
154	(ポスター中のイラスト)	挿絵			いらすとや			
168	②世界初の HDD	写真			アフロ			152270315
168	③フロッピーディスク	写真			PIXTA			37505224
168	④ 1970 年代のコンピュータ	写真			NEC			
168	⑤ MO	写真			PIXTA			62341129
169	表 2 (CD・DVD・高解像度光ディスク)	写真			ソニーストレージメディアソリューションズ株式会社			
169	⑥ USB メモリ	写真			PIXTA			538552
171	情報デザインの実践例 (悪い例, 良い例)	表			リベルタス・コンサルティング「平成 26 年度「家庭教育の総合的 推進に関する調査研究」」			
171	(スライド中のイラスト)	挿絵			いらすとや			
171	図 2 イラストにグラフを組み込んで表現した例	写真	ロハス・メディ カル 31 号		コージー・トマト／米倉英弘	ロハスメ ディア	2008	
171	図 3 自然災害の歴史を年表にまとめた例	写真	BOSAI PRESS VOL.01		社会応援ネットワーク／ Yo Hosoyamada ／鈴木沙季		2022	
176	図 1 (犬)	写真			PIXTA			95092638
177	(カラーボール)	写真			PIXTA			83347590
180	図 1 スーパーコンピュータ「富岳」	写真			アフロ			155739054
185	完成イメージ' (ホルン)	写真			PIXTA			82775366
192	e-Stat	写真			e-Stat			https://www.e-stat.go.jp/
192	RESAS	写真			RESAS			https://resas. go.jp/#/13/13101
192	e-Gov	写真			e-Gov			https://www.e-gov.go.jp/
192	国立社会保障・人口問題研究所	写真			国立社会保障・人口問題研究所			https://www.ipss.go.jp/
192	国立環境研究所	写真			国立環境研究所			https://www.nies.go.jp/
192	気象庁	写真			気象庁			https://www.jma.go.jp/ jma/
192	国立国会図書館	写真			国立国会図書館			https://www.ndl.go.jp/
192	CiNii	写真			CiNii			https://cir.nii.ac.jp/
192	ウィキペディア	写真			ウィキペディア			https://ja.wikipedia.org/ wiki/

備考 4 の内容について確認しました。☑

ウェブサイトのアドレスの掲載箇所一覧表

申請図書			学習上の参考にする情報			備考
番号	ページ	種別	参照先	URL	概要	
1	003	二次元コード URL	自社	自社ページURL	ウェブサイト等リンク集	別紙1添付
			内閣府	https://www8.cao.go.jp/cstp/society5_0/	Society5.0	
			NHK	https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bangumi/?das_id=D0005180391_00000	課題のを見つけ方	
			NHK	https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bangumi/?das_id=D0005180417_00000	議論のまとめ方	
			e-Gov	https://elaws.e-gov.go.jp/	法令検索	
			CCJP	https://creativecommons.jp/licenses/	クリエイティブ・コモンズ・ライセンス	
			IPA	https://www.ipa.go.jp/security/10threats/index.html	情報セキュリティ10大脅威	
			NHK	https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bangumi/?das_id=D0005180468_00000	なぜ起きる？ 炎上～SNS～	
			NHK	https://www2.nhk.or.jp/school/watch/clip/?das_id=D0005320746_00000	SNSの特性	
			NHK	https://www2.nhk.or.jp/school/watch/clip/?das_id=D0005311046_00000	情報化社会がかかえる問題	
			NHK	https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bangumi/?das_id=D0005180419_00000	オンラインでの会話のしかた	
			NHK	https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bangumi/?das_id=D0005180399_00000	プレゼンテーションのしかた	
			自社	自社ページURL	基数変換	別紙2添付
			自社	自社ページURL	解像度のシミュレーション	別紙3添付
			自社	自社ページURL	階調のシミュレーション	別紙4添付
			自社	自社ページURL	動画のシミュレーション	別紙5添付
			自社	自社ページURL	色の見え方	別紙6添付
			NHK	https://www2.nhk.or.jp/school/watch/clip/?das_id=D0005301404_00000	コンピュータの発展	別紙7添付
			自社	自社ページURL	論理回路	
			NHK	https://www2.nhk.or.jp/school/watch/bangumi/?das_id=D0005160087_00000	標本調査	別紙8添付
			e-Stat	https://www.e-stat.go.jp/	e-Stat	
			自社	自社ページURL	通信方式の違い	
			自社	自社ページURL	暗号化方式の違い	別紙9添付

情報 I QRコードコンテンツ

▼ 著作権について

第1章 情報社会の問題解決	
Society5.0	サイトを聞く
課題の見つけ方	サイトを聞く
議論のまとめ方	サイトを聞く
法令検索	サイトを聞く
クリエイティブ・コモンズ・ライセンス	サイトを聞く
情報セキュリティ10大脅威	サイトを聞く
なぜ起きる？炎上～SNS～	サイトを聞く
SNSの特性	サイトを聞く
情報化社会がかかえる問題	サイトを聞く
第2章 コミュニケーションと情報デザイン	
オンラインでの会話のしかた	サイトを聞く
プレゼンテーションのしかた	サイトを聞く
基盤変換	シミュレーション
解像度のシミュレーション	シミュレーション
階調のシミュレーション	シミュレーション
動画のシミュレーション	シミュレーション
色の見え方	シミュレーション
第3章 コンピュータとプログラミング	
コンピュータの発展	サイトを聞く
論理回路	シミュレーション
第4章 情報通信ネットワークとデータの活用	
標本調査	サイトを聞く
e-Slat	サイトを聞く
通信方式の違い	アニメーション
暗号化方式の違い	アニメーション

※QRコードは（株）デンソーウェーブの登録商標です。
※html5対応のブラウザでお試しください。
推奨ブラウザ：Google Chrome、Firefox、Safari、Microsoft Edge 名称新版（2024/04時点）

著作権について

- 本サイトおよびリンク先のサイトに掲載されているコンテンツ（文庫、写真、図表、画像、音声、映像など）の著作権および著作権人依頼は、当社または各コンテンツの権利者に帰属しています。
- これらのコンテンツの複製、改変、公衆送信（送信可能化を含みます。）、上映、頒布（頒布、貸与） 翻案、翻訳などは、著作権法で認められる場合を除き、当社および各コンテンツの権利者から事前の許可を得ることなく行うことはできません。
- なお、許可のない本サイトへのリンクについてはご遠慮下さい。

[第2章 コミュニケーションと情報デザイン]



基数変換

10進数, 2進数, 16進数をそれぞれ変換します。

🔄 もどる

▶ はじめる

[第2章 コミュニケーションと情報デザイン]

×

解像度のシミュレーション

解像度によって、画像の見え方がどのように異なるかをシミュレーションします。

🔄 もどる

▶ はじめる

[第2章 コミュニケーションと情報デザイン]

×

階調のシミュレーション

階調によって、画像の見え方がどのように異なるかをシミュレーションします。

🔄 もどる

▶ はじめる

【第2章 コミュニケーションと情報デザイン】

×

動画のシミュレーション

フレームレートによって、動画の見え方がどのように異なるかをシミュレーションします。

🔄 もどる

▶ はじめる

[第2章 コミュニケーションと情報デザイン]



色の見え方

文字色と背景色の組み合わせによって、画像の見やすさがどのように異なるかをシミュレーションします。

🔄 もどる

▶ はじめる

[第3章 コンピュータとプログラミング]

×

論理回路

代表的な論理回路に0と1を入力したとき，出力がどのようなになるかをシミュレーションします。

🔄 もどる

▶ はじめる

[第4章 情報通信ネットワークとデータの活用]

×

通信方式の違い

情報通信ネットワークで用いられる2つの通信方式の違いを確かめます。

🔄 もどる

▶ はじめる

[第4章 情報通信ネットワークとデータの活用]

×

暗号化方式の違い

情報の暗号化で用いられる2つの方式の違いを確かめます。

🔄 もどる

▶ はじめる