

# 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
107-142	高等学校	情報	情報Ⅱ	
※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


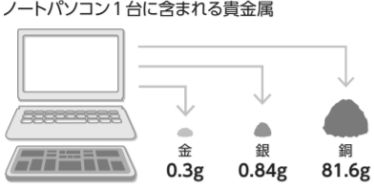
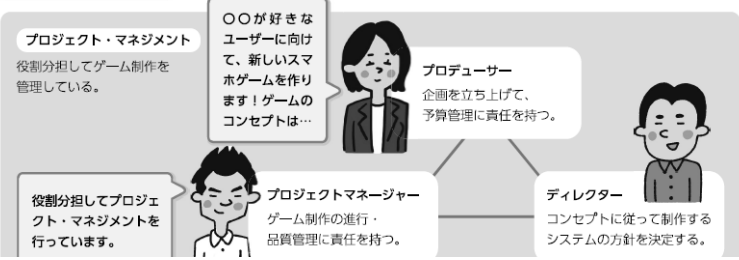
本書は、これからの社会を生きるために必要な情報活用能力の育成を目指し、次のような生徒像を掲げて編修しました。


- 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。
- 大学につながる基礎とな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。
- 生きる力を支え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つ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

図書構成・内容	特に意を用いた点や特色	該当箇所
<p><b>実習編</b></p> <p>1章 情報社会</p> <p>2章 コンテンツ</p> <p>3章 データサイエンス</p> <p>4章 情報システム</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●オープンデータを活用して地域の統計情報を可視化する実習を通して、自分の暮らす地域や、日本国内のさまざまな地域への理解を深めることができるようにしました（第5号）。</li> <li>●人工知能と人間の関係について調査し、未来の仕事について考える実習を取り上げました（第2号）。</li> </ul>  <p>▲9ページ／人間と人工知能の住み分けについて話し合う</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●記事や広告の表現を検証するチェックリストを作成する実習を通して、批判的に情報を読み取り、問題の発見につなげる力の育成を図りました（第1号）。</li> </ul>	<p>6-7 ページ</p> <p>8-9 ページ</p> <p>26-27 ページ</p>
<p><b>理論編</b></p> <p>1章 情報社会</p> <p>2章 コンテンツ</p> <p>3章 データサイエンス</p> <p>4章 情報システム</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●ユニバーサルデザインを含む情報デザインについて、具体的な事例を交えて学び、効果的なコミュニケーションのために情報デザインを活用する力の育成を図りました（第3号）。</li> <li>●都市鉱山について取り上げ、情報機器と持続可能な開発の関係について考える機会を設けました（第4号）。</li> </ul>  <p>▲60ページ／都市鉱山</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●ゲーム制作会社で働くかたへのインタビューを掲載し、学習事項と職業とのつながりを意識できるようにしました（第2号）。</li> </ul> <p><b>1</b> プロジェクト始動</p> <p>プロデューサーが提案した企画が会社に認められると、ゲーム制作のプロジェクトが始まります。</p>  <p>▲98ページ／インタビュー ゲーム制作会社編</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●プロジェクト・マネジメントについて取り上げ、組織で協力して問題を解決する力が身につけられるよう努めました（第3号）。</li> </ul>	<p>59 ページ</p> <p>62 ページ</p> <p>98-99 ページ</p> <p>96-97 ページ</p>

図書の内容・構成	特に意を用いた点や特色	該当箇所
<p><b>活用編</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●問題解決学習の進め方について取り上げ、プロセスを意識しながら効果的に学習を進める助けになるよう努めました（第1号）。</li> <li>●他者の意見を尊重し、集団で合意形成を行う力を身につけられるように、協働学習について取り上げました（第2号）。</li> </ul> <p><b>2 話し合いの進め方</b></p> <p>グループで話し合いをするときは、次のような進め方がある。</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>テーマの設定</b></p> <p>新たに詳細な下位テーマを決めたり、グループ内で目的を確認し合ったりしてイメージを共有する。</p> </div>  <p>▲110 ページ／協働学習 話し合いの進め方</p>	<p>108-109 ページ</p> <p>110-111 ページ</p>
<p><b>資料編</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●問題解決のツールについて取り上げ、問題を発見、解決する力を育てる活動の助けになるよう努めました（第1号）。</li> </ul>	<p>118-119 ページ</p> <p>150-152 ページ</p>

### 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

情報 I 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、情報 I の内容を振り返るページを設けました（130-131 ページ）。

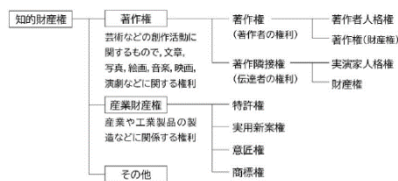
#### ② 索引・用語集

教科書の最後には、詳細な「索引・用語集」のページを用意し、生徒が自学自習を行う際の助けになるよう配慮しました（160-169 ページ）。

### 情報 I の振り返り

#### 1 情報社会

##### 知的財産権の種類



##### 引用のルール

引用とは、自分の意見を述べる際に他者の著作物を引き合いに出すこと。その際、引用の必要性がある、引用部分が全体の一部分である、引用部分がほかの部分と区別できる、引用部分を勝手に変えないことなどがルールとなる。

アクセスする行為。それを抑えるために、他人のパスワードなどを不正アクセスと、フィッシング行為やフィッシングパスワードを第三者に教える行為などを禁ずるパスワードの不正取得

コンピュータウイルスなどのマルウェアとそっくりなページを用意してパスワードを盗むフィッシング、人の心理的な隙を利用し情報を入手するソーシャルエンジニアリング

**情報セキュリティ**  
機密情報の流出やデータの改ざんなどが。そのためには、認められた人だけの機密性、情報が破壊や改ざんなどされ全性、使いたいときに必ずアクセスできなければならない。

**IoT**  
身の回りのものがインターネットに接続をやりとりして世界を構築していくとい**バーチャルリアリティ (VR)**

### 索引・用語集

#### 数字・欧文

##### 16進法

0~9の数字とA~Fのアルファベットで数を表す方法。Fの次は2桁の10となり、順次、11、12、…、1F、20、21、…と表す。

##### 2進法

0と1で数を表す方法。1の次の数は2桁の10となり、順次、11、100、101、…と表す。

##### 3DCGソフトウェア

14

##### 3Dアニメーションソフトウェア

16

##### 3Dプリンタ

15

##### A/D変換

Analog to Digital conversion  
アナログデータをデジタルデータに変換すること。

**bps**  
bits per second  
データの転送速度を表す単位の1つ。1秒間に転送されるデータ量をビット表記したものの。

**CAD**  
Computer-Aided Design  
コンピュータを利用した設計や製図のこと。

##### CC

153

##### CPU

101  
Central Processing Unit  
中央演算処理装置。

##### CSS

22、145

##### CUI

Character User Interface  
コンピュータと人間の間で、情報の表示や命令の指示などを文字を主体として行う方法。

##### CV数

71  
コンバージョンの数。

##### D/A変換

Digital to Analog conversion  
デジタルデータをアナログデータに変換すること。

**HTML** …… 22、32、145  
HyperText Markup Language  
個別の文書（テキスト）を結び付けることにより、単独にある文書を超えた（ハイパー）機能を実現させるために開発された記述言語の1つ。

**http**  
hypertext transfer protocol  
HTMLで記述された情報をWebサーバとWebブラウザの間で送受信する際に用いられるプロトコルの名称。

##### IC

92  
Integrated Circuit  
集積回路（164ページ）参照。

##### ICT

110  
Information and Communication Technology  
情報通信技術

##### ICカード

61、92  
データの記録や演算を行う集積回路をカードに内蔵したもの。

##### ICタグ

60、92  
Integrated Circuit tag  
ICとアンテナを一体化し、電

# 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
107-142	高等学校	情報	情報Ⅱ	
※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

- ①教科書は、実習編・理論編・活用編・資料編に分かれています。学校の特徴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実習編は、さまざまな授業の形態に応じられるように、多様な課題で構成しています。
- ③活用編は、問題解決の手法やツールについて詳細に解説しており、情報科だけでなく、「総合的な探究の時間」の学びなどにも役立ちます。



#### 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、章末問題を用意し、学習内容が確実に身につ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教科内容に関連する仕事をするかたへのインタビューを掲載し、社会とのつながりを感じながら、学習ができるようにしました。
- ③ 授業で扱う用語を参照するため、巻末に索引・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。

1 章のまとめ

1 章 章末問題

Workers Interview



農業高校で教える  
加藤 理先生

インタビュー  
農業高校編

LINK

情報システム

→92ページ



情報化と機械化が進む  
米作り

#### 学びを高める機能性と資料性

- ①目次と索引を充実させ、目的の内容がどのページにあるか、探しやすいようにしています。
- ②つながりのある項目に「LINK」マークを付けました。
- ③デジタルコンテンツの活用が有効な箇所には、コンテンツのマークを付しました。
- ④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。
- ⑤全体の中で現在の位置が容易に分かるよう、実習編、理論編、活用編のそれぞれの項目に通し番号を付けました。

理論編



1 章

2 章

3 章

Theory

05 コンテンツ

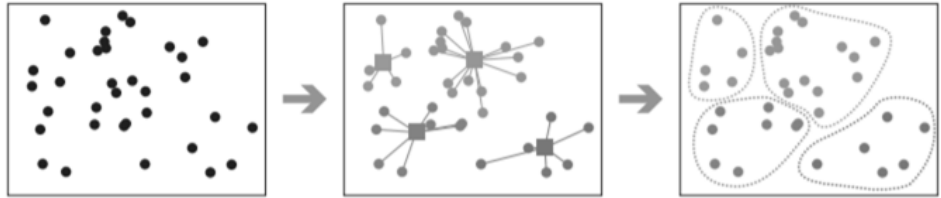
# 構成と内容

図書の構成	各編の内容	該当箇所
<div style="writing-mode: vertical-rl; position: absolute; left: -40px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">実習編</div> <p>1章 情報社会</p>	<p>●01-04 では、情報社会の発展についての考えを深めることにつながる実習を取り上げました。</p>  <p>▲11 ページ/バーコードの利用例</p> <p>●05-10 では、コンテンツを制作、発信、評価、改善する実習を取り上げました。</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・デザインに統一感があるか。</li> <li>・文字や図の大きさが適切で見やすいか。</li> <li>・学校のPRとしてふさわしいか。</li> <li>・内容が分かりやすくまとまっているか。</li> <li>・人権や著作権に配慮しているか。</li> <li>・公開できるか。</li> </ul> </div>  <p>▲20 ページ/ポスターの評価ポイントの例</p> <p>▲23 ページ/学校 PR のPDCA サイクル</p>	<p>4-11 ページ</p> <p>12-25 ページ</p>
<div style="writing-mode: vertical-rl; position: absolute; left: -40px; top: 50%; transform: translateY(-50%);">理論編</div> <p>1章 情報社会</p>	<p>●01-03 では、情報社会の進展と情報技術について取り上げました。</p>  <p>▲56 ページ/農業の変化</p> <p>●04-06 では、コミュニケーションとコンテンツについて取り上げました。</p>	<p>56-65 ページ</p> <p>66-75 ページ</p>
	<p>3章 データサイエンス</p>	<p>26-41 ページ</p>
	<p>4章 情報システム</p>	<p>42-54 ページ</p>
	<p>2章 コンテンツ</p>	

3章  
データサイエンス

●07-12 では、データサイエンスについて取り上げました。

76-91 ページ

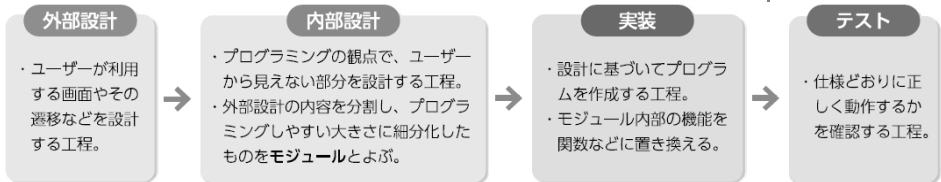


▲83 ページ/非階層型クラスタリングの例 (k-means)

4章  
情報システム

●13-16 では、情報システムとプログラミングについて取り上げました。

92-105 ページ



▲96 ページ/開発の工程

●活用編では、問題解決学習の進め方、アンケートの作り方、プレゼンテーションのポイントなど、生徒が活動する際に参考になる情報をまとめて掲載しました。

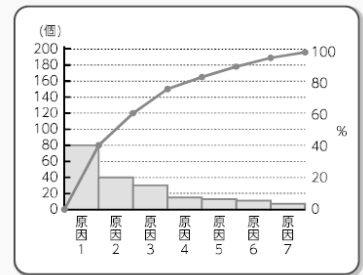
107-129 ページ

問題が発生している原因を探るツール

パレート図

値が大きい順 (降順) に並べられた棒グラフに、累積の折れ線グラフを重ねたもの。

原因	データ数	累計数	累計比率 (%)
原因 1	80	80	40.8
原因 2	40	120	61.2
原因 3	30	150	76.5
原因 4	15	165	84.2
原因 5	13	178	90.8
原因 6	11	189	96.4
原因 7	7	196	100.0
合計	196		



▲118 ページ/問題が発生している原因を探るツール パレート図

●資料編では、情報科に関連するさまざまな法律や問題解決のツール、電子メールの基本、色彩の基礎知識など、学習に役立つ資料をまとめて掲載しました。

130-169 ページ

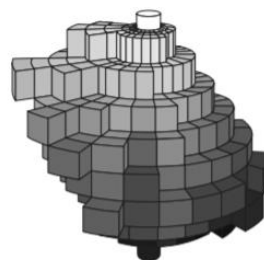
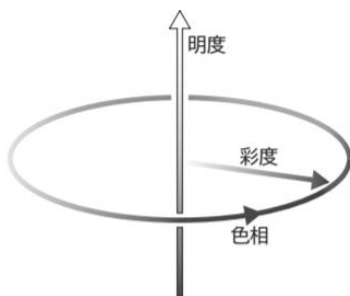
拡張子の例

●文書形式	.txt .pdf .html .docx .jtd
●表形式	.csv .xlsx
●画像形式	.bmp .gif .tif .jpg .png .heif
●音声形式	.aif .mid .wav .mp3 .wma
●動画形式	.avi .mov .mpg .mp4 .wmv
●実行形式	.exe .bat .bin
●圧縮形式	.zip

ファイルの管理



▲140 ページ/拡張子の例、ファイルの管理



▲142 ページ/色の三属性の配列、色立体

## 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」「情報の科学的な理解」「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。

### 組織・配列・構成

- ①「情報Ⅱ」の内容を実習編、理論編、活用編、資料編に分け、授業の流れを考慮して配列しました。
- ②実習は23例に厳選され、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「情報Ⅰの振り返り」のページを用意し、円滑な接続ができるよう配慮しました。
- ④分野を超えた総合的な学習ができるように、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索引・用語集には多数の用語を取り上げており、生徒が自ら学び、自ら考える力の育成に有効です。さまざまな分野で学習の役に立つ内容については、活用編と資料編としてまとめて掲載し、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、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指導書付属の教科書作品データ、ワークシートなどが、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>実習編・理論編</b>		<b>3-106 ページ</b>	
1章 情報社会	(1)アイ、(5)	4-11、56-65 ページ	14
2章 コンテンツ	(2)アイ、(5)	12-25、66-75 ページ	14
3章 データサイエンス	(3)アイ、(5)	26-41、76-91 ページ	16
4章 情報システム	(4)アイ、(5)	42-54、92-105 ページ	16
<b>活用編</b>	(1)イ (2)イ (3)イ (4)イ (5)	<b>107-129 ページ</b>	8
<b>資料編</b>	(1)ア (2)ア (3)ア (4)ア (5)	<b>130-169 ページ</b>	2



## 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	
9	図1 人工知能 キャラ掲示板案内	写真						共同通信イメージズ 2020120100131
9	図2 画像生成AI	写真						Cynet Photo B4511000002
11	図1 バーコードの利用例 QRコード切符	写真						Cynet Photo ASA110019505
11	図1 バーコードの利用例 りんごの生産履歴	写真						Cynet Photo ASA110017484
11	図1 バーコードの利用例 地域電子マネー 盛岡	写真						Cynet Photo ASA110019497
11	図1 バーコードの利用例 ホームドア	写真						アフロ 117522435
16,17	MMD画面14点	写真						サイネットフォト クリプトンフューチャーメディア
19	にら卵	写真						Getty・イメージズ 1256332874
24	プロジェクトンマッピング	写真						アフロ 22717054
34	定規キャッチ1	写真						サイネットフォト SCE110022616
34	定規キャッチ2	写真						サイネットフォト SCE110022617
45	図4 ロボットの目として活用	写真						サイネットフォト Q6211000001
47	図3 実行画面 スマイルマーク	写真						サイネットフォト SPE2A42T3F
47	コラム 顔認証ゲート	写真						アフロ 113046976
60	図1 ICタグの活用 左	写真						サイネットフォト ASA110019805
60	図1 ICタグの活用 右	写真						サイネットフォト N97110000001
60	図2 トレーサビリティ	写真						アフロ 23954124
60	図3 列車位置情報アプリ	写真						サイネットフォト R12110000005
68	図2 カメラアングルによる印象の違い	写真						サイネットフォト ホンダ
69	ペーパープロトタイプ	写真						ぱくたそ 23331
88	ナイチンゲール肖像	写真						サイネットフォト AKG110021348
88	ナイチンゲールのグラフ	写真						サイネットフォト SPEHX3B4E
89	AICの活用分野	写真						サイネットフォト 統計数理研究所
92	NFCマーク	写真						サイネットフォト P20110000001
106	アラン・チューリング	写真						サイネットフォト SPE2CGXEYBY
106	ジョン・フォン・ノイマン	写真						サイネットフォト AKG110000037
106	クロード・シャノン	写真						アフロ 20581827
106	グレース・ホッパー	写真						サイネットフォト GRA110107728
106	赤池弘次	写真						サイネットフォト 統計数理研究所
106	ヴィントン・サーフ	写真						Getty・イメージズ 94593343
106	フランシス・エリザベス・アレン	写真						サイネットフォト N37110000001
106	ティム・バーナーズ＝リー	写真						サイネットフォト IMN110005064
121	プレゼンポインタ	写真						サイネットフォト Q92110000002
122	ステーブ・ジョブズ	写真						アフロ 1758389
124	図1 ポスターセッション 右	写真						共同通信イメージズ 2019062625123
125	ポスターサンプル	写真						サイネットフォト 情報処理学会
125	ポスターサンプル内歩きスマホ画像	写真						サイネットフォト N13110000001
126	図1 Web会議	写真						アフロ 142996503

(備考)

1 「申請図書」の欄については次のとおりとする。

- ① 「ページ」の欄には、引用又は新たに作成した教材や資料等の申請図書における掲載ページを示す。
- ② 「名称」の欄には、引用した教材や資料等の申請図書における名称を示す。
- ③ 「種別」の欄には、国語教材、楽譜、写真、図、挿絵、表、グラフ、地図などの別を示す。

2 「出典」の欄については次のとおりとする。

- ① 出典が一般図書の場合は、当該図書の名称(版次を含む。)、掲載ページ、著作者・編集者等、発行者及び発行年次を各欄に示す。
- ② 出典が定期刊行物の場合は、発行年次等欄に巻号、発行月日等を示す。
- ③ 出典が図書でない場合には、備考欄に資料提供者や保有者の氏名又は名称、及び当該資料に付された整理番号等を示すなど、出典を確認することが可能な情報を記入する。

3 出典を基に申請図書の発行者が改変を行った場合又は新たに作成を行った場合は、「備考」欄にその旨を示す。

4 (1) 写真等については、肖像権等の権利処理を必要に応じて行うこと。

(2) 著作物の掲載に当たっては、著作権法第33条に基づき、掲載する旨を著作者に通知するとともに、補償金を著作者者に支払う必要があることに留意すること(別途契約を締結する場合を除く)。

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			学習上の参考に供する情報			備考
番号	ページ	種別	参照先	URL	概要	
1	1	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
2	6	二次元コード		自社ページURL	SDGsに関する自社作成情報を掲載	02_00 02_01
3	14	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅱの実習(3Dオブジェクト)に関する自社作成情報を掲載	03_00 03_01
4	24	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅱの実習(プロジェクションマッピング)に関する自社作成情報を掲載	04_00 04_01
5	34	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅱの実習(刺激に対する反応)に関する自社作成情報を掲載	05_00 05_01
6	36	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅱの実習(アルファベットの出現回数)に関する自社作成情報を掲載	06_00 06_01
7	38	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅱの実習(星座ランキングの周期)に関する自社作成情報を掲載	07_00 07_01
8	42	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅱの実習(実習の取り組み方)に関する自社作成情報を掲載	08_00 08_01
9	48	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅱの実習(実習の取り組み方)に関する自社作成情報を掲載	09_00 09_01
10	50	二次元コード		自社ページURL	情報Ⅱの実習(テキストマイニング)に関する自社作成情報を掲載	10_00 10_01
11	56	二次元コード		自社ページURL	情報化と機械化が進む米作り、農業と介護の変化、法令データに関する自社作成情報を掲載	11_00 11_01 11_02 11_03

12	60	二次元コード	自社ページURL	ICタグ、情報を生かす温泉地に関する自社作成情報を掲載	12_00 12_01 12_02
13	62	二次元コード	自社ページURL	生成AIのガイドラインに関する自社作成情報を掲載	13_00 13_01
14	64	二次元コード	自社ページURL	重要用語に関する自社作成情報を掲載	14_00 14_01
15	66	二次元コード	自社ページURL	コンテンツ設計、メディア利用の注意点に関する自社作成情報を掲載	15_00 15_01 15_02
16	68	二次元コード	自社ページURL	動画の表現方法に関する自社作成情報を掲載	16_00 16_01
17	74	二次元コード	自社ページURL	重要用語に関する自社作成情報を掲載	17_00 17_01
18	78	二次元コード	自社ページURL	関係データベースに関する自社作成情報を掲載	18_00 18_01
19	80	二次元コード	自社ページURL	欠損値に関する自社作成情報を掲載	19_00 19_01
20	82	二次元コード	自社ページURL	k-meansに関する自社作成情報を掲載	20_00 20_01
21	86	二次元コード	自社ページURL	教師あり学習に関する自社作成情報を掲載	21_00 21_01
22	90	二次元コード	自社ページURL	重要用語に関する自社作成情報を掲載	22_00 22_01
23	92	二次元コード	自社ページURL	電子マネーに関する自社作成情報を掲載	23_00 23_01
24	100	二次元コード	自社ページURL	言語プロセッサに関する自社作成情報を掲載	24_00 24_01
25	104	二次元コード	自社ページURL	重要用語に関する自社作成情報を掲載	25_00 25_01
26	110	二次元コード	自社ページURL	聞くスキルと話すスキルに関する自社作成情報を掲載	26_00 26_01
27	114	二次元コード	自社ページURL	Webフォーム、クロス集計に関する自社作成情報を掲載	27_00 27_01 27_02

28	120	二次元コード	自社ページURL	プレゼンテーションの仕方に関する自社作成情報を掲載	28_00 28_01
29	130	二次元コード	自社ページURL	教科書リンクに関する自社作成情報を掲載	29_00 29_01
30	142	二次元コード	自社ページURL	色立体に関する自社作成情報を掲載	30_00 30_01
31	146	二次元コード	自社ページURL	法令データに関する自社作成情報を掲載	31_00 31_01
32	158	二次元コード	自社ページURL	章末問題・巻末問題に関する自社作成情報を掲載	32_00 32_01

(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。

4 学習上の参考に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



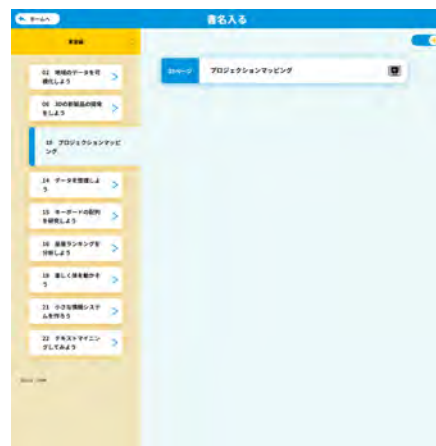
02\_01.png



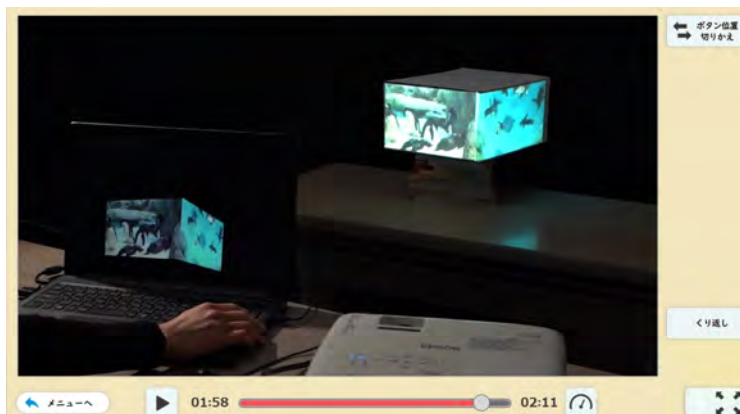
03\_00.png



03\_01.png



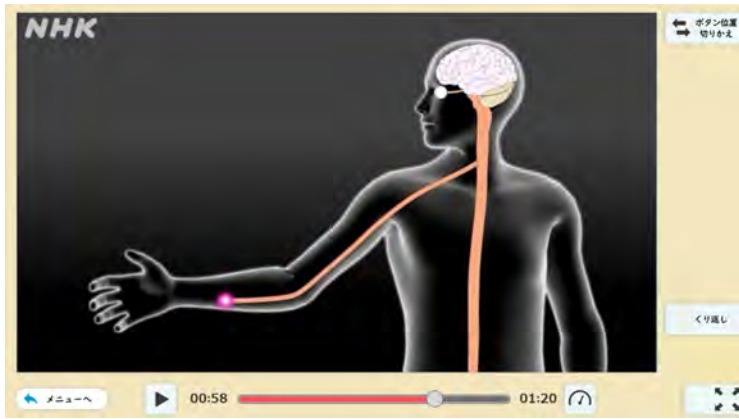
04\_00.png



04\_01.png



05\_00.png



05\_01.png



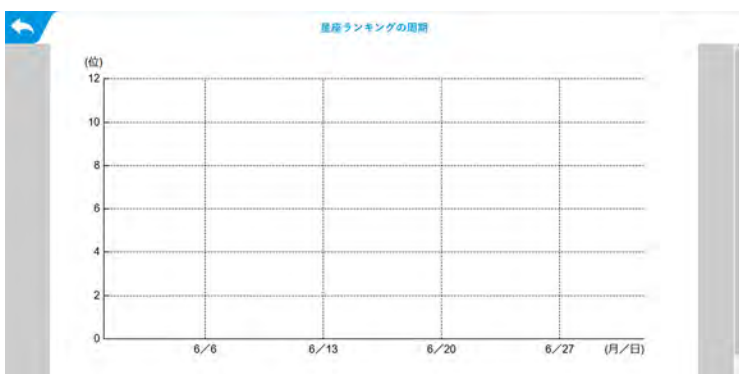
06\_00.png



06\_01.png



07\_00.png



07\_01.png



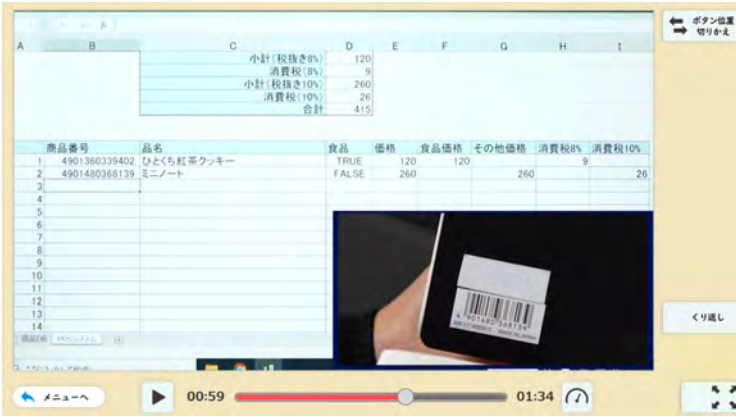
08\_00.png



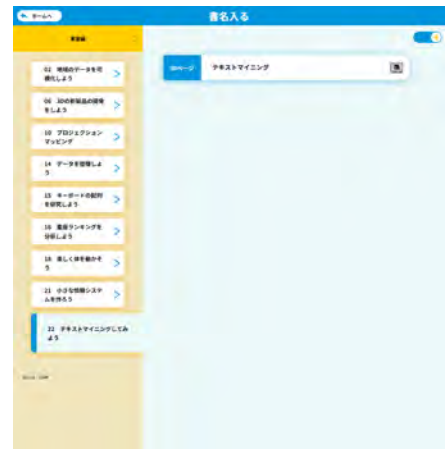
08\_01.png



09\_00.png



09\_01.png



10\_00.png



10\_01.png



11\_00.png



11\_01.png



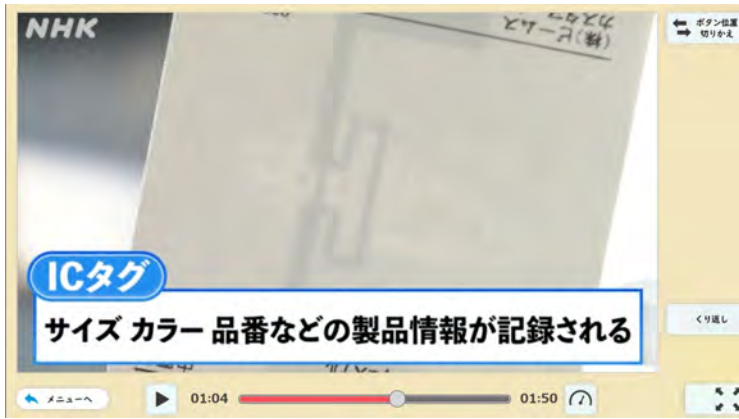
11\_02.png



11\_03.png



12\_00.png



12\_01.png



12\_02.png



13\_00.png

## 2. 基本的な考え方

「1.生成 AI について」で示した生成 AI の特徴を踏まえ、学校現場において生成 AI を活用する際の基本的な考え方を以下に示す。

### (1) 学校現場における人間中心の生成 AI の利活用 (人間中心の原則)

AI 利用の基本原則として、「AI の利用は、憲法及び国際的な規範の保障する基本的人権を侵すものであってはならない。AI は、人々の能力を拡張し、多様な人々の多様な幸せの追求を可能にするために開発され、社会に展開され、活用されるべきである。」という「人間中心の原則」がある。

これは学校現場においても同様であり、生成 AI と人間との関係を対立的に捉えたり、必要以上に不安に思ったりするのではなく、生成 AI は使い方によって人間の能力を補助、拡張し、可能性を広げられる有用な道具にもなり得るものと捉えるべきである。その上で、生成 AI の出力はあくまでも「参考の一つである」「最適解とは限らない」ことを認識するとともに、リスクや懸念を踏まえつつ、最後は人間が判断し、生成 AI の出力結果を踏まえた成果物に自ら責任を持つという基本姿勢が重要である。

13\_01.png



14\_00.png



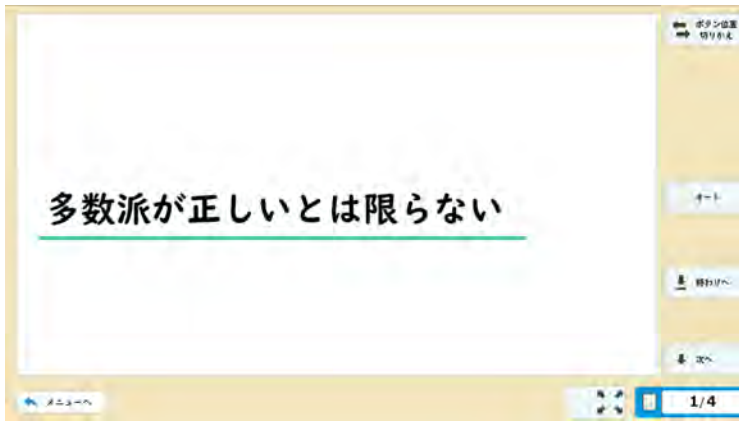
14\_01.png



15\_00.png



15\_01.png



15\_02.png



16\_00.png



16\_01.png



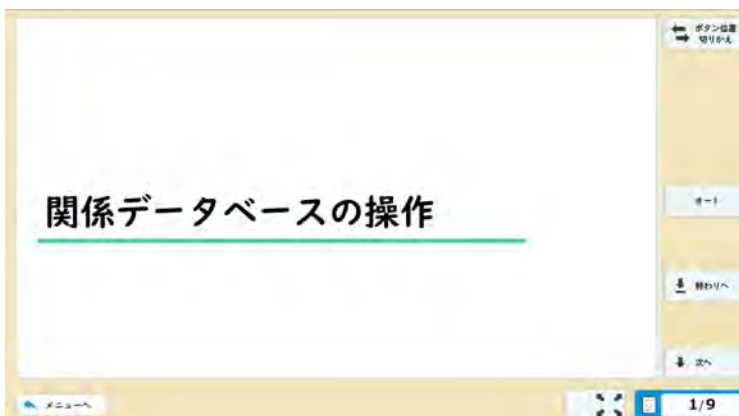
17\_00.png



17\_01.png



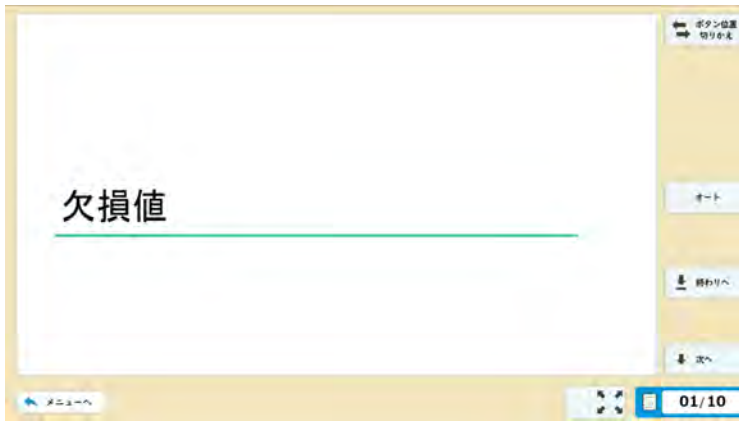
18\_00.png



18\_01.png



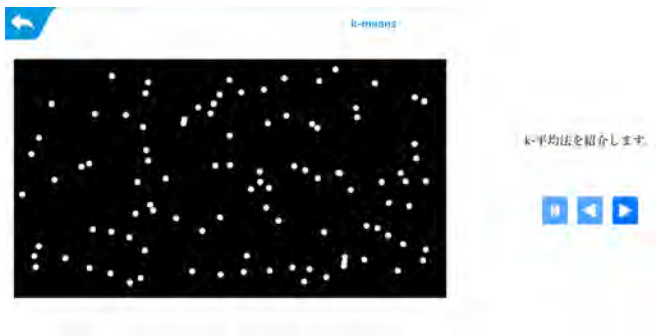
19\_00.png



19\_01.png



20\_00.png



20\_01.png



21\_00.png



21\_01.png



22\_00.png



22\_01.png



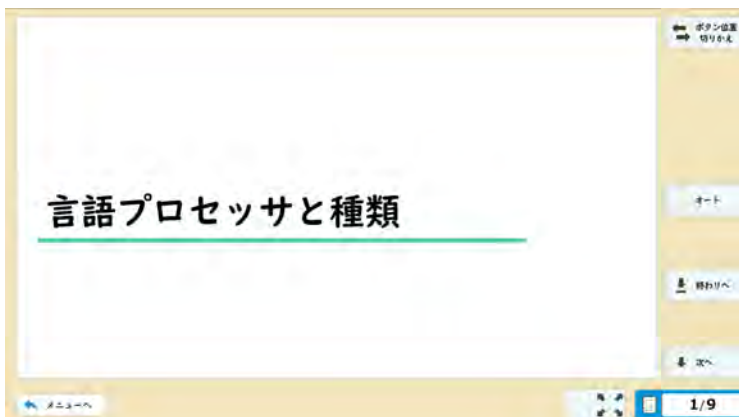
23\_00.png



23\_01.png



24\_00.png



24\_01.png



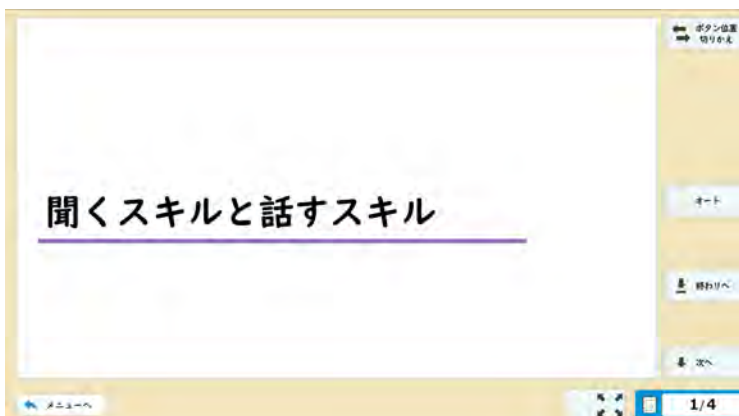
25\_00.png



25\_01.png



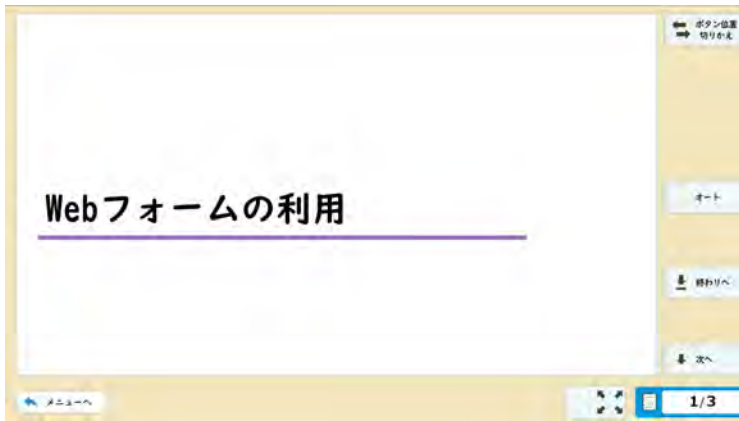
26\_00.png



26\_01.png



27\_00.png



27\_01.png



27\_02.png



28\_00.png



28\_01.png



29\_00.png



29\_01.png



30\_00.png



30\_01.png



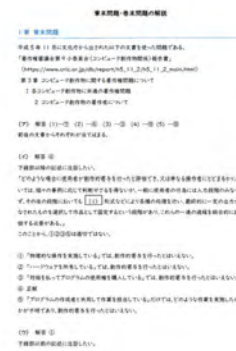
31\_00.png



31\_01.png



32\_00.png



32\_01.png