

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
102-300	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		
7 実教	情 I 706	図説情報 I		

1. 編修の基本方針

- (1) 共通教科情報科で目指すべき「知識及び技能」と「思考力、判断力、表現力等」を身に付けられるよう、学習内容の把握しやすさと授業の進めやすさを考慮し、1項目につき見開き2ページを基本として構成した。
- (2) 各学習項目の見開き2ページでは、左ページに本文を置き、右ページに図や表による解説を配置して、学習者の理解を助けるようにした。
- (3) 各章に実習を用意するとともに、各章の学習に関してより深い内容を「Step Up」として必要に応じてまとめて掲載し、「学びに向かう力」を身に付けられるようにした。
- (4) 各章で学んだ重要用語を確認できる「まとめ」や、学習内容の定着を図る「章末問題」を章末に配し、学習内容の定着を図れるようにした。

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
序章 情報社会と私たち	<ul style="list-style-type: none"> ・ 情報社会の光と影など、情報社会の特徴を説明するとともに、情報社会における良き参画者となるべく、個人の責任を説いた(第3号)。 	p.6～9
1章 情報社会と問題解決	<ul style="list-style-type: none"> ・ 問題解決の手順や手法、知識などを幅広く身に付けられるよう留意した(第1号)。 ・ 個人情報やプライバシー、著作権などについて詳しく扱い、他者のもつ権利を尊重する態度を養えるよう留意した(第3号)。 	p.12～p.17 p.18～p.23
2章 コミュニケーションと 情報デザイン	<ul style="list-style-type: none"> ・ 章扉で紹介する、情報に関する偉人として「日本のテレビの父」と呼ばれている高柳健次郎を取り上げた(第5号)。 ・ 情報デザインの考え方や基本的な知識を幅広く身に付けられるよう、イラストを多用して解説した(第1号)。 ・ 実習の題材として、畑や農作物などを取り上げた(第4号)。 	p.39 p.49, p.51 p.58～p.61
3章 情報とコンピュータ	<ul style="list-style-type: none"> ・ コンピュータに関する基本的な技術や知識を幅広く身に付けられるよう、イラストを多用して解説した(第1号)。 ・ 解像度と画素の説明の題材として、花卉の写真を用いた(第4号)。 	p.75 , p.77 , p.83 p.77

<p>4章 アルゴリズムとプログラム</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・アルゴリズムの基礎や基本構造が理解しやすいよう，図や表を用いて解説した(第1号)。 ・例題で表示されるイラストに種子や花卉などを用いた(第4号)。 	<p>p.96～97, p.99</p> <p>p.100～p.101</p>
<p>5章 モデル化とデータの活用</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・モデル化とシミュレーションの基本的な技術や知識を幅広く身に付けられるよう，図や表を用いて解説した(第1号)。 ・実習の題材として，ノーベル賞を受賞した日本人を取り上げた(第5号)。 	<p>p.116～p.121</p> <p>p.134～p.135</p>
<p>6章 ネットワークと情報システム</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ネットワークや情報セキュリティに関する基本的な技術や知識を幅広く身に付けられるよう，図解を使って解説した(第1号)。 ・学習者に身近な例を，イラストを用いて取り上げることで，学習内容と日常生活とが関連付けられるように留意した(第2号)。 	<p>p.143, p.145, p.155</p> <p>p.149, p.151</p>

3. 上記の記載事項以外に特に意を用いた点や特色

編 修 趣 意 書

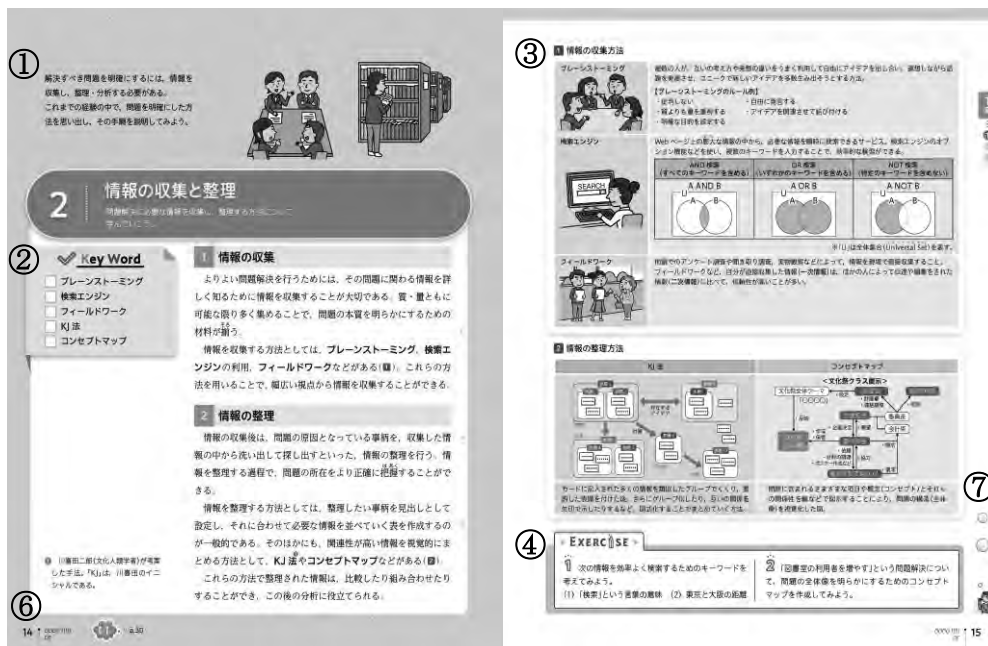
(学習指導要領との対照表、配当授業時数表)

※受理番号	学 校	教 科	種 目	学 年
102-300	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		
7 実教	情 I 706	図説情報 I		

1. 編修上特に意を用いた点や特色

(1) 本文

各項ごとに学習内容を見開き 2 ページでまとめて掲載しています。豊富な図解や表、身近な例をもとにした説明により、学習内容を理解しやすいよう留意しています。



①導入

各項で学習する内容に関連する簡単な課題や作業を項タイトルの前に掲載し、学習者の学習意欲を高め、学習目標の確認を図れるようにしています。

②Key Word

各項で学習する内容で重要な用語を項タイトルの側に抜き出してまとめています。

③図解・表

基本的に、見開き 2 ページの右ページにまとめて配置しています。学習内容をイメージしやすいよう、図や表を多数掲載し、学習内容をより深く理解できるようにしています。

④EXERCISE

見開き 2 ページの最後に、その項で学んだことを踏まえた課題に取り組み、知識、技能、思考力、判断力、表現力が身に付けられるようにしています。

⑤例題

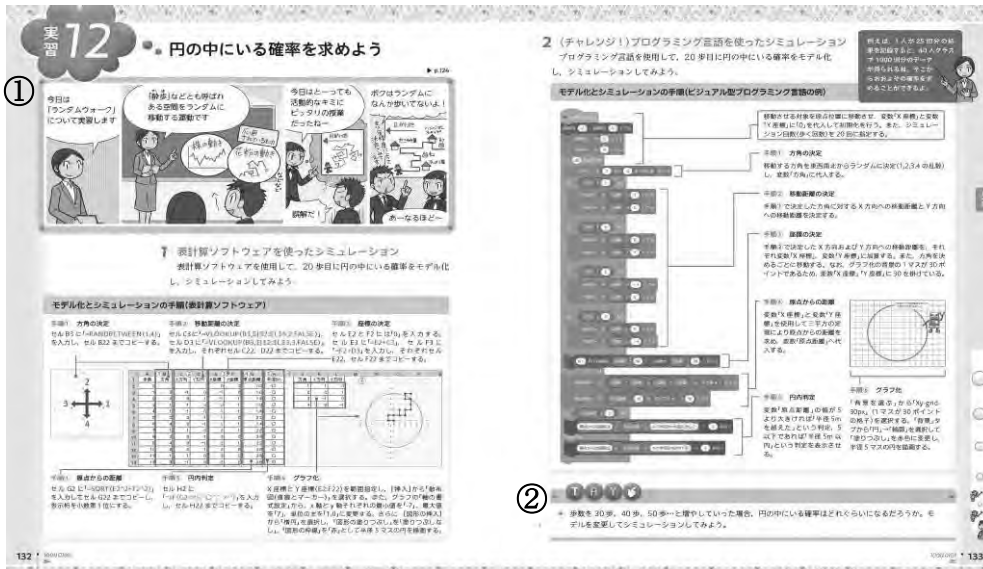
4 章と 5 章において、コンピュータの使用や、手順を追って取り組む題材を例題形式で学ぶことで学習内容への理解が深められるよう配置しています。特に、4 章では、「考え方」→「処理の流れ」→「プログラムの作成」という三つのステップを踏むことで、プログラミングに必要な思考プロセスを学べるようにしています。

⑥ページ番号 各ページに付しているページ番号について、十進法による表記だけでなく、情報でよく用いられる二進法と十六進法による表記も併記しています。

⑦パラパラ漫画 動画の仕組みを体感できるよう、右ページの右下に掲載しています。4章で学習する並べ替えアルゴリズムの動きが学べるようになっています。

(2) 実習

各章で学んだ内容に対し、コンピュータを使用して1～2時間で行える題材を掲載しています。学習内容の定着を図れるよう留意しています。



①漫画 実習の目的や、実習を通して学習内容がどのように役立つのかを、実習の冒頭に学習者が親しみやすい漫画形式で提示しています。

②TRY 実習を踏まえた課題で、より深い内容に踏み込んで取り組めるよう実習の最後に掲載しています。学習者の「学びに向かう力」を高められるよう留意しています。

(3) Step Up

各章で学習した内容を踏まえ、さらに深い事項を取り上げています。



①Link 関連している項または実習のページを提示しています。

(4) まとめ

各章で学習した重要用語を章末に解説とともにまとめています。学習内容の振り返りや確認などに活用できます。

2章 まとめ

- 2-1 メディアの発展と利用
 - 発展と進化: 印刷、写真、テレビ、インターネット、スマートフォン、タブレット、クラウド、ビッグデータ、人工知能、IoT、VR/AR、5G、量子コンピュータ、量子インターネット、量子クラウド、量子セキュリティ、量子暗号、量子通信、量子ネットワーク、量子インターネット、量子クラウド、量子セキュリティ、量子暗号、量子通信、量子ネットワーク
- 2-2 インターネット上のコミュニケーション
 - インターネット上のコミュニケーション: インターネット上のコミュニケーション、インターネット上のコミュニケーション、インターネット上のコミュニケーション、インターネット上のコミュニケーション、インターネット上のコミュニケーション
- 2-3 コンピュータ上のセキュリティ
 - コンピュータ上のセキュリティ: コンピュータ上のセキュリティ、コンピュータ上のセキュリティ、コンピュータ上のセキュリティ、コンピュータ上のセキュリティ、コンピュータ上のセキュリティ
- 2-4 ネットワーク上のセキュリティ
 - ネットワーク上のセキュリティ: ネットワーク上のセキュリティ、ネットワーク上のセキュリティ、ネットワーク上のセキュリティ、ネットワーク上のセキュリティ、ネットワーク上のセキュリティ
- 2-5 ネットワーク上のセキュリティ
 - ネットワーク上のセキュリティ: ネットワーク上のセキュリティ、ネットワーク上のセキュリティ、ネットワーク上のセキュリティ、ネットワーク上のセキュリティ、ネットワーク上のセキュリティ

(5) 章末問題

各章で学習した内容の定着を図れるよう、章末に掲載しています。各問題には、関連している内容が掲載されているページ数を掲載しています。

1 対称暗号と非対称暗号の違いを述べよ。また、非対称暗号の鍵交換方式として、ディフィー・ヘルマン鍵交換方式を説明せよ。

2 ウイルスとワームの違いを述べよ。また、トロイの木馬とバックドアの違いを述べよ。

3 フィッシング攻撃とソーシャルエンジニアリング攻撃の違いを述べよ。また、サービスダウン攻撃と分散型サービスダウン攻撃の違いを述べよ。

4 対称暗号と非対称暗号の鍵交換方式として、ディフィー・ヘルマン鍵交換方式を説明せよ。

5 ウイルスとワームの違いを述べよ。また、トロイの木馬とバックドアの違いを述べよ。

(6) 章扉・巻末など

章扉でその章に関連する歴史上の偉人を取り上げ、学習者の興味を喚起できるよう工夫を施しています。また、より深い学びを促す内容や、学習の助けになる内容を巻末にまとめています。

6章 ネットワークと情報システム

1 ネットワークの仕組み
2 ネットワークのサービス
3 情報セキュリティ

1 情報セキュリティ

2 ネットワークの仕組み

3 ネットワークのサービス

4 情報セキュリティ

5 ネットワークの仕組み

6 ネットワークのサービス

7 情報セキュリティ

8 ネットワークの仕組み

9 ネットワークのサービス

10 情報セキュリティ

11 ネットワークの仕組み

12 ネットワークのサービス

13 情報セキュリティ

14 ネットワークの仕組み

15 ネットワークのサービス

16 情報セキュリティ

17 ネットワークの仕組み

18 ネットワークのサービス

19 情報セキュリティ

20 ネットワークの仕組み

21 ネットワークのサービス

22 情報セキュリティ

23 ネットワークの仕組み

24 ネットワークのサービス

25 情報セキュリティ

26 ネットワークの仕組み

27 ネットワークのサービス

28 情報セキュリティ

29 ネットワークの仕組み

30 ネットワークのサービス

31 情報セキュリティ

32 ネットワークの仕組み

33 ネットワークのサービス

34 情報セキュリティ

35 ネットワークの仕組み

36 ネットワークのサービス

37 情報セキュリティ

38 ネットワークの仕組み

39 ネットワークのサービス

40 情報セキュリティ

41 ネットワークの仕組み

42 ネットワークのサービス

43 情報セキュリティ

44 ネットワークの仕組み

45 ネットワークのサービス

46 情報セキュリティ

47 ネットワークの仕組み

48 ネットワークのサービス

49 情報セキュリティ

50 ネットワークの仕組み

51 ネットワークのサービス

52 情報セキュリティ

53 ネットワークの仕組み

54 ネットワークのサービス

55 情報セキュリティ

56 ネットワークの仕組み

57 ネットワークのサービス

58 情報セキュリティ

59 ネットワークの仕組み

60 ネットワークのサービス

61 情報セキュリティ

62 ネットワークの仕組み

63 ネットワークのサービス

64 情報セキュリティ

65 ネットワークの仕組み

66 ネットワークのサービス

67 情報セキュリティ

68 ネットワークの仕組み

69 ネットワークのサービス

70 情報セキュリティ

71 ネットワークの仕組み

72 ネットワークのサービス

73 情報セキュリティ

74 ネットワークの仕組み

75 ネットワークのサービス

76 情報セキュリティ

77 ネットワークの仕組み

78 ネットワークのサービス

79 情報セキュリティ

80 ネットワークの仕組み

81 ネットワークのサービス

82 情報セキュリティ

83 ネットワークの仕組み

84 ネットワークのサービス

85 情報セキュリティ

86 ネットワークの仕組み

87 ネットワークのサービス

88 情報セキュリティ

89 ネットワークの仕組み

90 ネットワークのサービス

91 情報セキュリティ

92 ネットワークの仕組み

93 ネットワークのサービス

94 情報セキュリティ

95 ネットワークの仕組み

96 ネットワークのサービス

97 情報セキュリティ

98 ネットワークの仕組み

99 ネットワークのサービス

100 情報セキュリティ

表計算ソフトウェアの利用

1 表計算ソフトウェアの活用

2 表計算ソフトウェアの活用

3 表計算ソフトウェアの活用

4 表計算ソフトウェアの活用

5 表計算ソフトウェアの活用

6 表計算ソフトウェアの活用

7 表計算ソフトウェアの活用

8 表計算ソフトウェアの活用

9 表計算ソフトウェアの活用

10 表計算ソフトウェアの活用

11 表計算ソフトウェアの活用

12 表計算ソフトウェアの活用

13 表計算ソフトウェアの活用

14 表計算ソフトウェアの活用

15 表計算ソフトウェアの活用

16 表計算ソフトウェアの活用

17 表計算ソフトウェアの活用

18 表計算ソフトウェアの活用

19 表計算ソフトウェアの活用

20 表計算ソフトウェアの活用

21 表計算ソフトウェアの活用

22 表計算ソフトウェアの活用

23 表計算ソフトウェアの活用

24 表計算ソフトウェアの活用

25 表計算ソフトウェアの活用

26 表計算ソフトウェアの活用

27 表計算ソフトウェアの活用

28 表計算ソフトウェアの活用

29 表計算ソフトウェアの活用

30 表計算ソフトウェアの活用

31 表計算ソフトウェアの活用

32 表計算ソフトウェアの活用

33 表計算ソフトウェアの活用

34 表計算ソフトウェアの活用

35 表計算ソフトウェアの活用

36 表計算ソフトウェアの活用

37 表計算ソフトウェアの活用

38 表計算ソフトウェアの活用

39 表計算ソフトウェアの活用

40 表計算ソフトウェアの活用

41 表計算ソフトウェアの活用

42 表計算ソフトウェアの活用

43 表計算ソフトウェアの活用

44 表計算ソフトウェアの活用

45 表計算ソフトウェアの活用

46 表計算ソフトウェアの活用

47 表計算ソフトウェアの活用

48 表計算ソフトウェアの活用

49 表計算ソフトウェアの活用

50 表計算ソフトウェアの活用

51 表計算ソフトウェアの活用

52 表計算ソフトウェアの活用

53 表計算ソフトウェアの活用

54 表計算ソフトウェアの活用

55 表計算ソフトウェアの活用

56 表計算ソフトウェアの活用

57 表計算ソフトウェアの活用

58 表計算ソフトウェアの活用

59 表計算ソフトウェアの活用

60 表計算ソフトウェアの活用

61 表計算ソフトウェアの活用

62 表計算ソフトウェアの活用

63 表計算ソフトウェアの活用

64 表計算ソフトウェアの活用

65 表計算ソフトウェアの活用

66 表計算ソフトウェアの活用

67 表計算ソフトウェアの活用

68 表計算ソフトウェアの活用

69 表計算ソフトウェアの活用

70 表計算ソフトウェアの活用

71 表計算ソフトウェアの活用

72 表計算ソフトウェアの活用

73 表計算ソフトウェアの活用

74 表計算ソフトウェアの活用

75 表計算ソフトウェアの活用

76 表計算ソフトウェアの活用

77 表計算ソフトウェアの活用

78 表計算ソフトウェアの活用

79 表計算ソフトウェアの活用

80 表計算ソフトウェアの活用

81 表計算ソフトウェアの活用

82 表計算ソフトウェアの活用

83 表計算ソフトウェアの活用

84 表計算ソフトウェアの活用

85 表計算ソフトウェアの活用

86 表計算ソフトウェアの活用

87 表計算ソフトウェアの活用

88 表計算ソフトウェアの活用

89 表計算ソフトウェアの活用

90 表計算ソフトウェアの活用

91 表計算ソフトウェアの活用

92 表計算ソフトウェアの活用

93 表計算ソフトウェアの活用

94 表計算ソフトウェアの活用

95 表計算ソフトウェアの活用

96 表計算ソフトウェアの活用

97 表計算ソフトウェアの活用

98 表計算ソフトウェアの活用

99 表計算ソフトウェアの活用

100 表計算ソフトウェアの活用

- ①章扉 章に関連する歴史上の偉人について、Before・Action・Afterの3コマで功績を紹介しています。
- ②情報で使用する単位の接頭辞 情報で使用する単位に付ける接頭辞を、学習者がイメージしやすいよう、具体的な例のイラストとともに一覧で掲載しています。
- ③著作権法と個人情報保護法に関する資料 著作権法と個人情報保護法について、基本的な考え方と、重要な条文の解説を掲載しています。
- ④表計算ソフトウェアの利用 1章で扱う「アンケート集計」、5章で扱う「シミュレーション」などで使用する、表計算ソフトウェアの基本的な操作方法をまとめて掲載しています。
- ⑤さまざまなプログラミング言語とプログラム例 本書で扱うビジュアル型プログラミング言語のほかに、Python, JavaScript, 表計算マクロ言語について、変数への値の代入、三つの基本構造、配列またはリストの定義について、どのように行うのかを示すとともに、それらを用いたプログラムの例を示しています。各言語の特徴がつかみやすいよう、表形式にして一覧で掲載しています。
- ⑥キーボードの基本操作 コンピュータを操作する際に使用するキーボードをA4サイズのノート型パソコンと同じ大きさを掲載しています。「ローマ字・かな対応表」、「おもな記号の入力の仕方と読み方」とともに、主要な「ショートカットキー」と「ファンクションキー」の機能もまとめて掲載しています。
- ⑦電子メールの利用 SNSやメッセージアプリなどに慣れた学習者にとって馴染みの薄い電子メールについて、送信画面の見方とともに、作法とマナーについて、学習者が親しみやすい対話形式でメッセージアプリと比較しながら説明しています。

2. 対照表

図書の構成・内容	学習指導要領の内容	箇所	配当 時数
序章 情報社会と私たち	(1)情報社会の問題解決 ア(ウ) (1)情報社会の問題解決 イ(ウ)	p.2～p.9	2
1章1節 問題解決	(1)情報社会の問題解決 ア(ア) (1)情報社会の問題解決 イ(ア)	p.12～p.17 p.30～p.33	5
1章2節 情報社会における 法規と制度	(1)情報社会の問題解決 ア(イ) (1)情報社会の問題解決 イ(イ)	p.18～p.23	3
1章3節 情報セキュリティと 個人が行う対策	(1)情報社会の問題解決 ア(イ) (1)情報社会の問題解決 イ(イ)	p.24～p.29 p.34～p.35	4
2章1節 メディア	(2)コミュニケーションと情報デザイン ア(ア) (2)コミュニケーションと情報デザイン イ(ア)	p.40～p.43 p.56～p.57	2
2章2節 コミュニケーション	(2)コミュニケーションと情報デザイン ア(ア) (2)コミュニケーションと情報デザイン イ(ア)	p.44～p.47	2
2章3節 情報デザインと 表現の工夫	(2)コミュニケーションと情報デザイン ア(イ) (2)コミュニケーションと情報デザイン イ(イ)	p.48～p.51 p.56～p.57	3

2章4節	コンテンツの制作	(2)コミュニケーションと情報デザイン ア(ウ) (2)コミュニケーションと情報デザイン イ(ウ)	p.52～p.55 p.58～p.61	4
3章1節	情報の表し方	(2)コミュニケーションと情報デザイン ア(ア)	p.66～p.69	2
3章2節	コンピュータでのデジタル表現	(2)コミュニケーションと情報デザイン ア(ア) (3)コンピュータとプログラミング ア(ア) (3)コンピュータとプログラミング イ(ア)	p.70～p.79 p.84～p.87 p.88～p.89	7
3章3節	情報機器とコンピュータ	(3)コンピュータとプログラミング ア(ア) (3)コンピュータとプログラミング イ(ア)	p.80～p.83 p.89	5
4章1節	アルゴリズムと基本構造	(3)コンピュータとプログラミング ア(イ) (3)コンピュータとプログラミング イ(イ)	p.96～p.99	2
4章2節	プログラムの基礎	(3)コンピュータとプログラミング ア(イ) (3)コンピュータとプログラミング イ(イ)	p.100～p.103	2
4章3節	プログラムの応用	(3)コンピュータとプログラミング ア(イ) (3)コンピュータとプログラミング イ(イ)	p.104～p.107 p.108～p.111 p.112	6
5章1節	モデル化	(3)コンピュータとプログラミング ア(ウ) (3)コンピュータとプログラミング イ(ウ)	p.116～p.119	2
5章2節	シミュレーション	(3)コンピュータとプログラミング ア(ウ) (3)コンピュータとプログラミング イ(ウ)	p.120～p.125 p.130～p.133	5
5章3節	データの活用	(4)情報通信ネットワークとデータの活用 ア(ウ) (4)情報通信ネットワークとデータの活用 イ(ウ)	p.126～p.129 p.134～p.135 p.136～p.137	3
6章1節	ネットワークの仕組み	(4)情報通信ネットワークとデータの活用 ア(ア) (4)情報通信ネットワークとデータの活用 イ(ア)	p.142～p.145 p.158～p.159 p.160～p.161	4
6章2節	情報システムとサービス	(4)情報通信ネットワークとデータの活用 ア(イ) (4)情報通信ネットワークとデータの活用 イ(イ)	p.146～p.151 p.156～p.157 p.160	4
6章3節	情報セキュリティ	(4)情報通信ネットワークとデータの活用 ア(ア) (4)情報通信ネットワークとデータの活用 イ(ア)	p.152～p.155 p.161	3
			計	70