

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
106-173	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		
104 数研	情 I 104-902	改訂版 情報 I Next		

1. 編修の基本方針

教育基本法第二条に示す教育の目標を達成するために、各号に対応した次の点を編修の基本方針とした。

1. 他教科との関連を示すことで、情報が幅広い分野との関わりがあることを意識させるように配慮する。また、情報モラルを重視し、豊かな情操と道徳心を培うとともに、健康を意識できるように配慮する。
2. 学習内容に関連の深い職業を紹介することで、情報がさまざまな職業や生活と関わっていることを意識できるように配慮する。
3. 情報社会における法律や制度を取り上げ、情報社会の形成に主体的に参画できる態度を養う。
4. 生命や自然に関する題材を取り上げるなどして、環境の保全に寄与する態度を養う。
5. 他国の題材を取り上げるだけでなく、我が国の技術や文化も取り上げ、我が国と郷土を愛する態度を養う。

2. 対照表

教育基本法第二条	特に意を用いた点や特色	該当箇所
第1号 幅広い知識と教養を身に付け、真理を求める態度を養い、豊かな情操と道徳心を培うとともに、健やかな身体を養うこと。	・ 数学や理科などの科目名を示すことで、他教科の学習内容との関連を示すようにした。 ・ SNS に不適切な投稿をして炎上が起きた事件や、SNS に関連した迷惑行為について、注意喚起した。 ・ 情報機器を使った作業を行う際、心身の疲れを軽減し、健康を保持できるように、作業時の注意点をまとめた。	p.6 (一覧) (→本書類 p.2 [A]) p.36-39 (→本書類 p.2 [B]) 後見返し裏 (→本書類 p.2 [C])
第2号 個人の価値を尊重して、その能力を伸ばし、創造性を培い、自主及び自律の精神を養うとともに、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。	・ 情報との関連が深い職業を適宜取り上げ、学習内容が将来につながる可能性を意識できるようにした。 ・ 問題解決の学習では、部活動における問題解決を例として扱い、日常生活のさまざまな場面でも応用しやすくなるような記述に留意した。	p.6 (一覧) (→本書類 p.3 [D]) p.12-15
第3号 正義と責任、男女の平等、自他の敬愛と協力を重んずると	・ 情報社会に関連するさまざまな法律を取り上げ、情報社会	p.17

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。	に主体的に参画する態度を養えるようにした。 ・著作権について詳しく扱い、他者のもつ知的財産を尊重する態度を身につけることができるように留意した。	p.20-23
第4号 生命を尊び、自然を大切に、環境の保全に寄与する態度を養うこと。	・さまざまな場面で生命や自然に関する写真を取り上げ、機械的・人工的な写真が中心にならないように配慮した。 ・環境保全にも関わる世界的な目標である SDGs を取り上げた。	p.59（図3、表1）、61 p.35
第5号 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とともに、他国を尊重し、国際社会の平和と発展に寄与する態度を養うこと。	・国籍などが異なる個人・集団へのヘイトスピーチを取り上げ、不当な差別的言動が許されないことを意識させるようにした。 ・日本の企業によって開発された「二次元コード」が、世界中の携帯電話などで利用されていることを取り上げた。 ・世界トップレベルの性能をもつ国産のスーパーコンピュータ「富岳」を取り上げた。	p.17 p.58 （→本書類 p.3 [E]） p.161

(▼p.6)

架空請求、詐欺(家庭基礎)	30	データの整理と修正(数学Ⅰ)	143
依存症(保健)	35	データの分析(1)(数学Ⅰ)	144
2進法と10進法(数学A)	51	データの分析(2)(数学Ⅰ)	146
指数法則(数学Ⅰ)	52	時系列データと移動平均(数学B)	147
音のデジタル化(物理基礎)	56	散布図と相関係数(数学Ⅰ)	148
ボールを自由落下させたときの論理モデル(物理基礎)	113	回帰分析(数学B)	149
ボールの投げ上げのシミュレーション(物理)	113	仮説検定(数学Ⅰ), (数学B)	149
大数の法則(数学A)	115		

(▼ p.36)

(▼後見返し)

◆炎上を引き起こしやすい発言・投稿

炎上すると…

- ◆ 激しい誹謗中傷のコメントが殺到する。
- ◆ 誤解が大きくなり、予想しないことまで書きこまれる。
- ◆ 不利益を受けた企業から損害賠償を請求されることがある。
- ◆ 過去の投稿などから個人情報を調べられ、名前や学校名などの情報が、インターネット上で拡散される。

- ・過剰な正義感をもたず、つねに冷静な対応を心がけよう！
- ・自分が発信した内容の非は素直に認め、きちんと謝罪をしよう！

非常識な行為や
反社会的な行為
をしないことは
有名人がね



〔D〕 情報との関連が深い職業

(▼p.6)

キャリア キャリア教育との関連が強い内容

テレワーク	34	ネットワークエンジニア	124
サウンドクリエイター	56	ウェブデザイナー	133
アニメーター	61	司書	137
プレゼンテーション資料の作成	73	データサイエンティスト	139
システムエンジニア (SE)	99		

〔E〕 二次元コード

(▼p.58)

Topic 二次元コード

縦と横の2つの方向に情報をもつ表示形式のコードを**二次元コード**という。二次元コードは、日本の企業によって開発され、特許(▶p.20)をオープンにしてだれでも自由に使えるようにしたため、カメラつき携帯電話の普及とともに広く利用されるようになった。

二次元コードは、以下の特長をもつ。

- ・横にしか情報をもたないバーコードに比べて、多くの情報をもつことが可能。
- ・3箇所の切りだしシンボルによって、どの方向からでも読みとりが可能。
- ・一部に汚れや破損があっても、データの誤りを訂正して復元することが可能。

切りだしシンボル



キャッシュレス決済(▶p.32)など世界中で使われているね



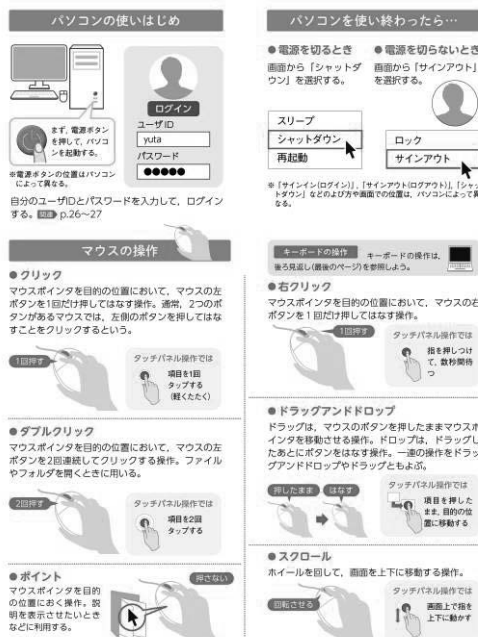
3. 上記の記載事項以外に特に意を用いた点や特色

学校教育法第五十一条に示す目標を達成するために、次のような点にも配慮した。

- ・パソコンの基本的な操作やキーボードに関する資料(口絵①、後見返し)を掲載した他、各編の冒頭にて中学校の学習内容も簡潔にまとめ、義務教育段階での学習内容の確認ができるように配慮した(第1号)。また、生成AIに関する資料(口絵⑦)を掲載し、活用だけでなく注意点も確認できるように配慮した(第3号)。

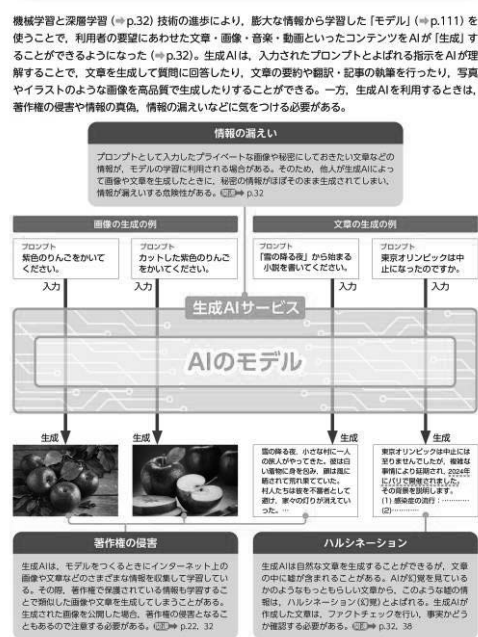
パソコンの基本的な操作

(◀口絵①)



生成AIの利用と注意点

(▶口絵⑦)



中学との
つながり

中学校の「情報の技術」では、情報のデジタル化のしくみを理解し、実社会でどのようなことにデジタル化が使われているのかを学びました。また、情報のデジタル化やデータ量などに関して学び、目的に応じた適切な形式を選ぶことができるようになりました。第2編では、デジタル情報の特徴としくみを理解し、コミュニケーションの進展と、情報を表現する方法を学びます。

(▶p.47)

- 「Topic」では本編の各内容に関連した話題を適宜扱い、知識を深めることができるように配慮した。また、「Q」では簡単な問題を適宜扱い、理解の確認ができるように配慮した（第1号）。

(▼p.38)

(▼p.108)

Topic

フェイクニュースとファクトチェック

偽の情報を伝えるニュースを**フェイクニュース**（フェイクは「偽物」の意味）という。一方、世の中に広まるニュースやうわさに対して、事実かどうか確認することを**ファクトチェック**（ファクトは「事実」の意味）という。

現在では、生成AIによって精巧な画像や動画までもが比較的簡単につくれるようになり社会問題になりつつある。フェイクニュースを見抜くためには、クロスチェックを行うことが大切である。また、事実を確認した結果を掲載したウェブサイトもあるので、クロスチェックの手段の1つとして活用するとよい。

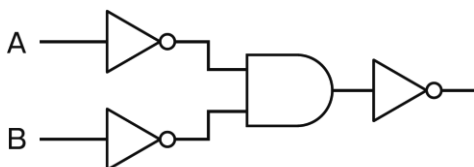
Topic

最適なプログラム

同じ計算をさせる場合でも、どのようなアルゴリズムでプログラムを書くかによって、計算時間が大きく異なる。実際に動かして正しい計算結果が得られたとしても、計算に非常に長い時間がかかる場合などは、アルゴリズムを見直してプログラムを改善し、最適なものを作成する。



次の論理回路において、Aに1、Bに0を入力した場合、0と1のどちらが出力されるか。



AND回路、OR回路、NOT回路を通ると、0または1の値がどのようかわるかわ確認しながら考えよう



(▼p.95)

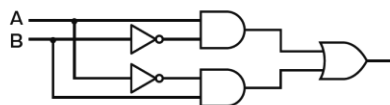
- 「Step Up」ではやや高度な内容を適宜扱い、本編をより深く理解できるように配慮した（第2号）。

(▼p.95)

Step Up

XOR回路

AND回路、OR回路、NOT回路を使って、別の基本論理回路をつくることもできる。たとえば、2つの入力AとBが等しいとき0、異なるとき1を出力する真理値表と回路は右図のように構成される。この回路は基本論理回路の1つで、**XOR回路**（排他的論理和回路または**EXOR回路**）という。このほか、基本論理回路として、**NAND回路**（否定論理積回路）、**NOR回路**（否定論理和回路）がある。



入力		出力
A	B	
0	0	0
0	1	1
1	0	1
1	1	0

(▼p.107)

Step Up

入れ子構造と再帰呼び出し

プログラムの中で、内側に同じ構造がくりかえし記述されている構造を**入れ子構造**という。たとえば、分岐構造の内側にさらに分岐構造が入っていたり、反復構造の内側にさらに反復構造が入っていたりするような場合である。

また、関数の中でその関数自身をよびだしている構造を関数の**再帰呼び出し**という。これを使うと、数学Bで学習する漸化式（⇒p.175）をプログラムで書くことができる。

Python

```
1 if a >= b:
2     if c >= d:
3         x = b * d
```

入れ子構造の例

ifを使った分岐構造が入れ子構造になっている。

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
106-173	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		
104 数研	情 I 104-902	改訂版 情報 I Next		

1. 編修上特に意を用いた点や特色

学習指導要領の総則や、高等学校学習指導要領（情報）の目標を達成するため、次の点に留意し、編修した。

① わかりやすさの工夫

- ・図や表を中心とした紙面構成とし、視覚的な理解ができるように配慮した。

(▼p.48~49)

第1章 情報のデジタル表現

17 デジタル情報の特徴

【Note】 知識 連続量と離散量
アナログ量は連続量。デジタル量は離散量ともいう。また、アナログ量で表現することをアナログ、デジタル量で表現することをデジタルという。

A アナログとデジタル

(1) アナログ量 長さや重さ、温度、時間などのように厳密にはかればいくらかでも細かくはかれるような連続的に変化する量。アナログで表された情報をアナログ情報という。自然界で測定される量のはほとんどはアナログ量である。

(2) デジタル量 もの個数のように、1個、2個、3個、…と、とびとびの値しかとらないような量。デジタルで表された情報をデジタル情報という。デジタルでは、とびとびの値をそのまま数値や記号で表すことができる。

B デジタル情報の特徴

- アナログ情報をデジタル情報に変換することをデジタル化。デジタル情報をアナログ情報に変換することをアナログ化という。情報を電気的な信号として扱う場合、デジタル情報は信号が「あるか／ないか」だけがわかればよく、再現が容易であるため、アナログ情報をデジタル化すると、情報が失われにくくなる。
- デジタル情報は、数値の情報として表され、文字、画像、音声、動画などの情報の種類によらず、同じ記録媒体に記録したり、ネットワークで通信したりすることができる。
- デジタル情報は、文字、音声、画像などの異なる情報を組みあわせて扱うことができる。
- デジタル情報は、コンピュータでさまざまな加工や処理をすることができる。

① デジタル化をA/D変換 (アナログ/デジタル変換)、アナログ化をD/A変換 (デジタル/アナログ変換) という。

② アナログ情報では、映像はビデオテープ、音楽は録音テープ、写真はフィルムといったように、情報の種類によって別々の媒体に記録される。

アナログとデジタル

	特 徴	時計の表示	体重計の表示	温度計の表示
アナログ	連続的に変化する量を表すことができる。			
デジタル	とびとびの値しかとらない。			

Q (1) バケツに入れた水の量は、アナログ量。デジタル量のどちらか。
(2) (1)の水をペットボトルに移しかえるとき、いっぱいにするのができるペットボトルの本数は、アナログ量。デジタル量のどちらか。

デジタル情報の特徴

図1 デジタル化

長さ(アナログ量)を3分の数値にデジタル化

図2 デジタル信号

デジタル情報は情報が失われにくい。

もとの波 + ノイズ(雑音) = 変形した波 → 変形した波から元の波を取り出す

図3 デジタル情報のさまざまな処理の例

編集・加工

デジタル画像の拡大、変形、合成などができる。

コピー

情報を劣化させることなく複製(コピー)をつくらることができる。

検索 (⇒ p.136)

必要な情報を効率よく正確にさがしだすことができる。

圧縮 (⇒ p.62)

データの内容をかえずにデータ量を小さくし、必要に応じてもとにもどすこと(復号)ができる。

データ大 → 圧縮 → データ小

暗号化 (⇒ p.134)

情報を、特定の人以外に見られないように変換し、必要に応じてもとにもどすこと(復号)ができる。

ごんには → 暗号化 → 65A+P+C3+A → 復号

- ・本編の各ページの「Try」や、各編末の「実習」を豊富に扱い、実習を通じた体験的な理解ができるように配慮した。

(▼p.54)

TRY 文字コード

「love」という文字列をJIS X0201 文字コードに対応する16進法のコードで表してみよう。

TRY 動画の作成

本やノートのすみに、イラストを連続するようにかき、本やノートのページをばらばらめくと、簡単なアニメーションをつくることができる。これを「ばらばら漫画」とよび、動画の原理もこれと同じである。教科書をばらばらとめくってみて、右下の絵が動くかどうか確認してみよう。

(▼p.61)

13 実習 回帰直線を利用して分析してみよう

優太たちのクラスでは、文化祭にやきいもを作って、例年と同じ1個300円で売ることにした。売れ残りや廃業ロスがなるべく少なくなるようにしたい。過去の売上データをもとに回帰分析を行って当日の売上を予測し、仕入れるいもの数量を検討してみよう。

必要なもの

▶ パソコン (表計算ソフト)



日	気温 (℃)	売上 (円)
1	2007	6.8
2	2007	6.8
3	2007	6.8
4	2007	6.8
5	2007	6.8
6	2007	6.8
7	2007	6.8
8	2007	6.8
9	2007	6.8
10	2007	6.8
11	2007	6.8
12	2007	6.8
13	2007	6.8
14	2007	6.8
15	2007	6.8
16	2007	6.8
17	2007	6.8

手順1 分析するデータと表を準備しよう

表計算ソフトを起動し、CSV形式のデータからインポートするなどして、左の売上データを入力する。また、最大値、最小値、平均値、中央値、分散、標準偏差、相関係数の値を入力する欄を追加する。

手順2 売上の代表値を求めよう

- (1) 最大値を入力するセルをクリックし、「数式」タブの「関数ライブラリ」の「その他の関数」の中から「統計」を選択し、表示される関数名の中から「MAX」をクリックする。
- (2) 「関数の引数」ダイアログボックスで売上の対象域を指定 (セルC3からセルC22をドラック) し、「OK」ボタンをクリックする。



(▲p.156)

② 親しみやすさの工夫

- ・楽しく親しみやすい紙面となるように、人物のイラストを豊富に掲載した。主要な登場人物として、高校1年生の男女を設定し、登場人物と一緒に学習しているような紙面となるように配慮した。

(▼p.2)

登場人物紹介

さくら



テニス部に所属している高校1年生。明るくて好奇心旺盛。スマートフォンは毎日使っているが、わからないことも多い。

優太



パソコン部に所属している高校1年生。サッカーとデジタル機器にさわるのが趣味である。将来はIT系の仕事につきたいと思い、あすかにいろいろ教えてもらっている。

あすか



さくらの姉で大学生。大学で情報学について学んでおり、さくらと、近所に住んでいる優太にいろいろと情報に関することを教えてくれる。将来の夢は情報科の先生である。

③ 教えやすさの工夫

- ・プログラミングの実習では、アルゴリズムをフローチャートで視覚的に表現した。また、例として扱うプログラミング言語は、学校の実態及び生徒の状況に応じて指導しやすいように、「表計算マクロ」と「Python」の2つを取り上げた。

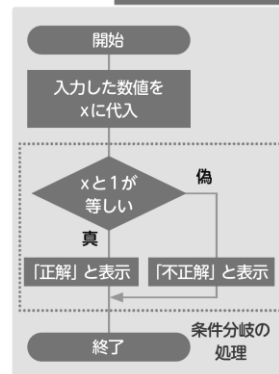
(▼p.104)

TRY プログラムの作成2 (正解の判定)

入力値が1なら「正解」と表示し、それ以外なら「不正解」と表示するプログラムを作成してみよう。

実習例

フローチャート



図Pythonの実行結果

```

>>> 数値を入力:1
>>> 正解
  
```

Python

```

1: x = int(input("数値を入力:"))
2: if x == 1:
3:     print("正解")
4: else:
5:     print("不正解")
  
```

整数の数値を入力
入力した数値を1と比較
1の場合「正解」と表示
そうでない場合
「不正解」と表示

表計算マクロ

```

1 Sub_分岐構造()
2 Dim x As Integer
3 x = CInt(InputBox("数値を入力:"))
4 If x = 1 Then
5     MsgBox "正解"
6 Else
7     MsgBox "不正解"
8 End If
9 End Sub
  
```

プログラムの開始
変数xを整数で設定
整数の数値を入力
入力した数値を1と比較
1の場合「正解」と表示
そうでない場合
「不正解」と表示
条件分岐の終了
プログラムの終了

- ・他教科との連携を図りやすくするため、学習内容に関連のある科目名を示し、各学校での指導計画を立てる際の参考として活用できるように配慮した。

B 回帰分析 数学B

2つの変量 x , y に、 $y = f(x)$ という関係があることを推測し、 $f(x)$ を求めることで、 x と y の関係を明らかにする分析手法のことを**回帰分析**という。回帰分析において、 x と y の関係の式を**回帰式**といい、回帰式が $y = ax + b$ という直線の方程式で表される場合、その直線のことを**回帰直線**という^{図3}。回帰分析を行うことで、回帰式を使って、 x に対する y の値を予測したり、予測した値と実際のデータを比較したりすることができるようになる。

(▼p.164)

- ・情報機器の活用を円滑に行えるように、パソコンの操作に関する資料や、表計算ソフトウェアの操作などに関する資料を豊富に掲載した。

表計算ソフトウェアの使い方

1 リボン

「ホーム」「挿入」「ページレイアウト」などのタブをクリックすると、さまざまなコマンドのボタンが表示される。

2 セル

表を作成するときの基本となるマス目。選択した状態のセルをアクティブセルという。この中にデータや数式を入力する。

3 行

横方向のセルの位置を数字で示す。数字をクリックすると行全体を選択できる。

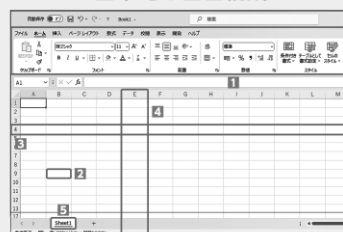
4 列

縦方向のセルの位置をアルファベットで示す。アルファベットをクリックすると列全体を選択できる。

5 ワークシート

セルの集まりで、データ入力や表作成を行う場所。「シート」ともいう。

基本的な画面構成



- ・「用語」や「注意しておきたいこと」などを Note によって補足的に説明した。その際、内容によって複数の種類に分け、デザインを変えて、一目で区別できるようにした。

補足：参考になる内容や、補足的な内容

用語：本文以外の重要度の高い用語

類語：関連する用語をまとめた内容

注意：注意すべき点を示した

語源：用語の語源や由来の説明

(▼p.111)

Note 補足

AIのモデル化への利用

コンピュータやネットワークの進化により、大量のデータを**AI** (▼p.32) に機械学習させて利用することが可能となった。現在では、実用的なモデルを簡単に作成することができ、画像や音声の認識サービスなどの、さまざまな場面で活用されている。

(▼p.65)

Note 用語

ARPANET

1969年、アメリカで国防省支援のもと、**ARPANET**とよばれるネットワークの実験がはじめられた。やがてそのネットワークはアメリカ全土に広がり**インターネット** (internet) とよばれるようになった。1991年にはネットワークの利用が一般に開放されて、インターネットは急速に普及した。

(▼p.95)

Note 類語

論理回路

AND回路は、**論理積回路**や**ANDゲート**ともよばれる。同様に、**OR**回路は、**論理和回路**や**ORゲート**、**NOT**回路は、**否定回路**や**NOTゲート**ともよばれる。

また、論理回路のように、0と1の2つの状態のみで行われる演算を**論理演算**という。

(▼p.32)

Note 注意

AIと著作権

AIの機械学習のために著作権者に無断で画像データなどを利用したり、学習した著作物と似た特徴をもつ生成物をつくる場合、著作権の侵害となる恐れがある。個人での利用以外でAIを利用するときは、著作権に注意する必要がある。

(▼p.29)

Note 語源

コンピュータウイルス

医学用語のウイルスに由来して名付けられた。また、自身のプログラムをコピーすることを「感染」、ウイルスに対抗するプログラムを「ワクチン」という。

④ 「主体的・対話的で深い学び」を意識した工夫

- ・話しあいに活用できる要素「話しあってみよう」を各節に用意し、「主体的・対話的で深い学び」の実現に向けた授業改善を図りやすいように配慮した。

(▼p.115)

話しあってみよう

いつも待ち行列ができているスーパーのレジを例に、行列を生じさせない店舗側の工夫について話しあってみよう。また、工夫を実行するためのコストを考え、実現可能か検討してみよう。

⑤ キャリア教育への配慮

- ・指導要領総則の示すキャリア教育の充実（第1章総則第5款1(3)）を図りやすいように、学習内容と関連の深い職業を適宜取り上げた他、将来の働き方を意識できるような内容を扱ったり、実習の中で進路を考えたりする機会を設けたりするなどの配慮をした。

(▼p.56)



(▼p.34)

図1 テレワーク キャリア

企業の本拠地から、離れて(tele)はたらく(work)ことを、テレワークという。社員の通勤時間を短縮したり育児や介護などの事情がある人も働きやすくなったりすることができる。



⑥ 自学自習をしやすくする工夫

- ・「Q」、「編末問題」、「総合問題」といった、さまざまな種類の問題と、それらの解答・解説を用意することで、自学自習も進めやすいように配慮した。

(▼p.184)

- ・教科書に掲載した二次元コードから、本編を補足する解説や、関連する映像・画像・リンク、図版のアニメーション、確認問題、実習に関連するデータなど、さまざまなデジタルコンテンツにアクセスし、学習の参考にできるようにした。

- ・太字の用語にはルビを振った他、参考として英語の表記も適宜記載した。

- ・カラーユニバーサルデザインに配慮するとともに、見やすく読みまちがえにくいデザインの文字を使用することによって、より多くの人々が利用しやすいように配慮した。

- ・プログラミング言語や著作権に関する資料など、さまざまな資料を豊富に掲載し、学習の参考にできるように配慮した。また、ページ番号には、2進法の表記も掲載し、適宜参照できるようにした。

(▼p.178)

問題の解答・解説

第1編 情報社会の問題解決

● Q

p.18 (1) 該当する (2) 該当しない (3) 該当する

解説

- (1) 学校名と生徒番号を組みあわせると、個人を特定・識別することができるため、個人情報に該当する。
- (2) 風景の写真は、他の情報と組みあわせても個人を特定・識別することはできないため、個人情報に該当しない。
- (3) パスポート番号は、個人に対してわりあてられる数字であり、個人を特定・識別することができるため、個人情報に該当する。

擬似言語の例

擬似言語(⇒p.101)は、アルゴリズムの説明や試験問題のために使われる架空の言語である。実際のプログラミング言語には、さまざまな種類があるが、資格試験や大学入学試験などのプログラミングの問題では、どの言語を学んでも理解できる表記を使うことで、試験の公平性を保っている。

ここでは、本書のプログラミングの問題で使用している擬似言語の表記の例を示す。なお、擬似言語の表記は、試験の種類や出題される問題ごとに異なるため、問題文中の説明や指示に注意が必要である。また、ふだんの学習では、プログラムの言語や表記によらず、アルゴリズムを正しく読み解けるようにすることが大切である。

◆ 変数・文字列

例	意味
goukei	goukeiという名前の変数。(変数名は英字ではじまり、英数字と「_」を使用できる。)
Data [1]	Dataという名前の配列の添字1の要素。(配列名は英大文字ではじまる。特に説明がない場合、配列の要素を指定する添字は0からはじまる。)
" 奇数 "	「奇数」という文字列。(文字列はダブルクォーテーション(")で囲む。)
" 奇数 " + " です "	「奇数です」という文字列。(文字列どうしの結合には+を使う。)

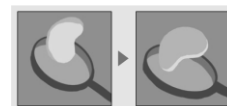
⑦ 身近な内容の充実

- ・法律やセキュリティに関連したトラブル，SNS などに関連したトラブルについては，生徒が問題を実感しやすいように，イラストを用いて身近で具体的な例を取り上げた。



⑧ 興味関心を高める工夫

- ・見開きの右下には，ぱらぱら漫画を配置し，教科書をめくることで，動画のしくみを理解できるように工夫した。



2. 対照表

図書の構成・内容	学習指導要領の内容	該当箇所	配当時間
第1編 情報社会の問題解決			
第1章 情報とメディア	(1) ア(ア), イ(ア)	p.8-15	13
第2章 情報社会における法とセキュリティ	(1) ア(イ), イ(イ)	p.16-31	
第3章 情報技術が社会に及ぼす影響	(1) ア(ウ), イ(ウ)	p.32-39	
第2編 コミュニケーションと情報デザイン			
第1章 情報のデジタル表現	(2) ア(ア), イ(ア)	p.48-63	17
第2章 コミュニケーション手段の発展と特徴	(2) ア(ア), イ(ア)	p.64-67	
第3章 情報デザイン	(2) ア(イ), ア(ウ) イ(イ), イ(ウ)	p.68-75	
第3編 コンピュータとプログラミング			
第1章 コンピュータのしくみ	(3) ア(ア), イ(ア)	p.90-97	20
第2章 プログラミング	(3) ア(イ), イ(イ)	p.98-109	
第3章 モデル化とシミュレーション	(3) ア(ウ), イ(ウ)	p.110-115	
第4編 情報通信ネットワークとデータの活用			
第1章 ネットワークのしくみ	(4) ア(ア), イ(ア)	p.124-135	20
第2章 データベース	(4) ア(イ), イ(イ)	p.136-139	
第3章 データの分析	(4) ア(ウ), イ(ウ)	p.140-149	
		計	70