

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
106-170	高等学校	情報	情報 I	第1学年から 第3学年
※発行者の番号・略称	※教科書の記号・番号	※教科書名		
9 開隆堂	情 I 009-901	実践 情報 I		

1. 編修の基本方針

本書は「情報 I」の学習を通して教育基本法の目的達成に貢献できるように、下記のような趣旨に基づいて編修しました。

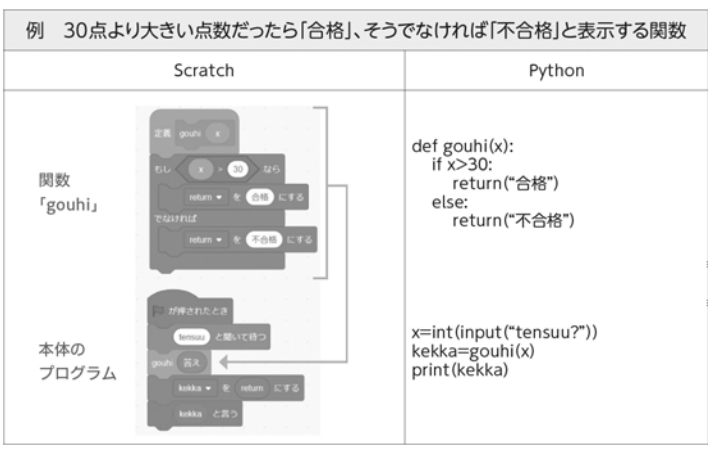
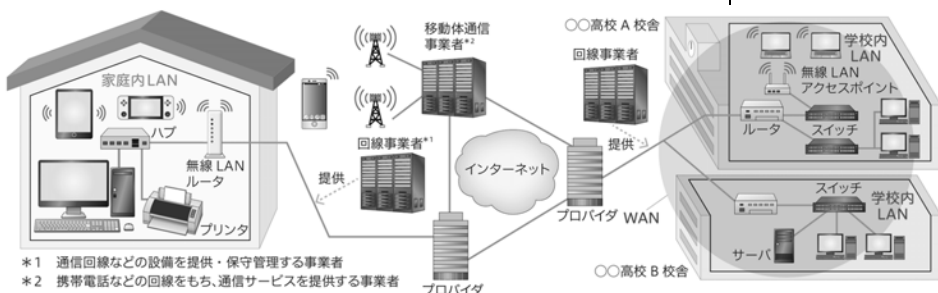
- 情報化の進展に主体的に対応できるように、内容を精選し、的確で分かりやすい記述を心がけ、情報および情報技術の基礎・基本を確実に習得できるようにしました。
- 社会において情報が果たしている役割や影響が理解できるように、生徒の身近にある例に気づかせ、学習内容と関連付けられる工夫をしました。
- 学習に対して生徒が見通しを持って主体的に取り組めるように、ユニット制を取り入れ、学習の流れや学習する内容について工夫しました。
- 実践的に情報を活用する能力を高めるために、実践的な学習活動を多くするとともに、その手順を示し、学習活動が見えるような工夫をしました。
- 情報を活用した問題解決能力を高め、身につけた能力を生涯にわたって活用し、社会の発展に貢献できるように工夫しました。
- 紙面のレイアウトやデザイン、記述のしかたについて、多様な特徴を持つ人を含めて、見やすく、読みやすく、わかりやすく、使いやすいものとなるようにしました。

また、教育基本法の第2条に示される教育の目標を達成するために、下記のような基本方針に基づいて編修を行いました。

- ①科学的な根拠をもとにした知識や技能の習得（主に第1号との関連）
幅広い知識と教養の基盤となる、基礎的・基本的な知識や技能を習得し、生活の中の真理を追究できるようになるために、科学的な根拠をもとに理解・習得できるようにしました。
- ②問題解決を通じた能力の育成（主に第2号との関連）
「自ら学び、自ら考え、主体的に判断し、行動する」問題解決的学習を通して、創造性や自主性及び自立性を養うことができるようにしました。
- ③協働的な学習活動（主に第3号との関連）
情報社会における他者とのかかわり方を学ぶとともに、他者と協力しながら学習を進めることを通して、自他の敬愛と協力を重んずる態度を養うことができるようにしました。
- ④防災や環境保全に関する題材（主に第4号との関連）
情報社会の進展が防災や環境の保全に寄与する側面を知ることを通して、自然を大切にし、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ました。
- ⑤情報社会の進展による影響を考える題材（主に第5号との関連）
情報社会の進展により、時間・場所・国境などの制約を超えた社会について考えることを通して、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ができるようにしました。

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
教科書全体を通して	○教科書のすべての題材を通して、学習の目標を掲げることで真理を求める態度を養うことができるように配慮するとともに、身近な話題を取り入れ、高校生の興味・関心を高めることで幅広い知識と教養を身に付けることができるようにしました。(第1号)	すべてのページ
	○さまざまな実習・課題を通して、工夫し、創造する態度を育むとともに、勤労を重んずる態度の育成を図ることができるよう、学習と関連する職業を紹介し、さらに情報技術に関するコラムを設けることで、職業及び生活との関連を重視する態度の育成を図りました。(第2号)	すべての実習例や課題
	○イラストや写真などにおいては、男女の平等などに留意しました。(第3号)	すべてのイラスト・写真
はじめに	○情報社会およびAIなどの情報技術の進展による生活や社会の変化を取り上げるとともに、情報技術の進展によってもたらされた問題などを扱い、情報社会に主体的に参画できるような態度を養うことができるようにしました。(第3号)	p.10-13
	○情報モラルに関する記述を取り上げ、情報社会における自他の敬愛や公共の精神を養えるようにしました。(第3号)	p.12
	○情報社会におけるさまざまな問題を解決するための流れを詳細に示して、情報機器を活用しながら効率よく進めるための手法を紹介し、幅広い知識と教養を身に付け、真理を求める態度を養えるようにしました。(第1号)	p.14-15
UNIT1 コミュニケーション	○情報やデータ、メディアなどの特性を知り、情報を知恵として活用していく情報リテラシーだけでなく、メディアを使いこなす能力を育めるようにしました。(第1号)	p.16-21
	加工の手段としてAIが利用されることもある p.16「意思決定までの流れ」	
	○さまざまなメディアとコンテンツとの関係性を示す上で、身近な例を取り上げるなどして、生活や社会と情報との関わりについて学習できるようにした。(第2号)	p.18-19
UNIT2 デジタル化	○コミュニケーション手段の歴史を通して、先人への敬意、伝統と文化のすばらしさを理解できるようにした。(第5号)	p.20-21
	○科学的な根拠やしくみの理解に基づいて、デジタル化されることで生まれるメリットや、その方法を学習できるようにしました(第1号)	p.24-41
	○伝統的な職業のデジタル化の話題を取り上げ、技術を発達させてきた先人への敬意、伝統、文化を尊重する態度を養えるようにしました。(第5号)	p.24、43
UNIT3 情報デザイン	○情報デザインによる多様性への配慮としてユニバーサルデザインを中心とした具体的な事例を取り上げ、他の国の人々や障がいがある人たちとの共生の視点から、自他の敬愛と協力を重んずる態度を養えるようにしました。(第3号)	p.48-49
	○情報デザインによるコンテンツの制作活動を通して、企画や製作の手法、自己や他者の評価、改善の方法を考える力を身につけながら、創造性を培い、勤労を重んずる態度を育めるようにしました。(第2号)	p.50-59

図書の構成・内容	特に意を用いた点や特色	該当箇所
UNIT4 モデル化とシミュレーション	○モデルについて社会のさまざまな事例を取り上げ、科学的な根拠やしくみを基に、問題解決を行い、自主及び自律の精神を育てるようにしました。(第2号)	p.62-67
	○シミュレーションの活用によって、地球温暖化や防災などに果たすシミュレーションの役割を理解できるようにすることで、生命を尊び、自然を大切にし、環境を保全する態度を養えるようにしました。(第4号)  p.64 「シミュレーションを行う場面と例」	p.64-67
UNIT5 プログラミング	○科学的な根拠やしくみの理解の基に、段階的なプログラミングの実習を通して、プログラミングを理解・習得できるようにしました。(第1号)	p.74-85
	○プログラミングに関数を利用し作り方を工夫することで、創造性を養い、問題解決に役立つ技能を身に付けられるようにしました。(第2号)  p.80 「関数を使ったプログラミングの例」	p.78-85
UNIT6 情報通信ネットワーク	○インターネットの構成やデータを届けるしくみなどを学習し、科学的な根拠を基に、情報通信ネットワークを理解習得できるようにしました。(第1号)  p.88 「情報通信ネットワークのイメージ」	p.88-93
	○社会・職業と情報通信ネットワークとの関わりなどを取り上げ、職業及び生活との関連を重視し、勤労観を養えるようにしました。(第2号)	p.88-95

図書の構成・内容	特に意を用いた点や特色	該当箇所																												
UNIT7 情報セキュリティ	○科学的な根拠やしぐみの理解を基に、情報セキュリティの技術について理解・習得できるようにしました。(第1号)	p.96-101																												
	○情報セキュリティに関する事例を豊富に取り上げ、情報社会を生きるための責任、主体的に社会の形成に参画する態度を養えるようにしました。(第3号)	p.96-101																												
	○情報セキュリティが国境を越えた課題であることによる他国理解や、共生、世界平和への寄与などについて取り上げ、学習できるようにしました。(第5号)	p.96-101																												
UNIT8 法と権利	○知的財産権や著作権、個人情報の学習を通して、個人の価値を尊重する態度を養えるようにしました。(第2号)	p.104-105																												
	○情報に関する法の記述を豊富に取り上げ、公共の精神に基づき、学習できるようにしました。(第3号)	p.104-105																												
UNIT9 データの活用	○科学的な根拠やしぐみの理解を基に、データの活用を理解・習得できるようにしました。(第1号)	p.110-123																												
	○さまざまなデータや分析の流れ、種類、蓄積、収集、整理の方法の学習を通して、問題解決に役立てることができるようにしました(第2号)	p.110-123																												
Webショッピング キーワードなど データベース 検索結果 構造化されたデータ <table><thead><tr><th>商品名</th><th>メーカー</th><th>価格</th><th>カラー</th></tr></thead><tbody><tr><td>コットン</td><td>A 社</td><td>3 100</td><td>黒</td></tr><tr><td>ボーダー</td><td>A 社</td><td>2 520</td><td>緑</td></tr><tr><td>ラウンドカット</td><td>B 社</td><td>3 650</td><td>白</td></tr><tr><td>ラグラン</td><td>C 社</td><td>2 880</td><td>青</td></tr><tr><td>クルーネック</td><td>C 社</td><td>2 980</td><td>茶</td></tr><tr><td>ストレッチ</td><td>D 社</td><td>4 400</td><td>黄色</td></tr></tbody></table> 商品データ 情報が構造化されているから、キーワードからいろいろな商品が探しやすんだね p.114「構造化されたデータとデータベース」		商品名	メーカー	価格	カラー	コットン	A 社	3 100	黒	ボーダー	A 社	2 520	緑	ラウンドカット	B 社	3 650	白	ラグラン	C 社	2 880	青	クルーネック	C 社	2 980	茶	ストレッチ	D 社	4 400	黄色	
商品名	メーカー	価格	カラー																											
コットン	A 社	3 100	黒																											
ボーダー	A 社	2 520	緑																											
ラウンドカット	B 社	3 650	白																											
ラグラン	C 社	2 880	青																											
クルーネック	C 社	2 980	茶																											
ストレッチ	D 社	4 400	黄色																											
UNIT10 情報システム	○社会・産業との関わりについて多く取り上げ、職業及び生活との関連を重視し、勤労観を養えるようにしました。(第2号)	p.126-129																												
	○情報システムが社会のさまざまなシステムとネットワークとの連携を取り上げ、身近なところに活用されていることを理解し、我が国と郷土を愛する態度を養えるようにしました。(第5号)	p.126-129																												
おわりに	○情報社会の進展による生活や産業の変化において、個人の責任について考え、主体的に社会に参画する態度を養えるようにしました。(第3号)	p.132-135																												
	○これからの情報社会において、必要となる資質・能力だけでなく、一人ひとりの多様な幸せの実現を目指すために、ウェルビーイングの考え方を取り上げました。(第2号)	p.134-135																												

3. 上記の記載事項以外に特に意を用いた点や特色

上記の記載事項以外に、編修上特に意を用いた点や特色は、以下の通りです。

- 中学校での学習内容とのつながりを意識しながら学習を深め内容を定着できるように、中学校技術・家庭「技術分野」の、情報に関する内容をふり返れるようにしました(前見返①)。
- 全体の学習の最後に、これからの情報社会の課題や展望を示すことで、主体的に社会に参画し、その発展に寄与できる態度を養えるようにしました(p.134～135など)。
- 情報の学習と身近な生活や社会とのかかわりについて理解が深まるように、具体例を示す「社会とつながる」のコーナーを随所に掲載しました(全体を通して)。
- 実習例や課題を、手順を示してわかりやすく表現するとともに、成果の発表や自己評価、相互評価などの言語活動を充実させ、言語能力を養えるように配慮しました(全体を通して)。
- 科学的な根拠を伴い学習内容を理解できるような、実習例や課題を適宜取り上げました。コンピュータを用いないアンプラグドの内容も取り入れることで体験的に理解できるようにしました(全体を通して)。
- 情報通信技術の発達の歴史を取り上げることで、先人たちの智慧や技術の素晴らしさについて知るとともに、他国を尊重する態度を養えるようにしました(p.21)。
- スマートフォンの利用についての情報モラルを資料として取り上げることで、情報機器の取り扱いによって生じる心身への影響について学びながら、健康、安全で幸福な生活のために必要な習慣を養えるようにしました(前見返③～p.1)。
- 付随的な知識や技能については、生成AIを用いた実習を掲載することで、個人の必要に応じて能力を伸ばし、創造性を培えるようにしました(p.136～)。

中学校のふり返り

中学校の技術分野では、生活や社会における技術とその役割を、問題解決を通して学びました。復習に際して、どのような学びがあったのか一冊をふり返ってみよう。



前見返①

「中学校技術分野のふり返り」

安全面での注意

スマートフォンには個人情報満載です。紛失や盗難に注意しましょう。また、不適切な使い方をしないようにしましょう。

●不特定の人がいる場所で放置する

連絡をすぐに確認できるように机の上などに置いたまま、席を立つなどして放置すると、盗難の危険性があります。不特定の人がある場所では手放さないようにしましょう。

●危険な状態での使用

異常に熱い、電池の部分が膨らんでいる、機体には大きな破損があるといった状態で使用し続けると、感電や爆発などの危険性があります。おかしいと思ったら、販売店やメーカーなどに問い合わせましょう。



トラブル

トラブルが起こらないために

p.9「スマートフォンの情報モラル」

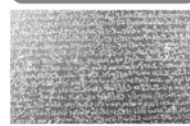
The screenshot shows a page titled '生成AIを使ってみよう' (Let's try using Generative AI). It includes a section '生成AIについて知ろう' (Let's learn about Generative AI) with a diagram showing the flow from '生成AIの仕組み' (How Generative AI works) to '生成AIの活用' (How to use Generative AI). Below this, there's a section '生成AIを使う準備しよう' (Let's prepare to use Generative AI) with steps like 'アカウントを作成する' (Create an account), 'AIが回答を出力し、ユーザーに返す' (AI outputs a response and returns it to the user), and '生成AIに関する倫理や安全のルールを確認する' (Check the rules of ethics and safety related to Generative AI). The page also features a '生成AIを使ってみよう' (Let's try using Generative AI) section with a list of prompts and a '生成AIとつながる' (Connect with Generative AI) section with a list of prompts.

単純な情報を速くへ伝達



のろし

時間が経過しても残る情報



石碑：絵や文字

大量の情報を発信



瞬時に遠くの人へ伝達



モールス電信機：電気通信技術

瞬時に多くの人へ伝達（一方通行）



初期のテレビラジオ：マスコミュニケーション

情報を処理する機械の登場



p.21

「コミュニケーション手段の歴史」

p.136～137 特別付録
「生成AIと仲良くなろう」

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
106-170	高等学校	情報	情報 I	第1学年から 第3学年
※発行者の番号・略称	※教科書の記号・番号	※教科書名		
9 開隆堂	情 I 009-901	実践 情報 I		

1. 編修上特に意を用いた点や特色

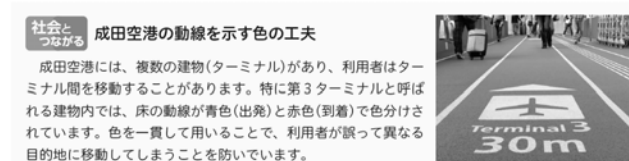
1 情報とのつながりがわかる

- ▶各小項目に「Introduction」を導入として設定し、生徒の身近な疑問などとこれから学習する内容を つなげることで、学習を自分ごととしてとらえられるようにしました。



p.28 「Introduction」

- ▶学習していることが、社会とどのようにつながっているのかがわかるように「社会とつながる」というコーナーを設け、具体例を通してわかるようにしました。



p.46 「社会とつながる」

- ▶社会で情報と関わっている方へのインタビューを、10個あるメインユニットそれぞれで取り上げています。情報に直接関係する仕事だけではなく、アナウンサー、宮大工、折り紙作家など、誰もが情報と関わって生活していることを理解しながら、生徒が自身の将来と情報とのつながりを感じられるようにしました。



p.126 学習内容の導入で社会とのつながりを紹介



p.131 ユニットの最後にインタビューを掲載

- ▶最初のページでは中学校技術・家庭 技術分野のふり返りのページを設けることで、中学校からの学習のつながりを整理してから情報 I の学習が始められるようにしました。



巻頭「中学校のふり取り」

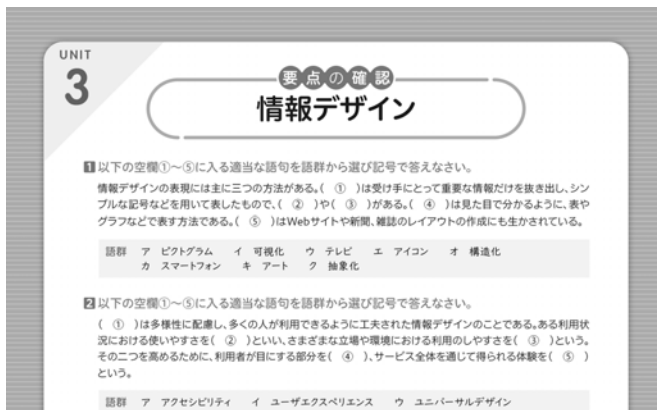
2 実践的に学びを深める

▶内容を10のユニットに細分して、カリキュラム・マネジメントに柔軟に対応できるようにすることで、学びを深められるような構成にしました。

▶情報に関する見方・考え方を実践の中で深めていけるように、「課題」や「実習例」などで、新しい情報を収集・加工・発信する体験ができることを重視して構成しました。

p.39「課題」

▶各ユニット末では「要点の確認」を設け、実践的な問題の中で基礎・基本の整理と定着ができるようにしました。



p.60「要点の確認」

課題 データを圧縮してみよう

右の図を、ランレングス符号化を用いて圧縮してデータ量の違いを確認してみよう。

【考え方】

- ・8×8のマスので64ビットのデータ
- ・白を0、黒を1とした場合、連続したデータを記載
- ・圧縮率を計算する

さらに、8×8のマスを使って白黒の画像を作成し、圧縮したものをもとに戻してみよう。

4 モデル化とシミュレーション

実習例 モデル化とシミュレーションをしてみよう

3 障害、実物を使ったモデルとコンピュータを使ったモデルの両方でシミュレーションしよう

① 目的や条件を明確にする

② モデルを作成する

③ シミュレーションを実行する

④ 結果を確認する

⑤ 結果を評価する

⑥ 結果を改善する

⑦ シミュレーションを繰り返す

⑧ シミュレーションの結果を評価する

⑨ シミュレーションの結果を評価する

⑩ シミュレーションの結果を評価する

⑪ シミュレーションの結果を評価する

⑫ シミュレーションの結果を評価する

⑬ シミュレーションの結果を評価する

⑭ シミュレーションの結果を評価する

⑮ シミュレーションの結果を評価する

⑯ シミュレーションの結果を評価する

⑰ シミュレーションの結果を評価する

⑱ シミュレーションの結果を評価する

⑲ シミュレーションの結果を評価する

⑳ シミュレーションの結果を評価する

㉑ シミュレーションの結果を評価する

㉒ シミュレーションの結果を評価する

㉓ シミュレーションの結果を評価する

㉔ シミュレーションの結果を評価する

㉕ シミュレーションの結果を評価する

㉖ シミュレーションの結果を評価する

㉗ シミュレーションの結果を評価する

㉘ シミュレーションの結果を評価する

㉙ シミュレーションの結果を評価する

㉚ シミュレーションの結果を評価する

㉛ シミュレーションの結果を評価する

㉜ シミュレーションの結果を評価する

㉝ シミュレーションの結果を評価する

㉞ シミュレーションの結果を評価する

㉟ シミュレーションの結果を評価する

㊱ シミュレーションの結果を評価する

㊲ シミュレーションの結果を評価する

㊳ シミュレーションの結果を評価する

㊴ シミュレーションの結果を評価する

㊵ シミュレーションの結果を評価する

㊶ シミュレーションの結果を評価する

㊷ シミュレーションの結果を評価する

㊸ シミュレーションの結果を評価する

㊹ シミュレーションの結果を評価する

㊺ シミュレーションの結果を評価する

㊻ シミュレーションの結果を評価する

㊼ シミュレーションの結果を評価する

㊽ シミュレーションの結果を評価する

㊾ シミュレーションの結果を評価する

㊿ シミュレーションの結果を評価する

p.70モデル化とシミュレーションの「実習例」

▶各学習項目は、学習の目標で学習内容を意識し、Introductionで興味・関心を喚起し、本文や図版などで基礎的・基本的な内容を習得するという流れを基本とし、見開きで完結するようにしました。

▶本文の記述は、必要な内容を的確に記述するとともに、極力本文で図番を示し、図版を併用して説明しました。

▶情報に関する用語は、側注にて補足説明を加える、略字の綴りを本文の下に表すなど、本質的な理解につながるよう配慮しました。

▶該当箇所「QRマーク」を付け、動画や資料などのデジタルコンテンツで学習が深められるようにしました。

p.92

6 情報通信ネットワーク

3 通信を便利にするしくみ

（学習の目標）

私たちが気づかないうちに利用している通信の便利なくみを知らよう。

Introduction

IPアドレスはどのような仕組みで決まるのか？

アドス係

111, 111, 222, 222
444, 555, 666
777, 888, 999
000, 111, 222
333, 444, 555
666, 777, 888
999, 000, 111

1 ドメイン名とDNS

ドメイン名は、IPアドレスと同じようにネットワーク上のコンピュータを識別する役割を持っています。通信を行うときに、10進数や16進数の羅列で表現されるIPアドレスよりも人間にわかりやすい、ドメイン名が利用されます。インターネット上のドメイン名は個々のコンピュータを識別する情報なので、重複がないようにドメイン管理団体によって管理されています。

ドメイン名とIPアドレスを変換するしくみを**DNS**といい、DNSサーバがその機能を提供しています。

（やってみよう）

さまざまな国のドメインを調べてみよう。

1 DNSサーバのイメージ

クライアント

DNSサーバ

ドメイン名

IPアドレス

www.ndl.go.jp

202.238.130.103

www.ndl.go.jp

133.159.67.120

www.ndl.go.jp

160.11.220.5

教科書の特徴(観点別)

内容の選択・扱い・系統性	・関連のある内容がユニットとしてまとまっており、ユニット内の流れも展開がわかりやすくなっていることで、見通しを持って学習できるようになっている。 ・それぞれの内容がユニットとして独立しており、関連のある内容はリンクとして示されていることで系統的に配慮されている。
内容の組織・配列・分量	・ユニット単位での題材の組替えがしやすく、地域や生徒、学校事情などに合わせた計画が立てられ、カリキュラム・マネジメントの観点からも適切な使い方ができる。 ・各ユニットの内容は、学期や時数に配慮し、無理なく学習できるようになっている。
主体的な学習への取組	・各小項目は、基本的に「学習の目標」「Introduction」「内容」で構成されているため、学習の流れがわかりやすく主体的な学習ができるようになっている。 ・「学習の目標」につながる身近な例や疑問を「Introduction」として示しており、生徒自身が興味や見通しを持って学習できるようになっている。 ・内容は文章と図表がバランスよく配置されており、読み進めやすいようになっている。 ・小項目の右上に「Key Word」の囲みがあり、重要語句が整理しやすくなっている。 ・「やってみよう」や「課題」「実習例」などが配置されており、実践的な取り組みの中で学習できるようになっている。 ・ユニット末には「要点の確認」のページが設けられており、問題を通して重要語句の確認や考え方の整理ができるようになっている。 ・各種マークや囲みが配置されており、読み進める内容がわかりやすくなっている。また、親しみやすいキャラクターが気付きを促したり、注意喚起を行ったりして、生徒が主体的に学習するための支援をしている。
情報の安全への対応	・「はじめに」のユニットで、情報社会の問題点として、安全や健康に関する留意点を、後の学習につながるようにまとめている。 ・ユニット「情報セキュリティ」「法と権利」では実践的な安全対策や、情報を適切に活用するための考え方などを学習できるようになっている。 ・資料として「スマートフォンの情報モラル」や「情報関連法令資料」を掲載し、具体的に注意する点や、学習内容をさらに深められるようになっている。
情報に関する見方・考え方	・情報の特性や、デジタル化のしくみの理解に基づいて学習を進めることで、情報に関する科学的な見方・考え方が育まれるようになっている。 ・課題や実習例などでは、情報に関する見方・考え方をはたらかせながら問題を解決するようになっている、生徒が見方・考え方を深められるように配慮している。
キャリア教育の取組	・各ユニットの「Introduction」の1ページと、ユニット末に、情報に関係する人物を紹介している。技術者や開発者でなくても情報に関わりながら仕事をしていることがわかるようになっている、生徒が自らの将来と情報との関わりに興味を持てるようになっている。
特別支援教育や人権への対応	・UD フォントを全面的に使用している。また、本文の行末を、極力単語の途中で改行しないように調節することで、誰でも読みやすいようになっている。 ・カラーユニバーサルデザインに配慮してレイアウトしており、誰でも色によって受ける情報に差が出ないようにしている。
教育の ICT 化への対応	・二次元コードから読み取る学習コンテンツが全体的に配置されている。 ・生成 AI を体験できる特集が設けられており、扱いに親しみながらその特性や注意すべき点、よりよく活用するために必要な能力などが理解できるようになっている。
印刷・造本上の工夫	・判型が AB 判となっており、図版などが見やすいことを通して学習しやすくなっている。 ・用紙やインキは環境に配慮したものを使用している。

2. 対照表

Unit	図書の構成・内容	学習指導要領 の内容	該当箇所 (ページ)	配当 時数
	小項目			
巻頭資料	中学校のふり返り	—	①-p.1	1
	もくじ	—	p. 2-3	
	教科書の使い方	—	p. 4-5	
	発想法	(1)ア	p. 6-7	
	スマートフォンの情報モラル	(1)ア	p. 8-9	
はじめに	①情報を学習する意義	(1)ア イ	p.10-11	3
	②情報社会の問題点		p.12-13	
	③問題解決の流れ		p.14-15	
UNIT1 コミュニケーション	①情報の特性	(1)ア イ	p.16-17	4
	②メディアの種類と特徴	(2)ア イ	p.18-19	
	③コミュニケーションと情報	—	p.20-21	
	要点の確認／インタビュー		p.22-23	
UNIT2 デジタル化	①デジタル化とは	(3)ア イ	p.24-25	10
	②コンピュータの内部構造		p.26-27	
	③ソフトウェア		p.28-29	
	④デジタルデータの表し方		p.30-31	
	⑤音のデジタル化		p.32-33	
	⑥画像を処理するしくみ①		p.34-35	
	⑦画像を処理するしくみ②		p.36-37	
	⑧デジタルデータの圧縮		p.38-39	
	⑨論理回路		p.40-41	
	要点の確認／インタビュー	—	p.42-43	
UNIT3 情報デザイン	①情報デザインとは	(1)ア イ (2)ア イ	p.44-45	10
	②情報デザインの表現		p.46-47	
	③すべての人に情報を伝えるためのデザイン		p.48-49	
	④情報デザインの進め方		p.50-51	
	⑤情報を収集しよう		p.52-53	
	⑥情報を整理しよう		p.54-55	
	⑦情報を編集して表現しよう		p.56-57	
	⑧制作を評価・改善しよう		p.58-59	
	要点の確認／インタビュー	—	p.60-61	
UNIT4 モデル化と シミュレーション	①モデルとモデル化	(3)ア イ	p.62-63	8
	②シミュレーション		p.64-65	
	③シミュレーションの活用		p.66-67	
	実習例		p.68-71	
	要点の確認／インタビュー	—	p.72-73	
UNIT5 プログラミング	①アルゴリズムとプログラム	(3)ア イ	p.74-75	8
	②アルゴリズムの基本構造		p.76-77	
	③プログラミング		p.78-79	
	④よりよいプログラミング		p.80-81	
	実習例		p.82-85	
	要点の確認／インタビュー	—	p.86-87	

Unit	図書の構成・内容	学習指導要領 の内容	該当箇所 (ページ)	配当 時数
	小項目			
UNIT6 情報通信 ネットワーク	①情報通信ネットワークのしくみ	(4)ア イ	p.88-89	4
	②データを的確に届けるしくみ		p.90-91	
	③通信を便利にするしくみ		p.92-93	
	要点の確認／インタビュー	－	p.94-95	
UNIT7 情報セキュリティ	①情報セキュリティ上の脅威	(4)ア イ	p.96-97	4
	②情報の安全を守る技術		p.98-99	
	③情報の安全を守る対策		p.100-101	
	要点の確認／インタビュー	－	p.102-103	
UNIT8 法と権利	①知的財産に関する法規や制度	(1)ア イ	p.104-105	2
	②個人情報に関する法規や制度		p.106-107	
	要点の確認／インタビュー	－	p.108-109	
UNIT9 データの活用	①さまざまなデータと分析の流れ	(4)ア イ	p.110-111	10
	②データの形式と尺度水準		p.112-113	
	③データの蓄積と処理		p.114-115	
	④データの収集と整理		p.116-117	
	⑤データの分析①		p.118-119	
	⑥データの分析②		p.120-121	
	実習例		p.122-123	
	要点の確認／インタビュー	－	p.124-125	
UNIT10 情報システム	①情報システムとサービス	(1)ア イ	p.126-127	2
	②情報システムの活用		p.128-129	
	要点の確認／インタビュー	－	p.130-131	
おわりに	①情報社会とこれまでの学び	(1)ア イ	p.132-133	2
	②新たな情報社会を創造する私たち		p.134-135	
巻末資料	特別付録 生成AIと仲良くなろう	(1)～(4)ア イ	p.136-141	2
	文書処理ソフトウェア	(2)ア	p.142-143	
	表計算ソフトウェア	(4)ア	p.144-147	
	情報関連法令資料	(1)ア	p.148-149	
	用語集	－	p.150-155	
	2進法と16進法	(3)ア	p.156-157	
	さくいん	－	p.158-159	
	プログラミング言語の種類	(3)ア	p.160	
	Webセーフカラー	(2)ア	②	
			計	70