

はじめに

「情報1」第1章

Contents

1. ワークブックについて	01
2. ワークブックの使い方	01
3. データの利用方法	02
4. 教科書対応一覧	03
5. フィルタリングについて	07
6. ワークブックや動画に関する質問・お問合せ	07

1. ワークブックについて

本ワークブックは、高等学校の「情報1」の教科書に準拠しています。ワークブックには直接書き込みできるため、自分の理解度に合わせてメモを取ることができます。

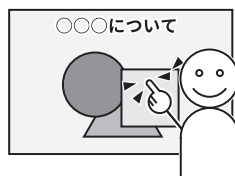
本ワークブックでは、イラストや図表を多用し、身近な例を用いてわかりやすい説明になっています。また、「情報1」の履修に必要な実習をふんだんに盛り込んでいますので、実習用のデータやプリントを別途用意する必要がありません。

2. ワークブックの使い方

本ワークブックは、1冊にまとまった書店版と章ごとに小冊子に分かれた小冊子版があります。内容はどちらも同じです。また、お使いの教科書によって章の構成が異なるため、「4.教科書対応一覧」の表を参考にしてください。

解答は書店版は巻末に入っていますが、小冊子版場合はPDFになります。PDFは「3.データの利用方法」にあるQRコードからダウンロードできます。

本ワークブックは授業で副教材として使うことができます。定期テストや共通テスト対策としてお使いになる場合は、各章の扉になるQRコードから解説動画を見ることができます。



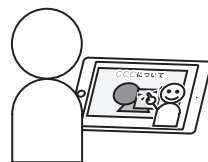
先生が教科書や
スライドにあわせて解説



生徒は端末を使って
調べものや実習を行う



授業の確認として
ワークを利用



動画を見ながら宿題や
家庭学習としてワークを利用

■ 動画について

QRコードからYouTubeの専用チャンネルが開きます。

動画はセクションごとにチャプターで分かれていますので、見たいセクションから視聴できます。

例：

【目次】

0:00	はじめに
0:53	1. 情報とコミュニケーション
4:32	2. ネット社会の特質
6:19	3. メディアリテラシー

■ Googleアカウントやmicro:bitの使用について

ワークブックでは随所にGoogleアカウントを必要とする記載があります。

Googleアカウントの取得については、学校環境によって可能な範囲で実習を進めてください。また、micro:bitを使う実習を付録として付けましたが、micro:bit がなくてもMake CodeをWeb上でシミュレーションが可能です。実際に動いている様子は動画にも収録していますので、そちらもご利用ください。

3. データの利用方法

ワークブックにはスプレッドシートを使用する実習が含まれています。ワークブックで使っているファイルはQRコードからダウンロードして使うことができます。

ファイルは無料でダウンロードできます。

パソコン利用の方はこちらからもダウンロードできます。

<https://www.cqpub.co.jp/interface/download/cqsemi.htm>



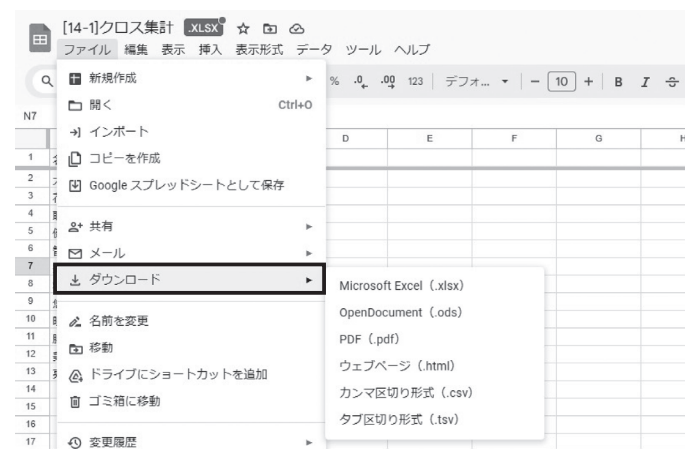
■ ダウンロード方法

QRコードからGoogleドライブにアクセスします。

ファイルの右側にある…をクリックしてメニューから「ダウンロード」を選択してください。



ファイルを開いている場合は、「ファイル」メニューから「ダウンロード」を選択してください。



4. 教科書対応一覧

実教出版	本書の章
第1章 情報社会と私たち	2章
1節 情報社会	2章
2節 情報社会の法規と権利	6章
3節 情報技術が築く新しい社会	
第2章 メディアとデザイン	5章
1節 メディアとコミュニケーション	2章
2節 情報デザイン	3章
3節 情報デザインの実践	5章
第3章 システムとデジタル化	9章
1節 情報システムの構成	13章
2節 情報のデジタル化	9章
第4章 ネットワークとセキュリティ	7章
1節 情報通信ネットワーク	7章
2節 情報セキュリティ	7章
第5章 問題解決とその方法	13章
1節 問題解決	8章
2節 データの活用	13章
3節 モデル化	11章
4節 シミュレーション	11章
第6章 アルゴリズムとプログラミング	10章
1節 プログラミングの方法	10章
2節 プログラミングの実践	10章

数研出版	本書の章
第1編 情報社会の問題解決	
第1章 情報とメディア	2章
情報とは何か	2章
情報源と情報の検証	2章
情報とメディアの特性	2章
問題解決のプロセス	8章
第2章 情報社会における法とセキュリティ	7章
第3章 情報技術が社会に及ぼす影響	
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	9章
第2章 コミュニケーション手段の発展と特徴	2章
第3章 情報デザイン	3章
第4章 プレゼンテーション	8章
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	
第2章 プログラミング	10章
第3章 モデル化とシミュレーション	11章
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	7章
第2章 データベース	13章
第3章 データの分析	14章

第一学習社	本書の章	第一学習社	本書の章
第1章 情報社会の問題解決		2 コンピュータの働くしくみ	9章
第1節 情報の活用	2章	3 さまざまなデータをコンピュータで扱う	9章
1 情報とメディア	2章	第2節 モデル化とシミュレーション	11章
2 情報の検索と活用	2章	1 モデルとモデル化	11章
第2節 個人の責任と情報モラル		2 コンピュータとシミュレーション	11章
1 情報セキュリティの重要性	7章	第3節 プログラムと問題解決	10章
2 情報モラル	2章	1 アルゴリズム	10章
3 情報に関する法規や制度	6章	2 アルゴリズムの工夫	10章
第3節 情報技術の役割と影響		第4章 情報通信ネットワークとデータの活用	7章
1 情報技術と生活の変化	2章	第1節 情報通信ネットワークのしくみ	7章
2 情報技術と未来の生活	13章	1 情報を送受信するしくみ	7章
3 引用を使った文章を書こう	6章	2 インターネット上のサービスのしくみ	7章
第2章 コミュニケーションと情報デザイン	3章	3 情報セキュリティの方法	7章
第1節 コミュニケーション手段の特徴	3章	第2節 情報システムとデータ管理	
1 コミュニケーション	3章	1 情報システム	13章
2 コミュニケーション手段と表現メディア	3章	2 データベース	13章
第2節 情報デザイン	3章	3 データの収集と整理	13章
1 情報デザインとは	3章	第3節 データの分析と活用	14章
2 わかりやすい表現	3章	1 データの分析	14章
第3節 コミュニケーションと効果的なデザイン	5章	2 データの活用	14章
1 効果的な表現	5章		
2 情報デザインの実践	5章		
第3章 コンピュータとプログラミング			
第1節 コンピュータのしくみと働き	9章		
1 コンピュータと数	9章		