『改訂版 大学入学共通テスト準備 情報Ⅰ演習問題集』 数研出版教科書『改訂版 情報Ⅰ Next(情Ⅰ104-902)』との対応表

数研出版編集部

この表は,『改訂版 大学入学共通テスト準備 情報Ⅰ演習問題集』の例題および問題ごとに, 数研出版教科書『改訂版 情報Ⅰ Next(情Ⅰ104-902)』の関連ページを示したものです。
教科書を参考にしながら学習を進めることができます。また, 印刷してチェックをつけることで, 問題ごとの到達度の確認にも活用できます。

編	章	チェック欄	問題		教科書のページ
第1編 情報社会の問題解決	1 情報とメディア		例題	情報の特性とSNS	p.9–11
			1	情報の信ぴょう性	p.9
			2	情報の特性	p.10–11
			3	メディア	p.10
			4	PDCAサイクル	p.12
			5	問題解決	p.14–15
	2 情報社会における法とセキュリティ		例題	産業財産権	p.20–21, 23
			6	著作権の侵害	p.23
			7	コンピュータに関する著作権	p.20
			8	著作者の権利	p.22
			9	引用	p.23
			10	情報セキュリティの3要素	p.24
			11	不正アクセス禁止法	p.27
			12	ソーシャルエンジニアリング	p.31
			13	認証	p.26
	3 情報技術が社会に及ぼす影響		例題	発展する情報技術	p.33–35
			14	人工知能	p.32
			15	情報技術の活用	p.33
			16	デジタルデバイド	p.35
第2編 コミュニケーションと 情報デザイン	4 情報のデジタル表現		例題	n進法の計算	p.51
			例題	デジタルデータ量の計算	p.50, 52, 58, 61
			1	アナログとデジタル	p.48–49
			2	ビットとバイト	p.50, 52
			3	2進法と10進法	p.51
			4	データ量	p.52, 62
			5	2の補数表現	p.53
			6	文字コード	p.54–55
			7	音のデジタル化	p.56–57
			8	音のデータ量	p.52
			9	ハイレゾ音源	–
			10	画像のデジタル表現と拡張子	p.58, 63
			11	画像のデータ量と解像度	p.58–59
			12	RGBカラーコード	p.59
			13	動画のデジタル表現	–
			14	動画のデータ量	p.61
			15	フレームレートとリフレッシュレート	p.61
			16	圧縮	p.62–63
			17	圧縮率	p.62–63
			18	ハフマン符号化	p.62
	5 コミュニケーション手段の発展と特徴		例題	コミュニケーション手段	p.67
			19	通信技術の発明	p.64–65
			20	情報の発信とメディアの性質	p.66–67
	6 情報デザイン		例題	生活をより便利にするデザインや設計	p.70–71
			21	情報の表現方法	p.68–69
			22	ピクトグラム	p.68
			23	情報の整理と分類	p.68
			24	インフォグラフィック	–
			25	ウェブページのユーザインタフェース	p.70–71
			26	アクセシビリティ	p.71
			27	バリアフリー	p.71
			28	ユニバーサルデザイン	p.71
			29	フールプルーフ	p.71
第3編 コンピュータと プログラミング	7 コンピュータのしくみ		例題	コンピュータの構成要素	p.90–91
			例題	論理回路の入出力	p.94–95
			1	ハードディスク	p.91
			2	補助記憶装置	p.91
			3	CPUによる演算処理のしくみ	p.91
			4	論理回路の表記	p.94–95
			5	論理回路の出力の実現	p.94–95
			6	浮動小数点数	p.96–97
	8 プログラミング		例題	関数を利用したプログラム	p.105–107
			例題	プログラムの修正	p.106, 108–109
			7	分岐のフローチャート	p.99, 104–105
			8	反復のフローチャート	p.99, 105
			9	変数と代入	p.102–103
			10	繰り返し処理	p.105
			11	配列	p.106
			12	関数の定義と利用	p.104–107
			13	分岐の処理	p.104–107
			14	二次元配列を利用したプログラム	p.104–106
			15	配列を利用したプログラム	p.104–107
	9 モデル化とシミュレーション		例題	待ち行列	p.115
			16	シミュレーション	p.112
			17	シミュレーションの活用例	p.112–113
			18	モデルによる評価	p.111
			19	モデル化とシミュレーション	p.110–113
			20	ライフゲーム	–
			21	乱数を使ったトランプのシミュレーション	p.114–115
			22	待ち時間のシミュレーション	p.115
第4編 情報通信ネットワークと データの活用	10 ネットワークのしくみ		例題	IPアドレス	p.130–131
			1	コンピュータネットワーク	p.124–125
			2	LANとWAN	p.124–125
			3	5G	p.125
			4	プロトコル	p.126–127
			5	パケット通信	p.128–129
			6	通信経路	p.128–129
			7	IPアドレス	p.130–131
			8	電子メール	p.133
			9	通信の信頼性と暗号化	p.129, 134–135
	11 データベース		例題	データベースの管理	p.136–137
			10	データベース管理システムの機能	p.137
			11	データ損失を防ぐしくみ	p.137
			12	リレーショナルデータベースの操作	p.137
			13	ビックデータの分析	p.139
			14	商品管理とビッグデータ	p.138–139
	12 データの分析		例題	データの分析	p.148
			例題	回帰分析	p.149
			15	データの収集と種類	p.141
			16	尺度水準	p.141
			17	データの整理	p.142–143
			18	テキストマイニング	p.143
			19	度数分布表とヒストグラム	p.144
			20	代表値	p.146–147
			21	箱ひげ図	p.144–145
			22	クロス集計表	p.145
			23	平均値と分散	p.146–147
			24	標準偏差	p.147
			25	相関係数	p.148
			26	散布図と相関係数	p.148
			27	相関関係と因果関係	p.148
			28	データの分析	p.143
			29	年間支出額による回帰分析と残差	p.143, 149