『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『高等学校 情報Ⅰ（情Ⅰ708）』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『高等学校 情報Ⅰ（情Ⅰ708）』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.12-13，15
			1	情報の信ぴょう性	p.12-13
			2	情報の特性	p.15
			3	メディア	p.14
			4	PDCAサイクル	p.16-19
			5	問題解決	p.18-19
	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.24-25
			6	著作権の侵害	p.27
			7	コンピュータに関する著作権	p.25-26
			8	著作者の権利	p.26
			9	引用	p.27
			10	情報セキュリティの3要素	p.28
			11	不正アクセス禁止法	p.34
			12	ソーシャルエンジニアリング	p.37
			13	認証	p.32-33
	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.39-41
			14	人工知能	p.38
			15	情報技術の活用	−
			16	デジタルデバイド	p.41
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.50-51
			例題	デジタルデータ量の計算	p.52，59-60，62
			1	アナログとデジタル	p.48-49
			2	ビットとバイト	p.52
			3	2進法と10進法	p.50-51
			4	データ量	p.52，63
			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.56-57
			9	ハイレゾ音源	p.57
			10	画像のデジタル表現と拡張子	p.58-60
			11	画像のデータ量と解像度	p.58-59
			12	RGBカラーコード	p.59-60
			13	動画のデジタル表現	p.62
			14	動画のデータ量	p.62
			15	フレームレートとリフレッシュレート	p.62
			16	圧縮	p.63
			17	圧縮率	p.63
			18	ハフマン符号化	p.64
	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.72-73
			19	通信技術の発明	p.68-69
			20	情報の発信とメディアの性質	p.72-73
	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.78-81
			21	情報の表現方法	p.74-77
			22	ピクトグラム	p.74
			23	情報の整理と分類	p.75
			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.79
			26	アクセシビリティ	p.80
			27	バリアフリー	p.81
			28	ユニバーサルデザイン	p.81
			29	フールプルーフ	p.80
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	−
			1	ハードディスク	p.90-91
			2	補助記憶装置	p.90
			3	CPUによる演算処理のしくみ	p.92
			4	論理回路の表記	−
			5	論理回路の出力の実現	−
			6	浮動小数点数	p.94-95
	8 プログラミング		例題	関数を利用したプログラム	p.103，105-106
			例題	プログラムの修正	p.106-107
			7	分岐のフローチャート	p.99，104
			8	反復のフローチャート	p.99，105
			9	変数と代入	p.102
			10	繰り返し処理	p.105
			11	配列	p.106
			12	関数の定義と利用	p.104-106
			13	分岐の処理	p.104-106
			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.104-106
	9 モデル化とシミュレーション		例題	待ち行列	p.117-118
			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.109-111
			19	モデル化とシミュレーション	p.109-111
			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.115-116
			22	待ち時間のシミュレーション	p.117-118
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.132
			1	コンピュータネットワーク	p.122-124
			2	LANとWAN	p.122-124
			3	5G	p.125
			4	プロトコル	p.126
			5	パケット通信	p.128
			6	通信経路	p.129
			7	IPアドレス	p.132
			8	電子メール	p.136
			9	通信の信頼性と暗号化	p.130-131，137-139
	11 データベース		例題	データベースの管理	p.140-142
			10	データベース管理システムの機能	p.141-142
			11	データ損失を防ぐしくみ	p.143
			12	リレーショナルデータベースの操作	−
			13	ビックデータの分析	p.145
			14	商品管理とビッグデータ	p.144-145
	12 データの分析		例題	データの分析	p.154-155
			例題	回帰分析	−
			15	データの収集と種類	p.149
			16	尺度水準	p.149
			17	データの整理	p.150
			18	テキストマイニング	p.156
			19	度数分布表とヒストグラム	p.151
			20	代表値	p.152
			21	箱ひげ図	−
			22	クロス集計表	−
			23	平均値と分散	p.152-153
			24	標準偏差	p.153
			25	相関係数	p.155
			26	散布図と相関係数	p.154-155
			27	相関関係と因果関係	p.154
			28	データの分析	p.150
			29	年間支出額による回帰分析と残差	−