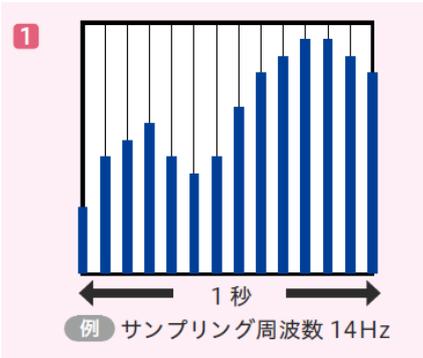
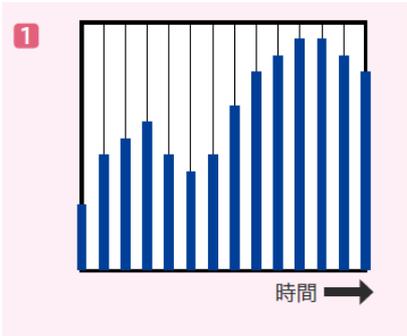


平成 29 年度用『新・情報の科学』教科書 訂正のお願い

平成 29 年 4 月に供給させていただきました教科書におきまして、以下の訂正がございます。深くお詫び申し上げますとともに、訂正内容にご留意のうえご指導いただきたく、謹んでご連絡申し上げます。来年度の教科書（平成 30 年 4 月供給予定）につきましても、訂正済みにて供給させていただきます。

ご高配のほど、よろしくお願い申し上げます。

日本文教出版株式会社

No	訂正部分		原 文	訂 正 文
	ページ	行		
1	24	下図		
2	26	7 行目	デジタル画像は画素といわれる等間隔の格子の集合であらわされている。	デジタル画像は、画素といわれる小さな正方形が規則正しく並ぶことによって表現されている。
3	28	3～5 行目	<p><u>1 解像度と表示サイズ</u></p> <p><u>解像度と画面出力や印刷出力との関係や、階調とデータ量の関係などを、実際に計算して、それぞれの関係を確認しよう。</u></p>	<p><u>解像度と表示サイズの関係や、階調とデータ量の間を、実際に計算し、それぞれの関係を確認しよう。</u></p> <p><u>1 解像度と表示サイズ</u></p>
4	28	8 行目	するとき、画像の出力サイズは何インチになるだろう。	するとき、画像の縦横は何インチになるだろう。
5	28	中図	出力 →	印刷 →
6	28	12 行目	像を 150dpi で表現すると、表示サイズは、次のように求められる。	像を 150dpi で印刷すると、画像のサイズは次のように求められる。
7	28	16 行目	刷ると印刷サイズはどのくらいになるだろう。	刷ると画像の縦横は何センチになるだろう。

8	28	21 行目	印刷したときの出力サイズ縦 x, 横 y は次の式を満たす。	印刷したときのサイズ縦 x, 横 y は次の式を満たす。
9	28	側欄	<p><u>解像度と元画像, 表示画像のサイズの関係</u></p> <p><u>解像度 r (dpi), 表示画像の縦と横のサイズ (インチ) x と y, もとの画像のピクセル数</u>には次のような関係がある。 縦のピクセル数 = $r \times x$ 横のピクセル数 = $r \times y$ つまり, ピクセル数 = 解像度 × 出力サイズ ということになる。</p>	<p><u>ピクセル数と解像度, 表示サイズの関係</u></p> <p><u>画像のピクセル数と解像度 r (dpi), 表示サイズ (縦 x, 横 y, 単位インチ)</u> には次のような関係がある。 縦のピクセル数 = $r \times x$ 横のピクセル数 = $r \times y$ つまり, ピクセル数 = 解像度 × 表示サイズ ということになる。</p>
10	29	側欄 1	<p>①モノクロ <u>monochrome</u> モノクロームの略。画面が白黒の写真・映画・テレビのこと。白黒の2階調であらわされる画像を白黒二値画像ともいう。一般的にモノクロ画像という場合、<u>グレースケール画像を含むこともある。</u></p>	<p>①モノクロ 「単一の色」を意味する「モノクローム (monochrome)」の略。白い背景に黒1色だけを使って表現された白黒画像などを指す。<u>多くの場合、モノクロ画像という場合はグレースケール画像も含む。</u></p>
11	45	側欄 13	<p>⑬NOC (ノック) Network Operation Center</p>	<p>⑬NOC (ノック) Network Operations Center</p>
12	50	側欄 6	<p>⑥ICANN (アイキャン) Internet Corporation for Assigned Names and Numbers</p>	<p>⑥ICANN (アイキャン) The Internet Corporation for Assigned Names and Numbers</p>
13	52	8 行目	HTML で文字や <u>絵</u> にリンクを埋め込み, 閲覧者がリンクを～	HTML で文字や <u>画像</u> にリンクを埋め込み, 閲覧者がリンクを～
14	60	13 行目	告が <u>リンク</u> された先で, 商品・サービスが購入されると, 利益に～	告の <u>リンク</u> 先で, 商品・サービスが購入されると, 利益に～
15	69	4 行目	求という。また, 偽の Web ページの <u>URL</u> にアクセスさせ, ～	求という。また, 偽の Web ページに <u>アクセス</u> させ, ～
16	99	上表	<u>トレーニング方法の比較</u>	<u>長所と短所による比較例</u>
17	99	中表	<p>(表タイトル) <u>トレーニング方法最終候補案の比較</u> (表内) 試合中にナトリウム・カリウムを<u>摂取</u></p>	<p>(表タイトル) <u>数値化による比較例</u> (表内) 試合中にナトリウム・カリウムなどを<u>摂取</u></p>

18	105	側欄 7	<p>⑦階級値 コンピュータを利用せずに簡易に平均値などを計算しようとするときは、階級に含まれるデータ値を階級値に代表させて利用することもある。</p>	<p>⑦階級値 階級値を使うことで各階級や標本全体の平均を簡易的に求めることができる。たとえば、階級が 10 以上 20 未満のときの階級値は $(10+20) / 2 = 15$ になる。</p>																																																																								
19	113	図	<p>(フローチャート内) ソフトウェアを起動 (右囲み) 1 ソフトウェア起動 プログラムを入力するためのソフトウェアを起動する。 2 保存 作成されたプログラムのファイル名と保存場所を指定し、保存する。</p>	<p>(フローチャート内) プログラム作成用のソフトウェアを起動 (右囲み) 1 プログラム作成用のソフトウェアを起動 テキストエディタなど、プログラムを入力するためのソフトウェアを起動する。 2 保存 作成するプログラムのファイル名と保存場所を指定し、保存する。</p>																																																																								
20	127	吹き出し	<p><u>どんな単語も 10 回調べればかならず見つかるかどうか</u>がわかるのね</p>	<p><u>こんな風に探索範囲が狭まっていく</u>のね</p>																																																																								
21	132	21 行目	<p>(4) <u>変数</u>とは、<u>数字や文字列などの値を格納するための名前</u>のついた～</p>	<p>(4) <u>変数</u>とは、<u>数値や文字列などの値を格納するための、名前</u>のついた～</p>																																																																								
22	133	11～12 行目	<p>5 変数 a, b, c にそれぞれ 10, 20, 30 が代入されている<u>とき</u>、<u>次の操作を行ったとき変数に代入された値は何か</u>。</p>	<p>5 変数 a, b, c にそれぞれ 10, 20, 30 が代入されている。<u>次の処理を行ったとき、各変数の値を答えなさい</u>。</p>																																																																								
23	139	側欄 1	<p>①シミュレーション simulation 現実の対象の振る舞いを予測するために、<u>モデルを操作し、その代替を行うこと</u>。</p>	<p>①シミュレーション simulation 現実のものごとや現象の動きの予測などを<u>するために、モデルを操作すること</u>。</p>																																																																								
24	155	上語群	<p>1 件 1 件のデータの<u>集合</u></p>	<p>1 件 1 件のデータの<u>集合 (行)</u></p>																																																																								
25	162	上囲み	<p>1 グループ分けの条件の決定 2 ネットワーク上での<u>意見の共有</u> 3 グループ分けの方針の決定 4 <u>意見に応じたグループ分けとメンバー表の作成</u> 5 活動の振り返りと評価</p>	<p>1 グループ分けの基本条件の確認 2 ネットワーク上での<u>話し合い</u> 3 グループ分けの方針の決定 4 <u>グループ分けとメンバー表の作成</u> 5 活動の振り返りと評価</p>																																																																								
26	資料 12	表	<table border="1"> <thead> <tr> <th>色の名前</th> <th>16進法</th> <th>色の名前</th> <th>16進法</th> <th>色の名前</th> <th>16進法</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Black</td> <td>000000</td> <td>Blue</td> <td>0000FF</td> <td>Lime</td> <td>00FF00</td> </tr> <tr> <td>Cyan</td> <td>008080</td> <td>Cyan</td> <td>008080</td> <td>Green</td> <td>00FF00</td> </tr> <tr> <td>White</td> <td>FFFFFF</td> <td>Yellow</td> <td>FFFF00</td> <td>Teal</td> <td>008080</td> </tr> <tr> <td>Red</td> <td>FF0000</td> <td>Olive</td> <td>808000</td> <td>Navy</td> <td>000080</td> </tr> <tr> <td>Purple</td> <td>800080</td> <td>Silver</td> <td>C0C0C0</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	色の名前	16進法	色の名前	16進法	色の名前	16進法	Black	000000	Blue	0000FF	Lime	00FF00	Cyan	008080	Cyan	008080	Green	00FF00	White	FFFFFF	Yellow	FFFF00	Teal	008080	Red	FF0000	Olive	808000	Navy	000080	Purple	800080	Silver	C0C0C0			<table border="1"> <thead> <tr> <th>色の名前</th> <th>16進法</th> <th>色の名前</th> <th>16進法</th> <th>色の名前</th> <th>16進法</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Black</td> <td>000000</td> <td>Blue</td> <td>0000FF</td> <td>Lime</td> <td>00FF00</td> </tr> <tr> <td>Cyan</td> <td>008080</td> <td>Cyan</td> <td>008080</td> <td>Green</td> <td>00FF00</td> </tr> <tr> <td>White</td> <td>FFFFFF</td> <td>Yellow</td> <td>FFFF00</td> <td>Teal</td> <td>008080</td> </tr> <tr> <td>Red</td> <td>FF0000</td> <td>Olive</td> <td>808000</td> <td>Navy</td> <td>000080</td> </tr> <tr> <td>Purple</td> <td>800080</td> <td>Silver</td> <td>C0C0C0</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	色の名前	16進法	色の名前	16進法	色の名前	16進法	Black	000000	Blue	0000FF	Lime	00FF00	Cyan	008080	Cyan	008080	Green	00FF00	White	FFFFFF	Yellow	FFFF00	Teal	008080	Red	FF0000	Olive	808000	Navy	000080	Purple	800080	Silver	C0C0C0		
色の名前	16進法	色の名前	16進法	色の名前	16進法																																																																							
Black	000000	Blue	0000FF	Lime	00FF00																																																																							
Cyan	008080	Cyan	008080	Green	00FF00																																																																							
White	FFFFFF	Yellow	FFFF00	Teal	008080																																																																							
Red	FF0000	Olive	808000	Navy	000080																																																																							
Purple	800080	Silver	C0C0C0																																																																									
色の名前	16進法	色の名前	16進法	色の名前	16進法																																																																							
Black	000000	Blue	0000FF	Lime	00FF00																																																																							
Cyan	008080	Cyan	008080	Green	00FF00																																																																							
White	FFFFFF	Yellow	FFFF00	Teal	008080																																																																							
Red	FF0000	Olive	808000	Navy	000080																																																																							
Purple	800080	Silver	C0C0C0																																																																									

補足

1. 「1秒」を示す範囲に誤解が生じる可能性があるため図を変更しました。

3～9. 「出力サイズ」という表現が生徒にとって一般的ではないこと、また、紙への印刷とディスプレイでの表示のしよみの違いを含めて、より理解しやすくするために文の表現を修正しました。

10. 写真や映画、テレビのことを「モノクロ」ということがあるという誤解を生じる恐れがあるため、修正しました。
- 11 及び 12. 英語表記を正確なものに修正しました。
13. 「絵」のみではなく写真なども含むことから「画像」という表記に変更しました。
- 16 及び 17. 表の意図を正確に表わしていない見出しであったため、修正しました。この表は、比較のしかたを示すためのもので、表の内容はあくまで一例です。
18. 説明をより具体的にするための修正です。
19. 「プログラム」と「ソフトウェア」の概念は混同しやすいため、説明を追加しました。
20. 10 回で必ず見つかるというのは誤りであったため、セリフを修正しました。
21. 「数字」と「数値」を書き分けるための修正です。
22. 問題文としてのわかりにくさを改善するための修正です。
23. シミュレーションの目的は実際の事象の「代替」とは限らないことから、修正しました。
24. 同語群内「データの各項目（列）」に合わせるための修正です。
25. 活動の流れの示し方が抽象的であったため、修正しました。
26. 色味が「色見本表 216 色」と矛盾していたところを調整しました。

この内容についてのお問い合わせ先 編集部直通 03-3389-9351