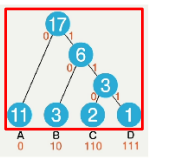
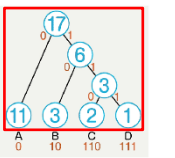
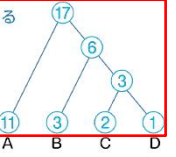


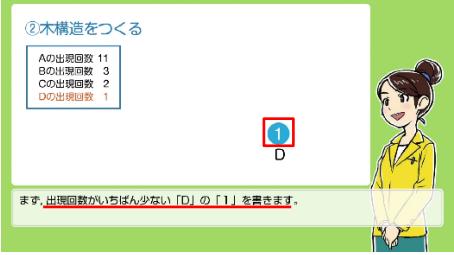
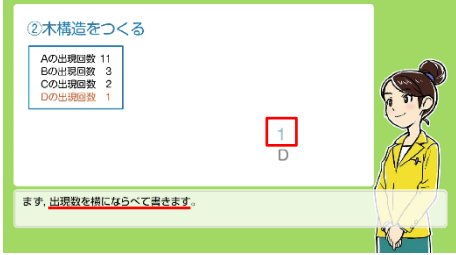
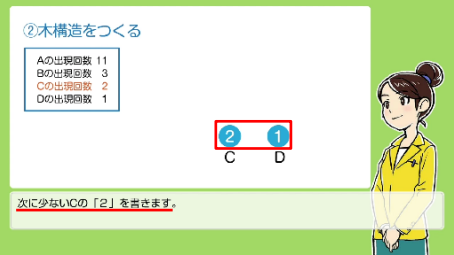
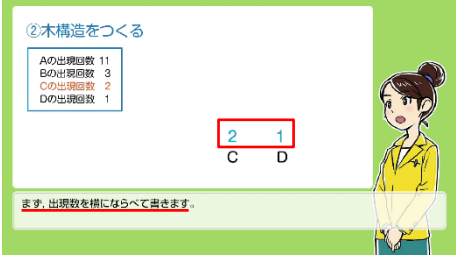
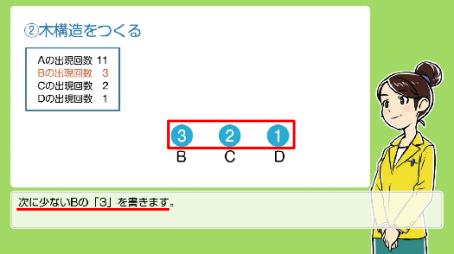
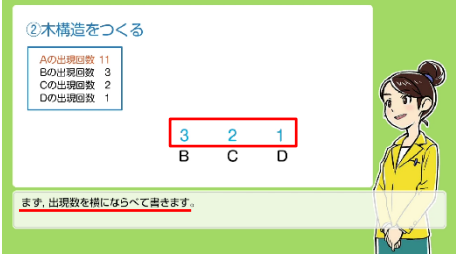
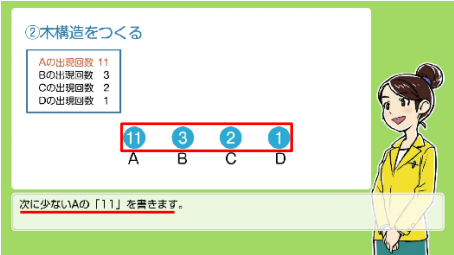
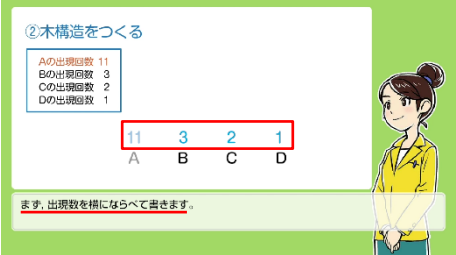
令和5年度高等学校教科書 QR コンテンツの訂正に関するお知らせ

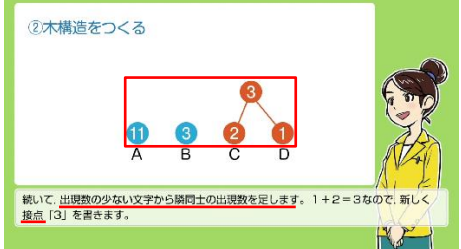
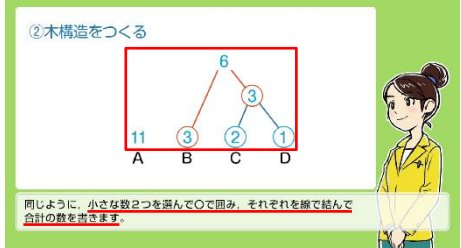
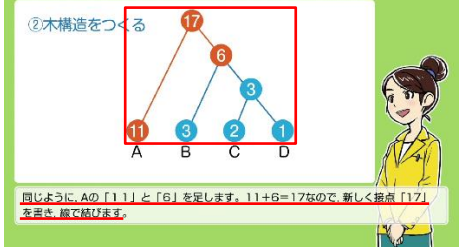
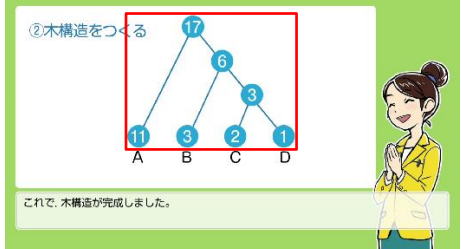
現在ご使用いただいております弊社発行の高等学校教科書「情報 I (情 I 710)」教科書 QR コンテンツにつきまして、以下、訂正がございます。先生方、生徒、保護者の方々に大変ご迷惑をおかけいたします。深くお詫び申し上げます。

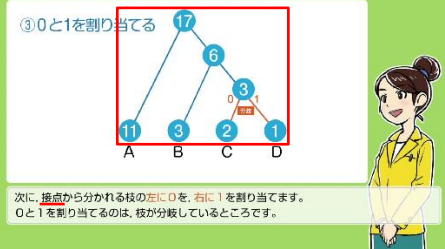
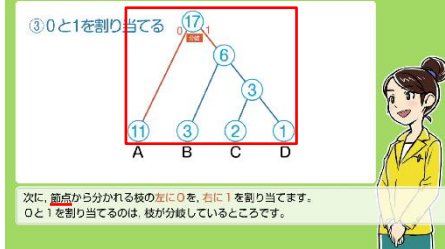
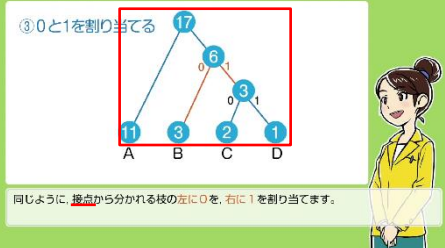
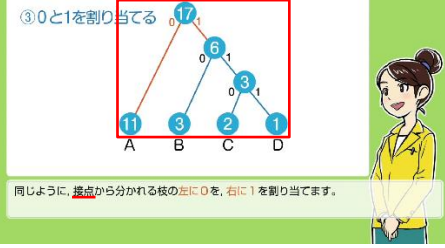
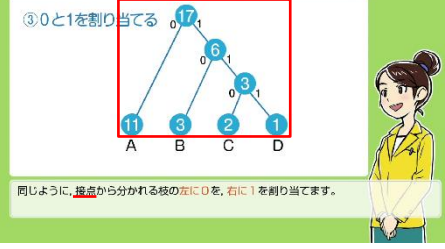
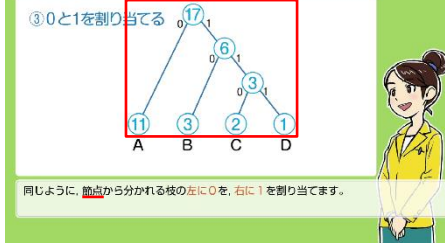
誠に恐縮ではございますが、当該箇所につきましてご指導の際にご留意いただきますようお願い申し上げます。

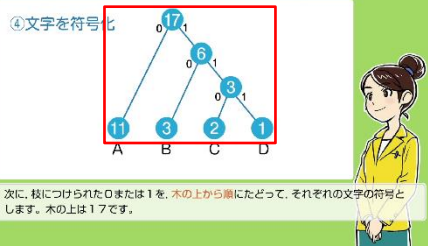
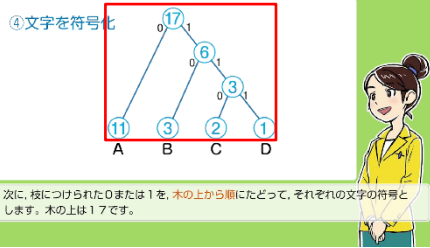
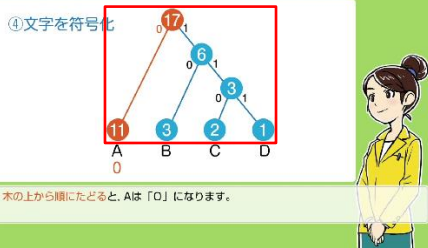
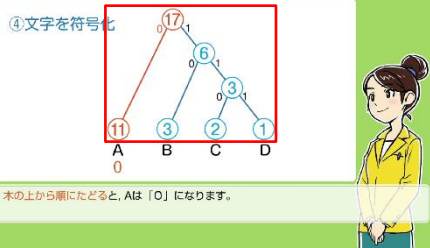
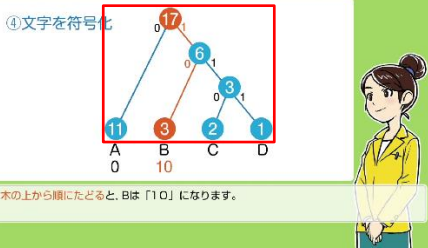
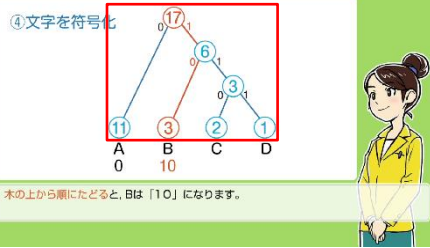
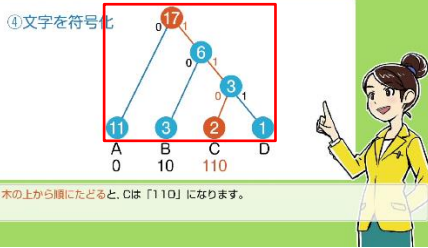
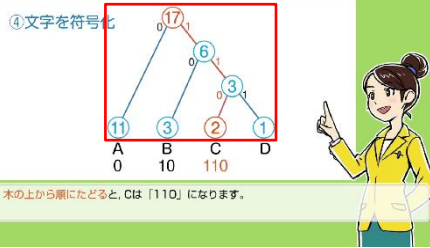
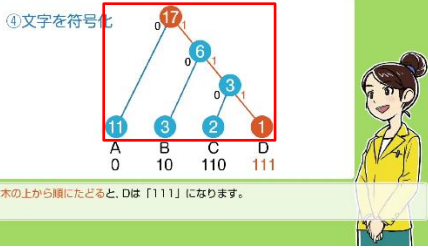
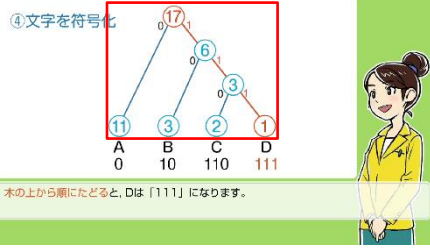
高等学校「情報 I (情 I 710)」教科書 QR コンテンツ

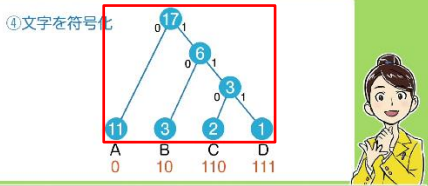


頁・箇所	原文 (誤)	訂正文 (正)	理由
81 頁・右下 2 次元コード	<p>(■ハフマン符号化、4 秒～13 秒)</p>  <p>ハフマン符号化とは、出現頻度が高いデータを短いビット列に、出現頻度の低いデータを長いビット列に符号化して圧縮することです。</p>	<p>(■ハフマン符号化、4 秒～13 秒)</p>  <p>ハフマン符号化とは、出現頻度が高いデータを短いビット列に、出現頻度の低いデータを長いビット列に符号化して圧縮することです。</p>	よりわかりやすい表現にするため
81 頁・右下 2 次元コード	<p>(■ハフマン符号化、1 分 16 秒～1 分 27 秒)</p> <p>②木構造をつくる</p>  <p>次に、木構造をつくります。木構造をつくるには、出現数の少ない文字から接点をつくり、出現回数を書き入れます。</p> <p>(上図拡大) (略) 出現数の少ない文字から接点をつくり、出現回数を書き入れます。</p>	<p>(■ハフマン符号化、1 分 16 秒～1 分 27 秒)</p> <p>②木構造をつくる</p>  <p>次に、木構造をつくります。木構造をつくるには、出現数の少ない文字から節点をつくり、出現回数を書き入れます。</p> <p>(上図拡大) (略) 出現数の少ない文字から節点をつくり、出現回数を書き入れます。</p>	よりわかりやすい表現にするため

<p>81 頁・ 右下 2 次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、1分27秒～1分32秒)</p>  <p>まず、出現回数がいちばん少ない「D」の「1」を書きます。</p> <p>(上図拡大) まず、<u>出現回数がいちばん少ない「D」の「1」を書きます。</u></p>	<p>(■ハフマン符号化、1分27～28秒)</p>  <p>まず、出現数を横にならべて書きます。</p> <p>(上図拡大) まず、<u>出現数を横にならべて書きます。</u></p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2 次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、1分32秒～1分36秒)</p>  <p>次に少ないCの「2」を書きます。</p> <p>(上図拡大) <u>次に少ないCの「2」を書きます。</u></p>	<p>(■ハフマン符号化、1分29秒)</p>  <p>まず、出現数を横にならべて書きます。</p> <p>(上図拡大) まず、<u>出現数を横にならべて書きます。</u></p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2 次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、1分36秒～1分41秒)</p>  <p>次に少ないBの「3」を書きます。</p> <p>(上図拡大) <u>次に少ないBの「3」を書きます。</u></p>	<p>(■ハフマン符号化、1分29秒)</p>  <p>まず、出現数を横にならべて書きます。</p> <p>(上図拡大) まず、<u>出現数を横にならべて書きます。</u></p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2 次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、1分41秒～1分44秒)</p>  <p>次に少ないAの「11」を書きます。</p> <p>(上図拡大) <u>次に少ないAの「11」を書きます。</u></p>	<p>(■ハフマン符号化、1分30秒～1分32秒)</p>  <p>まず、出現数を横にならべて書きます。</p> <p>(上図拡大) まず、<u>出現数を横にならべて書きます。</u></p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>

<p>81 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、1分44秒～1分55秒)</p>  <p>②木構造をつくる</p> <p>続いて、出現数の少ない文字から隣同士の出現数を足します。1 + 2 = 3なので、新しく接点「3」を書きます。</p> <p>(上図拡大)</p> <p>続いて、出現数の少ない文字から隣同士の出現数を足します。1 + 2 = 3なので、新しく接点「3」を書きます。</p>	<p>(■ハフマン符号化、1分32秒～1分44秒)</p>  <p>②木構造をつくる</p> <p>続いて、小さい数2つを○で囲み、それぞれを線で結んで合計の数を書きます。1 + 2 = 3なので、新しく節点「3」を書きます。</p> <p>(上図拡大)</p> <p>続いて、小さい数2つを○で囲み、それぞれを線で結んで合計の数を書きます。1 + 2 = 3なので、新しく節点「3」を書きます。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、1分56秒～2分8秒)</p>  <p>②木構造をつくる</p> <p>同じように、次に少ないBの「3」と、先ほどの計算結果「3」を足します。3 + 3 = 6なので、新しく接点「6」を書き、線で結びます。</p> <p>(上図拡大)</p> <p>同じように、次に少ないBの「3」と、先ほどの計算結果「3」を足します。3 + 3 = 6なので、新しく接点「6」を書き、線で結びます。</p>	<p>(■ハフマン符号化、1分44秒～1分53秒)</p>  <p>②木構造をつくる</p> <p>同じように、小さな数2つを選んで○で囲み、それぞれを線で結んで合計の数を書きます。</p> <p>(上図拡大)</p> <p>同じように、小さな数2つを○で囲み、それぞれを線で結んで合計の数を書きます。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、2分9秒～2分21秒)</p>  <p>②木構造をつくる</p> <p>同じように、Aの「1 1」と「6」を足します。1 + 6 = 17なので、新しく接点「17」を書き、線で結びます。</p> <p>(上図拡大)</p> <p>同じように、Aの「1 1」と「6」を足します。1 + 6 = 17なので、新しく接点「17」を書き、線で結びます。</p>	<p>(■ハフマン符号化、1分53秒～1分56秒)</p>  <p>②木構造をつくる</p> <p>同じ作業を繰り返します。</p> <p>(上図拡大)</p> <p>同じ作業を繰り返します。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、2分22秒～2分26秒)</p>  <p>②木構造をつくる</p> <p>これで、木構造が完成しました。</p>	<p>(■ハフマン符号化、1分56秒～2分1秒)</p>  <p>②木構造をつくる</p> <p>これで、木構造が完成しました。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>

<p>81 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、2分 26 秒～2分 36 秒)</p>  <p>(上図拡大) 次に、<u>接点</u>から分かれる (略)</p>	<p>(■ハフマン符号化、2分 1 秒～2分 12 秒)</p>  <p>(上図拡大) 次に、<u>節点</u>から分かれる (略)</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、2分 37 秒～2分 47 秒)</p>  <p>(上図拡大) 同じように、<u>接点</u>から分かれる (略)</p>	<p>(■ハフマン符号化、2分 12 秒～2分 22 秒)</p>  <p>(上図拡大) 同じように、<u>節点</u>から分かれる (略)</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、2分 47 秒～2分 52 秒)</p>  <p>(上図拡大) 同じように、<u>接点</u>から分かれる (略)</p>	<p>(■ハフマン符号化、2分 23 秒～2分 27 秒)</p>  <p>(上図拡大) 同じように、<u>節点</u>から分かれる (略)</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、2分 52 秒～2分 55 秒)</p>  <p>(上図拡大) 同じように、<u>接点</u>から分かれる (略)</p>	<p>(■ハフマン符号化、2分 27 秒～2分 30 秒)</p>  <p>(上図拡大) 同じように、<u>節点</u>から分かれる (略)</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>

<p>81 頁・ 右下 2 次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、2 分 55 秒～3 分 5 秒)</p>  <p>④文字を符号化</p> <p>次に、枝につけられた0または1を、木の上から順にたどって、それぞれの文字の符号とします。木の上は17です。</p>	<p>(■ハフマン符号化、2 分 30 秒～2 分 40 秒)</p>  <p>④文字を符号化</p> <p>次に、枝につけられた0または1を、木の上から順にたどって、それぞれの文字の符号とします。木の上は17です。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2 次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、3 分 6 秒～3 分 14 秒)</p>  <p>④文字を符号化</p> <p>木の上から順にたどると、Aは「0」になります。</p>	<p>(■ハフマン符号化、2 分 40 秒～2 分 48 秒)</p>  <p>④文字を符号化</p> <p>木の上から順にたどると、Aは「0」になります。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2 次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、3 分 14 秒～3 分 21 秒)</p>  <p>④文字を符号化</p> <p>木の上から順にたどると、Bは「10」になります。</p>	<p>(■ハフマン符号化、2 分 48 秒～2 分 56 秒)</p>  <p>④文字を符号化</p> <p>木の上から順にたどると、Bは「10」になります。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2 次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、3 分 21 秒～3 分 29 秒)</p>  <p>④文字を符号化</p> <p>木の上から順にたどると、Cは「110」になります。</p>	<p>(■ハフマン符号化、2 分 56 秒～3 分 4 秒)</p>  <p>④文字を符号化</p> <p>木の上から順にたどると、Cは「110」になります。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>81 頁・ 右下 2 次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、3 分 30 秒～3 分 38 秒)</p>  <p>④文字を符号化</p> <p>木の上から順にたどると、Dは「111」になります。</p>	<p>(■ハフマン符号化、3 分 5 秒～3 分 13 秒)</p>  <p>④文字を符号化</p> <p>木の上から順にたどると、Dは「111」になります。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>

<p>81 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■ハフマン符号化、3分38秒～3分46秒)</p>  <p>これで、Aは「0」、Bは「10」、Cは「110」、Dは「111」に符号化されました。</p>	<p>(■ハフマン符号化、3分13秒～3分22秒)</p>  <p>これで、Aは「0」、Bは「10」、Cは「110」、Dは「111」に符号化されました。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>83 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■標本化定理、4秒～18秒)</p>  <p>(上図拡大) (略) 最大周波数の <u>2倍以上の周波数</u> で標本化すれば、もとの音の形を再現できる。</p> <p>(略) 録音したい音の周波数の <u>2倍以上の周波数</u> でサンプリングする必要があります。</p>	<p>(■標本化定理、4秒～18秒)</p>  <p>(上図拡大) (略) 最大周波数の <u>2倍を超える周波数</u> で標本化すれば、もとの音の形を再現できる。</p> <p>(略) 録音したい音の周波数の <u>2倍を超える周波数</u> でサンプリングする必要があります。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>83 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■標本化定理、33秒～41秒)</p>  <p>(上図拡大) では、<u>20Hz</u> でサンプリングするとどうでしょう。</p>	<p>(■標本化定理、33秒～41秒)</p>  <p>(上図拡大) では、<u>40Hz</u> でサンプリングするとどうでしょう。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>83 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■標本化定理、41秒～44秒)</p>  <p>もとの波の形に近い波形になりました。</p>	<p>(■標本化定理、41秒～44秒)</p>  <p>もとの波の形に近い波形になりました。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>

<p>83 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■標準化定理、52 秒～58 秒)</p>  <p>したがって、人間が聞くために利用する音は、<u>40kHz以上</u>でサンプリングすればよいということになります。</p> <p>(上図拡大) (略) 人間が聞くために利用する音は、<u>40kHz以上</u>でサンプリングすればよいということになります。</p>	<p>(■標準化定理、52 秒～58 秒)</p>  <p>したがって、人間が聞くために利用する音は、<u>40kHzを超える周波数</u>でサンプリングすればよいということになります。</p> <p>(上図拡大) (略) 人間が聞くために利用する音は、<u>40kHzを超える周波数</u>でサンプリングすればよいということになります。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>83 頁・ 右下 2次元 コード</p>	<p>(■標準化定理、58 秒～1 分 14 秒)</p>  <p>したがって、人間が聞くために利用する音は、<u>40kHz以上</u>でサンプリングすればよいということになります。</p> <p>(上図拡大) (略) もとの音の形を再現するには最大周波数の <u>2 倍以上の周波数</u>が必要。</p> <p><u>40kHz 以上必要</u></p> <p>(略) 人間が聞くために利用する音は、<u>40kHz以上</u>でサンプリングすればよいということになります。</p>	<p>(■標準化定理、58 秒～1 分 14 秒)</p>  <p>したがって、人間が聞くために利用する音は、<u>40kHzを超える周波数</u>でサンプリングすればよいということになります。</p> <p>(上図拡大) (略) もとの音の形を再現するには最大周波数の <u>2 倍を超える周波数</u>が必要。</p> <p><u>40kHz を超える周波数が必要</u></p> <p>(略) 人間が聞くために利用する音は、<u>40kHzを超える周波数</u>でサンプリングすればよいということになります。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>