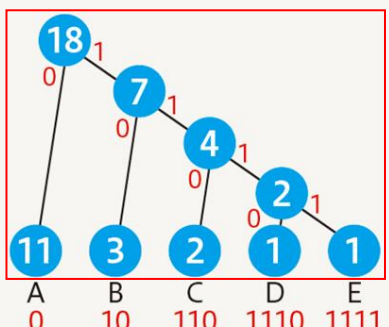
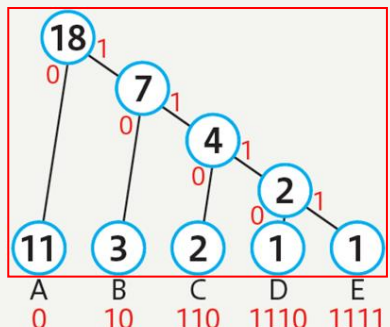


令和5年度高等学校教科書「情報I」教授資料の訂正に関するお知らせ

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）」教授資料につきまして、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。





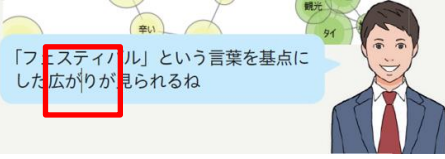
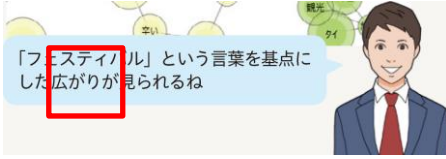
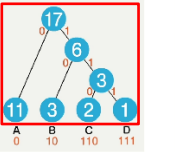
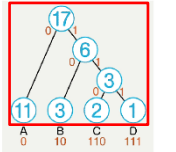
誠に恐縮ではございますが、当該箇所につきましてご指導の際にご留意いただきますようお願い申し上げます。

高等学校教科書「情報I（情I 710）」教授資料朱書編・解説編

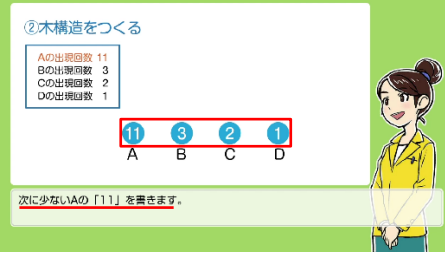
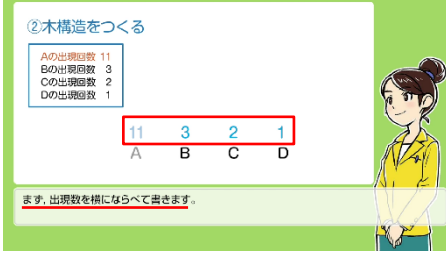
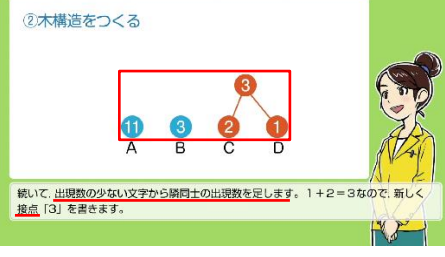
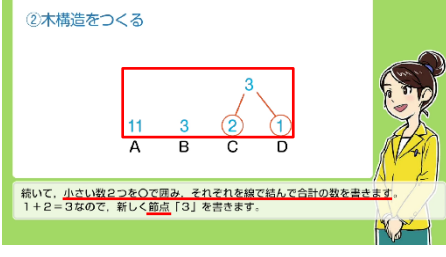
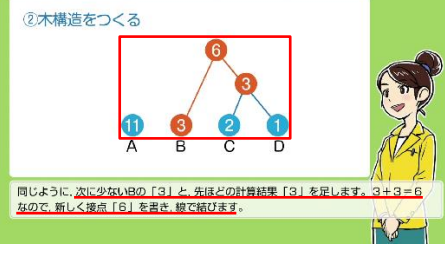
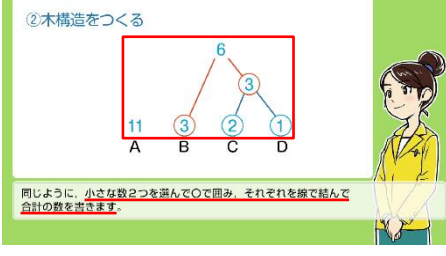
編、頁	原文（誤）	訂正文（正）	理由
朱書編、 93頁、ス ライド⑥	（スライド、一部拡大）  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆木構造の作り方</p> <p>①出現数の少ない数値から節点(●)をつくり、隣どうしの出現数を足して新しい節点で結んでいく。</p> <p>②節点から分かれる枝の左に0を、右に1を割り当てる。</p> </div>	（スライド、一部拡大）  <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>◆木構造の作り方</p> <p>①小さな数2つを○で囲み、線で結んで合計の数を書く。</p> <p>②○で囲んでいない数について、①と同じ作業を繰り返す。</p> <p>③頂点から分かれる枝の左に0を、右に1を割り当てる。</p> </div>	より適切な表現にするため

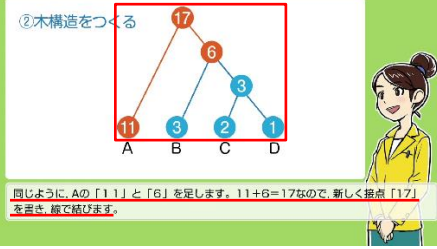
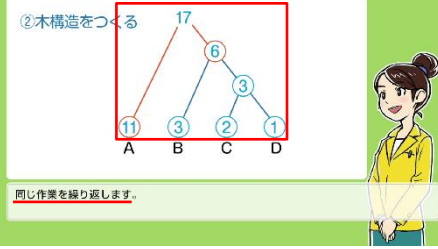
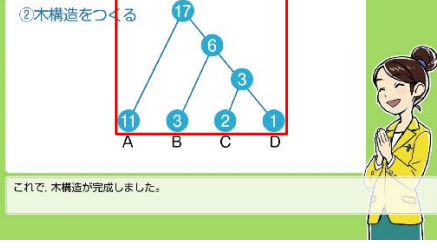
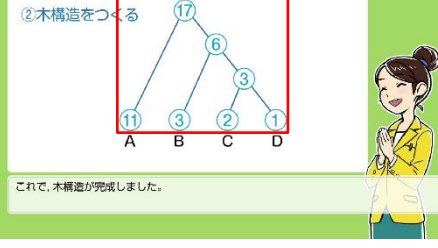
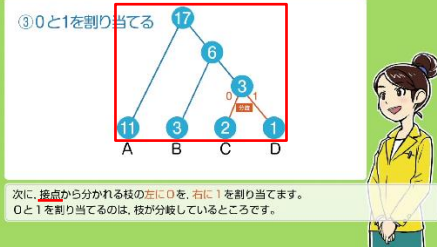
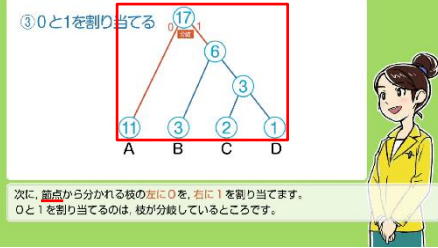
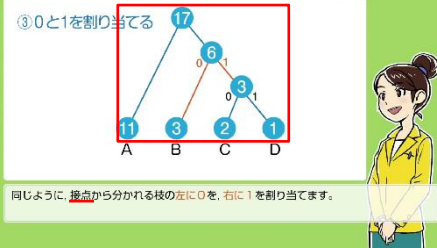
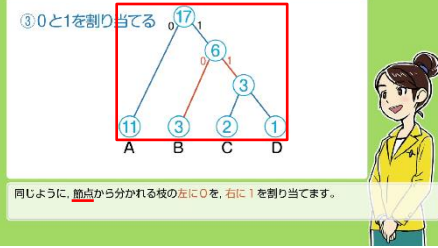
※朱書編記載の教科書縮刷についての訂正は、教科書の訂正案内をご参照ください (https://www.nichibun-g.co.jp/textbooks/joho/2022_joho01_1/)。

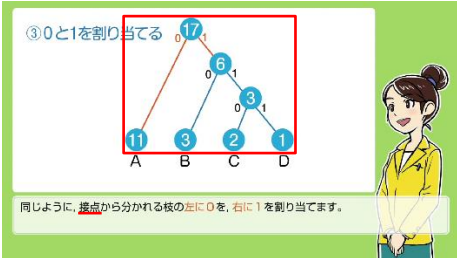
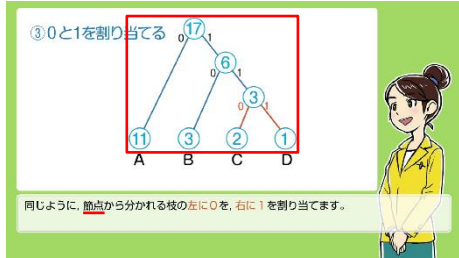
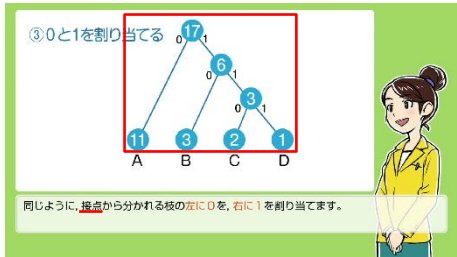
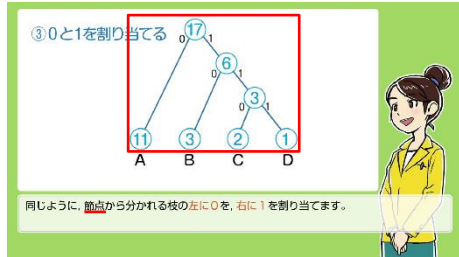
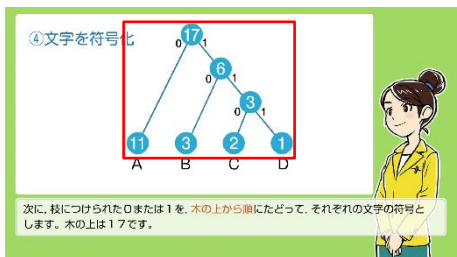
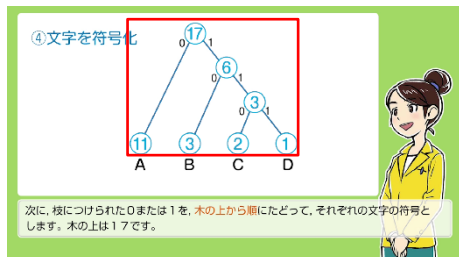
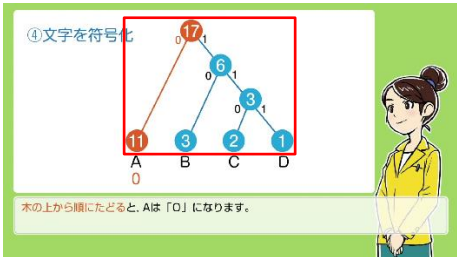
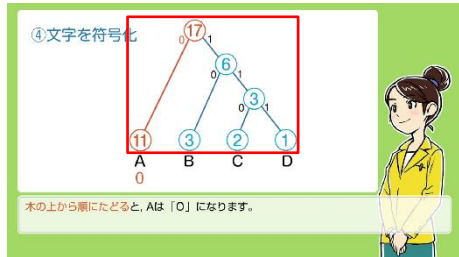
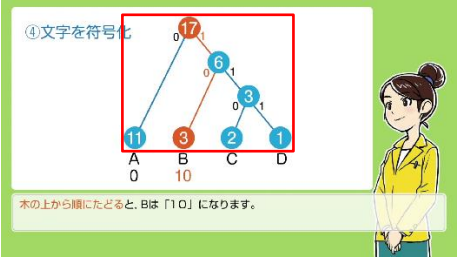
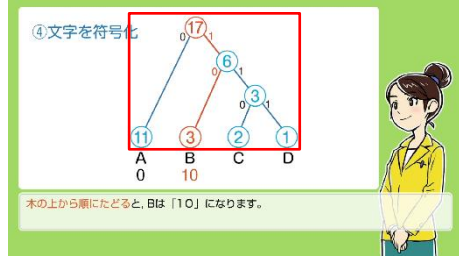
高等学校教科書「情報 I (情 I 710)」教授資料デジタルデータ編

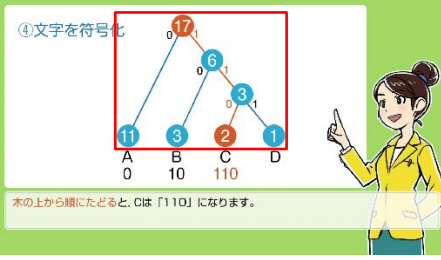
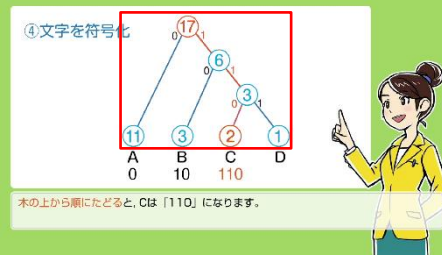
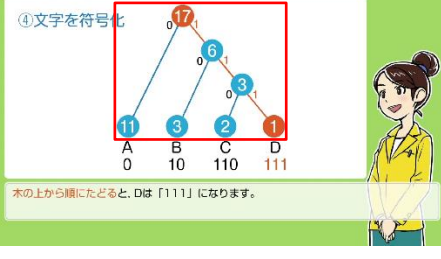

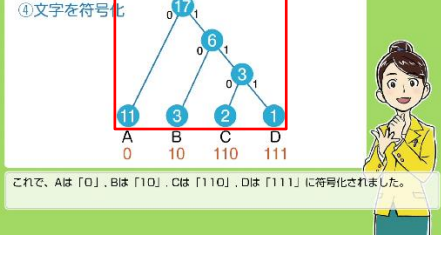
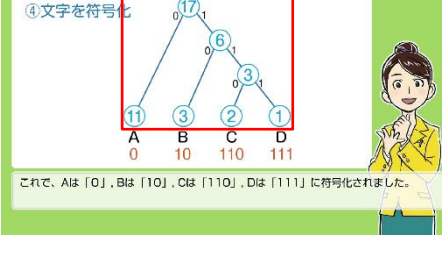
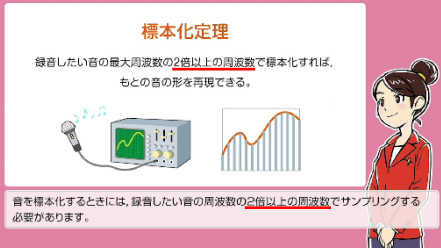
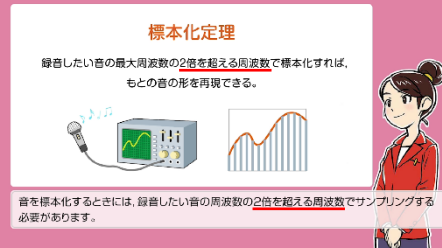
種別、 ファイル名	原文 (誤)	訂正文 (正)	理由
スライド、 p160- 161_3-3- 1_R4J1	(スライド④、一部拡大) 	(スライド④、一部拡大)  ※図の左上のカーソルを削除	より適切な表現にするため
スライド、 p200- 201_4-2- 3_R4J1	(スライド④、一部拡大) 	(スライド④、一部拡大)  ※図にかかるカーソルを削除	より適切な表現にするため
スライド、 p208- 209_4-3- 3_R4J1	(スライド④、一部拡大) 	(スライド④、一部拡大)  ※セリフにかかるカーソルを削除	より適切な表現にするため
教科書 QR コンテ ンツ、 p81_ハフマ ン符号化	(4 秒～13 秒)  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。	(4 秒～13 秒)  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。	よりわかりやすい表現にするため

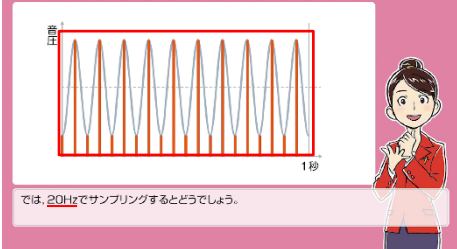
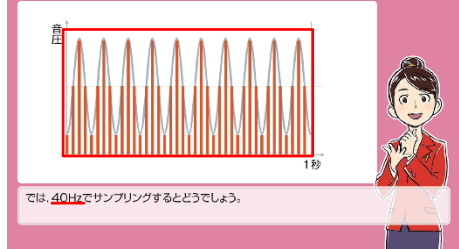
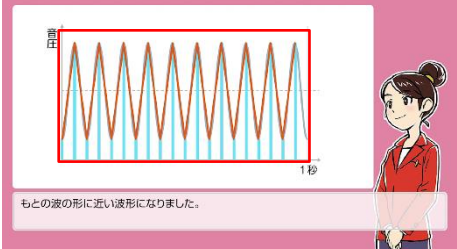
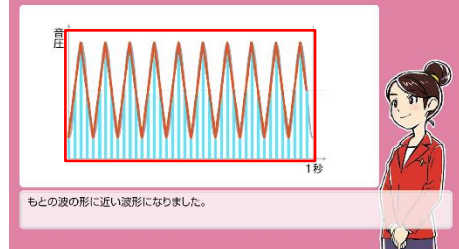
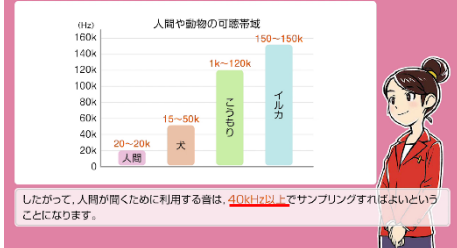

<p>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン符号化</p>	<p>(1分16秒～1分27秒)</p>  <p>次に、木構造をつくり、木構造をつくるには、出現数の少ない文字から<u>接点</u>をつくり、出現回数を書き入れます。</p> <p>(上図拡大) (略) 出現数の少ない文字から<u>接点</u>をつくり、出現回数を書き入れます。</p>	<p>(1分16秒～1分27秒)</p>  <p>次に、木構造をつくり、木構造をつくるには、出現数の少ない文字から<u>節点</u>をつくり、出現回数を書き入れます。</p> <p>(上図拡大) (略) 出現数の少ない文字から<u>節点</u>をつくり、出現回数を書き入れます。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン符号化</p>	<p>(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」</u>を書きます。</p>	<p>(1分27～28秒)</p>  <p>まず、<u>出現数を横にならべて書きます。</u></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>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン符号化</p>	<p>(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」</u>を書きます。</p>	<p>(1分29秒)</p>  <p>まず、<u>出現数を横にならべて書きます。</u></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>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン符号化</p>	<p>(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」</u>を書きます。</p>	<p>(1分29秒)</p>  <p>まず、<u>出現数を横にならべて書きます。</u></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>

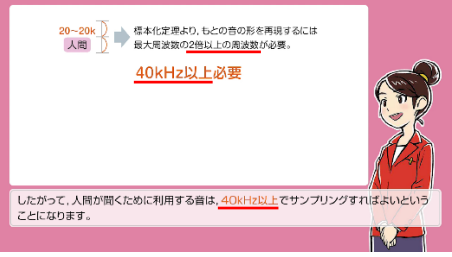
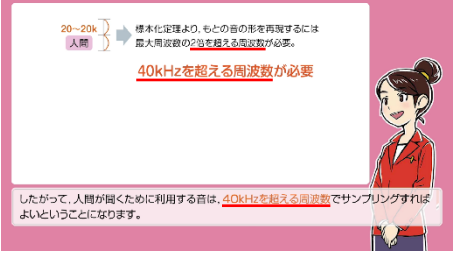
<p>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン 符号化</p>	<p>(1分41秒～1分44秒)</p>  <p>②木構造をつくる</p> <p>Aの出現回数 11 Bの出現回数 3 Cの出現回数 2 Dの出現回数 1</p> <p>次に少ないAの「11」を書きます。</p> <p>(上図拡大) 次に少ないAの「11」を書きます。</p>	<p>(1分30秒～1分32秒)</p>  <p>②木構造をつくる</p> <p>Aの出現回数 11 Bの出現回数 3 Cの出現回数 2 Dの出現回数 1</p> <p>まず、出現数を横にならべて書きます。</p> <p>(上図拡大) まず、出現数を横にならべて書きます。</p>	<p>よりわかりやすい表現にするため</p>
<p>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン 符号化</p>	<p>(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) 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>(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) 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>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン 符号化</p>	<p>(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) 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>(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○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) 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>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン 符号化</p>	<p>(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「11」と「6」を足します。11+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) 同じように、Aの「11」と「6」を足します。11+6=17なので、新しく接点「17」を書き、線で結びます。</p>	<p>(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) 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>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン 符号化</p>	<p>(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>(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>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン 符号化</p>	<p>(2分26秒～2分36秒)</p>  <p>③0と1を割り当てる</p> <p>次に、接点から分かれる枝の左に0を、右に1を割り当てます。0と1を割り当てるのは、枝が分岐しているところです。</p> <p>(上図拡大) 次に、<u>接点</u>から分かれる (略)</p>	<p>(2分1秒～2分12秒)</p>  <p>③0と1を割り当てる</p> <p>次に、節点から分かれる枝の左に0を、右に1を割り当てます。0と1を割り当てるのは、枝が分岐しているところです。</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>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン 符号化</p>	<p>(2分37秒～2分47秒)</p>  <p>③0と1を割り当てる</p> <p>同じように、<u>接点</u>から分かれる枝の左に0を、右に1を割り当てます。</p> <p>(上図拡大) 同じように、<u>接点</u>から分かれる (略)</p>	<p>(2分12秒～2分22秒)</p>  <p>③0と1を割り当てる</p> <p>同じように、<u>節点</u>から分かれる枝の左に0を、右に1を割り当てます。</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>教科書 QR コンテ ツ、 p81_ハフマ ン符号化</p>	<p>(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>(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>教科書 QR コンテ ツ、 p81_ハフマ ン符号化</p>	<p>(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>(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>教科書 QR コンテ ツ、 p81_ハフマ ン符号化</p>	<p>(2分 55 秒～3分 5 秒)</p> 	<p>(2分 30 秒～2分 40 秒)</p> 	<p>よりわか りやすい 表現にす るため</p>
<p>教科書 QR コンテ ツ、 p81_ハフマ ン符号化</p>	<p>(3分 6 秒～3分 14 秒)</p> 	<p>(2分 40 秒～2分 48 秒)</p> 	<p>よりわか りやすい 表現にす るため</p>
<p>教科書 QR コンテ ツ、 p81_ハフマ ン符号化</p>	<p>(3分 14 秒～3分 21 秒)</p> 	<p>(2分 48 秒～2分 56 秒)</p> 	<p>よりわか りやすい 表現にす るため</p>

<p>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン符号化</p>	<p>(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>(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>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン符号化</p>	<p>(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>(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>教科書 QR コンテンツ、 p81_ハフマン符号化</p>	<p>(3分38秒～3分46秒)</p>  <p>④文字を符号化</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>(3分13秒～3分22秒)</p>  <p>④文字を符号化</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>教科書 QR コンテンツ、 p83_標本化定理</p>	<p>(4秒～18秒)</p>  <p>標本化定理</p> <p>録音したい音の最大周波数の2倍以上の周波数で標本化すれば、もとの音の形を再現できる。</p> <p>音を標本化するときには、録音したい音の周波数の2倍以上の周波数でサンプリングする必要があります。</p> <p>(上図拡大)</p> <p>(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>(4秒～18秒)</p>  <p>標本化定理</p> <p>録音したい音の最大周波数の2倍を超える周波数で標本化すれば、もとの音の形を再現できる。</p> <p>音を標本化するときには、録音したい音の周波数の2倍を超える周波数でサンプリングする必要があります。</p> <p>(上図拡大)</p> <p>(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>教科書 QR コンテ ツ、 p83_標本化 定理</p>	<p>(33 秒~41 秒)</p>  <p>では、<u>20Hz</u>でサンプリングするとどうでしょう。</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>(33 秒~41 秒)</p>  <p>では、<u>40Hz</u>でサンプリングするとどうでしょう。</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>教科書 QR コンテ ツ、 p83_標本化 定理</p>	<p>(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>(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>教科書 QR コンテ ツ、 p83_標本化 定理</p>	<p>(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>(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>教科書 QR コンテンツ、 p83_標本 化定理</p>	<p>(58 秒～1 分 14 秒)</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。 <u>40kHz 以上必要</u> (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>(58 秒～1 分 14 秒)</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。 <u>40kHz を超える周波数</u>が必要 (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>
---	---	--	------------------------

※教科書の訂正にあわせて、教科書紙面 PDF、図版データ、テキストデータにも訂正がございます。詳細は、教科書の訂正案内をご参照ください (https://www.nichibun-g.co.jp/textbooks/joho/2022_joho01_1/)。