

日本・韓国・台湾・中国大陸の 中学高校情報科等教科書の比較検討

和田 勉†

韓国・台湾・中国（大陸）に関し、それぞれの国・地域で用いられている情報関係教科の教科書の章立てや、一部についてはその内容を、韓国語および中国語から日本語に翻訳し紹介し、それぞれについて日本の情報科等の教科書と比較しての考察を加える。

Comparison of Highschool textbooks on Informatics in Japan, Korea, Taiwan, and China-Continent

일본, 한국, 대만, 중국대륙의
 중학교/고등학교등 교과서 비교검토

日本，韓国，台湾，中国大陸的
 初级高级中学课本比较研究

Ben Tsutom WADA†
 와다 쓰뚝†

I translated and introduce highschool textbooks on informatic, which are used in Korea, Taiwan, and China-continent, to Japanese language. I mainly translated them only in their indices level, but for some small parts I translated in detail. I add some comment comparing them with Japanese ones.

1. はじめに

発表者はこれまで、韓国や台湾に関し、学習指導要領相当の文書について調査・検討し、その概要を翻訳紹介し比較検討結果を述べてきた[1]。今回はこれに中国（大陸）を加え、入手できたそれぞれの国・地域で用いられている情報関係教科の教科書の章立てや、一部についてはその内容を、韓国語および中国語（中国大陸，台湾）から日本語に翻訳し紹介する。なお各教科書の題名、著者名等は本文中では日本語または日本語向けの表記とし、参考文献欄に各国語のままの表記を記した。

2. 韓国中学校教科書「情報 1」「情報 2」「情報 3」 [2][3][4]

中学校 情報 1 李ウオンギョ, 金ヒョンチョル, ユ スンウク, 李スンヒョン, ハン ヒソプ, シン ウンミ, 金テウク, 金ジョンヘ 教育科学技術部検定 2009.7.31 (株) 未来エンカルチャーグループ	
I. 情報機器の構成と動作 1. コンピュータの構成要素 ① コンピュータ ② ハードウェア ③ ソフトウェア 2. コンピュータの動作原理 ① コンピュータの基本動作過程 ② コンピュータの演算動作	III. 問題解決の方法と手順 1. 問題と問題解決過程 ① 問題と問題解決 ② 問題の分析と表現 ③ 問題解決方法を探り解決する 2. プログラミングの基礎 ① プログラミングの紹介 ② 変数と定数 ③ データの入力と出力 ④ 制御文の理解
II. 情報の表現と管理 1. 情報とデータ構造 ① 情報とデータの概念 ② 情報の種類と表現 ③ データ構造の種類 2. 情報の表現と演算 ① 2進数の表現と演算 ② コンピュータの二進演算 ③ 二進コードを理解する	IV. 情報社会と情報技術 1. 情報社会と倫理 ① 情報社会のマイナス面と対策 ② 個人情報の保護 2. 情報の収集と伝達 ① 情報の収集 ② 情報の加工 ③ 情報の伝達
付録 参考資料 索引 参考文献・写真の出版	

† 長野大学企業情報学部
 Department of Buisness and Informatics, Nagano University

中学校 情報 2 李ウオンギユ, 金ヒョンチョル, ユ スンウク, 李スンヒョン, ハン ヒソプ, シン ウンミ, 金テウク, 金ジョンヘ 教育科学技術部検定 2009.7.31 (株) 未来エンカルチャーグループ	
I. 情報機器の構成と動作 1. オペレーティングシステムの原理 ① オペレーティングシステムの役割 ② オペレーティングシステムとアプリケーションソフトウェア 2. オペレーティングシステムの機能 ① コンピュータの管理 ② 入出力とプロセス管理 ③ メモリとファイル管理 3. オペレーティングシステムの種類と活用 ・ さまざまなオペレーティングシステムの種類と機能	III. 問題解決の方法と手順 1. アルゴリズムの概要 ① アルゴリズムの概念 ② アルゴリズムの表現 2. アルゴリズムの実際 ① アルゴリズムの設計 ② アルゴリズムの分析 ③ アルゴリズムの実現 ④ ゲームプログラム ⑤ マルチメディアプログラム
II. 情報の表現と管理 1. 線型構造 ① 線型構造の理解 ② 配列の理解 ③ 2次元配列の理解 2. マルチメディア情報の表現 ① マルチメディアの理解 ② 絵および写真情報の表現 ③ 音の表現	IV. 情報社会と情報技術 1. 情報の共有と保護 ① 情報の共有と管理 ② 情報保護技術と知的財産権 2. ウェブページの作成 ① ウェブページの理解 ② ウェブページの構成と編集 ③ ウェブページの作成と組立て
付録 スクラッチのいろいろな命令語ブロック	
索引 参考文献・写真の出版	

中学校 情報 3 李ウオンギユ, 金ヒョンチョル, ユ スンウク, 李スンヒョン, ハン ヒソプ, シン ウンミ, 金テウク, 金ジョンヘ 教育科学技術部検定 2009.7.31 (株) 未来エンカルチャーグループ	
I. 情報機器の構成と動作 1. ネットワークの概念と構成要素 ① ネットワークの概念 ② ネットワークの構成要素 2. ネットワークの動作方式 ① コンピュータでの送信と受信の実現 ② データ通信のしくみ 3. ネットワークのサービス ・ ネットワークのサービス	III. 問題解決の方法と手順 1. データの整列 ① 整列の基礎 ② 選択ソート ③ 挿入ソート ④ バブルソートおよびソートの比較 2. データの探索 ① データ探索の基礎 ② 順次探索 (線型探索) ③ 二進探索 (二分探索) ④ 探索の比較
II. 情報の表現と管理 1. 線型構造 ① スタックの概念と演算 ② キューの概念と演算 ③ リスト	IV. 情報社会と情報技術 1. 情報技術と産業 ① 情報技術の発展 ② 情報技術と情報社会 ③ 未来の情報技術 2. マルチメディア情報の表現 ・ 動画の表現 3. マルチメディア情報の加工 ① アニメーションの制作 ② アニメーションのプログラミング ③ 動画の加工
付録 参考資料 索引 参考文献・写真の出版	

3. 中国

3.1 中学校「情報技術」3年生[5]

教育部《中小学（小中高）情報技術課程指導綱要》準拠編集 初級中学（中学校）情報技術 9年生（中学3年生） 情報技術編集班 編 大連理工大学出版社 2007年7月 第1版
第一単元 「易」言語のプログラミング基礎
第一課 私の最初の「易」プログラム VisualBasic 類似のプログラミング環境で、ボタンを押すと文字列が表示される 1行プログラムを入力実行する。
第二課 円の面積を計算する 変数を導入、半径を入力し πr^2 を計算する。
第三課 MP3 放送器 MP3 を再生する命令を使って再生する。
第四課 木の絵を描く ボタンを押すと長方形と三角形 2つがそれぞれ描かれる。
第五課 消えたり現れたり if 命令を用い、ボタンを押すと絵が現れたり消えたりを繰り返す。
第六課 クイズ if 命令の入れ子を用い、正解のボタンが押されたかを判定する。
第二単元 プログラム設計の初歩
第七課 $1+2+3+\dots+99+100=?$ ループを用いて 100 回の加算を行う。
第八課 うるう年 2000 年から 2020 年までについて、4 で割り切れる年を表示する。
第九課 九九の表 二重ループを用いて九九の表を表示する。
第十課 配列（一） 乱数で発生させた 20 個の数のうち最大のものを求める。
第十一課 配列（二） 第十課と同じ配列をバブルソートにより整列する。
第十二課 時は過ぎ行く 付属の CD-ROM に収録されているコードを使って、時計を表示し、音楽が鳴るよ うにする。

第十三課 文字たたき 文字が落ちてくるのをマウスで狙ってクリックするゲームのプログラム。
第十四課 ネットワークサーバ サーバやクライアントとなるウィンドウをそれぞれ開き、その間で文字列の通信を 行う。

3.2 高等学校「情報技術基礎」[6]

普通高校（高級中学）課程標準実験教科書 情報技術（必修） 情報技術基礎 広東基礎教育課程資源研究開発センター情報技術教材編集グループ 編著 2006年7月 第2版
第一章 情報と情報技術
1.1 情報とその特徴
1.1.1 情報 広い意味の情報について概説する。
1.1.2 情報の基本的特徴 伝達、共有、（媒体への）従属と処理可能性、価値相対性、時間経過により価値が 変化すること、真偽。
1.2 情報技術とその影響
1.2.1 情報技術とその発展
1.2.2 情報技術の応用と影響
1.2.3 情報社会を迎えての挑戦 情報社会の到来は我々に新しい機会と挑戦を与え、また情報化生活は新しい生活方 式となる。この生活方式のもとでは、人の情報の概念・情報能力・情報行為はその生 活の質にきわめて大きな影響を与える。ある程度の情報能力を備えない場合、それは 「情報の盲人」となり、情報のやりとりを有効に行うことができなくなり、学問・職 業・生活の上で大きな影響を受けるだけでなく、日々の熾烈な社会競争の中で間違い なく不利な状況におかれる。 新世紀の高校生として情報社会の到来を迎えるために、我々はきちんと情報社会の 中の思想の準備・知識の準備・および能力の準備を行い、自分自身が情報の素養を身 につけるよう努力し、情報社会での生存能力を向上させなければならない。具体的 に以下の各点に留意しなければならない。 (1) 良い情報意識を養うこと。… (2) みずから現代の情報技術を学んで使うこと、および情報処理能力を高めること に積極的であること。 情報社会では、我々は国語・数学など基礎文化知識や読み・書き・計算などの基本技 能を学ぶ以外に、必ず情報技術とそれに関する文化を学び、ツールの使い方に習熟し、

情報・情報の処理・情報の創造・情報の表現・情報の交流・情報の応用・協同学習・ および情報免疫等の分野の能力を身に着けなければならない。 (3) 健康に情報技術を使う習慣を養うこと. … (4) 情報の法規を遵守しよい情報情感と情報倫理を身につけること. …
第二章 情報の獲得
2.1 情報獲得の過程と方法 2.1.1 求める情報を決める 2.1.2 情報ソースを決める 2.1.3 情報を集める 1. 情報を集める方法 2. 情報を集めるツール 2.1.4 情報を保存する
2.2 ネットワーク上の情報を集める戦略と技法 2.2.1 ネットワーク上で情報を検索する方法 2.2.2 検索エンジンの使用 2.2.3 合法的なネットワークコンテンツのダウンロード
2.3 情報の識別と評価 2.3.1 情報のソースから判断する 2.3.2 情報の価値から判断する 2.3.3 情報の鮮度から判断する
2.4 総合活動：旅行の計画を立てる 2.4.1 活動の目的 2.4.2 活動の任務 2.4.3 活動の過程 2.4.4 活動の結果 2.4.5 活動の評価
第三章 情報の加工と表現 (上)
3.1 文書情報の加工と表現 3.1.1 よく見かける文書の形式 3.1.2 日常的な文書情報の加工と表現 3.1.3 新聞雑誌形式の情報への加工と表現
3.2 表形式の情報の加工と表現 3.2.1 作る表を決める 3.2.2 表を作る 3.2.3 数値計算を利用してデータを分析 3.2.4 グラフを使って分析結果を表示 3.2.5 レポートの形を整える

3.3 マルチメディア情報の加工と表現 3.3.1 マルチメディア作品制作の基本的な手順 3.3.2 要求分析 3.3.3 計画と設計 3.3.4 素材の収集と加工 1. 図の処理と合成 2. 文章データの選択と加工 3. アニメーションの構想と制作 4. 音声の処理と加工 5. 動画の処理と加工 3.3.5 作品制作のまとめ 3.3.6 作品の公表と評価
第四章 情報の加工と表現 (下)
4.1 コンピュータプログラムを用いて問題を解決 4.1.1 プログラムを実行する手順とその結果の体験 文章を暗号化するプログラムが用意されており、それを起動して実行する。 その後そのソースプログラム(VisualBasic)を開く。 (プログラムは図示され簡単な動作の説明が添えられている.) そのプログラム中のパラメータを変えて再度実行する。 4.1.2 コンピュータプログラムを用いて問題を解決する過程の分析 1. 問題を分析する 2. アルゴリズムを設計する (プログラムに用いるアルゴリズムが文章で示されている.) 3. プログラムを組む 4. テスト実行をする 5. 結果を確認する
4.2 インテリジェントツールを用いて情報を処理 4.2.1 インテリジェント情報処理ツールの使用 4.2.2 インテリジェント情報処理の方式 4.2.3 インテリジェント情報処理の応用価値
4.3 情報の発信と交流 4.3.1 規範に沿って情報を発信 4.3.2 情報発信の効果の評価

<p>4.4 総合活動：私の故郷 4.4.1 活動の目的 4.4.2 活動の役割 4.4.3 活動の過程 4.4.4 活動の結果 4.4.5 活動の評価</p>	<p>2. コンピュータウィルスの特徴 3. コンピュータウィルスの防止 6.1.4 コンピュータ犯罪の予防</p>
<p>第五章 情報資源の管理</p>	<p>6.2 情報安全の法律法規と道德規範</p>
<p>5.1 情報資源管理を知る 5.1.1 情報資源管理への入門 5.1.2 情報資源管理の方式</p>	<p>6.2.1 ネットワーク上の道德規範 6.2.2 情報安全の法律法規 …コンピュータ情報の安全に関する法律法規 …1. 関係の法律 …(4)《中華人民共和國刑法》(抜粋) (1997年3月14日第八回全國人民代表大會第五次會議決定)</p>
<p>5.2 データベースを使う 5.2.1 データベースアプリケーションシステムを使う 5.2.2 データベース管理情報を使う利点</p>	<p>第二百八十五條 國の規定に反して國家の事務・國防建設・先端科學技術領域のコンピュータ情報システムに侵入した者は、三年以下の有期懲役あるいは拘留に処す。 第二百八十六條 國の規定に反してコンピュータ情報システムに対して削除・増設・妨害を行い、コンピュータ情報システムの正常な運用を不可能にし、それにより深刻な結果をもたらした者は五年以下の有期懲役に、特に深刻な結果をもたらした者は五年以上の有期懲役に処す。國の規定に反してコンピュータ情報システム中に保存・処理・あるいは伝送されたデータおよびアプリケーションプログラムに対して、削除・変更・増設の操作を行い、それにより深刻な結果をもたらした者は、前項に基づき処罰する。故意にコンピュータウィルス等の破壊的プログラムを作成・配布し、コンピュータシステムの正常な運用に影響を与え、それにより深刻な結果をもたらした者は、第1項の規定に基づき処罰する。 第二百八十七條 コンピュータを利用して金融詐欺・窃盗・汚職・公金横領・國家機密の盗用・あるいはその他の犯罪を犯した者は、本法の關係の規定が定める罪に照らして処罰する。</p>
<p>5.3 データベースの分析 5.3.1 データベースの操作 5.3.2 データベースとその構築方法 5.3.3 データベースによる情報管理の基本的な考え方</p>	<p>6.3 総合活動</p>
<p>5.4 総合活動：世界文化遺産の旅 5.4.1 活動の目的 5.4.2 活動の役割 5.4.3 活動の過程 5.4.4 活動の結果 5.4.5 活動の評価</p>	<p>6.3.1 活動の目的 6.3.2 活動の役割 6.3.3 活動の過程 6.3.4 活動の結果 6.3.5 活動の評価</p>
<p>第六章 情報の安全</p>	
<p>6.1 情報の安全とシステムの維持管理 6.1.1 情報の安全問題 例1 米国 NASDAQ の事故 (1994年8月1日) 例2 米国ニューヨーク銀行 EFT 損失 (1985年11月21日) 例3 江蘇省揚州の金融窃盗 (1998年9月) 例4 一学生の169ネットワークシステム※への不法侵入 (※169はダイヤルアップインターネット接続の電話番号) 例5 ウィルス侵入により戦争敗北に導く 6.1.2 情報システムの安全と維持 (ネットワークの安全などと並び、空調・設備窃盗防止・防火・静電気防止などについて触れられている.) 6.1.3 コンピュータウィルスと予防 1. コンピュータウィルスとは何か</p>	

4. 台湾 高等学校 情報科学技術概論[7]

教育部審定 普通高級中学（高等学校）選修科目 資訊科技概論 旗立資訊股份有限公司 施 威銘, 吳 文立, 李 亮生, 陳 源宏（旗立研究室） （2007.7）初版,（2009.4）修訂, ISBN978-986-6746-03-1
第1章 情報の基本概念
1-1 コンピュータの基本を知る 1-1.1 コンピュータの発展の歴史概略 1-1.2 コンピュータの特徴 1-1.3 コンピュータシステムの構成
1-2 情報と生活 1-2.1 個人向けの応用 1-2.2 教育への応用 1-2.3 その他の方面への応用 ホームセキュリティ 家電のデジタル化—デジタルホーム エレクトリックコマース 電子化政府 求職求人媒体の電子化
第2章 コンピュータハードウェアを知る
2-1 コンピュータの基本構造 2-1.1 コンピュータの構成装置 2-1.2 データ伝送路—バス
2-2 パーソナルコンピュータの本体 2-2.1 本体の外観と内部の部品 （ハードウェアの部品・使用について解説.） 2-2.2 中央処理装置—CPU 2-2.3 主記憶
2-3 パーソナルコンピュータの周辺装置 2-3-1 補助記憶装置 （フロッピーディスク, ハードディスク, CD, DVD） 2-3-2 入力装置 （キーボード, マウス, デジタルカメラ）

2.3-3 出力装置 （ディスプレイ, プリンタ, スピーカ）
2.3-4 その他の入出力装置 （スキャナ, プリンタ複合機, ウェブカメラ, TV チューナ, マルチメディア端末, ジョイスティック, MP3 プレーヤ）
2-4 コンピュータ組み立ての例
第3章 アプリケーションソフトウェアの活用と生活問題の解決
3-1 アプリケーションソフトウェアの簡単な紹介 3-1.1 文書処理と印刷ソフトウェア （MS Word, OpenOffice Writer, Adobe Pagemaker を紹介.） 3-1.2 表計算ソフトウェア （MS Excel, OpenOffice Calc） 3-1.3 プレゼンテーションソフトウェア （MS PowerPoint, OpenOffice Impress） 3-1.4 その他のアプリケーションソフトウェア （データベースソフトウェア, 図形・映像処理ソフトウェア, ウェブサイト作成ソフトウェア, インターネット通信ソフトウェア, ゲームソフトウェア, MP3 編集ソフトウェア）
3-2 アプリケーションソフトウェアの生活上の応用 3-2.1 文書処理—履歴書 （MSWordの各機能をスクリーンショットを多く示して解説.） 3-2.2 表計算処理—班別の成績表を作成 3-2.3 スライド制作—自己紹介スライドの制作 3-2.4 （MS Word の）差し込み印刷—同級会案内と封筒の制作
第4章 データ通信とネットワークの原理
4-1 データ通信の簡単な紹介 4-1.1 データ伝送の方式 4-1.2 伝送媒体 4-1.3 データ伝送の速度
4-2 コンピュータネットワークの構成 4-2.1 コンピュータネットワークを知る 4-2.2 コンピュータ設備 4-2.3 ネットワーク機器
4-3 ネットワークトポロジー 4-3.1 バス型ネットワーク 4-3.2 スター型ネットワーク 4-3.3 リング型ネットワーク

4-4 通信プロトコル
4-4.1 OSI プロトコル標準
4-4.2 TCP/IP プロトコル
4-4.3 無線プロトコル
第5章 ネットワーク資源の応用
5-1 インターネットの基本概念
5-1.1 インターネットの簡単な紹介
5-1.2 インターネットに接続する方式
5-1.3 インターネットのアドレス
5-2 インターネットの応用
5-2.1 サーチェンジン
5-2.2 ファイルの探索とダウンロード
5-2.3 電子メール
5-2.4 その他のインターネットの応用 (MP3ダウンロード, Web ラジオ・TV, Eラーニング等)
5-3 情報の安全とネットワーク安全の問題
5-3.1 情報の安全
5-3.2 インターネットのよくある問題
第6章 情報の素養と倫理
6-1 情報の素養
6-1.1 情報の素養について知る
6-1.2 情報の素養を養う
6-2 情報倫理
6-2.1 情報倫理について知る
6-2.2 ネットワーク資源利用の倫理
6-3 コンピュータ犯罪と法令規範
6-3.1 コンピュータ犯罪について知る
6-3.2 コンピュータ犯罪の規制に関する法令
...
ネットワークでの誹謗 (中華民国) 刑法第 309 条 (公然侮辱罪) 拘留または 300 元 (台湾ドル, 1 元≒約 3 円) 以下の罰金
刑法第 310 条 (誹謗罪) 1 年以下の有期徒刑・拘留・または 500 元以下の罰金
...

第7章 問題解決
7-1 問題解決について知る
7-1.1 問題を認識する
7-1.2 問題解決の基本概念
7-2 「Big6」問題解決の流れ
7-2.1 問題の定義
7-2.2 情報検索戦略の決定
7-2.3 情報の取得
7-2.4 情報の使用
7-2-5 情報の統合
7.2-6 評価
第8章 プログラミング言語と論理
8-1 アルゴリズムを知る
8-1.1 アルゴリズムの簡単な紹介
8-1.2 アルゴリズムの表現 (フローチャートによる表現, 擬似コードによる表現)
8-1.3 アルゴリズムの3種類の構造 (連続, 条件, 繰り返し)
8.1-4 アルゴリズムとプログラム設計の関係
8-2 プログラミング言語の簡単な紹介
8-2.1 プログラミング言語の種類 (低水準言語と高水準言語, 機械語, アセンブリ言語, 手続型言語, オブジェクト指向言語)
8-2.2 プログラムの翻訳処理 (コンパイラとインタープリタ)
8-3 VisualBasic の簡単な紹介
8-3.1 プログラミング環境
8-3.2 プログラミングの構成要素
8-3.3 データ型と演算子
8-3.4 組込み関数
8-3.5 入力と出力
8-3.6 コントロールオブジェクト (ボタン・ラベル等のオブジェクト, それらの属性などについて 17 ページにわたり 説明.)

8-4 プログラムの基本構造
8-4.1 連続構造
8-4.2 条件(分岐)構造
8-4.3 繰返し構造
8-4.4 プログラム設計の実例 (数の範囲を指定しその範囲内の整数をランダムに3つ生成し表示するプログラム、フローチャートと VisualBasic プログラムで示す.)
8-5 構造化プログラム設計
8-5.1 構造化プログラム設計の概念 (トップダウン設計, モジュラー設計, 3要素組合せ・GoToなしのプログラム.)
8-5.2 サブプログラムおよびユーザ定義の関数
8-6 プログラムのテストとデバッグ
8-6.1 プログラムのバグの種類 (コンパイルエラー, 実行時エラー)
8-6.2 プログラムデバッグツール
第9章 情報と人生および情報の未来の発展
9-1 情報科学技術と人生の展望
9-1.1 情報学系統と関係する学部学科を知る (台湾域内の大学の情報分野に関する学部学科の名称とそのウェブサイトのアドレスが, 分類され示されている.)
9-1.2 情報と人生 ... 情報と人生の将来の展望に関する重要性 情報科学技術の応用は, 私たちの生活に関する以外にも, すでに様々な行動・業種の日常業務の処理と方針決定に普及している. 現在の企業経営者は新規雇用の際, 通常, 文書処理・表計算処理・スライド制作・電子メールの送受信, ウェブサイト検索などの, コンピュータ使用の基本的能力を要求する場合が多く, もしこれらのコンピュータの素養が足りないと, それにより多くの就業の機会を失うかもしれない. ... 情報の仕事に関する資格 ...
9-2 情報科学技術の将来の発展
9-2.1 ハードウェアの発展と応用
9-2.2 ソフトウェアの発展と応用
9-2.3 ネットワークの発展と応用
9-2.4 情報科学技術関連分野の発展と応用 (ロボット, バーチャルリアリティ等)

5. 考察

韓国の教科書においては, プログラミングに関する扱いが目を引く. 中学校「情報1」において, Scratch を用いたプログラミング教育が扱われている. 中国の中学校教科書では, 「易」という独自の言語/処理系(編集実行環境は VisualBasic に似ている)を用いてプログラミングを解説しているが, やや操作方法の解説に偏っており概念・考え方の解説が薄いらいが見られる.

中国(大陸)の高校(高級中学)の教科書については, 興味を引かれた部分(1.2.3節)については, 章節タイトルだけでなく本文を翻訳し掲載した. これからの社会を生きる個人として, 情報分野の素養・技術がきわめて大切であることが強調されている. 台湾の高校の教科書においても, 9-1.2節において類似の趣旨の事が記されている.

台湾の高校教科書において特徴的なのは9-1節であり, 「あなたは情報に関する学部学科に興味がありますか?…」で始まり, 台湾内の大学の情報関係学部学科を紹介している. また, 「我が国の情報科学技術産業の発展」と題して, 例えばコンピュータのマザーボードの「我が国(台湾だけでなく中国大陸を含めた数字と思われる)」のシェアは98%であることや, 情報関係の各種資格を紹介している. なお台湾のこの「情報科学技術概論」は「選修(選択科目)」という名前ではあるが, 実際は高校の生徒は全員が履修する科目とのことである.

謝辞 貴重な各国の教科書やその他資料の収集に多大な協力をいただいた, イ・ウオンギョおよびユ・スンウク(高麗大), 劉璐(長野大; 現・大阪市立大)およびその御家族, 陳鷹百(台湾師範大)およびその御家族, の各位に感謝する(敬称略).

参考文献

- 1) 中野由章, 和田勉: 新学習指導要領とこれからの情報教育, 情報処理 Vol.50 No.10 (Oct. 2009)
- 2) 이원규, 김현철, 유승욱, 이승현, 한희섭, 신은미, 김태욱, 김종혜: 정보 1, (주)미래엔칼처그룹 (2009) (韓国語)
- 3) 이원규, 김현철, 유승욱, 이승현, 한희섭, 신은미, 김태욱, 김종혜: 정보 2, (주)미래엔칼처그룹 (2009) (韓国語)
- 4) 이원규, 김현철, 유승욱, 이승현, 한희섭, 신은미, 김태욱, 김종혜: 정보 3, (주)미래엔칼처그룹 (2009) (韓国語)
- 5) 信息技术编写组 编: 初中信息技术《九年级》易语言版, 大连理工大学出版社, (2007) (中国語(大陸))
- 6) 广东基础教育课程资源研究开发中心信息技术教材编写组: 信息技术(必修)信息技术基础, 广东教育出版社(2006) (中国語(大陸))
- 7) 施威銘, 旗立研究室: 資訊科技概論, 旗立資訊股份有限公司(2009) (中国語(台湾))