※令和４年度以降入学生用

学校番号	1204

令和５年度　総合科

教科	総合	科目	体験学習 （数学脳サプリ）	単位数	１単位	年次	２年次
使用教科書	なし						
副教材等	自主教材						

１　担当者からのメッセージ（学習方法等）

・身近にあるパズル等を使って、数学的に考える資質・能力を学びます。
・プリント中心になります。諦めずコツコツ取り組みましょう。
・ペアワークもあります。（ゲーム等）積極的に周りの人と対戦しましょう。

２　学習の到達目標

・身近にあるパズル等を用いることによって、興味関心を高め、数学的思考力や柔軟な判断力・類推力を養う。

【知識及び技能】
基本的な概念や原理・法則を理解するとともに、数学的に解釈したり、数学的に表現・処理する技能を身につける。

【思考力、判断力、表現力等】
事象を論理的に施行する力、事象の本質や他の事象との関係を認識し、総合的に思考する力、数学的な表現を用いて簡潔・明瞭・的確に表現することができる。

【学びに向かう力、人間性等】
粘り強く考え、数学的論拠に基づいて判断する態度や、過程を振り返って考察を深めたり、改善したりしようとする態度を身につける。

３　評価の観点及びその趣旨

観点	a:知識・技能	b:思考・判断・表現	c:主体的に学習に取り組む態度
観点の趣旨	基本的な概念や原理・法則を理解するとともに、数学的に解釈したり、数学的に表現・処理する技能を身につける。	事象を論理的に施行する力、事象の本質や他の事象との関係を認識し、総合的に思考する力、数学的な表現を用いて簡潔・明瞭・的確に表現することができる。	粘り強く考え、数学的論拠に基づいて判断する態度や、過程を振り返って考察を深めたり、改善したりしようとする態度を身につける。
上に示す観点に基づいて、学習のまとまりごとに評価し、学年末に５段階の評定にまとめます。学習内容に応じて、それぞれの観点を適切に配分し、評価します。			

※令和４年度以降入学生用

４　学習の活動

学期	単元名	学習内容	単元(題材)の評価規準	評価方法		
				知(a)	思(b)	主(c)
1学期	計算ブロック	・パズルプリント (入門・基礎編)	a:ルールを理解し、解くことができる。 b:ルールを理解したうえで、なぜそうなるのかを説明することができる。 c:積極的に取り組むことができる。	プリント 小テスト	プリント 小テスト	観察等 振り返り シート
	ゲーム	・動物将棋 ・オセロ	a:ルールを理解し、解くことができる。 b:ルールを理解したうえで、なぜそうなるのかを説明することができる。 c:積極的に取り組むことができる。 c:勝敗等を自己分析し、次にいかそうとしている。			
2学期	計算ブロック	・数字ブロック (初級・中級) ・計算ブロック (足し算・掛け算)	a:ルールを理解し、解くことができる。 b:ルールを理解したうえで、なぜそうなるのかを説明することができる。 c:積極的に取り組むことができる。	プリント 小テスト	プリント 小テスト	観察等 振り返り シート
	ゲーム	・4目並べ ・クアルト	a:ルールを理解し、解くことができる。 b:ルールを理解したうえで、なぜそうなるのかを説明することができる。 c:　積極的に取り組むことができる。 c:勝敗等を自己分析し、次にいかそうとしている。			
3学期	計算ブロック	・計算ブロック (四則演算)	a:ルールを理解し、解くことができる。 b:ルールを理解したうえで、なぜそうなるのかを説明することができる。 c:積極的に取り組むことができる。	プリント 小テスト	プリント 小テスト	観察等 振り返り シート
	ゲーム	・ウボンゴ	a:ルールを理解し、解くことができる。 c:積極的に取り組むことができる。 c:勝敗等を自己分析し、次にいかそうとしている。			

※　表中の観点について　a:知識・技能　b:思考・判断・表現　c:主体的に学習に取り組む態度