学校番号	１００１

令和８年度　数学科

教科	数学	科目	数学アラカルト	単位数	２単位	年次	３年次
使用教科書	なし						
副教材等	なし						

1　担当者からのメッセージ（学習方法等）

毎回、数理パズル演習を行い、パズルを解く力を鍛えます。個人ワークだけでなく、グループで協力して数理パズルに取り組み、他者のひらめきなどを理解し、自分のひらめき力も鍛えます。ゆくゆくは、自分で数理パズル問題を作成します。

2　学習の到達目標

(1) 様々な数理パズルにおける基本的な概念や原理・法則を体系的に理解するとともに，数学的 に解釈する技能を身に付けるようにする。
(2) 数理パズルを活用して事象を論理的に考察する力，事象の本質や他の事象との関係を認識し統合的・発展的 に考察する力を養う。
(3) 粘り強く考え数学的論拠に基づいて判断しようとする態度，問題解決の過程を振り返って考察を深めたり，評価・改善したりしようとする態度や創造性の基礎を養う。

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	・数理的に考察し処理することや他の数理パズルの基本的概念などを体系的に整理し活用できる。	・自らの思考過程を振り返りながらより発展的に考え一般化して問題の本質を探ることができる。 ・他者の思考過程を知ることで、自分の理解を深めて、より発展的な思考ができる。	・自分の学習を振り返り,向上心をもって粘り強く取り組むことができる。 ・興味関心を持ち，数学的活動に取り組んでいる。
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。			

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)
前期	数学の起源、数理パズル	「数学の歴史」 「数独」 「お絵かきロジック」 「ブドウの房ゲーム」 「面積迷路」 「スリザーリンク」 「ぬりかべ」 「川渡りゲーム」 「オリガミクスパズル」	a:数学の歴史を理解する。数理パズルの基本概念を体系的に理解する。 b:基本的概念を基に理解を深めて、解法を編み出す。 c: 粘り強く考え数学的論拠に基づいて判断しようとする。	小テスト 問題集	問題集 ワークシート	問題集 観察
後期	数理パズル	「四角に切れ」 「ひとりにしてくれ」 「タングラム」 「ナンバーリンク」 「橋をかけろ」 「橋渡しゲーム」 「フィルオミノ」 「カックロ」	a:数理パズルの基本概念を体系的に理解する。 b:基本的概念を基に理解を深めて、解法を編み出す。グループでの他者の思考を理解し、自分の思考力を広げる。 c: 粘り強く考え数学的論拠に基づいて判断しようとする。	小テスト 問題集	問題集 ワークシート	問題集 観察

※　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