

科 目 名	必修／選択	単位数	学 年	学科
数学 A	必修	2	1	普通科

科目の概要	・図形の性質，場合の数と確率についての基本的な概念や原理・法則を理解する。 ・事象を数学的に解釈し，数学的に処理する技能を身に付ける。 ・図形の性質を見いだし，論理的に考察する力を養う。 ・確率の性質などに基づいて事象の起こりやすさを判断する力を養う。 ・数学と人間の活動との関わりに着目し，事象に数学の構造を見いだし，数理的に考察する力を養う。			
教材名	教科書	数学 A（数研出版）		
	副教材	4 S T E P 数学 I + A（数研出版）		
担当者	武隈 幸司 ・ 倉俣 達一郎 ・ 塙 守浩 ・ 山本 裕史 ・ 吉野 友昭			
学習到達目標	数学的な見方・考え方を働かせ，数学的活動を通して，数学的に考える資質・能力を次のとおり育成することを目指す。 (1) 図形の性質，場合の数と確率についての基本的な概念や原理・法則を体系的に理解するとともに，数学と人間の活動の関係について認識を深め，事象を数学化したり，数学的に解釈したり，数学的に表現・処理したりする技能を身に付けるようにする。 (2) 図形の構成要素間の関係などに着目し，図形の性質を見いだし，論理的に考察する力，不確実な事象に着目し，確率の性質などに基づいて事象の起こりやすさを判断する力，数学と人間の活動との関わりに着目し，事象に数学の構造を見いだし，数理的に考察する力を養う。 (3) 数学のよさを認識し数学を活用しようとする態度，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。			
学習方法	各単元ごとに、以下の要領を基本に、自立的、積極的に予習・授業・復習に取り組む。 ①予 習：教科書を読みどんな内容を勉強するか把握し、理解できないところを確認する。 ②授 業：理解できなかった部分をしっかり聞き、演習する。 ③復 習：傍用問題集で演習し習熟する。 ④テスト：各単元ごとにテストを実施しそれに向けて復習し学習内容を定着する。			
評価基準と評価規準 ルーブリック		知識・技能	思考力・判断力・表現力	主体的に学習に取り組む態度
	評価方法	定期考査 一斉テスト 長期休業明けテスト 授業での取り組み	定期考査 一斉テスト 長期休業明けテスト 授業での取り組み	課題の取り組み状況 授業に対する姿勢 テストに向けての取り組み 自己学習分析
	A	評価方法の目標に照らして、十分満足できる成果を上げた。 評価値：70.0～100.0	評価方法の目標に照らして、十分満足できる成果を上げた。 評価値：70.0～100.0	評価方法の目標に照らして、十分満足できる成果を上げた。 評価値：70.0～100.0
	B	評価方法の目標に照らして、おおむね満足できる成果を上げた。 評価値：30.0～69.9	評価方法の目標に照らして、おおむね満足できる成果を上げた。 評価値：30.0～69.9	評価方法の目標に照らして、おおむね満足できる成果を上げた。 評価値：30.0～69.9
	C	評価方法の目標に照らして、努力を要する。 評価値：0.0～29.9	評価方法の目標に照らして、努力を要する。 評価値：0.0～29.9	評価方法の目標に照らして、努力を要する。 評価値：0.0～29.9

年 間 学 習 計 画

月	章 ・ 単元	学習内容・目標等	時数	備考(テスト・講習等)
4	第1章 場合の数と確率			
5	第1節 場合の数	1. 集合の要素の個数	20	(一斉テスト)
6		2. 場合の数		
		3. 順列		
		4. 円順列・重複順列		
		5. 組合せ		前期中間考査
	第2節 確率	6. 事象と確率	20	
7		7. 確率の基本性質		(一斉テスト)
8		8. 独立な試行の確率		
		9. 反復試行の確率		
		10. 条件付き確率		(夏休み明けテスト)
		11. 期待値		
	第2章 図形の性質			
	第1節 平面図形	1. 三角形の辺の比	16	
9		2. 三角形の外心、内心、重心		前期期末考査
		3. チェバの定理、メネラウスの定理		
		4. 円に内接する四角形		
10		5. 円と直線		(一斉テスト)
		6. 方べきの定理		
		7. 2つの円の位置関係		
		8. 作図		
	第2節 空間図形	9. 直線と平面	2	
11		10. 多面体		後期中間考査
12	第3章 数学と人間の活動	1. 約数と倍数	12	
		2. 素数と素因数分解		
		3. 最大公約数、最小公倍数		
		4. 整数の割り算		
1		5. ユークリッドの互除法		(冬休み明けテスト)
2		6. 1次不定方程式		
		7. 記数法		
		8. 座標の考え方		
		9. ゲーム・パズルの中の数字		後期期末考査